

## Dal Laocoonte a Watchmen. La poesia sta alla pittura come il cinema al fumetto

Maria Grazia Portera

All'inizio del paragrafo XVI del *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie* (1766), Gotthold Ephraim Lessing enuncia con chiarezza il noto argomento:

la pittura adopera per le sue imitazioni mezzi o segni completamente diversi da quelli della poesia; ovvero quella figure e colori nello spazio, mentre questa suoni articolati nel tempo; e se i segni devono avere indubbiamente un rapporto adeguato con il designato, allora i segni ordinati l'uno accanto all'altro possono a loro volta avere solo oggetti esistenti l'uno accanto all'altro, o le cui parti esistono l'una accanto all'altra, mentre segni che si susseguono possono esprimere oggetti che si susseguono o le cui parti si susseguono. Oggetti che esistono l'uno accanto all'altro, o le cui parti esistono l'una accanto all'altra, si chiamano corpi. Di conseguenza sono i corpi, con le loro qualità visibili, i veri oggetti della pittura. Oggetti che si susseguono l'un l'altro, o le cui parti si susseguono, si chiamano in generale azioni. Di conseguenza le azioni sono i veri oggetti della poesia<sup>1</sup>.

Il riconoscimento della differenza di principio tra pittura e poesia (più in generale, tra arti figurative e letteratura), in quanto arte della spazialità e della simultaneità, la prima, e della temporalità e successione, la seconda, motiva la critica lessinghiana all'idea della completa convertibilità di un medesimo soggetto dall'una all'altra (tale idea sta, implicitamente, alla base delle contestate notazioni winckelmanniane su «Laocoonte», in quanto gruppo marmoreo e in quanto oggetto della poesia virgiliana). Ponendo l'accento sulle differenze tra le arti, Lessing mostra con il *Laokoon* la propria estraneità all'altro grande filone interpretativo settecentesco in teoria delle arti, quello «unifican-

<sup>1</sup> G.E. Lessing, *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie* (1766), trad. it. a cura di M. Cometa, *Laocoonte*, Aesthetica, Palermo 2003.

Maria Grazia Portera, *Dal Laocoonte a Watchmen. La poesia sta alla pittura come il cinema al fumetto*

te», che ha ne *Les Beaux-Arts réduits à un même principe* di Charles Batteux uno dei propri manifesti (1746)<sup>2</sup>.

In questo contributo si tenterà di dimostrare come un rapporto analogo a quello che, per Lessing, sussiste tra poesia e pittura, legghi in certo modo tra loro anche cinema e fumetto, facendo valere come comune denominatore tra cinema e poesia la temporalità, tra fumetto e pittura, invece, la spazialità. Per la dimostrazione di quest'analogia di rapporti faremo leva sull'analisi di un fumetto in particolare, *Watchmen* di Alan Moore, esaminato nella versione originale a fumetti e nella recente trasposizione cinematografica hollywoodiana. Ancora più nello specifico, analizzeremo di *Watchmen* il modo in cui, nel fumetto e nell'omonimo film, viene resa la peculiare percezione della temporalità (in senso simultaneo) di uno dei personaggi, Jon Osterman, noto come Dr. Manhattan. Le differenze in questa resa, e la diversa efficacia, avallano dal nostro punto di vista la notazione lessinghiana per cui arti dello spazio (pittura, fumetto) e arti del tempo (poesia, cinema) sono tra loro eterogenee.

### 1. *Watchmen. Dal fumetto alla versione cinematografica*

*Watchmen*, pluripremiato *graphic novel* di Alan Moore e Dave Gibbons<sup>3</sup>, è l'opera che, assieme al *The Dark Knight Returns* di Frank Miller (1986), dà avvio al cosiddetto «rina-

<sup>2</sup> Nella *Prefazione* al *Laocoonte*, distinguendo tra le posizioni dell'«amatore», del «filosofo», del «critico» relativamente alla questione dei rapporti tra poesia e pittura, Lessing argomenta che «filosofo» è colui che cerca di penetrare nell'intimo del piacere prodotto dalle opere di poesia e di pittura e di ricondurre tale piacere a una medesima fonte. Il filosofo ritiene infatti che «la bellezza, il cui concetto noi deriviamo dapprima dagli oggetti fisici [abbia] regole generali che si possono applicare a cose diverse; ad azioni, a pensieri, come a forme» (*ivi*, p. 23). La posizione «filosofica» è propria della linea Baumgarten-Batteux-Mendelssohn, sostenitori della riconducibilità delle differenti arti a un unico principio (*ivi*, p. 8). Occorre precisare che la ricezione dell'opera di Batteux, da parte di Lessing, è essenzialmente mediata dal testo di Moses Mendelssohn, intimo amico di Lessing, intitolato *Betrachtungen über die Quellen und die Verbindungen der schönen Künste und Wissenschaften*, 1757, vicino ai motivi batteuxiani. Lessing prende distanza dalla posizione cosiddetta «filosofica», attribuendosi invece quella del «critico» (colui che «meditando sul valore e sulla distribuzione di tali regole generali, osservò che alcune vigevano maggiormente in pittura, altre in poesia», *ivi*, p. 23).

<sup>3</sup> *Watchmen*, testi di A. Moore, disegni di D. Gibbons, colori di J. Higgings, miniserie in 12 numeri di 32 pp. ciascuno, formato 17 x 26 cm. Prima pubblicazione negli Stati Uniti: *Watchmen*, 1-12, DC Comics, 1986-1987. Traduzione italiana consultata per la stesura del presente contributo: *Watchmen*, trad. it. di M. Curtarelli, Planeta-De Agostani, Barcellona 2009. *Watchmen* ottiene molti premi dalla critica e un vasto successo di pubblico: tra i premi più importanti, ricordiamo il pre-

Maria Grazia Portera, *Dal Laocoonte a Watchmen. La poesia sta alla pittura come il cinema al fumetto*

scimento americano» del fumetto supereroistico. Intendiamo con quest'espressione l'imporsi, a metà degli anni Ottanta del secolo scorso, di una concezione nuova, «disincantata», del classico supereroe a stelle e strisce, che, da intangibile emblema di un'America di sani principi, super-uomo immune alle leggi della fisica e della psicologia e dotato di spettacolari poteri, diventa figura «in carne e ossa», fragile, moralmente ambigua, più incline al compromesso che all'integerrima purezza di principi. Il supereroe (denominazione che, del resto, in *Watchmen* non compare mai, eloquentemente sostituita da «vigilante in costume») abbandona il suo mitico empireo e, sulla terra, si trova sottoposto alle spinte contrastanti di un contesto politico-sociale tumultuoso, alle prese coi quotidiani drammi metropolitani e coi propri conflitti intimi. Il tempo ne altera impietosamente i tratti (il *Batman* di *The Dark Knight* è rappresentato, infatti, invecchiato e stanco, anch'egli vittima dell'avanzare degli anni), il caso ne scombina i piani, spesso conducendoli al fallimento.

