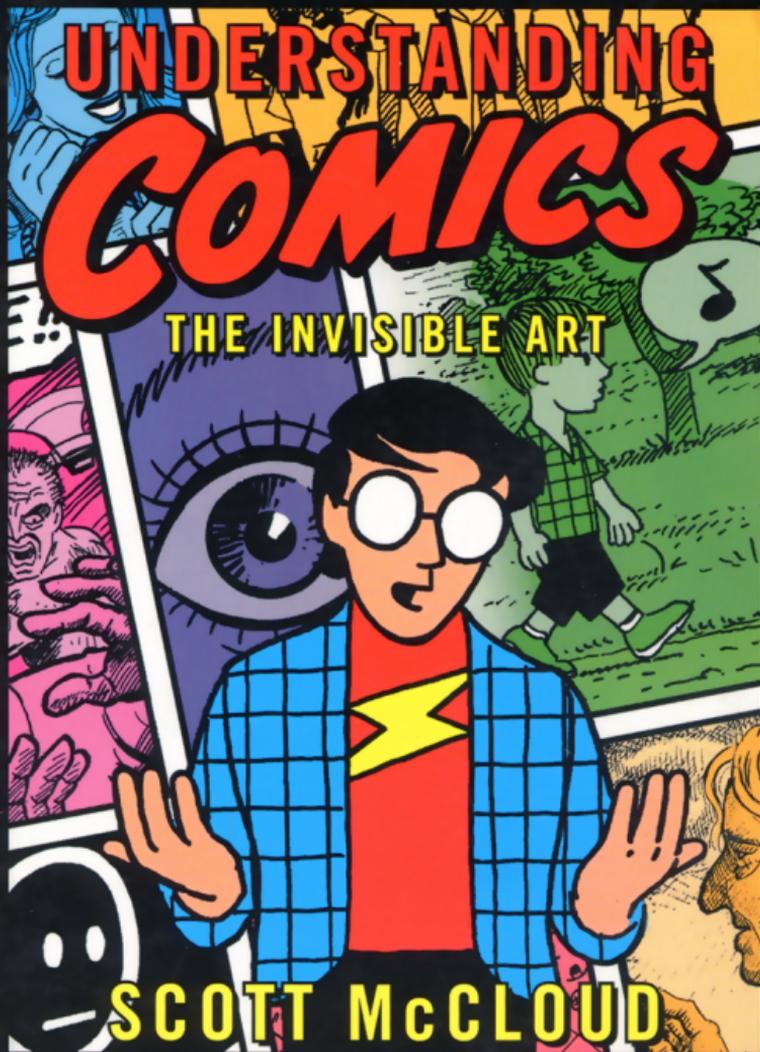


CAPIRE IL FUMETTO

L'ARTE INVISIBILE



Vittorio Pavesio Productions

EDIZIONI

Vittorio Pavesio Productions

Direttore editoriale
Vittorio Pavesio

Grafica e lettering
Mario Checchia - Francesco Fania

Prefazione
Gian Paolo Caprettini

Traduzione
Leonardo Rizzi (Associazione Gulp! - Bari)

Supervisione
Gianfranco Gorla (Anonima Fumetti)

Fotolito
Edibit Torino - Arth Fotolito Collegno

Stampa
AGES Arti Grafiche Torino

Si ringrazia
Gian Paolo Caprettini - Franco Fossati

Vittorio Pavesio Productions s.r.l.
Via Germanasca, 6 10138 Torino
Tel. 011/43.33.504 - Fax 011/43.33.797

© 1996 prima edizione italiana
by Edizioni Studio 901

© 1999 seconda edizione italiana
by Vittorio Pavesio Productions

Testi e disegni
Scott McCloud

Consulenza editoriale e rimproveri

Steve Bisette
Kurt Busiek
Neil Gaiman
Bob Lappan
Jennifer Lee
Larry Marder
Ivy Ratafia

Lettering originale
Bob Lappan

Editor
Mark Martin

Ringraziamenti particolari
Will Eisner

Copyright © 1993 by Scott McCloud

Prima edizione 1993 Kitchen Sink Press (USA)
Prima edizione 1994 HarperPerennial (USA)

Tutto il contenuto del libro è copyright di Scott McCloud
tranne dove diversamente indicato.
Nessuna parte di questo libro può essere usata o riprodotta
in alcun modo senza autorizzazione scritta, tranne nel caso
di brevi citazioni in articoli e recensioni critiche.

Finito di stampare nel dicembre 1999

PREFAZIONE

La narrazione visiva e lo spettacolo della mente

Il libro di Scott McCloud manifesta immediatamente un suo forte carattere di originalità: parla del fumetto ed è scritto nel linguaggio dei fumetti. Per di più, così facendo, si propone di favorire la comprensione di questo specifico modo espressivo e anche, in qualche misura, di avviare alla realizzazione di storie, contribuendo alla formazione di esperti nel settore.

Si tratta di una scelta coraggiosa, ampiamente sperimentata nel campo dell'insegnamento delle lingue seconde: quasi tutti hanno imparato l'inglese ascoltando, sin dalle prime lezioni, il docente che si rivolgeva a loro in quella lingua.

Tale scelta, poi, è inevitabile per quei sistemi simbolici in cui vi è correlazione fra specializzazioni della mente e abilità sensorie: come insegnare la musica senza suonare, come apprendere il disegno senza cimentarsi in copie dal vero?

Con questo volume, generoso e insieme suggestivo, l'immersione nell'idioma dei comics, credo, darà a molti l'impressione di una vera e propria scoperta.

Il fumetto viene considerato come una forma artistica e sé stante, che ha la prevalente caratteristica di organizzarsi in base alla sequenzialità; ma la scansione che ne determina l'ordine dev'essere sovrastata da criteri di coerenza fra le immagini e gli altri dati informativi che compongono le vignette.

Le indicazioni visive, verbali e simboliche che vengono di volta in volta introdotte vanno fatte mutare in modo equilibrato; per di più è necessario che quest'ultime corrispondano a ben noti schemi cognitivi, relativi alle caratteristiche delle azioni umane, da integrare con la conoscenza supplementare di quelle singolari infrazioni che sono tollerate nel mondo dei fumetti e in determinati sottogeneri e autori.

Come ha appunto osservato Manfredi Massironi – in *Comunicare per immagini. Introduzione alla geometria delle apparenze*, Il Mulino, Bologna 1989, cap. 8, p. 243; e anche p. 263 – “il problema... riguarda il grado di somiglianza che bisogna conservare, e di differenza che bisogna immettere in immagini successive perché siano tenute insieme dall'attività cognitiva di un lettore-osservatore, in modo da essere colte come momenti diversi di un unico accadimento che si dipana nel tempo”.

Per tanto però che si applichino, e si sappiano riconoscere, tecniche disciplinate e consolidate, sembra che qualcosa di nascosto, di segreto, non completamente deducibile, si annidi nei fumetti, almeno in quelli che dimostrano una certa vocazione artistica: essi conservano una qualche aura di magia, di imponderabilità, di entropia, che è – come notava Arnhem – l'ingrediente ineliminabile della creatività, e che comporta un forte dinamismo e una tendenza alla complessità, come scontro-incontro nel nostro caso, fra ordini logici, linguistici e simbolici di differente natura (cfr. *Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine*, trad. di Einaudi, Torino 1974).

Un tema ricorrente nella letteratura critica del fumetto è il rapporto parola-immagine, McCloud lo affronta in maniera anti-conformista, ponendosi chiaramente dall'interno, dal punto di vista della produzione del testo. E quindi necessaria una qualche interpretazione del suo pensiero, che mostra talune consonanze con la tradizione semiotica, e precisamente con gli assunti di Charles S. Peirce (cfr. G.P. Caprettini, *Il simbolo come legge del pensiero*, in “L'immagine riflessa”, 1995, n. 1).

Tra le parole come simboli e le immagini come rappresentazioni si situano le icone dei cartoon, per le quali è indispensabile – come già reclamava McLuhan – la partecipazione, il coinvolgimento dei lettori, i quali non si limiteranno a un semplice ruolo di fruitori, ma entreranno nel dominio dei fumetti immedesimandosi, identificandosi con i suoi personaggi: il fumetto, nota McCloud, assorbe il nostro senso di identità, favorisce i processi di estensione e riduzione antropomorfa della realtà percepita, ed elaborata mentalmente.

Nella narrazione a fumetti si rendono efficacemente funzionali le leggi che i gestaltisti avevano messo in luce, dimostrando che “ogni zona del campo non viene percepita isolatamente ma

in relazione ad altre parti, in modo da costituire unità di maggiore rilievo percettivo” (A. Appiano, *Comunicazione visiva. Apparenza realtà rappresentazione*, Utet libreria, Torino 1996, p.43); di qui la straordinaria importanza sia del contorno della vignetta, talora oggetto di giochi metalinguistici da parte dei disegnatori, sia dell'impaginato complessivo, che rende conto di un'altra proprietà costitutiva del mondo visivo: “la percezione visuale è indissociabile da un'attività di integrazione (F. Edeline, J.-M. Klinkenberg, Ph. Minguet, *Traité du signe visuel*, Seuil, Paris 1992, p. 64).

Di conseguenza sono necessari due tipi di completamento: l'uno che attiene, come si è già detto, all'asse della differenza, e più precisamente alle continuità e discontinuità spazio-temporali, e quindi al riempimento razionale dell'informazione che non viene raffigurata nelle vignette; l'altro che riguarda il versante della somiglianza fra le immagini date e gli oggetti, reali o immaginari, a cui sono da riferire.

Si tratta infatti di una somiglianza che talora è affidata all'intuizione e/o alla convenzionalità, come nel caso degli psicogrammi che intendono rappresentare graficamente stati d'animo, emozioni, reazioni psichiche. Le scelte stilistiche sono varie: ad esempio il fumetto giapponese rinuncia spesso al consueto alfabeto simbolico di linee geometriche e onomatopoeie, preferendo ricorrere a particolari soluzioni figurative, quali le raffigurazioni realistiche di ambienti e paesaggi, prive di parole e rumori, quasi espansioni contemplative della descrizione di un luogo, allo scopo di suscitare puntuali correlati emotivi.

