

S P E C I A L I

INTERCOM
Science Fiction Station

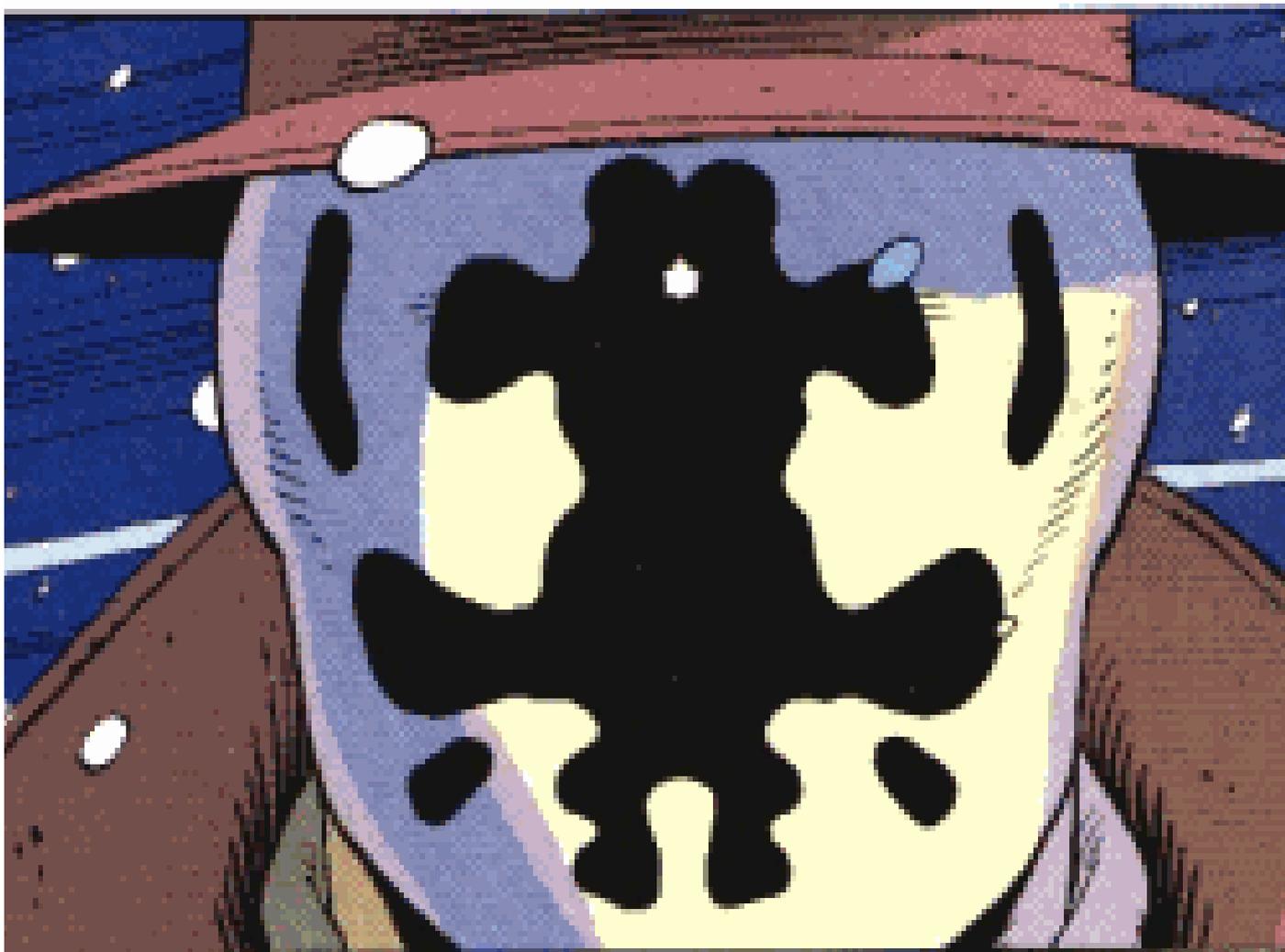
**Tra fumetto
e cinema:**

suggerimenti per il testo postmoderno

A cura di Fabio Bonetti

Fabio Bonetti

Tra fumetto e cinema: suggerimenti per il testo postmoderno



1. Watchmen e Batman: Il ritorno del cavaliere oscuro

È nota agli appassionati l'importanza delle due opere maggiormente rappresentative dello scorso decennio, in grado di riscrivere l'intero panorama del fumetto supereroistico e a porsi come inevitabile paradigma per gli autori a venire. Alan Moore appartiene alla folta schiera che costituisce la cosiddetta "British wave", o "British invasion", ovvero l'ondata di autori britannici approdati negli Stati Uniti di cui fanno parte, tra gli altri, Neil Gaiman, Brian Bolland, Grant Morrison, Dave McKean, Jamie Delano, David Lloyd e Warren Ellis, recentemente consacrato dalla serie *Transmetropolitan*. Frank Miller è americano, ma risente,



in quanto fervido lettore di produzioni straniere, di influenze europee, soprattutto per quanto riguarda una prosa debitrice nei confronti, in primo luogo, del nostro Hugo Pratt.

Senza voler prendere in considerazione tutti gli aspetti extralinguistici (tematici, storici, sociologici) che intervengono nella definizione dei due testi, e che approfondiremo nei paragrafi successivi, diamo uno sguardo complessivo al loro contesto di appartenenza. Innanzitutto l'ambientazione che fa da sfondo alle vicende: su Gotham City da un lato, e su New York dall'altro, aleggia lo spettro (siamo nel 1986, e le vicende sono ambientate



uno-due anni prima) della guerra atomica, frutto, secondo gli autori, dell'arroganza di un potere politico che intende misurarsi con un'eventualità – quella della catastrofe finale – al di là della propria portata. E non è una sorpresa, quindi, che l'ago della bilancia, ovvero il possesso del deterrente, si trovi nelle mani degli Stati Uniti per pura fatalità, per ragioni che esulano dalle possibilità decisionali delle istituzioni: quelle di un Reagan mai espressamente nominato ma efficacemente rappresentato da Miller, e di un Nixon che, vittorioso in Vietnam nella visione di Moore, ha abrogato il ventiduesimo emendamento garantendosi la possibilità di ulteriori mandati oltre il secondo.

Questo deterrente è rappresentato da due personaggi dai poteri sovrumani: Superman nel Batman di Miller e il Dr. Manhattan, al secolo Jon Osterman

- uno scienziato mutato da un incidente nucleare - in *Watchmen*. Se Superman accetta a denti stretti il proprio ruolo, e il fumetto si traduce nel confronto tra due diversi modi di intendere il supereroe, Osterman, al contrario, è un essere al di là di qualsiasi etica, in grado di dipanare l'intera matassa del tempo che non percepisce più linearmente, ma incapace di intervenire su eventi che pure può prevedere. Intrapolato in un'idea di predestinazione ("io sono solo un burattino che riesce a vedere i fili", avrà modo di dire), il vero custode delle sorti dell'umanità ha perso qualsiasi interesse nei confronti della vita umana. Ma la grandezza dei due personaggi, ai limiti della divinità, è tale da aver prodotto alcuni tra i più significativi monologhi nella storia del fumetto.

I supereroi costituiscono, quindi, un problema politico, al punto che l'attività di vigilanza, oltre a di-



vedere

l'opinione pubblica, è consentita solo a chi può tornare utile in operazioni coperte dal segreto militare: da un lato (Miller) Batman è costretto al ritiro, dall'altro (Moore) gli eroi sono messi fuorilegge dal Congresso. In entrambi i casi, la narrazione pone fondamentali interrogativi riguardo la presenza, i metodi, le motivazioni, la necessità degli eroi in maschera, e cercano di valutare se non sia il caso di considerarne superata la concezione. Così, se Batman agisce per liberarsi dalle proprie ossessioni (nonostante una salda etica di fondo ed una statura morale assoluta), sull'altro versante il vecchio modello dell'eroe è rappresentato dall'intransigenza ai limiti del fascismo di Rorschach, solo apparentemente oltrepassata dall'intelligenza visionaria di Adrian Veidt, e culminante nell'impotenza del Dr. Manhattan. Entrambe le opere si congedano con un finale aperto: quello di *Batman* concede una nota di speranza, mentre il verdetto di *Watchmen* consiste in una condanna senza appello, e lascia presagire un futuro incerto per l'umanità.

2. Due linguaggi a confronto

2.1 Strutture della tavola: uno sguardo complessivo

Entrambe le pubblicazioni utilizzano un medesimo formato della tavola, comune a molte pubblicazioni dell'ultimo decennio. Normalmente, ad una maggiore estensione della tavola corrisponde una elevata libertà di gestione della stessa, soprattutto per quanto concerne le dimensioni delle vignette. La scelta dei due autori considerati, invece, ricade su una regolarità delle strutture che compongono la tavola ai limiti dell'ossessività, in piena corrispondenza con la cupezza delle tematiche affrontate e degli artifici retorici (spesso legati all'esercizio della *suspense*) che caratterizzano la narrazione.

Sia *Watchmen*, sia *Batman: Il ritorno del cavaliere oscuro* presentano, quindi, una ben definita struttura a griglia, rispettivamente di nove (3X3) e di sedici (4X4) vignette, tutte orientate verticalmente in con-

seguenza a tale suddivisione della tavola, e quindi particolarmente indicate per un'atmosfera spesso vicina al *noir*, che usufruisce del *ralenti* o dell'azione prolungata. Il solo *Watchmen*, ad ogni modo, si attiene con assoluto rigore alla ripartizione sopra indicata, utilizzando, se necessario, vignette multiple per i piani più lontani o per le scene di massa.

L'opera di Miller si evidenzia, invece, per un più eclettico sfruttamento della tavola, che talvolta trasgredisce alla conformazione originaria. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, almeno una striscia di quattro vignette riconduce l'intera composizione alla griglia da sedici quadri, quando il resto della tavola è occupato da vignette multiple di grandi dimensioni.

Questo fumetto emerge anche per un aspetto certamente non secondario, che ritroveremo con frequenza nella produzione dell'autore statunitense, da *Give me liberty* alla serie di *Sin City*, passando per





Elektra: Assassin: la vignetta a pagina intera, che segna il culmine di determinati eventi a sottolineare la grandiosità dell'eroe. Il tassema si presenta ad intervalli pressoché regolari nella prima parte del volume, per poi proporsi sempre più assiduamente man mano che l'azione si fa più convulsa. In *Watchmen* tale possibilità viene respinta fino all'ultimo capitolo, che esordisce con una sequenza di ben sei pagine così strutturate. Tale concezione della vignetta, certamente lontana da un'impostazione tradizionale della tavola, specie se di formato così ampio, comprende anche i quadri in cui la monumentalità dei personaggi prende il sopravvento sull'azione descritta; un esempio è la lotta tra Batman e Superman, proposta nella figura a sinistra, che avvicina, per funzionalità, alcuni espedienti linguistici di Frank Miller all'impostazione grafica di Alex Raymond nelle tavole di *Flash Gordon*.

Si tratta di una struttura sicuramente a sé stante, che, pur riconducibile a ciò che la circonda, se ne distacca a rivendicare la propria autonomia, e a spezzare la continuità del taglio cinematografico fino ad allora mantenuto. È evidente, infatti, la doppia valenza di una pagina così progettata: se da un lato essa si inserisce, pur con prepotenza, nella continuità

narrativa, dall'altro sembra rivestire il ruolo meramente illustrativo del poster. Non si tratta, tuttavia, dell'unico espediente alternativo alla conformazione originaria della tavola; l'illustrazione nella figura sottostante riproduce un altro artificio operato da Miller, in questo caso finalizzato alla rappresentazione di una scena dal rapido svolgimento.

La vignetta orizzontale indica solitamente un'estensione temporale consistente, al punto da poterne assimilare il contenuto ricostruito dal lettore al piano sequenza cinematografico. Questa regola vale generalmente per i fumetti a montaggio orizzontale, come i nostri testi di analisi, mentre un percorso di lettura dall'alto verso il basso, come nella figura in questione, determina l'effetto contrario. La lettura della scena illustrata, infatti, è veloce, così come il suo svolgimento, e il passaggio tra le vignette è estremamente rapido, a parte i rallentamenti dovuti al testo scritto. Siamo di fronte alla frenesia di montaggio tipica di alcuni polizieschi, o in generale di film e telefilm che presentino scene di inseguimento automobilistico, la cui rapidità è qui determinata dalla selezione operata dai margini. Nel nostro caso, infatti, la vignetta è stata notevolmente "tagliata" sull'asse verticale; lo scarso campo visivo che ne deriva, quindi, ci spinge a direzionare con anticipo il nostro sguardo verso il basso.





