

## “MECCANISMI DEL FUMETTO”

Stili, ritmi, gag e metodo creativo

*Francesco Filippi*

Il fumetto si presta a innumerevoli potenzialità didattiche culturali e artistiche. Quello che segue è l'esempio di un percorso didattico di sei ore tenuto con tre classi di prima superiore a Modena. Pur trattandosi di alunni non particolarmente votati alla materia, si è scelto di fornire loro alcune basi tecniche per stimolare una comprensione della forma di quest'arte attraverso un approccio sia teorico che pratico. Lo scopo era fornire chiavi di lettura, aprire prospettive e stimolare la loro curiosità artistica.

Il fumetto è al tempo stesso narrazione e disegno, o, meglio, narrazione disegnata. Ci si è concentrati separatamente su questi due aspetti. Quando si vuole parlare delle alchimie narrative con cui si cattura l'attenzione, non c'è niente di più sorprendentemente opportuno che partire chiedendo ai ragazzi se qualcuno ha una bella barzelletta da raccontare. Se la timidezza non viene superata, si può raccontare questa:

“La mamma di Pierino va dal figlio: (espressione cadaverica, tono commosso, con l'esitazione di chi vuole essere delicato) «Senti, Pierino... ti devo dire una cosa. Ecco vedi... la Nonna... la Nonna era al terzo piano ed è andata sul balcone... si è sporta troppo, è caduta giù e..., Pierino, è andata in Cielo» «Soccia che rimbalzo!» risponde Pierino (con accento bolognese...).

Perché fa ridere? Certo, è stata raccontata con espressività e colore; ma per quale motivo fa ridere? Nei manuali di sceneggiatura si dice che non c'è narrazione senza conflitto. In questo caso il conflitto è chiaramente tra la morte, che ci aspettiamo, e la vita, che invece arriva di sorpresa. Ma affinché la sorpresa sia riuscita, bisogna che sia imprevedibile e logica al tempo stesso: questo passaggio avviene tipicamente grazie ad elementi narrativi già presenti nella prima parte della narrazione ma a cui non si presta attenzione. In questo caso l'elemento nascosto è la debolezza infantile di Pierino davanti all'idea di morte. La mamma, per non traumatizzare il figlio non usa “è morta”, bensì “è andata in Cielo”, ma proprio l'inesperienza e la fragilità di Pierino lo portano a interpretare alla lettera la frase e a ridonare la vita alla Nonna morta, quasi trasformandola in un cartoon. La gag quindi si presenta come una sorpresa, imprevedibile e logica. Effettivamente, quando vogliamo spaventare qualcuno con un “BU!!!” a sorpresa, ci appostiamo in una zona silenziosa, non allo stadio o in metropolitana. Insomma, perché qualcosa si riveli una sorpresa, occorre creare prima aspettative di segno opposto. Se vogliamo fare un botto necessitiamo il silenzio. Ecco una delle regole universali della narrazione e della regia, poco importa che sia disegnata o filmica.

Su queste premesse si possono preparare ad libitum esercizi su strisce umoristiche a fumetti, di cui i ragazzi sono invitati a ricostruire (o inventare) un finale a partire dalle premesse presenti nelle prime vignette.

Nel nostro caso si è attinto da Sturm Truppen, Lupo Alberto, Peanuts, Nilus, Gon e così via. Dove l'intuito manca, si può arrivare alla gag appunto con questo metodo. Per esempio, in una vignetta di Sturm Truppen due portafiniti, correndo muniti di barella, dicono: “Ecco gli eroiken portafiniten scattare all'adempimento della loro umanitaria missionen...”. Quale sarà la gag? Per arrivarci basta analizzare le premesse, cioè le aspettative, e ribaltarle di segno. Quindi i nostri personaggi non porteranno feriti, la loro missione sarà criminale, non andranno verso la prima linea ma verso le retrovie, infine si riveleranno incapaci e vili anziché eroici. La soluzione dell'autore Bonvi va infatti in questa direzione, perché vediamo il cuoco di trincea gridare “Ehi voi!” ai due portafiniti, che hanno appena tentato di rubare il pentolone del rancio trasportandolo sulla barella; “Ach, questa folta ci è andata malen...” commentano amaramente...

