

## PREFAZIONE

Con schietto piacere saluto la stampa di questo buon libro; e non già come competente (che non sono) ma come fautore e testimone del suo farsi.

L'opera ha un accento che la distingue da altri saggi pubblicati di recente; un accento polemico, volto a rompere l'indifferenza o, peggio, il dispregio del purismo accademico e pedagogico verso un nuovo « genere », che, come frutto tipico della « cultura di massa » e della « civiltà dell'immagine » in cui ci troviamo immersi, chiede invece un'analisi attenta e serena. In effetti il risentimento dell'autore — che aguzza uno stile già denso e teso — va oltre il ricupero critico del fumetto: va contro il pregiudizio della « doppia cultura », contro il disinteresse tecnico e politico per gli aspetti e le implicazioni di una nuova antropologia che si annuncia sovvertitrice dei modi percettivi e comunicativi di quella in cui da secoli viviamo, come ha preconizzato apocalitticamente McLuhan. Più immediatamente Becciu sente, per l'Italia, urgere il problema dell'intelligente innesto nella nostra cultura e nel nostro costume, attardati in un umanesimo arcaico, di nuove vitali forme di arte popolare che, sottratte alla sog-

gezione ai modelli stranieri e alla mercificazione, potrebbero farsi voce, anche critica, della nostra realtà sociale.

Con questa coscienza di sociologo e di antropologo Becciu, premessi brevi cenni sull'origine del fumetto, fa la storia del suo introdursi e affermarsi in Italia. Prima ne segue globalmente, dal 1930 ad oggi, le varie vicende e specificazioni in stretta relazione sia coi gusti del pubblico, sia coi poteri costituiti, laici e religiosi, sia cogli orientamenti della politica culturale (di governo o di partito) e della pedagogia ufficiale, esaminando con senso esatto delle proporzioni i riflessi *in corpore minimo* dei fatti grandi, quali il fascismo, la guerra, la ripresa politica nel dopoguerra, e delle scelte di fondo ch'essi hanno coinvolto. Poi, con una felice conversione dal genere alla specie, fa la riprova della sua operazione imperniandola sulla storia di tre celebri giornalini per ragazzi, rappresentativi, *secundum quid*, della struttura sociale e ideologica italiana: il « borghese » *Corriere dei Piccoli*, il « cattolico » *Vittorioso*, il « proletario » *Pioniere*. Nella cruna di quei giornalini Becciu fa passare, con occhio sagace e arguto, i cammelli e le pulci della storia nazionale; e ciò fa con una meticolosa adesione di lettura che presuppone la ricostituzione di un materiale bibliotecariamente effimero e disperso. Più che l'esame dei tre giornalini sono le continue incursioni in decine e decine di altri periodici per ragazzi o adulti, più o meno qualificabili come fumetti, a farci supporre e ammirare le pazienti ricerche di Becciu presso gli editori, i soggetti, i disegnatori, i collezionisti, ed è la copiosa e ben consultata bibliografia internazionale (anche tedesca, di solito negletta) a dimostrarci da quale cura di preparazione e collimazione sia sostenuto un discorso svelto e personale.

• Ma come il fumetto non è solo uno specchio, così il letture di Becciu non sono soltanto letture di contenuti. Costatare a più riprese che, nonostante l'ostracismo o l'indifferenza dei benpensanti, degli intellettuali o dei partiti, il fumetto si è largamente imposto ai bambini e agli adulti, e asserire più volte che esso è un « genere » nuovo, un nuovo « mezzo di espressione », un nuovo « tipo di linguaggio », destinato a un « largo consumo » e perciò popolare in un

sensu diverso dalle accezioni storiche di questo attributo, nel senso in cui può dirsi popolare la « cultura di massa », coi miti, i riti, i mezzi di comunicazione e diffusione che le sono propri, e può dirsi popolo l'« uomo-massa » a qualunque ceto appartenga e di qualunque privilegio sia detentore; implicava la definizione del fenomeno nella sua forma, nelle sue strutture essenziali. È ciò che l'autore ha fatto nella prima parte del saggio, movendo dalla distinzione fra illustrazione e fumetto fondata sul diverso, anzi inverso rapporto fra parola e immagine: nell'illustrazione l'immagine serve a un testo linguistico di per sé autonomo, nel fumetto, quanto più esso si realizza come tale, tanto più è la parola a svolgere un compito accessorio. Messaggio comunque specificamente eterogeneo il fumetto, cioè fondato su due effettivi codici diversi, come ad esempio la canzone (giacché, parlando in assoluto, nessun messaggio è omogeneo, integrandosi sempre in un più ampio contesto semiologico o parasemiologico), ed articolato gerarchicamente; ma tanto la duplicità che la gerarchia, cospiranti (precisa Becciu) ad una struttura armonica, pongono da un lato il problema del codice grafico del fumetto (assimilabile — secondo Becciu — almeno negli strumenti d'analisi più all'immagine del film o del cartellone pubblicitario che a quella della pittura), dall'altro il problema del codice linguistico, se esso sia o debba essere relativamente *sui generis*, come — sotto certi aspetti — la lingua della pubblicità, o costituisca un cascame della lingua letteraria della narrativa; oltre al problema, che entrambi li sussume, della distribuzione di funzioni tra i due codici.

