

Fra sicurezza, creatività e rottura¹

a cura di Alberto Pian

per il Master Universitario di I livello in e-learning – Università degli studi della Tuscia

© Alberto Pian, 2008

Questo contenuto è reso disponibile con licenza [ccLearn](#) Attribution-NonCommercial-ShareAlike nell'ambito del progetto OpenCourseWare promosso dal Master in e-learning dell'Università della Tuscia.

¹ Tratto da *ANTIDOTO, SEMINARIO 1 Elementi di narrazione non istituzionale all'epoca del Web 2*, Master e-learning, Università della Tuscia, Alberto Pian, www.didanext.com, arakhne@mac.com, 2008.

Il soggetto e le formule istituzionali

A volte il soggetto si aggrappa a formule ideologiche preesistenti e precostituite, che esistono indipendentemente da lui e che sono condivise da gruppi sociali, da istituzioni, o da interi agglomerati di masse. In questo caso il soggetto tende a scomparire per adeguarsi alle pratiche sociali di molti altri suoi simili. Curiosamente, la scomparsa del suo 'io' come sede di un linguaggio proprio è per lui fonte di sicurezza. Il motivo risiede nel fatto che si determina la ricerca di un "garante" all'esterno dell'io stesso. La "sicurezza", la funzione di difesa, viene rintracciata altrove, per esempio nell'ideologia condivisa dal gruppo sociale, dalla massa, dall'istituzione e naturalmente dal suo codice. Questa ideologia può essere politica e, per esempio, può incarnarsi in un leader, in un capo con il quale il soggetto si identifica (mi riferisco al processo analizzato da Freud in "Psicologia delle masse e analisi dell'io"), ma può anche essere rappresentato da una istituzione, nel senso di un "avallo" istituzionale, socialmente riconosciuto, che offre quelle garanzie che all'io mancano e che non è in grado di trovare in se stesso. Fra queste garanzie si comprende il linguaggio. Bisogna notare che il linguaggio, che in se stesso è un codice, può in realtà dare origine a un insieme infinito di forme e di combinazioni espressive, ma questa ricerca termina là dove il soggetto si imbatte in uno stilema, in una forma, in una "lingua" istituzionale che deve solo riprendere nei termini che sono da altri proposti. Semplificando molto, possiamo dire che se l'io è quell'istanza che media e si costituisce fra una propria significazione inconscia e la significazione della realtà esterna, è una importante sede di linguaggio inteso come linguaggio "proprio" che appartiene al soggetto. Nel momento in cui rinuncia a questo compito, chiamiamolo "regolatore" e che può assolvere solo come elaboratore di un linguaggio che gli appartiene, che riconosce come "proprio", non può che adottare supinamente e lasciarsi condizionare dai modelli in circolazione. È uno dei motivi per cui, rovesciando il ragionamento di Bruner, è così difficile narrare ed è invece così semplice farsi addomesticare da codici altrui. Naturalmente non voglio dire che la compilazione di un testo in chiave burocratica, per esempio la stesura di una denuncia di smarrimento, qualora venga formulata nei termini istituzionali del "linguaggio burocratico", significhi automaticamente una menomazione del soggetto. Mi riferisco qui a una tendenza di fondo, insita nelle pratiche comunicative attuali. Ma pensiamo al sottile e pericoloso adattamento, nel mondo della formazione, a quel linguaggio formalista e falsamente scientifico adottato nella compilazione di verbali, programmazioni, documenti pubblici, senza che da nessuna parte si possa attingere a indicazioni prescrittive in tal senso. In questi casi il soggetto adotta un codice, uno stilema, che nessuno gli impone ma che egli crede di dover rispettare come una spada di Damocle che nessuno gli ha mai posto sulla testa. Egli adotta un referente esterno che è il frutto di pratiche sociali e che risiede solo nel suo immaginario.

Il "Significante padrone", l'esempio di Noam Chomsky e...

In quest'ultimo caso Lacan parla di "significante padrone", cioè di un termine formale che prende il posto di un essere sostanziale. Un significante che rappresenta il soggetto a un altro significante. Un'azione in un mondo vuoto, privo di significati il cui senso sia costruito e abbia un valore per i soggetti che si parlano. Noam Chomsky ha descritto questo processo in modo gustoso riferendosi all'esempio di un individuo che si presenta sistematicamente attraverso un titolo di studio, una professione, un ruolo, che gli viene attribuito dalla società in una forma, appunto, "istituzionale" e che ha bisogno di questo biglietto da visita come di una personale garanzia.

Chomsky parla di questo bisogno di "tutoraggio" riferendosi a una propria esperienza.

"I mass-media, la televisione, i giornali, cercano sempre qualcuno che spieghi quello che succede nel mondo. Per lo meno negli Stati Uniti si rivolgono a dei professionisti della politologia, partendo dall'idea che solo queste persone sono competenti a spiegare quanto succede. Di conseguenza, per questi professionisti è molto importante far credere all'esistenza di referenze intellettuali, il che implica che solo essi hanno il diritto di commentare i fatti. E' così che questa gente si mostra utile ed efficiente all'apparato del controllo sociale. Non vi rivolgete all'uomo della strada per costruire un ponte, no. Lo chiedete a un professionista.

Ebbene, allo stesso modo, non dovete domandare all'uomo della strada: dobbiamo intervenire in Angola? Bisogna chiederlo a dei professionisti. Scelti con cura, beninteso. Per rendere le cose ancora più concrete, prenderò un esempio personale.

Nel mio lavoro scientifico ho avuto a che fare con parecchi campi diversi. Ho lavorato molto in quello della linguistica matematica, senza avere delle - referenze – intellettuali come matematico: sono completamente autodidatta in materia. Ma spesso sono stato invitato da diverse università a parlare di linguistica matematica in alcuni seminari di matematica. Per esempio ad Harvard. Nessuno mi ha mai chiesto se avevo le referenze intellettuali necessarie per parlare di questi argomenti. Ai matematici, questo non interessa; quel che interessa, è quello che ho da dire. Nessuno è venuto a chiedermi, dopo la conferenza, se avevo una laurea in matematica o se avevo seguito dei corsi di antropologia. Non gli veniva neanche in mente.

Volevano sapere se avevo ragione o torto, se l'argomento era o no interessante, se c'era modo di migliorare quello che io proponevo. La discussione verteva sull'argomento, non sui titoli. Invece, nei dibattiti politici sullo stato della società americana, sulla nostra politica estera, sul Vietnam o sul medio oriente, mi si obiettava: che titoli ha lei, per parlare di queste cose? Secondo i dottori in scienze politiche, le persone come me, considerate degli outsiders da un punto di vista professionale, non sono abilitate a parlare. Confrontiamo i matematici con i politologi: è impressionante. In matematica, in fisica, ci si preoccupa di quello che voi dite, non dei vostri titoli. Ma per parlare della realtà sociale, vi si richiedono dei certificati: non ci si preoccupa di quello che dite. Certo, questo accade perché la matematica e la fisica sono delle discipline che hanno un contenuto intellettuale significativo, il che non è vero per le scienze politiche. Mettere l'accento sul contenuto e la funzione delle discipline ideologiche è pericoloso, perché esse non si occupano principalmente dei fatti così come sono; cercano piuttosto di interpretarli e presentarli in una maniera che sia conforme a certe esigenze ideologiche.

