

## Tra cinema e fumetto: due usi del montaggio

Giuseppe Saitta

Libera Università di lingue e comunicazione IULM

---

### Abstract

Entrambi linguaggi visivi, ove la narrazione si dipana grazie al rapporto di interdipendenza che ogni singola immagine intrattiene con l'immagine che la precede e quella che le succede. Pur dovendo ricorrere dunque a un montaggio di immagini, fumetto e cinema presentano tra di loro grandi differenze, ma anche grandi similitudini. Cercheremo di scoprire quali sono affidandoci all'analisi della duplice trasposizione di *300* da parte di Frank Miller e Zack Snyder.

---

### Parole chiave

Cinema, fumetto, montaggio, 300, Frank Miller

---

### Contatti

tizioacaso@gmail.com

---

### Cinema e fumetto: arti sequenziali a confronto

Cinema e fumetto sono due linguaggi.<sup>1</sup> Il primo si serve di un codice audiovisivo composto da suoni e immagini in movimento, il secondo è composto da parole e disegni, cioè immagini fisse.

Daniele Barbieri ci dice che:

il fumetto può ben sfruttare delle forme nate dal cinema (e viceversa) senza darlo a vedere, senza esibirlo [...] in varia misura, questa è anche la ragione generale dei numerosi tentativi della storia del fumetto di mimare il cinema, da Caniff a Pratt: il linguaggio del cinema è, per la maggior parte di noi, il linguaggio dell'avventura stessa. (*I linguaggi del fumetto* 227)

Questa riflessione motiva il complicato insieme di citazioni e influenze che hanno invaso i due mezzi. A partire da Tarantino, che ha sempre ammiccato al fumetto sia come soluzione grafica che come contenuto, per concludere con i film tratti da fumetti di supereroi.

Col passare dei decenni, le continue sperimentazioni e le avanguardie postmoderne hanno reso sempre più labili i confini tra un linguaggio e un altro, anche se è innegabile che, fin dalle loro nascite, cinema e fumetto sono stati indissolubilmente legati. Si sono influenzati vicendevolmente soprattutto nell'uso delle immagini, oltre che nei contenuti. Facendo salve alcune ovvie specificità dei mezzi – per esempio il cinema si manifesta in un tempo di fruizione prestabilito, mentre il fumetto ha un tempo di fruizione libero – ci sono però anche da sottolineare delle corrispondenze palesi: il colonnino o la didascalia all'interno della vignetta non osservano la stessa funzione della voce fuori campo al cinema? Inoltre le sceneggiature di cinema e fumetto percorrono strade analoghe nella co-

<sup>1</sup> In questa sede tratteremo i due media come tali. Si tenga presente che numerosi e importanti studiosi hanno fornito robusti argomenti contro la tesi che il cinema e più in generale le immagini siano un linguaggio. Tra questi vale la pena di citare Gregory Currie e il suo testo *Image and Minds* (1996).

struzione della storia, differenziandosi solo nel risultato finale. Quelle per il primo medium finiscono in suoni e inquadrature, quelle per il secondo in vignette e parole. La scala dei piani e campi usata è la stessa, introdotta prima nel cinema per poi essere adottata anche da fumetto e televisione. Lo *storyboard*, una sorta di sceneggiatura disegnata, usata da sempre nel cinema d'animazione e sempre più praticata anche dai film ripresi dal vero, è molto simile a un fumetto vero e proprio.

Senza contare poi i parametri applicabili a tutti e due i linguaggi e le figure convenzionali mutate dall'uno all'altro come il flashback, la soggettiva o il controcampo, che pur essendo nate nel cinema sono ormai dominio di entrambi.

Ma forse la convenzione che più di tutte lega questi due linguaggi risiede nel fatto che entrambi pongono l'immagine come unità centrale del loro linguaggio; questa però è un frammento che funziona solo se accostata ad altre immagini. Sembra dunque abbastanza evidente che i due mondi abbiano qualcosa in comune.

Fotogrammi, inquadrature e scene, montate tra di loro riescono a narrare una storia, che può più o meno emozionarci e da cui possiamo trarre una morale. Allo stesso modo, ponendo una vignetta affianco a un'altra, il fumetto raggiunge gli stessi obiettivi. L'insieme e l'accostamento di immagini fa sì che lo spettatore/lettore riesca a ricostruire una sequenza visiva completa, capace di creare un racconto.

Nella sua funzione narrativa, il montaggio funziona in entrambi i media allo stesso modo: lo scopo è quello di creare un senso, una forma, gli spazi in cui avviene la storia e di darle un ritmo.

Il fumetto deve però usufruire del montaggio anche per ricreare la sensazione di movimento e per scandire il tempo, tanto quello della singola azione, quanto quello diegetico. In quest'ultimo caso, nuovamente, non funziona in maniera tanto diversa dal montaggio cinematografico, potendo entrambi giocare su ellissi narrative, micro o macro che siano.

## Movimento e tempo

Movimento e tempo sono unità che nel fumetto si esprimono in maniera diversa nel fumetto, dato che funziona per immagini fisse.

Dunque mentre il cinema può riprendere i movimenti e il tempo reale, che poi può decidere se rispettare o meno, il fumetto ha dovuto inventarsi delle proprie soluzioni.

Per quanto concerne il movimento, gli autori hanno rivolto il loro sguardo a un altro medium: la fotografia, specie nei lavori prodotti da quelle correnti artistiche come dadaismo e futurismo, che hanno dedicato parecchi studi alla riproduzione del movimento in immagini fisse, di cui vale la pena citare almeno le foto di Anton Giulio Bragaglia, il quale, mediante una esposizione prolungata, riusciva a immortalare «il particolare divenire (la dinamica) di un'azione nel tempo e nello spazio, è il movimento insieme al suo movente (il soggetto che compie l'azione)» (De Filippo e Mistretta 37).

Lavori come quello di Bragaglia indubbiamente hanno influenzato i fumettisti nella loro ricerca di idee per rappresentare l'idea di movimento all'interno delle vignette, che si concretizzano spesso e volentieri con le cosiddette linee cinetiche, «linee continue o tratteggiate che accompagnano l'immaginaria traiettoria di persone od oggetti» (Forti) restituendo al lettore sia la direzione del movimento e dei personaggi rispetto all'ambiente, che il movimento di un particolare dell'azione.

Ogni autore usa le linee dinamiche a proprio modo e secondo il risultato che vuole ottenere. Possiamo però almeno dire che ci sono due principali modi di utilizzare le linee

dinamiche, una suddivisione che risulta tanto più marcata se confrontiamo il fumetto americano a quello giapponese. Negli Stati Uniti, le linee dinamiche assumono, nella maggior parte dei casi,

la forma di vere e proprie scie, una reificazione delle traiettorie dei corpi in movimento. Sono entità che non hanno a che fare con la percezione ottica del movimento; appaiono maggiormente come entità concettuali, proiezioni reali di un mondo concettuale, quello della scienza dei corpi in movimento. Qui la rappresentazione del movimento non comprende l'osservatore, non è formata a partire dal suo sguardo; appartiene più a un dominio dell'oggettivo. (De Filippo e Mistretta 34)

Nei manga «la dinamica dell'azione è invece rappresentata attraverso la movimentazione dello sfondo sul quale i personaggi e gli oggetti in movimento si stagliano» (34). In pratica è lo sfondo che, attraverso le linee cinetiche, rappresenta la direzione del movimento del soggetto, il quale è immobile e ben definito. Le linee cinetiche sono quindi «una proprietà visiva che riguarda soprattutto lo sfondo e non la figura in movimento» (37).

Oltre all'esposizione prolungata, il fumetto ha guardato con interesse anche a un altro tipo di tecnica fotografica, tramite la quale vi è un'aggiunta di diversi scatti (cioè di diversi istanti dell'esposizione) sullo stesso fotogramma. Questa tecnica, usata soprattutto in ambito sportivo, permette di imprimere sullo stesso fotogramma più momenti dell'azione compiuta dal soggetto. Il risultato sarà un sfondo sempre uguale dove il soggetto appare più volte in posizioni sempre diverse a seconda del movimento compiuto. Di seguito mettiamo due esempi a scopo comparativo.

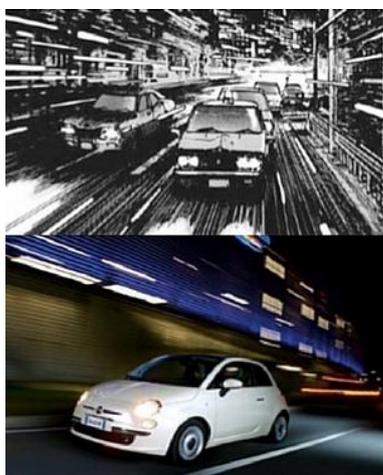


Fig. 1. Esposizione prolungata



Fig. 2. Flash e i diversi istanti dell'esposizione

Il primo caso (fig. 1), mostra appunto l'uso di linee cinetiche che simulano una foto a esposizione prolungata, difatti l'effetto non è troppo lontano da quello che possiamo vedere nella foto affianco con la 500 bianca. Il secondo caso (fig. 2), tratto dal celebre super-eroe Flash (che a ben vedere mostra la compresenza di entrambe le tecniche), riprende invece la tecnica dei diversi istanti dell'esposizione, in modo non troppo dissimile dalla foto con lo skater. In questo caso la rappresentazione del movimento è data attraverso dei volumi che visivamente descrivono lo spazio occupato da un corpo in movimento.

Se con le linee dinamiche il soggetto rimane distinto e pienamente riconoscibile, con i volumi dinamici si corre il rischio di trovarsi di fronte agli occhi una nuova entità che poco ha a che fare con quella del soggetto visto nella eventuale vignetta precedente, col pericolo di creare discontinuità nella comprensione del testo visivo, come nel seguente esempio tratto da uno dei lavori di Benito Jacovitti.



