

I cronotopi grafici di Gipi. Il significato dello spazio-tempo nel graphic novel

Andrea Bernardelli

1. Lo spazio e il tempo nel comics

Sappiamo che il concetto di cronotopo in Bachtin è letterario per definizione. Ma è possibile trasporre l'uso di questo concetto ad altri sistemi semiotici? E, nel nostro caso specifico, è possibile utilizzare questo dispositivo teorico come strumento di analisi per il comics o il graphic novel?

Di fatto esistono già una serie di proposte che si muovono in direzione di una analisi cronotopica del fumetto basate su analisi specifiche (Vice 2001; Romero-Jódar 2006; Di Liddo 2009; Earle 2013 e 2017; Mendes 2017). Ma risulta particolarmente interessante, come punto di partenza per ogni considerazione del rapporto tra spazio e tempo nel comics, la prospettiva che ne è stata data dagli stessi disegnatori. Infatti, anche se nessuno di loro fa esplicito riferimento al cronotopo bachtiniano, alcuni autori hanno puntato l'attenzione su quei particolari meccanismi che in questa forma di espressione rendono lo spazio e il tempo inevitabilmente interconnessi.

Ad esempio, Will Eisner – considerato il creatore dell'espressione graphic novel – in *Comics and Sequential Art* (1985: in part. 25-37) sottolinea come le tecniche di rappresentazione del tempo nel comics siano legate ai meccanismi di distribuzione sulla pagina delle vignette, o riquadri (i panels). Il numero e le dimensioni dei panels, e dei ballons al loro interno, definiscono infatti spazialmente il senso del tempo

creando dilazioni, effetti di suspense, o rapide accelerazioni nello sviluppo della storia. È interessante che Eisner rileva in particolare come il modo in cui viene segmentata l'azione nelle diverse vignette venga usato per costruire la durata, maggiore o minore, del tempo, ma come definisca anche la posizione del lettore rispetto alla scena rappresentata, il suo punto di vista sugli eventi (Eisner 1985: 30).

Il disegnatore e teorico Scott McCloud (1993: in part. 94-117) sottolinea a sua volta come nel comics il meccanismo della percezione del tempo sia sempre inevitabilmente spaziale (Fig. 1). In particolare McCloud evidenzia come il tempo possa essere controllato attraverso il contenuto – ciò che è rappresentato all'interno – dei panels stessi, ma anche mediante gli aspetti formali dei panels, vale a dire la loro *dimensione*, l'assenza, il tipo o la presenza di *bordi*, il *numero* dei riquadri, e la loro *distanza*. Lo spazio tra le vignette è ritenuto significativo in termini temporali perché agisce sulla percezione del lettore. Come in una sorta di montaggio cinematografico il disegnatore può utilizzare diverse tecniche di collegamento spazio-temporale tra le vignette sfruttando il meccanismo percettivo della *chiusura*, il che permette di ottenere anche effetti dinamici. McCloud individua sei differenti tipologie di chiusura tra le vignette che compongono le tavole di un comics mediante cui si possono ottenere diversi effetti spazio-temporali – e anche di movimento o di assenza di movimento (1993: 70-72).

Anche Art Spiegelmann (1999: 7) ribadisce che «comics represent time spatially». In particolare analizzando una sua tavola del 1973, *Don't get around much anymore*, mostra come si possa passare da un soggetto all'altro, vignetta dopo vignetta, senza fare progredire il tempo (Fig. 2). La progressione temporale è in questo modo come congelata. McCloud aveva identificato questa tecnica di transizione da vignetta a vignetta definendola una «aspect-to-aspect panels transition», tecnica da lui ritenuta sperimentale e poco usata nel comics occidentale. Nella tavola di Spiegelmann qui riportata il montaggio delle vignette inquadra di volta in volta aspetti diversi della stessa scena, ma senza fornire indizi di una progressione temporale, anche in presenza di azioni (in questo caso il bambino che fa rimbalzare la palla).

Il teorico del fumetto Thierry Groensteen (1999), anche senza citare il concetto di cronotopo esplicitamente, si è occupato del rapporto tra lo spazio e il tempo nel fumetto, concentrando la propria attenzione sulla funzione della dimensione spaziale (v. anche Baroni 2017). La sua idea – coerente come visto con quanto detto dagli stessi disegnatori – è che il tempo nel fumetto viene necessariamente rappresentato attraverso lo spazio e che, sostanzialmente, dipenda da quello che lui definisce il *sistema spazio-topico* del comics (1999: 26). Il tempo nel comics è dato alla percezione dei lettori attraverso i riquadri e il loro rapporto con la pagina, o tavola, nel suo insieme. Il layout della pagina, il modo in cui sono definiti i rapporti tra i riquadri (panels) per *superficie* e *collocazione*, e i loro rapporti con i margini e gli spazi, definiscono di conseguenza le coordinate temporali. In sostanza sono delle relazioni spaziali che sulla pagina danno il tempo. Da sottolineare che, secondo Groensteen, gli aspetti spaziali dell'impaginato definiscono sia il tempo della storia, quello rappresentato, sia il tempo della lettura, o tempo della rappresentazione.