Dunque, quando io rifiuto di legare il mio lavoro di linguista alle mie analisi della politica contemporanea, lo faccio per non contribuire all'illusione secondo cui queste questioni richiedono delle conoscenze tecniche."

(Noam Chomsky, Intervista su linguaggio e ideologia, Laterza, 1977, pag. 10 - 11)

...due parole su Groucho Marx

Un chiaro esempio di "rottura" di un simile canone è spesso rintracciabile nelle forme di comicità. Fra questi esempi di linguaggi "choc", che rompono con le consuetudini provocando quel cortocircuito intellettuale che aiuta il soggetto a distaccarsi dall'oggetto della comunicazione, ho scelto Groucho Marx perché è stato da lui utilizzato anche nella vita corrente e quindi al di fuori del contesto in cui deve assumere il ruolo dell'attore comico. E per questo, se vogliamo, assume anche forti aspetti dissacranti. Leggete questi stralci di una intervista a Playboy (già il fatto che sia un'intervista a Playboy...).



I fratelli Marx

PLAYBOY: Da piccolo desiderava diventare un attore?

GROUCHO: No, uno scrittore. Ma divenni un attore perché eravamo troppo poveri e c'erano quattro fratelli, così -

PLAYBOY: Ha detto che eravate cinque.

GROUCHO: E' vero, ma che differenza fa? Comunque sia, decisi di entrare nel mondo dello spettacolo.

PLAYBOY: Perché?

GROUCHO: Perché avevo uno zio attore e guadagnava 200 dollari a settimana, e non volevo fare altro.

PLAYBOY: Voleva diventare ricco?

GROUCHO: Ho sempre voluto diventare ricco. Voglio tuttora essere ricco. Perché, anni fa, andai a Los Angeles senza un nickel in tasca. Ora, ho un nickel in tasca. Sfortunatamente, un nickel oggi non vale ciò che valeva allora. Sa di cosa questo paese necessita? Di sette centesimi di nickel. Noi usiamo i cinque centesimi di nickel dal 1492. Così, perché non diamo una chance ai sette centesimi di nickel? L'anno prossimo potrebbero diventare otto centesimi. E così via.

(...) PLAYBOY: Sua madre proveniva da una famiglia di artisti?

GROUCHO: Mia nonna suonava l'arpa e cantava facendo lo jodel. Mio nonno era un ventriloquo e mago.

PLAYBOY: E suo padre?

GROUCHO: Faceva il sarto a Strasburgo, ed era il peggiore.

Tutti i suoi clienti erano facilmente riconoscibili: pantaloni con una gamba più corta dell'altra.

PLAYBOY: Suo padre scherzava con sua madre?

GROUCHO: Deve averlo fatto. Hanno avuto cinque figli.

PLAYBOY: Aveva altre donne?

GROUCHO: Non sin quando lei morì. Poi ebbe un'altra donna.

PLAYBOY: L'ebbe subito?

GROUCHO: Beh, non al funerale.

L'impressione che io ne ho ricavato è che trovandosi a rilasciare un'intervista per un giornale che si presenta in modo molto curato, elegante, con forti venature intellettuali o culturali, ma che in realtà affonda le sue esigenze commerciali nel voyeurismo sessuale (ecco un caso di messaggio destinato al consumo che viene celato da una forma artistica, "poetica", direbbe Eco), Groucho abbia scelto di collocarsi sullo stesso piano di falsità per svelare il gioco della rivista. Rispondendo in termini assurdi e scollegati rispetto alle questioni che gli vengono poste e precisando che la sua risposta non ha alcuna importanza e non contiene alcuna verità di sorta (esemplare la battuta sul numero di fratelli: che importanza può avere asserire dapprima un numero e quindi negarlo?), è

come se Groucho dicesse: che importa la forma della vostra rivista quando la sua natura è tutt'altra? Dal momento in cui presentate per primi un "senso" che non appartiene alla categoria del "vero", vi rispondo sullo stesso piano: che importanza può avere se le mie risposte rispondono non al vero?

Prendete questa risposta a una lettera di Tomas Eliot, nella quale è presente la medesima rottura di quella che supponiamo essere stata una corrispondenza, che dovrebbe svilupparsi secondo codici stabiliti ma qui chiaramente infranti.

19 Giugno 1961

Caro T.S., la sua fotografia è arrivata in ottimo stato e spero che questa lettera la trovi nelle stesse condizioni. Non credevo che lei fosse così bello. Se non le hanno ancora offerto il ruolo di protagonista in qualche film sexy, ciò è da attribuire solo alla stupidità dei responsabili del casting. Se verrò a Londra approfitterò sicuramente del suo gentile invito, e se lei viene in California spero che mi permetterà di fare altrettanto. Cordialmente.

Una comunicazione non istituzionale: matematica e fumetti

Purtroppo non possiamo sviluppare oltre questo discorso, di cui credo si abbiamo ora alcuni elementi essenziali, per cui passerei rapidamente a toccare un esempio circostanziato che interessa il nostro campo specifico: l'impiego di linguaggi non istituzionali in campo formativo e all'epoca del web 2. Ricordiamoci, ovviamente che è l'uso a conferire la patente di istituzionale a una forma espressiva: anche le più impensabili scelte di rottura possono infatti diventare delle mode.

Parliamo dunque di matematica e di fumetti. Due cose che sembrano fra loro assai distanti, per portarvi poi a lavorare in di un settore particolare che è quello del video fumetto. Il prof. Marco Abate è ordinario di geometria all'Università di Pisa. E fin qui nulla di strano. Ciò che invece incuriosisce è il fatto che abbia pubblicato diverse storie a fumetti e che abbia riflettuto sul rapporto fra contenuti matematici e narrazione, in questo caso attraverso i fumetti. Secondo Abate il contatto fra contenuti matematici e fumetti (ma possiamo dire che la cosa riguarda qualsiasi contenuto, non solo matematico), può avvenire secondo tre approcci principali: quello biografico, quello simbolico, e quello strutturale. Nella storia a fumetti *Il lemma di Levenberg*, precisa Abate, si fa largo uso di una caratteristica particolare del fumetto che consente di riprodurre in modo visuale più volte lungo il corso della storia il numero 1010. Questo numero in realtà rappresenta il concetto di invariante. Abate ci spiega quanto segue: "Il poter inserire simili dettagli come elementi visuali (e non verbali) permette di presentarli in maniera discreta e poco intrusiva, senza disturbare il flusso narrativo della vicenda (l'inserimento sullo sfondo di dettagli apparentemente insignificanti è un'operazione semplice in un testo fumettistico, mentre in un testo letterario rischia di essere forzato o troppo rivelatore). Il lettore può anche non notarli in una prima lettura; ma quando alla fine della storia ne viene rivelata l'importanza, basta sfogliare le pagine per ritrovarli in tutta la loro rilevanza (operazione questa estremamente difficile da riprodurre in un film)". Abate qui si riferisce, senza nominarla esplicitamente, a una figura tipica della narrazione, alla quale accenneremo in seguito, che è largamente impiegata in tutte le forme narrative (orali, testuali e visive), e che nel fumetto assume sue specifiche caratteristiche e funzioni: si tratta dell'isotopia. Ma seguiamo le sue considerazioni.