Fig. 3. Vignetta di Jacovitti

Le figure sono praticamente assenti, a parte qualche mano impegnata in convulse ripetizioni di mosse, che diventano così gli unici dettagli utili a una migliore comprensione. Questa scomparsa delle figure produce un effetto di grandissimo dinamismo: «le figure si muovono troppo velocemente per poter essere individuate, ma la situazione nel suo complesso è sufficientemente chiara anche senza questa individuazione» (Barbieri, *I linguaggi del fumetto* 237).

Linee dinamiche e volumi dinamici comunque non si escludono a vicenda, anzi possono essere usati assieme per rafforzare il concetto di movimento. Ne è un ottimo esempio questa vignetta dei *Peanuts*.



Fig. 4. Vignetta dei *Peanuts*

Qui si può vedere il personaggio di Sally intenta nello scuotere il celebre cane Snoopy. Il cane è qui raffigurato attraverso il volume dinamico (occhi e naso si ripetono almeno tre volte in posizioni diverse), ma al contempo è contornato da «una copiosa serie di linee di contenimento del movimento che amplificano la rappresentazione dinamica dello scuotimento cui egli è sottoposto» (De Filippo e Mistretta 43). La compresenza delle due tecniche di rappresentazione del movimento conferiscono a questo una maggiore pregnanza all'impressione dinamica.

Alcuni autori sono riusciti a rappresentare il movimento anche in assenza di linee e volumi dinamici. Come possiamo vedere, l'immagine (fig. 5) mette in scena l'allontanarsi di un personaggio. L'autore, il celebre Will Eisner, riesce a ottenere l'effetto di movimento unicamente attraverso la sequenza dei suoni prodotti dai passi.



Fig. 5. La prospettiva scandisce il tempo nella vignetta di Eisner

Questo esempio di Eisner porta in luce un'altra delicata questione legata al fumetto: quella della temporalità.

Si è portati a pensare che, in un fumetto, ogni vignetta descriva uno e un solo momento, in realtà il tempo si dipana in maniera decisamente più particolare.

Il tempo che scorre all'interno di una storia a fumetti non sarà mai uguale al tempo reale, ma varierà al variare della percezione temporale del lettore. In questo, non agisce in maniera troppo dissimile dal cinema che, grazie al montaggio, può creare una durata tutta sua che, non a caso, prende il nome di *tempo cinematografico*, dove la durata dell'azione sullo schermo non coincide con la durata di quella stessa azione nella quotidianità. Il cinema può comunque usufruire della possibilità di far coincidere tempo reale e tempo cinematografico, cosa impossibile per il fumetto.

A determinare il tempo (di lettura) di una vignetta giocano un ruolo fondamentale almeno tre fattori: la presenza di parole, la forma della vignetta e la presenza di movimento.

In *Capire il fumetto*, Scott McCloud ci pone davanti un esempio (fig. 6) molto calzante per capire ciò.



Fig. 6. Vignetta tratta da *Capire il fumetto*

Tutte le parole e i suoni presenti comportano una certa durata, anche il breve rumore di un flash. Inoltre tra di loro, suoni e rumori, intrattengono un'inevitabile rapporto di consequenzialità: il «Sorridetel!» è pronunciato prima del rumore del flash, mentre i balloon successivi possono solo seguire quest'ultimo.

Se in questa vignetta non ci fossero i *suoni* (dialoghi e rumori), la sensazione che se ne ricaverebbe sarebbe molto simile a una fotografia, finendo col descrivere solo un momento, cristallizzando il tempo.<sup>2</sup> Invece grazie alla loro presenza, e al fatto che sono comunque legate tra di loro da un rapporto di consequenzialità, non possiamo che leggerle come temporalmente consecutive le une alle altre: la donna in piedi in mezzo alla vignetta dice «Oh, Henry! Metti via quella macchina, per favore!», per tutta risposta, qualche secondo dopo, la ragazza seduta sul divano le dice «Aah. Lascialo stare, mamma. Si sta divertendo».

Per quanto riguarda invece la forma, la vignetta agisce come una sorta di indicatore generale della dimensione del tempo e dello spazio. Generalmente sono più i contenuti della vignetta che la vignetta stessa a definire la durata di quel tempo e le dimensioni di quello spazio. Però, le forme delle vignette variano notevolmente e possono avere un ragguardevole effetto sull'esperienza della lettura. Una vignetta grande richiederà, nella maggior parte dei casi, molto più tempo per essere letta, anche perché di solito contiene al suo interno molte più azioni in corso. Al contrario, una vignetta piccola è percepita come più rapida.

Oltre alla dimensione in sé, conta molto, nella percezione del tempo, come vengono montate tra loro le vignette. Conta dunque anche il ritmo. Una serie di vignette piccole in rapida successione avranno un ritmo più serrato, di conseguenza l'azione sarà percepita come veloce e concitata.

Ci sono comunque delle eccezioni che vedremo in seguito, quando parleremo dei tipi di transizione tra vignette individuati da McCloud.

Infine vi è il movimento. Se prendiamo la figura, si può riconoscere come movimento il «pafl» del flash che, come detto, avviene dopo il «Sorridetel!» e prima di tutte le altre parole; ma abbiamo anche il movimento del pezzo sulla scacchiera, il quale determina, per rapporto causa-effetto, le parole dell'ultimo uomo sulla destra. Dunque il movimento crea una sensazione di durata dovuta sia alla sua azione *fisica* (premere il flash e muovere il pezzo hanno bisogno di un certo lasso di tempo per accadere), sia di rapporto causa-effetto, azione-reazione, che non possono accadere contemporaneamente, ma solo susseguirsi nel tempo, anche se solo di pochi secondi.

## Closure

Leggere effettivamente un fumetto è un'operazione non così semplice. Quando se ne legge uno, è richiesto un intervento attivo da parte dell'immaginazione del lettore, utile per riempire i vuoti, siano essi all'interno di un unico quadro o, soprattutto, tra una vignetta e l'altra. Al cinema, o davanti al teleschermo, le immagini si susseguono con continuità, descrivendo punto per punto lo scorrere dell'azione. Nel fumetto, invece, l'azione può svilupparsi all'interno di un'unica vignetta, oppure può cominciare in una vignetta per poi concludersi nella successiva, saltando tutti i passaggi intermedi, che saranno tutti da immaginare. Nel caso in cui l'azione avvenga tra due vignette contigue, del gesto sarà

---

<sup>2</sup> In realtà non è del tutto vero: il lettore comunque seguirebbe le relazioni tra i personaggi che sono definiti dai loro gesti e sguardi. Cambierebbe forse l'ordine della lettura.

visibile l'effetto finale, ma non lo svolgimento. Tutto il lavoro è affidato alla mente del lettore.

Secondo Scott McCloud, a giocare un ruolo fondamentale nella lettura tra le vignette è la cosiddetta *closure*.<sup>3</sup>

Come essere umani, percepiamo il mondo attraverso l'uso dei nostri sensi. Nonostante ciò, questi non ci consentono di rivelare effettivamente il mondo nella sua interezza, ma solo in maniera frammentata e incompleta. Dobbiamo dunque completare la nostra percezione della realtà per poter ottenere le informazioni che ci servono.

Ogni giorno, senza rendercene conto, ci affidiamo alla *closure*, per completare mentalmente ciò che è incompleto, e lo facciamo grazie all'esperienza che accumuliamo durante la nostra vita.

Ciò avviene perché siamo abituati a un certo tipo di informazioni sin dalla nascita, oltre ad aver goduto di un certo tipo di istruzione scolastica. Se prendiamo a esempio un infante, non avendo ancora l'esperienza necessaria, non sarà in grado di *unire* le informazioni incomplete in modo tale da completarle da solo. Se c'è qualcosa che non può «vedere, ascoltare, odorare, gustare o toccare, [per il neonato] quella cosa non esiste» (McCloud, *Capire il fumetto* 70).

Alcune forme di *closure* avvengono in automatico, senza grande sforzo. Se ad esempio in una vignetta, o in una inquadratura, un personaggio è rappresentato solo dalla cintola in su, per quanto non ci vengano mostrate le gambe, supponiamo comunque che ci siano. Altre, invece, essendo state inventate ad hoc dai narratori, con lo scopo di produrre suspense o stimolare il pubblico, abbiamo imparato a *leggerle* grazie alla continua esposizione ad esse sin dalla più tenera età. Almeno ai giorni nostri. Quando il cinema era appena nato, le persone avevano delle difficoltà a *completare* le informazioni. Raccontava il professor Canova, durante una delle sue lezioni, un simpatico aneddoto: quando il cinema muoveva i primi passi, una coppia facoltosa decise di premiare la propria domestica pagandole il biglietto per una proiezione. La ragazza tornò a casa visibilmente sconvolta. Marito e moglie le chiesero cosa fosse successo, al che lei rispose di essere stata turbata dal vedere quelle scene di corpi mutilati.

In realtà di corpi mutilati, almeno a quei tempi, non ve ne erano. Probabilmente si trattava di semplici piani e dettagli che *scomponavano* i corpi degli attori. Perché allora la ragazza ne fu sconvolta? Probabilmente perché ancora non aveva l'esperienza, la conoscenza necessaria per ricostruire a posteriori tutto quello che sullo schermo appariva frammentato.

Come detto, con la *closure* abbiamo a che fare ogni giorno. Anche nei media elettronici la *closure* è presente, in maniera addirittura prepotente. In un film interviene continuamente ventiquattro volte al secondo, mentre la nostra mente, assistita dalla persistenza delle immagini, trasforma una serie di figure immobili in una sorta di continuo movimento.

