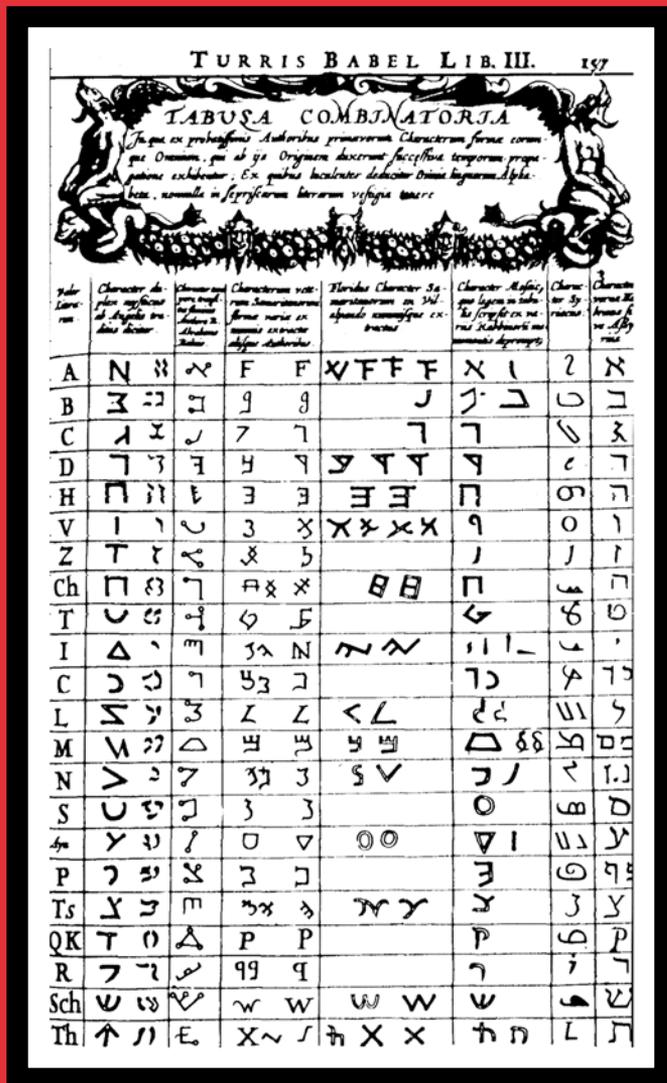


# heteroglossia



Quaderni della Sezione Linguistica  
del Dipartimento di Studi su Mutamento sociale,  
Istituzioni Giuridiche e Comunicazione

eum x

Università degli Studi di Macerata

## Heteroglossia

Quaderno della Sezione Linguistica del Dipartimento di Studi  
su Mutamento Sociale, Istituzioni giuridiche e Comunicazione

### *Comitato di redazione*

Hans-Georg Grüning  
Danielle Lévy  
Graciela N. Ricci

©2006 eum edizioni università di macerata  
vicolo Tornabuoni, 58 - 62100 Macerata  
info.ceum@unimc.it  
<http://ceum.unimc.it>

Stampa, distribuzione e vendita: [www.stampalibri.it](http://www.stampalibri.it), Macerata

L'illustrazione della copertina è tratta da Athanasius Kircher, "Tabula Combinatoria", in  
Turris Babel. (Bibl. Munic. Bordeaux)

# Heteroglossia

## I MONDI E I MODI DELLA TRADUZIONE

a cura di  
Graciela N. Ricci

n. 9  
anno 2006

**eum** x quaderni



KEN PARKER E L'INTERFERENZA SEMIOLOGICA TRA LINGUAGGI.  
L'ANALISI CINEMATOGRAFICA DEL FUMETTO E LA TEORIA DI  
CHRISTIAN METZ

Angelo Piepoli

**INTRODUZIONE**

Il breve intervento che segue nasce principalmente da due ordini di motivazioni. In prima istanza, c'è la nostra autentica passione per i due linguaggi della narrativa che, qui di seguito, andiamo a considerare; poi, l'affetto per alcune memorabili storie che sono state raccontate *per mezzo* di questi linguaggi; quindi, una sincera ammirazione nei confronti di alcuni autori, i quali, con la loro arte, tali sentimenti hanno contribuito a diffondere. Dall'altro lato vi è, invece, una nostra valutazione.

Il cinema e il fumetto sono linguaggi coetanei, si conoscono e si frequentano da una vita. Sono 'nati' entrambi alla fine dell'Ottocento<sup>1</sup> e cresciuti insieme nel XX secolo. Alla continua ricerca della propria identità e dei limiti delle proprie potenzialità espressive, spesso si sono reciprocamente studiati e volentieri hanno attinto l'uno al bagaglio linguistico dell'altro: osserviamo che, quando certi film si riconoscono come 'debitori' del fumetto o molte storie a fumetti vengono definite 'cinematografiche', talvolta si parla delle tematiche affrontate, ma più di frequente il riferimento riguarda le tecniche linguistiche adottate per raccontare. La valutazione ha a che vedere, appunto, con questa tipologia di casi: crediamo sia opportuno notare che, quando tra due linguaggi come il cinema e il fumetto, dotati ognuno

## HETEROGLOSSIA

di statuto autonomo, avviene un prestito linguistico di questo genere, siamo in presenza di un particolare tipo di traduzione intersemiotica. Christian Metz ne ha offerto una spiegazione, parlandone in termini di *interferenza semiologica tra linguaggi*.

La prospettiva teorica dello studioso francese ha avuto fondamentale importanza per gli studi successivi sui linguaggi; tra l'altro, essa è stata ripresa (e talvolta citata) anche da appassionati dei linguaggi narrativi come Barbieri, Casetti e di Chio, dalle cui opere riprendiamo alcuni spunti. Siamo convinti che sia chi fa analisi, sia chi fa critica del fumetto possa trarre grande utilità dall'approccio ai linguaggi proposto da Metz o, quanto meno, dalla sua conoscenza; nelle pagine che seguono, riproponiamo alcune delle considerazioni teoriche svolte dell'autore di *Linguaggio e cinema*. Per comodità, quando riterremo che l'accezione esatta sia desumibile dal contesto, non presteremo molta attenzione al modo in cui adoperiamo termini dalla designazione multipla, come "fumetto" (il quale può riferirsi a un linguaggio piuttosto che a un prodotto o un testo); oppure, qualora risultassero di uso corrente negli studi sui linguaggi di cui ci apprestiamo a parlare, termini di origine straniera, come "comics", "balloon" o "splash-panel".