Il ruolo svolto da Alan Moore in questo ripensamento del classico fumetto supereroistico è centrale. Genio polimorfo, assiduo frequentatore di tesi filosofiche e letterarie, Moore ha costantemente coniugato le sue storie a fumetti ad attente e precise riflessioni critiche circa scopi, fini, limiti e meccanismi di funzionamento del mezzo fumetto, favorendone così la trasformazione da mero passatempo per adolescenti a opera di pensiero e d'indagine sulla società contemporanea. Anche il nuovo formato di *graphic novel* (cioè romanzo a fumetti) adottato da Moore per *Watchmen* favorisce questo ripensamento del genere. Con i *graphic novels* infatti (storie autoconclusive che, pur nel caso di una prima pubblicazione in albo, si esauriscono nel ristretto giro di 10-12 numeri e vengono in seguito, usualmente, proposte al pubblico in libro singolo) il fumetto si libera dal vincolo dell'uscita settimanale, giogo dettato da esigenze di mercato sotto al quale spesso patisce la qualità e l'originalità del racconto in *balloons*. A differenza dei classici fumetti «da edicola», i *graphic novels* sono autentici romanzi, spesso di lunga gestazione e di grande impegno per l'autore, opere compiute dotate di unità narrativa che si rivolgono a un pubblico adulto.

Già nel titolo, *Watchmen* tradisce un background di valore: *Watchmen* è ripresa di un passaggio cruciale dalla VI satira di Giovenale: *Quis custodiet ipsos custodes?, Who*

mio Hugo nel 1988, di norma riservato a produzioni letterarie (*Watchmen* è l'unico fumetto a esserselo aggiudicato) e nel 2005 l'inserimento dell'opera, da parte della rivista *Time*, tra i 100 romanzi più rappresentativi del XX secolo. Per una prima introduzione all'opera di A. Moore, cfr. G. Aicardi, *M for Moore. Il genio di Alan Moore da V for Vendetta e Watchmen a Promethea*, Tunué, Latina 2006.

Maria Grazia Portera, *Dal Laocoonte a Watchmen. La poesia sta alla pittura come il cinema al fumetto*

*watches the watchmen?*, *Chi custodirà i custodi?* Moore imbastisce un'ampia riflessione sulle dinamiche in cui si trovano implicati i potenti della società, coloro che, appunto, avrebbero anzitutto il dovere di difenderla, custodirla, illuminarla. Su di essi grava il rischio (simile a quello che, per Adorno e Horkheimer, snatura la ragione illuminata) di trasformarsi da custodi in carnefici, cedendo alle lusinghe del potere e smarrendo ogni minimale orientamento nei valori.

Il *graphic novel Watchmen* è ambientato a New York nel 1984, in un quadro politico-sociale che presenta notevoli differenze rispetto alla realtà storica: il presidente Nixon è al quinto mandato consecutivo, gli americani hanno vinto in Vietnam e la guerra fredda è al suo culmine, con l'opprimente minaccia di un conflitto termo-nucleare. L'orologio che segna il tempo residuo al giorno del giudizio (la cui immagine è riportata all'inizio di ciascun capitolo del *novel*) avverte che la fine è imminente: si tratta del Doomsday Clock, dal 1947 sulla copertina del *Bulletin of the Atomic Scientists*, bollettino curato da un gruppo di ingegneri, scienziati e altri esperti tutti variamente coinvolti nel progetto Manhattan. Non si può neppure pensare di appellarsi ai vecchi *vigilantes* mascherati, per tentare di risolvere l'incresciosa congiuntura, giacché essi, in seguito al cosiddetto *Keene Act*, sono stati dichiarati fuori legge dal governo americano. Alcuni, dopo il *Keene*, hanno utilizzato l'antica fama di supereroi per mettere in piedi un impero commerciale, altri hanno depresso il costume in soffitta, perché la polvere ricoprì, con esso, un passato in cui non era più possibile riconoscersi, altri ancora, come il Dr. Manhattan, hanno accettato di lavorare a servizio del governo nel conflitto atomico coi russi. L'unico ad avere ancora piede libero è Rorschach, il solo vigilante, nel racconto, a sospettare un intrigo ai danni degli ex eroi.

Tra i personaggi di *Watchmen* Jon Osterman, alias il Dr. Manhattan, esercita sul lettore un fascino singolare. Come noto agli appassionati, una delle caratteristiche fondamentali del Moore fumettista è la cura meticolosa del dettaglio, che si realizza nell'allegare alle *strips* materiali documentari, come (finte) pagine di diario o (finte) articoli di giornale, al fine di creare un contesto credibile in cui il lettore possa immergersi senza avvertire soluzioni di continuità rispetto alla vita reale. Di materiali di questo tipo disponiamo anche per la biografia del Dr. Manhattan, che Moore narra nel capitolo III e specialmente nel IV di *Watchmen*.

Figlio di un orologiaio («Mio padre lasciò il suo lavoro quando Einstein scoprì che il tempo è relativo»), il Dr. Manhattan, al secolo Jonathan Osterman, è fisico nucleare e ricercatore. Nel 1959, in un laboratorio in cui si eseguivano esperimenti sui campi intrinseci, subisce un terribile incidente: tutto il suo corpo viene disintegrato, tranne una sorta

di struttura elettromagnetica che gradualmente riesce a dotarsi di un rivestimento simile al corpo umano. Il nuovo Jon, frutto di tale ricostruzione, è un essere dai poteri straordinari, capace di imporre alla materia il proprio volere e per il quale passato, presente e futuro sono simultanei l'uno all'altro. Nel capitolo IV di *Watchmen*, dedicato all'auto-biografia di Manhattan (è egli stesso a intessere il racconto della propria vita), Moore cerca di rendere esperibile al lettore la peculiare percezione della temporalità di Manhattan, appunto secondo simultaneità.