Nel fumetto invece tale completamento non è continuo ed è tutt'altro che involontario. Anzi, è il mezzo di comunicazione ed espressione che lo utilizzo come nessun altro. Un media in cui il pubblico è un collaboratore spontaneo e consapevole, e la *closure* è l'agente del cambiamento, del tempo e del movimento. Se ne può dedurre che è grazie alla *closure* che riusciamo a leggere i fumetti.

---

<sup>3</sup> Potremmo tradurlo come «chiusura», ma rischierebbe di portare a incomprensioni.

Le vignette dei fumetti frammentano sia il tempo che lo spazio, offrendo un ritmo staccato e frastagliato di momenti scollegati. Ma la *closure* ci permette di collegare questi momenti e di costruire mentalmente una realtà continua ed unificata.

Ciò avviene costantemente a un duplice livello: a un livello micro completiamo le informazioni di ogni singola vignetta (conferendole tempo e movimento interni al singolo quadro); a un livello macro, invece, colleghiamo tra di loro le vignette (completando azioni, tempo e la storia narrata).

Questo secondo livello avviene in un preciso spazio designato, collocato tra le vignette: il margine. Questo ospita gran parte del mistero e della magia che sono nel cuore stesso dei fumetti. È proprio «nel limbo del margine, l'immaginazione umana prende due immagini separate e le trasforma in un'unica idea. Tra le due vignette non vediamo nulla, ma l'esperienza ci dice che deve esserci qualcosa» (74).

Così facendo, il lettore diventa un complice muto di ogni atto che il disegnatore affida alla carta. Si prenda a esempio l'immagine seguente.



Fig. 7. Vignetta tratta da *Capire il fumetto*

Nell'azione/situazione che viene a crearsi, non ci è dato sapere con che forza il maniaco ha sferrato il colpo, nemmeno quanti colpi può avere inferto. Non si può neanche essere del tutto sicuri di chi sia l'urlo della seconda vignetta: potrebbe essere la vittima (l'uomo che nella prima vignetta urla «NO! NO!»), ma potrebbe anche essere un urlo violento lanciato dal maniaco quando mena il suo fendente. La verità è che ognuno immaginerà la scena nella sua maniera. Ogni lettore «ha preso parte al delitto. Ognuno ha tenuto in mano l'ascia e ha deciso dove colpire. Uccidere un uomo tra le vignette equivale a condannarlo a mille morti diverse» (76).

La partecipazione è una forza potente in qualsiasi medium, tanto che anche i cineasti hanno compreso quanto sia importante concedere al pubblico la possibilità di usare la propria immaginazione. Ma il fumetto è forse il medium che deve utilizzarla molto più spesso. Questo perché la *closure* deliberata e volontaria del lettore è il mezzo primario del fumetto per simulare tempo e movimento.

## I sei tipi di montaggio

In *Capire il fumetto*, McCloud individua sei modalità tramite cui avviene la *closure*, cioè sei modi in cui è possibile giustapporre tra loro due vignette, così da creare un determinato

sensu; per compiere stacchi di montaggio non troppo dissimili da quelli cinematografici; ma anche per creare la sensazione di movimento e di durata temporale dell'azione.

La prima modalità è quella definita *da momento a momento*, ove le vignette, accostate tra di loro per ricreare un'azione, riproducono ognuna solo un brevissimo momento dell'azione globale.

Tra i vantaggi che tale montaggio comporta vi è il fatto che richiede pochissima *closure*, inoltre è molto utile «per rallentare l'azione, aumentare la suspense, catturare piccole variazioni e creare un movimento simile al cinema sulla pagina» (McCloud, *Fare il fumetto* 22). Di contro non è possibile usare tale tipologia di transizione in maniera reiterativa in quanto, ripetendo numerose vignette con variazioni minime, comporta da un lato il pericolo di annoiare il lettore, dall'altro, essendo molti fumetti pubblicati in un numero definito di pagine, l'autore non può concedersi il lusso di *sprecare* tavole e tavole in questa maniera.

Ciò non toglie che alcuni autori si siano divertiti a proporre transizioni da momento a momento. Un caso molto particolare lo si riscontra nelle tavole che il *mangaka*<sup>4</sup> Yūsuke Murata ha curato per *One-Punch Man*. Dato che i manga escono a capitoli settimanali, di una ventina di pagine circa, su riviste specializzate,<sup>5</sup> questo può comportare anche lunghi periodi di serializzazione (alcune storie sono pubblicate da più di dieci anni). In questo modo, gli autori hanno piena libertà di *allungare* la storia, inserendo numerose tavole che si susseguono da momento a momento, creando azioni altamente spettacolari.

Nel successivo esempio (fig. 8) abbiamo montato in sequenza ventiquattro tavole tratte dal decimo capitolo di *One-Punch Man*.<sup>6</sup> Come si può notare, le immagini sono tra loro talmente sequenziali che occorre poca *closure* per unirle tra di loro. Ne serve giusto quanto basta per ricostruire quei pochi movimenti che mancano tra una vignetta e l'altra. Ciò è dovuto al fatto che tra di loro le immagini sono talmente simili che le informazioni escluse, dall'una all'altra, sono abbastanza minime. Così risulta particolarmente facile unire i *puntini* tra di loro.

---

<sup>4</sup> Disegnatore di manga.

<sup>5</sup> In questo caso si tratta della rivista *Young Jump Web Comics*.

<sup>6</sup> Si è proceduto a montare la sequenza in questa maniera, tramite Photoshop, dato che ogni singola tavola è molto grande e sarebbe stato impossibile riproporle una ad una. Inoltre, in questa maniera, la visione di insieme permette di godere meglio degli stacchi da momento a momento, ricostruendo dunque tutta l'azione.



Fig. 8. Vignette tratte da *One-Punch Man*

Osservando attentamente, non si può negare che tutta la costruzione delle tavole abbia una decisa *cinematograficità*, assomigliando alla schematizzazione di un unico movimento di macchina: come fossero i punti culminanti (o meglio, rappresentativi) di un unico piano-sequenza. La cosa non è di certo sfuggita ai lettori del manga, così che un autore ignoto si è divertito a creare una gif animata usando proprio queste vignette. Pur in assenza di *frame* intermedi tra le vignette, con la giusta velocità di transizione è riuscito a ottenere un effetto decisamente fluido.<sup>7</sup>

Tale lavoro ha messo in evidenza come, grazie a questa forte sequenzialità concessa dalla transizione da momento a momento, il fumetto può mettere in atto anche dei movimenti di macchina tipici del cinema, di cui si possono trovare numerosi esempi anche in fumetti provenienti da altre parti del mondo.

<sup>7</sup> Il risultato è visibile a questo link: <http://i.imgur.com/ySfpVvk.gif>. Su internet si possono trovare anche molte altre gif animate tratte da *One-Punch Man*, confermando Murata come un disegnatore molto cinematografico.

Per concludere il discorso su questa prima tipologia di montaggio tra vignette, è opportuno notare come questa sovverta in alcuni casi il paradigma temporale legato alla dimensione delle vignette.

Riprendiamo come esempio il lavoro di Murata. Nella versione giapponese dei comic book, tutte e ventiquattro le tavole riportate in figura sono stampate a doppia pagina, creando dei quadri molti grandi. Nonostante questa grande dimensione, l'azione all'interno di ciascuna vignetta è molto veloce, evitando al lettore una percezione temporale lunga o in slow motion.

Lo stesso discorso vale anche per le vignette piccole, che generalmente vengono percepite come più rapide. Difatti basta inserire una serie di vignette uguali o che descrivano un'azione da momento a momento, per creare una sensazione di pausa, come si può vedere nel seguente esempio di McCloud.



Fig. 9. Vignette tratte da *Capire il fumetto*

Grazie al montaggio da momento a momento, dunque, la dimensione della vignetta può cessare di essere un fattore fondamentale per la percezione del tempo. In questi casi, tutto il peso dello scorrere del tempo ricade unicamente sulla *closure*.

Seconda tipologia è quella definita *da azione ad azione*, ove viene solitamente presentato un soggetto singolo in una progressione distinta (da azione ad azione appunto). Il singolo soggetto viene dunque ripreso in una serie di azioni tra di loro sequenziali. A differenza delle transizioni da momento a momento, in questo caso l'autore sceglie di rappresentare solo dei precisi momenti di un'azione. In questo modo, ogni vignetta aiuta a portare avanti la trama mantenendo un ritmo veloce.

Ancora McCloud ci fornisce un esempio estremamente esplicativo.

Come si può notare (fig. 10), entrambe le situazioni rappresentano la stessa azione. Nel primo caso, si è proceduto a montare momento per momento, mostrando ogni istante del movimento del personaggio.

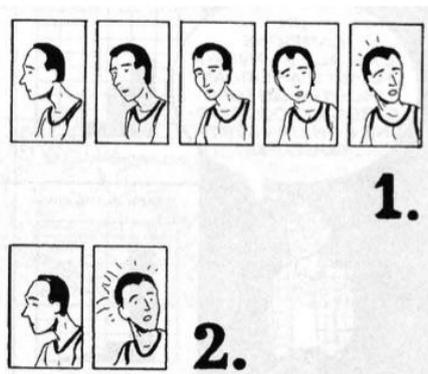


Fig. 10. Vignette tratte da *Capire il fumetto*

Nel secondo caso, invece, sono bastate due vignette, praticamente la prima e l'ultima, per dare esattamente la stessa sensazione.

Se ne può concludere che, mentre nel primo caso il lettore viene preso per mano e trascinato durante tutta l'azione, lasciando poco spazio alla sua capacità di ricostruire tutto tramite l'immaginazione, nel secondo avviene esattamente l'opposto. Dunque la *closure* interviene in maniera decisamente più prepotente.