### 1.

Durante la lettura di un comic book, abbiamo spesso occasione di accorgerci che l'uso di un particolare effetto narrativo ci ricorda una soluzione di montaggio, di cui conserviamo memoria per averla notata precedentemente in alcuni film. Potrebbe anche sembrarci che la scelta delle inquadrature rispetti un'estetica 'in qualche modo' tipica di un testo filmico. Solo questo, probabilmente, ci basterebbe per sostenere che nel nostro racconto a fumetti c'è *un po' di cinema*. Ma in che senso? Che cosa avviene perché noi riteniamo corretto fare un'affermazione del genere?

## HETEROGLOSSIA

Nell'introduzione del suo *I linguaggi del fumetto*, Daniele Barbieri osserva che

[quando parliamo dei linguaggi, non dobbiamo] pensarli come aree separate e del tutto indipendenti: certi linguaggi sono parte di altri, zone specifiche di linguaggi più generici, altri linguaggi sono il risultato di una nascita, del processo di separazione di un linguaggio che esisteva prima, e così assomigliano molto al genitore, pur differenziandosi per alcuni aspetti. Ci sono linguaggi che hanno delle caratteristiche in comune tra loro; discendono magari dallo stesso linguaggio antenato e continuano a mantenere delle somiglianze. E ci sono linguaggi infine che hanno cercato di costruire al proprio interno immagini di altri linguaggi, in modo da poterne sfruttare delle caratteristiche che sono state collettivamente costruite in quelli ma non in questi. [D. Barbieri, *op. cit.*, pp. 3-4]

Sulla base di queste considerazioni, Barbieri giunge a individuare quattro tipi di rapporti tra linguaggi: *inclusione*, *generazione*, *convergenza* e *adeguamento*. Non si tratta di relazioni tra loro esclusive, per cui potremmo trovare tentativi di adeguamento di un linguaggio ad un altro laddove già esistesse un rapporto di generazione e/o di convergenza. L'autore focalizza la propria attenzione sul rapporto di adeguamento al fumetto di altri linguaggi, e si interessa in modo particolare alle influenze esercitate su di esso dal linguaggio cinematografico. Il fumetto che 'cita' il linguaggio cinematografico cerca di riprodurlo al proprio interno, ma, poiché tra i due linguaggi esistono delle differenze materiali, non può semplicemente copiarlo: deve ricostruire dentro di sé "un insieme di caratteristiche che appaiano come caratteristiche del cinema"<sup>2</sup>.

Nel discorso di Barbieri ritroviamo l'influenza di alcuni dei contributi (teorici e metodologici) che, vent'anni prima, Christian Metz aveva offerto allo studio dei linguaggi (non solo quelli audiovisivi), e in particolare alle ricerche condotte secondo una prospettiva semiologica/semiotica. Già tra la fine degli anni '60 e l'inizio dei '70, infatti, lo studioso francese parlava di rapporti di 'parentela' (termine nostro) tra aree espressive distinte, offrendone una spiegazione nel contesto del suo studio sull'intervento dei codici nei linguaggi.

## HETEROGLOSSIA

Nel nostro breve cammino a ritroso, che parte da Barbieri, passa da Casetti e di Chio e quindi giunge a Metz, prendiamo spunto da un caso di studio eccellente a cui legare alcune delle considerazioni svolte dallo studioso francese. Il caso di studio 'eccelle' non a caso, visto che parliamo di una storia dal titolo *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, uno degli episodi più interessanti di *Ken Parker*, serie 'storica' del fumetto italiano.

### 2.

Il personaggio di Ken Parker è stato creato da Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo: due 'artigiani del fumetto', che grande ispirazione hanno tratto dal cinema per introdurre diverse, importanti innovazioni nel linguaggio dei comics. Le immagini che qui commentiamo fanno parte di un episodio pubblicato nel 1979, non realizzato però dai creatori della serie: è Maurizio Mantero, co-sceneggiatore insieme a Berardi dell'episodio precedente, a sostituirlo per intero nella realizzazione della sceneggiatura di *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*<sup>3</sup>, riuscendo ad operare egregiamente in continuità con il lavoro dell'autore ligure, e mettendo anche a frutto alcune nuove intuizioni<sup>4</sup>; i disegni sono invece di Giancarlo Alessandrini, artista jesino che giungerà al successo nel 1982, come realizzatore grafico del personaggio di Martin Mystère.

La storia è un esempio eccellente di fumetto corale: il racconto di una rapina in banca è, in realtà, il pretesto per conoscere i veri protagonisti della vicenda, e cioè gli abitanti di Chattanooga, cittadina di provincia dell'Oklahoma. L'episodio si contraddistingue per la presenza di un *leit motiv* sintagmatico, vale a dire l'uso della tecnica dell'*alternanza*: vediamo interagire i personaggi in una serie di brevi scene in successione, e il salto tra una situazione e l'altra avviene attraverso "differenti forme di attacco, tutte ispirate al linguaggio cinematografico, [che] si succedono nell'accompagnare i lettori in

## HETEROGLOSSIA

questi passaggi, in modo che non risultino disorientanti”<sup>5</sup>.

Analizziamo una sequenza che presenta alcuni dei tratti ‘cinematografici’ a cui abbiamo accennato. A un certo punto della storia, due dei banditi assassinano il proprietario del locale emporio e preparano, nel retrobottega, l’incendio che dovrà distrarre l’attenzione delle forze dell’ordine mentre essi compiono indisturbati i loro piani. Nello stesso momento, all’interno della scuola, Maude Wallace, maestra del paese, sta conversando con Harlan Endicott, padre di uno dei suoi alunni e ricco uomo d’affari, che intende spedire la moglie e il figlio in una ricca città dell’Est. In quella che sembra la riproposizione fumettistica del montaggio alternato cinematografico<sup>6</sup>, la scena dei malfattori e quella all’interno dell’edificio scolastico si avvicendano nella tavola in fig. 1. Quest’ultima si articola in tre strisce, tutte della stessa dimensione, disposte regolarmente una sull’altra secondo il modello tradizionale del fumetto popolare italiano. La prima striscia è composta da due riquadri affiancati orizzontalmente, non troppo dissimili tra loro; la seconda da tre vignette un po’ più strette, la terza delle quali non ha bordi disegnati; l’ultima striscia in basso si divide in due come la prima, solo che qui il secondo riquadro è di poco più stretto del primo (la differenza risulta comunque visivamente apprezzabile). Commentiamo in breve le singole vignette della tav. XXVII.