"Scrivere la parola Matematica in un fumetto non è un'operazione che passa inosservata; suscita inevitabilmente reazioni. Non necessariamente negative; ma nessuno, a partire dal curatore della collana in cui la storia dovrebbe apparire fino all'ultimo lettore cui la storia dovrebbe rivolgersi, rimane indifferente. A causa della mia particolare posizione professionale, ho avuto modo di vedere da vicino queste reazioni, e di esaminare il tipo di trattamento che è riservato alla matematica nei fumetti a seguito di (o per prevenire) queste reazioni. Infatti, pur essendo un matematico a tutti gli effetti (professore universitario, esperto di argomenti quali la dinamica olomorfa, la geometria differenziale complessa e la teoria geometrica delle funzioni, autore di articoli e libri di matematica pura), per diversi anni sono stato anche uno scrittore di fumetti semi-professionista, con storie pubblicate da alcuni dei principali editori italiani del settore. E diverse, anche se non tutte, queste storie hanno trattato esplicitamente argomenti matematici, o con aspetti matematici.

La prima storia che mi fu accettata era decisamente matematica fin dal titolo: Il lemma di Levenberg. Ne parlerò in dettaglio più avanti, ma quello che mi preme segnalare fin dall'inizio è che uno dei motivi principali per il quale venne pubblicata, e riscosse un certo successo, fu proprio il fatto che trattasse argomenti matematici.

Infatti, contrariamente a quanto si potrebbe pensare di primo acchito, in settori tutto sommato abbastanza vasti di pubblico la prima reazione nei confronti di argomenti scientifici e in particolare matematici non è di chiusura e rigetto, ma di interesse e curiosità; la sfida è riuscire a condurre la storia in modo da mantenere sveglio l'interesse e soddisfare la curiosità (o anche da soddisfare l'interesse e mantenere sveglia la curiosità, inducendo così il lettore a cercare altro materiale oltre la storia che ha appena letto).

Come matematici, abbiamo recentemente assistito con piacere (e un pizzico di incredulità, ammettiamolo) a reazioni simili in molti campi della cultura: negli ultimi dieci anni è un susseguirsi di opere letterarie, cinematografiche, persino teatrali sulla matematica o sui matematici, accolte da pubblico e critica con evidente interesse e talvolta successi lusinghieri. E, anche se in misura minore, una simile crescita dell'interesse verso questi argomenti è avvenuta anche nel fumetto.

Ovviamente questo non vuol dire che tutte le reazioni siano positive, e che l'annoso pregiudizio verso l'incomprensibilità della matematica sia stato superato. Mi è anche capitato di vedermi rifiutare un soggetto con la motivazione "Bella storia, ma in questa collana non osiamo affrontare argomenti più complicati delle quattro operazioni, ci spiace...", ma non è più una motivazione usata universalmente.

Ma come si possono trattare argomenti matematici nei fumetti? Volendo semplificare al massimo, e limitandoci agli aspetti narrativi escludendo quelli saggistici o divulgativi, possiamo identificare tre approcci principali: l'approccio biografico, quello simbolico, e quello strutturale. In questo il fumetto non si differenzia dalle altre forme d'espressione artistica; più oltre darò però esempi di come sia possibile usare alcune delle tecniche tipiche del fumetto per ottenere risultati difficilmente riproducibili in altri contesti (letterari, cinematografici...).

L'approccio biografico è il più semplice, e il più diffuso nei film e in letteratura. Consiste nel concentrarsi sulla persona del matematico in quanto tale piuttosto che sull'aspetto matematico del suo lavoro. Nella maggior parte dei casi viene narrata la vita di un matematico realmente esistito (si pensi, per esempio, ai film A Beautiful Mind, e Morte di un matematico napoletano); altre volte invece ci si concentra su un matematico fittizio, puntando soprattutto sugli aspetti psicologici della creazione matematica o dell'essere un matematico (si pensi al film Good Will Hunting, o, in ambito teatrale, a Proof). Sfortunatamente, in queste opere di solito il protagonista matematico è pazzo, o comunque fortemente disadattato in qualche modo. Si tratta di lavori anche validi e interessanti, ma in cui l'aspetto matematico è usato quasi esclusivamente per sottolineare ulteriormente la peculiarità del personaggio. Da questo punto di vista sono opere che rischiano di rafforzare i pregiudizi contro la matematica, invece di ridurli; e, in ogni caso, la matematica in quanto tale vi ha di solito solo un ruolo di contorno.

Già più interessante per i nostri scopi è l'approccio simbolico. In questo approccio la terminologia matematica è sfruttata più per le suggestioni che offre che per il suo contenuto scientifico. Frasi come "gerarchie di infiniti", "geometrie non euclidee", "spazi a ventisette dimensioni" hanno risonanze simboliche evidenti che possono essere usate efficacemente per suggerire paesaggi mentali tanto vasti e affascinanti quanto ermetici e incomprensibili. Non è rilevante il significato in senso tecnico di queste frasi, quanto le immagini e le impressioni che esse evocano. Un esempio evidente (oltre a quello che discuteremo fra poco) è il film argentino Moebius, in cui la terminologia topologica viene usata solo per simboleggiare complessità oltre la comprensione della mente umana.

L'approccio strutturale, infine, è più ambizioso: consiste nell'inserire nella struttura dell'opera aspetti matematici in quanto tali (e non soltanto per il loro valore simbolico). Questo può avvenire sia all'interno della trama, come elementi più o meno cruciali per lo sviluppo della storia, sia addirittura nella composizione formale del lavoro. Un ottimo esempio di quest'ultimo caso è il lavoro teatrale *Infinities*, di Luca Ronconi e J.D. Barrow. In quest'opera i paradossi dell'infinito sono usati ed esposti per il loro valore simbolico ed evocativo; allo stesso tempo, però, c'è anche il tentativo di inserire gli aspetti matematici dell'infinito nella messinscena teatrale, ottenendo un efficace e stimolante parallelo fra cosa sta venendo narrato sulla scena e come viene narrato.

(...) Quando iniziai a scrivere la storia che divenne *Il lemma di Levemberg*, due dei principali obiettivi che avevo in mente erano invece usare matematici realistici (e quindi non eccentrici) come personaggi, e raccontare la vicenda usando un approccio strutturale, inserendo cioè concetti matematici veri all'interno della vicenda. L'idea piacque ad Ade Capone, ideatore e curatore di *Lazarus Ledd*, e la storia venne pubblicata all'interno del *Lazarus Ledd Extra 3* con i disegni di Stefano Natali. *Lazarus Ledd* è un personaggio complesso, difficile da descrivere in due righe; ma per quel che ci riguarda adesso è sufficiente sapere che si tratta di un uomo d'azione il quale, per vari motivi, all'epoca della vicenda si trova a fare il taxista a New York. Il co-protagonista della storia è Norman Levemberg, matematico di un'università di New York. Levemberg e il geniale matematico russo Lev Henkin, trasferitosi da poco in America con la moglie, hanno sviluppato una teoria, basata su uno studio approfondito di certe caratteristiche dei sistemi dinamici caotici, che potrebbe portare alla predizione del comportamento dei mercati finanziari. La notizia giunge alle orecchie di Mr. Gloom, finanziere senza scrupoli pronto a tutto pur di impossessarsi dei risultati di Henkin e Levemberg. Il rapimento di Henkin per costringerlo a rivelare le sue idee finisce tragicamente, con la morte del matematico russo, di Mr. Gloom stesso e la distruzione (voluta da Levemberg) del materiale che avrebbe potuto permettere la ricostruzione dei loro risultati.