Data questa sua capacità di sintesi, questo tipo di montaggio risulta tra i più usati, soprattutto nei fumetti americani, dato che questi vengono stampati in comic book dal numero di pagine molto limitate, rendendo necessario raccontare molto velocemente.

Questa tipologia di montaggio ha altresì reso possibile al fumetto di proporre dei ricordi identici a quelli cinematografici.

Il più comune da trovare è l'attacco sull'asse, di cui ci limitiamo a riportare un esempio tratto dall'illuminata *graphic novel* di Chester Brown, *Io le pago*.



Fig. 11. Vignette tratte da *Io le pago*

Più difficile da trovare, e per questo di grandissimo impatto visivo, è l'attacco sul movimento, che bene si può vedere in questo esempio tratto da *Teenage Mutant Ninja Turtles*.



Fig. 12. Vignette tratte da *Teenage Mutant Ninja Turtles*

Il movimento che si prefigura nella prima vignetta, ovvero il bastone che si abbatte dall'alto verso il basso contro l'avversario, trova conclusione nella vignetta immediatamente successiva, allo stesso modo in cui, in un attacco sul movimento, questo parte in una prima inquadratura per poi essere completato in quella seguente. Tale sensazione di trovarsi di fronte a un attacco sul movimento è dovuta ad alcuni fattori. Tanto per cominciare la presenza, nella seconda vignetta, di una linea cinetica che dall'alto scende verso il basso, assecondando dunque il movimento che il lettore presuppone farà il bastone. Ciò crea una continuità nel movimento. In secondo luogo, tra le due vignette l'autore varia il piano di ripresa, passando da una vignetta con una figura intera e una mezzafigura di quinta, a una con il dettaglio della mano che ferma il bastone. Ciò spinge il lettore a

concentrarsi maggiormente sull'azione in corso, *costringendolo* a percepire l'attacco sul movimento. Infine, gioca un fattore importante la forma delle due vignette. Se fossero state due vignette di identica dimensione, probabilmente la velocità dell'azione sarebbe stata diversa. Nel caso fossero state entrambe grandi come la prima, si sarebbe percepita un'azione molto più lenta, che avrebbe dato quasi una sensazione di *slow motion*. Se invece fossero state tutte e due piccole come la seconda, l'azione sarebbe stata molto rapida. Mescolando invece le due forme, l'autore è invece riuscito a trovare il giusto equilibrio temporale, che fa sembrare la velocità apparente del movimento come uguale tra i due quadri.

Terzo tipo di montaggio è quello *da soggetto a soggetto*, in cui tra una vignetta e l'altra cambia il soggetto (o l'oggetto) rappresentato al suo interno, pur rimanendo nella stessa scena o nella stessa idea che l'autore vuole veicolare. Avremo dunque una serie di soggetti/oggetti che continuano a cambiarsi/alternarsi per portare avanti la scena.

Per come definita, McCloud sembra volerci dire che i soggetti/oggetti condividono in quel momento lo stesso spazio/luogo e lo stesso tempo diegetico. Sono dunque compresenti, nonostante magari non li vediamo mai apparire contemporaneamente.

In situazioni come questa, è stato facile ricreare su carta altre convenzioni cinematografiche, quali la soggettiva e il campo/controcampo.

Nel caso della soggettiva, la prassi è solitamente quella di mostrare prima colui che guarda, per poi mostrare l'oggetto/soggetto dello sguardo. Molto interessante notare come si utilizzi spesso un mascherino per indicare ciò che viene guardato, rimandando in questo modo ai primi usi della soggettiva del cinema.

Nel campo/controcampo, la costruzione delle inquadrature ricalca fedelmente la sintassi cinematografica.

Ancora una volta Chester Brown ci fornisce fantastici esempi.

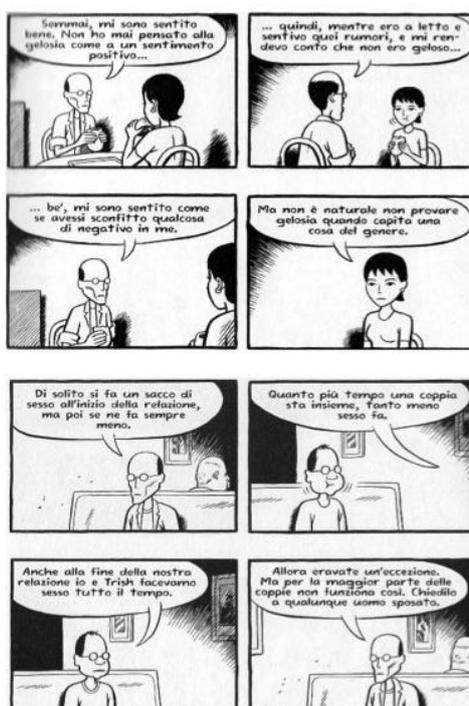


Fig. 13. Vignette tratte da *Io le pago*

Nelle prime tre vignette di figura 13, Brown si diverte a inserire contemporaneamente i due personaggi nei riquadri. Nonostante ciò, rimane attento a costruire le immagini in maniera da non variare né l'asse di ripresa, tantomeno la simmetria degli sguardi.

Nelle ultime quattro vignette di figura 13, l'autore, oltre a garantire simmetria e asse dello sguardo dei personaggi, li decentra lievemente, così da fare apparire più a destra il primo personaggio (che guarda da destra verso sinistra) e più a sinistra il secondo (il cui sguardo va da sinistra a destra), rendendo così di facile lettura tutto il botta e risposta.

In questo ultimo esempio si può altresì notare come Brown utilizzi anche un altro espediente tipicamente filmico: il piano d'ascolto.

Nella sesta vignetta (parliamo sempre della figura 13), il personaggio in favore di camera non parla, ascolta semplicemente quello che l'altro personaggio ha da dire. Si crea così una breve sensazione di pausa, arricchita anche dal fatto che il personaggio in campo sta mangiando mentre ascolta l'amico parlare.

Oltre all'alternanza dei soggetti/oggetti, staccare da soggetto a soggetto può servire a veicolare una particolare idea o sensazione.



Fig. 14. Vignette tratte da *Dylan Dog*

Nell'esempio di figura 14, tratto da *Dylan Dog*, Mistretta e De Filippo, fanno notare come si alternano due primi piani con il dettaglio delle mani che si stringono, immagine che ben si concilia con la battuta fuori campo portando il lettore al significato di «un contatto fisico, la nascita di una relazione amorosa, ma anche un rapporto solidale e di fiducia, quest'ultimo più importante per lo svolgimento della storia» (De Filippo e Mistretta 87).

Andando avanti, abbiamo poi il passaggio da scena a scena, che ritroviamo ogni volta in cui avvenga una netta transizione attraverso significative distanze di tempo e/o spazio. Detto altrimenti, tra una vignetta e l'altra e vi è un cambio di scena. Il funzionamento è esattamente come nel cinema, dove vi è un cambio di scena ogni qualvolta cambi il tempo e/o lo spazio della diegesi.

Solitamente gli autori tendono, col l'uso del testo e/o della grafica, a preannunciare o indicare che sta avvenendo questa transizione, come forma di aiuto per informare il lettore che si sta cambiando luogo e/o tempo e/o personaggi. Chester Brown, ad esempio, in questo tipo di transizioni, preferisce inserire una vignetta intermedia totalmente nera, su cui inserisce una didascalia, annunciando il cambio di scena.

Dicevamo che anche la grafica può intervenire nel far capire che sta avvenendo un cambio di scena. Ciò accade soprattutto quando si entra in un flashback. In casi come questi le soluzioni adottate dagli autori sono molteplici: si va dal cambio di colori ai con-

torni delle vignette, i quali non sono più continui (magari sono a tratteggio, o ondulate ecc.). Negli *shōnen* manga,<sup>8</sup> specie negli ultimi anni, si tende a indicare i flashback annerendo i margini tra le vignette. Una delle prassi più consolidate vuole comunque che il passaggio tra le scene avvenga tra l'ultima vignetta di una pagina e la prima della pagina seguente.

Come per le altre tipologie, anche questa riesce a ricreare due delle sintassi nate nel cinema: il montaggio alternato e il montaggio parallelo.

Il montaggio alternato è utilizzato per dare l'impressione che due azioni si stiano svolgendo nello stesso istante in due luoghi differenti, mentre il montaggio parallelo è usato quando si vuole accostare due eventi, non necessariamente contemporanei, per mostrarne somiglianze/differenze o creare determinate sensazioni.

Il celebre *Watchmen* di Alan Moore e David Gibbons ci fornisce un magistrale esempio dell'uso del montaggio alternato nel fumetto.



Fig. 15. Sequenza tratta da *Watchmen*

<sup>8</sup> Gli *shōnen* sono una categoria di manga indirizzati a un pubblico maschile, generalmente dall'età scolare alla maggiore età. Gli *shōnen* si focalizzano principalmente sull'azione, e la trama si snoda tipicamente in una serie di prove (duelli, prove sportive, ecc.) a cui i protagonisti vengono continuamente sottoposti. Ogni serie è quindi formata da un obiettivo principale (di solito un traguardo che il protagonista si è imposto di raggiungere, come ad esempio sconfiggere un nemico ritenuto imbattibile o vincere un prestigioso torneo sportivo), che viene conseguito solo alla conclusione della storia. Tutta la trama si snoda invece in una serie di sfide intermedie (ad esempio sconfiggere avversari minori), che oltre a sbloccare la strada verso la meta finale (come in un videogioco) permettono al protagonista di prepararsi allo scontro decisivo, migliorando le proprie capacità.