Ciò risulta possibile attraverso l'impiego di espedienti specifici, sia nel testo che nei disegni: tra questi, ad esempio, la disposizione delle varie vignette non in successione cronologica (secondo la linea passato-presente-futuro), bensì mescolandone i tempi e accompagnando ciascuna di esse con una didascalia (che riporta il flusso di coscienza, la voce interiore di Jon), che ne specifica la collocazione nel passato. Anche nel caso di eventi accaduti nel passato, la descrizione in didascalia utilizza verbi al tempo presente o, raramente, al futuro semplice. All'interno della stessa scena è possibile avere più vignette relative a momenti diversi nel tempo, non in successione («È il settembre del 1961, stringo la mano al presidente... È l'ottobre del 1985, sono su Marte... È il luglio del 1959, sono nel New Jersey»); ciò suggerisce al lettore un'impressione di simultaneità. Tra le tecniche adottate da Moore c'è anche il cosiddetto dialogo contrapposto o concomitante: si tratta della situazione in cui il personaggio di una vignetta (che ad esempio riporta un avvenimento che accadrà nel futuro di Manhattan) riprende casualmente una parola o termina una frase lasciata in sospeso da un altro personaggio nella vignetta precedente (che ad esempio riporta un avvenimento del passato), senza che ci sia un legame fondato tra le due battute; in questo modo futuro e passato, pur restando distinti, risultano legati dalla ricorrenza di un medesimo comune (pur arbitrario). Un meccanismo simile può essere messo in atto, anziché a livello testuale, con le immagini (ricorso di una medesima postura o sfondo tra due vignette relative a momenti o situazioni differenti nel tempo) oppure coi colori.

Per la percezione di questa simultaneità il ruolo attivo del lettore-ricettore è fondamentale. Il lettore indugia su ciascuna vignetta; si attende naturalmente, secondo la percezione naturale, che le vignette che trova in successione spaziale sulla pagina, lo siano anche in senso cronologico. Gli accorgimenti messi in atto dall'autore per rendere percepibile la simultaneità (dei quali si è detto appena sopra) comportano che quest'aspettativa naturale venga disattesa e si crei uno iato tra ciò che il lettore immediatamente trova davanti a sé e ciò che si aspettava di trovare. Proprio in questo scarto, in questo iato, c'è l'attiva (non passiva, non scontata) ricezione del lettore. Indotto

Maria Grazia Portera, *Dal Laocoonte a Watchmen. La poesia sta alla pittura come il cinema al fumetto*

dall'autore a modificare la propria consueta organizzazione della temporalità, a penetrare in uno strato più profondo e meno banale di essa, egli percepisce gli eventi in un modo che, per approssimazione infinita, è simile a quello in cui li percepisce lo stesso Manhattan, secondo simultaneità.

Nel 2009 è stata prodotta una versione cinematografica di *Watchmen* per la regia di Zack Snyder<sup>4</sup>, già regista di *300* (USA 2006, uscito in Italia nel marzo 2007)<sup>5</sup>, ispirato all'omonimo *graphic novel* di Frank Miller. Rispetto al fumetto, la resa cinematografica della percezione simultanea dei piani temporali di Manhattan si segnala, da un lato, per la notevole semplificazione della massa di informazioni e dettagli presenti nei *balloons* e, dall'altro, per la riduzione del numero di commistioni, salti temporali, intarsi tra presente, passato e futuro. Il racconto è organizzato in maniera lineare: una voce fuori campo (quella dello stesso Manhattan) commenta i vari episodi biografici, disposti in successione dai più antichi ai più recenti in un flusso ordinato dei ricordi, e ne specifica la collocazione cronologica. Lo spettatore del cinematografo, rispetto al lettore di fumetto, svolge nella ricezione del racconto di Manhattan un ruolo piuttosto passivo: la storia è già lì, «montata», con un classico *flash-back* soggettivo che osserva la naturale linearità cronologica. La riduzione di commistioni temporali è comprensibile, se consideriamo che allo spettatore di cinematografo viene imposto un tempo fisso di ricezione (corrispondente alla durata predeterminata del film), di contro al tempo di ricezione quasi completamente indeterminato che spetta al lettore di fumetto. La struttura del racconto va dunque semplificata e scarnita, giacché il tempo a disposizione per comprenderla è fisso e, usualmente, non molto ampio. Già Walter Benjamin aveva notato a proposito che la percezione al cinematografo è spesso una percezione «distratta», per la quale l'oggetto percepito non vale tanto come ciò su cui si provano le capacità interpretative dello spettatore, bensì, venuta meno ogni distanza auratica, come oggetto di cui godere nella distrazione, da consumare, da cui lasciarsi coinvolgere<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> *Watchmen* (USA 2009), regia di Z. Snyder, con J.E. Haley, M. Akerman, P. Wilson, M. Goode, J.D. Morgan, 155 minuti.

<sup>5</sup> *300* (USA 2006), regia di Z. Snyder, con G. Butler, L. Headey, D. Wenham, D. West, V. Regan, 117 minuti.

<sup>6</sup> Cfr. W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, (1936), trad. it. di E. Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.

L'efficacia nella resa della simultaneità è maggiore, ci pare, nel fumetto piuttosto che nel film. Occorre precisare che sia il fumetto che il cinema possono raccontare la vita di Manhattan (rendendo esperibile al fruitore la sua percezione secondo simultaneità) solo con una approssimazione infinita. Infatti, se definiamo il racconto come rappresentazione di eventi, azioni, personaggi attraverso enunciati (linguistici o filmici, nel nostro caso) che si dispongono lungo coordinate (spazio-)temporali, la resa completa e totale della simultaneità corrisponderebbe al dissolvimento delle coordinate temporali sulle quali si sviluppa il racconto, perciò al dissolvimento del racconto stesso. Pur in questa approssimazione infinita, però, il fumetto ha maggior successo del film. Perché? Forse il cinema, per sue caratteristiche proprie, è meno abile nel sovvertire e scompaginare l'immagine usuale della temporalità? O per meglio dire: forse un *certo* genere di cinema, il cinema classico hollywoodiano cui appartiene anche la versione cinematografica di *Watchmen*?