Ma ora dobbiamo ritornare al quesito iniziale, quello metodologico: è lecito ampliare la portata del concetto di cronotopo al di là della sua originaria applicazione esclusivamente letteraria? In realtà, già a partire dalla stessa denominazione di *graphic novel* è evidente che esiste «un ponte» tra la narrazione letteraria e quella grafica – e che consiste banalmente nell'uso del termine «novel». Il *graphic novel*, per definizione, possiede quindi caratteristiche della struttura narrativa del romanzo. Esiste inoltre un comune fondamento tra letteratura e *graphic novel*; entrambi sono infatti basati su una struttura narrativa complessa e fortemente interconnessa, in cui nessun elemento è a sé stante – e il cronotopo è per definizione un collante strutturale che rivela di per sé l'inscindibilità dello spazio e del tempo. Ma è evidente che il *graphic novel* è fondato su una maggiore rilevanza dell'aspetto formale o grafico rispetto al testo letterario, verbale. Da cui l'importanza che devono rivestire le categorie formali nel definire il dispositivo cronotopico quando viene applicato al comics.

Certo è che Bachtin quando lavorava sul cronotopo pensava ad un testo verbale, alla letteratura. Quindi si deve trovare una strada per

trasporre le sue categorie di analisi ad un altro medium. In realtà, la stessa definizione di Bachtin, di cosa sia in generale il «cronotopo artistico» può essere funzionale all'obiettivo di ampliare la portata del concetto anche ad altri supporti mediali:

Nel cronotopo letterario ha luogo la fusione dei connotati spaziali e temporali in un tutto dotato di senso e di concretezza. Il tempo qui si fa denso e compatto e diventa artisticamente visibile; lo spazio si intensifica e si immette nel movimento del tempo, dell'intreccio, della storia. I connotati del tempo si manifestano nello spazio, al quale il tempo dà senso e misura. Questo intersecarsi di piani e questa fusione di connotati caratterizza *il cronotopo artistico*. (Bachtin 1979: 231-2; corsivo mio).

Bachtin sottolineava il fatto che «il cronotopo è da noi inteso come una categoria che riguarda la forma e il contenuto [della letteratura]» (*ibid.*: 231). Quindi già in Bachtin veniva rilevata l'importanza dell'aspetto formale per la costruzione del cronotopo. Ma in molti casi le analisi del cronotopo sembrano essersi focalizzate maggiormente su aspetti relativi al contenuto, vale a dire riguardanti il mondo narrativo o la diegesi – come nel caso dei *trauma studies* applicati al fumetto in cui è il tema dell'Olocausto a rappresentare di per sé un cronotopo specifico.¹ Molto più interessante è invece l'uso del cronotopo nell'analisi del comics quando viene messo in rapporto con gli aspetti formali o strettamente grafici del medium.

Ora, il progetto teorico generale del presente lavoro è quello di rendere *operativo* il concetto di cronotopo bachtiniano, di farne uno strumento pragmatico per l'analisi di testi narrativi, di recuperarlo all'uso strappandolo alla sterile ripetizione filologica dell'utilizzo, originariamente operativo, che del concetto ha fatto Bachtin. Per fare questo si deve passare dalla concezione di Groensteen di un *sistema spazio-topico* ad un *sistema crono-topico* (del comics, ma questo passaggio

¹Vedi ad es. per il comics Romero-Jódar 2017; ma anche in ambito storiografico White 2010 e in quello storico-letterario Smethurst 2000.

potrebbe valere per ogni forma di espressione narrativa). In questa prospettiva il cronotopo diventa *funzione* crono-topica. Così come in linguistica strutturale il segno linguistico è funzione segnica, ed è definito dal rapporto tra il piano dell'espressione e il piano del contenuto, così il cronotopo è rappresentabile come il rapporto tra il tempo e lo spazio (o viceversa). Questa soluzione in un certo senso specifica quella che Bachtin definisce "la interconnessione sostanziale" di spazio e tempo nel cronotopo.