Da queste considerazioni è facile rendersi conto dell'importanza e dell'utilità del libro di McCloud che, nonostante qualche sporadica ingenuità, appare come un agile saggio di estetica semiotica e di filosofia del linguaggio, sia perché dimostra un notevole estro critico nel collegare il fumetto alla svolta nel rapporto arte-scrittura e all'insorgere delle avanguardie artistiche, sia perché considera finalmente il fumetto non come una somma o una sinergia di codici e linguaggi ma come una forma espressiva e comunicativa a forte grado di autonomia che si dà il compito non soltanto di narrare delle storie ma di effettuare quello che vorremmo chiamare “spettacolo della mente”.

Se infatti riducessimo il fumetto a forma comunicativa, per quanto complessa e articolata, lo priveremmo della sua capacità di creare un mondo di riferimento nel quale esso sollecita la comprensione cooperativa dei propri lettori, e prima ancora la loro capacità di condividere sensazioni, di sentirsi attori passionali del discorso rappresentato.

Nella realizzazione di un testo fumettistico è in gioco la dinamica di una vera e propria opera: dagli impulsi alle emozioni, dall'ideazione di un tema alla esecuzione in un particolare stile di disegno e di sceneggiatura, si va a esprimere un idioma visivo e un'efficacia inventiva che determinano nei casi fortunati il particolare incontro fra le leggende personali degli autori, dei personaggi e dei lettori, mediato da un singolare e prezioso gusto alchemico.

Un'ultima considerazione. Nel mercato editoriale statunitense ed europeo (ancora poco in Italia) stanno circolando non soltanto stampe periodiche e libri scolastici ma anche fascicoli informativi, volumetti divulgativi e perfino studi e saggi che fanno ricorso alle vignette.

È tempo di ampliare il raggio di influenza di questo canale comunicativo che crea familiarità con il lettore e drammatizza il rapporto con argomenti poco noti e in certi casi delicati (la prevenzione in campo sanitario, la comunicazione esterna di società assicuratrici ecc.).

La traduzione del libro di Scott McCloud aprirà non soltanto il dibattito tra esperti e appassionati ma amplificherà, come è augurabile, il mercato di queste tecnologie “soff” che aiutano la mente a interagire con gli spazi della realtà e dell'immaginazione.

Gian Paolo Caprettini

RINGRAZIAMENTI

Sono occorsi 15 mesi per produrre il libro che state per leggere e ho rimuginato per anni su molte delle idee che contiene, per cui ringraziare tutti coloro che hanno contribuito al suo sviluppo potrebbe essere praticamente impossibile. Inoltre, dal momento in cui è stato pubblicato per la prima volta nell'industria del fumetto, ho ricevuto un sostegno incredibile da parte di centinaia di compagni di viaggio in tutti gli angoli del mondo editoriale. Mi scuso con chiunque non sia inserito in questo elenco, e avrebbe dovuto esserlo.

La mia più profonda gratitudine va a Steve Bissette, Kurt Busiek, Neil Gaiman, Larry Marder e Ivy Ratafia che hanno riesaminato tutti in dettaglio la mia stesura originale ed hanno offerto molte critiche preziose. Il loro contributo a questo progetto è stato assolutamente fondamentale. Sono stato anche fortunato a ricevere una dettagliata analisi da parte della talentuosa Jennifer Lee e una spontanea correzione di bozze e buoni consigli da parte di Bob Lappan. Un ringraziamento particolare è dovuto anche al magnifico (e magnanimo) Will Eisner che mi ha offerto molte parole di incoraggiamento e consigli eccellenti nelle ultime fasi del progetto. L'opera di Will Eisner è stata per me, e per migliaia di artisti, per molti anni una fonte di ispirazione. "COMICS AND SEQUENTIAL ART" di Eisner è stato il primo libro ad esaminare la forma artistica che è il fumetto. Questo è il secondo. Non avrei potuto farlo senza di te, Will. Grazie.

Ho un debito profondo nei confronti di tutti gli amici e parenti che mi hanno offerto propri commenti durante la preparazione del manoscritto. In questa lunga lista sono compresi Holly Ratafia, Alice Harrigan, Carol Ratafia, Barry Deutsch, Kip Manley, Amy Sacks, Caroline Woolf, Clarence Cummins, Karl Zimmerman, Catherine Bell, Adam Philips e i leggendari fratelli Dewan, Ted e Brian.

Nel mondo dei fumetti, un ringraziamento speciale va a Richard Howell, Mike Luce, Dave McKean, Rick Veitch, Don Simpson, Mike Bannon (supporto tecnico), Jim Woodring e tutto il meraviglioso clan della convention di San Diego '92. Grazie anche ai numerosi professionisti che hanno prestato il proprio sostegno e la propria adesione al progetto. Ho un debito particolare nei confronti di Jim Valentino, Dave Sim e Keith Giffen che hanno usato le proprie serie come "tribune

fumettistiche" a mio favore. Nel settore vendite, i miei ringraziamenti vanno ai generosi membri del Direct Line Group, ai molti negozi che mi hanno ospitato durante il mio primo tour e in particolare a "Mighty Moondog", ovvero Gary Colobuono. Grazie, come sempre, a Larry Marder, "Nesso di tutte le realtà fumettistiche", per i suoi instancabili sforzi a mio favore.

Grazie alle legioni di giornalisti di stampa, radio e televisione che sono stati in grado di parlare di questo libro senza usare gli effetti sonori dei vecchi telefilm di Batman; in particolare a Calvin Reid e a tutta la banda di PW.

Le prime influenze sulle idee contenute in questo libro sono più complicate da rintracciare, ma non hanno minore importanza. Kurt Busiek mi ha introdotto tanto tempo fa nel mondo dei fumetti ed è stato la mia migliore guida per molti anni. Il redattore capo della Eclipse cat yronwode ha contribuito a dar forma alle mie facoltà critiche nel corso dei sette anni di "ZOT!" ed è una delle poche persone nel mondo dei fumetti che ha compreso i miei desideri e le mie motivazioni. Art Spiegelman, come Eisner, mi ha offerto un modello per un'indagine seria del fumetto come forma artistica e, nel suo breve saggio-fumetto "Cracking jokes", ha chiarito il potenziale del fumetto al di fuori della fiction ed ha reso questo libro possibile. Altre prime influenze importanti includono il docente dell'Università Syracuse Larry Bakke, Richard Howell e Carol Kalish.

Un sentito grazie anche alla brava gente della Tundra Publishing, della Kitchen Sink Press e della HarperCollins.

Senza Kevin Eastman questo libro potrebbe non aver mai visto la luce. Grazie, Kevin.

Senza Ian Ballantine, non sarebbe oggi tra le vostre mani. Grazie, Ian.

E senza di te, Ivy, non sarebbe stato granché divertente. Ti amo alla follia. Domani ci prendiamo una giornata di vacanza.

♡ Scott

Scott McCloud





INTRODUZIONE



IL MIO VECCHIO AMICO MATT FEAZELL MI HA CHIAMATO L'ALTRO GIORNO.

E ALLORA, SCOTT, QUAL È IL TUO PROSSIMO PROGETTO ORA CHE HAI FINITO "ZOT"?



BEH, È DIFFICILOTTO DA DESCRIVERE, MATT. È UNA SPECIE DI LIBRO A FUMETTI SUI FUMETTI!

VUOI DIRE UNA SPECIE DI STORIA DEL FUMETTO?



NON PROPRIO, NO... ANCHE SE C'È UN PO' DI STORIA DENTRO... È PIÙ CHE ALTRO UN ESAME DEL FUMETTO COME FORMA ARTISTICA, DI COSA SIA IN GRADO DI FARE, DI COME FUNZIONI.



SAI, LA NOSTRA DEFINIZIONE DI FUMETTO, QUALI SONO I SUOI ELEMENTI FONDAMENTALI, IL MODO IN CUI LA MENTE ELABORA QUESTO LINGUAGGIO... COSE COSÌ.



C'È UN CAPITOLO SULLA "CLOSURE", SU TUTTO QUEL CHE SUCCEDDE TRA UNA VIGNETTA E L'ALTRA, CE N'È UNO SULLO SCORRERE DEL TEMPO, UN ALTRO SULL'INTERAZIONE DI PAROLE, FIGURE E NARRAZIONE.



HO MESSO SU PERSINO UNA TEORIA CHE INCLUDE IL PROCESSO CREATIVO E LE SUE IMPLICAZIONI NEI RIGUARDI DEI FUMETTI E DELL'ARTE IN GENERALE!!



OH.



MA NON SEI, COME DIRE, UN PO' GIOVANE PER FARE UNA COSA DEL GENERE?



* Nds: ABBIAMO MANTENUTO IL TERMINE INGLESE, PER LA COMPLESSITÀ DELLA SUA ACCETTAZIONE SPECIFICA IN ITALIANO. IL SIGNIFICATO INFATTI È: COMPLETAMENTO PER INFERENZA IN BASE ALL'ESPERIENZA; NEL DISCORSO LINGUISTICO QUESTO PROCESSO CORRISPONDE ALLA FIGURA RETORICA "SINEDDOCHE" (PARS PRO TOTO).

**CAPIRE
IL FUMETTO**

PRIMO CAPITOLO

METTIAMO LE COSE IN CHIARO



QUANDO ERO RAGAZZINO SAPEVO ESATTAMENTE COS'ERANO I FUMETTI.



I FUMETTI ERANO QUEI GIORNALI DAI COLORI VIVACI PIENI DI DISEGNI TERRIBILI, STORIE STUPEDE E TIZI IN CALZAMAGLIA.



LEGGEVO LIBRI VERI. OVVIAMENTE. ERO TROPPO VECCHIO PER I FUMETTI!



MA IN TERZA MEDIA, UN MIO AMICO (CHE ERA MOLTO PIU' INTELLIGENTE DI ME) MI CONVINSE A DARE UN'ALTRA OCCHIATA AI FUMETTI E MI PRESTO' LA SUA COLLEZIONE.

BEN PRESTO FUI CATTURATO!



IN MENO DI UN ANNO, DIVENNI TOTALMENTE OSSESSIONATO DAI FUMETTI! DURANTE LA SECONDA LICEO DECISI DI DIVENTARE UN DISEGNATORE DI FUMETTI E INIZIAI A FAR PRATICA, PRATICA, PRATICA!