Non è inutile rammentare come lo stesso Alan Moore abbia manifestato in varie occasioni la propria insofferenza nei confronti delle rese cinematografiche delle sue opere a fumetti. In un'intervista rilasciata a *Wizard*, il celebre mensile americano sui fumetti, pubblicata il 2 gennaio 2008, Moore ha dichiarato di rinunciare all'inserimento del suo nome tra i *credits* di *Watchmen*, ripetendo un atteggiamento già tenuto in precedenza per altri adattamenti cinematografici di sue opere (come *V for Vendetta*, *From Hell* e *The League of Extraordinary Gentlemen*). Si può, in prima battuta, spiegare questa presa di posizione come una reazione a incresciose battaglie legali in cui Moore è stato coinvolto in occasione delle versioni cinematografiche di *From Hell* e *The League of Extraordinary Gentlemen*<sup>7</sup>. Tuttavia, seguendo alcune sollecitazioni di Moore stesso, è possibile ricondurre l'insofferenza del fumettista a più profonde motivazioni teoriche, di poetica.

Proprio com'è per Lessing nel caso delle troppo ripetute analogie tra pittura e poesia, anche Moore considera assai semplicistici i continui paralleli tra fumetto e cinema, e ancor di più le trasposizioni cinematografiche di opere a fumetti: esse disconoscono il più delle volte, infatti, la fondamentale differenza tra le due arti.

Egli stesso dichiara in un piccolo scritto di poetica<sup>8</sup> che nel fumetto intende esibire ciò che né il cinema riesce a mostrare, né la letteratura a raccontare. Autore che accompa-

<sup>7</sup> Cfr. G. Aicardi, *M for Moore*, cit., pp. 90-95.

<sup>8</sup> Si tratta di *Writing for Comics*, una piccola raccolta di articoli sull'arte del fumetto scritta originariamente da Moore per una *fanzine* e pubblicata in volume nel 2003 dalla Avatar Press di Urbana, Illinois. La traduzione italiana è del 2007: A. Moore, *Writings for Comics*, a cura di G. Aicardi, ProGlo, Genova 2007. Alla p. 13 leggiamo: «Piuttosto che andare in cerca di quelle tecniche cinematografiche che il fumetto può replicare, non dovremmo invece considerare quelle tecniche fumettistiche che il cinema *non* può replicare?».

Maria Grazia Portera, *Dal Laocoonte a Watchmen. La poesia sta alla pittura come il cinema al fumetto*

gna costantemente la stesura delle sue opere a una meticolosa riflessione critica su caratteristiche e limiti dell'arte fumettistica, Moore orienta dunque il suo lavoro d'artista alla rappresentazione di ciò che usualmente sfugge a forme d'arte che non siano il fumetto. Il caso specifico delle differenze tra fumetto e film nella resa della percezione simultanea della temporalità nella storia del Dr. Manhattan può aiutarci a capire il perché di queste posizioni; soprattutto, perché il fumetto riesca a rappresentare situazioni e cose, specialmente in riferimento alla dimensione della temporalità, che sfuggono al cinema (o, almeno, a un *certo* genere di cinema). Per spiegare tutto questo occorre seguire una strada lunga, nella quale ci lasciamo guidare dai classici lavori su cinema e temporalità di Gilles Deleuze.

## 2. Il tempo al cinema. Deleuze

Muoviamo anzitutto da alcune distinzioni fondamentali, relative all'argomento cinema e temporalità, per le quali ricorriamo a semplici concetti tratti dal lessico della semiotica.

La sequenza del film *Watchmen* nella quale viene raccontata gran parte della vita di Manhattan dura circa 9 minuti e 30 secondi. Distinguiamo, in essa, due *tempi*: il tempo del significato (cioè della cosa raccontata: nel nostro caso, la maggior parte della vita del protagonista) e il tempo del significante (cioè del racconto o del raccontare propriamente detti: circa 9 minuti e 30 secondi). All'interno del tempo del significato, poi, i semiotici distinguono tra tempo della storia (cioè della *fabula*, che, secondo la definizione minimale, è la sequenza lineare degli avvenimenti) e tempo dell'intreccio (disposizione degli avvenimenti in maniera funzionale al racconto, cioè concatenazione arbitraria degli avvenimenti della *fabula* in un ordine peculiare). Nel caso della biografia di Manhattan, tuttavia, la distinzione tra tempo della *fabula* e tempo dell'intreccio è complicata dal fatto che quanto s'intende rendere nell'intreccio è precisamente un insieme di eventi in successione *non lineare*, bensì simultanea (almeno dal punto di vista del Dr. Manhattan, che qui si adotta). Resta comunque valido, anche nel nostro caso, che nel cinema tempo del significato (storia più intreccio) e tempo del significante di norma non coincidono (il tempo di una vita intera, per il primo, circa 9 minuti e 30 secondi, per il secondo).

Dal rapporto tra il primo (significato) e il secondo (significante) risulta il tempo del discorso, che si dà nella ricezione propriamente detta. Mentre in certe forme d'arte il tempo di ricezione, o del discorso, è piuttosto indeterminato (come nella letteratura), esso al cinema ha una durata fissa, coincidendo essenzialmente col tempo del significan-



Maria Grazia Portera, *Dal Laocoonte a Watchmen. La poesia sta alla pittura come il cinema al fumetto*

te (in breve, a recepire la sequenza e a fruirne ci mettiamo tanto tempo, quanto essa dura). La percezione soggettiva della durata oggettiva, da parte dello spettatore, può comunque variare (pur entro parametri relativamente stabili)<sup>9</sup>.

Delle problematiche relative a cinema e temporalità si sono occupati nel corso del Novecento molti filosofi; tra questi, Gilles Deleuze ricopre un posto di tutto rilievo, con un'opera in due volumi, intitolata appunto *Cinéma*, pubblicata a Parigi tra il 1983 e il 1985<sup>10</sup>. Secondo Deleuze la questione-tempo, al cinema, emerge secondo due modalità: una modalità indiretta, in cui il tempo risulta dal montaggio in quanto concatenamento delle immagini-movimento (l'accento cade, così, sul tempo della cosa raccontata) e una modalità diretta, con l'immagine-tempo (l'accento cade qui, invece, sul tempo del discorso). Il senso di queste indicazioni viene chiarito dalle argomentazioni di Deleuze nei due volumi, anzitutto nel primo, dedicato alla discussione dell'immagine-movimento.