(...) Come già accennato, la teoria matematica su cui è basata la vicenda è la teoria dei sistemi dinamici caotici. Per spiegare cos'è un sistema dinamico caotico in termini comprensibili a un lettore non specialista, e in modo che fosse chiara la rilevanza del concetto per la storia, sono state usate analogie con fenomeni della vita di tutti i giorni. Per l'esattezza, la vita amorosa, piuttosto movimentata, di un amico di *Lazarus Ledd* è descritta come un esempio di sistema dinamico caotico.

In questo modo si riescono a spiegare concetti quali la transitività topologica, la sensibilità alle condizioni iniziali, e gli invarianti di un sistema dinamico. E si riesce anche a preparare il lettore ad accettare il fatto, rivelato alla fine, che l'intera vicenda è organizzata come un sistema dinamico caotico: la transitività topologica, la sensibilità alle condizioni iniziali, gli invarianti hanno tutti un riferimento preciso nella vicenda, chiariscono e a loro volta sono ulteriormente chiariti da caratteristiche formali della storia. In questo senso si tratta di un esempio evidente di approccio strutturale: i concetti matematici utilizzati entrano a far parte sia del contenuto della vicenda, sia del modo in cui la vicenda è narrata.

Vale la pena di notare esplicitamente che per ottenere questo risultato è stata anche usata una caratteristica tipica del fumetto, di difficile riproduzione in altri contesti. Il numero 1010, rappresentante concreto nel racconto del concetto di invariante, compare in molti momenti della vicenda (come ora su un orologio, come numero di serie su un distintivo, come valore di uno stock azionario, come codice di un'azione di polizia...). Il poter inserire simili dettagli come elementi visuali (e non verbali) permette di presentarli in maniera discreta e poco intrusiva, senza disturbare il flusso narrativo della vicenda (l'inserimento sullo sfondo di dettagli apparentemente insignificanti è un'operazione semplice in un testo fumettistico, mentre in un testo letterario rischia di essere forzato o troppo rivelatore). Il lettore può anche non notarli in una prima lettura; ma quando alla fine della storia ne viene rivelata l'importanza, basta sfogliare le pagine per ritrovarli in tutta la loro rilevanza (operazione questa estremamente difficile da riprodurre in un film).

Ovviamente, un approccio strutturale a concetti matematici è possibile e benvenuto anche in altre forme di espressione artistica; la cosa che mi preme sottolineare qui è il fatto (apparentemente ovvio ma spesso dimenticato) che per ottenere risultati migliori conviene sfruttare le caratteristiche tipiche della forma di espressione che si è scelta. La gestione della scansione temporale, e la compresenza fra l'aspetto visivo e l'aspetto verbale, sono appunto caratteristiche tipiche del fumetto che possono essere usate efficacemente per ottenere effetti difficilmente riproducibili altrimenti."

(Marco Abate, Scrivere matematica nel fumetto, Testo della conferenza tenuta al convegno "Matematica e cultura 2003", 18 marzo 2003, reperibile in: <http://www.dm.unipi.it/~abate/articoli/artdiv/files/ScrivereMatematicaNel.doc>; vedi anche il sito del prof. Abate: <http://www.dm.unipi.it/~abate/index.html>).

Narrare non è "comunicare", non è "scrivere"!

Abbiamo preso come esempio proprio la matematica e il fumetto per due motivi. Prima di tutto per evitare la solita contestazione che vi siano settori, come la letteratura, la storia, alcuni aspetti delle scienze naturali, più adatti a essere trattati in forma non istituzionale, anche attraverso diversi strumenti espressivi. Il secondo è che intendiamo concentrare (fra poco), la nostra attenzione proprio sul fumetto e in particolare sul video fumetto, come esempio tipico di "linguaggio" difficile da manipolare e complesso da realizzare, almeno fino ad alcuni anni fa, ma che ora può tranquillamente essere recuperato e far parte dei linguaggi audio - video del web 2.

Riferendoci alla classificazione di Abate, sottolineiamo che noi non stiamo parlando di "divulgazione". In campo "divulgativo" tutto sommato esistono numerosi esempi di comunicazione "non istituzionale", per esempio attraverso gli stessi fumetti (e fra l'altro potrete vedere fino a che punto anche una forma espressiva poco utilizzata in ambito istituzionale può diventare peggiore un testo istituzionale stesso!). Molte aziende e istituzioni pubbliche scelgono sempre di più delle forme espressive che possano in qualche modo distinguersi da quelle più tradizionalmente diffuse, perché cercano di far emergere il proprio messaggio fra una moltitudine eccezionale, all'interno della quale si perderebbe del tutto. Si tratta di un uso strumentale di tipo pubblicitario.

Tra l'altro nel campo della visibilità del messaggio, prima ancora di prendere in considerazione forme espressive "alternative" occorrerebbe almeno saperlo esporre con chiarezza, usando lo strumento principale della nostra comunicazione: la lingua scritta. Ogni proposito di fare breccia nella comunicazione, senza impegnarsi a fondo nella scrittura è assolutamente velleitario!

Chiario!
Progetto per la semplificazione del linguaggio amministrativo

telefono: +39 06 6899 7226
fax: +39 06 6899 7078

Progetto Chiario! - via del Sudario 49 - 00186 Roma - chiaro@funzionepubblica.it
[home page funzione pubblica] [home page del progetto] [scrivete]

Assistenza on line
Stato scrivendo un atto amministrativo e volete evitare il "burocratese"? Consultate on line per le amministrazioni.

Strumenti
Direttiva Allegato alla direttiva Manuale di stile degli atti amministrativi Manuale di stile Link

Archivio
Documenti riscritti e semplificati

Ditelo a Chiario!
Avete suggerimenti? Volete segnalare casi interessanti? Chunque può scrivere!

Chiario! risponde
Le domande ricevute organizzate per aree tematiche

Informazioni
SLAMentale Dicono di noi

Premio "Chiario!"
Per la semplificazione del linguaggio amministrativo
Premiazione il 5 maggio al Forum P.A.
I candidati alla premiazione

Il progetto "Chiario" per contrastare il linguaggio burocratico (definito "amministrativo").

Il ministero della Funzione Pubblica, qualche anno fa, ha messo in circolazione un documento che propone all'attenzione dei funzionari di Stato, un registro linguistico diverso rispetto a quello solitamente utilizzato dalla burocrazia (il famoso "burocratese"). Non si tratta ancora di "narrazione", come si può vedere, ma è comunque un passo avanti importanti per stimolare una comunicazione che sia almeno chiara e comprensibile per i cittadini.