SENTIVO CHE C'ERA QUALCOSA CHE SI CELAVA NEI FUMETTI... QUALCOSA CHE NON ERA MAI STATO FATTO PRIMA.

UNA SPECIE DI POTERE NASCOSTO!



MA QUANDO CERCAVO DI SPIEGARE LE MIE SENSAZIONI, FALLIVO MISERAMENTE.

FUMETTI?! HA!
HA!
MA SONO...
MA SONO...
MAAH...



CERTO, MI RENDEVO CONTO CHE I FUMETTI ERANO DI SOLITO ROBA DA RAGAZZINI, MAL DISEGNATI, SEMIANLAFABETI, POZZINALI E INUTILI...

...MA...

NON DEVONO ESSERLO PER FORZA!

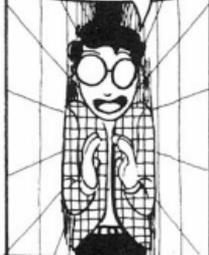


IL PROBLEMA ERA CHE PER FUMETTO QUASI TUTTI INTENDEVANO PROPRIO QUELLO!

E NON RISPONDERMI COME UN FUMETTO, BARNEY!



SE LA GENTE NON RIUSCIVA A CAPIRLI, ERA PERCHÉ LA LORO DEFINIZIONE DEI FUMETTI ERA TROPPO RISTRETTA!



UNA DEFINIZIONE APPROPRIATA, SE È POSSIBILE TROVARNE UNA, POTREBBE SMENTIRE GLI STEREOTIPI...

...E DIMOSTRARE CHE IL POTENZIALE DEI FUMETTI È EMOZIONANTE E NON HA LIMITI!



ED È QUI CHE IL NOSTRO VIAGGIO HA INIZIO.





IL MONDO DEI FUMETTI È ENORME E VARIO. LA NOSTRA DEFINIZIONE DEVE ABBRACCIARE TUTTI QUESTI TIPI...

...SENZA ESSERE TALMENTE AMPIA DA INCLUDERE QUALSIASI COSA CHE CHIARAMENTE NON È FUMETTO.

LA PAROLA CHE DOVREMMO DEFINIRE È "FUMETTO" RIFERITA AL MEDIUM IN SÈ, NON AD UN OGGETTO SPECIFICO, COME NEL CASO DI "GIORNALE A FUMETTI" O "STRISCIA A FUMETTI".

TUTTI QUANTI RIUSCIAMO A VISUALIZZARE UN FUMETTO.

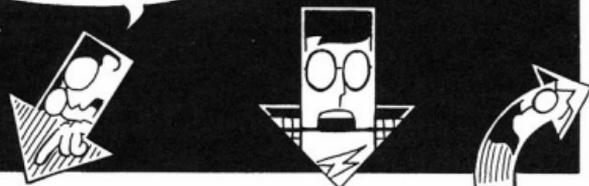


MA COSA...
...È...
...IL FUMETTO?

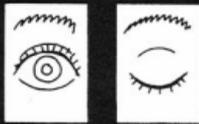
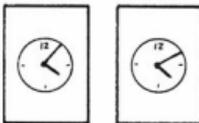
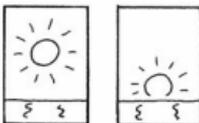
PER DESCRIVERLO, IL GRANDE MAESTRO DEL FUMETTO WILL EISNER USA L'ESPRESSIONE **ARTE SEQUENZIALE.**

PRESE INDIVIDUALMENTE, LE FIGURE QUI SOTTO SONO SOLAMENTE QUESTO... DELLE FIGURE...

TUTTAVIA, QUANDO FA PARTE DI UNA SEQUENZA, ANCHE SE SOLO DI DUE, IL DISEGNO DELLA FIGURA SI TRASFORMA IN QUALCOSA DI PIU': L'ARTE DEL FUMETTO!



FATE CASO AL FATTO CHE QUESTA DEFINIZIONE E' DECISAMENTE NEUTRA RIGUARDO A STILE, QUALITA', O SOGGETTO.



SI E' GIA' SCRITTO MOLTO SULLE VARIE SCUOLE DI FUMETTI; SU PARTICOLARI DISEGNATORI, PARTICOLARI TESTATE, PARTICOLARI TENDENZE...



MA PER DEFINIRE I FUMETTI, DOBBIAMO PRIMA OPERARE UN PO' DI CHIRURGIA ESTETICA E SEPARARE LA FORMA DAL CONTENUTO!



LA FORMA ARTISTICA...IL MEDIUM...NOTO
COME FUMETTO E' UN RECIPIENTE CHE PUO'
CONTENERE QUALSIASI QUANTITA DI IDEE
E FIGURE.



IL "CONTENUTO" DI
QUESTE FIGURE ED
IDEE E' COMPLETO,
NATURALMENTE,
DEGLI AUTORI, E NOI
ABBIAMO TUTTI
GUSTI DIVERSI.



≡GLUG≡
≡GLUG≡



≡GAAK≡
≡WHEEEEEZ≡
≡KAF! KAF!≡
GLUGH-GGH...



-AHEM-

IL TRUCCO E'
NON CONFON-
DERE MAI IL
MESSAGGIO...



...CON IL
MESSAGGERO.



UNA VOLTA
O L'ALTRA, PRATICAMENTE
TUTTI I GRANDI
MEDIA HANNO RICEVUTO
UN ESAME CRITICO,
DENTRO E DI
SE STESSI.



MA NEL CASO DEL
FUMETTO,
QUEST'ATTENZIONE
E' STATA RARA.*

VEDIAMO SE POSSIAMO
FAR QUALCOSA PER COR-
REGGERE QUESTA SITUA-
ZIONE.



* CONSIDERANDO "COMICS AND SEQUENTIAL ART" DI WILL EISNER UNA FELICE ECCEZIONE. (COME SI VEDE IN BIBLIOGRAFIA, ORA C'E' UN ALTRO SAGGIO DI EISNER E DIVERSI VOLUMI EUROPEI SULL'ARGOMENTO. N.D.S.)



* GIUSTAPPOSTA = ADIACENTE, AFFIANCATA. SPLENDA PAROLA DA SCUOLA D'ARTE.





FUMETTO S.M.1. IMMAGINI E ALTRE FIGURE GIUSTAPPOSTE IN UNA DELIBERATA SEQUENZA, CON LO SCOPO DI COMUNICARE INFORMAZIONI E/O PRODURRE UNA REAZIONE ESTETICA NEL LETTORE.

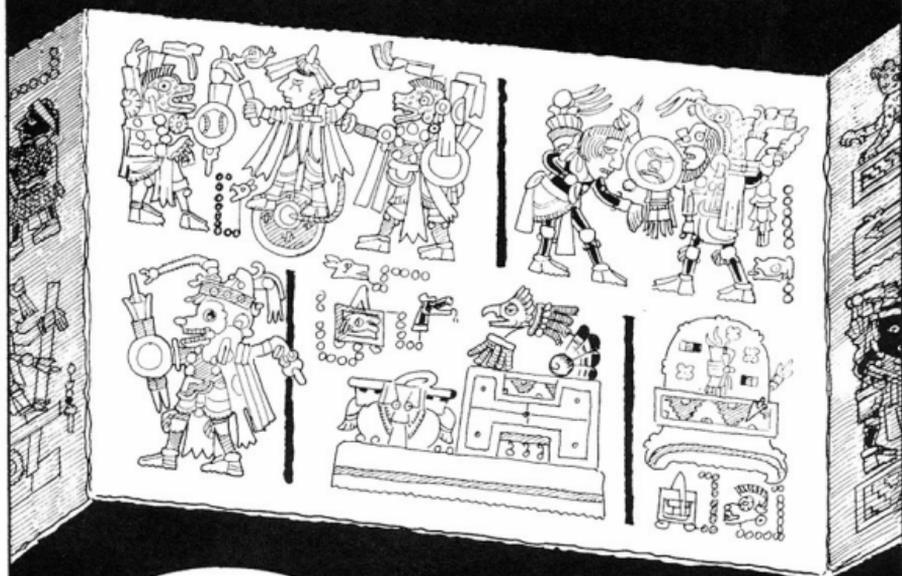
2. RACCONTO CON SUPEREROI DOTATI DI COSTUMI SFAVILLANTI E VIVACI, CHE SI BATTONO CONTRO CRIMINALI CHE VOGLIONO CONQUISTARE IL MONDO IN UN'EMOZIONANTE SEQUENZA DI AZIONI VIOLENTE E D'ALTO PATALE.

3. STORIA CON CONIGLIETTI, MICINI, TOPOLINI E ORSACCHIOTTI TENERI, CARINE E PAPPETELE CHE BALLANO GLI ORI, TRALLERO TRALLALLA.

4. GORRUTTORE DELL'INFANZIA DELLA NOSTRA NAZIONE.

FUMICARE V. INTR. E TR. VARIANTE TOSC. DI PUMIGARE.





ECCO UN PEZZETTINO DELL'EPOPEA CONTENUTA IN UN MANOSCRITTO ILLUSTRATO PRE-COLOMBIANO "SCOPERTO" DA CORTÉS ATTORNO AL 1519.

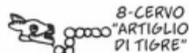
QUESTO PIEGHEVOLE DIPINTO IN COLORI VIVACI E LUNGO QUASI 11 METRI RACCONTA DEL GRANDE EROE MILITARE E POLITICO 8-CERVO "ARTIGLIO-DI-TIGRE."

E' UN FUMETTO? PUOI SCOMMETTERCI! POSSIAMO ANCHE LEGGERNE UN PO'!



* O "ARTIGLIO-DI-GATTOPARDO", IN BASE AL LIBRO CHE LEGGI. QUESTA SEQUENZA È BASATA SULLA LETTURA DELLO STORICO ED ARCHEOLOGO MESSICANO ALFONSO CASO.

PRIMA, SEPARIAMO LE PAROLE DALLE FIGURE.