Inoltre, la forma linguistica che ne deriva è tipica di una produzione a noi non vicinissima, per quanto ormai diffusa presso il nostro pubblico: si tratta del fumetto giapponese, come dimostrano le illustrazioni che seguono, qui introdotte a scopo comparativo. Il *manga*, in particolar modo, predilige riprodurre, in questo tipo di vignetta, il dettaglio dell'azione, riconducendoci alle problematiche del montaggio analitico. L'esempio riportato, quindi, ci dimostra la provenienza delle molteplici fonti cui Miller fa riferimento.

Chiudiamo questa parentesi sulla sintassi delle tavole nipponiche sottolineando come essa derivi solo indirettamente dal cinema tradizionale, per essere debitrice, piuttosto, nei confronti del cinema d'animazione, soprattutto in virtù della frequente e reciproca traduzione delle opere da un mezzo all'altro. Dal fumetto non tradizionale, Miller passerà al cinema non tradizionale, ovvero quello di Hong Kong, ricordato da vicino con la serie *Sin City*, appartenente a quel particolare genere denominato "hard boiled". Nel nostro testo di analisi si ravvisano solo pochi elementi di ciò che emergerà con forza nella produzione successiva; il più evidente è il clamoroso utilizzo delle onomatopee come margine della vignetta.

Miller si dimostra, così, profondo conoscitore delle potenzialità del mezzo, sebbene sia utile ribadire l'eccezionalità di tali strutture nel testo in esame. Al di là del più o meno costante adeguamento delle singole tavole alla conformazione della griglia, possiamo, in ultima analisi, definire tanto *Batman: Il ritorno del cavaliere oscuro* quanto *Watchmen* due testi dall'impostazione regolare, poiché basati sulla reiterazione dei propri schemi. Ciò che non accomuna i due vo-

lumi, in particolar modo, è la risoluzione linguistica delle scene d'azione, che in *Watchmen*, se non in rari casi, sono presentate con la medesima cadenza, con lo stesso ritmo delle altre sequenze; è più incalzante e variegato, invece, il ritmo di *Batman: il ritorno del cavaliere oscuro*, il cui linguaggio, in questi casi, è fondato sulle dicotomie:

- A. vignette multiple accanto a strisce regolari
- B. inquadrature laterali accostate a riprese in profondità di campo
- C. percorsi di lettura orizzontali alternati al montaggio verticale
- D. fasi di monologo insieme a fragorose onomatopee
- E. azioni dall'elevato dinamismo giustapposte al montaggio analitico
- F. totali di ampie dimensioni contrapposti a dettagli più precisi.

Inoltre, come vedremo nel par. 3, l'intera produzione di Miller è permeata di cultura televisiva e dei primi accenni ai *new media*; a queste caratteristiche riconduciamo il montaggio spesso nervoso e ritmicamente sostenuto, già anticipato dal delirante *Ronin* nel 1983, e che fornisce alla pagina un andamento talvolta vorticoso. La confusione solo apparente, nelle pagine di Miller, è generata dalla peculiarità dello stile grafico, espressivo ed espressionista in maniera del tutto lontana dal rigore quasi geometrico (come i particolari architettonici degli esterni) del disegno di Dave Gibbons.

A parità di formato, le vignette di *Batman* (per comodità non riporteremo più il titolo integrale) sono più piccole, e non c'è dubbio che il ripetersi di sedici quadri lungo l'intera pagina produca un effetto, dal

punto di vista retorico, analogo ai nove di *Watchmen*: la conseguenza più evidente, sul piano dell'inquadratura, è il prevalere, nel primo caso, di primi piani e dettagli, o di figure intere molto piccole. È comprensibile, quindi, che talvolta si renda necessario l'impiego di multipli della vignetta per rappresentare una situazione nel suo complesso, senza per questo allontanare il fumetto dalla parentela, non solo storica e tematica, con l'omologo di Alan Moore.

Un altro aspetto che allontana entrambi i testi dall'impostazione tradizionale della tavola è utilizzo di sottomultipli della vignetta, unità di montaggio un tempo piuttosto rare, ma oggi sempre più incisive nei *comics* d'oltreoceano, poiché spesso corrispondenti a sequenze di fermo immagine che contrastano con la concitazione delle scene d'azione. Le due tavole proposte, invece, sembrano utilizzare queste strutture di montaggio per rendere l'idea del tempo che scorre in un momento tipico, in modo più efficace rispetto alla sua rappresentazione mediante singola vignetta. È forte, infatti, la sensazione di rivivere le fasi che portano all'abbraccio nel primo esempio riportato, o di percepire, nel secondo, gli stadi che conducono il giovane Bruce Wayne a voltarsi verso il proprio oggetto di interesse. L'impressione di una diversa scansione del tempo, in questo caso, è anche avvalorata dalla distribuzione del testo scritto, la cui disposizione conferisce alle quattro vignette che compongono il viso l'idea di una successione cronologica, nonostante esse compongano un'unica immagine statica. Resta da segnalare, ancora una volta, la possibilità di assimilare il sintagma voluto da Moore e la seconda striscia proposta da Miller alla concezione – evoluta – di “montaggio analitico” introdotta da Crepax, inteso sia come successione di dettagli, sia come percezione globale di più vignette complementari (e Roman Gubern, giustamente, traccia un parallelismo con l'analoga accezione della categoria elaborata da Pudovkin). Notiamo, infine, il montaggio per analogia nella prima striscia in figura, poiché la ricorrenza di una simile continuità grafica sarà alla base degli aspetti sintattici e delle figure di transizione in esame nel prossimo paragrafo.

Questi ultimi esempi ripropongono la questione della tavola intesa come unità grafica complessa, oltre che come insieme di quadri da valutare singolarmente. La tavola a sinistra ne costituisce una dimostrazione: una sequenza che ha per protagonista lo stesso soggetto si traduce, in realtà, in una sorta

di montaggio alternato tra vignette dalla differente dominante cromatica. La struttura finale della tavola diviene un intreccio di linee diagonali originate dalle due tonalità di colore; è facile giungere alla conclusione che, ove richiesto dalle circostanze narrative, l'architettura grafica complessiva rappresenti un vero e proprio luogo della mente. Neppure Miller si sottrae a questa caratterizzazione stilistica, diffondendo nelle sue sequenze più cupe (come il *flashback* di Bruce

Wayne) ampie dosi di nero, di grigio e di blu, non a caso i colori che tradizionalmente denotano la figura di Batman in costume, ma anche i riflessi dello schermo televisivo, la vera costante tematica del volume.

2.2 Strutture sintattiche ricorrenti

Esaminiamo ora le due testi alla luce degli aspetti sintattici più significativi, verificando gli eventuali punti di contatto con la prassi cinematografica.

La successione di vignette di uguale dimensione semplifica, a prima vista, l'operazione di lettura, e conferisce alla tavola una regolarità che produce alcune conseguenze rilevanti. In primo luogo, strutture costanti come

quelle esaminate condurranno ad una prevalenza di determinati piani di ripresa. Le vignette di *Watchmen*, nel contesto della tavola, si prestano particolarmente ad ospitare tutti i piani di ripresa compresi tra la figura intera ed il dettaglio; sono privilegiati, in ogni modo, i primi piani, le mezze figure ed i piani americani.

In *Batman*, il primo piano ed il dettaglio giocano un ruolo fondamentale, sebbene Miller, nonostante le piccole dimensioni delle sue inquadrature, riesca ugualmente ad introdurre mezze figure e totali. Il mantenimento delle dimensioni, quindi, attribuisce alla vignetta – almeno apparentemente – una funzione analoga a quella dello schermo cinematografico (sebbene l'analogia vada considerata con la dovuta cautela, soprattutto nel caso di *Batman*), nonostante questa prassi, non rispondendo alla tradizione fumettistica, costituisca un ulteriore parametro di interpretazione per il lettore. In ogni modo, riguardo i rapporti tra il piano di ripresa e le dimensioni del quadro, ovviamente nessuno dei due fumetti sarà in grado di riprodurre campi lunghi o lunghissimi senza l'utilizzo di ampie porzioni di pagina. La configurazione delle tavole qui considerate dimostra, comunque, come qualsiasi criterio di classificazione proposto in merito debba essere considerato, all'atto dell'analisi,



soprattutto a titolo indicativo. Secondariamente, il formato in discussione, a causa dell'elevato numero di vignette per tavola, produrrà due conseguenze principali:

A. Il lasso di tempo compreso tra l'inizio e la fine della tavola sarà decisamente vasto, per cui la maggior parte di una sequenza di media durata si svolgerà al suo interno.

B. La singola scena non avrà bisogno di procedimenti particolarmente sintetici, perciò si potrà svolgere in un numero di vignette superiore alla media. Saranno frequenti, di conseguenza, sintagmi che rappresentano un evento in svolgimento con più vignette simili, laddove la macchina da presa riprenderebbe in continuità.

C. Analogamente al punto precedente, e questo aspetto riguarda in massima parte *Batman*, l'evento sarà illustrato da numerose vignette che lo analizzano da diversi punti di vista, che presuppongano, quindi, un frequente cambio di inquadratura.

Possiamo quindi desumere che – complici le intenzioni degli autori di fornire al lettore una narrazione intensa ed impegnativa – numerosi sintagmi saranno costituiti da un unico piano di ripresa, e, soprattutto, che *il tempo di lettura sarà quanto di più vicino possa esistere al tempo del racconto*.

La presenza di strutture come quelle desumibili dal punto b) non impedisce un'organizzazione in senso cinematografico di un testo a fumetti: semplicemente, esse costituiscono la codifica sulla tavola di qualcosa che il fumetto non può ottenere con gli stessi mezzi del cinema. Ora, alla luce di queste ultime considerazioni, possiamo concludere che proprio la presenza di queste forme sintattiche costituisca un segnale importante del probabile taglio cinematografico dell'intera vicenda: significherebbe, infatti, che, come al cinema, il trascorrere del tempo è dato dallo scorrimento delle immagini, o che, in ogni caso, lo sforzo di ricostruzione del movimento da parte del lettore è ridotto al minimo. Questo consente al testo di rispettare la

sintassi cinematografica in modo più scrupoloso, senza omettere passaggi, e senza far coincidere necessariamente il cambio di vignetta con il passaggio ad un'inquadratura priva di legami, che non siano di natura strettamente logico-narrativa, con quella precedente.

È vero che, tanto in *Watchmen*, quanto in *Batman*, la continuità temporale è garantita, o comunque è supportata, dall'abbondanza di fonti sonore diegetiche: dialoghi, monologhi interiori, onomatopee (questi soprattutto nell'opera di Miller). Tuttavia, le strutture di montaggio svolgono efficacemente, già da sole, il compito di fornire la giusta temporalità

alle sequenze. Entrambi i fumetti giocano le carte della propria retorica sulla *suspense*, e sulla dialettica fatta di dettagli e primi piani; in sintonia con la prassi cinematografica, è fondamentale l'elemento della graduazione dei piani, sia in avvicinamento, sia in allontanamento rispetto al soggetto.

Una delle forme sintattiche più ricorrenti è il campo/controcampo; nelle scene di dialogo, esso è presente tanto nella sua variante classica, quanto nell'opposizione di due inquadrature frontali. In quest'ultimo caso, se il personaggio guarda in macchina è spesso ravvisabile una funzione di interpellazione, talvolta supportata da un interrogativo indirettamente rivolto al lettore. Un ulteriore prestito di cui entrambi gli autori hanno usufruito è quello della soggettiva, che talvolta

(in *Watchmen* con maggior frequenza) si organizza secondo la procedura classica che mostra il soggetto che guarda e l'oggetto guardato, per poi riprenderli insieme in una inquadratura conclusiva (accade, ad esempio, nella sequenza in cui Jacobi cerca invano di sorprendere Rorschach, entrato nottetempo in casa sua). Un utilizzo prolungato della soggettiva, tale ad esempio da costituire un'intera sequenza, è solitamente classificato come difficilmente proponibile in un albo a fumetti, in quanto se ne mette in dubbio la riconoscibilità e l'efficacia; la causa principale di tali perplessità è costituita dalla difficoltà insita nell'impiego della profondità di campo, e quindi della



prospettiva centrale, dovuta alle dimensioni della vignetta e dei problemi relativi alla rappresentazione dei piani di profondità più distanti. Questi fattori, uniti all'assenza di movimento, delineava i rischi insiti nel tentativo di realizzare una sequenza attraverso lo sguardo del soggetto.