- *Prima vignetta.* La maestra e l’uomo discutono all’interno della scuola: rappresentati di profilo (con una leggerissima tendenza verso i tre quarti) a mezza figura, al centro del quadro. Possiamo notare sullo sfondo alcuni dettagli della stanza.

- *Seconda vignetta.* I due rapinatori escono di corsa dal retro dell’emporio: inquadrati in *contre-plongée* (dal basso), il primo stretto, ad occupare la parte sinistra del quadro, il secondo sull’uscio della porta, situato al centro dell’immagine verso lo sfondo. Il gioco del chiaroscuro, inoltre, rammenta che la vicenda si svolge in una giornata

## HETEROGLOSSIA

assolata e serve a conferire tensione alla rappresentazione.

- *Terza vignetta.* La miccia brucia inesorabilmente verso la dinamite, piazzata presso un barilotto di polvere da sparo e alcune taniche di kerosene (lo sappiamo dalle pagine precedenti): continua la scena dei rapinatori con questo stacco sul dettaglio della miccia, che brucia poco più in basso del centro dell'immagine, appena al di sopra della scritta onomatopeica che ne rappresenta il suono (in campo e diegetico); quest'ultima, per giunta enfaticizzata da un punto esclamativo, occupa la parte bassa del quadro per la sua intera larghezza e sconfina oltre il bordo destro fino al margine sinistro del quadro successivo.

- *Quarta vignetta.* Ritorniamo alla discussione tra Miss Wallace e Mr. Endicott: disposti frontalmente tra loro, in diagonale rispetto al quadro, i due personaggi sono inquadrati di tre quarti in *plongée* (dall'alto), lei di nuca in basso a sinistra, lui di fronte in alto a destra a sovrastare la figura di lei. La presenza di uno sfondo è semplicemente suggerita da un piccolo tratteggio al centro del disegno e da due zone d'ombra, sulla sinistra e in alto.

- *Quinta vignetta.* L'immagine ritorna sui due banditi, in fuga dall'emporio: qui sono assenti lo sfondo e i margini del quadro; troviamo solo le due figure. Supponendo che l'area in cui si estende la vignetta sia inquadrata analogamente alle altre all'interno della tavola - il che, comunque, non è certo, possiamo notare come (in continuità con la seconda vignetta) la prima figura occupi la parte sinistra dell'immagine, giungendo quasi a toccare il margine destro del quadro precedente, e le linee cinetiche suggeriscano la curvatura della corsa. La seconda figura continua a rimanere più indietro, collocata anche qui piuttosto al centro nell'immagine, e lascia sulla destra una buona porzione bianca di inquadratura che contribuisce a conferire il 'senso'<sup>7</sup> di uno spazio, di un luogo che i due stanno abbandonando e suggerisce l'approssimativa ubicazione di quest'ultimo. Ritroviamo ancora il gioco di chiaroscuro nelle figure dei malfattori.

## HETEROGLOSSIA

- *Sesta vignetta.* Nuovo salto alla scena del colloquio tra la donna e l'uomo d'affari, che prosegue: inquadrati ad altezza d'uomo con una lieve 'tendenza' verso il *contre-plongée*, i due personaggi si presentano anche in questo caso l'uno di fronte all'altro in posizione di tre quarti. Adesso lui è raffigurato di spalle sulla destra, lei frontalmente sulla sinistra: l'inquadratura leggermente dal basso continua a creare l'effetto di 'dominanza' della figura dell'imprenditore su quella dell'insegnante. Lo sfondo della stanza torna ad essere visibile, mentre i due *balloon* sconfinano oltre i margini del quadro.

- *Settima vignetta.* Il salto questa volta ci riporta dentro l'emporio: l'inquadratura è più ampia che nella terza vignetta, e offre una visuale migliore della situazione all'interno del magazzino. Nella metà bassa dell'immagine possiamo notare il pavimento cosparso di kerosene, e di lato due lattine, di cui una coricata sul fianco. In alto a sinistra troviamo il candelotto di dinamite, con la miccia sempre più corta e la scritta onomatopeica con due punti esclamativi: questa porzione di spazio è rappresentata ovviamente più in piccolo che nel dettaglio della seconda striscia, ma nel contesto di una vignetta più ampia questo contribuisce a fornire il senso di imminenza dell'evento cruciale, effetto ottenuto in combinazione con un'inquadratura che sembra stia allontanandosi da un luogo tanto angusto quanto 'poco salutare'.

Voltando pagina, troviamo una tavola (fig. 2) con un layout più particolare: le tre vignette da cui è costituita sono organizzate in maniera da rappresentare un lasso di tempo quasi istantaneo, e raffigurano un evento la cui portata viene riproposta nella dimensione delle inquadrature.

- *Prima vignetta.* Si ritorna all'interno della scuola, con Harlan Endicott che conclude la battuta iniziata due vignette prima: l'uomo è inquadrato in primo piano, lo sfondo è quasi interamente nero e

## HETEROGLOSSIA

tanto istantaneo è il passaggio dall'una all'altra: l'unico lasso di tempo abbastanza esteso nella pagina è quello impiegato per pronunciare le parole nel *balloon*.

- *Seconda vignetta*. L'esplosione del *general store* è raffigurata dall'esterno della costruzione, di fronte all'ingresso principale: l'inquadratura in *contre-plongée* si estende per tutta la larghezza della tavola e un'altezza che è pressoché uguale, in uno *splash-panel* che sembra comprendere la vignetta precedente. Per di più, quest'ultima viene "invasa" da alcuni detriti, tanto l'esplosione è forte, e tale è la violenza della deflagrazione che la grande scritta onomatopeica che la rappresenta quasi cancella il margine di separazione dalla vignetta successiva.