(UN NOME)



CASA 12 SCIMMIA
(UNA DATA)



IL FAGOTTO
DEL PIO
XIPE

(GEROGLIFICO PER UN LUOGO DI CUI NON CONOSCIAMO IL NOME)

POI INVERTIAMOLO E RAPPRIZZIAMOLO (IN ORIGINALE SI LEGGE DA SINISTRA A DESTRA E A ZIGZAG) E COMINCIAMO:

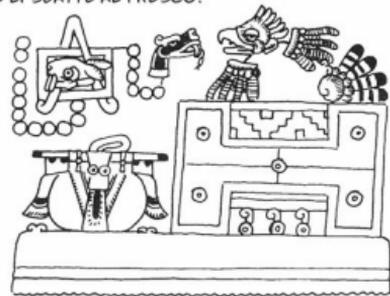
L'ANNO: 1049 DC
IL GIORNO: 3 MAGGIO*
IL LUOGO: QUI!



IL NOSTRO EROE, 8-CERVO "ARTIGLIO DI TIGRE", CONQUISTA IL LUOGO E CATTURA IL PRINCIPE DI NOVE ANNI, 4-VENTO "SERPENTE DI FUOCO."

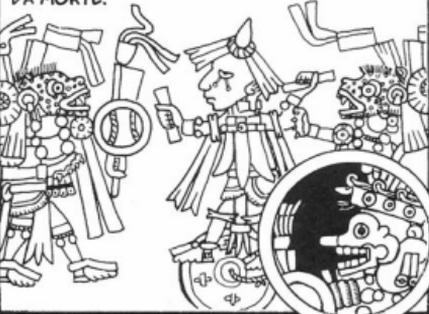


8-CERVO CATTURA ANCHE I FRATELLI MAGGIORI DEL PRINCIPE, 10-CANE "COPALE D'AGUILA IN FIAMME" E 6-CASA "FILO DI COLTELLI DI SELCE" E LI SBATTE AL FRESCO.

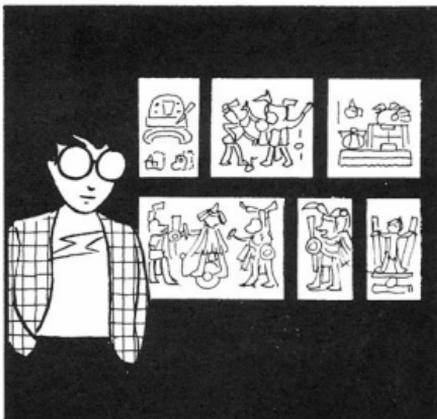
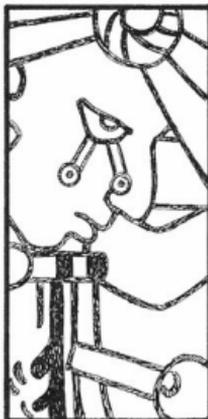
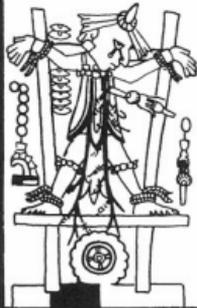


(PER QUESTA PARTE MI FIDO CIECAMENTE DEL TRADUTTORE.)

L'ANNO SUCCESSIVO, 8-CERVO E (PROBABILMENTE) SUO FRATELLO, MASCHERATO DA ARTIGLIO, INTRAPRENDE UN COMBATTIMENTO GLADIATORIO SACRIFICALE COL PRINCIPE 10-CANE ED UN ALTRO GUERRIERO MASCHERATO DA MORTE.



8-CERVO UCCIDE L'ALTRO PRINCIPE, 6-CASA "FILO DI COLTELLI DI SELCE" OTTO GIORNI DOPO.



* L'ANNO È CERTO, PER QUANTO RIGUARDA IL GIORNO RAPPRESENTATO DA "12 SCIMMIA", STO TIRANDO A INDOVINARE.

LEGGENDO DA SINISTRA A DESTRA VEDIAMO GLI EVENTI DELLA CONQUISTA, IN DELIBERATO ORDINE CRONOLOGICO, SVOLGERSI DI FRONTE AI NOSTRI STESSI OCCHI.

PROPRIO COME NEL CODICE MESSICANO, NON C'E' UNA SUDDIVISIONE DI VIGNETTE IN SE, MA DELLE CHIARE DIVISIONI DI SCENA IN BASE AL SOGGETTO.



IL DUCA GUGLIELMO SI TOGLIE L'ELMO PER CHIAMARE A RACCOLTA I SUOI SOLDATI.

L'ARMATA DI AROLDO È FATTA A PEZZI.

E COSÌ, IL LORO VERO DISCENDENTE È LA PAROLA SCRITTA, NON IL FUMETTO.

"ses tu baü abta, hennu-nek baü amenta"

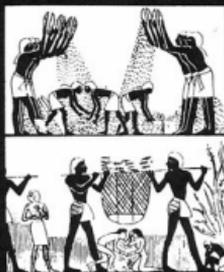
"SEGUONO TE, LE ANIME DELL'EST. LOPANO TE, LE ANIME DELL'OVEST."

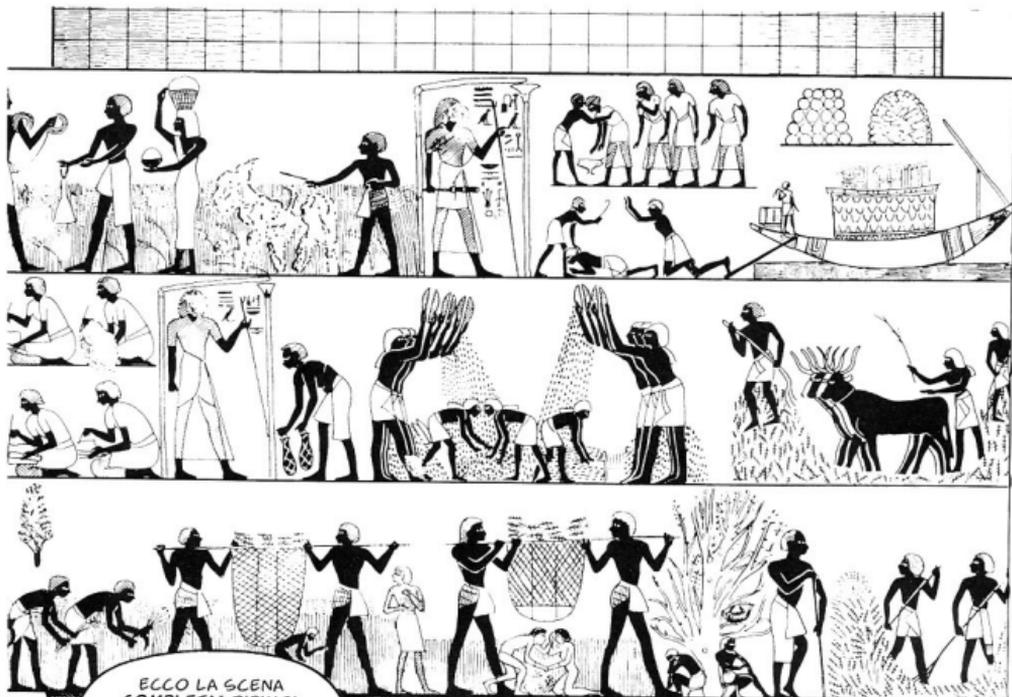
I DIPINTI EGIZIANI SONO UN'ALTRA QUESTIONE. ALCUNI, COME QUESTO, SEMBREBBERO ESSERE IMPLICATI IN UNA SEQUENZA, MA MOSTRANO IN REALTÀ DUE LUOGHI DIVERSI, PER EVENTI ED ASPETTI DEI PERSONAGGI, RAGGRUPPATI SOLO IN BASE AL SOGGETTO.

QUANDO HO INIZIATO QUESTO LIBRO, ERANO ANNI CHE CERCAVO DI TROVARE UNA SEQUENZA NEI DIPINTI EGIZIANI ED ERO PRONTO AD ARRENDERMI...

...FINCHÉ NON HO SCOPERTO CHE I LIBRI CHE CONSULTAVO...

...MI AVEVANO MOSTRATO SOLO UNA PARTE DEL QUADRO GENERALE!

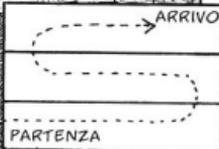




ECCO LA SCENA
COMPLETA* DIPINTA
OLTRE TRENTADUE SECOLI
FA PER LA TOMBA DI
"MENNA", UN ANTICO
SCRIBA EGIZIANO.

PROPRIO COME IN
MESSICO 2.700 ANNI
DOPO, GLI EGIZIANI
LEGGEVANO I LORO
FUMETTI A ZIGZAG.

ANDANDO
QUESTA VOLTA
VERSO
L'ALTO!



16 00

14 00

1300

A.C.

12 00

* BEH, DICIAMO QUASI COMPLETA, COMUNQUE.



DIPINTO RICALCATO PER LA RIPRODUZIONE IN BIANCO E NERO.

I FASCI SONO POI RASTRELLATI FINO A DIVENTARE UNO SPESSO TAPPETO DI GRANO.



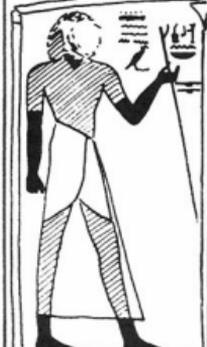
I BUOI CALPESTANO IL GRANO E FANNO USCIRE I SEMI DALLE PALLE PELLICOLE.



POI, I CONTAPINI SEPARANO IL GRANO DALLA PULA.



IL VECCHIO MENNA IN PERSONA STA A GUARDARE...*



...MENTRE LEALI SCRIBI REGISTRANO IL RACCOLTO SULLE LORO TAVOLETTE.



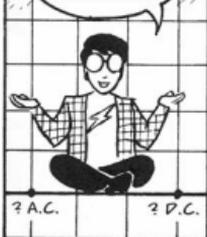
ORA UN UFFICIALE USA UN METRO PER MISURARE LA TERRA E DECIDERE QUANTO GRANO E' DOVUTO PER LE TASSE.



E MENTRE MENNA OSSERVA, I CONTAPINI IN RITARDO CON LE TASSE VENGONO PERCOSSI.