2. Strumenti formali di analisi del cronotopo

2.1. Categorie

Bachtin usa il concetto di cronotopo per delineare una storia del romanzo o dei generi narrativi, dal romanzo greco fino al romanzo realista moderno (anche se in modo non sempre lineare, stante anche lo status di inediti, o frammenti di un lavoro su Goethe e il bildungsroman, dei due saggi in cui si occupa del cronotopo; vedi Bachtin 1979 e 1988). Ma queste categorie storiche sono costruite sulla base di una serie di categorie formali, in realtà astratte e astoriche. In sostanza si tratta di semplici opposizioni binarie che Bachtin utilizza secondo uno schema reiterato per definire poi i singoli generi del romanzo da un punto di vista storico. È quindi possibile estrapolare dal discorso di Bachtin delle categorie ricorrenti che possono essere tra l'altro raccolte sotto etichette generali in ragione della loro caratterizzazione di funzionalità spazio-temporale. Avremo così, da un lato le categorie della *collocazione*, *organizzazione* e *consistenza* del cronotopo (categorie cronotopiche in cui prevale la prospettiva temporale), e dall'altro quelle della sua *ampiezza*, *densità* e *quantità* (categorie cronotopiche in cui prevale l'aspetto spaziale). Da sottolineare il fatto che ampiezza, densità, e quantità sono categorie usate da Bachtin in relazione alla definizione dell'immagine cronotopica del *Mondo* (inevitabilmente caratterizzato dalla spazialità). A queste possiamo aggiungere l'ambito delle categorie cronotopiche "relazionali" riconducibili all'importante rapporto tra l'*Uomo* (o l'*Eroe*) e il *Mondo* stesso.

Ecco a seguire una prima approssimativa schematizzazione di alcune categorie di analisi cronotopica:

	Categoria binaria	altre categorie connesse
Collocazione	Extratemporale vs. Temporale	Tempo fermo vs. sequenza
Organizzazione	Casualità vs. Causalità	Ciclico vs. Lineare; Umano vs. Naturale
Consistenza	Astratto vs. Concreto	Tecnico vs. Reale
Ampiezza	Grande vs. Ristretto	Diffuso vs. Localizzato
Densità	Multiforme vs. Omogeneo	Unitario vs. Frammentato
Quantità	Singolarità vs. Pluralità	Mutevole vs. Immutabile
Uomo/Mondo	Estraneo vs. Proprio	Ignoto vs. Consueto; Attivo vs. Passivo; Privato vs. Pubblico; Esterno vs. Storico

Vediamole ora rapidamente più nello specifico (per quanto lo spazio di questo saggio possa permetterlo):

1. La prima categoria binaria usata ripetutamente da Bachtin definisce la *collocazione* degli eventi narrati rispetto al tempo, se questi abbiano una collocazione *extra-temporale* oppure (*intra-temporale*, il che si ricollega in Bachtin alla opposizione tra un *tempo fermo* (composto da eventi infiniti) e una serie o *sequenza temporale reale*. Vedi ad esempio l'opposizione tra «il tempo senza tracce» del romanzo «sofistico» o d'avventure e di prove (1979: 238 e 263) in cui gli eventi accadono ma sembrano essere fuori da una qualsiasi griglia temporale, e il tempo «sostanziale e irreversibile» del romanzo di avventure e di costume (*ibid.*: 266) calato invece in una sequenza temporale reale.

2. La categoria della *organizzazione* del cronotopo riguarda l'opposizione tra la *casualità* e la *causalità*. Ad es. nel romanzo greco ci troviamo di fronte al cronotopo fermo della casualità – o «della simultaneità e della asincronia fortuita» (*ibid.*: 238; 241) -, mentre nel romanzo moderno (nel romanzo di formazione in particolare) abbiamo

un cronotopo lineare legato alla causalità. A questa categoria sono riconducibili altre sotto-categorie spesso usate da Bachtin: *ciclico vs. lineare* (*ibid.*: 275); *simultaneità vs. asincronia* (*ibid.*: 239; 304); *umano* («quotidiano») *vs. naturale*.

3. La categoria della *consistenza* del cronotopo riguarda l'opposizione *astratto vs. concreto* (*ibid.*: 246; 247; 251; 257; 268); in Bachtin spesso sinonimo di *tecnico vs. reale* (*ibid.*: 268). Ad es. «Il cronotopo d'avventura è dunque caratterizzato da un *astratto legame tecnico dello spazio e del tempo*, dalla *reversibilità* dei momenti della serie temporale e dalla loro *trasferibilità* nello spazio» (*ibid.*: 247). A questa categoria si può attribuire anche l'opposizione tra tempo *unitario* (continuo) *vs. frammentato* (in segmenti o episodi; *ibid.*: 275).

4. La categoria della *ampiezza* del cronotopo coinvolge l'opposizione *grande vs. ristretto*; e che riguarda in particolare le caratteristiche del Mondo narrato (vedi ad es. *ibid.*: 235).