Bisogna ammettere che a rendere maggiormente leggibile questa tavola è la presenza del dialogo tra la ragazza e la madre, che copre tutte le vignette, passando continuamente da voce in a voce over. Oltre ciò, importante è anche l'aspetto fotografico: l'alternarsi tra il daylight per la scena in ospedale e l'ombra per quella del cimitero, crea un contrasto non solo simbolico, ma anche utile al lettore per orientarsi nella lettura. Senza queste presenze, una *sonora*, l'altra *fotografica*, la tavola sarebbe stata molto più difficile da capire.

Lo stacco da scena a scena permette anche di raccontare una storia, o parte di essa, condensando gli eventi più importanti in poche vignette. La tavola seguente è un ottimo esempio. Si tratta di una sequenza tratta da *Teenage Mutant Ninja Turtles*.



Fig. 16. Sequenza tratta da *Teenage Mutant Ninja Turtles*

In sole cinque vignette viene raccontata una grossissima parte della storia di un alieno rifugiatosi sulla Terra assumendo sembianze umane (l'uomo con biondo con la barba).

Dunque il montaggio da scena a scena permette di lavorare su ellissi temporali di dimensioni ragguardevoli. Ma per poter permettere al lettore di capire cosa sta avvenendo, quindi consentirgli di unire i puntini tra di loro, la sola *closure* non basta. L'immaginazione del lettore potrebbe infatti divagare troppo, snaturando totalmente le intenzioni dell'autore. Perciò, come nel caso del montaggio alternato di *Watchmen*, gioca un ruolo fondamentale il testo che, configurandosi come una voce off, crea una continuità tra una scena e l'altra, dandole un senso logico.





Fig. 18. Sequenza tratta da *30 Days of Night*

Grazie all'uso di una dominante colore sempre in discontinuità, l'autore crea una sorta di spaesamento, caricando il dettaglio di un impatto emotivo forte e rendendo così molto labile il confine fra il passaggio *da soggetto a soggetto* e quello *da aspetto ad aspetto*. Il colore infatti carica l'atmosfera (anche in questo caso) di angoscia, ma anche di disperazione: la disperazione del ragazzo non solo per essere stato arrestato, ma soprattutto perché ormai trasformato in vampiro.

Ultimo tipo di transizione, il *non-sequitur*, vede la giustapposizione di una serie di immagini e/o parole apparentemente prive di senso e scollegate. Questo tipo di montaggio è pressoché inutilizzato, a parte qualche fumetto sperimentale destinato a un pubblico di *nicchia*, nonché difficile da reperire. McCloud ce ne fornisce comunque un esempio confezionato ad hoc (fig. 19), giusto per capire come si configura.



Fig. 19. Vignette tratte da *Capire il fumetto*

Su quest'ultima categoria, McCloud si pone una domanda fondamentale: in una sequenza è possibile che una vignetta non abbia alcun rapporto con un'altra?

Personalmente, non lo credo. Anche se un'immagine è estremamente diversa da un'altra, c'è una specie di alchimia all'opera nello spazio tra le vignette che può aiutarci a trovare un senso o una risonanza, persino nelle combinazioni più dissonanti. Magari certi passaggi non hanno senso in modo tradizionale, ma si svilupperà inevitabilmente una relazione di qualche tipo. (*Capire il fumetto* 81)

Detta così, il concetto appare molto simile a quello espresso dal montaggio concettuale di un autore come Ějzenštejn in *Sciopero*, quando alterna le immagini della repressione del popolo con quella di un bue che viene macellato.

Anche nel fumetto, come nel montaggio delle attrazioni, il lettore si sente in qualche misura *obbligato* a cercare una relazione. Bresson sosteneva che «il vincolo impercettibile che congiunge le immagini più lontane e più indifferenti» (37) fosse la visione dello spettatore, che in questo caso diventa del lettore di fumetti.

A ben vedere, in questo tipo di montaggio, non si è troppo lontani da quello che Vincent Amiel definisce, per il cinema, *montaggio per corrispondenze*, ove l'accostare tra di loro inquadrature eterogenee e distanti tra loro crea comunque degli echi. E questi echi tra inquadrature possono dare, dal canto loro, delle «ripetizioni sporadiche, similitudini approssimative, sensazioni che aprono alla memoria uno spazio differente e proiettano in altri luoghi che tornano a palpitar» (132). Questi echi hanno la capacità di creare nessi aleatori che, a loro volta, producono una suggestione in chi sta leggendo/guardando, dando vita a un mondo che il fruitore deve percepire.

## Confini

In questa classificazione fatta da McCloud, l'autore canadese sembrerebbe non notare come vi siano dei confini sottili che le separino l'una dall'altra.

Partendo dai primi due tipi, non possiamo non dire che un passaggio da momento a momento comporti spesso anche un passaggio da azione ad azione. Se infatti andiamo a riprendere l'esempio di Murata, notiamo come vi sia quasi sempre anche dei passaggi da azione ad azione.

Analizzando invece nel dettaglio il passaggio da scena a scena, abbiamo detto che questo accade quando vi è un cambio di spazio e/o tempo. E il soggetto? Cambia o resta lo stesso? Ovviamente dipende dalle scelte autoriali. Comunque, per deduzione, possiamo trarne che il cambio da scena a scena (ricordando che si ha un cambio di scena quando, come nel cinema, cambiano tempo e/o spazio) può avvenire almeno tramite queste combinazioni:

- Cambiano tempo e/o spazio, ma non il soggetto.
- Cambiano tempo e soggetto, ma non lo spazio.
- Cambiano spazio e soggetto, ma non il tempo.
- Cambiano spazio, tempo e soggetto.

Come si può vedere, in tre casi su quattro, quando si cambia scena si cambia per forza anche il soggetto protagonista.

E a ben vedere, anche i passaggi da aspetto ad aspetto e il *non sequitur* comportano un inevitabile cambio di soggetti rappresentati tra una vignetta e l'altra.

Questo *problema* sembra nascere dal fatto che McCloud, nella sua analisi, tenda a focalizzarsi solo sul passaggio tra vignette contigue, non tenendo conto del fatto che un fu-

metto è composto da più vignette che entrano in relazione tra loro. Certo, quadri contigui intratterranno tra di loro una relazione decisamente forte, ma a livello della narrazione bisogna tenere conto di tutte le vignette presenti nella pagina per capire cosa stia succedendo.

De Filippo ne parla in maniera convincente analizzando una tavola (fig. 20) tratta da *30 Days of Night*. Se ci fermiamo a osservare la tavola, ci rendiamo conto che sono le tre inquadrature centrali a consentire di dare senso alla situazione. È per via di ciò che accade in quelle tre vignette, che nelle ultime tre il personaggio decide di muoversi. Non ci fossero state la seconda, la terza e la quarta vignetta, avremmo visto solo un uomo arrivare e muoversi, ma non capiremmo cosa lo ha spinto a farlo. Inoltre, grazie alla moltiplicazione delle inquadrature, la preoccupazione e la circospezione del personaggio vengono amplificate.



Fig. 20. Sequenza tratta da *30 Days of Night*

Dunque è solo mettendo insieme il tutto che si capisce il perché dell'azione del personaggio, in che momento questi decida di agire (quando le luci si spengono) e anche lo stato d'animo che lo pervade.

Oltre a ciò, McCloud non chiama in causa alcune giustapposizioni tra vignette decisamente particolari, tramite le quali gli autori cercano di raggiungere una dilatazione temporale che prende le sembianze di una frammentazione spaziale, con una conseguente moltiplicazione dei quadri. Forse gli autori fanno ciò per tentare di superare il limite invalicabile di questo linguaggio: la rappresentazione del tempo reale. Insomma, si vuole cercare di imitare il piano-sequenza filmico.

Se a volte si cerca di *creare* il piano-sequenza tramite vignette grandi al cui interno avvengono più azioni (si riveda l'esempio di McCloud quando abbiamo parlato del tempo nel fumetto), si può arrivare allo stesso risultato anche dividendo la scena in quadri.



Fig. 21. Sequenza tratta da *Watchmen*

In questo esempio, tratto da *Watchmen*, la durata del dialogo, che si estende per tutte le vignette, viene evidenziata dalla suddivisione in quadri. In questo caso però i quadri non corrispondono a una unità spaziotemporale, perché ogni quadro è parte di una unità complessiva che è l'inquadratura del soggetto, poi *suddivisa* in più sezioni che corrispondono a diversi attimi. Così che il tempo viene scandito dalla scissione spaziale dell'inquadratura. Non è pensabile che il primo quadro *contenga* solo i piedi dell'eroe, né che il secondo *incornici* soltanto le sue ginocchia. I quadri sono parte di un insieme unico, ma sono scissi per favorire l'idea di una precisa durata temporale. (De Filippo e Mistretta 272)

## Cinema vs. fumetto: i due montaggi di 300

Fino a qui abbiamo potuto notare come il fumetto abbia da sempre rincorso il cinema, inventando alcune tecniche per simulare espedienti nati nel cinema.

Nelle continue sperimentazioni, abbiamo visto come si è arrivati a *creare*, grazie al montaggio da momento a momento, dei movimenti di macchina del tutto simili a quelli cinematografici. Ma si pensi poi anche alla possibilità di dare *vita* al montaggio alternato e a quello parallelo.

Ben diverso il discorso dall'altra parte della barricata. Il cinema (e intendiamo il cinema *live action*, escludendo quello di animazione) ha sì guardato con interesse al fumetto, ma focalizzandosi prevalentemente sui suoi contenuti. La volontà è sempre stata dunque quella di prendere i personaggi più famosi delle varie testate, o delle storie autoconclusive, e adattare tutto per il grande schermo.