Per Deleuze l'immagine cinematografica è, *qua talis*, immagine-movimento. Ridiscutendo l'obiezione bergsoniana all'«illusione» cinematografica (riproposizione in chiave moderna, per Bergson, dell'antichissimo paradosso zenoniano), al fine di chiarirne le motivazioni e limitarne l'apparente dirompenza, Deleuze nota come il cinema, pur procedendo con fotogrammi che sono sezioni immobili di tempo (sequenze di 18 o 24 immagini al secondo), ci restituisca un'immagine media (ovvero risultante dalla somma di tutti i fotogrammi) a cui il movimento non si aggiunge astrattamente, ma che appartiene invece all'immagine come dato immediato. Non si tratta dunque di attaccare un movimento astratto a una somma d'immobilità (questo, in *nuce*, il senso dell'obiezione di Bergson al cinema in *L'evoluzione creatrice*), bensì di un'immagine che, pur risultando da immobili, ha in se stessa il movimento<sup>11</sup>. Anche le arti classiche, ben prima dell'apparizione del cinema, producevano attraverso le loro immagini rappresentazioni del movimento. Tuttavia, la pittura o la scultura avevano sempre inteso il movimento come passaggio o trasformazione da forma ideale a forma ideale, come quell'intervallo senza interesse che intercorre tra una posa e l'altra, tra una Totalità compiuta e l'altra. Il cinema

<sup>9</sup> Cfr. su queste questioni, F. Carmagnola, *Plot, il tempo del raccontare nel cinema e nella letteratura*, Meltemi, Roma 2004 e G. Carluccio, *Cinema e racconto. Lo spazio e il tempo*, Loescher, Torino 1988.

<sup>10</sup> G. Deleuze, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Éditions de Minuit, Parigi 1983, trad. it. di J.P. Manganaro, *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984; G. Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Éditions de Minuit, Parigi 1985, trad. it. di L. Rampello, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989.

<sup>11</sup> Cfr. G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, cit., pp. 13-15.

invece è definito da Deleuze come «il sistema che riproduce il movimento riportandolo all'istante qualsiasi»<sup>12</sup>, non all'istante perfetto, compiuto, totale. Il cinema non ha interesse per il tutto, poiché il movimento reale si compie solo se il tutto non è né può essere dato: appena ci si dia il tutto, il tempo diviene immagine dell'eternità, dalla quale il movimento risulta inevitabilmente escluso.

È vero che, ai suoi primissimi esordi, il cinema soffriva di una fissità e, diremmo quasi, di una «goffaggine» tali, che il carattere di immagine-movimento non ne emergeva ancora pienamente, il che spiega in parte l'obiezione bergsoniana. Solo attraverso la mobilità della cinepresa, da un lato, e attraverso il montaggio, dall'altro (cioè il raccordo di piani, ciascuno dei quali o la maggior parte dei quali resta fissa) l'immagine diventa movimento. Il montaggio svolge nel discorso deleuziano sulla temporalità un ruolo fondamentale: è il montaggio, inteso, scrive Deleuze, come «la composizione, il concatenamento delle immagini-movimento»<sup>13</sup>, a darci il tempo, a costituirlo come quel filo che lega insieme passato, presente, futuro e organizza gli eventi. La sintesi delle immagini-movimento nel montaggio è, perciò, l'immagine indiretta del tempo: *indiretta* perché, appunto, il tempo ne emerge aristotelicamente come il «numero del movimento secondo il prima e il poi», dipende perciò dal movimento, anziché emergere per se stesso.

L'indagine di Deleuze approfondisce la questione delle immagini-movimento distinguendone varie tipologie, precisamente l'immagine(-movimento)-percezione, l'immagine(-movimento)-affezione, l'immagine(-movimento)-azione. Per chiarire il senso di queste distinzioni, al di là della terminologia deleuziana spesso complessa, è possibile ragionare come segue: con il termine «immagine», Deleuze definisce l'«insieme di ciò che appare»; l'immagine-movimento è l'«insieme di ciò che appare» considerato in moto inesauribile, un universo acentrato, dice Deleuze, in cui tutto reagisce su tutto. Quando all'interno di questo universo emerge un centro, cioè un punto, un elemento particolare, tutto l'universo si curva e si organizza attorno a esso, secondo modalità differenziate, da cui risultano appunto le diverse varietà dell'immagine-movimento (percezione o affezione o azione). Ciascuno di questi tipi di immagine si concreta, poi, in specifici generi cinematografici.

Particolarmente interessante ai fini del discorso su *Watchmen* è l'immagine-azione, vale a dire quella peculiare declinazione dell'immagine-movimento, caratterizzata dal

<sup>12</sup> *Ivi*, p. 18.

<sup>13</sup> «Il montaggio è quell'operazione che verte sulle immagini-movimento per farne venire fuori il tutto, l'idea, cioè l'immagine del tempo. È un'immagine necessariamente indiretta, poiché è conclusa dalle immagini movimento e dai loro rapporti» (*ivi*, p. 44).

fatto che in essa l'universo in movimento, cioè l'ambiente e le sue forze, agisce sul personaggio, lanciandogli una sfida e dando vita a una situazione nella quale egli è preso. Il personaggio reagisce a sua volta con un'azione propriamente detta, in modo da rispondere alla situazione, da modificare l'ambiente e mutare il suo rapporto con esso e con gli altri personaggi. All'interno del modello immagine-azione valgono due schemi di azione-reazione tra il personaggio e l'ambiente, che Deleuze riassume con le formule seguenti: SAS', cioè situazione che perviene a un'altra situazione per mezzo di un'azione (si tratta dello schema principale o «grande azione») e ASA', cioè azione che conduce a una situazione la quale prepara, poi, un'altra azione (schema della «piccola azione»). I generi nei quali si realizzano SAS' e ASA' sono, rispettivamente, il grande cinema americano, specialmente quello storico-sociale e la commedia (o, in generale, il film) in costume<sup>14</sup>. All'interno di quest'ultima categoria possiamo far rientrare anche la versione cinematografica di *Watchmen*.