Watchmen, al contrario, sembra smentire questa conclusione, con una sequenza di cui, nella figura a lato, si propone la parte centrale. Moore e Gibbons dimostrano la possibilità di realizzare una soggettiva di una certa consistenza, sebbene, è il caso di puntualizzare, tutti gli elementi in gioco volgono in loro favore. Anzitutto, è indicativa la presenza di uno specchio:

la bambina – la piccola Laurie Juspezyk – che guarda indirettamente in macchina è la dimostrazione che il punto di vista dell'inquadratura non è neutro, anche in virtù della sua collocazione abbassata rispetto alla consueta posizione dell'ipotetica macchina da presa. La visualizzazione delle mani rimarca solamente ciò che dalle inquadrature precedenti risultava già chiaro. D'altronde, sebbene dall'illustrazione questo particolare non sia ravvisabile, il campo cromatico è limitato a poche tonalità, permettendo al lettore di predisporre ad una sequenza con ogni eventualità degna di un'attenzione particolare, probabilmente definita da forme linguistiche anomale. Un'altra sequenza di flashback, più volte ripetuta nel corso della narrazione, è realizzata

con gli stessi strumenti: l'uccisione del Comico, vista attraverso gli occhi del suo assassino. Anche in questo frangente, i particolari delle mani e le gradazioni del rosso che caratterizzano le tavole rendono la soggettiva assolutamente riconoscibile. Allo stesso modo è rappresentato l'incontro tra il Comico e Jacobi nel secondo capitolo.

In tutte le circostanze, il movimento lungo diversi piani di profondità tende a sottolineare la presenza di un personaggio, con il quale comprendiamo di condividere il campo visivo. Di conseguenza, gli autori ci dimostrano come anche lo scoglio della profondità di campo sia ampiamente superabile. *Batman* non

presenta intere sequenze in soggettiva, ma insiste piuttosto sulla tradizionale sintassi cinematografica. Solo due quadri, nel *flashback* di Bruce Wayne, propongono, eccezionalmente, una semisoggettiva, giustificata, come nel caso precedente, dall'altezza del protagonista, più che da un'effettiva possibilità di generico utilizzo nei *comics*.

Ci poniamo quindi un interrogativo, alla luce della sequenza di *Watchmen*: è il caso di ridiscutere quanto affermato anche da Gubern a proposito della soggettiva? Certamente il rischio di smentita è insito nei tentativi di generalizzazione, ma, in questo caso, la risposta può essere solo parzialmente affermativa:

se da un lato i fatti provano la possibilità di avviare al problema, dall'altro si tratta di una difficoltà connaturata al linguaggio dei fumetti, da affrontare, abbiamo visto, con i mezzi adeguati. La possibilità di successo è legata alla presenza di fattori ben precisi, tra cui un grande formato ed uno stile di disegno all'insegna della pulizia e della chiarezza, sicuramente prerogative di Dave Gibbons. Solo vignette sufficientemente estese, infatti, possono ospitare diversi i livelli della profondità di campo, e solo una tavola piuttosto ampia consente di fornire la giusta continuità alla giustapposizione di inquadrature simili. *Watchmen*, infine, predilige la prospettiva centrale, così come *Batman*; solo occasionalmente, infatti, si utilizzano le varianti della prospettiva aerea,



corrispondenti alla *plongée* cinematografica e alla ripresa attraverso la gru.

Soggettiva, campo/controcampo e montaggio analitico rappresentano i prestiti più evidenti nei confronti del cinema da un punto di vista formale; non resta che segnalare un fitto impiego del montaggio alternato da parte di entrambi gli autori. Il notevole rimando ai *flashback* ci consente di parlare anche di montaggio parallelo, specie nel cap.IV, dedicato al passato del Dr.Manhattan, e organizzato sui presupposti della particolare percezione del tempo da parte del personaggio. Il montaggio alternato assume particolare rilievo a causa della sua natura dialettica, che

dà origine strutture di opposizione fra inquadrature diverse; questa possibilità, particolarmente adatta alla natura dei testi in esame, è comune anche alle altre categorie di montaggio, talvolta utilizzando caratteristiche specifiche del fumetto estranee all'ambito cinematografico. Possiamo classificare il risultato di tali operazioni sotto la denominazione di *strutture del doppio*, riassumibili negli estratti proposti nelle figure che seguono.

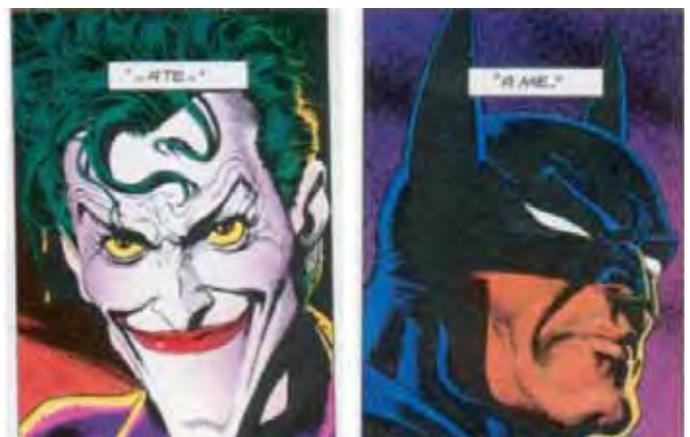
Poiché si ravvisa una continuità nel lavoro di Alan Moore alla fine degli anni '80, si è ritenuto indispensabile un ricorso a *The killing joke*, opera estrema per quanto riguarda le tematiche legate al doppio e all'impossibilità, da parte dell'eroe così come del suo antagonista, di svincolarsi da ruoli complementari quanto necessari. Di conseguenza, l'albo propone pratiche di montaggio intimamente connesse all'argomento trattato, conducendo alla completa formalizzazione di forme linguistiche già fondamentali in *Watchmen*. Le soluzioni utilizzate dagli autori evidenziano una sintassi decisamente evoluta, e sono riconducibili a tre principali categorie:

A. il montaggio analitico (a e b): nelle sue varianti specificatamente fumettistiche, non consiste esclusivamente nella successione di dettagli, ma anche nella separazione di più vasti piani di ripresa. La figura complessiva viene così ricostruita attraverso l'accostamento di immagini con una forte componente simmetrica, particolarmente significativa nella figura sopra: l'illustrazione, infatti, narra la momentanea guarigione di Harvey Dent, altrimenti conosciuto come "Due Facce", il cui volto senza bende (a conclusione della sequenza, nella tavola successiva), verrà riprodotto integralmente, senza il canaletto di suddivisione.

B. L'analogia grafica: nelle figure che seguono il tema viene risolto attraverso una forma di transizione fra due sequenze, in un modo che, abbiamo già avuto occasione di rimarcare, è tra i più diffusi nell'ambito del fumetto e, soprattutto, nell'opera di Moore. Il suo utilizzo costituisce un ponte verso le sequenze di flashback. Pensando al cinema, se ne potrebbe ipotizzare un impiego attraverso il ricorso alla dissolvenza.

C. Il campo/controcampo: la sua valenza dialettica fa emergere la natura conflittuale del rapporto fra due personaggi.

In generale, da queste varianti sintattiche emerge una tematica ben precisa, che sul piano formale si traduce in un montaggio basato sul conflitto, sull'opposizione, sulla diversità degli elementi raffigurati pur nella somiglianza dell'impostazione generale.



2.3 I raccordi e le forme di transizione

Le problematiche appena affrontate ci conducono all'esame delle varianti con cui i due autori affrontano il collegamento tra vignette, sia all'interno di una sequenza, sia tra sequenze in successione.

La prevalenza di determinati raccordi rispetto ad altri emerge, ovviamente, dal predominio di particolari piani di ripresa. L'importanza, in entrambi i testi, dei primi piani e delle scene di dialogo, conferisce rilievo al raccordo sullo sguardo, fondamentale nella maggior parte delle produzioni a fumetti basate sulla sintassi cinematografica. Il raccordo sull'asse è rispettato così come, nei limiti dell'immagine statica, l'omologo fumettistico del raccordo sul movimento. Quest'ultimo, soprattutto, trova spazio in virtù della particolare scansione del ritmo degli eventi, la cui lentezza, o la cui aderenza agli effettivi tempi di svolgimento della storia, consente il cambio di inquadratura su azioni, se non contigue, sicuramente separate

da un'ellissi di breve entità. È chiaro che il vero e proprio raccordo sul movimento non esiste nel fumetto (sarebbe più corretto, infatti, dire che la stessa scena, filmata, utilizzerrebbe un simile tipo di raccordo), ma *Watchmen* riesce a produrne un adeguato sostitutivo (nella sequenza con protagonista Jacobi, vecchio e morente nemico degli eroi mascherati, riproposta integralmente nella figura a lato), così come, sebbene con minor frequenza, alcune scene di *Batman*. A livello sintattico, il risultato del raccordo sul movimento si traduce, solitamente, in un'alternanza di dettagli e piani più lontani.

Per motivi analoghi, per la tendenza a limitare lo iato e a mostrare le diverse fasi di un movimento o di una scena con un numero di inquadrature supe-

riore alla media, trovano maggior spazio le due tipologie di raccordi che il fumetto utilizza con maggior difficoltà: il raccordo di posizione e, soprattutto, il raccordo di direzione, ovvero i parametri entro i quali i due linguaggi – quello del fumetto e quello del cinema – manifestavano le più evidenti divergenze. Al di là di ciò che può apparire come un mero rilievo statistico, possiamo constatare come, data la fissità dell'illustrazione, il raccordo sullo sguardo costituisca la forma di passaggio che meglio riesce a stabilire una connessione tra inquadrature, o a creare un'aspettativa nei confronti di una vignetta successiva. Il raccordo sullo sguardo, infatti, permette di rimandare facilmente ad uno spazio "altro", a qualcosa che, sul momento, non ci è dato modo di vedere, né, ovviamente,

di presagire attraverso un movimento di macchina; esso, in questo modo, rende più fluido il cambio di inquadratura. In altri termini, si stabilisce un rimando ad uno spazio fuori campo, che viene così chiamato

in causa attraverso un tentativo di forzare i limiti dettati dai margini del quadro. La dialettica tra campo e fuoricampo, una delle prime caratteristiche che hanno avvicinato il linguaggio dei fumetti alla prassi cinematografica, è particolarmente sfruttata in due testi come *Batman* e *Watchmen*, che, utilizzando i meccanismi della *suspense*, puntano gran parte dei propri artifici retorici sulla frustrazione dello spettatore, attraverso la costruzione di uno spazio e di un testo *off* prolungati. La retorica di questo tipo di testi, infatti, è spesso costruita sul dettaglio, sul primo piano, su particolari che escludono dalla vignetta gran parte dello spazio scenico, richiamato nelle fasi successive della sequenza principalmente dal raccordo sullo sguardo.



In conclusione: la fissità dell'inquadratura, e la conseguente impossibilità muoverci oltre i suoi margini (sempre che non si decida di simulare il movimento di macchina attraverso la giustapposizione di vignette che però risulterebbero troppo numerose), carica il raccordo sullo sguardo di una funzione anzitutto chiarificatrice, e in seguito utilizzabile a fini retorici già illustrati. Un ruolo analogo può essere ricoperto da tutti quei segnali indicatori di una tensione verso il fuoricampo, quali gesti, testi *off*, focalizzazione su particolari settori della vignetta². Se la prospettiva di studio basata sulla ricorrenza dei raccordi ci poneva nell'ottica del confronto con il cinema classico, la problematica dei dettagli e del fuoricampo, visivo o sonoro che sia, prolungato fino al limite massimo sposta il punto di vista dell'analisi verso una cinematografia sicuramente meno tradizionale e più moderna; un'ulteriore conferma ci è data dalla trasgressione, soprattutto, del raccordo sull'asse, e dalla prassi, frequente in *Batman*, di riprendere ripetutamente uno stesso soggetto da diverse angolazioni.

Il discorso si fa più complesso nell'affrontare le forme di transizione; il problema è affrontato diversamente da Miller e Moore, sebbene entrambi gli albi si caratterizzano per una certa lunghezza delle proprie sequenze. Il cap.IV di *Watchmen*, ad esempio, complice anche il monologo interiore di Jon Osterman che ne accompagna lo svolgimento, è un'unica macro-sequenza di ventotto tavole, scomponibile in diverse sotto-sequenze strutturate a partire dai ricordi del personaggio.

L'opera di Moore, come deducibile dalla figura sopra, utilizza frequentemente la transizione attraverso un'inversione di graduazione dei piani: accade, cioè, che le ultime inquadrature di una sequenza procedano verso il dettaglio, mentre nella sequenza successiva la macchina da presa si allontanerà. Il piano di ripresa comune potrà essere rappresentato da una vignetta condivisa, o da due vignette graficamente analoghe.

I casi riportati presumono una discontinuità spazio-temporale tra le sequenze. Si utilizza una sintassi



analoga anche nel caso di unità di tempo e luogo, come avviene, ad esempio, nelle tavole di esordio: dal dettaglio sulla strada si passa, gradualmente, ad una panoramica che sposta anche il punto di vista della narrazione dal monologo di Rorschach alle vicende dei poliziotti coinvolti nelle indagini sulla morte del Comico (figura sotto).