- *Terza vignetta*. Gli effetti dell'esplosione erompono verso gli ambienti circostanti, ad esempio all'interno del ristorante, dove stanno pranzando i militari che viaggiano insieme a Ken: il quadro occupa l'intera larghezza della tavola, come la vignetta precedente, con cui questa 'condivide' la scritta onomatopeica. Il grande "BRAANG!" restituisce, anche qui con un espediente grafico<sup>8</sup>, un effetto di contemporaneità tra queste due inquadrature, oltre che entrando a far parte di entrambe, anche rendendole un unico *splash-panel* proprio attraverso la cancellazione della canaletta che le divide.

Le due tavole che seguono (figg. 3-4) mostrano gli eventi immediatamente successivi all'esplosione dell'emporio nel centro di Chattanooga: un uomo sta andando a fuoco, e mentre la gente pensa a salvare la propria pelle, Ken e il suo *pard* indiano sono gli unici che vanno a soccorrerlo; contemporaneamente, il carro dei vigili del fuoco parte dalla stazione e arriva, al termine della sequenza, sul luogo dell'incendio. È innanzitutto una duplice scelta, immagini scontornate che si compenetrano e assenza di *balloon*, a offrirci una sequenza carica di tensione: una serie di avvenimenti che si susseguono viene rappresentata *come* attraverso dissolvenze incrociate tra inquadrature-*flou*; la mancanza di costituenti testuali accentua l'effetto

## HETEROGLOSSIA

drammatico, dilatando il tempo di durata dei fatti rappresentati. Dopo queste due pagine, si ritorna allo schema più tradizionale della gabbia grafica visibile, quindi ad un flusso temporale che riprende a scorrere normalmente.

Nel corso della breve osservazione degli esempi, abbiamo adoperato termini dal chiaro riferimento cinematografico. Se ciò è spesso avvenuto in maniera voluta, talvolta semplicemente *ci è venuto spontaneo farlo*. Notare che questo avviene correntemente nell'uso quotidiano della lingua ci aiuta a capire che la questione del 'richiamo linguistico-mediale' è un fatto ordinario nell'universo della comunicazione: invertendo i termini della questione, esso è tanto ordinario da ammetterlo in maniera implicita nel nostro parlare quotidiano. Tuttavia, la scelta di un approccio semiotico alla questione comporta, nell'ottica stessa suggerita da Metz, il ricorso a categorie analitiche specifiche, le quali vengono costruite dall'analista, non gli preesistono. Inoltre, se parliamo di fenomeni di semiosi occorre tener presente che la questione riguarda fenomeni di *percezione*: è quindi difficilmente prescindibile dal riferimento alla *materia dell'espressione*.

Con questi presupposti, nel 1990 Francesco Casetti e Federico di Chio prendono in esame gli elementi linguistici che intervengono nel film. Nel tentativo di tentare una lettura cinematografica di elaborazioni (o parti di elaborazioni) sintagmatiche fumettistiche, ci sembra opportuno riprendere in sintesi il loro discorso, richiamando così categorie analitiche diffusamente adoperate nell'analisi filmica<sup>9</sup>.

### 2.1.

Casetti e di Chio dedicano il capitolo III di *Analisi del film* all'esame di ciò che, nel testo, viene individuato con il termine "componenti cinematografiche"<sup>10</sup>. Dopo una breve introduzione sul tema della "linguisticità" del cinema, gli autori riconducono detto carattere a una

## HETEROGLOSSIA

serie di *materie dell'espressione* o *significanti*, la confrontano con l'esistenza di una ben definita tipologia di *segni*, quindi la riportano a una ricca varietà di *codici* operanti nel flusso filmico. L'intento dichiarato è individuare tre distinti percorsi d'analisi del film, ognuno dei quali evidenzia precise categorie analitiche.

Il primo approccio consente di individuare cinque categorie di significanti, due delle quali fanno appello alla vista - i *significanti visivi: immagini* (in movimento) e *tracce scritte*, mentre le altre tre riguardano tutto ciò che fa capo all'udito - *significanti sonori: voci, musica e rumori* (rientrano nella categoria dei rumori tutti i suoni che non siano né voci né musica). Applicato al fumetto, il criterio sensoriale ci permette di notare che i significanti sonori vengono tradotti mediante artifici visivi: qui, dunque, le categorie di materie dell'espressione sono *immagini* (fisse) e *tracce scritte* (nelle quali adesso rientrano anche le 'riproduzioni', o 'traduzioni', di voci, musica e rumori).

La seconda prospettiva porta a distinguere i tipi di segno che troviamo nei film secondo la nota tripartizione peirciana. Un segno può essere un *indice* (quel tipo di "segno determinato dal suo oggetto dinamico in virtù dell'essere in relazione reale con esso"<sup>11</sup>), un'*icona* (ovvero "un segno determinato dal suo oggetto dinamico in virtù della sua stessa natura interna"<sup>12</sup>) o un *simbolo* (vale a dire un "segno che intrattiene con l'oggetto un rapporto di designazione basato su corrispondenze codificate"<sup>13</sup>). Qui, non ci soffermiamo sulla tipologia dei segni proposta da Peirce nei suoi scritti: ci limitiamo a notare che tale classificazione risulta essere trasversale a quella delle materie dell'espressione; nel fumetto, come nel cinema, abbiamo la compresenza dei tre tipi di segno.

Alla "terza via" Casetti e di Chio dedicano più ampio spazio, perché essa offre una visione più nitida del ruolo delle costituenti agenti nel testo filmico. Una prospettiva di questo tipo è utile anche nel nostro discorso, perché consente di osservare in quale misura categorie di analisi del cinema possano 'funzionare' anche nell'ambito di un

## HETEROGLOSSIA

discorso sul fumetto. L'approccio in oggetto richiede agli autori di introdurre la nozione di "codice", difficile da definire vista la pluralità e la molteplicità delle accezioni e dei casi in cui, di solito, se ne fa uso (nell'ambito di un'intera tradizione di letteratura scientifica quanto nella normale conversazione quotidiana). La questione viene risolta, concludendo che un codice si presenta sempre come: *sistema di equivalenze*, che fa corrispondere ad ogni elemento di un messaggio un corrispettivo (significato o riferimento); *repertorio di possibilità*, a cui ogni singola scelta utilizzata può essere ricondotta; *insieme di comportamenti riconosciuti*, che offrono ai protagonisti di una comunicazione la certezza di giocare su un terreno comune.