AMMETTO CON GIOIA DI NON AVERE IDEA DEL LUOGO O DEL MOMENTO IN CUI E' NATO IL FUMETTO. LASCIAMO CHE ALTRI LITIGHINO PER QUESTO.



IN QUESTO CAPITOLO HO SOLO SFIORATO QUEST'ARGOMENTO... LA COLONNA TRAIANA, I DIPINTI GRECI, LE PERGAMENE GIAPPONESI... TANTI SUGGERIMENTI CHE DOVREBBERO ESSERE ESAMINATI.



MA C'E' UN SOLO EVENTO FONDATALE NELLA STORIA DEL FUMETTO QUANTO IN QUELLA DELLA PAROLA SCRITTA.



L'INVENZIONE DELLA STAMPA.



* IL VOLTO È STATO CANCELLATO DALLE SUCCESSIVE GENERAZIONI DI CAPI POLITICI.



CON L'INVENZIONE DELLA STAMPA*, QUESTA FORMA ARTISTICA CHE ERA STATA UNO SVAGO PER RICCHI E POTENTI, ORA POTEVA ESSERE APPREZZATA DA TUTTI!



I GUSTI POPOLARI NON SONO MUTATI POI MOLTO IN CINQUE SECOLI. DATE UNO SGUARDO ALLE "TORTURE DI SANT'ERASMO", DEL 1460 CIRCA. IN GIRO SI DICE CHE QUESTO TIZIO FOSSE UN PERSONAGGIO MOLTO FAMOSO.



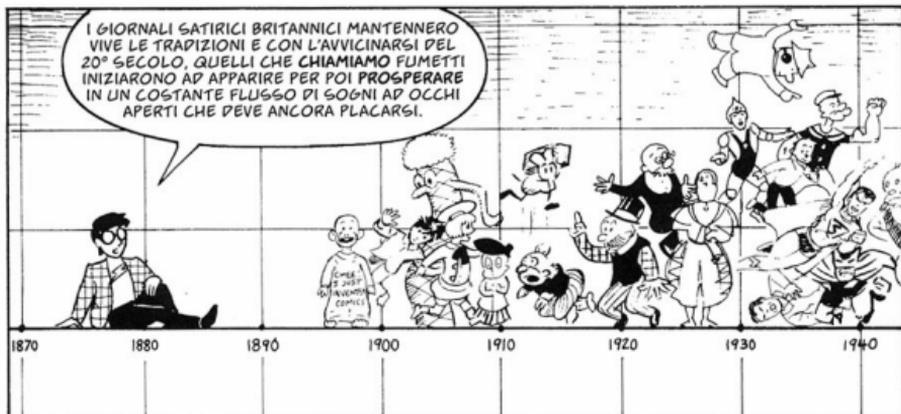
LA RAFFINATEZZA DELLA STORIA PER IMMAGINI CREBBE, TUTTAVIA, FINO A RAGGIUNGERE GRANDI VETTE NELLE AGILI MANI DI WILLIAM HOGARTH.

ECCO UN PEZZETTO (CIRCA UN VENTESIMO) DELLA SECONDA INCISIONE DELLA STORIA IN SEI INCISIONI "LA CARRIERA DI UNA CORTIGIANA", PUBBLICATA NEL 1731.

NONOSTANTE IL BASSO "NUMERO DI VIGNETTE", QUESTE IMMAGINI RICCHE E PARTICOLAREGGIATE RACCONTANO UNA STORIA RICCA NEI DETTAGLI E MOTIVATA DA PROFONDI TURBAMENTI SOCIALI.

* FORSE NON DOVREI PARLARE DI "INVENZIONE": GLI EUROPEI SONO ARRIVATI UN POCHINO IN RITARDO ALLA SCOPERTA DELLA STAMPA.







ATTRAVERSO LE LORO XILOGRAFIE, ARTISTI COME WARD E IL BELGA FRANG MASEREEL HANNO DETTO MOLTO SUL POTENZIALE DEI FUMETTI, MA POCHI NELLA COMUNITA FUMETTISTICA DEL PERIODO SONO RIUSCITI A COGLIERNE IL MESSAGGIO.

LA LORO DEFINIZIONE DI FUMETTO, ORA COME ALLORA, ERA SEMPLICEMENTE TROPPO RISTRETTA PER INCLUDERE OPERE SIMILI.



DAL VIAGGIO APPASSIONATO DI FRANK MASEREEL, 1919.

CASO MOLTO DIVERSO E' IL SURREALE "ROMANZO COLLAGE" DI MAX ERNST, UNA SETTIMANA DI GENTILEZZA.



QUESTA SEQUENZA ILLUSTRATA DI 182 TAVOLE E' CONSIDERATA UN CAPOLAVORO DEL 20° SECOLO, MA NESSUNO STORICO DELL'ARTE SI SOGNEREBBE MAI DI DEFINIRLA "FUMETTO"!

EPPURE, NONOSTANTE LA MANCANZA DI UNA STORIA CONVENZIONALE, NON C'E' DA SBAGLIARE SUL RUOLO CENTRALE AFFIDATO NELL'OPERA ALLA SEQUENZA. ERNST NON VUOLE CHE LA LEGGIUCCHIATE QUI E LA, VUOLE CHE LA LEGGIATE!



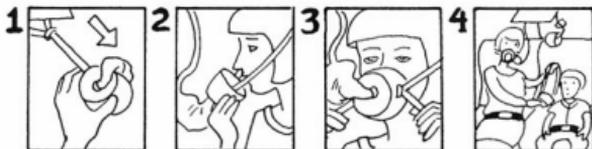
SE DALLA NOSTRA DEFINIZIONE NON ESCLUPIAMO LA FOTOGRAFIA, ALLORA MEZZO MONDO HA FATTO FUMETTI, PRIMA O POI.



INFATTI, IN ALCUNI PAESI I FOTORMANZI SONO MOLTO POPOLARI.



NEL FRATTEMPO, LE FIGURE IN SEQUENZA VENGONO FINALMENTE RICONOSCIUTE COME L'ECCELLENTE STRUMENTO DI COMUNICAZIONE CHE SONO, MA ANCORA ADESSO NESSUNO NE PARLA COME DI FUMETTI! "GRAFICI" HA UN SUONO PIU' DIGNITOSO, SEMBREREBBE.



DALLE VETRATE ISTORIE CHE MOSTRANO IN ORDINE EPISODI BIBLICI AI DIPINTI IN SERIE DI MONET, FINO AL LIBRETTO DI ISTRUZIONI DELLA VOSTRA MACCHINA, IL FUMETTO BALZA FUORI DAPPERTUTTO QUANDO IMPIEGHIAMO LA DEFINIZIONE ARTE SEQUENZIALE.



GRAZIE A MATT FEAZZELL PER LE EMOZIONI

fumetto s.m. 1. immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una risposta estetica nel lettore.

MA CON TUTTE LE PORTE CHE LA NOSTRA DEFINIZIONE APRE, CE N'E' UNA CHE VIENE CHIUSA.



SPEGGO ASSIMILIAMO VIGNETTE SINGOLE COME QUESTA AI FUMETTI, EPPURE NON ESISTE UNA SEQUENZA DI UNO SOLO!



"MAMMINA, PERCHE' NON SONO GIUSTAPPOSTO?"

POTREMMO CLASSIFICARE SIMILI VIGNETTE SINGOLE COME "DISEGNI A FUMETTI", NEL SENSO CHE TRAGGONO DAI FUMETTI UNA PARTE DEL LORO VOCABOLARIO VISIVO...





PAPA

BIOGRAFIA

STORIA D'AMORE

POESIA EPICA

ALLEGORIA SOCIALE

NARRATIVA STORICA

VERSO SCIOLTO

FICTION

FLUSSO DI COSCIENZA

SATIRA

HORROR

SURREALISMO

ADATTAMENTO

RACCONTO TRADIZIONALE

GENERE EROTICO

GIALLO

ARGOMENTO RELIGIOSO

PER ESEMPIO, LA NOSTRA DEFINIZIONE NON PARLA AFFATTO DI SUPER-EROI O ANIMALI ANTROPOMORFI. NE' DI FANTASY O FANTAGCIENZA, NE' DELL'ETA' DEL LETTORE.

NELLA NOSTRA DEFINIZIONE NON E' INCLUSO NESSUN GENERE, NESSUN TIPO DI SOGGETTO, NESSUNO STILE DI PROSA O POESIA.

ARTE SEQUENZIALE

NON PARLA AFFATTO DI CARTA ED INCHIOSTRO. NE' DI ALCUN PROCESSO DI STAMPA. NON E' SPECIFICATA NEANCHE LA STESSA STAMPA! NON SI PARLA DI TECNOGRAFI, DI CARTONCINI BRISTOL, DI PENNELLI NUMERO DUE SERIE 7 DI FINISSIMO PELO DI MARTORA DELLA WINSOR & NEWTON!

DALLA NOSTRA DEFINIZIONE NON E' ESCLUSO ALCUN MATERIALE. NON E' VIETATO NESSUNO STRUMENTO.

ARTE SEQUENZIALE

NON SI FA ALCUN CENNO A LINEE NERE E AD INCHIOSTRO DAI COLORI PIATTI. NON C'E' BISOGNO DI ANATOMIE ESAGERATE O DI ARTE FIGURATIVA DI QUALSIASI TIPO.

DALLA NOSTRA DEFINIZIONE NON E' BANDITA NESSUNA SCUOLA D'ARTE. NON E' VIETATO L'ACCESSO AD ALCUNA FILOSOFIA, MOVIMENTO O VISIONE DEL MONDO!

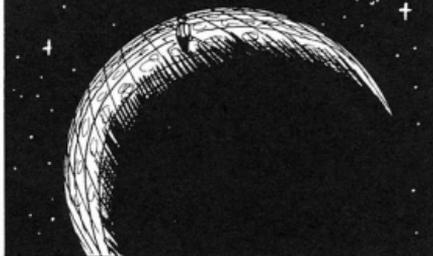
ARTE SEQUENZIALE

QUELLI CHE FANNO FUMETTI PER VIVERE... O CHE HANNO QUESTA ASPIRAZIONE... PROBABILMENTE SANNO CHE STARE AL PASSO CON TUTTI I PROGRESSI DEI FUMETTI D'OGGI E' UN LAVORO A TEMPO PIENO.

