

> Federico Maffi:

Discorsi sul racconto breve - La sintesi dell'espressione grafica nel racconto per immagini

La facoltà che permette all'opera d'arte di poter giostrare autonomamente i propri elementi strutturali all'interno di uno spazio fisico limitato ha reso possibile scardinare il concetto di staticità legata alla dimensione materiale del suo supporto e dirigere il momento narrativo oltre la singola immagine. In un'illustrazione si può identificare la successione temporale di un'azione, malgrado essa sia contenuta in una singola unità compositiva: una peculiarità propria della narrazione per immagini, dal momento che il testo, a differenza del segno, può sì emulare questa tecnica visiva, ma solo scardinando le regole legate alla costruzione classica della prosa, restando comunque stretto all'interno del limite fisico della forma grafica. Nell'analisi della sintesi grafica applicata alla narrazione per immagini, è doveroso rivolgere particolare attenzione alla tematica del momento narrativo e, a tal proposito, è necessario prendere in prestito la nozione di frame dall'ambito cinematografico. Il singolo riquadro rappresenta un momento di staticità e allo stesso tempo la monade essenziale della sequenza narrativa. Il frame è caratterizzato da questa duplice polarità all'interno della sua stessa natura espressiva e similmente la vignetta fumettistica si è dovuta confrontare fin dal principio con questi espedienti grafici, nella volontà di donare un movimento alla sequenza narrativa. Esempio del concetto di momento narrativo è la serie di fotografie *The Horse In Motion*, eseguita da Eadweard Muybridge nel 1878, dove nei 24 scatti in successione si svela una prima bozza di sperimentazione cinematografica e un segreto fino a quel momento rimasto celato all'occhio umano: lì viene raffigurata l'esatta posizione assunta dal cavallo in ogni fase del galoppo ed è curioso notare che la rappresentazione pittorica classica avesse da sempre dipinto il quadrupede come fluttuante e sospeso dal suolo, nel momento del suo massimo slancio. Una posa che restituisce allo spettatore tutta la dinamicità della scena. Tuttavia la sequenza dei frame ha dimostrato che una zampa dell'animale poggia sempre a terra. Ecco manifestarsi la natura del momento narrativo: quella rappresentazione che coglie con maggior vigore espressivo il momento dello slancio è frutto dell'immaginazione o di quell'espedito visivo capace di condensare in un singolo frame l'intera drammaticità scenica. La scelta artistica rafforza l'efficacia espressiva della raffigurazione, a differenza dell'ambito cinematografico. È infatti possibile per il Racconto ad Immagini rappresentare specifici momenti narrativi che danno la possibilità al disegno di catturare l'essenza della cinesi. Un'azione di sintesi nella quale l'immagine adatta il momento narrativo alle proprie necessità compositive e della rappresentazione grafica. La singola vignetta dunque riesce a rappresentare un'intera sequenza narrativa, basata sulla scelta della disposizione nel riquadro delle componenti visive ed ottenere in seguito una struttura più complessa articolata dall'insieme delle vignette. Un meccanismo che permette di portare la narrazione oltre la stessa costrizione del limite fisico del riquadro. È indubbio che l'Opera a Fumetti sia la più virtuosa espressione artistica in quest'azione di stilizzazione e nell'architettare l'immagine. Il Fumetto si fa carico di rappresentare, nella sequenza delle vignette, la successione di quei momenti narrativi, capaci di dare vita al disegno e suscitare un forte immaginario nel lettore. Questa necessità si può ricondurre alla stessa alba della storia fumettistica e in particolare ai primi decenni del Novecento, quando la commissione delle tavole era principalmente legata all'editoria giornalistica. In questa fase storica si verifica un passaggio fondamentale per l'affermazione di quella che diverrà la Nona Arte. Il fatto che la produzione artistica fosse legata a finalità commerciali e che dovesse esprimere tutte le sue potenzialità all'interno di una singola pagina, ha promosso un processo naturale di sperimentazione grafica volta a contenere in un ristretto spazio lo sviluppo di una storia, gli espedienti visivi capaci di attrarre e stupire, l'espressione stilistica degli autori e il vigore narrativo dell'intreccio di trama. Si pensi alla figura di Winsor McCay. Egli ha influenzato in maniera inequivocabile molti aspetti della disciplina fumettistica e le generazioni successive di disegnatori, in particolar modo quelle americane: il suo gusto fortemente condizionato dall'Art Nouveau europea, ha dato vita a una nuova forma di produzione artistica, ricca di stimoli visivi. Arditissimi grafici che oggi si riconoscono nelle anatomie, poco scientifiche ma molto espressive, degli eroi delle scuderie Marvel e DC Comics. Le tavole di McCay acquisiscono spontaneamente movimento, grazie alla perfetta sintesi del momento narrativo ed escono da quei rigidi canoni di costruzione, nei quali venivano relegate le comic's strips. McCay ha saputo cogliere anche molti di quegli escamotage grafici impiegati dall'arte pubblicitaria diretti a suscitare nel cliente lo stupore e la meraviglia. Il processo di sintesi coinvolge profondamente le tavole delle Illustrazioni o dei Fumetti per la necessaria economia degli spazi e delle scelte narrative e in questa logica anche lo spazio bianco si trasforma in un potenziale mezzo espressivo. Ogni vignetta, e ancor di più l'intera architettura che costituisce il ponte d'unione tra le stesse, è un tassello fondamentale utile a leggere il flusso narrativo della tavola. Lo spazio della pagina perde la propria fisicità e si offre al lettore sotto nuovi profili di lettura.