

NARRATOLOGIA TRA LE NUVOLE

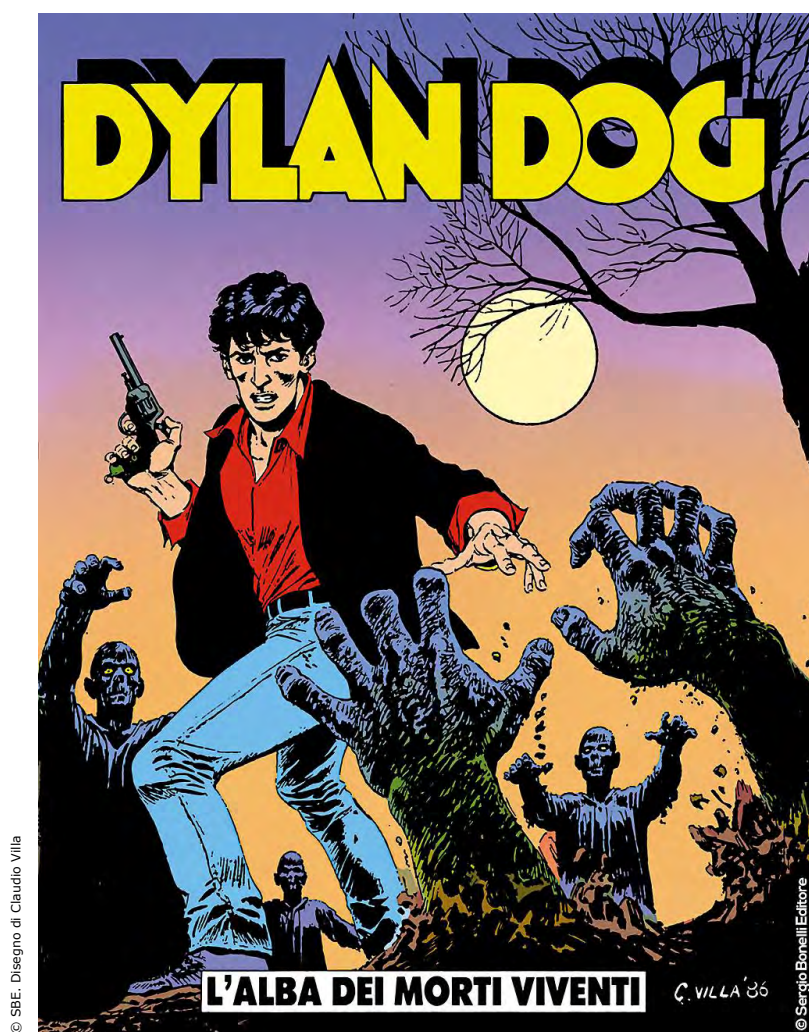
A cura di **Filippo Marazzini**

OBIETTIVI DIDATTICI: come far incontrare la narratologia e una classe della scuola secondaria nel modo meno indolore e, anzi, più accattivante possibile? Semplice, applicando gli elementi narratologici ai fumetti! E seguendo quattro pratiche mosse.

DESTINATARI: scuola secondaria di I e di II grado.

PRIMA MOSSA

Proporre alle alunne e agli alunni la lettura de ***L'alba dei morti viventi***, primo albo della serie ***Dylan Dog***, pubblicato nell'ottobre 1986. In base alle competenze maturate dalla classe, si potrà decidere se assegnare la lettura come lavoro domestico oppure svolgerla in parte o integralmente a scuola.



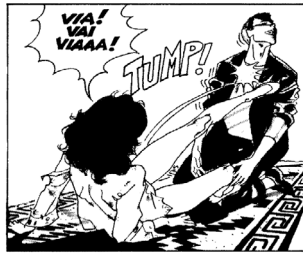
SECONDA MOSSA

Dopo la lettura dell'albo, procedere all'individuazione ne *L'alba dei morti viventi* del modello proposto da **Vladimir Propp**.