Una volta introdotto il concetto, gli autori ci dicono che i codici che agiscono nel film si distinguono in *codici cinematografici*, tipici del linguaggio cinematografico, e *codici filmici*, che possono manifestarsi anche al di fuori di questo linguaggio. Ogni film "nasce dall'intreccio degli uni e degli altri: [...] se così si può dire, è "cinema" in quanto attiva le possibilità peculiari del mezzo; e nondimeno porta in sé anche qualcosa di "non cinematografico" (per esempio un messaggio politico, o un modo di caratterizzare dei personaggi), che pur gli dà una precisa sostanza e che alla fin fine può risultare del tutto essenziale"<sup>14</sup>. I codici individuati in *Analisi del film* sono riassunti nella tabella che riportiamo in queste pagine, così come è presentata nel libro<sup>15</sup>.

<i>Codici tecnologici di base</i>	
i. Codici del supporto	- sensibilità - formato
ii. Codici dello scorrimento	- cadenza - direzione
iii. Codici dello schermo	- superficie - luminosità

## HETEROGLOSSIA

<i>Codici visivi</i>		
Iconicità	i. Codici della denominazione e del riconoscimento iconico ii. Codici della trascrizione iconica  iii. Codici della composizione iconica  iv. Codici iconografici v. Codici stilistici	- resa - distorsione - figurazione - plasticità
Fotograficità	i. Organizzazione prospettica ii. Margini del quadro iii. Modi della ripresa  iv. Forme di illuminazione v. Bianco&nero e colore	
Mobilità	i. Tipi di movimento del profilmico ii. Tipi di movimento effettivo di macchina iii. Tipi di movimento apparente di macchina	- scala campi e piani - gradi d'angolazione - gradi d'inclinazione

## HETEROGLOSSIA

<i>Codici grafici</i>
i. Forme delle didascalie
ii. Forme dei sottotitoli
iii. Forme dei titoli
iv. Forme delle scritte

<i>Codici sonori</i>	
Natura del suono	i. Voce ii. Rumori iii. Musica
Collocazione del suono	In / off / over

<i>Codici sintattici o del montaggio</i>
i. Associazione per identità
ii. Associazione per Analogia/contrasto
iii. Associazione per Prossimità
iv. Associazione per transitività
v. Associazione per Accostamento

Ad una prima lettura, possiamo accorgerci che alcuni di questi codici caratterizzano anche il fumetto: vedi i codici visivi dell'iconicità o alcuni codici della fotograficità; altri 'funzionano' nei comics in maniera differente che nel cinema; altri ancora, in apparenza, nei fumetti 'non possono' funzionare per motivi materiali: vedi i codici della mobilità e i codici sonori.

Chiaramente, in questa sede non trattiamo in dettaglio l'intera tipologia dei codici proposta da Casetti e di Chio. Scegliamo di prendere in considerazione i codici tecnologici di base: più di altri, essi permettono di cogliere differenze materiali tra linguaggi distinti;

## HETEROGLOSSIA

e ad ogni modo ci serviranno giusto come spunto per fare alcune osservazioni su fenomeni di citazione di effetti cinematografici da parte del fumetto.

### 2.2.

I *codici tecnologici di base* (o *del mezzo in quanto tale*) riguardano le caratteristiche intrinseche di un medium in quanto *sistema fisico*. Queste “inevitabilmente determinano la misura e i modi in cui un certo messaggio può essere reso in un dato linguaggio [...], caratterizzano il testo prodotto e influiscono sulle condizioni di fruizione dello stesso”<sup>16</sup>. Nel cinema, questi vengono distinti in:

- *codici del supporto*, relativi alla scelta della pellicola in base alla sua *sensibilità* e al suo *formato* (es. 35 mm);
- *codici dello scorrimento*, che regolano la registrazione e la restituzione del movimento. Un gesto è scomposto in diversi fotogrammi e ricomposto grazie alla loro rapida riproposizione: la pellicola scorrerà secondo una *cadenza* (es. 24 fotogrammi al secondo) e una *direzione di marcia*;
- *codici dello schermo*, che disciplinano l'uso dello schermo come *superficie riflettente* o *trasparente* (quest'ultima scelta è molto diffusa nelle performance teatrali che si avvalgono di contributi video), più o meno *luminosa* secondo il materiale di cui lo schermo è composto, più o meno *ampia*.

Nel caso del fumetto parliamo per lo più di un prodotto a stampa su carta, nel quale troviamo in funzione *codici tipografici*. La direzione di marcia delle vignette è determinata dai codici di lettura (nella cultura occidentale, ad esempio, ‘di norma’ si legge da sinistra a destra, dall’alto in basso e ogni pagina in maniera indipendente) e dai normali principi cognitivi (che tra l’altro intervengono nel determinare

## HETEROGLOSSIA

la cadenza delle immagini). Il supporto coincide con lo schermo, e l'ampiezza dello spazio disponibile incide sul formato sia delle tavole che delle vignette che le compongono: peraltro, diversamente da un tradizionale film, una rappresentazione a fumetti è tipicamente caratterizzata dalla *variabilità del formato* delle diverse inquadrature. Come già abbiamo avuto occasione di notare, "più una immagine ha la possibilità di essere grande, più "ricca" di particolari e definita potrà essere; del pari, più una forma di espressione è limitata, più cercherà di evolversi all'interno di questi limiti e di sfruttarli ai propri scopi"<sup>17</sup>.

Per restare in tema, Will Eisner<sup>18</sup> ha notato che nel fumetto "il principale ostacolo da superare è rappresentato dalla tendenza a divagare dell'occhio del lettore"<sup>19</sup>. Consapevoli di questo, Berardi e Milazzo sfruttano i codici del mezzo per riprodurre un effetto che a noi sembra tipicamente cinematografico: lo *stacco* tra due situazioni particolarmente 'distinte' (ancor prima che 'distanti' nello spazio e/o nel tempo). Spesso, nelle storie di Ken Parker la vignetta conclusiva di una scena chiude la tavola stampata sulla prima facciata di una pagina, e la prima vignetta della scena successiva apre la tavola stampata sull'altro lato del foglio: il tempo dello stacco coincide con la durata, quasi istantanea, impiegata dal lettore per voltare pagina. Nell'esempio delle tavole in figg.1-2, troviamo una variante dello stesso principio: la continuità tra le due pagine è superiore rispetto ad uno stacco, quindi nella tav. XXVIII l'istante tra la fine di una scena, raffigurata in alto a sinistra (e non al termine della tavola nella prima facciata della pagina), e l'inizio della successiva, disegnata nello *splash-panel*, viene rappresentato tramite l'assenza di canalette divisorie tra la vignetta regolare, in alto, e quella più grande, che 'la contiene'<sup>20</sup>.