Esistono transizioni più semplici, basate sull'analogo



gia grafica, che si risolvono nello spazio di una striscia (quindi di tre vignette) senza cambiamenti nel piano di ripresa (ad esempio l'introduzione al *flashback* di Sally Juspeczyk nel secondo capitolo); semplificando ulteriormente, ritroviamo le "strutture del doppio" sotto illustrate.

Una "punteggiatura" del testo basata sulla contrapposizione (del contenuto grafico o della graduazione dei piani di ripresa) o sull'analogia tra illustrazioni colloca le porzioni di tavola considerate nella categoria delle sequenze che si concludono e che iniziano a cavallo tra due pagine, poiché la dialettica di simili giustapposizioni richiede la presenza delle relative vignette sulla medesima facciata del foglio³. È

ugualmente significativa, anche in termini quantitativi, la transizione basata sul semplice stacco, che coincide con il cambio di tavola. Questa particolare forma è frequente, in *Watchmen*, soprattutto quando la seconda sequenza è accompagnata dal diario di Rorschach, solitamente un passaggio dall'azione corale al monologo in prima persona. La prima sequenza si conclude generalmente con una vignetta multipla, con piani di ripresa che vanno dal totale a quelli più ampi, consentendo la necessaria pausa nella lettura che prelude alla svolta narrativa.

Qualunque sia l'opzione di volta in volta prescelta, ritroviamo un Alan Moore particolarmente premuroso nell'occultare "l'anello debole"⁴ della catena discorsiva, attraverso una forma consona alle prerogative del montaggio, alla cadenza delle inquadrature e all'attenzione di cui godono primi piani e dettagli. Quando il ponte tra due sequenze non poggia sull'impostazione grafica, il collegamento è assicurato da un testo scritto, generalmente sotto forma dell'omologo del "cavallo sonoro". Miller predilige la transizione basata sullo stacco netto, anche perché il montaggio, se spesso si basa sulla regolarità della struttura grafica così come in *Watchmen*, si pone a servizio di sequenze più frenetiche, dal ritmo più incalzante, che non sarebbe sostenibile da dissolvenze o sintagmi particolarmente lunghi. Se spesso il ripetersi delle strutture di *Watchmen* concorre alla creazione di un clima ossessivo che perdura,

e che accompagna tutti gli eventi pervadendoli di una monotonia quasi costante, *Batman* non rinuncia alla più tradizionale narrazione degli eventi attraverso accelerazioni e variazioni di ritmo talvolta brusche, laddove le scene presentino un *climax*, cui seguirà un rallentamento concluso da un campo visivo più ampio, solitamente il totale.

La principale ragione dello stacco, tuttavia, è un'altra, ed è giustificata prevalentemente dalla struttura narrativa del racconto: se gli eventi si dipanano in modo assolutamente lineare (esiste una precisa cronologia nel loro svolgimento), è vero altresì che sono ravvisabili salti temporali non indifferenti. In



altri termini, assistiamo alle imprese notturne di Batman nella loro esemplarità, nel loro manifestarsi come classici esempi di tutela dell'ordine; pertanto, molti episodi vengono presumibilmente omessi, e tra i diversi stadi della narrazione esiste un'evidente discontinuità. Per questo motivo il ricorso alla transizione attraverso lo stacco appare l'espedito più plausibile, mentre la graduazione utilizzata da Moore non arriverebbe ad evidenziare la separazione tra le sequenze in modo altrettanto netto.

Una sola sequenza, infatti, si conclude con una graduazione dei piani, dal dettaglio al primo piano; si tratta del risveglio del Joker, di cui la vignetta proposta nella figura a lato rappresenta un particolare.

Una possibilità alternativa è quella della vignetta che occupa tutta la pagina, solitamente collocata all'inizio della sequenza, talvolta alla fine, e in alcune

occasioni (ad esempio nell'episodio della prima lotta tra Batman e il capo dei mutanti) come culmine di un prologo da cui prenderà avvio il corpo principale della scena narrata. Il vero ponte fra le sequenze, tuttavia, è costituito dalla televisione: il racconto, infatti, è strutturato prevalentemente sulla base del montaggio alternato fra le normali scene d'azione e i commenti televisivi dei notiziari e dei *talk-show*, dispensatori di banalità che spesso, tuttavia, hanno l'ultima parola⁵. Rare volte, infatti, una fase che esordisce con una vignetta a tutta pagina non è preceduta dai commenti dei *media*, i veri elementi di scansione delle vicende, al punto da poter considerare tale accostamento una vera e propria struttura formale. Sono frequenti i casi in cui una sequenza sviluppata nella normale successione di vignette trova conclusione in uno schermo televisivo, sebbene lo svolgimento degli eventi non lasciasse adito ad alcun dubbio sull'esito degli stessi. Sintagmi di questo tipo fungono da collante di una narrazione i cui stacchi, i cui salti spazio-temporali, rischierebbero di risultare eccessivamente bruschi.

È perciò lecito ipotizzare che, mascherato da intervento invadente e inopportuno dalla logica del racconto, quella del notiziario rappresenti una variante di notevole qualità per rendere possibili transizioni altrimenti discontinue. Anche nel caso di *Batman*, infine, le sequenze non si collocano sempre entro i limiti delle relative tavole; molto spesso, infatti, vengono utilizzate la prima e l'ultima striscia di una tavola a conclusione di un evento o come inizio di una scena.



3. Le fasi dell'interpretazione

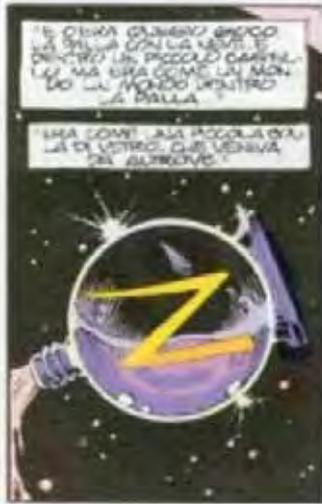
Abbiamo già accennato ad importanti aspetti riguardanti la scansione del tempo e la percezione della durata in funzione della struttura complessiva delle tavole; sono tuttavia necessarie alcune precisazioni nei confronti di entrambi i testi. In primo luogo, entrambi fanno ricorso all'omologo fumettistico del piano sequenza, non tanto nell'utilizzo della vignetta orizzontale, quanto mediante l'insistenza sullo stesso soggetto catturato dal medesimo piano di ripresa. L'ellissi, pertanto, è decisamente ridotta, soprattutto, dato il minor margine di movimento, nelle vignette contenenti primi piani o dettagli; in questo frangente, perciò, è facile assimilare la durata al tempo di lettura, sebbene un'insistenza in tal senso conduce alla sequenza di ralenti di cui parleremo alla fine del paragrafo. Se il cambio di inquadratura è più frequente in *Batman*, è altresì vero che il testo scompone l'azione in numerosi momenti e da diversi punti di

vista, riducendo così, anche in questo caso, lo scarto temporale. L'omissione è certamente più estesa (a parità di formato del quadro) nei piani compresi tra la mezza figura e la figura intera: dal momento che il soggetto ripreso è più piccolo, la ricostruzione del movimento e della relativa durata lascia al lettore una possibilità di intervento più ampia, sebbene,



tanto in *Watchmen* quanto in *Batman*, il rapporto tra le proporzioni della vignetta e il suo contenuto ne riduce solitamente al minimo l'entità. Analogamente si comportano le vignette multiple con il soggetto in proporzione alle dimensioni del quadro. Un'eccezione è costituita da alcune vignette multiple orizzontali di Miller, che contengono totali o campi medi: in questi casi (ad esempio la sparatoria che coinvolge Batman ed il nuovo commissario Ellen Yindel) un'azione di lunga durata è rappresentata da un'istantanea, poiché non si ravvisa asincronia, e il resto del movimento deve essere ricostruito dal lettore.

Inoltre, le frequenti fasi di montaggio alternato di eventi non contemporanei rallentano lo svolgimento dell'evento in corso, e di conseguenza la sua lettura; ma, in ultima analisi, l'ipotesi di un'attività di *closure* senza sforzi eccessivi rimane valida (almeno a livello di comprensibilità dell'azione), poiché i singoli sintagmi sono concepiti secondo il modello dello scorrimento del fotogramma cinematografico. È il caso di



interrogarsi se ad una maggiore comprensibilità dell'azione corrisponda una semplificazione nel processo di lettura, o se, viceversa, una così fedele adesione alla sintassi del cinema, ma soprattutto ai suoi tempi, non costituisca invece un ostacolo all'operazione interpretativa. Da un lato, si tenderebbe a sottoscrivere la prima delle due ipotesi: quasi sicuramente, di fronte a numerose fasi di un movimento, o innanzi a un quadro in cui il margine di manovra di un personaggio è limitato a poche opzioni compatibili, si sarebbe disposti a considerare il testo di indubbia leggibilità, poiché non rimane alcuno spazio all'interpretazione ambigua. Dall'altro, tuttavia, il fruitore si renderebbe conto di come la cura del dettaglio, la ferrea scansione, il ripetersi delle analogie rappresentino un freno alla normale attività di ricostruzione.

È indubbio, infatti, che *Watchmen* e *Batman* segnino una totale rottura con il fumetto tradizionale, generalmente fondato sul cambio di inquadratura indiscriminato, e, di conseguenza, sull'utilizzo di un'unica vignetta come indice di un'azione completa, o su un numero limitato di vignette analoghe quando il movimento lo richieda. Il testo di Moore, così come quello di Miller nelle tavole di sedici vignette, avvicina cinema e fumetto poiché insiste su un'inquadratura ai limiti della maniacalità, su una ridondanza che – è questa la portata rivoluzionaria di *Watchmen* e *Batman* – talvolta sfida e mette in discussione uno dei

presupposti su cui si fonda la nozione di "vignetta": la rappresentatività nei confronti di uno spazio-tempo, la possibilità di ricondurre ad un unico quadro l'insieme degli stadi che completano un'azione. Nelle strutture in esame tutto è scomposto in numerose inquadrature, nessuna delle quali, in molti casi, emerge come elemento indispensabile all'intelligibilità della scena. Se dal punto di vista meramente illustrativo, quindi, una vignetta sarebbe sufficiente nella maggior parte dei casi, sul piano retorico e comunicativo, in ultima analisi, possiamo concludere che nessuno dei quadri si propone con maggiore evidenza perché ognuno, nelle intenzioni degli autori, deve apparire ugualmente intenso, ugualmente impegnativo. La finalità di questa operazione è la percezione, da parte del lettore, non solo di una durata che non è quasi più necessario dedurre, ma, soprattutto, di una cadenza regolare e opprimente, quasi si trattasse – anticipiamo così uno dei temi dei prossimi paragrafi – dei rintocchi di un orologio.

Se una vignetta, da sola, non appare più necessaria delle altre, la loro interazione complessiva appare, invece, totalmente giustificata, e fondata su sottili equilibri che denotano una maturità linguistica, e una conoscenza delle potenzialità del mezzo, raramente eguagliate. Sono pochi i fumetti che, nell'ultimo decennio, hanno fatto tesoro della lezione di Moore e Miller: tra questi, per l'analogia di alcune strutture formali, vanno ricordati la decennale serie di *Sandman* e *Cages*, ormai giunto a conclusione anche in Italia. Forse questa condivisione di mezzi, questa somiglianza nelle strutture, questa convergenza di modi e tempi di narrazione tra cinema e fumetto è condotta da entrambi gli autori in modo talmente estremo da dover riconsiderare non solo la prassi linguistica del fumetto rispetto alla tradizione, ma anche da ridefinire i criteri su cui si fonda la compatibilità stessa con il linguaggio cinematografico. Non è più, o non è solo, una semplice questione di raccordi, di dialettica fra inquadrature, di angolazioni e piani di ripresa: si tratta di un tentativo di appianare le divergenze, di una comunione di risorse che riprende, ma che insieme oltrepassa abbondantemente, la lezione impartita da Milton Caniff negli anni '30.

In *Watchmen* e in *Batman*, infatti, riscontriamo un impiego di tutte le forme di montaggio esaminate nei precedenti capitoli, anche delle meno consuete; allo stesso tempo, ne ravvisiamo una reinterpretazione, se ad esempio, come si può dedurre dalle illustrazio-



ni, il solo montaggio analitico non è più legato alla giustapposizione di dettagli, ma anche di altri piani di ripresa. Per capire in quale misura la strada intrapresa dai nostri autori è stata recepita, sarebbe necessario esaminare retrospettivamente la produzione a seguire; ma, al di là delle citate opere di Neil Gaiman e di Dave McKean, non è semplice constatare le evoluzioni dell'approccio linguistico di Miller e di Moore, anche perché i testi dell'ultimo decennio appaiono sempre più eterogenei e alla ricerca di nuove forme espressive. Se vogliamo delineare una tendenza, possiamo ipotizzare che il linguaggio del fumetto americano si sta evolvendo nella direzione di una sempre più articolata gestione della pagina, verso un frequente impiego di margini non ortogonali, e verso una sperimentazione grafica che usufruisce della tecnica mista facendo propri i mezzi della fotografia e dell'immagine informatica.