Questo documento è una buona fonte di esercizi, poiché riporta una serie di esempi, tratti da documenti ufficiali suggerendo le correzioni da apportare ai testi affinché siano più semplici e chiare, di immediata comprensione. La semplificazione del linguaggio è una operazione complessa, che richiede attenzione e cura. In generale occorre chiedersi che cosa si vuol comunicare esattamente, qual è il nocciolo importante della comunicazione e quali sono le frasi collegate, indispensabili, per comunicare il nucleo centrale, che deve essere ben esplicito, evidente, immediatamente leggibile.

(Allegato: Le indicazioni del progetto Chiario).

Nel 1944 George Orwell, in "Propaganda e linguaggio popolare", aveva sollevato la questione dei codici linguistici adoperati nelle comunicazioni istituzionali. Leggiamo alcune sue considerazioni:

"Se esaminate i depliant governativi e i White Books, gli articoli di fondo dei giornali, i discorsi e le trasmissioni radiofoniche dei politici oppure gli opuscoli e i manifesti di tutti i partiti, vi colpirà quasi senza eccezione la loro lontananza dall'uomo medio. Il problema non è solo che in questi documenti si danno per scontate conoscenze inesistenti: spesso è giusto e necessario che sia così. Il fatto è anche che il linguaggio chiaro, popolare, quotidiano sembra essere istintivamente evitato.

(...) anche i cartelloni, i volantini e i messaggi radiofonici che vogliono dare istruzioni, dire al cittadino come deve comportarsi in determinate circostanze, falliscono spesso il loro intento. Si è scoperto per esempio che durante le prime incursioni aeree su Londra un numero incredibile di persone non aveva capito quale sirena indicasse l'allarme e quale il cessato pericolo. E questo dopo aver avuto per mesi, se non per anni, sotto gli occhi i manifesti della campagna per la difesa antiaerea" (...) [in seguito a una inchiesta sul linguaggio istituzionale] "vennero alla luce gli equivoci più fantasiosi. Si scoprì per esempio, che la maggior parte della gente ignora che "immoralità" può avere altri significati oltre a quello di "immoralità sessuale". Uno degli intervistati pensava che il termine "movimento" avesse a che fare con la stitichezza. (...) All'epoca di Dunquerque, mentre la radio trasmetteva il notiziario dell'una, osservavo un gruppo di manovali che mangiavano pane e formaggio in un pub. Nessuna reazione: continuavano imperturbabilmente a mangiare. Ma poi lo speaker, riferendo le parole di un soldato che era stato issato a bordo di un'imbarcazione, scivolò per un attimo nell'inglese parlato e disse: "Be', almeno ho imparato a farmela a nuoto!" Istantaneamente le orecchie si drizzarono: quello era linguaggio comune, e quindi arrivò a destinazione. (...) Ho già detto che l'inglese parlato e quello scritto sono due cose differenti. Questo divario esiste in tutte le lingue, ma nella nostra è forse più accentuato che nella maggior parte delle altre. Nell'inglese parlato c'è molto slang, si adoperano forme contratte ogni volta che si può, e gente di ogni classe sociale fa un uso molto sciatto della grammatica e della sintassi. Pochissimi inglesi concludono una frase quando parlano a braccio. Soprattutto, l'estesissimo vocabolario della nostra lingua annovera migliaia di parole che tutti adoperano quando scrivono ma quasi mai quando parlano; e ne contiene altre migliaia che in realtà sono obsolete ma vengono esibite quando si vuole apparire intelligenti o "edificanti". Se si tiene presente questa situazione si può pensare a qualche modo per accertarsi che la propaganda, parlata o scritta, raggiunga il pubblico a cui è destinata." (George Orwell, *Propaganda e linguaggio popolare* (in: *Persuasion*, 1944), in: *Romanzi e saggi*, Mondadori, Milano, 2000, pag. 1560 - 1564)

Narrazione e fumetti

Noi invece non ci riferiamo tanto a una buona divulgazione, per esempio alla traduzione di contenuti disciplinari e formativi in messaggi intellegibili e creativi, ma alla padronanza dei linguaggi creativi stessi e, specialmente all'epoca del web 2, come mezzi linguistici. Per questo abbiamo insistito sulla necessità di riflettere e di conoscere i "linguaggi" in un contesto narrativo (non si dimentichi mai questo!), con lo scopo di saperli impiegare come strumenti di "rottura", per favorire lo sviluppo cognitivo e l'apprendimento.

Riprendiamo un momento l'esempio di Abate. Egli, assai giustamente, parla di una narrazione nella quale la matematica gioca un ruolo "strutturale". Detto in altri termini ciò significa che la narrazione è giocata su due piani: quello contenutistico, riferito ad alcuni concetti matematici e quello della storia, che è godibile come narrazione in se stessa, con i suoi testi e le sue illustrazioni. Nella storia a fumetti di cui parlava Abate esiste dunque, riprendendo Eco, un piano autoreferenziale (la struttura della storia) e un piano referenziale (i contenuti matematici), Bene, è precisamente questa combinazione a interessarci poiché è quella che fonda il piano narrativo.

Osservate la pagina 3 (di 94) di "Il lemma di Levemberg", disegnata da Stefano Natali (<http://www.dm.unipi.it/~abate/comics/tavole/files/page93-1008-full.jpg>). I concetti matematici escono, letteralmente, fuori dalla storia poco per volta nel corso di una narrazione con la sua propria suspense. Sono all'interno della storia, partecipano alla costruzione del suo significato latente e non manifesto.

QuickTime™ e un
decompressore
sono necessari per visualizzare quest'immagine.

Pagina 3 (di 94) di "Il lemma di Levemberg"

Nel fumetto *Goradze Area protetta* (Mondadori, Milano, 2006), Joe Sacco condensa la sua esperienza di giornalista in Bosnia, attraverso un "reportage" dotato di caratteristiche peculiari: innanzitutto una storia che si sviluppa attraverso le persone incontrate da Sacco e con le quali è stato in rapporti amichevoli, inoltre vi sono brevi capitoli che trattano di questioni storiche ma anche di problemi che sono stati oggetto di discussioni importanti fra le persone di questa piccola cittadina bosniaca. Può essere interessante sapere che Sacco, effettivamente, è un giornalista, che collabora con diverse testate internazionali e ha pubblicato spesso i suoi reportage nella forma di fumetti. Questi fumetti non possono essere identificati a dei reportage puri e semplici o a dei documentari illustrati. Si tratta di vere e proprie storie che contengono altre storie, individuali, di gruppi o generali e si sviluppano quindi attraverso una narrazione vera e propria. L'intento pedagogico, ammesso che esista nelle intenzioni dell'autore, non è affatto manifesto, perciò le sue storie sono dei racconti godibili anche sul piano narrativo. Con Sacco e Abate abbiamo dunque due chiari esempi di che cosa significhi raccontare, esprimere dei contenuti, che possono essere anche contenuti di studio, attraverso la narrazione, in questo caso a fumetti.

PUOI VIVERE ANCORA CON I SERBI?