Possiamo domandare alla classe (elencando le risposte sulla LIM):

- quali **situazioni/scene particolari** si presentano nell'intreccio (le **funzioni**);
- quali **personaggi fissi** agiscono nella storia (sono i **tipi**).

Ecco una proposta di scansione.



Rottura dell'equilibrio

Sybil Browning ha appena dichiarato la morte del marito John Browning, quando questi, redivivo, la attacca. La donna, per difendersi dallo zombi, lo uccide definitivamente con un paio di forbici.

Presentazione dell'eroe

Sybil si reca da **Dylan Dog**, l'Indagatore dell'Incubo, e lo convince ad aiutarla a far luce sulla macabra vicenda.



Comparsa dell'antagonista



Nel frattempo, il **dottor Xabaras**, collega di John Browning, va all'obitorio per farne sparire il cadavere e occultare le tracce dei suoi esperimenti su un siero capace di ridare la vita ai morti.

Partenza degli eroi

Dylan, il suo assistente **Groucho** e **Sybil** partono per il villaggio di **Undead** dove il marito e il dottor Xabaras lavoravano.



Ricognizione/Raggiro

Non casualmente, sullo stesso treno viaggia anche **Xabaras** in persona che si presenta a Dylan per ottenere **informazioni** su di lui e, nello stesso tempo, svia le sue indagini asserendo che il marito di Sybil presentava da tempo problemi mentali. Dylan fa finta di cadere nella trappola, ma continua il viaggio verso Undead.





© SBE. Disegno di Angelo Stano

Prova

Giunti ad Undead, il solo Dylan entra nel laboratorio di Xabaraz che gli svela il suo **piano per creare il siero dell'immortalità**. Dopo un concitato dialogo, il dottore ordina ad alcuni zombi di neutralizzare Dylan.

Superamento della prova

Dylan, Groucho e Sybil, dopo aver lottato contro alcuni zombi, riescono miracolosamente a fuggire dalla casa-laboratorio di Xabaraz e si dirigono in bicicletta verso il vicino **paese di Undead**.



© SBE. Disegno di Angelo Stano



© SBE. Disegno di Angelo Stano

Altra prova

Presto si rendono però conto che a tutti gli **abitanti del villaggio** è stato inoculato il siero e sono così **zombi** al servizio di Xabaraz. Asserragliati in una casa i tre cercano disperatamente di difendersi. Ma...

Danneggiamento

... presto sono **sopraffatti** dalle creature. Dylan, Sybil e Groucho sono quindi **catturati** e condotti di nuovo nel **laboratorio del dottore**.



© SBE. Disegno di Angelo Stano



© SBE. Disegno di Angelo Stano

Lotta con l'antagonista

Sfruttando un **congegno esplosivo** nascosto nella custodia del suo **clarinetto**, Dylan riesce a ferire Xabaraz e a **fuggire** insieme a Groucho e Sybil dalla casa.



© SBE. Disegno di Angelo Stano

Vittoria

Le fiamme generate dall'esplosione lambiscono un serbatoio di kerosene che fa deflagrare la casa, **Xabaraz** scompare tra le fiamme promettendo **vendetta** a Dylan Dog.



Conclusione/Ritorno dell'eroe

Rientrati a Londra, **Dylan e Sybil** iniziano una relazione.

© SBE. Disegno di Angelo Stano

TERZA MOSSA

Analizzare nel dettaglio, basandosi sul testo e i disegni, una delle funzioni individuate.

Noi vi proponiamo l'esame della seconda funzione, **Presentazione dell'eroe**, con un focus sulle tavole 10, 11, 12 e 13.

Presentazione dell'eroe

Sybil si reca da Dylan Dog, l'Indagatore dell'Incubo, e lo convince ad aiutarla a far luce sulla macabra vicenda.