Si parlava di equilibri sottili legati alla costruzione della tavola, e soprattutto alla diversa percezione legata ad un utilizzo prolungato di piani ravvicinati: in questi casi, la raffigurazione può condurre ad un isolamento rispetto allo spazio circostante, ad una tensione verso l'esterno che, se prolungata, conduce ad una diversa visione d'insieme della pagina e ad una differente considerazione del tempo e del movimento. Più chiaramente: una lunga sequenza di primi piani e dettagli metterà in rilievo la regolarità dell'ellissi rispetto alla continuità temporale, la staticità dell'immagine rispetto alla durata, il rallentamento rispetto al normale svolgimento.

La figura sopra riportata rappresenta il *flashback* di Bruce Wayne tratta dalle pagine di *Batman*, cui si è più volte fatto riferimento nella letteratura saggistica sul fumetto. La struttura di base che ne regge l'andamento è invariata rispetto alle altre sequenze, ma i

numerosi dettagli e il massiccio ricorso al fuoricampo, uniti al fatto di narrare in tre tavole un evento di breve durata, sono gli strumenti che, in aggiunta a quelli precedentemente discussi, inducono a spezzare la continuità tra le inquadrature nell'accezione finora considerata. L'abbondanza di immagini simili può trasformare un movimento di lieve entità, come quello della mano del padre di Bruce, in un fermo-immagine, anche in virtù del montaggio alternato che dilazona l'evento in diversi frammenti.

Un ulteriore fattore contribuisce ad allentare il legame tra tempo di lettura e tempo del racconto: l'assenza, in questa sequenza,



za, in questa sequenza, del testo scritto, che invece, nel resto del volume così come in *Watchmen*, rappresenta un importante elemento di congiunzione fra le immagini. In un testo a fumetti, il testo scritto è un inequivocabile artefice di continuità temporale, il solo elemento in grado di supportare l'illustrazione di una vignetta determinandone la durata effettiva senza bisogno di ricostruzione. Questa considerazione mantiene la propria validità e si presta anche all'esame di *Watchmen* e di *Batman*; ma il contributo alla determinazione dell'estensione di un evento viene svolto dal testo verbale in misura minore rispetto ad altri fumetti. Si potrebbe obiettare che è proprio l'enorme quantità del testo scritto – sotto forma di dialoghi o didascalie – a conferire alla tavo-

la e alla successione di vignette la conformazione che conosciamo, e che proprio la sua costante presenza sia il vero fattore di coincidenza tra tempo di lettura e tempo della storia che relega ad un ruolo secondario l'impatto dell'ellissi. Ciò è vero, tuttavia, solo in parte: se non è confutabile il fatto che, in presenza di molti dialoghi, il passaggio ad un'altra vignetta è indispensabile, è anche vero che l'insistenza e la ridondanza di uno stesso soggetto colto attraverso il medesimo

piano di ripresa, o della stessa scena attraverso un numero elevato di inquadrature, non ne costituisce una conseguenza necessaria; la scarsità di asincronia tra testo e immagine garantita dalla sintassi dei due albi dimostra che non è il solo utilizzo di dialoghi a garantire una continuità analoga a quella cinematografica. La brevità e la costanza delle ellissi eseguono, a pieno titolo, un compito equiparabile a quello delle parole per quanto riguarda il processo di *closure*. Il testo scritto e la ripetitività dell'immagine sono stati concepiti l'uno in funzione dell'altra, per ricoprire un ruolo complementare e ugualmente necessario allo svolgimento e all'equilibrio degli eventi. Da un lato, le immagini così distribuite consentono una narrazione all'insegna di una prosa particolareggiata e abbondante; dall'altro, il contenuto del *balloon* funge, con modalità diverse, da collante e da filo conduttore tra scene, comunque unite da una forte dialettica tra le immagini, e sequenze.

Il montaggio alternato in *Watchmen* rappresenta uno dei risultati più considerevoli nello studio del rapporto testo-immagine: quando accompagnato da

un testo scritto, si ravvisa un'ambivalenza nel senso delle frasi, relative tanto all'evento da cui hanno preso origine, quanto alle inquadrature ad esso interposte, come se il loro significato si riferisse ad entrambe le situazioni. Il caso più evidente è quello del "fumetto nel fumetto"⁷, un ulteriore livello di testo che supporta la narrazione lungo gran parte del suo evolversi, e le cui frasi (sempre secondo la formula del discorso in prima persona) trovano riscontro negli scambi di battute tra la gente della strada, quasi ne illustrassero il significato recondito (figura sotto).

Possiamo desumere, quindi, che le due opere in esame rappresentino un esempio di sintassi edificata a supporto di una struttura narrativa e – vedremo nei prossimi paragrafi - di una dimensione tematica di cui rispecchia le contraddizioni, i conflitti, la complessità; questa interazione tra i diversi livelli del testo, in altri termini, è ciò che definisce la maturità linguistica di *Watchmen* e di *Batman* rispetto alla tradizione, nonché l'inizio di un innalzamento qualitativo delle trasposizioni cinematografiche di fumetti di successo.



4. Analisi della narrazione

4.1 Punti di vista e figure vicarie

La consuetudine del monologo nei fumetti di supereroi spiega l'abbondante ricorso al testo scritto; inoltre, la natura delle due opere propone una completa messa in discussione di una consuetudine tematica e narrativa – ovvero il manicheismo dell'etica e la conversazione fra i protagonisti nelle fasi di lotta - attraverso un discorso di matrice introspettiva e una narrazione presentata da diversi punti di vista. Se da un'ottica strettamente formale la didascalia (che in *Batman*, scontrata ed esterna alla vignetta, è anche unità di montaggio) serve a creare il terreno adatto alla transizione fra sequenze, o ad illustrare l'evento in corso, la sua prospettiva non sarà mai neutrale, e soprattutto il testo scritto non proverrà dalla voce fuori campo di un narratore onnisciente, bensì dalle impressioni, dalle valutazioni, dai pensieri dei singoli protagonisti. Così, in *Watchmen* verremo a conoscenza della vicenda attraverso le parole di Rorschach, di Jon Osterman, di Sally Jupiter e di sua figlia, mentre in *Batman* conosceremo di volta in volta la prospettiva dell'eroe, dei suoi antagonisti, del commissario Gordon, di Robin.

Su tutti, primeggia il punto di vista dei *media*. A sottolineare la diversa estrazione culturale dei due autori, *Watchmen* è dominato dalle pagine di giornale, dalle affissioni, dai manifesti attraverso i quali conosciamo lo sfondo storico della Guerra Fredda; in *Batman*, invece, il dibattito televisivo scandisce gli eventi con il proprio inutile ed eccessivo blaterare. Non è un caso, tuttavia, che il ritorno all'azione del personaggio sia indotto da una proiezione televisiva di *Zorro*, lo stesso film proiettato al cinema di fronte al quale furono uccisi i coniugi Wayne. A livello generale, *Watchmen* è un racconto basato sui silenzi (ci sono molti dialoghi, ma nessuna onomatopea), mentre *Batman* è un susseguirsi di rumori assordanti, di fragori dei temporali, di sirene spiegate, di spari. Solo un personaggio, nell'opera di Moore, usufruisce del mezzo televisivo, consultato con uno *zapping* veloce e regolare, attraverso una moltitudine di schermi che portano informazioni da ogni angolo del pianeta: è Adrian Veidt, ossia colui che rappresenta il superamento, sebbene degenerare, della vecchia generazione degli eroi, persino del Dr. Manhattan. Dalla figura di



Veidt, e dall'opposizione interna al sistema dei *media*, emergono alcuni tra i principali conflitti in atto nel racconto: giustiziere di strada/eroe su scala globale, azione diretta ed occasionale/missione pianificata, parzialità dell'informazione/molteplicità delle fonti, comunicazione verbale/cultura dell'immagine, antieroisimo/superomismo.

Persino nell'aspetto Veidt si colloca ad una notevole distanza rispetto ai suoi predecessori, poiché il suo *look*, ben lontano da quello del tradizionale antagonista del crimine, ricorda, piuttosto (complice la lince mutata geneticamente e la catena di giocattoli con cui il personaggio sfrutta la propria immagine) gli eroi di *cartoons* per ragazzi, o l'odierna moda, per il lettore attuale, del *fantasy* a sfondo storico: non è un caso, infatti, che egli sia anche protagonista di una serie animata e susciti processi di identificazione che lo rendono apprezzato dal pubblico e dai *media*. A livello formale, le strutture del doppio e il montaggio basato sull'opposizione avevano già evidenziato questi temi, così come il principale elemento di conflittualità sul quale si fondano *Watchmen* e *Batman*: il contrasto tra passato e presente, tra vecchio e nuovo, tra tradizione e novità. Il ricorso a eroi invecchiati e disadattati, unito all'alternanza tra attualità e *flash-back*, è il primo indice, sul piano narrativo, di tale tematica generale. Per questo motivo si parlava, nel paragrafo precedente, di montaggio scandito secondo



i rincocchi di un orologio, con particolare riferimento all'opera di Moore. I suoi eroi, così come, con miglior sorte, il Bruce Wayne di Miller, devono confrontarsi con i propri trascorsi e, soprattutto, con ciò che rappresenta il futuro. *Batman*, in particolare, accetta la sfida di una nuova generazione di criminali, che stabiliscono un confronto indiretto tra la concezione del supereroe classico (l'uomo dalla

doppia identità) e del mutante delle edizioni Marvel, frutto, in questo caso degenerare, della manipolazione genetica nell'era atomica. I monologhi di *Batman*, i rischi in cui incorre, la risoluzione finale di simulare la propria morte, sono le espressioni nel testo della contrapposizione manifestata in modo netto, ai limiti del manicheismo, dall'acceso confronto televisivo tra sostenitori e detrattori dell'uomo-pipistrello.



La tematica del tempo, così come i temi generali dell'opera, è frequentemente rappresentata da una simbologia e da figure ben precise: in *Watchmen*, il richiamo grafico più ricorrente è quello dell'orologio, non solo attraverso una rappresentazione diretta, ma anche mediante composizione di altre raffigurazioni (figura sopra). La macchia sullo *smile*, ad esempio, ricorda la lancetta orientata verso la mezzanotte, anche per una scelta cromatica in virtù della quale l'orologio riportato in figura è caratterizzato, nella tavola originale, dai colori giallo, rosso e nero.

Ma la macchia sul maglione è anche lo sfregio ad un simbolo, quello del



Comico, il cui volto è segnato di una cicatrice (proseguendo la tradizione cinematografica iniziata con *Scarface* di Howard Hawks, e che nei fumetti continua con il personaggio di Starr in *Preacher*). La rievocazione dello *smile*, intonso o danneggiato, indica e ricorda a più riprese la prospettiva principale del racconto. Da un lato è rievocata la morte del Comico, dall'altro ciò che ne ha sconvolto il cinismo e l'amoralità, ovvero il "grande scherzo" giocato da Veidt all'umanità intera: l'uccisione di tre milioni di persone attraverso la simulazione di un'invasione aliena, in modo da appianare, a carissimo prezzo, il conflitto tra le due superpotenze.



La raffigurazione del simbolo sorridente continua con una panoramica su Marte, e con un'immagine della luna attraversata da una striscia di fumo rosso mentre un'astronave si muove in lontananza. La luna tagliata, di memoria surrealista, è un'altra figura ricorrente anche in *Batman*, data l'analogia con il "bat-segnale"¹⁰ che si staglia

contro il cielo notturno. Il tema del tempo, come rievocazione e come sguardo al futuro, è presente anche nelle due boccette di profumo prodotto da Veidt, dai nomi inequivocabili: "Nostalgia" e "Millennium". Il primo, in particolare, si presenta con tale insistenza da originare una struttura assimilabile al montaggio intellettuale, poiché l'immagine è associata regolarmente a sequenze di *flashback* che rievocano un passato forse doloroso, ma meno opprimente delle aspettative di un'imminente catastrofe.