Ora, ciò che importa notare è che in entrambi gli schemi dell'immagine-movimento, SAS' e ASA', ci troviamo di fronte a una relazione di azione-reazione tra personaggi e ambiente che si dispiega costitutivamente nel tempo, in modo lineare: il personaggio muove da una situazione data (presente), sulla quale egli agisce in modo che essa acquisti tratti diversi da quelli che ora possiede (tali tratti, perciò, passano da presente a passato) e prepara con ciò una nuova azione (futura, nel caso specifico di ASA'). Che immagine di temporalità viene fuori dal montaggio di queste azioni-reazioni? Un'immagine classica, tradizionale, come si diceva già prima «aristotelica» (tempo come numero del movimento secondo il prima e il poi). Tempo è il vettore orientato su cui, come punti di un segmento, si dispongono gli eventi, secondo la successione di passato, presente, futuro<sup>15</sup>.

Nella parte conclusiva del primo volume di *Cinéma*, Deleuze rileva come a partire dagli anni Quaranta del Novecento si sia registrata una generale crisi dell'immagine-azione e, in generale, dell'immagine cinematografica come immagine-movimento, con conse-

<sup>14</sup> Scrive Deleuze a proposito del film in costume: «si tratta di una concezione modista o modellista, come se il sarto o lo scenografo avessero preso il posto dell'architetto e dell'antiquario. Tanto nel film in costume, quanto nella commedia di costume, gli *habitus* sono inseparabili dagli abiti, le azioni dallo stato dei costumi che ne costituisce la forma, e la situazione che ne deriva dalle stoffe e dalle tappezzerie» (*L'immagine-movimento*, cit., p. 190).

<sup>15</sup> «L'immagine-movimento [come detto, l'immagine-azione è una varietà di immagine-movimento] costituisce il tempo in forma empirica, il corso del tempo: un presente successivo secondo un rapporto estrinseco del prima e del dopo, tale per cui il passato è un vecchio presente e il futuro è un presente a venire» (G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., p. 299).

guente crisi della concezione della temporalità da esse veicolata. Le ragioni per questo stato di cose sono molteplici e di vario ordine (economico, sociale, strettamente culturale). Certo, sottolinea Deleuze:

si continuano a fare film SAS' e ASA': i più grandi successi commerciali passano sempre da qui, ma non è più l'anima del cinema. L'anima del cinema esige sempre più pensiero, anche se il pensiero comincia con il disfare il sistema delle azioni, delle percezioni e delle affezioni di cui il cinema si era nutrito fino a quel momento. Non crediamo più affatto che una situazione globale possa dare luogo a un'azione capace di modificarla. Ancor meno crediamo che un'azione possa forzare una situazione a svelarsi anche solo parzialmente. Le illusioni più «sane» cadono. Dovunque, ciò che è anzitutto compromesso sono i concatenamenti, situazione-azione, azione-reazione, eccitazione-risposta, insomma i legami sensorio-motori che facevano l'immagine-azione [...]. Abbiamo bisogno di nuovi segni. Nasce una nuova specie di immagine che si può tentare di identificare nel cinema [...] fuori Hollywood<sup>16</sup>.

A partire dagli anni Quaranta si spezzano e si annullano i presupposti fondamentali che reggevano il cinema come immagine-movimento: percezioni e azioni non si concatenano più tra di loro, gli spazi non si coordinano né si riempiono più, i personaggi, strappati fuori da ogni possibile storia che si dispieghi temporalmente, vengono condannati all'erranza e al bighellonaggio, per riprendere i termini precisi usati da Deleuze. «"Il tempo esce dai cardini": esce dai cardini che gli assegnavano i comportamenti nel mondo, ma anche i movimenti di mondo»<sup>17</sup>. In altre parole, non si crede più a un cinema come organizzazione di eventi e azioni in una storia, secondo assi spazio-temporali determinati; non si crede più al tempo del prima e del poi, cioè all'esistenza di una qualche linea di universo che prolunghi e raccordi gli avvenimenti l'uno insieme all'altro, salvandoli dalla dispersione<sup>18</sup>.

Nel cinema moderno, l'immagine-movimento è sostituita dall'immagine-tempo: questo è il nucleo dell'argomentazione deleuziana nel passaggio dal primo volume (*Immagine-movimento*) al secondo (*Immagine-tempo*) del suo *Cinéma*. Gli esempi di questo nuovo tipo di cinema sono anzitutto esempi italiani, Rossellini e i neorealisti *in primis*<sup>19</sup>. Il cinema moderno fornisce un'immagine diretta del tempo grazie a immagini-tempo che danno vita a un regime di perpetuo scambio e di indiscernibilità tra immaginario e reale,

<sup>16</sup> G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, cit., p. 235.

<sup>17</sup> G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., p. 54.

<sup>18</sup> In questo nuovo tipo di cinema del dopoguerra si registra (oppure, ma è lo stesso: questo nuovo tipo di cinema emerge *perché* si registra) «la crescita di situazioni alle quali non si può più reagire, di ambienti con i quali ci sono ormai soltanto reazioni aleatorie, di spazi qualsiasi vuoti o sconnessi che sostituiscono le superfici qualificate» (G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., p. 301).