OGGI CI SONO COSI' TANTI FUMETTI DISPONIBILI CHE CI VORREBBE UN ESERCITO DI LETTORI PER STUDIARLI TUTTI.



MA PER QUANTO POSSIAMO PROVARE A CAPIRE IL MONDO DI FUMETTI CHE CI CIRCONDA, UNA SUA PARTE SI TROVERA' SEMPRE NELL'OMBRA... AVVOLTA NEL MISTERO.



NEI CAPITOLI SUCCESSIVI, FARO' DEL MIO MEGLIO PER DIFFONDERE UN PO' DI LUCE SU QUESTO LATO SCONOSCIUTO. MA MENTRE CI CONCENTRIAMO SUL MONDO DEI FUMETTI COSI' COM'E', DOVREMMO SEMPRE TENERE IN MENTE CHE QUESTO MONDO E' SOLO UNO..



...DI TANTI MONDI POSSIBILI!



I NOSTRI TENTATIVI DI DEFINIRE I FUMETTI SONO UN PROCESSO CONTINUO CHE NON FINIRA' TANTO PRESTO.



SENZA DUBBIO, UNA NUOVA GENERAZIONE RIFIUTERA' CIO' CHE ALLA FINE LA NOSTRA DECIDERA' DI ACCETTARE E CERCHERA' ANCORA UNA VOLTA DI REINVENTARE IL FUMETTO.

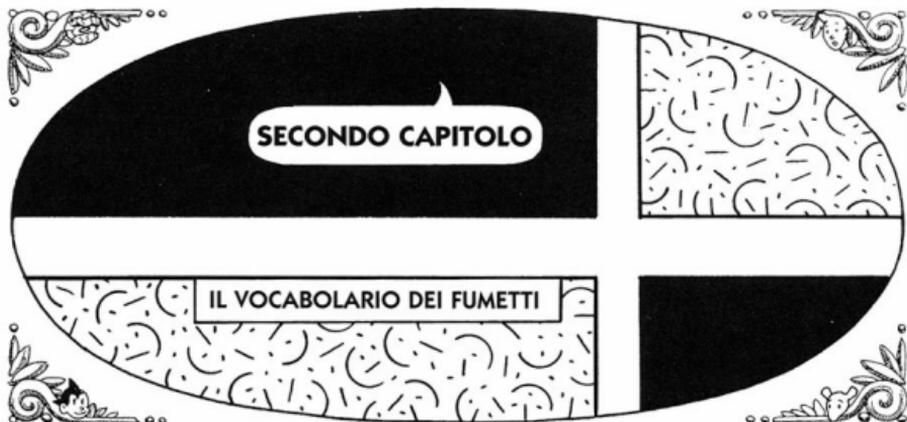


ED E' GIUSTO CHE SIA COSI'.



UN BRINDISI AL GRANDE DIBATTITO!





ANDARE A PAGINA 224 PER ULTERIORI INFORMAZIONI.





QUESTO NON E' UN UOMO.



QUESTE NON SONO IDEE.



QUESTA NON E' UNA NAZIONE.



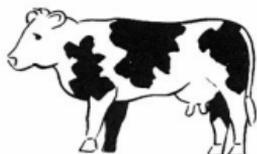
QUESTA NON E' UNA FOGLIA.



QUESTE NON SONO PERSONE.



QUESTA NON E' MUSICA.



QUESTA NON E' UNA MUCCA.



QUESTA NON E' LA MIA VOCE.

SPLAT!

QUESTO NON E' UN SUONO.



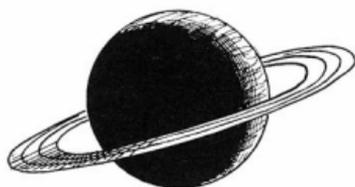
QUESTI NON SONO FIORI.



QUESTO NON SONO IO.



QUESTA NON E' UNA LEGGE.



QUESTO NON E' UN PIANETA.



QUESTO NON E' CIBO.



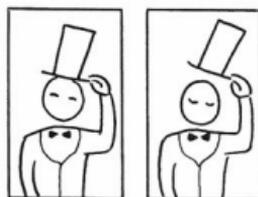
QUESTA NON E' UN'AUTO.



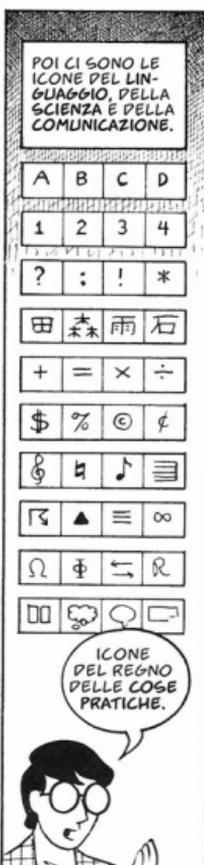
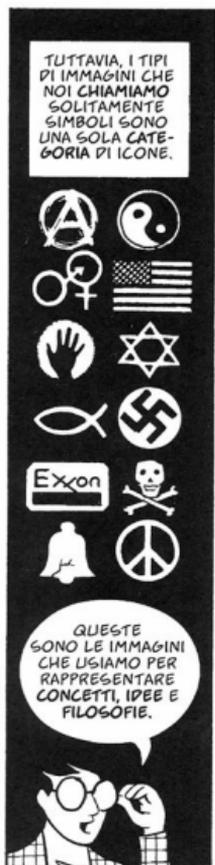
QUESTA NON E' UNA ASSOCIAZIONE.



QUESTA NON E' UNA FACCIA.



QUESTI NON SONO MOVIMENTI SEPARATI.



ED INFINE, LE ICONE CHE CHIAMIAMO FIGURE: IMMAGINI DISEGNATE PER SOMIGLIARE REALMENTE AI LORO SOGGETTI.



NELLE ICONE NON FIGURATIVE, IL SIGNIFICATO E' FISSO E ASSOLUTO. IL LORO ASPETTO NON HA EFFETTO SUL LORO SIGNIFICATO PERCHE' RAPPRESENTANO IDEE INVISIBILI.



NELLE FIGURE, INVECE, IL SIGNIFICATO E' FLUIDO E VARIABILE IN BASE AL LORO ASPETTO. DIFFERISCONO DALL'ASPETTO DELLA "VITA REALE" IN GRADI DIVERSI.



LE PAROLE SONO ICONE COMPLETAMENTE ASTRATTE. OVVERO, NON HANNO ALCUNA SOMIGLIANZA CON L'OGGETTO ORIGINALE.

OCCHIO



VEDIAMO SE RIUSCIAMO A METTERE QUESTE ICONE FIGURATIVE PIU' O MENO IN ORDINE.

MA NELLE FIGURE IL LIVELLO DI ASTRAZIONE VARIA. ALCUNE, COME LA FACCIA DELLA VIGNETTA PRECEDENTE, SOMIGLIANO TALMENTE ALLE LORO CONTROPARTI NELLA VITA REALE CHE QUASI INGANNANO L'OCCHIO!



ALTRE, COME IL TUO AFFEZIONATISSIMO, SONO PARECCHIO PIU' ASTRATTE E, IN EFFETTI, SONO MOLTO DIFFERENTI DA QUALSIASI FACCIA UMANA ABBIATE MAI VISTO!



IL SENSO COMUNE RITIENE CHE LA FOTOGRAFIA E IL DISEGNO REALISTICO SIANO LE ICONE CHE ASSOMIGLIANO DI PIU' ALLE LORO CONTROPARTI DELLA VITA REALE.

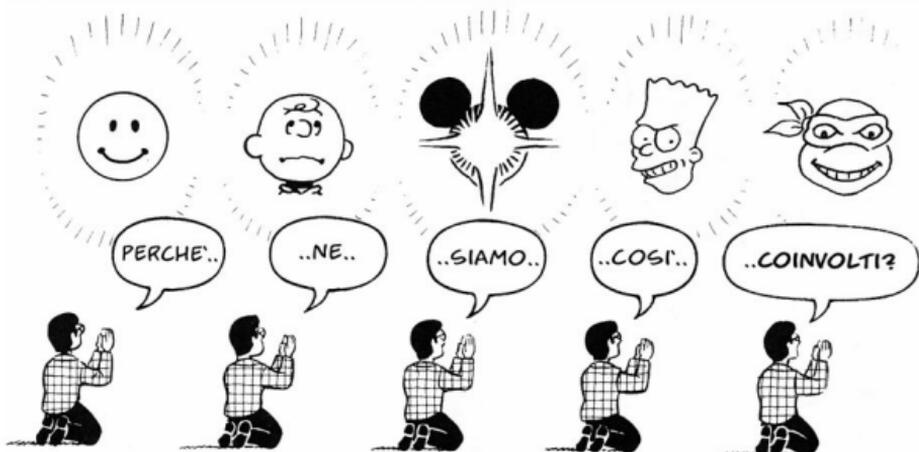
PER LA REALTA'.



CI SONO MOLTE COSE CHE LE SEPARANO DAI VOLTI VERI E PROPRI. SONO PIU' PICCOLE, PIU' PIATTE, MENO PETTAGLIATE, NON SI MUOVONO. SONO PRIVE DI COLORI... MA PER ESSERE ICONE FIGURATIVE, SONO PARECCHIO "REALISTICHE."







UNA DEFINIZIONE DI CARTOON RICHIEDEREBBE LO STESSO SPAZIO CHE C'E' VOLUTO PER IL FUMETTO, MA PER ORA, ESAMINERO LA REALIZZAZIONE DI UN CARTOON COME UNA FORMA DI AMPLIFICAZIONE MEDIANTE SEMPLIFICAZIONE.



I CRITICI CINEMATOGRAFICI A VOLTE DESCRIVONO UN FILM D'AZIONE COME UN "CARTONE ANIMATO" PER RICONOSCERE LA NUDA INTENSITA' DI UNA STORIA SEMPLICE O DI UNO STILE VIVO.



ANCHE SE SPESSO USIAMO QUESTO TERMINE IN SENSO DISPREZIOATIVO, POSSIAMO APPLICARLO UGUALMENTE BENE A MOLTI CLASSICI. LA SEMPLIFICAZIONE DI PERSONAGGI E IMMAGINI PER RAGGIUNGERE UNO SCOPO PUO' ESSERE UNO STRUMENTO EFFICACE PER NARRARE UNA STORIA IN QUALSIASI MEDIUM.