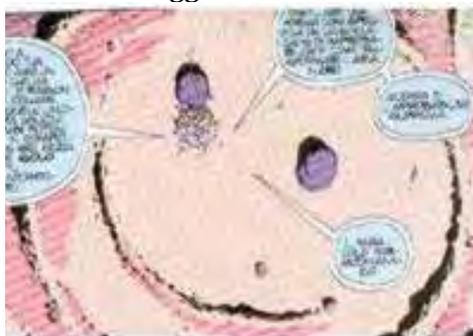
Resta da segnalare che tutta la simbologia di *Watchmen* ruota intorno a oggetti dalla forma circolare: lo *smile*, l'orologio, la luna, l'astronave, gli specchi (compresa la superficie su cui si riflettono Blake e Sally nell'episodio della violenza subita da quest'ultima), la fortezza di Osterman su Marte, il globo di Veidt che riproduce l'Universo, i flaconi di profumo. È possibile desumere, a partire da queste figure, una circolarità della storia intesa come eterno ritorno, come condanna a subire gli eventi, come illusione di poter intervenire sui disegni del destino. Il primo illuso è Adrian¹¹ Veidt, il quale potrebbe apparire come la figura vicaria dell'Autore Implicito, poiché intorno al suo folle progetto, di cui gli altri personaggi tentano di ricostruire le dinamiche, si snoda e si giustifica l'intera narrazione. Ma Veidt, alla fine, è solo colui che ha presuntuosamente varcato i limiti dell'umana morale; non sarà lui a decidere il destino degli uomini, né ad impedire un evento destabilizzante (ecco il tema del destino che interviene oltre le possibilità di previsione) a frantumare il nuovo ordine costituito. Lo dimostra il finale che, come l'esordio del volume, mostra il diario di Rorschach, unica prova della colpevolezza di Veidt; lo dimostrano, infine, le ultime parole del Dr. Manhattan: "Adrian, nulla finisce. Nulla ha mai fine."

Né è ravvisabile un Narratore attendibile negli altri protagonisti del racconto: se attorno ad essi procede l'avvio di una narrazione nelle sequenze di *flashback*, e se attraverso di loro Moore esprime le contraddizioni dell'eroe classico, è vero tuttavia che il loro ruolo generale è passivo, di tipo investigativo, come quello di ingranaggi in un disegno predeterminato.

Gli unici assimilabili ad un narratore sono Sally e Jacobi, perché gettano luce sul passato recente degli altri attori. Qualche dubbio potrebbe essere generato dalle figure di Rorschach e di Jon Osterman, data la loro peculiarità e la loro importanza nella vicenda. Il primo apre e chiude la storia, e la scandisce con il suo diario, ma inconsapevolmente; per i motivi di cui si è appena detto, nonché per la psicopatologia che lo rende diffidente e paranoico, la sua attendibilità come istanza narrante è messa fortemente in dubbio fino a quando gli eventi non gli daranno ragione. Inoltre, la consapevolezza del suo trauma infantile e la lucidità che mostra alla fine (è l'unico che vorrebbe denunciare Veidt), lo rende troppo vicino al lettore per non collocarlo, almeno in parte, sul medesimo lato del processo comunicativo.

Jon Osterman, dal canto suo, è un dio, un manipolatore della struttura atomica, perciò, apparentemente, metafora dell'atto creativo e, di conseguenza, dell'autore; ma il suo essere impotente di fronte agli eventi (ad esempio quando non impedisce, pur avendolo previsto, l'assassinio di Kennedy), il suo stesso definirsi "burattino" del destino, lo rende quanto di più analogo possa esi-

stere al lettore del fumetto. È l'unico, infatti, a sapere di essere solo un ingranaggio nella perfetta struttura del tempo: e cos'è il lettore di *Watchmen*, appunto, se non il burattino che vede i fili, se non colui che, nella sua percezione globale di una tavola strutturata come un gioco ad incastri dall'impressionante regolarità, riesce a percepire, come Osterman, tutte le sfaccettature del tempo, senza poter intervenire sul racconto già dato? A proposito di marionette: Veidt inquadrato con i suoi giocattoli in primo piano (figura sotto) è un deciso riferimento, nonché una simbolica prefigurazione, dell'illusione superomistica con cui si concluderà *Watchmen*.



Sembrerebbe più esatto, quindi, assimilare i personaggi alla definizione di Narratario, ovvero la figura vicaria del lettore nella narrazione; ma non possiamo escludere la presenza di un autore attraverso i loro interventi. Infatti, di tutti i personaggi, chi legge condivide i dubbi, le incertezze, o perlomeno stabilisce una relazione empatica; ma con loro non spartisce le idiosincrasie, le patologie, gli atteggiamenti paranoici, né, tantomeno, ipotizza processi di identificazione. Gli eroi decaduti si collocano di volta in volta presso i due termini dell'interazione, senza però assumerne definitivamente le prerogative: solo parzialmente quelle del lettore, per i motivi appena accennati, non quelle dell'autore, vista la loro passività e l'incompatibilità dei ruoli. Essi rappresentano, piuttosto, il filtro comunicativo, il codice convenzionale attraverso il quale l'autore esprime le proprie perplessità sul mondo dei supereroi e sulle loro contraddizioni, proponendo una storia dagli elevati contenuti etici su cui il lettore (ed è questo il ruolo del finale aperto) è chiamato a giudicare. Attraverso una configurazione del *sapere* solo in seguito accessibile al fruitore (la cui interpretazione procede per congetture, quindi sul livello del *credere*), l'autore detiene le chiavi della narrazione, ma non le usa per mettere la parola "fine"; egli si rende conto, in altre parole, di condividere con il lettore un patrimonio di conoscenze sulla base di una comune formazione culturale, e lo utilizza come avvio di una conversazione bilaterale cui il destinatario partecipa decifrandone gli interrogativi sottesi e fornendo le proprie, personali risposte da vero protagonista dello scambio comunicativo.

Questa strategia di tipo metadiscorsivo e metatestuale (parliamo di *questi* eroi per disquisire a livello più generale), insieme ad altri fattori di cui discuteremo nel prossimo paragrafo, colloca *Watchmen* nell'ambito della postmodernità, di cui fanno parte, oltre allo stesso *Batman*, numerose produzioni a seguire. Attraverso quali mezzi l'autore si manifesta esplicitamente? Innanzitutto, è il caso di ripeterlo, nella struttura di montaggio, nella conformazione della pagina, nelle frequenti ambivalenze del testo scritto come testimoni dell'intervento di un'istanza, negli interrogativi che propone. Ma le modalità con cui l'autore si esprime a livello figurativo coincidono con la simbologia grafica precedentemente illustrata, attraverso la quale si rivelano non solo i presupposti tematici, ma anche numerosi

indizi che difficilmente, tuttavia, sono colti alla prima lettura. E' frequente, ad esempio, il riferimento al pensiero laterale, ossia la risoluzione non convenzionale di un problema irrisolvibile con i normali procedimenti logici; Veidt si vanta di aver escogitato il suo piano applicando questa prospettiva, così come

Alessandro Magno risolve l'enigma del nodo di Gordio. E a questo famoso quesito Moore dedica alcuni dei riferimenti meglio dissimulati: procedendo a ritroso, si scopre che *Nodus Gordii* è una catena montuosa di Marte, e che (fig.13a) sulla divisa di un operaio appare la scritta "Gordian Knot Ltd. Co." ("Gordian Knot" significa "nodo di Gordio" in inglese, appunto).

Questo ed altri indizi appaiono a più riprese, prefigurazioni dell'"Ultimatum alla Terra" ad opera di Veidt; non citiamo a caso il film di Robert Wise, poiché di fronte ad un cinema dove si proietta *The day the earth stood still* atterrerà il mostro, dall'evidente simbologia sessuale, elaborato da artisti e scienziati alle dipendenze dell'ex-eroe. In *Batman*, come da tradizione, la figura ricorrente è quella del pipistrello: come animale, come distintivo sul costume, come segnale di allarme lanciato dalla polizia, come ombra proiettata dal protagonista. Anche Miller adotta la simbologia dello sfregio: in fig.13b il pipistrello in televisione appare attraversato da una barra rossa, e quello sul costume di Batman, in una delle sue prime uscite notturne, è subito strappato da colpi di arma da fuoco. E non è un caso che il primo antagonista storico con cui si riaprono le imprese dell'eroe sia proprio Due Facce, l'ex-procuratore Harvey Dent deturpato dall'acido per colpa dello stesso Batman.

La narrazione è più lineare rispetto a *Watchmen*, nel senso che la storia non è frutto di ricostruzione, ma procede nel suo *darsi* al lettore senza negargli la conoscenza dei fatti. Questo accade perché il racconto di Miller segue il percorso simbolico delle azioni di Batman, che procedono secondo un arricchimento della logica del Mito analizzata

da Frezza, scandita da alcune tappe fondamentali:

A. L'iniziazione: l'eroe, da persona comune nel proprio contesto sociale, subisce un trauma irreversibile, come uno *shock* (Bruce Wayne che assiste alla morte dei genitori), un incidente fortuito (gli eroi della *Silver Age* di Stan Lee), la morte vera e propria (Jim Corrigan che diventa lo Spettro).

B. L'assunzione della doppia identità (nel caso dell'eroe tradizionale come Batman) o la presa di co-

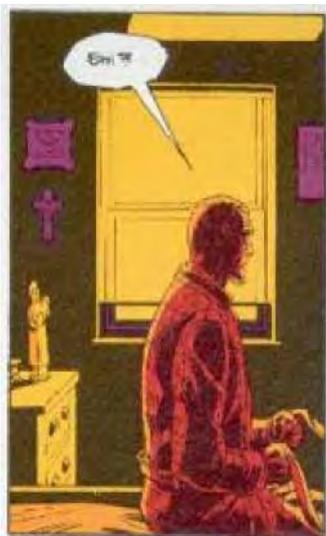


scienza di una nuova corporeità (la convivenza fisica con il proprio doppio da parte dei mutanti).

C. L'addestramento all'utilizzo dei propri poteri, talvolta tramite l'intervento di un aiutante, e il passaggio all'azione seriale.

Notiamo come, in *Watchmen*, solo Rorschach e il Dr. Manhattan rispettano appieno la prassi sopra elencata: il primo a causa di traumi infantili, il secondo in seguito ad un incidente con apparecchiature nucleari. Veidt, nonostante la consapevolezza acquisita con la morte dei genitori, agisce sempre per libera scelta, motivato da una curiosità intellettuale atipica per un eroe in maschera. Gli altri hanno iniziato per costrizione, per curiosità, o per convenienza: Moore, in conclusione, concede la motivazione etica tradizionale a personaggi dalla disarmante ingenuità (come Capitan Metropolis), o a personalità schizoidi come Rorschach. Il Batman di Miller, spezzata la serialità dell'azione con il ritiro, ripercorre il processo sopra descritto per ritornare all'attività: rivive, attraverso il *flashback*, il trauma infantile, discende alla caverna (luogo mentale ancor prima che fisico), ricomincia la propria lotta personale contro il crimine, ma la conduce ai limiti estremi attirando su di sé le ire della polizia, e, soprattutto, saldando il conto con il Joker. L'ultimo stadio del suo percorso, quindi, è la morte, in questo caso simulata, ma che spinge Batman al definitivo ritiro; è questo, come dimostrano le figure dei giustizieri solitari dal *western* in poi, il destino ultimo dell'eroe, il sovvertitore per eccellenza che non può convivere con l'ordine da sé stesso ricostituito. Il ritorno alla caverna, all'origine del personaggio, testimonia la circolarità degli eventi ravvisata anche in *Watchmen*, con un'apertura del finale che lascia al lettore, nuovamente chiamato in causa, facoltà di giudizio.

In questo caso, però, l'autore ha dimostrato il proprio apprezzamento ad un eroe che conosce da anni: dopo un invito al confronto, espresso dall'esposizione di tutti i punti di vista intorno all'attività dell'uomo-pipistrello, siamo costretti a subirne il fascino attraverso i personaggi che assistono, incapaci di intervenire, al suo grandioso salvataggio di Gotham City. Perciò è ravvisabile, nella seconda parte del volume, un'identificazione del lettore nei meccanismi della narrazione, attraverso la comparsa di figure vicarie; la svolta in tal senso è costituita dal contemporaneo ingresso in scena di Robin, del commissario Gordon, del nuovo commissario Ellen Yindel, che



non possono fare altro se non assistere, ammirati e impotenti, al ciò che si rivela, insieme alla lotta tra Batman e Superman, il culmine del racconto. Non è un caso che questa fase non sia caratterizzata dai monologhi di Batman, ma dalle parole dei comprimari; tutto ciò è fattibile, infatti, solo perché, a differenza di *Watchmen*, esiste un protagonista assoluto, un perno attorno al quale, fin da subito, ruotano gli eventi. Solo per questo motivo è possibile un'identificazione tra il lettore e i personaggi di contorno, la cui presenza permette di valutare l'operato di Batman da una certa distanza.