La trattazione approfondita di questi problemi spetta alla semiologia e alla linguistica, e perciò non rientra nell'interesse di Becciu; e tuttavia Becciu, consapevole della loro importanza, non si limita a presentarli, ma, grazie alla sua eccezionale informazione sull'argomento, riferisce con dominio critico le indagini compiute in Germania, in America ed anche in Italia, specialmente quelle sulla lingua del fumetto, coi risultati statistici sulla frequenza delle parole lunghe o brevi, delle strutture ipotattiche o paratattiche, dei forestierismi o dialettalismi, degli elementi letterari o popolari, delle

interiezioni e onomatopée, delle parole ammesse e censurate ecc., e con le valutazioni d'insieme degli indagatori, ovviamente connesse al loro orientamento psico-pedagogico e forse anche al carattere della loro lingua nazionale: l'atteggiamento prevalentemente negativo dei tedeschi sarebbe in parte motivabile — secondo Becciu — con la struttura della loro lingua, che non si presta senza strazio alle scorciatoie e alle libertà sintattiche dei *balloons*. Per l'Italia interessa soprattutto l'inchiesta condotta da A. Abbà e F. Rossi, da cui risulta (risultato negativo) un numero ancor troppo alto di parole per ogni vignetta e (risultato positivo) il 99 per cento di parole di uso comune, e nemmeno il cinque per cento fra espressioni onomatopoeiche, gergali, straniere, censurate. Ma Becciu sa benissimo che i frutti di una ricerca variano secondo la quantità e qualità del *corpus* preconstituito a suo oggetto e secondo il questionario, o rete problematica, a cui il *corpus* viene sottoposto. Perciò ai risultati altrui egli aggiunge quelli della sua intensa e lunga esperienza, riassumibili nella convinzione che il fumetto italiano non abbia trovato neppure nella lingua una fisionomia propria, a causa sia della sua perdurante soggezione allo stile letterario del romanzo, sia della difficoltà di realizzare un vero « italiano parlato »; giacché la volontaria mescolanza di termini piatti o tecnici o triviali a parole e modi di tradizione letteraria produce un impasto utile solo a rivelare il complesso d'inferiorità del nostro fumetto di fronte al libro.

\*

Mi sia permesso qui di richiamarmi brevemente ad un seminario sulla lingua del fumetto in lingua italiana, tenuto nell'anno corrente presso la Facoltà di Lettere di Firenze, sotto la mia direzione, da un appassionato gruppo di studenti. Le loro conclusioni in parte confermano, in parte integrano quelle di Becciu. Il *corpus* era costituito da specie diverse del genere fumetto, quali il fumetto riduttivo di capolavori letterari, il fumetto fantascientifico, il fumetto dell'orrore, il fumetto erotico, il fumetto impegnato ecc. In diacro-

nia (laddove un esame diacronico è stato possibile) è stata accertata una progressiva diminuzione della quota linguistica sia nei *balloons* che nelle didascalie (sporadica però l'assenza di parola), una progressiva semplificazione delle strutture sintattiche e un sempre maggiore accostamento al parlato; in sincronia, oltre una modesta specificazione lessicale a seconda dei contenuti (lessico erotico-sadico, lessico letterario con intenzione evocativa e insieme parodistica, lessico pseudotecnico, gergo della malavita ecc.), il prevalere della lingua comune nella sua maggiore passività (frasi fatte, metafore d'uso, associazioni convenzionali) e nella sua elementarità sintattica; frequente il procedimento emotivo della messa in rilievo attraverso la segmentazione, l'inciso, l'inversione; frequenti i modi allocutivi e fatici e gli elementi deittici, propri del dialogo e della sua gestualità; scarsi invece, se non a scopo di mimesi ambientale o di ermetismo o di tecnicismo, l'elemento dialettale e straniero o la deformazione linguistica; e diffuso, piuttosto, un ibridismo interno tra mal fusi livelli della stessa lingua, e un sensibile impaccio nonostante l'ostentata sprezzatura. Dove il disagio si manifesta più evidente è nel settore delle interiezioni ed onomatopée, le quali costituiscono un caso particolare. Non di rado incorporate nell'immagine con effetti stereografici e iconici (e quindi punto di fusione tra immagine e lingua), conservano spesso, come conseguenza — penso — di una fase di prevalente importazione di matrici straniere solo parzialmente tradotte o traducibili, la struttura fonetica e ortografica della lingua originale (soprattutto inglese), imponendo al lettore italiano un arricchimento dell'inventario onomatopoeico ed interiettivo nazionale e al tempo stesso la lettura di grafemi estranei al suo sistema ortografico. Entrano nel conto delle interiezioni e onomatopée adottive, per insipienza dello stesso lettore, parole per lo più monosillabiche che in inglese sono sostantivi o verbi e hanno l'ufficio di indicare azioni del personaggio non manifestabili dall'immagine (per esempio *sigh* « sospiro », *gulp* « atto dell'inghiottire », *crash* « fracasso, urto, scontro » ecc.). Non è tuttavia da credere che la pressione sulle nostre strutture tradizionali sia esercitata solo su questo