Sono stati pochi i film tratti da fumetti che hanno tentato un approccio diverso, che andasse oltre la semplice riproduzione dei contenuti, provando ad abbracciare anche elementi particolari di linguaggio. Tra questi film si possono citare *Hulk*, primo film dedicato al gigante verde di casa Marvel, girato da Ang Lee, dove il regista di Taiwan si diverte in più occasioni a dividere lo schermo in quelle che sembrano delle vignette. Altro film importante è *Scott Pilgrim vs. the World*, uno dei casi più clamorosi di cine-comic, dove il regista, Edgar Wright ha scritto, diretto e montato l'adattamento delle idee di Bryan Lee O'Malley prediligendo non solo un montaggio che mescola transizioni a stacchi subitanei (proprio come le cesure delle pagine o dei frame delle tavole) ma anche una recitazione statica, pose plastiche e tutto quello che riusciva a rubare con esiti straordinari.

Più recente, ma non meno importante, il caso di *La Vie d'Adèle - Chapitres 1 & 2* di Abdellatif Kechiche. Il regista segue per buona parte del film in maniera fedele, quasi maniacale, le tavole di *Il blu è un colore caldo*, la *graphic novel* da cui il film è tratto.

Un ultimo ma pur sempre ottimo esempio lo fornisce *Sin City*. Tratto dalla serie scritta e disegnata da Frank Miller, il film di Robert Rodriguez fonde l'estetica milleriana con il cinema, grazie a pesanti interventi di CG e di make-up per modificare il look degli attori e degli ambienti, al fine di farlo somigliare il più possibile ai tratti netti e ai colori decisi di Miller.

Il problema però di un film come *Sin City* è che il risultato finale dà l'impressione di essere una serie di gif animate messe in sequenza. Ciò rende difficile fare un'analisi comparativa tra la versione cartacea e quella di celluloido.

Ben diverso il discorso per quanto riguarda *300*. In questo caso, in entrambi i medium, si assiste a una mescolanza mediale. Il fumetto presenta caratteristiche tipiche del cinema. Il film presenta caratteristiche tipiche del fumetto. Ma entrambi mantengono comunque una loro integrità linguistica che rende possibile così un raffronto in grado di evidenziare uguaglianze e differenze tra i due medium.

Nel mettere a confronto l'opera di Miller con il film di Snyder, la prima nonché più reiterata differenza tra i linguaggi dei due medium che balza all'attenzione è la possibilità da parte del cinema di *spacchettare* in più inquadrature le vignette del fumetto.

Ciò si vede già nella prima scena che fumetto e film hanno in comune, ovvero quella dell'iniziazione del giovane Leonida, impegnato a sconfiggere il lupo per far ritorno a Sparta da uomo (vedi fig. 22).

Miller risolve la scena in undici vignette (senza contare quelle in cui si vede uno spartano che racconta il combattimento tra il suo re e l'animale), mentre Snyder usa quasi quaranta inquadrature diverse per raccontare lo stesso evento (in fig. 23 riportiamo solo alcuni fotogrammi della scena).

Perché accade ciò? Le risposte che ci sentiamo di dare sono essenzialmente due. Tanto per cominciare è una questione di *spazio* del supporto: il fumetto di Miller è lungo poco meno di novanta pagine, a fronte di quasi due ore di film. Novanta pagine sono dunque molte meno rispetto alla lunghezza di una pellicola (o di un hard disk se si gira in digitale) capace di contenere due ore di girato. Miller (come qualunque altro autore) ha bisogno di condensare il racconto, riportando le azioni più importanti. In questo è fortemente agevolato dalla *closure*, quindi può contare sul fatto che il lettore arriverà da solo a completare le informazioni necessarie per comprendere quanto stia avvenendo.

Il cinema, come detto, ha un maggior spazio di manovra che ci porta al secondo motivo: potendo e dovendo avere a che fare con uno spazio maggiore, non c'è bisogno di affidare allo spettatore lo stesso carico di *completamento* di informazioni del lettore di fumetto, ma lo si può assottigliare consentendo di potersi concentrare sui dettagli dinamici dell'azione che sta avvenendo sullo schermo. Così, ad esempio, nella citata scena dell'iniziazione in cui Leonida affronta il lupo, quando l'animale compie il salto per poi rimanere intrappolato tra le rocce, dopo un costante campo e controcampo utile a creare pathos, l'inquadratura indugia sulle zampe della bestia che si staccano da terra.

Ciò non vuol dire che la *closure* sia assente nel cinema e presente solo nel fumetto, ma solo che avviene generalmente con due *pesi* diversi. Il fumetto deve usarla maggiormente non solo per connettere le vignette tra loro, ma anche per completare movimento e durata. Nel cinema, invece, viene maggiormente utilizzata per *ricostruire* tutto ciò che viene frammentato.

Questa *aggiunta* di inquadrature tornerà in quasi tutte le scene che il film mutua dal fumetto (non sono prese in considerazioni le parti create ad hoc per la pellicola), citiamo ad esempio la danza dell'oracolo, la scena in cui viene mozzato un braccio a un delegato persiano, o ancora l'incontro tra Leonida e Serse. L'intento è sempre quello di coprire lo *spazio* della pellicola da un lato, e di rendere più comprensibile la scena, facendo attenzione ai dettagli dinamici dell'azione, dall'altro. Non mancano comunque le occasioni di usare questa possibilità di *aggiungere* qualcosa con scopo simbolico. Basti pensare appunto alla scena in cui Serse tenta di sedurre Leonida offrendogli grandi ricompense in caso della sua resa. In questa precisa scena Serse appare come il diavolo tentatore dei vangeli e, per rafforzare questa idea, per ben due volte si inquadra in dettaglio la bocca del re persiano a sottolineare come la sua arma più potente sia appunto la seduzione.



Fig. 22. Leonida contro il lupo nella versione di Miller



Fig. 23. Alcuni fotogrammi della sfida tra Leonida e il lupo nella versione cinematografica

Viceversa, in un'unica occasione capita esattamente l'opposto. Dopo aver appena sconfitto la prima ondata di persiani, gli spartani camminano sul campo uccidendo i sopravvissuti nemici, quand'ecco che sopraggiunge uno degli spartani ad avvisare Leonida dell'avvicinarsi di un manipolo di persiani (ovvero Serse che chiede incontro).

In questa breve scena, Miller è costretto a scomporre in varie vignette per poter far capire al lettore cosa stia avvenendo. Dunque, dopo una vignetta piuttosto grande in cui si vedono appunto gli spartani uccidere i sopravvissuti sotto gli occhi di Leonida intento a mangiare una mela, seguono poi una serie di vignette più piccole che descrivono tutta l'azione e il discorso dello spartano che arriva per informare il suo re dell'arrivo dei persiani.

Se Miller avesse voluto rappresentare tutta questa scena in un'unica vignetta, sarebbe risultata incomprensibile.

In questo caso, invece, Snyder opta per un piano sequenza, mettendo in luce come, grazie alla possibilità di riprendere il movimento, il cinema possa anche decidere di rinunciare al montaggio per rappresentare un'azione.

Dunque, come detto, avviene l'opposto: invece di *spacchettare*, il cinema stavolta *ingloba*, in un'unica inquadratura, più vignette del fumetto.



Fig. 24. In alto il montaggio a cui è costretto Miller. In basso un fotogramma del piano sequenza filmico

Non sempre però il cinema riesce a rappresentare quanto sia stato proposto nel fumetto, ne *spacchettando*, ne *inglobando*. Questo perché nei fumetti, e ciò accade anche in *300*, spesso si creano vignette in cui appaiono più azioni che non avvengono proprio contemporaneamente. Ad esempio in *300*, a pagina 97, appare una grossa vignetta in cui la temporalità delle azioni è determinata dalla prospettiva. In questa vignetta si possono

vedere sulla sinistra del quadro, in lontananza, la delegazione persiana che batte in ritirata. Nella parte destra, sempre in lontananza, degli spartani che cacciano a pedate i persiani. Al centro del quadro, a figura intera, Leonida e i suoi uomini commentano l'accaduto. Il re comincia a parlare della tattica da adottare.

La temporalità del quadro è giocata appunto sulla prospettiva, grazie alla quale due eventi avvengono in contemporanea. Non si capisce però se l'intenzione di Miller sia di creare un piano sequenza giocato appunto sulla prospettiva; oppure voglia creare una carrellata laterale, capace di mostrare in sequenza le tre azioni, dunque ambasciatore che se ne va, Leonida e uomini che parlano, spartani sullo sfondo che parlano. Questo perché, a ben vedere, mentre la prima azione (persiani che se ne vanno) e la seconda (Leonida che li vede andarsene e si gira a parlare coi suoi uomini) sono evidentemente sequenziali, la terza azione (gli spartani in lontananza) sembra accadere in simultanea con la prima.

Nel film invece si è rinunciato a ricreare qualcosa di anche lontanamente simile, facendo partire la scena con una scarna inquadratura di Leonida che da lontano guarda i persiani andarsene. Ovviamente non possiamo dire con certezza perché Snyder abbia fatto tale scelta, ma molto probabilmente è dovuta al fatto che l'inquadratura sarebbe stata di lettura troppo complessa, con due diversi elementi sullo sfondo.

Inoltre si è evitato di ricostruire la sequenza tramite il montaggio, anche qui molto probabilmente perché vi sarebbero stati degli stacchi di montaggio di non facile lettura che avrebbero confuso lo spettatore.



Fig. 25. La stessa sequenza nel fumetto (in alto) e nel film (in basso)

Parlando appunto di montaggio, non si può evitare di citare un ottimo esempio di come il fumetto riesca a rappresentare il montaggio alternato/parallelo in maniera quanto mai unica, grazie alle possibilità concessegli dal suo supporto: il foglio di carta.