Dal punto di vista tematico, quindi, se Moore poneva in discussione un vecchio genere attraverso un elenco di tutte le sue fragilità strutturali, Miller compie la stessa operazione esaltando le contraddizioni di uno dei suoi esponenti più rappresentativi, soprattutto quando il confronto con Superman apre i solchi più profondi tra due diverse concezioni dell'eroe. La prima, quella di Batman, è basata su di un'idea piuttosto personale della giustizia, nonostante un rigore etico (ad esempio Batman non uccide nessuno) che prevale sulle motivazioni meramente vendicative dell'eroe; soprattutto nell'ultima parte, questo aspetto viene alla luce anche in virtù dell'assoluta amoralità dei nuovi antagonisti dell'uomo-pipistrello. Gli abituali nemici di Batman, infatti, sono psicotici dalle evidenti contraddizioni, se non altro motivati da una vocazione, per quanto aberrante, ad una spettacolare attività criminale che comporta rischi notevoli. Due



Facce, ad esempio, assale Gotham City in pieno giorno con elicotteri militari, minacciando le Torri Gemelle, luogo simbolo della metropoli e sede della locale emittente televisiva; il Joker uccide, con un gas letale, centinaia di persone, nel corso di una trasmissione in diretta. È il caso di sottolineare come due scene madri del racconto abbiano

come luogo di svolgimento l'ambiente dei *media*, stavolta visto dall'interno anziché attraverso le vignette a forma di schermo. Un personaggio come il Joker rivela apertamente la relazione di interdipendenza tra l'eroe e l'antagonista, poiché è evidente il suo ritorno sulla scena è determinato dall'abbandono, da parte di Bruce Wayne, dal suo forzato ritiro. È interessante notare, ritornando brevemente sugli aspetti formali dell'opera, che le sequenze relative allo scontro finale tra i due nemici sono caratterizzate da un costante utilizzo di tavole a sedici vignette, numero destinato

a salire con l'impiego di quadri suddivisi a metà. Si ravvisa, inoltre, un deciso intervento dell'istanza narrante a sottolineare la tematica del doppio, mediante la collocazione dell'evento nella sala degli specchi di un Luna Park. La struttura ossessiva della tavola, quindi, diviene una necessità in precise circostanze narrative, ovvero nei momenti in cui Batman si oppone ai suoi antagonisti classici.

Diversa è la prospettiva di Superman: l'eroe di Krypton è l'incarnazione della giustizia, una figura quasi messianica che è scesa dal cielo per proporre valori in cui la massa si sarebbe identificata. Ma, da servitore dell'umanità, egli decide di non condividere la missione di Batman e di accettare, poiché non intende trarre vantaggio dai propri poteri, un ruolo subalterno rispetto alla propria essenza divina, e condizionato dalle esigenze politiche della Guerra Fredda. Ciò che Batman gli rimprovera, dunque, è la

rinuncia ad accompagnarlo in un'opera di salvataggio del mondo che egli, in quanto problema politico, non può condurre da solo. Le motivazioni di Superman non sono meno fondate, se riflettiamo sulle sue parole: "Molti di noi hanno conosciuto il pericolo... e l'invidia dei comuni mortali. [...] Se potessero, ci ucciderebbero. Ogni anno diventano sempre più piccoli. Ogni anno che passa, ci odiano sempre di più. Non dobbiamo ricordargli che i giganti camminano sulla terra.". Ne consegue un inevitabile scontro, in cui Batman finisce per essere l'unico mortale ad aver sconfitto l'Uomo d'acciaio. Se questo episodio assume un enorme rilievo nell'economia della narrazione, esso rivela alcuni meccanismi di fondo dell'evoluzione del concetto di eroe, con una serie di implicazioni a livello sociale che saranno oggetto d'esame a conclusione dell'analisi.

5. Il fumetto della postmodernità

Dall'analisi della narrazione, sono emersi alcuni dei parametri che ci permettono di considerare *Watchmen* e *Batman* due testi appartenenti all'ambito della postmodernità. In primo luogo, i personaggi e gli eventi diventano le condizioni di esistenza di una conversazione bilaterale, che utilizza il pretesto della vicenda per organizzare un discorso metatestuale. Quindi, se l'autore si manifesta con forza nelle maglie della narrazione e della struttura formale, il lettore è altrettanto consapevole della natura del testo, pronto ad affrontarne i meccanismi in virtù di una preparazione culturale maturata nel corso degli anni.

Il lettore di Moore e di Miller, infatti, è sostanzialmente diverso dal fruitore degli albi degli anni '40, '50 e '60: lo scorso decennio, così come una fase degli anni '70 (non solo col Batman di Neal Adams, ma anche con le avanguardie europee) richiede un lettore sulle soglie dell'età adulta, cresciuto nella società dei *media*, possibilmente istruito ed aggiornato sul contesto storico in cui vive, capace di condividere la sensibilità di autori, se non coetanei, comunque formati su contenuti e informazioni comuni. Se i primi autori di *comics* potevano permettersi di proporre formule narrative di puro intrattenimento, o in ogni caso avventure il cui fondamento era il poco impegnativo rituale della fruizione, le esigenze del pubblico maturo sono diverse. Un lettore di fumetti ideale per i due testi di analisi era cresciuto, con ogni probabilità, con i supereroi Marvel, conosceva il Batman degli anni '70, e non era ignaro della produzione fumetti-



stica precedente, di cui, sicuramente, aveva ben presenti le spinte ideologiche. Questo complesso Lettore Modello – la ricostruzione a posteriori potrebbe renderlo più accorto di quanto in effetti non fosse – vive gli ultimi anni della Guerra Fredda, e forse ha già avvertito le contraddizioni che, dopo un periodo di relativa distensione, si esprimono nella corsa agli armamenti e nel reaganismo. Inoltre, le fonti culturali cui attinge, e che ora si trasformano sempre più fonti informative, sono molteplici, e sono legate alla crescente pervasività dei mezzi di comunicazione di massa. Ma ora che la logica pedagogizzante dei *media*, "logica del grillo" o "logica del corvo" secondo Fausto Colombo¹, non trova più un pubblico altrettanto disposto a prestarvi fede, il lettore metterà in discussione l'ideologia attraverso una riconsiderazione critica della propria formazione culturale. La fruizione del testo sarà, quindi, il luogo di una conflittualità che varcherà i confini del racconto.

Se le caratteristiche dell'autore sono analoghe, come abbiamo ipotizzato, a quelle del destinatario dell'opera, comprenderemo che, dietro l'atteggiamento



critico nei confronti dei *media*, dietro il recupero delle logiche televisive e del *videoclip* da parte di Miller, dietro le riflessioni sulla politica internazionale si celi la vera natura del narratore, che per la prima volta si manifesta esplicitamente come prodotto del sistema culturale. Per questo motivo il discorso si struttura, compatibilmente alle caratteristiche del mezzo, sulla base dell'interdipendenza e del fitto scambio di modalità comunicative e di contenuti tra le diverse forme espres-



sive dell'immaginario, possibilità riassunte nel concetto-chiave di "contaminazione". In primo luogo, cambiano le fasi di codifica e di decodifica dei contenuti: essi non si basano più su conoscenze provenienti dall'onniscienza dell'autore, ma sondano, al contrario, un terreno nel quale il confronto avviene ad armi pari. Di conse-

guenza, l'ambito della comunicazione non può essere quello della menzogna del racconto fantastico, ma il recupero dell'incredulità che, una volta svelati gli artifici messi in atto dall'autore, rimanda ad ulteriori livelli di lettura. In altri termini: lo stare al gioco, la condizione di *rêverie*, partecipa solo al primo stadio della fruizione, dopo il quale l'interazione comunicativa procede verso una crescente consapevolezza del testo come luogo di interrogativi irrisolti.

Oltre le soglie della narrazione, il lettore si dovrà confrontare con le finalità del testo, e si renderà conto che la complessità linguistica e la frammentazione del racconto non costituiscono solo l'esercizio di stile in cui era stato inizialmente coinvolto. Le strutture sintattiche precedentemente esaminate, la vicenda narrata con discontinuità temporale, e la suddivisione del racconto nei monologhi dei protagonisti nascondono una realtà ben più articolata: la necessità di ripensare i valori del vecchio genere supereroistico attraverso una minuziosa scomposizione del suo tradizionale manicheismo. La frattura viene realizzata, appunto, mediante la costruzione di un relativismo etico in cui valori positivi e negativi si confondono, e vengono ripartiti tra i diversi punti di vista dei personaggi.

Moore mette in scena tutti gli archetipi del supereroe americano, attingendo anche al folto immaginario cinematografico. Rorschach, il personaggio in *trench*, sembra una versione degenerata del *detective* anni '40, Gufo Notturmo è un Batman patetico cui è offerta una possibilità di riscatto, negata invece a Sally Jupiter. Se Veidt deve costituire il superamento dell'eroe classico, la condanna non può che essere unanime. La figura di Blake merita considerazione: i panni del Comico, infatti, sono quelli di un Capitan America oscuro, la cui cinica amoralità si contrappone all'idealismo del personaggio inventato da Jack Kirby nel 1941.

La citazione – che, non dimentichiamo, è una

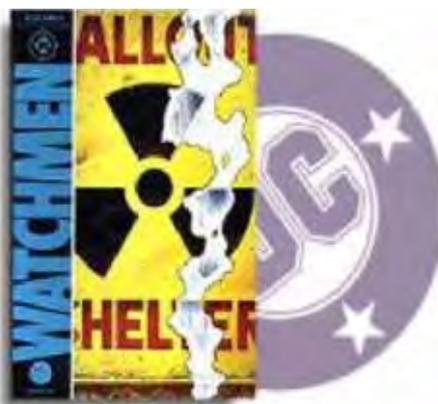
peculiarità tipica del testo postmoderno, pur con le dovute precauzioni nell'assumerne in blocco le peculiarità – prosegue con la caratterizzazione dei poteri di Osterman, la cui possibilità di cambiare le dimensioni del proprio corpo lo riconduce ai film di fantascienza sul tema del gigantismo, quasi a ricordarne l'anacronismo, e a renderlo, da un punto di vista concettuale, precedente al più moderno Veidt2. L'invecchiamento dell'eroe, così come in *Batman*, è un ulteriore invito al ripensamento, alla rilettura, al confronto con il passato; non ci stupiamo di ritrovarlo, nel testo di Miller, i vecchi nemici all'ultimo assalto, gli alleati di un tempo in aperto conflitto, e la ricerca di una coerenza con gli aspetti più significativi della serie regolare che ha per protagonista l'uomopipistrello.

Il testo postmoderno, quindi, può essere inteso in una duplice accezione. Da un lato, esso è volto al ripensamento e al superamento della concezione di genere, inteso come formula narrativa standardizzata: *Watchmen* e *Batman*, abbiamo visto, contengono gli

elementi del genere supereroistico, della fantascienza, a tratti del noir e del giallo, della fantapolitica, e talvolta presentano i toni della tragedia. In secondo luogo, si ravvisa una tendenza alla riproposta dei vecchi archetipi che, se nel nostro caso non è altrettanto esplicita, nelle produzioni degli anni '90 si proporranno con assoluta visibilità. Basti pensare alle citazioni cinematografiche, letterarie e storiche di *The Invisibles*, di *Preacher* (in cui compare con

frequenza John Wayne e viene affettuosamente parodiato il *western*), e dell'opera che, con il suo finale sereno e rassicurante, chiude forse il ciclo iniziato da Moore e Miller nel 1986. Si tratta di *Kingdom Come*, in cui la ridiscussione dell'etica supereroistica si fonde con un'operazione filologica di ampio respiro, al punto che la DC Comics ne ha proposto una nuova edizione annotata e ricca di appendici, dando vita ad un'operazione senza precedenti che fissa un nuovo paradigma nelle pratiche di fruizione del testo a fumetti. I miti dell'immaginario classico, quindi, vengono riproposti alla luce di una nuova sensibilità culturale e delle nuove tendenze: oltre al supereroe, una rivisitazione che meriterebbe un approfondimento è stata operata sul mito del vampiro da Garth Ennis, con il personaggio di Cassidy in *Preacher*. È auspicabile che questa figura degli anni '90 venga studiata a fondo, anche perché il vampiro è uno degli archetipi che hanno maggiormente segnato la continuità tra letteratura, cinema e fumetto3.

Il lettore, operando su diversi livelli con maggior distacco rispetto alla tradizionale interazione con il testo, si pone in una prospettiva analitica, con un



approccio sempre più vicino a quello dello studioso, pur senza possedere necessariamente i mezzi teorici. E, se la fruizione non è più una passiva ricezione di contenuti, si amplia lo spazio per la citazione ironica, per la parodia del testo, che la succitata distanza mantenuta dal lettore rende plausibili. Così, in *Watchmen* si accenna ai “*dirty comics*”⁴ degli anni '50, e si fa riferimento ad un inseguimento fallito dal Gufo Notturmo per un impellente problema fisiologico che il costume (inconveniente cui una versione successiva dell'abito porrà rimedio) non dava modo di espletare; in *Batman*, il contrappunto ironico è fornito dalla presenza di Alfred e, soprattutto, di Robin, la cui conoscenza dei sistemi informatici ci mostra un Batman anacronistico, e stupefatto, nella sua convinzione di possedere macchinari alla stregua della tecnologia militare.