CREDO CHE LA CAPACITA' DEL CARTOON DI CONCENTRARE LA NOSTRA ATTENZIONE SU DI UNA LINEA SIA UNA PARTE IMPORTANTE DEL LORO POTERE SPECIALE, GIA' NEI FUMETTI CHE IN GENERE NEL DISEGNO.



UNO



POCHI



MIGLIAIA



MILIONI



(QUASI) TUTTI

UN'ALTRA E' L'UNIVERSALITA' DELL'IMMAGINARIO DEL CARTOON. PIU' UNA FACCIA E' CARTOONESCA, PER ESEMPIO, PIU' PERSONE E' IN GRADO DI DESCRIVERE.



MA NELLE NOSTRE MENTI CREDO CHE SUCCEDA QUALCOSA D'ALTRO QUANDO VEDIAMO UN CARTOON... SPECIALMENTE QUELLO DI UN FACCIA UMANA... E QUESTO GIUSTIFICA ULTERIORI INDAGINI.



COSA

STAI



DAVVERO

VEDENDO?

IL FATTO CHE LA TUA MENTE SIA IN GRADO DI PRENDERE UN CERCCHIO, DUE PUNTI ED UNA LINEA E TRASFORMARLI IN UNA FACCIA E' COME MINIMO INCREDBILE!



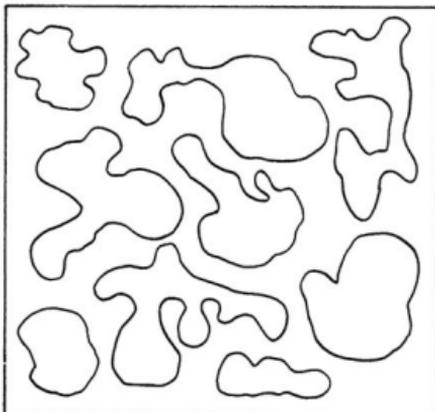
MA ANCORA PIU' INCREDBILE E' IL FATTO CHE NON PUOI FARE A MENO DI VEDERCI UNA FACCIA. LA TUA MENTE NON TE LO PERMETTE!



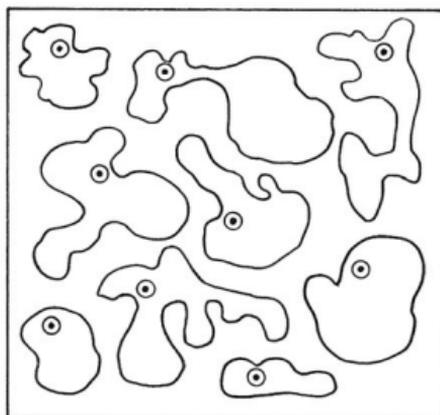
CHIEDI A UN AMICO DI DISEGNARE PER TE ALCUNE FORME SU DI UN PEZZO DI CARTA. DEVONO ESSERE FIGURE CURVE E CHIUSE, MA PER IL RESTO POSSONO ESSERE STRANE ED IRREGOLARI A VOLONTÀ.



METTIAMO CHE I RISULTATI ABBIANO PIÙ O MENO QUEST'ASPETTO.



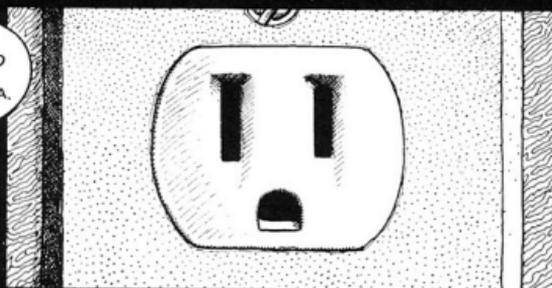
ORA...SCOPRIRAI CHE NONOSTANTE IL LORO ASPETTO, POSSIAMO TRASFORMARE IN UNA FACCIA CIASCUNA DI QUESTE FORME CON UNA SEMPLICE AGGIUNTA.



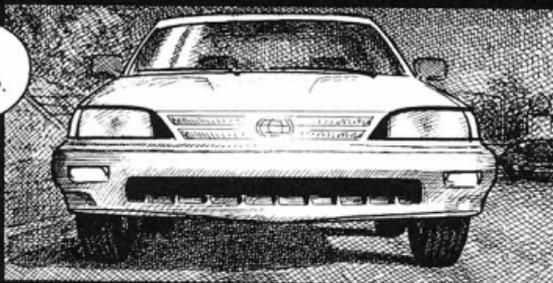
LA TUA MENTE NON HA PROBLEMI NEL CONVERTIRE TALI FIGURE IN VOLTI, EPPURE CONFONDEREBBE MAI QUESTO...



NOI UMANI SIAMO UNA RAZZA EGOCENTRICA.



VEDIAMO
NOI STESSI
DAPPERTUTTO.

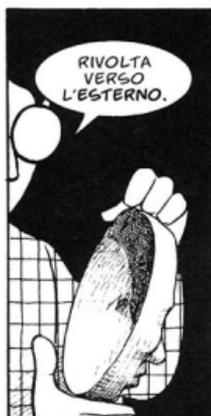


ASSEGNAMO
IDENTITA' ED
EMOZIONI DOVE
NON NE ESISTE
ALCUNA.



E RICO-
STRUIAMO IL
MONDO A
NOSTRA
IMMAGINE.







OGNUNO E' ANCHE COSTANTEMENTE CONSAPEVOLE DELLA PROPRIA FACCIA, MA QUESTA IMMAGINE MENTALE NON E' ALTRETTANTO VIVIDA; E' SOLO IL VAGO SENSO DI UNA FORMA... UN SENSO DI DISPOSIZIONE GENERALE.

QUALCOSA DI SEMPLICE E FONDAMENTALE...



...COME UN CARTOON.



COSI', QUANDO OSSERVI UNA FOTO O IL DISEGNO REALISTICO DI UNA FACCIA...



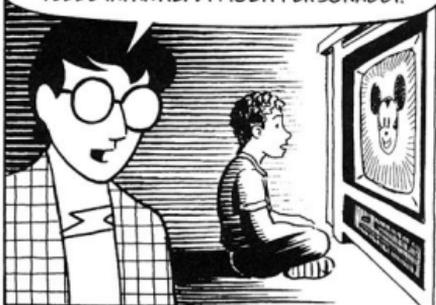
...LA VEDI COME LA FACCIA DI UN ALTRO.

MA QUANDO ENTRI NEL MONDO DEL CARTOON...



...VEDI TE STESSO.

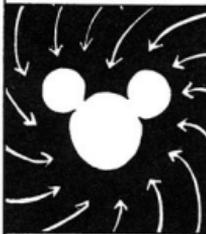
CREDO CHE SIA QUESTA LA CAUSA PRINCIPALE DELLA NOSTRA ATTRAZIONE INFANTILE PER I CARTOON, ANCHE SE HANNO UN RUOLO IMPORTANTE ALTRI FATTORI COME L'IDENTIFICAZIONE UNIVERSALE, LA SEMPLICITA' E LE FATTEZZE INFANTILI DI MOLTI PERSONAGGI.



IL CARTOON E' UN VUOTO IN CUI SONO TRASCINATE IDENTITA' E CONSAPEVOLEZZA....



...UN INVOLUCRO VUOTO CHE NOI OCCUPIAMO E CHE CI CONSENTE DI VIAGGIARE IN UN ALTRO REGNO.



NOI NON OSSERVIAMO IL CARTOON E BASTA, NOI DIVENTIAMO IL CARTOON!

ECCO PERCHE' HO DECISO DI DISEGNARMI IN UNO STILE COSI' SEMPLICE.



MI AVRESTI ASCOLTATO SE AVESSI AVUTO QUESTO ASPETTO??



NE DUBITO! SARESTI STATO TROPPO CONSAPEVOLE DEL MESSAGGERO PER RICEVERE IL MESSAGGIO NELLA SUA INTE-REZZA!

A PARTE QUEL POCO CHE TI HO DETTO SU DI ME NEL PRIMO CAPITOLO, IO SONO PRATICAMENTE UNA TABULA RASA!

NON TI PASSEREBBE NEPPURE PER LA TESTA DI CHIEPERTI QUALI SIANO LE MIE IDEE POLITICHE, O COSA ABBIA MANGIATO A PRANZO O DOVE HO PRESO QUESTO BUFFO VESTITO!

SONO SOLO UNA VOCINA NELLA TUA TESTA.
UN CONCETTO.

TU MI DAI VITA LEGGENDO QUESTO LIBRO E "COLMANDO" QUESTA STES- SA FORMA ICONICA (O CARTOONESCA).

LA MIA IDENTITA' E' IRRILEVANTE. SONO SOLO UN PEZZET- TINO DI TE STESSO.

MA SE LA MIA IDENTITA' HA UN'IMPORTANZA MINORE, FORSE QUEL CHE DICO NE AVRA' UNA MAGGIORE.

ALMENO IN TEORIA.

FINORA, ABBIAMO DISCUSSO SOLTANTO DEI VOLTI, MA POSSIAMO APPLICARE IL FENOMENO DELLA CONSAPEVOLEZZA NON VIGIVA DI SE', IN MODO MINORE, ALL'INTERO CORPO. DOPO TUTTO, VEDERE LE NOSTRE MANI E' INDISPENSABILE PER SAPERE COSA STANNO FACENDO?

E C'E' DEL- L'ALTRO!





LA NOSTRA IDENTITÀ APPARTIENE PERMANENTEMENTE AL MONDO CONCETTUALE. NON POSSIAMO VEDERLA, SENTIRLA, ODOVARLA, TOCCARLA O GUSTARLA. È UNA SEMPLICE IDEA. E TUTTO IL RESTO... ALL'INIZIO... APPARTIENE AL MONDO SENSORIALE, IL MONDO AL NOSTRO ESTERNO.



GRADUALMENTE CI ESTENDIAMO OLTRE NOI STESSI.



