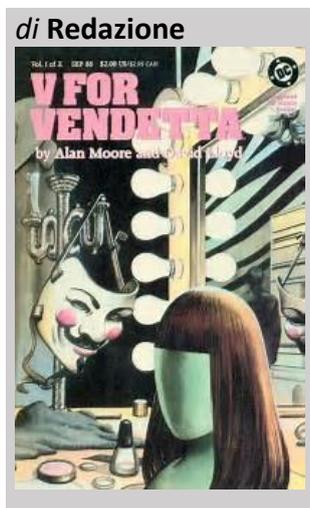


Leggere Deleuze per capire i fumetti: Alan Moore (1)



“La pittura adopera le sue imitazioni mezzo o segni completamente diversi da quelli della poesia; ovvero quelle 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 sono ordinati l’uno accanto all’altro... segni che si susseguono oggetti che si susseguono. I primi si chiamano corpi... con le loro qualità visibili sono i veri oggetti della pittura... le azioni si susseguono ... i veri oggetti della poesia”, disse Lessing parlando del Laocoonte nel 1766. Trattava l’allora classico tema estetico della comparazione di poesia e pittura e lo individuava nel tempo spazio come dimensioni alternative delle due arti, nella loro profonda connessione percettiva che interessava allora Immanuel Kant. Sensi diversi che cinema e fumetto coniugano nelle nuove letterature. Alan Moore pone nell’immagine statica del fumetto il movimento e la trasposizione dello stereotipo del supereroe buono in

una figura inserita nel contesto politico sociale dove opera la propria ricostruzione del mondo dei valori. Ciò adottando il formato della *graphic novel to be continued*, a puntate settimanali. *V per Vendetta* esercita la simultaneità non ordinando le vignette, obbligando il lettore a farlo, col movimento circolare che impone la scultura. Nell’increspatura che così si crea la percezione muta il rapporto tra attesa e configurazione dell’azione a seconda della ricezione, che potenzia diversamente nel tempo i suoi oggetti. Il fumetto diventa cinema coi fratelli Wachowski, già autori di *Matrix*, che rendono la storia lineare ristabilendo il tempo determinato. “Il tempo esce fuori dai cardini” (*the time is out of joint*, diceva l’Amleto di Shakespeare) nel fumetto più che nel film senza rivoluzione del tempo, l’azione della poesia.

Moore definisce il *passo*: “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” (A. Moore, *Writing for Comics*, 2007 (2003), p. 38). Si può rileggere la striscia, tornare indietro, rifare la trama, il *passo* regola la fruizione della lettura. L’immagine si carica del movimento al massimo potenziale e accade che “reale e immaginario, attuale e virtuale si rincorrono l’un l’altro, si scambiano di ruolo diventando indiscernibili” (Deleuze, *L’immagine tempo*, p. 144) finché diventi impossibile separare nell’immagine reale e virtuale, percezione e immaginazione.

Viene a cadere l’ordine cronologico del tempo e vi sostituisce un ordine topologico, il tempo non vede succedersi una successione di istanti ma un piano unico spaziale in cui ogni momento può toccarne un altro. Il montaggio del cinema, che inchioda la successione in un cronotopo, nell’Opera di un Autore, resta nelle mani del lettore.