Ogni narrazione può poi essere analizzata da vari punti di vista, come l'evoluzione psicologica del protagonista o le funzioni dei personaggi, oppure, nel nostro caso, dalla prospettiva della struttura ritmica. Il modello cinematografico di Field è di grande aiuto sia per le strisce umoristiche che

per gli altri generi narrativi. Field distingue tre atti suddivisi da due punti di svolta (turning point). Nel primo atto vengono presentati i personaggi, la cui prima apparizione è bene sia massimamente indicativa della loro caratteristica principale. Col primo punto di svolta viene definito il conflitto narrativo e, di conseguenza, si creano aspettative per una sua risoluzione. Nel secondo ampio atto, dove c'è spazio per lo sviluppo di varie sottotrame, il conflitto cresce sempre più tra accelerazioni e pause, fino ad arrivare a un punto in cui esso sembra risolversi (in genere negativamente). Ma ecco un elemento (quasi) nuovo, il secondo punto di svolta, che scaraventa a gran velocità i protagonisti verso lo scontro finale, alla "grande scena" che risolverà il conflitto. Segue tipicamente un "finalino" di suggello.

Un'ottima storia a fumetti che ben si presta ad essere analizzata dai ragazzi è *Take Off* di Mitsuru Adachi; pur essendo breve, essa è ricca di spunti e molto raffinata, sia per la struttura ritmica, che per la gestione dei personaggi, nella loro psicologia e nelle loro emozioni.

Dal punto di vista grafico i fumetti presentano stili e tecniche diverse, su cui si possono fare infiniti esempi, dal tratto al pennino, dal retino al pennello, dal bianco e nero al colore. In questa sede ci preme invece sottolineare il lavoro che si può fare per insegnare le logiche basilari per esprimere le emozioni con il disegno. In quest'ottica tornano di grande aiuto gli esempi grafici astratti con cui Scott McCloud in *Capire il fumetto* dimostra l'emozionalità che trasmettono linee e sfumature. Una linea spezzata e un forte contrasto comunicheranno sensazioni fastidiose, mentre curve rotonde e morbide sfumature ci metteranno più a nostro agio.

Ancora, altri strumenti di cui i ragazzi possono dotarsi sono i principi compositivi della fotografia: le inclinazioni, il bilanciamento asimmetrico tra pieni e vuoti all'interno dell'inquadratura, la strutturazione delle linee, l'uso delle luci e così via. Infine è bene ricordare la differenza tra rappresentazione realista, impressionista ed espressionista: riassumendo in termini brutali, abbiamo realismo quando l'ambiente viene rappresentato così com'è. Impressionismo quando esso, pur nel suo realismo, veicola chiaramente le emozioni del personaggio (ad es. è piovoso quando il personaggio è triste). Nell'espressionismo invece l'ambiente esprime sì le sensazioni del personaggio ma è dichiaratamente finto o deformato, simile spesso ai succitati esempi astratti di McCloud.

Per esercitare i ragazzi su questi concetti posso risultare molto utili i manga, le cui tavole sono frequentemente ricche di tutti questi accorgimenti. Pur essendoci in materia l'imbarazzo della scelta, segnaliamo in particolare le tavole di Ryoko Ikeda (*Lady Oscar*, *Caro Fratello...*), la cui raffinata regia compositiva e l'exasperazione visiva delle emozioni ben si presta a illuminare i ragazzi sulle potenzialità espressive del fumetto.

La risposta degli alunni di Modena a queste sollecitazioni è stata indubbiamente positiva: tutti sembrano essere stati in grado di comprendere e analizzare le logiche narrative e i principali meccanismi di espressione visiva. Se per ciascuno si è rivelata molto stimolante la difficile creazione delle vignette umoristiche, la qualità delle risposte è stata ovviamente eterogenea: alcuni hanno indovinato subito le gag, altri invece hanno compreso di essere caduti nel tranello dell'assecondare le aspettative iniziali invece di ribaltarle, molti infine hanno applicato correttamente il metodo creativo pur non raggiungendo il livello dei fumettisti professionisti da noi analizzati.