5. La categoria della *densità* del cronotopo si basa sulla opposizione *multiforme vs. omogeneo* (*ibid.*: 246; anche questi attribuiti al Mondo narrativo), a cui è riconducibile l'opposizione tra uno spazio *localizzato* e uno *diffuso* (*ibid.*: 251).

6. Il Mondo può essere caratterizzato cronotopicamente dalla *singolarità/unicità* contrapposta alla *pluralità/ripetizione*. Categoria riconducibile al fatto che il Mondo possa essere rappresentato come *immutabile* (o *statico*; *ibid.*: 276), oppure al contrario come *mutevole* (vedi ad es. *ibid.*: 236; 238; 267). Importante la caratterizzazione cronotopica attribuibile al Mondo attraverso la categoria della *straordinarietà* opposta alla *ordinarietà* (*ibid.*: 249) attribuita a oggetti, esseri viventi, o situazioni.

7. Fondamentali, e spesso utilizzate come discriminanti in Bachtin, sono le categorie cronotopiche riguardanti il *rapporto tra l'uomo e il Mondo*. In particolare il Mondo può essere definito rispetto alla figura dell'uomo come *estraneo vs. proprio* (*ibid.*: 248; 269), a cui sono riconducibili le sotto-categorie dell'*ignoto* contrapposto al *consueto* (ciò che è noto all'eroe; *ibid.*: 267). L'uomo può essere nei confronti del Mondo *attivo* (dinamico) *vs. passivo* (statico; *ibid.*: 252), a cui si collega l'ulteriore categoria dell'essere *immutabile* oppure *mutevole* (*ibid.*: 252; non a caso la stessa categoria è attribuita anche al Mondo in sé

considerato). Così l'uomo può essere rappresentato, rispetto al Mondo, come *privato/isolato* vs. *pubblico/sociale* (*ibid.*: 255; 266; 270; 285). È possibile anche tenere conto di una ulteriore relazione cronotopica Uomo/Mondo, spesso citata da Bachtin, quella determinata dal rapporto *esterno* vs. *storico* (ad es. *ibid.*: 280; che richiama l'opposizione tra extra-temporale e temporale, ma qui attribuita al rapporto tra Eroe e Mondo e non agli eventi narrati).

2.2. Livelli

Bachtin inoltre ritiene che il concetto di cronotopo possa essere applicato a differenti *livelli* della struttura narrativa. In particolare è dalle «Osservazioni conclusive» del 1973 (*ibid.*: 390-405) che si può trarre uno schema dei diversi *livelli* di applicazione del concetto di cronotopo. Per comprendere questa ripartizione dei livelli di analisi cronotopica si possono utilizzare le tradizionali categorie narratologiche di *storia*, *intreccio*, e *narrazione*. In sostanza l'idea è che per Bachtin esistono dei cronotopi *della storia*, *del discorso* (intreccio), e *della narrazione*, tra loro interagenti nel definire il cronotopo di uno specifico genere storico, ma che sono comunque isolabili in ragione del loro livello o piano di applicazione astratto. Questa operazione è resa plausibile dal fatto che Bachtin stesso sottolinea la centralità del concetto di cronotopo (*ibid.*: 405) in quanto, non un dispositivo narrativo tra gli altri, ma come struttura fondamentale per comprendere gli effetti ottenibili su tutte le altre dimensioni del narrare (o le tre dimensioni del narrare).

Quindi in primo luogo il cronotopo della *storia* sarebbe identificabile come il cronotopo generale o di riferimento sul piano del materiale narrabile, della diegesi o del mondo narrativo.² È il cronotopo che definisce gli assi spazio-temporali di base su cui si innestano gli altri cronotopi particolari (un cronotopo «dominante», *ibid.*: 399). Bachtin

² Nelle «Osservazioni conclusive» così Bachtin sintetizza le differenze di livello tra i cronotopi che sta andando ad illustrare: «Nei nostri saggi abbiamo analizzato soltanto i *grandi cronotopi tipologici stabili*, che determinano le più importanti varietà del romanzo nelle prime fasi del suo sviluppo. Qui, alla fine del nostro lavoro, ci limiteremo a ricordare e a sfiorare alcuni *valori cronotopici di vario grado ed estensione*.» (*Ibid.*: 390, corsivi miei).

identifica secondo questa chiave i diversi *generi* del romanzo. Di conseguenza il cronotopo della storia può essere utilizzato come un dispositivo narrativo utile ad identificare i diversi generi, non solo del romanzo, ma anche cinematografici, televisivi, ecc.