<sup>19</sup> G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, cit., pp. 240 ss.

tra virtuale e attuale; piuttosto che con un'immagine indiretta, ci troviamo adesso alle prese con un'immagine diretta, con il tempo come puro «trascendentale», dice Deleuze kantianamente. Soprattutto l'analisi deleuziana delle immagini-tempo nelle realizzazioni cinematografiche del regista Robbe-Grillet fa al caso nostro: riprendendo Agostino, Proust e Bergson, Deleuze dimostra come nelle opere di questo regista il tempo acquisti una fisionomia differente, «non vi è mai successione di presenti che passano, ma simultaneità di un presente di passato, di un presente di presente, di un presente di futuro, che rendono il tempo terribile, inesplicabile»<sup>20</sup>. Le successive analisi di Deleuze sull'opera di Robbe-Grillet sono troppo specialistiche per gli intenti di questo contributo: ciò che importa notare, più in generale, è come secondo Deleuze nel cinema moderno la concezione tradizionale, vettoriale, del tempo si spargli e si scompagini completamente. La figura del cristallo è quella che, agli occhi del filosofo, rappresenta meglio il tipo dell'immagine-tempo:

Nel cristallo non vediamo più il corso empirico del tempo come successione di presenti, né la sua rappresentazione indiretta come intervallo o come tutto, vediamo la sua presentazione diretta, il suo sdoppiamento costitutivo in presente che passa e passato che si conserva, la stretta contemporaneità del presente con il passato che sarà, del passato con il presente che è stato. È il tempo in persona che sorge nel cristallo e non cessa di ricominciare il proprio sdoppiamento, senza esito, poiché lo scambio indiscernibile è sempre rinnovato e riprodotto. L'immagine-tempo diretta è quella che si vede nel cristallo: [...] i segni cristallini devono essere chiamati specchi o germi del tempo<sup>21</sup>.

Come suggeriscono le indicazioni di Deleuze riportate in precedenza, il cinema hollywoodiano, oggi, è ancora cinema «classico», regno dell'immagine-movimento. In esso riscontriamo ancora un'immagine indiretta della temporalità, secondo i moduli del cinema pre-moderno: è soprattutto il tempo della cosa (cioè della storia) a venire a emergenza, a scapito del tempo del significante. E si tratta di un modello di tempo-vettore, o

<sup>20</sup> G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., p. 116.

<sup>21</sup> *Ivi*, pp. 302-303. F. Carmagnola, in *Plot, il tempo del raccontare...*, cit., alla p. 98, scrive che nel *cristallo* va individuata «la principale immagine del tempo cinematografico in Deleuze, il vero nucleo della sua tassonomia [...]. L'idea o immagine concettuale del cristallo [...] non è univoca, vi possiamo leggere almeno due grandi dimensioni di presenza del tempo. La prima faccia del cristallo, l'idea richiamata dalle fessità della superficie cristallina, è quella del tempo fermo, del tempo sospeso [...]. Questo tipo di presentazione del tempo è il più esplicito e spettacolare, perché consiste nella negazione diretta dello scorrimento, del flusso, che domina la rappresentazione tradizionale [...]. Nell'immagine ferma il tempo c'è, non passa [...]. La seconda dimensione, la seconda faccia del cristallo, diremmo, è invece quella dell'animazione, del brulichio o del brusio [...] e dell'indiscernibilità delle direzioni del tempo (futuro/passato, attuale/virtuale)».

tempo-flusso, che avvolge e orienta su di sé, in maniera solida e coerente, la totalità degli avvenimenti e delle azioni secondo la progressione prima/ora/poi. Dal punto di vista del fruitore, questo tipo di cinema presenta narrazioni che paiono svolgersi da sé sotto gli occhi dello spettatore passivo, non chiamato al lavoro di comprensione o di interpretazione, di donazione di senso. In riferimento alla dimensione della temporalità, lo spettatore di questo genere di film si limita ad accogliere e consumare storie temporalmente dispiegate, senza mai interrogarsi sul tempo in sé (esso resta dietro le quinte, contenitore che tutto contiene e organizza, ma che non viene mai intuito per sé solo, se non nel medio degli oggetti che sono *nel* tempo). Per riprendere la terminologia del semiologo Christian Metz, si tratta di cinema «di finzione», che produce film «che inchiodano lo spettatore alla poltrona, ovvero “quei film che l’industria del cinema ha oggi la funzione di produrre”, secondo la sua vocazione antropologica e sociale, prima ancora che imprenditoriale e di business»<sup>22</sup>.

Un tale cinema, che veicola una *tale* concezione del tempo, non può essere corrispettivo adeguato alle innovazioni circa il concetto di temporalità che ci vengono da *Watchmen*, soprattutto se consideriamo quello sparigliare, scombinare, scomporre la temporalità classica, sino all’emersione del tempo cristallino puro, che risulta dalla resa della peculiare percezione della temporalità del Dr. Manhattan.

Versione cinematografica e fumetto, nel caso di *Watchmen*, lasciano intendere due concetti diversi della temporalità, uno più classico e tradizionale, l’altro più irriverente e moderno; anche per questo, come Moore ripete a ogni occasione, le versioni cinematografiche dei suoi fumetti sono usualmente altra cosa dal fumetto e ne disconoscono i nodi concettuali e le istanze di fondo. Torniamo, con ciò, alla tesi centrale di questo contributo.

### 3. Tempo e spazio del fumetto

La concezione della temporalità dominante in *Watchmen*, nel caso specifico della storia di Manhattan, rompe con quella classica, sia quanto a cosa raccontata (Manhattan ha un’esperienza del tempo del tutto diversa rispetto al consueto), sia quanto a modo di raccontare (non c’è, come detto sopra, una successione cronologica lineare delle vignette che si riferiscono alla biografia del personaggio). Ciò che Moore tenta di far esperire al

<sup>22</sup> Citato in F. Carmagnola, *Plot, il tempo del raccontare...*, cit., p. 29. Ma si veda più ampiamente, sulla questione, l’intero paragrafo alle pp. 25-31.

lettore è un concetto di tempo simultaneo e in questo tentativo, come anticipato, il fumetto riesce meglio del cinema hollywoodiano. Per quale ragione?

Rispondendo a questo interrogativo chiariamo perché, in apertura del nostro contributo, abbiamo citato Lessing e la sua distinzione tra arti del tempo (poesia) e dello spazio (pittura). Il fumetto riesce meglio del cinema (hollywoodiano, si badi) a giocare col tempo, a scombinarlo sino a farne un *out of joint*<sup>23</sup>, perché il fumetto, come la pittura rispetto alla poesia, è un'arte in cui la dimensione della spazialità ha il ruolo primario, mentre al cinema (almeno, in un «certo» cinema) è la temporalità «classica» a occupare la posizione centrale. È più facile, paradossalmente, dire e suggerire il tempo «rotto» a partire dallo spazio, piuttosto che a partire dal tempo «classico».