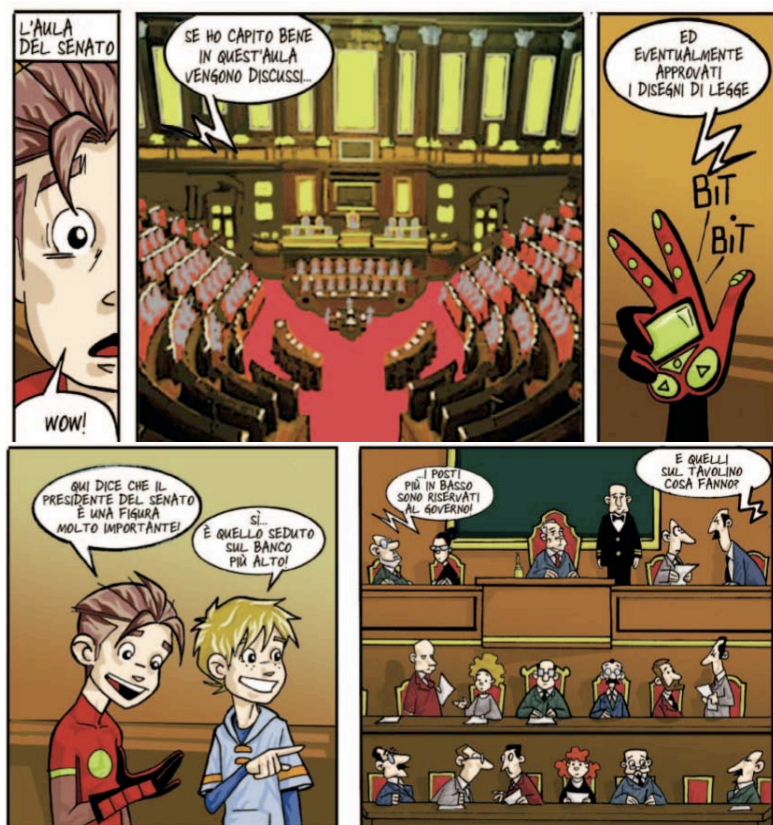


I capitoli del fumetto riportano anche problematiche e discussioni che toccano da vicino le persone che hanno vissuto gli venti storici in questione, come questo: "Puoi vivere ancora con i Serbi?"



Le notizie storiche sono parte integrante del fumetto.

Osservate ora questo tentativo, intrapreso dal Senato della Repubblica, di utilizzare i fumetti (http://www.senato.it/documenti/repository/relazioni/libreria/fumetto_01.pdf). Mi sembra piuttosto evidente che invece di rompere, o di abbellire, il linguaggio dell'istituzione, i fumetti stessi ne restino schiacciati.



Il fumetto prodotto dal Senato della Repubblica.

E poi, come se non bastasse, i fumetti sono inframmezzati da queste spiegazioni!

I Gruppi Parlamentari

Tutti i Senatori devono appartenere ad un Gruppo Parlamentare, ciascuno dei quali normalmente corrisponde ad un partito politico. I senatori che non si riconoscono in nessuno di tali Gruppi entrano a far parte del Gruppo Misto. Ogni Gruppo elegge un proprio Presidente.

La Conferenza dei Presidenti dei Gruppi Parlamentari

Approva il programma bimestrale e il calendario mensile dei lavori dell'Assemblea.

Le Commissioni Permanenti

Le Commissioni Permanenti sono composte da senatori designati o proposti dai Gruppi Parlamentari. Ogni Commissione ha competenza su una o più materie ed esercita funzioni legislative e compiti non legislativi. Attualmente le Commissioni Permanenti del Senato sono quattordici.

Le Giunte

Sono due e sono entrambe composte da senatori nominati dal Presidente del Senato. La Giunta per il Regolamento esamina e propone modifiche al Regolamento del Senato e fornisce al Presidente del Senato, su sua richiesta, pareri sulle questioni di interpretazione del Regolamento. La Giunta delle Elezioni e delle Immunità Parlamentari verifica i titoli di ammissione dei senatori ed esamina le eventuali domande di autorizzazione a procedere presentate dalla Magistratura nei confronti di senatori.



In questo caso ciò che conta è dunque il testo e non il fumetto. L'incapacità (grossolana) di aderire al tessuto narrativo, coprendolo con un codice più... "consono al rango", svela l'operazione: il fumetto è giudicato solo un abbellimento per catturare l'attenzione. Detto in altri termini: l'educatore può impiegare mezzi fuori dall'ordinario solo per catturare l'attenzione, ma l'apprendimento è ben altra cosa: deve comunque inserirsi in codici istituzionali ben collaudati... (e dello stesso livello è il videofumetto del Senato <http://www.senato.it/img/repository/relazioni/libreria/in%20primo%20piano/fumetto.mpg>).

A volte il fumetto è impiegato nella pubblicità anche come narrazione, nel qual caso è una sorta di "Carosello" disegnato. Come mostrano queste tavole al fumetto possono contribuire anche autori affermati (<http://www.afnews.info/deposito/2006/01/pubbb/index.htm>).

QuickTime™ e un
decompressore
sono necessari per visualizzare quest'immagine.

QuickTime™ e un
decompressore
sono necessari per visualizzare quest'immagine.

Resta il fatto che il messaggio referenziale è evidente poiché è segnato dalla presenza dell'oggetto destinato al consumo il quale trasforma in un oggetto di consumo anche la narrazione vera e propria.

Un altro genere di utilizzo istituzionale del fumetto riguarda il racconto storico, in questo caso la storia di Ancona a fumetti, patrocinata dalla Confcommercio (<http://www.ankonmagazine.it/inc/risorse/contesti/Ankonmagazine/ambiti/2006/ambiti/03/fascicolo1.pdf>). Qui l'intento pedagogico è così scoperto da essere quasi ridicolo anche per l'impiego di una voce narrante esterna impersonata da un alieno. I contenuti non vengono svelati nel quadro di una storia che possiede una propria connotazione autonoma, l'aspetto referenziale è anche qui evidente.



Un po' patetico questo incontro fra l'alieno e il povero architetto...

Ed ecco quindi il nostro punto di arrivo: non l'impiego dei "linguaggi" creativi per spiegare o insegnare un contenuto, ma il contenuto stesso come base per la strutturazione di una storia. Il primo approccio, è questa la tesi che sostengo, non si discosta da un (pur legittimo) insegnamento fondato sulla divulgazione; mentre il secondo getta le basi di un nuovo tipo di insegnamento, disponibile a utilizzare tutti i "linguaggi" in chiave narrativa.

Non possiamo qui dilungarci ulteriormente, ma entrano in gioco i concetti legati alla "padronanza", secondo i quali non può essere considerato "padrone" di una conoscenza il soggetto che quella conoscenza non è in grado di rimettere in circolo attraverso una forma differente, rispetto a quella con cui l'ha appresa.

Utilizzare dei contenuti specifici per creare un film, un fumetto, un racconto, un trailer, che non sia documentaristico, ma rappresenti una storia, significa precisamente poter utilizzare nuovi elementi "linguistici" all'interno di una certa padronanza. È questo ciò che ci interessa.

Ci sono almeno due gruppi di elementi fondamentali che distinguono una "comunicazione" o una "divulgazione" da una narrazione vera e propria: un gruppo riferito al tempo, che comprende il rapporto tra fabula e intreccio e tocca la questione del taglio (il montaggio); e un insieme di figure specifiche fra le quali rivestono particolare importanza la suspense, l'isotopia e l'onomatopea (o alcune caratteristiche di linguaggio mimetico).