punto, d'altronde marginale, della lingua. Si pensi alle manipolazioni cui l'officina pubblicitaria sta sottoponendo la composizione e derivazione nominale, i nessi sintattici, la fonetica dei suffissi, e che tali procedimenti, nonostante le proteste dei glottotecnici, sono largamente accolti dal parlato e anche dai testi non pubblicitari, soprattutto dialoghi, tra i quali ovviamente il fumetto. Ma i rilievi più interessanti dei miei studenti sono scaturiti dal problema centrale, che condiziona e dimensiona gli altri: il rapporto tra lingua e figura nel ritmo narrativo. Intanto, ed è constatazione immediata, la lingua supplisce l'immagine in tutto ciò che questa non può significare, o la intensifica in ciò che questa può far comprendere (rumori, stati d'animo); ed alla lingua è spesso affidato il compendio di eventi (anteriori o contemporanei) che non si ritiene economico raffigurare. Perciò la lingua costituisce spesso, nelle didascalie e anche nei *balloons*, un elemento situatore, cui spetta appunto di determinare con una precisione non consentita all'immagine la distanza tra i fatti nel tempo e nello spazio: gli avverbi e le locuzioni avverbiali di tempo e di luogo hanno gran parte in questo ufficio. Quando poi occorre inserire i fatti in una prospettiva valutante creando un distacco tra la narrazione e il narratore, la lingua assume la voce di quest'ultimo, cioè della modalità. Infine, il contrappunto tra il piano della lingua e il piano dell'immagine attraverso scarti di potenziale tra i due livelli isotopici produce effetti d'ironia, di sorpresa e tutta una gamma di modulazioni psicologiche e retoriche cui l'antico vignettismo, privo di moto e di durata, non poteva aspirare. Si attua quindi nel fumetto una sintassi (ed anche una retorica) mista, grafico-linguistica, nella quale ognuno dei due codici cerca *artisticamente* la parte che più gli compete secondo la propria natura e secondo i compiti da assolvere nel « genere » e nella « specie » (narrativa o epigrammatica: per quest'ultima si pensi a Schulz); così come nel parlato la parola e il gesto la cercano *naturalmente* in rapporto alla situazione. E si può dire che dopo la simile ricerca perseguita da un altro genere a suo modo popolare, il melodramma, nessun

altro genere a messaggio eterogeneo l'ha ripetuta con l'ampiezza e l'intensità del fumetto.

Più, quindi, che di una lingua *sui generis* si tratterà, nel fumetto, di un particolare modo di essere della lingua nel genere, modo che non esclude il formarsi d'innovazioni strutturali tipiche nell'incontro e temperamento con l'altro codice. Perciò lo studio del fattore linguistico del fumetto non può prescindere dal concorso degli intenditori del fattore grafico, che illustrino i mezzi e i compiti di quel codice; del quale resta poi da appurare se codice effettivamente sia. Si può infatti ritenere senza (oggi) grave rischio di smentita che la lingua naturale sia un codice; e si ammette, anzi si procura, l'esistenza di codici visivi convenzionali; ma si discute se un vero e proprio codice stia a monte della « creazione » pittorica o plastica o filmica. Ora, l'evidente convenzionalità di certi segni, o addirittura simboli, della figurazione fumettistica (per rumori, stati d'animo ecc.: universalmente nota è la lampadina per « idea! »), e l'impulso che a ciò viene dalla circolazione internazionale del genere, porterebbero ad ammettere nella sua componente figurativa una crescente presenza dell'elemento denotativo a riduzione del connotativo; e in questa considerazione dovrebbe pesare l'alto coefficiente sociologico, cioè comunicativo, del fumetto come « arte di massa ». Ma la grossa questione va lasciata alla competenza di quella semiologia del segno visivo che comincia ad avere valenti cultori anche in Italia.

\*

L'opera di Becciu costituisce una importante premessa e un autorevole richiamo anche alla soluzione di questi problemi, che tecnicamente, ripeto, escono dal campo dei suoi studi. Io le auguro la buona fortuna che merita; e soprattutto spero che essa contribuisca a realizzare i voti dell'autore, stimolando i compilatori di fumetti italiani — cui mi pare non secondariamente rivolta — a svincolarsi da un conformismo internazionale per adeguarsi senza sforzo alla nostra realtà sociale e politica e per farsi voce più congeniale ed

attiva della nostra autenticità. Se poi li persuadesse ad una maggior cura dell'aspetto linguistico, appagherebbe la speranza più arrischiata di Becciu, che il fumetto abbia « la possibilità di fare da intermediario tra la lingua letteraria e il linguaggio parlato, per arricchire e ringiovanire la prima e per uniformare e razionalizzare gl'influssi del secondo ».

GIOVANNI NENCIONI