Esame delle tavole

Tavola 10



© SBE. Disegno di Angelo Stano

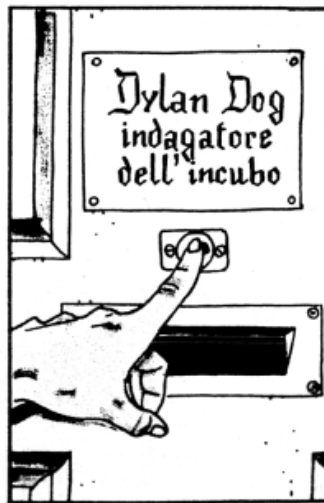
Dopo la scena iniziale (che non presentava indicazioni né di tempo né di luogo) che vedeva una donna terrorizzata cercare prima di difendersi e poi uccidere con un paio di forbici il marito divenuto un terrificante zombie, la seconda sequenza dell'albo si apre con una **didascalia** («Una settimana dopo») che collega quanto sta per accadere con il fatto appena narrato.

Una prima inquadratura panoramica ci proietta in una città inglese (lo deduciamo dalle strisce stradali, dall'aspetto del taxi e, soprattutto, dal pullman a due piani sullo sfondo). Il disegnatore **Angelo Stano** gioca proprio sugli elementi più iconici del **Regno Unito** per rendere immediata la lettura del disegno. La città appare affollata e trafficata quindi possiamo già ipotizzare che si tratti della capitale, **Londra**. In più il taxista chiede conferma al cliente di un indirizzo in lingua inglese (si noti come il **grassetto** veicolerà d'ora in poi le **informazioni essenziali** della narrazione). Per via indiretta ci viene quindi comunicato l'**indirizzo** – fittizio – dell'eroe: (non esiste nessuna Craven Road a Londra, si tratta di un omaggio di Tiziano Sclavi al celebre regista di film horror Wes Craven). Il **modello delle automobili** e il **taglio dei vestiti** della donna in primo piano dichiarano che ci troviamo nella **contemporaneità**. Quindi, con una sola immagine, lo sceneggiatore ha dichiarato il **cronotopo**: Londra, oggi (l'oggi di Dylan Dog è il 1986, anno di uscita dell'albo).

Il taxi si ferma (seconda inquadratura) e, nel momento in cui il cliente scende dalla vettura, capiamo che si tratta di una **donna** (terza inquadratura). Veste in modo elegante, ma non vistoso, quasi impieगतizio. Ovviamente non dobbiamo comprendere chi sia, così il viso è volutamente fuori campo. La donna – che scopriremo chiamarsi Sybil – si avvicina alla porta del numero 7.



© SBE. Disegno di Angelo Stano



© SBE. Disegno di Angelo Stano

Dalla quarta inquadratura la **descrizione** diventa **dinamica**: noi lettori entriamo fisicamente nella narrazione e osserviamo la situazione come se ci trovassimo alle spalle di Sybil. Dalla targhetta nella quinta inquadratura deduciamo, dopo l'indirizzo, altri due dettagli sul protagonista: il primo è che si chiama **Dylan Dog** (lo stesso nome che campeggia sulla copertina dell'albo), il secondo che svolge una professione bizzarra («**indagatore dell'incubo**») e che – elemento di leggera spacconeria – non ha nessun timore a dichiararlo pubblicamente. I caratteri gotici sulla targhetta arricchiscono di oscuro fascino il tutto. Non conosciamo ancora i motivi che hanno condotto Sybil su quel marciapiede, ma la donna è ora **esattamente come chi legge**: desidera scoprire qualcosa di più e, soprattutto, incontrare il misterioso signor Dog. Per questo motivo preme risoluta il campanello (quinta inquadratura) che, altro elemento anomalo, non suona, ma urla, lasciandola sbigottita (lo deduciamo dal *balloon* in sesta inquadratura perché continuiamo a non vederla in viso): il padrone di casa deve essere davvero un eccentrico, un anticonformista. Da una situazione quotidiana (rappresentata dalle prime vignette) si è sta rapidamente entrando in un mondo venato di **leggera** e **comica assurdità**. La tavola – come capiterà spessissimo, e in questo Sclavi si mostra abilissimo narratore – termina con una **incognita** che ci spinge immediatamente a voltare pagina.