Così, quando Serse manda contro gli spartani i suoi elefanti da guerra, nel film appena prima vediamo la scena del re persiano che fa decapitare uno dei suoi generali. Il mon-

taggio delle due parti (decapitazione e scontro con gli elefanti) non sembra suggerire una loro contemporaneità, quanto una loro successione: in un tempo più o meno grande, dopo che il generale è morto, vengono inviati gli elefanti in combattimento (fig. 27).

Nel fumetto (fig. 26), invece, la costruzione della tavola è unica, giocando magistralmente con il tempo e con lo spazio. Come possiamo vedere, la tavola nella pagina seguente (che si trova a pag.61 del fumetto) presenta due grosse vignette che mostrano gli spartani affrontare le armate persiane. In mezzo, una serie di cinque vignette mostra il momento in cui Serse ordina che vengano decapitati i suoi generali (in questo caso sono due le teste a saltare).

La prima e l'ultima vignetta sembrano tra di loro contigue, tant'è che il punto di vista del primo quadro potrebbe essere la soggettiva dall'alto di uno degli elefanti. Si potrebbe obiettare che, nella prima vignetta, gli spartani sembra stiano riposando, mentre nell'ultima sono in formazione, ma tutta la sequenza degli spartani che si riposano, vedono arrivare gli elefanti e si mettono in formazione per contro attaccare può benissimo avvenire nel margine, sfruttando una ellissi temporale.

Nel mentre, Serse punisce i suoi generali. E ciò avviene proprio nel margine tra i due grandi quadri. Tale disposizione delle vignette crea una sensazione incredibile di montaggio parallelo, che va oltre la semplice alternanza.

Questo dipende molto dal fatto che il fumetto concede al lettore la possibilità di vedere tutto subito: nel guardare una pagina vedremo già le altre vignette, anche se solo successivamente ci si concentrerà su ognuna di esse in ordine sequenziale.

In questa tavola, Miller proprio grazie a questa capacità di far vedere nello steso momento tutte le vignette, riesce effettivamente a mostrare delle azioni parallele che accadono più o meno nello stesso momento. È uno straordinario gioco di sovrapposizione dimensionale che solo un medium come il fumetto riesce a compiere, ma che solo raramente viene sfruttato.

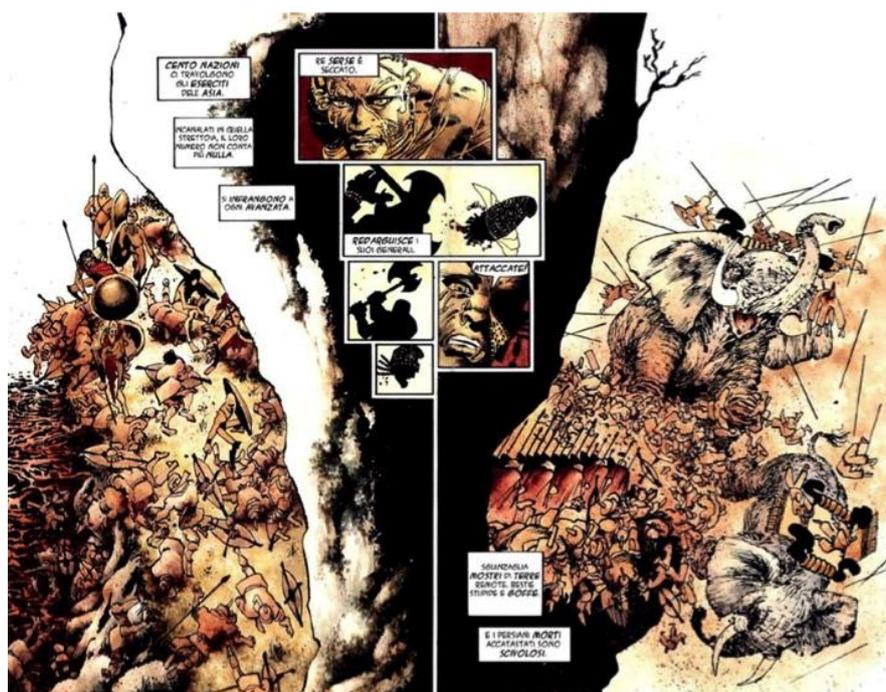


Fig. 26. Le possibilità di montaggio parallelo nel fumetto di Miller

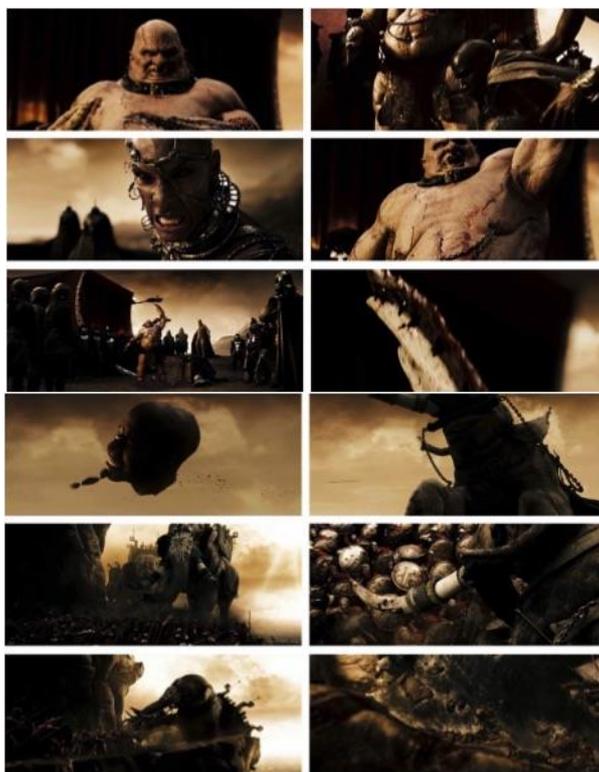


Fig. 27. Generali ed elefanti nel film

Infine non possiamo esimerci dal segnalare l'unico momento tra le due versioni in cui i due linguaggi funzionano esattamente allo stesso modo. La sequenza in questione avviene verso la fine dello scontro tra gli spartani e gli *immortali* persiani. Tale scontro si chiude con degli stacchi molto netti sull'asse che portano la cinepresa da un campo lungo fino al primo piano di Serse. Miller usa solo due stacchi mentre Snyder ne aggiunge un terzo, ma la sostanza rimane invariata.

In questo caso, quello che deve però far riflettere è la spirale che lega i due linguaggi, ovvero: per creare quel tipo di stacchi, Miller si rifà enormemente a un aspetto ejzenstejniano dell'attacco sull'asse (fig. 28), dunque l'autore si appropria del linguaggio cinematografico e lo ricrea su carta. A questo punto, Snyder prende ciò che ha fatto Miller e lo riporta su pellicola, non solo creando una interessante catena di rimandi, ma dimostrando anche come esistano delle situazioni in cui fumetto e cinema siano in grado di funzionare allo stesso modo.



Fig. 28. L'attacco sull'asse in Miller



Fig. 29. L'attacco sull'asse in Snyder

### Final cut

Guardando all'evoluzione di cinema e fumetto, si può notare come sia stato quest'ultimo quello costantemente impegnato a inseguire, a tentare di *mimare* il cinema, per «cercare di ricreare al proprio interno un poco di quella magia» (Barbieri, *Il pensiero disegnato* 225), visto anche il grande «successo a livello di immaginario collettivo delle storie raccontate dal cinema, decisamente maggiore, in media, a quello del fumetto» (Barbieri, *Il pensiero disegnato* 225).

Questa tensione del fumetto verso il cinema non si è limitata al semplice trasferimento su carta delle tecniche espressive filmiche, ma si è spinta anche verso la ricerca dei ritmi, della continuità, della temporalità e delle atmosfere che permeano la cinematografia.

Così il fumetto è riuscito a fare sue alcune *figure* tipicamente cinematografiche: abbiamo visto come Brown in *Io le pago* metta in scena rispettivamente l'attacco sull'asse, il piano d'ascolto, il campo e controcampo (di solito poco usato nei fumetti per questioni di spazio); in una delle storie delle *Tartarughe Ninja* abbiamo trovato un'ottima simulazione dell'attacco sul movimento; il montaggio *da momento a momento* invece ci ha fatto vedere come possano essere *simulati* dei movimenti di macchina. E molti altri esempi ancora testimoniano a favore del fumetto che si fa cinema.

Al contrario, il cinema ha proseguito sulla sua strada per parecchi decenni, e soltanto negli ultimi anni ha guardato il fumetto sotto una certa ottica. Inizialmente, il fumetto ha rappresentato per il cinema un mondo da saccheggiare per quanto riguarda i suoi contenuti e i suoi personaggi: le case di produzione ne acquisiscono i diritti e le storie vengono adattate per il grande schermo. In alcuni casi, vedi il personaggio di Batman, si è proceduto a creare delle storie sostanzialmente nuove, mai viste, seppur ispirate ai fumetti. In altri casi, specie nelle pellicole con protagonisti gli eroi della Marvel, si è proceduto spesso e volentieri a riproporre storie (grossomodo) già proposte in formato cartaceo, con delle modifiche, più o meno opportune.

In questi casi, comunque, il cinema ha espressamente voluto ricreare al proprio interno le atmosfere e le magie tipiche della vignetta. In questo, il cinema sembra molto più bravo a *costruire* le inquadrature in modo che appaiano il più simile possibile alle vignette a cui si riferiscono: si pensi ad esempio, in *300*, al momento in cui gli spartani spingono i persiani giù dalla scogliera. Tale procedimento non è troppo dissimile da ciò che il cinema aveva già fatto col *mettere in scena* alcuni storici dipinti, basti pensare a *La Ricotta*, in cui

Pasolini mette *in quadro* due celebri opere pittoriche del manierismo fiorentino, la *Deposizione* del Pontorno (1525) e la *Deposizione* di Rosso Fiorentino (1521).