Sempre a proposito dei codici del mezzo in quanto tale, sia il cinema, sia il fumetto rappresentano flussi continui di eventi, ma un fumetto utilizza molti meno fotogrammi rispetto ad un film. La vignetta racchiude un singolo istante, rappresentativo di una serie ininterrotta di

## HETEROGLOSSIA

istanti: secondo la bravura dell'autore, le immagini saranno più o meno 'azzeccate', ovvero *efficaci*, e il lettore riuscirà più o meno facilmente a completare nella sua mente una sequenza, immaginando che cosa accade tra una vignetta e l'altra. Nell'immagine in fig. 5 abbiamo una variazione sul tema: all'interno della stessa vignetta vengono raffigurati in sequenza tre istanti immediatamente successivi di un'unica azione per rappresentare una brevissima durata. Per di più, l'assenza dei margini del quadro e lo sfondo completamente bianco restituiscono un effetto 'in qualche modo' assumibile allo *slow-motion* (o *ralenti*) nel cinema.

Le considerazioni svolte sui codici del mezzo, come abbiamo visto, consentono di evidenziarne alcune ricadute sui codici sintattici: ciò rientra nell'ordine delle cose, se ci poniamo nell'ottica di un testo inteso come il risultato dell'azione di più codici che agiscono più o meno sinergicamente, influenzando gli esiti dell'uno su quelli dell'altro. Alla luce di questo discorso, potremmo sentirci giustificati a sostenere che gli effetti cinematografici che ritroviamo spesso nei fumetti siano il risultato dell'azione dei codici che i due linguaggi hanno in comune; in altri termini, ciò sarebbe possibile in quanto i due linguaggi "convergono" su alcuni codici. Quanto appena affermato non basta a spiegare, però, come mai nel fumetto intervengano anche codici che normalmente consideriamo 'specifici' del cinema: vedi i codici del montaggio. Inoltre, siamo sicuri che sia proprio l'azione degli *stessi* codici nei due linguaggi a determinare gli effetti osservati, che ci appaiono, se non come i medesimi, almeno come 'analoghi'<sup>21</sup>?

Si tratta di questioni che, nel 1971, Christian Metz ha trattato in *Linguaggio e cinema*. I fenomeni di richiamo di figure *specifiche* di linguaggi diversi da quello, di volta in volta, considerato vengono spiegati nel quadro della sua teoria dei codici. Come preannunciato, terminiamo il nostro breve percorso riprendendo alcune delle valutazioni riportate nel testo citato, che consentono allo studioso francese di dare una spiegazione delle problematiche sin qui esposte.

3.

Nel corso del libro, l'autore punta molto a chiarire che un linguaggio è costituito dalla combinazione di una pluralità di codici: alcuni *specifici* (in varia misura<sup>22</sup>) del linguaggio in oggetto, altri *non specifici*, perché comuni a molti altri linguaggi. Specifico, inoltre, è il modo in cui gli uni e gli altri codici si combinano insieme in un dato linguaggio: un sistema di relazioni intercodicali che può dirsi *la formula codicale della sua specificità*.

Per spiegare cosa consenta ad un linguaggio di richiamarne un altro, Metz riprende le distinzioni hjelmsleviane “forma/materia/ sostanza” e “significante/significato”, che sono indipendenti tra loro, e che incrociate in uno schema a doppia entrata danno come risultato sei casi terminali. Accanto a due forme e due sostanze figurano, quindi, due materie: una del significante (o dell'espressione) e una del significato (o del contenuto). Esiste una sola *materia del contenuto*, ciò che viene detto il *senso*, che, come osserva Hjelmslev, è comune a tutti i fenomeni semiotici (quindi, sottolinea Metz, a tutti i linguaggi e tutti i codici). L'unica materia che distingue i linguaggi gli uni dagli altri è, invece, la *materia dell'espressione*.

A questo punto, il discorso ritorna sui codici. Fra i codici che intervengono in un dato linguaggio possiamo distinguere, abbiamo detto, quelli specifici di tale linguaggio e quelli non specifici. Metz afferma che è molto difficile essere certi che un codice sia “specifico”: bisognerebbe stabilire, se non che esso sia presente in tutti i testi prodotti nel linguaggio in oggetto (ad esempio in tutti i film), almeno che non si manifesti al di fuori di essi (dei film). Il capitolo X.2 di *Linguaggio e cinema* (intitolato *Interferenze semiologiche fra linguaggi*) tratta dei codici che si manifestano nei film: tra l'altro, dice che

certi codici (o articoli di codice) intuitivamente recepiti come specifici [del linguaggio cinematografico] e comunemente dati per tali negli scritti sul linguaggio cinematografico, appaiono anche, in forme più o meno simili, nei “testi” che ci vengono offerti da altri mezzi di comunicazione. I prestiti,

## HETEROGLOSSIA

ricalchi, imitazioni, adattamenti di figure significanti (e più in generale tutto il vasto campo di ciò che io chiamo le *interferenze semiologiche* fra un'arte e un'altra) rappresentano un fenomeno corrente, che costituisce la regola e non l'eccezione: certe configurazioni che parrebbero le più evidentemente cinematografiche riappaiono nei fumetti o nella letteratura (come il "montaggio alternato" nei romanzi di Faulkner); certi effetti plastici che sembravano i più legati all'arte pittorica sono stati ripresi dai film espressionisti tedeschi o svedesi; il racconto in prima persona, costruzione che viene chiamata "di essenza romanzesca", è diventata corrente nei film posteriori al 1939. Eccetera. [*ibid.*]

Un'obiezione che lo stesso autore pone all'argomento dell'interferenza semiologica riguarda il fatto che, comunque, gli 'adattamenti' di figure significanti tra un linguaggio e l'altro avvengono con profonde distorsioni del significante e del significato. D'altronde, per riprendere la classificazione di Hjelmslev, potremmo dire che la "citazione" di cui abbiamo sin qui parlato, laddove essa avvenga, comporta un cambiamento sia nella sostanza dell'espressione, sia nella sostanza del contenuto, perché anche la forma del modello 'citato' è diversa se si iscrive in un'altra materia<sup>23</sup>: nel nostro caso, il "montaggio alternato" nelle figg.1-2 non è la stessa cosa che il *montaggio alternato* usato nel film *Il padrino* di Francis Ford Coppola per la scena del battesimo<sup>24</sup>.