Torniamo a sottolineare, anzitutto, come la ricezione di un fumetto a differenza di quella di un film non sia sottoposta al vincolo di una durata fissa, predeterminata. Questo elemento è evidenziato da Moore in maniera precisa. La differenza maggiore tra cinema e fumetto, scrive Moore, è relativa al tempo della percezione/fruizione, che nel cinema è rigidamente predeterminato, mentre nel fumetto può essere predeterminato (Moore introduce qui il concetto di «passo», del quale diremo a breve), ma solo fino a un certo punto.

Il passo, che se viene applicato correttamente non verrà nemmeno avvertito dal lettore, è una parte integrante della storia, determinando il ritmo intellettuale al quale il lettore si muove attraverso la narrazione, e il *timing*, cioè la scansione temporale degli eventi all'interno della storia, a beneficio del maggior impatto possibile. Il modo più semplice per capire il concetto di passo è misurare il tempo che un lettore trascorre osservando una vignetta prima di passare alla successiva<sup>24</sup>.

Il passo nel fumetto, benché fornisca una misura generica con cui si può cercare di esercitare un minimo di controllo sul tempo che il lettore impiega per leggere (vignette in cui è presente più dialogo si leggeranno più lentamente di altre in cui ne è presente meno), non è neppure paragonabile al rigido controllo dello spazio temporale di cui gode il cinema<sup>25</sup>. Il lettore di fumetti dispone di una maggiore libertà nella gestione del tempo di

<sup>23</sup> *The time is out of joint, Il tempo è uscito fuori dai cardini*, per riprendere la famosa espressione shakespeariana, nella scena V del primo atto dell'*Amleto*, alla quale fa riferimento anche F. Carmagnola nel testo citato, *Plot, il tempo del raccontare...*, cit., pp. 7 ss. La citazione precisa da Shakespeare è la seguente: «Let's go in together; / And still your fingers on your lips, I pray. / The time is out of joint. O cursed spite, / That ever I was born to set the right. / Nay, come, let's go together» (atto I, scena V).

<sup>24</sup> A. Moore, *Writing for Comics*, cit., p. 38.

<sup>25</sup> *Ibidem*.

ricezione rispetto allo spettatore del cinematografo. Ciò, soprattutto, perché il lettore di fumetto ha la possibilità di tenere contemporaneamente sott'occhio più vignette e di tornare, se vuole, semplicemente girando una pagina indietro o risalendo di un paio di strisce, a vignette (vicende) già lette.

Quest'ultima possibilità è di estrema importanza nel caso della ricezione, da parte del lettore, della percezione simultanea del Dr. Manhattan in *Watchmen*: i salti e gli intarsi tra piani temporali compiuti da Manhattan e la percezione, a lui caratteristica, degli eventi della propria vita come se fossero tutti simultaneamente presenti sono analoghi ai salti che compie il lettore di fumetto, potendo passare da una vignetta all'altra (esse infatti sono lì, fissate nello spazio come un dipinto appeso alla parete), tornando indietro a vignette già esaminate, sfogliando al contrario le pagine, correndo con l'occhio da una vignetta all'altra in modo da averle, al limite, tutte contemporaneamente presenti allo sguardo. Tutto ciò è impossibile al cinematografo, giacché i fotogrammi si susseguono di fronte allo spettatore secondo un loro immodificabile tempo, sempre avanti, sempre secondo lo schema prima/ora/dopo (almeno nel cinema classico dell'immagine-movimento)<sup>26</sup>.

È soprattutto la costitutiva spazialità del fumetto – come una pittura – a permettere la buona riuscita: insieme e prioritariamente rispetto a tutti gli altri espedienti narrativi dei quali s'è detto sopra, è per mezzo dello spazio che si comunica il tempo «altro», che sfugge al cinema. Forse un modello diverso di cinema, quale ad esempio quello di cui parla Deleuze nel secondo volume di *Cinéma, L'immagine-tempo*, potrebbe riuscire là, dove l'immagine movimento-fallisce<sup>27</sup>. Certo è che l'insofferenza di Moore nei confronti delle versioni cinematografiche dei suoi fumetti risulta, dalle nostre considerazioni, fondata una volta di più.

<sup>26</sup> Occorrerebbe riflettere, a questo proposito, sulla straordinaria novità che rappresentarono i primi film in videocassetta, a uso domestico: per la prima volta, come in una magia, si riusciva tra le pareti della propria casa a «fermare il tempo», a farlo scorrere all'indietro o improvvisamente in avanti, manipolando a proprio arbitrio quel flusso che, al cinematografo, appariva potentemente inarrestabile.

<sup>27</sup> Come detto sopra, Deleuze individua nell'immagine-cristallo la rappresentazione più adeguata dell'immagine-tempo. È interessante notare come proprio l'immagine di un immenso ingranaggio di cristallo troneggi nelle vignette conclusive del capitolo IV di *Watchmen*, dedicate alla narrazione autobiografia di Manhattan. Potrebbe trattarsi di una pura causalità, ma ci piace pensare a una consonanza (del resto, Moore non è affatto privo di cultura filosofica) tra le riflessioni del filosofo e quelle dell'artista sulla temporalità «altra», «fuori dai cardini».



#### 4. Conclusioni

Un rapporto analogo a quello che, secondo Lessing, corre tra pittura e poesia – arte dello spazio, la prima, arte del tempo, la seconda – corre dal nostro punto di vista anche tra fumetto e cinema, posta la limitazione, secondo quanto è emerso nel presente saggio, che qui è inteso un *certo* tipo di cinema: quello cosiddetto «hollywoodiano», legato a una concezione classica, «volgare» della temporalità. Resta naturalmente aperta la possibilità che un’*altra* forma di cinema, animata da un’*altra* concezione della temporalità, possa mostrarsi in futuro adeguata a recepire le peculiari istanze del fumetto d’autore, fornendo trasposizioni cinematografiche ad esso non completamente difformi, come accaduto sinora. Relativamente ai nostri intenti in questo saggio, il riconoscimento dell’analogia di rapporti tra poesia/pittura e cinema (hollywoodiano)/fumetto – e delle differenze che ne stanno alla base – ha consentito di mettere a tema la peculiarità del fumetto d’autore come forma d’arte dotata di una propria autonomia e dignità, troppo spesso misconosciuta e relegata, ingiustamente, a prodotto culturale di secondaria importanza.