Il livello del cronotopo del *racconto* o dell'intreccio riguarda invece i cronotopi «puntuali», usati all'interno della cornice del cronotopo dominante (quello della storia).³ Questi devono essere identificati in singoli e particolari dispositivi di costruzione del concreto intreccio narrativo (usati quindi per ottenere effetti specifici e puntuali). Bachtin cita diversi esempi di cronotopi dell'intreccio, ad esempio la *strada*, l'*incrocio*, il *castello*, la *soglia*, a cui si può aggiungere il motivo dell'*incontro* (*ibid.*: 244-5).

Ma esiste un ulteriore livello di applicazione delle categorie cronotopiche. Infatti i cronotopi possono coesistere, intrecciarsi, succedersi, confrontarsi, e contrapporsi, ma questi rapporti secondo Bachtin si collocano ad un altro livello rispetto al «mondo raffigurato dell'opera» (alla diegesi o mondo narrativo e al discorso narrativo). Essi sono tra loro «in rapporto dialogico» (*ibid.*: 399). Questo dialogo riguarda il mondo dell'autore (o dell'esecutore) e il mondo dei lettori (o degli ascoltatori). Si tratta di quello che Bachtin identifica come il livello cronotopico in cui si incontrano dialogicamente il mondo dell'autore e quello dell'ascoltatore-lettore (*ibid.*: 400). È il cronotopo della *narrazione*. Questo cronotopo risponde ad una serie di domande riguardanti l'atto stesso del narrare e la sua rappresentazione: da quale spazio e tempo ci parla l'autore/narratore? Come si colloca questo cronotopo dell'autore rispetto a quello del lettore? (*Ibid.*: 403).⁴ Si tratta in sostanza della

³ «La strada è particolarmente propizia alla raffigurazione di un evento governato dal caso (ma non solo tale evento). Diventa quindi comprensibile l'importante *funzione d'intreccio* che la strada ha nella storia del romanzo.» (1979: 391). Poco oltre, «Il significato che il salotto ha *per la composizione e per l'intreccio* è perfettamente comprensibile: [...]» (*Ibid.*: 394). Concetti riassunti ancora da Bachtin per concludere questa parte, «In che consiste il significato dei cronotopi da noi esaminati? [la strada, il castello, il salotto, la città di provincia, la soglia]. Prima di tutto, è evidente il loro *significato d'intreccio*.» (*Ibid.*: 397, corsivi miei).

⁴ «L'opera e il mondo in essa raffigurato entrano nel mondo reale e lo arricchiscono, e il mondo reale entra nell'opera e nel mondo in essa raffigurato sia nel processo della sua

definizione del tempo e dello spazio dell'enunciazione narrativa. È il livello cronotopico di quelle figure che ri-creano il mondo raffigurato nel testo (rispecchia nel testo la realtà di riferimento, gli autori, i lettori). Questo è l'ambito del cronotopo della rappresentazione della comunicazione narrativa, è lo spazio e il tempo dell'atto narrativo che permette il rapporto tra «mondo reale raffigurante» e «mondo raffigurato».⁵ Ad esempio è possibile pensare ad un cronotopo «autobiografico» inteso come modello specifico di relazione tra autore e lettore determinato attraverso precisi cronotopi testuali. Riassumendo schematicamente:

Cronotopi della storia	Cronotopi diegetici o del mondo narrativo	Generi narrativi e discorsivi
Cronotopi di intreccio	Cronotopi puntuali; singoli dispositivi narrativi	«Strada»; «Incrocio»; «Castello»; «Salotto»; «Soglia»
Cronotopi della narrazione	Cronotopi dell'atto della narrazione	Definizione del rapporto spazio-temporale Autore/Testo/Lettore

3. I cronotopi di Gipi: *unastoria*

Possiamo ora tentare una prova di analisi cronotopica sul graphic novel di Gipi, *unastoria* (2013). La trama di *unastoria* contrariamente a quanto dice il titolo non contiene una storia, ma due. Ci viene narrata la vicenda di Silvano Landi, uno scrittore cinquantenne affetto da una grave forma di depressione, intrecciata alla storia del bisnonno di Silvano, mandato a combattere nelle trincee della I Guerra Mondiale, e dei suoi sforzi per tornare vivo a casa. Si tratta in sostanza del racconto speculare di due diverse lotte per la sopravvivenza. Una battaglia combattuta in entrambi i casi contro le macchine mortali create

creazione, sia in quello della sua vita successiva, cioè *nel costante rinnovamento dell'opera nella percezione creativa degli ascoltatori-lettori. Anche questo processo metabolico, s'intende, è cronotopico.*» (*Ibid.*: 401, corsivi miei).