Andando però a guardare i recenti film tratti da opere di Miller, ovvero *Sin City* e *300*, non si può non notare come il cinema abbia tentato, in maniera inequivocabile, di fare suo il *linguaggio del fumetto*, per lo meno di imitarlo il più possibile. Per quanto i due film risultino godibili, resta il fatto che il loro tentativo di riproporre su pellicola le peculiarità del fumetto non convince. Il caso di *300* è emblematico, poiché film e graphic novel corrispondono in una traduzione (quasi) perfetta tra media. Ma di *traduzione* si tratta: Snyder prende il lavoro di Miller e lo traduce, lo adatta, per il cinema e il suo linguaggio.

Durante il nostro lavoro di presa visione e comparazione di varie opere dell'uno e dell'altro media, abbiamo trovato però almeno un esempio che pone in strettissima relazione cinema e fumetto.

Riprendendo l'esempio di fig. 7 (che riportiamo nuovamente per semplicità) e proviamo per un momento a immaginare sequenza simile girata in un film, con gli stessi stacchi.



Fig. 7. Vignetta tratta da *Capire il fumetto*

Sostanzialmente funzionerebbe lo stesso, più o meno allo stesso modo. Nella sua trasposizione cinematografica, il margine dove avviene l'azione si trasforma nello stacco di montaggio. Il *cut* nel cinema può avere la stessa funzione del margine fumettistico.

Ci limitiamo a portare all'attenzione un breve frammento tratto dall'ultimo film di Batman di Christopher Nolan. Questa breve sequenza de *Il Cavaliere Oscuro – Il ritorno* funziona esattamente come la figura di McCloud appena sopra.



Fig. 30. Sequenza tratta da *Il cavaliere oscuro – Il ritorno*

Per capire meglio è doverosa una descrizione di quanto accade. Nel film, Bane (l'uomo con la maschera nel primo fotogramma) arriva a Gotham assoldato da un ricco

uomo d'affari, John Dagget (l'altro uomo presente nel primo fotogramma, di cui vediamo solo la testa. Ciò che il business man chiede a Bane è di fare irruzione alla borsa valori e rubare soldi alla compagnia di Bruce Wayne così da mandarla in bancarotta. Dopo la riuscita del piano, Bane si rivolta contro Dagget.

Arriviamo così alla prima inquadratura dell'immagine, in cui Bane impone le sue mani su Dagget, col chiaro intento di ucciderlo. Nell'inquadratura seguente, da fuori la stanza in cui si sta compiendo l'omicidio, uno scagnozzo di Dagget ascolta il tutto pietrificato. Anche in questo caso, l'omicidio vero e proprio avviene nel *margin*e. È dunque lo spettatore che conclude l'azione nella sua mente, senza bisogno di vederla.

C'è però una grossa differenza tra questa sequenza e quella in McCloud. In quest'ultima, avevamo detto, che ogni lettore avrebbe potuto leggere la sequenza in tanti diversi modi. Così diversi che qualcuno potrebbe arrivare a pensare che l'urlo della seconda vignetta possa anche non appartenere all'uomo che nella prima vignetta urla «NO! NO!», perché potrebbe immaginare che sia un urlo violento lanciato dal maniaco che brandisce l'ascia. Nel caso della sequenza di Batman, però, quando il montaggio stacca sulla seconda inquadratura, si sente un urlo soffocato in lontananza. Questo urlo fa capire allo spettatore che a urlare è Dagget, lasciando poco spazio ad altre interpretazioni. Si potrebbe obiettare, guardando effettivamente la sequenza, che il grido è troppo indistinto. Innanzitutto, l'urlo è soffocato perché si vede nella prima inquadratura che Bane mette una mano sulla bocca di Dagget. In secondo luogo, Bane parla in modo particolare per via della maschera che indossa. Questi due indizi rendono inequivocabile il fatto che a urlare sia Dagget.

Dunque, nella sequenza tratta dal film su Batman, la *closure* funziona come in un fumetto, ma c'è un elemento, importantissimo nel cinema e assente nel fumetto, che porta a una e una sola interpretazione di quanto stia accadendo da parte dello spettatore: il suono e la sua verosimiglianza (elemento che sfortunatamente abbiamo dovuto tralasciare, almeno per ora).

Alla fine, viene da chiedersi se i due linguaggi abbiano realmente bisogno di incontrarsi? Dal punto di vista del cinema, questo incontro linguistico non pare necessario: il cinema possiede elementi che il fumetto non potrà mai avere, ovvero il suono e il movimento, e questo forse lo rende un linguaggio più ricco.

Questa deficienza ha però spinto il fumetto a una maggiore necessità di invenzione formale, per recuperare lo svantaggio espressivo. Detto altrimenti, certe (tante) invenzioni che caratterizzano il fumetto sono state pensate proprio nel tentativo di ridurre il gap col cinema.

Proprio questa prospettiva sembrerebbe indicarci come il cinema non debba adottare nulla dal fumetto:

benché una limitazione espressiva come quella dell'assenza del movimento possa risolversi in una fioritura di idee per risolvere il problema, nessuna di questa è in linea di massima trasmissibile a un linguaggio che non ha quella limitazione. E non ha molto senso compiere l'artificiosa mossa di reintrodurre nel cinema la limitazione per poter cercare poi di inibirne gli effetti. (Barbieri, *Il pensiero disegnato* 227)

Proprio per questo un film come *Sin City*, a nostro modo di vedere, fallisce, perché cerca di limitare per poi inibire la limitazione. Mentre *300*, come detto, traduce da un linguaggio all'altro, ottenendo un effetto decisamente migliore.

Ciò comunque non vuol dire che il cinema non abbia niente da invidiare al fumetto: anzi, una cosa che rappresenta un grosso limite del cinema, ma non del fumetto, è il sup-

porto. Il cinema ha il problema che il suo supporto è lineare, non si può saltare avanti e/o indietro, né vedere due cose allo stesso tempo. In un montaggio alternato/parallelo non vedremo mai le due azioni nello stesso tempo, ma prima una e poi l'altra. Al contrario, il fumetto è estremamente maneggevole da parte del fruitore, consentendogli di saltare, fermarsi, tornare indietro, andare avanti... E poi consente di giocare sui livelli dimensionali, permettendo al lettore di vedere effettivamente nello stesso tempo, nella stessa pagina, accadere due azioni, siano esse contemporanee o meno all'interno della diegesi.

Il fumetto può altresì modificare la *ratio* delle vignette, variando costantemente le loro forme e dimensioni, mentre su pellicola la dimensione del fotogramma rimane per forza sempre della stessa grandezza.

A parte ciò, il cinema forse non deve cercare di imitare il fumetto nelle differenze, quanto nelle somiglianze che intercorrono tra i due media: «nel trattamento dell'immagine e della sequenza, nella modulazione del racconto e del ritmo il cinema potrebbe imparare molte cose dal fumetto» (227). Ma si tratta comunque di *imparare* e non di riproporre tali e quali.

Passando invece al punto di vista del fumetto, il suo cercare di rincorre il cinema gli ha sicuramente giovato, perché non solo gli ha permesso di ridurre sensibilmente il gap col cinema, ma gli ha altresì permesso di arricchire la propria grammatica. E poi, come detto, questa sua continua *rincorsa* ha portato a trovare tante nuove invenzioni formali che lo caratterizzano come tale, rendendolo non solo diverso dal cinema, ma pure a suo modo irraggiungibile da parte di quest'ultimo.

Basti pensare alla possibilità di variare l'ampiezza e/o la forma delle vignette e/o delle figure, così da creare sensazioni sempre diverse sia a livello di tempo percepito che di simbolismo. Oppure alla possibilità di variare il *supporto* stesso, ovvero la pagina: i comic book americani sono stampati su pagine di 17x26 cm, per un numero di pagine che oscilla tra le ventidue e le trentadue; i manga giapponesi possono scegliere tra tre formati di stampa (A5, B5 e B6) per contenere solitamente un centinaio di pagine; se parliamo invece di *300*, ha un formato che si estende in orizzontale più che in verticale, essendo costruito su doppie pagine.

Dunque possiamo dire che tra cinema e fumetto c'è sì un interscambio linguistico, che avviene però in maniera squilibrata, dato che è più il fumetto a *prendere*, mentre il cinema per il momento pare più intenzionato a *fagocitare* i contenuti del fumetto.

Rimane comunque in chi scrive una certa speranza che il cinema, in un futuro possibilmente non troppo lontano, possa tentare di riprodurre alcuni stacchi di montaggio insiti in alcuni fumetti (soprattutto i manga) per poter provare a ricreare determinati effetti di dirompenza e velocità che al momento solo il fumetto, secondo noi, riesce a mettere in scena.

## Bibliografia

Amiel, Vincent. *Estetica del montaggio*. Torino: LiNDAU, 2006. Stampa.

Barbieri, Daniele. *I linguaggi del fumetto*. Milano: Strumenti Bompiani, 1991. Stampa.

---. *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*. Roma: Coniglio Editore, 2010. Stampa.

Bresson, Robert. *Note sul cinematografo*. Venezia: Marsilio, 1992. Stampa.

De Filippo, Alessandro e Ivano Mistretta. *Sequenze. Tempo e movimento nella narrazione tra cinema e fumetto*. Roma: Bonanno Editore, 2009. Stampa.

Forti, Beppe. "Fumetto e sequenze." *Esperienze di educazione all'immagine*. Web. 27 novembre 2015. <<http://www.beppeforti.it/edimm/fumetto/html/06.htm>>

McCloud, Scott. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*. Torino: Pavesio, 1996. Stampa.

---. *Fare il fumetto. I segreti della narrazione nei comics, nei manga e nella letteratura disegnata*. Torino: Pavesio, 2007. Stampa.