Tra i livelli di lettura che i testi propongono, tra la molteplicità di direttive culturali proposte dagli autori, assume maggiore rilievo l'ambito sociologico, in rapporto al fallimento dell'idealismo roosveltiano. Il fumetto supereroistico, infatti, costituisce la tradizionale proiezione, negli USA, dei mutamenti sociali legati alla diversa percezione dell'ideologia dominante: qui si esprimono, più che altrove, i valori tradizionali della società e la percezione del rapporto con il sistema politico e istituzionale.

L'ambiguità del progetto reaganiano è espressa, in *Watchmen*, dai custodi di una morale manichea le cui fondamenta poggiano sul maccartismo più feroce (come la linea editoriale del *New Frontiersman*) e sull'equivoca interpretazione della fedeltà alla patria fornita da Rorschach ad un Veidt che esprime riserve sulla condotta morale del Comico: “Ha lottato per il suo paese. Non ha mai permesso che qualcuno lo costringesse ad arrendersi. [...] Se questo lo rende un nazista, potresti chiamare così anche me.”. Non è un caso che Blake sia il protagonista degli episodi più oscuri della recente storia americana: la guerra in Vietnam (vinta dagli USA), la liberazione degli ostaggi in Iran, i colpi di stato in America Latina, l'omicidio di Woodward e Bernstein⁵ e, forse, l'assassinio di Kennedy, elencati dall'autore come altrettanti capi di imputazione al proprio Paese d'adozione.

Il dubbio, per il lettore, è atroce: forse la ricerca della verità è esercitabile solo nell'ambito della



devianza, della cultura fascioide del *New Frontiersman*, della mostruosità di personaggi come il Comico e Adrian Veidt? Di tutti questi personaggi, così come di Rorschach, comprendiamo almeno le motivazioni: alla cultura *radical*, allo sterile dibattito televisivo, al progressismo salottiero, alla pratica del compromesso (che consente una triste sopravvivenza a chi accetta di adattarsi) tanto Moore quanto Miller non concedono attenuanti. All'immaginario del Vietnam, agli interrogativi legati ad una guerra dalle discutibili motivazioni, è possibile ricondurre la psicologia da reduce che – complice la prospettiva dell'eroe ormai invecchiato – emerge con forza dalle pagine di Moore, e, soprattutto, nella prima parte del *Batman* di Miller.

L'ormai evidente ambivalenza della politica statunitense risiede nella

figura di Jon Osterman, al tempo stesso messia (la sua prima apparizione è in tutto e per tutto una rievocazione di Cristo risorto⁶) e spettatore impassibile dell'umanità condannata. Il fatto che l'onnipotente “arsenale della democrazia”⁷ non dimostri alcun interesse verso le sorti del genere umano costituisce, probabilmente, il più grave atto di accusa rivolto da Moore all'*escalation* militare degli anni '80.

Non bisogna sottovalutare un curioso aspetto di *Watchmen*: i cognomi dei personaggi – come ne *La seconda guerra civile americana* di Joe Dante – sono stranieri, ad esprimere l'ormai impossibile identificazione in un sogno americano fatto di compartimenti stagni; l'unico autoctono è Blake, che, non a caso, è il primo a morire⁸.

Miller è americano, e forse proprio per il fatto di essere un osservatore partecipe (a differenza di Moore che, anche in questa occasione, fa parlare i propri personaggi), la sua requisitoria passa attraverso la vacuità dell'immagine televisiva, dai messaggi presidenziali tratteggiati con evidente sarcasmo ed intenti satirici; il ritratto di Reagan in tenuta anti-

atomica, nell'atto di abbandonare l'umanità nel momento di massimo pericolo, è il culmine dello *humour* milleriano, che traduce mediate un diverso registro linguistico le stesse conclusioni che l'autore britannico aveva raggiunto presentandoci il Dr. Manhattan. Il ricorso ad immagini classiche della Guerra Fredda prosegue con il telefono rosso, la linea privilegiata tra Batman e il





commissario Gordon (presente anche nella serie televisiva) che ironicamente ricorda quella istituita tra il Cremlino e la Casa Bianca all'indomani della questione cubana. Del resto, il parallelismo tra eroe e sistema politico è sottolineato dalla fusione del simbolo di Superman nella bandiera americana.

Se il supereroe classico è il depositario di valori assoluti, e delinea chiaramente possibilità di un loro immediato riscontro nei termini di un conflitto tra Bene e Male, il nuovo corso intrapreso da

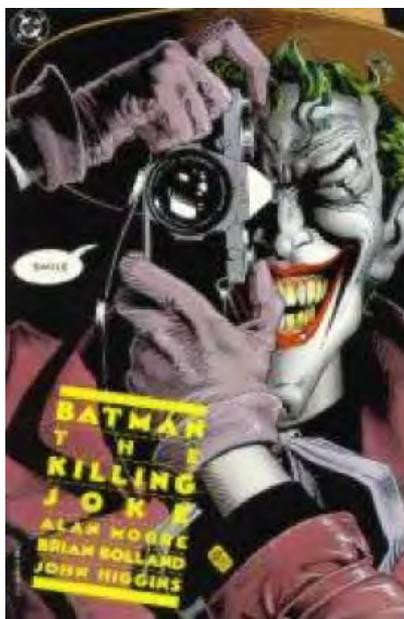
Moore e Miller si domanda se il vero nemico della democrazia non vada cercato, piuttosto, all'interno del sistema politico-militare, dentro un'ideologia le cui prime crepe sono divenute fratture ormai insanabili, baratri ideologici il cui fondo è cupo quanto la caratterizzazione gotica del "cavaliere oscuro"⁹. Per i denigratori dell'eroe postmoderno, la giustizia dovrebbe rientrare – e non si può dar loro torto – entro i limiti della legalità; ma per le istituzioni i termini della questione si dimostrano alquanto arbitrari, e manipolabili a seconda delle circostanze.

Gli autori non sono indulgenti nemmeno verso la massa, la cui fragilità è comunque giustificata, in parte, dal contesto della minaccia atomica; ma, accanto ad episodi di straziante umanità, viene messo in scena un individualismo esasperato, un'incapacità di solidarizzare con il prossimo nemmeno di fronte alla tragica incertezza sul futuro. Solo la reale consapevolezza della morte, infatti, ha unito in un abbraccio finale l'edicolante e il lettore di fumetti in *Watchmen*, e solo l'autorità di Batman ha impedito che l'incendio di Gotham City si trasformasse in un caotico spettacolo di saccheggio.

La contraddittorietà che caratterizza l'eroe dell'ultimo decennio, e che si proietta nell'immagine del suo stesso nemico (dobbiamo nuovamente riferirci, in questo caso, a *The Killing Joke*), testimonia l'impossibilità di una netta separazione dei ruoli che, all'uscita di *Watchmen* e di

Batman, era ancora presente in un filone della letteratura destinato a scomparire di lì a breve, cui facevano capo autori come Tom Clancy e Ken Follet. La riflessione iniziata dai due testi in esame, invece, continua tuttora, e forse è stata possibile poiché il fumetto non è ancora legato ai forti potentati politico-industriali cui è vincolato, ad esempio, il cinema hollywoodiano che ha proposto sul grande schermo alcuni romanzi dei succitati scrittori¹⁰. Crollato il nemico sovietico, infatti, un intero genere cinematografico ha dovuto cercare un altro antagonista, cui opporre con forza la salda morale americana; così gli anni '90 hanno visto crescere, sul grande schermo, la minaccia del terrorismo e dell'invasione aliena.

Il fumetto ha l'obbligo, vista la recente fragilità delle sue basi economiche, di precorrere i tempi, di legare il proprio mercato al prodotto d'autore di un certo impegno, e, anche nel caso della pubblicazione seriale o di puro intrattenimento, non può permettersi un passo falso con contenuti banali, né può puntare le proprie carte sul genere meramente commerciale. Le indicazioni recenti del *comic* americano vedono un fumetto capace di reinterpretare la logica dei *media*, di rinnovare le proprie peculiarità narrative, di ripercorrere i generi tradizionali per rinnovarne la formula, di attingere alle fonti culturali più disparate. Questa necessità di sopravvivere alla crisi editoriale si traduce in un fermento alla ricerca dell'innovazione, in una generazione di autori che divengono anche teorici (la ricerca linguistica di Dave McKean con *Cages* è il risultato più rimarchevole in tal senso), in una selezione degli argomenti che, grazie soprattutto alla politica della DC Comics e della sua linea "Vertigo", ha attirato su di sé un pubblico esigente e colto. Se la leggerezza di certo cinema garantisce gli incassi, l'unica strada percorribile dal fumetto è quella del continuo innalzamento qualitativo dei propri contenuti per salvarsi, e per procurarsi la più ampia visibilità di cui ha bisogno.



6. Conclusioni

Probabilmente *Watchmen* e *Batman*, anche in virtù della forza prorompente con cui si sono imposti, costituiscono il limite finora raggiunto nel tentativo, da parte del fumetto, di far propria la prassi cinematografica, adattandola alle peculiarità della successione di immagini statiche. Occorrerà qualche tempo, e soprattutto la conclusione delle serie più significative del decennio attuale, per avvalorare questa affermazione, e per verificare la presenza di altri testi consoni a tale prospettiva di analisi. La svolta impressa da Alan Moore e Frank Miller, ad ogni modo, lascia presagire che la prospettiva cinematografica non sarà abbandonata, grazie anche ad un contesto culturale che privilegia l'incontro tra diversi mezzi espressivi. Ne sono una dimostrazione i film di Tim Burton, e la proposta, benchè rifiutata da Terry Gilliam, di tradurre *Watchmen* (il "Guerra e pace" dei fumetti, secondo il regista) per il grande schermo. Anche il livello qualitativo delle trasposizioni, quindi, si è notevolmente elevato, o in ogni caso usufruisce di disponibilità, di personalità, di tecnologie adeguate allo scopo: l'esempio recente di maggior rilievo è indubbiamente rappresentato da *Spawn*. Kevin Smith (il regista di *Clerks*) per la prefazione ad un volume di *Preacher*, o la cantante Tori Amos (cui Dave McKean ha progettato le copertine di alcuni album) che introduce un albo di *Sandman*, sono la prova di una crescente multimedialità del nostro sistema



culturale, e di una visibilità del fumetto al di fuori dei consueti confini.

Un'altra possibilità offerta dalla ricerca è data dal recupero, da parte dell'autore postmoderno, della propria autorevolezza (nei confronti di un destinatario sempre più scaltro) mediante il ricorso a strutture narrative sempre più complesse, al gioco di incastri fra i frammenti del racconto, alla rielaborazione della linearità temporale. È il caso di film come *Pulp Fiction*, ma anche de *I soliti sospetti* o *L.A. Confidential*, per citare gli esempi più noti, cui fa eco, soprattutto, la linea adottata da Grant Morrison con *The Invisibles* (vicina, in alcune circostanze, ai temi proposti da *The Matrix*).

E' auspicabile, quindi, un quanto più prossimo ritorno allo studio del rapporto tra fumetto e sistema dei *media*, e sul ripensamento della tradizione che *Watchmen* e *Batman* hanno avviato, ma che altri stanno proseguendo con successo, senza il ritardo che ha caratterizzato, almeno in Italia, l'uscita dei principali saggi pubblicati in merito (il testo a cura di Daniele Brolli, ad esempio, risale al 1992).

Non sono infatti esaurite le numerose possibilità di confronto a rivelare che, in fondo, cinema e fumetto sono talmente vicini da porsi (e porre) analoghi interrogativi, da avanzare le medesime rivendicazioni, da trovare risposte comuni, forse per aver oltrepassato insieme, pochi anni orsono, la boa del primo secolo di vita.



Fabio Bonetti, nato a Cremona nel 1975, si è dedicato allo studio di cinema e fumetto per poi laurearsi, nel 1999, con una tesi sulle convergenze a livello linguistico tra i suddetti mezzi espressivi, di cui trovate alcuni estratti su **Fucine Mute**. Le sue attività lavorative riguardano comunque il web, in particolar modo nella progettazione di iniziative editoriali oltre che commerciali, e per questo approfondisce i linguaggi di programmazione relativi al web dinamico.

Il presente articolo è stato pubblicato a puntate nella rivista on-line **Fucine Mute** (<http://www.fucine.com/>) e precisamente con questa cadenza:

- Tra fumetto e cinema: suggerimenti per il testo postmoderno (I) su FM09
- Tra fumetto e cinema: suggerimenti per il testo postmoderno (II) su FM10
- Tra fumetto e cinema: suggerimenti sul testo postmoderno (III) su FM13

Una bibliografie degli articoli dell'autore pubblicati dalla stessa rivista **Fucine Mute** e si trova in: <http://www.fucine.com/search.php?aid=1>