⁵ Può anche essere interpretato come il cronotopo dell'Autore e del Lettore modello che gestisce così il rapporto tra le strutture testuali e chi fruisce il testo.

dall'uomo stesso; per il bisnonno Mauro la guerra e le sue armi, una vita anonima e falsa per il nostro contemporaneo Silvano.

Il primo passo della nostra analisi dovrebbe essere quello di identificare il più generale e complessivo cronotopo della storia. Per farlo ci si deve chiedere quali categorie cronotopiche caratterizzino la trama narrativa nel suo insieme. Prima di tutto la collocazione spazio-temporale degli eventi è fortemente *temporale*: sia la storia collocata nel passato che quella nel presente sono basate su una sequenzialità fortemente realistica, anche quando gli eventi descritti riguardano uno stato mentale alterato del protagonista (vedremo come alcuni cronotopi di intreccio saranno invece fondamentali per aprire delle "falle" in questo cronotopo "reale"). Questo cronotopo è inoltre definito dalla *causalità* che lega gli eventi, che dovrebbe essere associata ad una *concretezza* dello spazio da collegare al realismo della cornice cronotopica nel suo insieme. Ma invece lo spazio disegnato da Gipi ha caratteristiche anomale rispetto a queste prime caratterizzazioni temporali.

Gipi infatti rappresenta lo spazio seguendo due tecniche particolari. Da un lato usa lo sfondo bianco nei casi in cui l'immagine è data solo dalla linea al tratto. Dall'altra invece viene utilizzato l'acquerello per creare l'effetto di uno spazio indefinito o sfumato, una sorta di "fuori fuoco" come se l'immagine non avesse profondità di campo. Lo spazio in Gipi perde così di concretezza in contrasto con una temporalità dalla scansione spesso forte (in particolare in *unastoria* il tema dello scorrere del tempo e dell'invecchiamento rende inevitabile la centralità della linearità del tempo). Esiste quindi una sorta di contrasto tra le forme della rappresentazione dello spazio (debole) e quelle del tempo (forte). Di fatto questa ambiguità nelle tecniche di espressione formale dello spazio e del tempo è parallela a quello che è il tema centrale della narrazione, vale a dire il contrasto tra il passato e il presente, o meglio, alla questione dello scorrere inevitabile del tempo che angoscia i due protagonisti delle due linee narrative, Silvano e Mauro. Vedremo che saranno alcuni cronotopi puntuali, o dell'intreccio, a dare una soluzione a questo problema della armonizzazione del tempo e dello spazio.

Per quel che riguarda il rapporto eroe/mondo le due linee narrative che costituiscono la trama complessiva sembrano differenziarsi: il protagonista della storia ambientata nel passato, quella di cui è protagonista Mauro – ambientata nel contesto del primo conflitto mondiale – è un personaggio *dinamico* rispetto al Mondo e alla realtà che lo circonda, mentre il personaggio “del presente”, lo scrittore Silvano, sembra essere molto più *passivo* nei confronti del Mondo. È interessante che il personaggio di Silvano vive di fatto in un mondo con cui dovrebbe avere un rapporto di familiarità (un mondo *proprio*, direbbe Bachtin); è per lui un mondo *noto*, è il suo mondo quotidiano, ma che invece si manifesta al personaggio come ostile e impossibile da affrontare. Nell'altra trama il bisnonno Mauro è stato invece letteralmente gettato in un mondo a lui profondamente ostile e *ignoto* – quello del fronte e del conflitto -, ma a cui si relaziona con reattività, facendo in sostanza in modo di riuscire a vincere la propria battaglia per la sopravvivenza, anche se ne uscirà profondamente segnato e cambiato.

In sostanza le due linee narrative sembrano essere unite da un comune cronotopo: quello della *trasformazione*, del cambiamento, della crescita del personaggio protagonista, o dei due protagonisti. Ma nell'intersecarsi delle due trame, quella del passato e quella del presente, sembra che l'uomo del presente trovi la salvezza, la chiave per la sopravvivenza, nella storia del passato. Se dovessimo provare ad azzardare l'attribuzione di un genere narrativo per questa storia, a partire dalle categorie cronotopiche, potremmo dire che si tratta di una sorta di «romanzo di formazione» dal tono fortemente drammatico: i due Eroi sono soggetti ad una trasformazione profonda e traumatica della loro essenza che li fa mutare e li rende infine adatti al rispettivo Mondo. Si tratta di due vite “ferme” o bloccate che di fronte ad una crisi esistenziale trovano entrambe la forza per sbloccarsi e trasformarsi.