Una serie di osservazioni ulteriori porta lo studioso francese a distinguere tre tipi di interferenze semiologiche:

- *l'interferenza localizzata*, "in cui solo una figura particolare [di un codice] risulta "comune" a due o più linguaggi"<sup>25</sup>: il fatto che il fumetto riprenda alcuni dei codici visivi della fotograficità manifestati nei film non vuol dire che possa essere ripreso l'intero sistema dei codici della fotograficità del cinema (vedi l'intervento dei codici della plasticità dell'immagine nelle vignette scontornate in figg. 1 e 5);

- *l'interferenza codicale senza trasposizione sensoriale*, unico caso in cui si può parlare di uno stesso codice che si manifesta in più linguaggi: per usare un esempio metziano, nel chiaroscuro ritroviamo

## HETEROGLOSSIA

l'azione di un codice *unico* sia nel cinema che nel fumetto<sup>26</sup> (vedi le due immagini dei rapinatori in fig.1, ed anche il volto dell'imprenditore nelle prime due strisce della stessa tavola);

- l'*interferenza codicale con trasposizione sensoriale*, in cui codici distinti più o meno largamente isomorfi si manifestano ciascuno in un linguaggio diverso: ad esempio, il montaggio sonoro che si manifesta in un film può essere richiamato in una storia a fumetti (Berardi lo fa spesso in quelle che scrive).

Metz mette in chiaro che, perché si possa parlare di un codice 'unico' a manifestazioni molteplici in diversi linguaggi, occorre che la materia dell'espressione di questi linguaggi "abbia i *tratti [sensoriali] pertinenti* voluti in rapporto al codice considerato, salvo variare poi nei *tratti non pertinenti*"<sup>27</sup>. Viene presentato l'esempio di *Alexander Nevskij*, primo film sonoro di Sergej M. Ejzenstejn: l'esperienza della realizzazione di questo film ha offerto al regista l'opportunità di notare come certi schemi ritmici, in una sequenza filmica, possano essere comuni alle immagini in movimento e al suono musicale, cioè a due diverse materie dell'espressione. A tal proposito, Metz ricorda che uno schema ritmico è un fenomeno intrinsecamente temporale, e in quanto tale può essere "specifico" di una serie di linguaggi la cui materia dell'espressione ha la caratteristica di iscriversi nel tempo. Carattere che è assente, ad esempio, in un dipinto: parlare di "ritmo pittorico" vuol dire, quindi, parlare di interferenza codicale con trasposizione sensoriale; il ritmo trasposto è quello pittorico perché la temporalità non è un carattere proprio della pittura. Le cose vanno diversamente nel fumetto, e lo suggerisce il fatto che Eisner definisca la Nona Arte come "Arte Sequenziale".

Anche Metz ne tiene conto, quando nel suo libro propone una "nota caratteristica" di alcuni linguaggi, inclusi il fumetto e il cinema, in termini di materia dell'espressione. Vediamo le due voci che ci interessano<sup>28</sup>:

## HETEROGLOSSIA

- “Fumetto: immagine ottenuta a mano, multipla, fissa”, combinata con due tipi di tracce grafiche (diciture scritte e tracce acustiche<sup>29</sup>);
- “Cinema: immagine ottenuta meccanicamente, multipla, mobile, combinata con tre tipi di elementi sonori (parole, musica, rumori) e con diciture scritte”.

“È evidente che questi linguaggi rivelano, fin dal livello della loro definizione materiale, la complessità delle reciproche relazioni”<sup>30</sup>, aggiunge l’autore, dando un’idea di quanti punti di contatto possano avere linguaggi diversi. I codici dell’iconicità, allora, intervengono nei due linguaggi presi in esame perché sia i fumetti, sia i film hanno la caratteristica di essere costituiti da immagini. Si può parlare di temporalità nel fumetto, ‘in qualche modo’ come nel cinema, perché pur non avendo la caratteristica di essere mobili, le sue immagini sono però una pluralità sequenziale.

Non vogliamo (né possiamo) esaurire la questione in questa sede. Possiamo però concludere con alcune considerazioni. Stabilire in che misura gli *stessi* codici, o sottocodici, agiscano allo *stesso* modo nell’uno e nell’altro linguaggio, spiegare quanto possiamo parlare di codici del montaggio nel fumetto come facciamo nel cinema, è compito dell’analista. Nel corso della sua attività, egli avrà ben presente che, maneggiando categorie generate dall’analisi, quali i codici sono, queste potranno risultare continuamente rinegoziabili. Visto che i linguaggi sono in continuo mutamento, proprio perché fanno parte del vasto universo della comunicazione, anche i codici che li costituiscono potranno subire aggiunte, aggiustamenti o anche ‘estinzioni’. Quello che a noi importa è che, in qualunque modo essi cambino, i linguaggi continuano ad essere prezioso strumento di comunicazione (quest’ultima intesa soprattutto come *conoscenza* e *interazione*), a misura e al servizio di chi vuole *comunicare*. In particolare, al servizio di chi in futuro, con qualsiasi linguaggio desideri farlo, avrà ancora belle storie da raccontarci.





Figura 2 - Il giorno in cui bruciò Chattanooga, tav. XXVIII

HETEROGLOSSIA



Figura 3 - Il giorno in cui bruciò Chattanooga, tav. XXIX

HETEROGLOSSIA



Figura 4 - Il giorno in cui bruciò Chattanooga, tav. XXX

## HETEROGLOSSIA



Figura 5 - *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, tav. L, vign. 1

Note

1 Gli studiosi riconoscono come 'genitori' rispettivamente i Lumière per il cinema, con la proiezione al Salon Indien di Parigi nel 1895, e Richard Felton Outcault per il fumetto, con la tavola di *Yellow Kid* pubblicata nel 1894/1895. Sembra però che, di recente, l'italiano Alfredo Castelli (eccellente autore delle nuvole parlanti, noto non solo agli appassionati) abbia dimostrato che il "padre naturale" del fumetto sia in realtà lo svizzero Rodolphe Töpffer, e che il 'parto' abbia avuto luogo con la pubblicazione del suo volume *M. Vieux Bois*, cinquant'anni prima di *Yellow Kid*.