Tavola 11

© SBE. Disegno di Angelo Stano



La porta si apre e compare una persona baffuta che, si saprà presto, è l'aiutante di Dylan, il demenziale **Groucho** (il rimando all'attore Groucho Marx era, almeno nel 1986, impossibile da

non cogliere immediatamente a livello visivo). Proprio come la sua controparte sul grande schermo, Groucho si esprime soltanto per battute, doppi sensi e freddure. Di lui intravediamo comicamente solo la testa che spunta dal vano, quasi un **sipario teatrale**. Le prime due inquadrature sono costruite su una **linea diagonale** che guida l'occhio del lettore sull'assistente di Dylan, oggetto dell'attenzione nostra e di Sybil. Ed ecco che Sclavi deve ora mostrarcela in viso perché il lettore empatizzi con lei quando l'onomatopea «**Slam**» ci fa capire che Groucho le ha richiuso la porta in faccia.



© SBE. Disegno di Angelo Stano

Ecco finalmente un **primo piano**: il lettore comprende di trovarsi di fronte ad una donna sui trentacinque anni, la stessa donna che nella prima sequenza ha ucciso il marito redivivo. Ci chiediamo dunque perché abbia bisogno di incontrare proprio Dylan Dog. Contrariata, Sybil suona ancora. Nuovo urlo, nuova ricomparsa di Groucho, nuova **anomalia**: **l'aiutante non aiuta**, non collabora anzi rischia di scacciare i clienti. A descriverlo al meglio è il nodo della cravatta che di per sé indicherebbe eleganza ed efficienza, ma che è pigramente allentato. Sybil è investita dalle gag proferite a raffica da Groucho che lei ritiene essere (esattamente come il lettore) Dylan Dog. Il braccio di Groucho nella sesta inquadratura reitera la linea obliqua ed è un nuovo invito di Sclavi a passare con lo sguardo alla pagina successiva ed entrare con la donna **nella casa**.

Tavola 12

© SBE. Disegno di Angelo Stano

Siamo finalmente nel luogo dove abita Dylan, ci è dunque svelata una **ambientazione ricorrente** negli albi del personaggio, divertito omaggio alla Baker Street di Sherlock Holmes. I due attraversano il corridoio tappezzato di maschere tribali, bassorilievi e statue che sembrano costituire il set di un film horror. Si riescono ad individuare una statua di Frankenstein (con



un omaggio alla versione cinematografica più celebre con Boris Karloff) e, in primo piano, un lupo, riferimento non velato alla licantropia. Sono tutti elementi che ci convincono del fatto che l'inquilino è un bizzarro appassionato dell'occulto e del soprannaturale.



© SBE. Disegno di Angelo Stano

Ma l'ambientazione svapora lentamente (si veda il passaggio dalla terza alla quinta inquadratura) per far concentrare il lettore sulla **schermaglia no sense** che continua tra Sybil e Groucho. Alla fine la donna, confusa e spazientita e ancora convinta che Groucho sia Dylan Dog, decide di andarsene (quinta inquadratura). Si volta verso la porta, ma urta una persona (sesta inquadratura). È il momento di svolta.