Parliamone brevemente.

Il "taglio" e il tempo della narrazione

Abbiamo accennato al fatto che scrivere in modo chiaro è necessario ma non sufficiente per stabilire una scrittura (o qualsiasi altra espressione linguistica) di tipo narrativo. La comunicazione, rispetto alla narrazione, è composta da un messaggio le cui parti sono generalmente contestuali l'una rispetto all'altra: "Dato che dovrete sostenere l'esame fra una settimana, abbiamo sospeso il seminario di Rossi. In bacheca e sul sito saranno affisse le nuove date". In questa frase ci sono verbi al presente e al passato, ma il testo non è veramente posto lungo un asse temporale, poiché ruota attorno alla data degli esami incombenti. Le parti del discorso sono fra loro percepite come contestuali. Invece una narrazione si sviluppa necessariamente lungo un asse temporale perché nella storia deve accadere qualcosa, devono verificarsi dei mutamenti.

È per questo che occorre sapere che i tempi della narrazione sono due. Innanzitutto c'è il tempo della storia, il suo proprio tempo. Che cosa significa? Ve lo illustro con un esempio. Diciamo che vogliamo raccontare la storia di un bambino che vive in un clima di povertà e che da grande cercherà di riscattarsi e di costruirsi un avvenire arruolandosi per combattere nella guerra in Iraq. È una storia che potrebbe partire dalla povera vita della sua famiglia, dalle miserevoli condizioni della sua nascita, poi potremmo passare a una scuola decadente e a una vita trascorsa in strada per giungere infine al suo arruolamento. Sono in ballo una ventina d'anni. È ovvio che non possiamo

raccontare la storia usando lo stesso tempo del suo sviluppo naturale! Questo è il "tempo della storia", un tempo di vent'anni. Abbiamo dunque bisogno di un altro tempo che sarà il tempo della narrazione. Il tempo della narrazione si chiama anche "tempo mimetico" (tempo della mimesi, imitazione, si imita il tempo della storia, ma non lo si riproduce).

Apriamo una parentesi curiosa sul rapporto che intercorre fra cinema e letteratura (e fumetto), in relazione al tempo mimetico. Nel cinema il tempo mimetico coincide con il tempo di visione (per forza: siamo tutti lì in sala e il tempo è il medesimo imposto dalla proiezione), nella letteratura e nel fumetto invece esiste anche un tempo di lettura che è diverso da soggetto a soggetto. Questa considerazione ci permetterebbe di sviluppare diversi ragionamenti sul ruolo dell'immaginario quando esiste anche un tempo di lettura che non coincide con il tempo mimetico... ma questa è un'altra questione, seppur interessante.

Torniamo dunque al racconto e ai suoi tempi. Il tempo mimetico non è altro che un taglio del tempo del racconto, una condensazione, si tratta di sapere dove "tagliare" la storia per poter proseguire il racconto. La difficoltà consiste nel determinare la quantità di tempo da tagliare all'interno di una storia. Esistono delle regole precise? assolutamente no, purtroppo... è una questione di sensibilità (e anche di esperienza), che non può essere, però, esclusivamente personale, per questo occorre mostrare il proprio lavoro ad altri soggetti e saper accogliere le loro osservazioni.

Suspence, isotopia, mimesi

Un secondo, importante, terreno che tende a distinguere comunicazione e narrazione con qualsiasi strumento (scrittura, film, fumetti, ecc.), riguarda una serie di figure che, di solito, (e un po' bassamente), sono trattate nei corsi di scrittura creativa come dei "trucchi" del mestiere. Vediamone alcuni significativi.

Il primo è la suspense. È un ingrediente necessario in qualsiasi racconto. Perché la suspense è il non sapere ciò che capiterà "dopo", fra una serie di possibilità, avendo la certezza che qualcosa capiterà. Questa sensazione può essere molto forte o appena percettibile, i fatti che vogliamo introdurre possono essere fortemente o lievemente drammatici, c'è una misura in tutto, ma la suspense deve essere presente a un certo punto, perché è il motore della storia, una storia che il fruitore non sa come andrà a finire e per la quale deve nutrire un po' di attesa. Non si tratta qui di rifarci ai modelli della grande suspense dei gialli o degli horror o dei film di avventura: una maniglia che si apre lentamente... il cigolio... il silenzio... un tempo che sembra interminabile... la ragazza di spalle... ecc. ecc. Se rileggete la lettera scritta da Francesca a proposito della morte di Biagi², la suspense si verifica in un momento preciso: quando consegna il suo testo a Biagi. A quel punto non possiamo sapere che cosa accadrà. Siamo invogliati a leggere: c'è un grande giornalista, una ragazza che aspira a diventare scrittrice, un testo da lei consegnato al grande giornalista... è la suspense, in un ricordo presentato attraverso una e-mail!

Un racconto che abbia al suo interno dei buoni tagli fra tempo della storia e tempo della narrazione e una certa suspense è già di per sé un racconto riuscito, quale che sia l'argomento e certamente non ha nulla a che fare con una "comunicazione".

Se vogliamo rafforzare la coerenza della narrazione e dare spessore alla suspense, dobbiamo anche tenere conto delle isotopie. Il concetto di isotopia si riferisce alla ripetizione di elementi semantici, di significato, che si ritrovano lungo la narrazione e che aiutano a stabilire un percorso di lettura omogeneo. Per esempio nel film Blade Runner, il motivo degli occhi rappresenta una classica isotopia, sia da un punto vista oggettuale, poiché compaiono spesso riferimenti agli occhi, sia come significato metaforico poiché è attraverso gli occhi che viene svolto l'esame per distinguere gli esseri umani dai replicanti, fin dall'inizio del film. Abate ci parla dell'uso del numero 1010 all'interno del fumetto. In questo caso abbiamo, come nel film Blade Runner, una isotopia visiva.

² Si veda la I parte del Seminario "Narrazione e formazione all'epoca del web 2".

Per parlare infine di mimesi riferiamoci prima di tutto all'onomatopea, rappresentata da vocaboli che riproducono suoni e rumori reali, tipica dei fumetti (gulp!, crash, bang, ecc.). L'onomatopea non è un elemento propriamente indispensabile per il successo della narrazione, ma può essere utile nell'ambito di alcuni registri stilistici, per esempio se si adotta un registro mimetico, vale a dire l'imitazione di un linguaggio di una comunità specifica di parlanti, per esempio il linguaggio giovanile, oppure in un racconto comico, o ancora può produrre nella narrazione effetti di familiarità. Parliamo di onomatopea, ma in realtà intendiamo riferirci alla mimesi linguistica, vale a dire all'imitazione di un linguaggio che si presuppone tipico di un certo ambiente. È importante sapere che la creazione di questa operazione mimetica non deve per forza avere un riscontro reale. Non si tratta cioè di imitare necessariamente la realtà, ma è sufficiente imitare un registro e un codice che si presuppone appartengano a una certa comunità di parlanti. Per esempio, non sappiamo se i cowboy parlassero come li sentiamo nei film western, ma il loro codice e il loro registro linguistico sono ormai identificati come tali, cioè come appartenenti a quella precisa comunità. Lo stesso vale per il "linguaggio giovanile", niente di più falso infatti dell'idea che esista una simile comunità reale di parlanti, eppure se si parla di giovani, tutti quanti iniziano a imitarne il registro presso a poco nello stesso modo. L'onomatopea, come l'ellisse, la metafora e la metonimia, sono figure specifiche che ci aiutano molto, in una costruzione narrativa, a formare un registro mimetico.