I cronotopi dell'intreccio, come abbiamo detto, sono invece dispositivi spazio-temporali puntuali e non complessivi, ma che possono essere ricorrenti (vedi in Bachtin l'esempio del cronotopo della «strada»). Un dispositivo cronotopico di questo tipo in *unastoria* è rappresentato graficamente dall'immagine dell'albero (Fig. 3). L'albero è una immagine che unisce le due storie, fa da ponte spazio-temporale,

e fa in modo che una linea narrativa abbia un senso per l'altra. L'albero rappresenta il cronotopo del *ritorno* ad un altro tempo e ad un altro luogo, rinvia al tempo e allo spazio della natura e al suo cronotopo (un cronotopo idillico avrebbe detto Bachtin; un cronotopo *extratemporale* in un certo senso). Il ritorno nei due casi ha un significato diverso, la vita serena con la moglie per il soldato, una vita nuova, oltre la depressione, per Silvano.

Esiste un altro spazio-tempo grafico usato da Gipi in questa narrazione che sembra essere in contrasto, non a caso, con l'albero-natura, ed è rappresentato da un apparentemente banale distributore di benzina (Fig. 4). Il distributore ricorre in momenti di crisi del personaggio Silvano – ad esempio quando viene scaricato dall'auto e abbandonato dalla moglie -, ed entra in contrasto con il cronotopo dell'albero perché rappresenta simbolicamente la modernità, la tecnica, ed il non-luogo del mondo contemporaneo, da cui il suo collegamento con la crisi di identità del personaggio (Fig. 5).

Un ulteriore cronotopo d'intreccio è rappresentato da un oggetto, dalla mitragliatrice automatica Maschinen Gewehr 1908, simbolo degli strumenti di morte della guerra, ma anche oggetto che apre ad un altro tempo e ad un altro spazio (la storia della sua ideazione e le sue meschinità; la storia interpolata della baronessa e dell'inventore).

Il cronotopo della narrazione come detto gestisce il rapporto tra il testo e il lettore, è lo spazio-tempo della comunicazione testuale. Come abbiamo visto, Groensteen e i teorici-disegnatori, hanno più volte sottolineato il ruolo svolto in tal senso dagli spazi tra le vignette. Gipi usa gli spazi tra le vignette per mettere in gioco il proprio rapporto di autore con la storia narrata, e di conseguenza con i lettori. In *unastoria*, ma anche in molte altre sue opere, le interlinee contengono la voce narrante che sembra quasi inserirsi a forza negli spazi tra le vignette. La stessa grafia (o grafica) di questi testi interlineari, dal lettering approssimativo e incerto, evoca l'impressione per il lettore di una stesura immediata, senza ripensamenti, come se la voce narrante (in larga parte autoriale perché manifesta giudizi e valutazioni che non possono essere del personaggio narrante) avesse «scritto» le proprie impressioni aggiungendole all'ultimo momento tra una vignetta e l'altra

(Figg. 4 e 6). In alcuni casi le parole vengono cerchiare per evidenziarle come se qualcuno (l'autore stesso forse) avesse riletto quella stesura del racconto cercando di mettere in rilievo un percorso di senso o un'opinione rispetto ad altre.⁶

In questo modo viene creato un particolare spazio (e un proprio tempo) di interazione tra la voce (autorale), il testo, e il lettore. Questo avviene in un *tempo* diverso rispetto a quello della storia e del racconto, e attraverso uno *spazio* grafico specifico della pagina, quello interlineare tra le vignette. Allo stesso modo in un classico romanzo postmoderno, *La donna del tenente francese* (1969), la voce dell'autore John Fowles appariva in giudizi e paragoni di per sé anacronistici rispetto al tempo della storia (di età vittoriana) che ne rivelavano la presenza, ma in un proprio spazio e in un proprio tempo, separato da quello del racconto e della storia narrata. Il cronotopo della narrazione in Gipi è il mezzo per intrattenere un dialogo con il lettore, per proporre chiavi di lettura e di interpretazione del racconto senza interferire con il racconto stesso e con il mondo narrato (su cui agiscono altri cronotopi come abbiamo evidenziato).

Ma questo specifico tentativo di analisi, e a maggior ragione il relativo apparato teorico, richiedono evidentemente ulteriori applicazioni e elaborazioni per potere dimostrare la propria utilità e applicabilità ad altre forme del narrativo.

⁶ Da un punto di vista semiotico si tratta di *formanti plastici* che rinviano alla loro *formatività*, al modo in cui sono stati materialmente prodotti (formanti che rinviano ad aspetti cronotopici, ad un tempo e ad un luogo "altro" rispetto al racconto in cui sono stati formati).