Il protagonista è in scena, ma non vediamo ancora quasi nulla di lui: il *baloon* di Sybil, infatti, gli copre il volto. Capiamo dalle mani al centro della vignetta che si tratta di un uomo e ne intuiamo il **vestiario** (giacca nera e camicia chiara; all'inizio bianca poi Sclavi opterà per il rosso). In questa vignetta c'è già metà **dell'essenza del personaggio**: un (anti)eroe che non ricerca guai e coinvolgimenti sentimentali, ma è una vera vittima degli eventi. La



© SBE. Disegno di Angelo Stano

realtà, insomma, è come Sybil, precipita addosso a Dylan senza che lui possa opporvisi. La tavola termina così e lo sguardo corre immediatamente alla prima immagine della pagina successiva.

Tavola 13

La nuova inquadratura, genialmente statica rispetto alla precedente, ferma l'azione e focalizza finalmente l'attenzione del lettore su **Dylan** che vediamo, di profilo, per la prima volta.



© SBE. Disegno di Angelo Stano

L'equivoco è superato: ecco il vero Indagatore dell'Incubo che appare costruito in opposizione a Groucho: è **giovane, fascinoso**, non ha occhiali, veste in maniera **informale** (senza cravatta), ha un atteggiamento diretto. Il taglio è **da poster cinematografico** e prelude ad un coinvolgimento emotivo tra lui e Sybil. Il protagoni-

sta, con una battuta un po' spacciona, ferma infatti la donna e si rivolge a lei.



A questo punto c'è bisogno dell'**autopresentazione** ad effetto e Sclavi, maestro del post-moderno, la sceglie guardando di nuovo al cinema e omaggiando James Bond. Ecco allora che Dylan si annuncia dichiarando prima il cognome e poi, in sequenza, il nome e il cognome. Vediamo il viso di Dylan (le cui fattezze ricordano l'attore Rupert Everett) incastonato tra un idolo

precolombiano e una raffigurazione del dio egizio Bes che arricchiscono immediatamente di una vena esoterica lo scorcio.

Dylan, a differenza di Groucho, occupa il centro della vignetta, riempie lo spazio e trasmette **fiducia** in noi e in Sybil. È una grandiosa **descrizione impressionistica** costruita tramite l'**accumulo di particolari**: è il lettore che deve unire i dettagli (celati o meno, anche in base alla sua preparazione culturale) per farsi un'idea completa di chi sia davvero e come agisca «l'Indagatore dell'incubo». Dall'indirizzo fittizio, al campanello urlante, dal look alla postura. Le undici inquadrature analizzate costituiscono un **crescendo di indiscutibile maestria** che conduce il lettore fino al **climax** di quest'ultima inquadratura.

In quattro tavole Sclavi è riuscito a delineare un **terzetto di personaggi** che popoleranno la storia che sta per iniziare. Non è ancora accaduto nulla, ma da questo momento in avanti chi legge è fortemente persuaso che tutto potrebbe accadere. E infatti si snoda da qui la vicenda che ha al centro il misterioso ritorno dalla morte del marito di Sybil, la motivazione per cui la donna ha suonato al campanello di Dylan.

QUARTA MOSSA

Invitare ragazze e ragazzi – lavorando da soli o in gruppo – a realizzare l'analisi in forma scritta o orale di un'altra funzione individuata.

Alcune domande guida per aiutarli nel lavoro potrebbero essere:

- *Che rapporto ha la funzione con quanto narrato prima e dopo? Perché è essenziale per l'intreccio?*
- *Osserva le vignette ignorando i testi nei balloon; che cosa il disegno vuole comunicarmi? Perché, secondo te, sceneggiatore e disegnatore hanno scelto di costruire le immagini in quel modo?*
- *Come occupano i personaggi lo spazio delle vignette? La loro posizione segnala qualcosa?*
- *Adesso concentrati sui balloon; perché lo sceneggiatore usa proprio quelle parole? Il grassetto o i segni di interpunzione hanno una funzione? Ci fanno comprendere qualcosa in più del personaggio che sta parlando?*
- *Ci sono onomatopee particolari?*
- *Secondo te, la sezione che stai analizzando cita o riprende sequenze di altri media (cinema, teatro, video musicali o altri fumetti)?*