2 BARBIERI, D. (1991), *op. cit.*, p. 5.

3 Il soggetto della storia, comunque, è di Berardi.

4 Le più interessanti le mostriamo nelle figg. 2-4.

5 DI PIETRO, G., prefazione al volume *Ken Parker Collection n.11*, *op. cit.*, pp. 7-8. Ripetiamo questo passo per evidenziare come anche un critico del fumetto parli correntemente di 'ispirazione cinematografica'.

6 Secondo Metz, parlare di montaggio vuol dire già discutere di qualcosa di *tipicamente* cinematografico: quindi parlare di montaggio alternato *fumettistico* sarebbe usare una metafora, e la nostra aggiunta dell'attributo "cinematografico" al termine "montaggio alternato" sarebbe una inutile ripetizione (cfr. METZ, C., *op. cit.*).

7 Il termine "senso" viene qui adoperato nell'accezione hjelmsleviana di *materia del significato*.

8 Tra la prima e la seconda vignetta era l'assenza di un elemento grafico tipico del fumetto (la canaletta bianca) a rappresentare un effetto di tempo.

9 In *Analisi del film*, Casetti e di Chio riprendono esplicitamente alcuni importanti contributi dall'opera di Metz (vedi le tipologie dei significanti e il discorso sui codici).

10 Il termine usato dagli autori coglie gli elementi di analisi nella loro accezione *paradigmatica*. Nel nostro discorso, invece, preferiamo pensarli come 'attori versatili e vitali' dei testi prodotti in un linguaggio, piuttosto che come 'mattoni di una costruzione'. Prendiamo in considerazione tali elementi nella loro dimensione *sintagmatica*, per cui ci sembra più opportuno parlare, come sin qui abbiamo fatto, di "costituenti linguistiche".

11 MILLER, T., STAM, R. et al. (1992), *op. cit.*, p. 40.

12 *Ibidem*, p. 39.

13 PIEPOLI, A. (2003), *op. cit.*, p. 19.

14 CASETTI, F., DI CHIO, F., *op. cit.*, pp. 65-66.

15 *Ibidem*, pp. 66-67.

16 PIEPOLI, A., *op. cit.*, p. 24.

17 *Ibidem*, p. 30.

18 Will Eisner (recentemente scomparso) è considerato il maestro assoluto del fumetto americano. Ha legato il suo nome alla serie *The Spirit* e a varie *graphic novel*, tra le quali ricordiamo *A Contract with God*. Nel 1985 ha pubblicato *Comics & Sequential Art*, nel quale riprende le idee e le teorie insegnate per anni alla *New York's School of Visual Art* nel suo popolare corso sulla *Nona Arte*.

19 EISNER, W. (1997), *op. cit.*, p. 42.

20 Non ci soffermiamo qui sul vasto tema delle rappresentazioni grafiche del tempo. Per una interessante introduzione all'argomento, rimandiamo a D. Barbieri, *op.cit.*

21 Notiamo facilmente che, se in alcune zone dei due linguaggi davvero intervengono gli stessi codici, tuttavia gli effetti linguistici prodotti non sono proprio gli stessi nei due contesti linguistici. Quanto all'analogia, anche essa è 'codificabile': vedi il discorso sui "codici dell'analogia" in METZ, C., *op. cit.*, p. 233.

22 Sul tema della maggiore o minore specificità di un codice, si rimanda a C. Metz, *op. cit.*, cap.X.

## HETEROGLOSSIA

<sup>23</sup> *Ibidem*, p. 225.

<sup>24</sup> Cfr. RONDOLINO, G. et al. (1995), pp. 156-159.

<sup>25</sup> METZ, C., *op. cit.*, p. 220.

<sup>26</sup> *Ibidem*, cap. X, dove l'autore spiega perché non si tratta di due codici solo parzialmente isomorfi.

<sup>27</sup> *Ibidem*, p. 227 (corsivo nostro).

<sup>28</sup> *Ibidem*, pp. 231-232. Come l'autore, manteniamo "grossolana" la classificazione, ma facciamo un'aggiunta nostra fuori dalle virgolette.

<sup>29</sup> Cfr. PIEPOLI, A., *op. cit.*, p. 136.

<sup>30</sup> Cit. METZ, C., *op. cit.*, p. 232.

## Bibliografia

- BARBIERI, D., *I linguaggi del fumetto*, Strumenti Bompiani, Milano, 1991.
- CASETTI, F. - DI CHIO, F., *Analisi del film*, Strumenti Bompiani, Milano, 1990.
- EISNER, W. (1985), *Fumetto & Arte Sequenziale*, Vittorio Pavesio Productions, Torino, 1997.
- METZ, C. (1971), *Linguaggio e cinema*, Studi Bompiani, Milano, 1977.
- MILLER, T. - STAM, R., *A companion to film theory*, Blackwell, 1999.
- PIEPOLI, A., *Linguaggio cinematografico e linguaggio del fumetto: convergenze e divergenze*, tesi di laurea, Università degli Studi di Macerata, 2003.
- RONDOLINO, G. - TOMASI, D., *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, Utet Libreria, Torino, 1995.

## Fonti del materiale illustrativo

- MANTERO, M., ALESSANDRINI, G. (1979), *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, pubbl. in *Ken Parker Collection n. 11*, Panini Comics, 2003  
Ken Parker, © Berardi & Milazzo

Figura 1 - *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, tav. XXVII

Figura 2 - *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, tav. XXVIII

Figura 3 - *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, tav. XXIX

Figura 4 - *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, tav. XXX

Figura 5 - *Il giorno in cui bruciò Chattanooga*, tav. L, vign. 1

**eum** x quaderni

# Heteroglossia

n. 9 | anno 2006

I MONDI E I MODI DELLA TRADUZIONE

a cura di Graciela N. Ricci

**eum** edizioni università di macerata