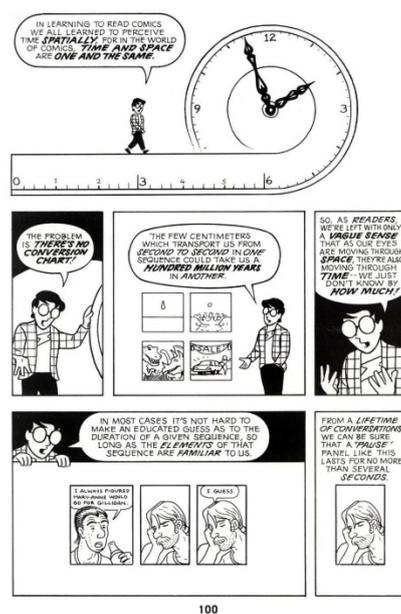


Fig. 1. «Time and space are one and the same» (McCloud 1993: 100).



Fig. 2. A. Spiegelmann, *Don't get around much anymore*, 1973.



Fig. 3. Il ricorrere dell'immagine dell'albero in *unastoria*



Fig. 4. L'immagine del distributore (e il lettering inter-vignette)

Bibliografia

- Bachtin, Michail M., «Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo» (1937-38 e 1973, inedito), in *Estetica e romanzo* (ed. orig. 1975), Torino, Einaudi, 1979, pp. 231-405.
- Bachtin, Michail M., «Il romanzo di educazione e il suo significato nella storia del realismo» (1936-37, inedito), in *L'autore e l'eroe. Teoria letteraria e scienze umane* (ed. orig. 1979), Einaudi, Torino, 1988, pp. 195-244
- Baroni, Raphaël, «En bande dessinée, le temps... c'est de l'espace», in *Fabula/Les Colloques. L'art, machine à voyager dans le temps*, 26 novembre 2017, <http://www.fabula.org/colloques/document4785.php>.
- Di Liddo, Annalisa, «Chronotopes: Outer Space, Cityscape, the Space of Comics», in Ead., *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*, Jackson, University of Mississippi, 2009, pp. 63-101.
- Earle, Harriet E. H., «Comics and the Chronotope: Time-Space Relationships in Traumatic Sequential Art», in *Harts and Minds. The Journal of Humanities and Arts*, vol. 1, No. 2, Autumn 2013, pp. 1-13.
- Earle, Harriet E. H., *Comics, Trauma, and the New Art of War*, Jackson, University Press of Mississippi, 2017.
- Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York, Kitchen Sink Press, 1993.
- Mendes de Souza, Marcelo, «Comic-Chronotope in *Julio's Day*: Gilbert Hernandez's Explorations of the Form-shaping Ideologies of the Medium», in *Journal of Graphic Novels and Comics*, Vol. 8, Issue 4, 2017, pp. 359-375.
- Romero-Jódar, Andrés, «The Quest for a Place in Culture: The Verbal-Iconical Production and the Evolution of Comic-books towards Graphic Novels», in *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, vol. 14, 2006, pp. 93-110.
- Romero-Jódar, Andrés, *The Trauma Graphic Novel*, London-New York, Routledge, 2017.

Smethurst, Paul, *The Postmodern Chronotope: Reading Space and Time in Contemporary Fiction*, Amsterdam, Rodopi, 2000.

Spiegelman, Art, *Comix, Essays, Graphics and Scraps*, New York, Raw Books and Graphics, 1999.

Vice, Sue, «"It's about time": The Chronotope of the Holocaust in Art Spiegelman's *Maus*», in Jan Baetens (ed.), *The Graphic Novel*, Leuven, Leuven University Press, 2001, pp. 47-60.

White, Hayden, "The Nineteenth-Century as Chronotope", in *The Fiction of Narrative*, Baltimore, The Johns Hopkins UP, 2010, pp. 237-246.

L'autore

Andrea Bernardelli

Andrea Bernardelli insegna Semiotica all'Università degli studi di Perugia. Autore dei volumi *Che cos'è una serie televisiva* (con G. Grignaffini, Roma, Carocci, 2017), *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee* (Roma, Carocci, 2016), *Semiotica. Storia, teorie, e metodi* (con E. Grillo, Roma, Carocci, 2014), *Che cos'è l'intertestualità* (Roma, Carocci, 2013), *Il testo narrativo* (con R. Ceserani, Bologna, il Mulino, 2005), *Intertestualità* (Firenze, La Nuova Italia, 2000), *La narrazione* (Roma-Bari, Laterza, 1999), *Il parlato e lo scritto* (con R. Pellerey, Milano, Bompiani, 1999).

E-mail: andrea.bernardelli@unipg.it

L'articolo

Data invio: 15/03/2018

Data accettazione: 30/04/2018

Data pubblicazione: 30/05/2018

Come citare questo articolo

Bernardelli, Andrea, "I cronotopi grafici di Gipi. Il significato dello spazio-tempo nel graphic novel", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>