Maledetto Carter! La striscia in Tv

Un esempio interessante e particolarmente riuscito di integrazione fra diverse forme espressive, in questo caso fra fumetto, scrittura e cinema, mantenendo, senza troppe variazioni, la struttura del fumetto, è rappresentato dalle strisce che hanno dato origine negli anni settanta a "Gulp! Fumetti in TV."



La sigla di Gulp! Fumetti in TV

La striscia di Gulp può essere presa come esempio per una originale forma di comunicazione, anche istituzionale, adattabile a diversi casi, che oggi può essere riproposta nel quadro delle tecnologie multimediali del Web 2, fino al podcasting.

"Il mistero dei dieci dollari" è stata la prima storia di Nick Carter (di Bonvi e De Maria) a essere trasmessa nella forma originale di una trasmissione televisiva, il 14 settembre del 1972. La storia completa si può leggere qui: <http://www.nickcarter.it/gallery/10dollari/10dollari.htm> mentre la conclusione video della storia, si può vedere su YouTube a questo indirizzo: <http://www.youtube.com/watch?v=AdBznYcFCyQ&NR=1>. Invece sul concetto di striscia e per avere esempi di strisce italiane, si può vedere questo sito: <http://www.lastriscia.net/> (le strisce italiane). È da notare la differenza fra le tavole dei fumetti a stampa e la striscia visuale passata in televisione. Questa differenza è chiara dalle immagini riprodotte qui sotto.



La copertina della storia nel fumetto a stampa,



La conclusione della storia nel fumetto a stampa.



La stessa conclusione nella striscia finale del fumetto televisivo, che utilizza le tecniche Ken Burns.

A proposito di linguaggi istituzionali e mediatici nel loro rapporto con la ricerca di nuove forme espressive, è interessante sapere come nacque e come morì l'esperimento di Gulp! fumetti in TV. Giancarlo Governi, venne incaricato di studiare dei nuovi programmi sperimentali per la RAI. Occorreva ideare dei "programmi speciali". Fu sulla base di questa ricerca che nacque l'idea di un "programma che non fosse sui fumetti, ma fatto con i fumetti, un programma, insomma, basato sul linguaggio dei fumetti che raccontasse storie disegnate." (Giancarlo Governi, Un'avventura lunga 10 anni, in: Ebbene si maledetto Carter, Supergulp! i fumetti in TV, Salani, Padova, 2007, pag. 9). Perché dunque un programma così innovativo, che riscosse tanto successo, è stato abbandonato? La spiegazione di Governi è per noi assai istruttiva.

"Li facemmo morire Guido e io, di comune accordo, quando ci accorgemmo che il video si stava inondando di pessimi cartoni animati giapponesi e coreani, che stavano rovinando il gusto delle nuove generazioni. Applicammo alla televisione una legge della circolazione monetaria: in caso di circolazione di due monete, la moneta cattiva caccia sempre quella buona. E noi, che sentivamo di essere la moneta buona, non potevamo subire l'onta di essere cacciati da Ufo Robot. Quindi facemmo come Greta Garbo: ci ritirammo dal mercato prima di subire le ingiurie del tempo." (Giancarlo Governi, Un'avventura lunga 10 anni, in: Ebbene si maledetto Carter, Supergulp! i fumetti in TV, Salani, Padova, 2007, pag. 20 - 21)

Non è interessante questa posizione? Tornando a Eco, quando il messaggio "poetico" rischia di essere contaminato dal messaggio referenziale, pubblicitario (o detto in altri termini, quando prodotti di valore e artistici rischiano di essere contaminati dalla presenza preponderante di prodotti di bassa qualità e livello culturale e artistico) , si pone il problema della sopravvivenza del messaggio "poetico". Per questo, di fronte alla deriva mediatica si sceglie di difendere il valore dei contenuti ai quali si è lavorato. E' necessario rimarcare una distinzione e, per questo motivo, si prendono le distanze. Personalmente trovo questa una bella lezione!

Gulp! e le tecniche Ken Burns

La produzione di Gulp è stata erroneamente associata al genere dell'animazione. In realtà non c'è animazione dei personaggi, la cinepresa scorre e zooma su di essi dando l'idea di un movimento che non appartiene ai personaggi e agli oggetti, ma alla macchina da presa. Questa è, precisamente, la tecnica elaborata da Ken Burns (<http://ken-burns.foosquare.com/>), soprattutto per la realizzazione di documentari. Egli desiderava girare un film sulla guerra civile americana, non disponeva di alcun "girato", ovviamente, ma solo di immagini, e così ha fatto due cose, anzi, esattamente, tre: 1. ha applicato i movimenti di macchina su una sola immagine (aggiunta di movimento); 2. ha posto le immagini in sequenza (aggiunta di altre immagini); 3. ha inserito una voce fuori campo (aggiunta di una voce narrante). In questo modo ha creato un film corredando, come dicevamo, le immagini di ulteriori informazioni.

QuickTime™ e un
decompressore TIFF (Non compresso)
sono necessari per visualizzare quest'immagine.

Il film che ha dato fama alla tecnica Ken Burns

Torniamo ora alla nostra striscia dei fumetti video per considerare che può essere un buon strumento di narrazione nel quadro dei linguaggi del Web 2. Si tratta di un'ipotesi di lavoro altamente caratterizzante per diversi motivi. Prima di tutto perché mescola fra di loro diverse tecniche espressive, in secondo luogo perché può utilizzare e mettere insieme fra loro anche i codici e i registri più diversi e infine perché - caratteristica essenziale e peculiare degli strumenti multimediali del Web 2 - non occorre saper disegnare per realizzare un lavoro di questo genere, come vedremo in seguito. Tutta l'attenzione può essere concentrata solo ed esclusivamente sulla narrazione e sui suoi elementi compositivi.

Non occorre saper disegnare? No, come non occorre saper scrivere per gestire un proprio blog, non occorre saper fotografare per pubblicare buone foto, non occorre saper girare un film per produrre un film. È una caratteristica degli strumenti digitali che, se è vero che da un lato possono provocare una perdita di conoscenza e di padronanza dei linguaggi, dall'altro mettono questi linguaggi a disposizione di tutti. Nel nostro caso, volendo provare a utilizzare le tecniche di Gulp!, invece di disegnare impieghiamo materiali fotografici, nostri o prelevati da apposite ricerche nel web e trasformeremo questi materiali in fumetti a strisce per il video. L'esempio proposto qui sotto, interamente composto da immagini fotografiche reperite sul web e opportunamente rielaborate, illustra bene come sia possibile produrre una narrazione "forte", fondata su un classico della letteratura, come il racconto di Hemingway al quale si ispira: *Un posto pulito, illuminato bene*.



'Un posto pulito illuminato bene', video fumetto tratto da un racconto di Hemingway.



Successione di tre immagini in sequenza