INCONTRIAMO LA VISTA, L'ODORE, IL CONTATTO, IL SAPORE E IL SUONO DEI NOSTRI STESSI CORPI.



E DEL MONDO CHE CI CIRCONDA.



E PRESTO SCOPRIAMO CHE ANCHE GLI OGGETTI DEL MONDO FISICO POSSONO INCROCIARCI...



... E POSSIEDONO IDENTITÀ PROPRIE.



O, COME NOSTRE ESTENSIONI...



... INIZIANO AD ARDERE...



... DELLA VITA...



... CHE PRE-
STIAMO LORO.



TOGLIENDO L'ENFASI DALL'APPARENZA
DEL MONDO FISICO PER FAVORIRE L'IDEA
DI FORMA, IL CARTOON SI COLLOCA NEL
MONDO DEI CONCETTI.



TRAMITE IL TRADI-
ZIONALE REALISMO,
IL FUMETTISTA PUO'
RITRARRE IL MONDO
AL DI FUORI...



... E TRAMITE IL
CARTOON, IL MONDO
AL DI DENTRO.



QUANDO I
CARTOON VEN-
GONO USATI
DURANTE TUTTA
UNA STORIA, IL
MONDO DI
QUELLA STORIA
SEMBRERA'
VIBRANTE DI
VITA.



GLI OGGETTI INANIMATI
SEMBRERANNO POS-
SEDERE IDENTITA' SE-
PARATE TANTO CHE, SE
UNO BALZASSE IN PIE-
DI E INIZIASSE A CAN-
TARE, NON SEMBRE-
REBBE FUORI LUOGO.



MA ENFATIZZANDO I
CONCETTI DEGLI OG-
GETTI A SCAPITO DEL-
LA LORO APPARENZA
FISICA, DOBBIAMO
TRALASCIARE MOLTO.



SE UN ARTISTA
VUOLE RITRARRE LA
BELLEZZA E LA
COMPLESSITA' DEL
MONDO FISICO...



... UNA PARTE DOVRA'
ESSERE AFFIDATA
AD UN QUALCHE
TIPO DI REALISMO.





QUESTA COMBINAZIONE PERMETTE AI LETTORI DI USARE LA MASCHERA DI UN PERSONAGGIO E ENTRARE SENZA PERICOLO IN UN MONDO SENSORIALMENTE STIMOLANTE.



UNA SERIE DI LINEE PER VEDERE. UN'ALTRA SERIE DI LINEE PER ESSERE.



NEL MONDO DELL'ANIMAZIONE, DOVE QUEST'EFFETTO È UNA VERA E PROPRIA NECESSITÀ, DISNEY L'HA USATO CON NOTEVOLI RISULTATI PER OLTRE 50 ANNI!



IN EUROPA POSSIAMO RITROVARLO IN MOLTI FUMETTI FAMOSI, DA ASTERIX A TINTIN FINO ALLE OPERE DI JACQUES TARDI.



NEI FUMETTI AMERICANI, QUEST'EFFETTO VIENE USATO MOLTO MENO SPESSO, ANCHE SE SI È INSINUATO NELLE OPERE DI DISEGNATORI DIFFERENTI COME CARL BARKS, JAIME HERNANDEZ E NELLA COLLABORAZIONE TRA DAVE SIM E GERHARD.



CEREBUS © DAVE SIM.

IN GIAPPONE, D'ALTRO CANTO, L'EFFETTO DI MASCHERATURA È STATO PER UN CERTO PERIODO UN VERO E PROPRIO STILE NAZIONALE!



GRAZIE AI SEMI CREATIVI PIANTATI DALL'AUTORE OSAMU TEZUKA, I FUMETTI GIAPPONESI HANNO UNA LUNGA STORIA RICCA DI PERSONAGGI ICONICI.



MA, NEGLI ULTIMI DECENNI, GLI APPAGGIATI GIAPPONESI HANNO SVILUPPATO IL GUSTO PER VISTOSI DISEGNI FOTOREALISTICI.



GLI STILI IBRIDI RIGULTANTI SPAZIANO ICONICAMENTE DA PERSONAGGI ESTREMAMENTE CARTOONESCHI A SFONDI QUASI FOTOGRAFICI.



"LIGA MADE IN JAPAN"

MA I FUMETTISTI GIAPPONESI HANNO PORTATO QUEST'IDEA UN PASSO PIU' AVANTI.

BEN PRESTO, ALCUNI TRA LORO SI SONO ACCORTI CHE IL POTERE OGGETTIVANTE DEI DISEGNI REALISTICI SI POTEVA USARE IN ALTRI MODI.

PER ESEMPIO, MENTRE LA MAGGIOR PARTE DEI PERSONAGGI VENIVANO MODELLATI CON SEMPLICITÀ, PER FAVORIRE L'IDENTIFICAZIONE DEL LETTORE...



... ALTRI VENIVANO DISEGNATI CON MAGGIORE REALISMO PER OGGETTIVARLI, ACCENTUANDO LA LORO "ESTRANEITÀ" DAL LETTORE.



UN ATTREZZO COME QUESTA SPADA POTREBBE ESSERE MOLTO CARTOONESCO IN UNA SEQUENZA...

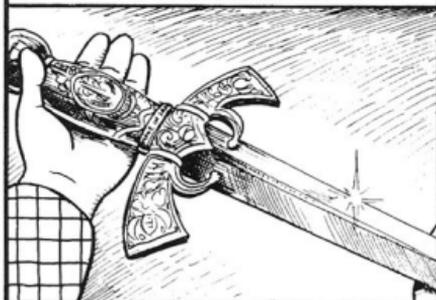
...IN BASE ALLA "VITA" CHE POSSIPE IN QUANTO ESTENSIONE DELLA MIA IDENTITÀ DI CARTOON!



MA SOSPONIAMO CHE IO NOTI QUALCHE MISTERIOSA ISCRIZIONE INCISA SULL'ELSA DELLA SPADA.



NEI FUMETTI GIAPPONESI, ORA LA SPADA POTREBBE DIVENTARE MOLTO REALISTICA, NON SOLO PER MOSTRARCI I DETTAGLI, MA ANCHE PER RENDERCICI CONSAPEVOLI DELLA SPADA COME OGGETTO, QUALCOSA CHE HA UN PESO, UNA STRUTTURA ED UNA COMPLESSITÀ FISICA.



IN QUESTO ED ALTRI MODI, I FUMETTI GIAPPONESI SI SONO EVOLUTI MOLTO DIVERSAMENTE DA QUELLI OCCIDENTALI.



IN QUESTO LIBRO, RIPARLEREMO DIVERSE VOLTE DI QUESTE DIFFERENZE.



MENTRE SCRIVO QUESTE PAROLE, NEL 1992, IL PUBBLICO AMERICANO STA COMINCIANDO A RENDERSI CONTO CHE UNO STILE SEMPLICE NON SEMPRE COMPORTE UNA STORIA SEMPLICE.



L'IDEA PLATONICA DI CARTOON SEMBREREBBE OMETTERE MOLTE DELLE AMBIGUITA' E DELLE CARATTERIZZAZIONI COMPLESSE CHE SONO CARATTERISTICHE DELLA LETTERATURA MODERNA, RENDENDOLI ADATTI SOLO PER I BAMBINI.



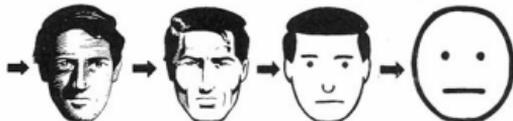
MA DEGLI ELEMENTI SEMPLICI SI POSSONO COMBINARE IN MODI COMPLESSI, COSI' COME GLI ATOMI DIVENTANO MOLECOLE E LE MOLECOLE DIVENTANO VITA.



E COME NEL CASO DELL'ATOMO, UN GRANDE POTERE E' RINCHIUSO IN QUESTE POCHE E SEMPLICI LINEE.



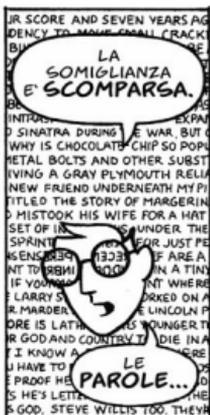
E SOLO LA MENTE DEL LETTORE PUO' LIBERARLO.



NEI CARTOON C'E' BEN PIU' DI QUEL CHE VEDONO GLI OCCHI!





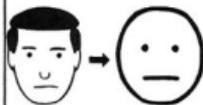


SIA IL DISEGNATORE CHE LA SCRITTRICE INIZIANO, CON LE MANI UNITE ATTRAVERSO IL LORO DIVARIO, CON UNO SCOPO IN COMUNE: FARE FUMETTI DI "QUALITÀ".



"ARTIE"

"RITA"



FACCIA

IL DISEGNATORE SA CHE QUESTO SIGNIFICA BEN ALTRO CHE OMINI E CARTOON GROSSOLANI. SI METTE ALLA RICERCA DI UN'ARTE PIU' ELEVATA.



ANCHE LA SCRITTRICE SA CHE QUESTO SIGNIFICA BEN ALTRO CHE OOFI POW! BLAM! ED UNA BATTUTA AL GIORNO. SI METTE ALLA RICERCA DI QUALCOSA DI PIU' PROFONDO.



NEI MUSEI E NELLE BIBLIOTECHE, IL DISEGNATORE TROVA QUEL CHE CERCA. STUDIA LE TECNICHE DEI GRANDI MAESTRI DELL'ARTE OCCIDENTALE. SI ESERCITA NOTTE E GIORNO.



ANCHE LEI TROVA QUEL CHE CERCA, NEI GRANDI MAESTRI DELLA LETTERATURA OCCIDENTALE. LEGGE E SCRIVE DI CONTINUO. CERCA UNA VOCE UNICAMENTE SUA.



INFINE, SONO PRONTI. SONO ENTRAMBI PADRONI DELLE LORO ARTI. LA PENNELLATA DI LUI E' QUASI INVISIBILE NELLA SUA SOTTIGLIEZZA, LE SUE FIGURE SEMBRANO OPERA DI MICHELANGELO. LE DESCRIZIONI DI LEI SONO SPLENDEDE. LE PAROLE SCORRONO INSIEME COME IN UN SONETTO DI SHAKESPEARE.

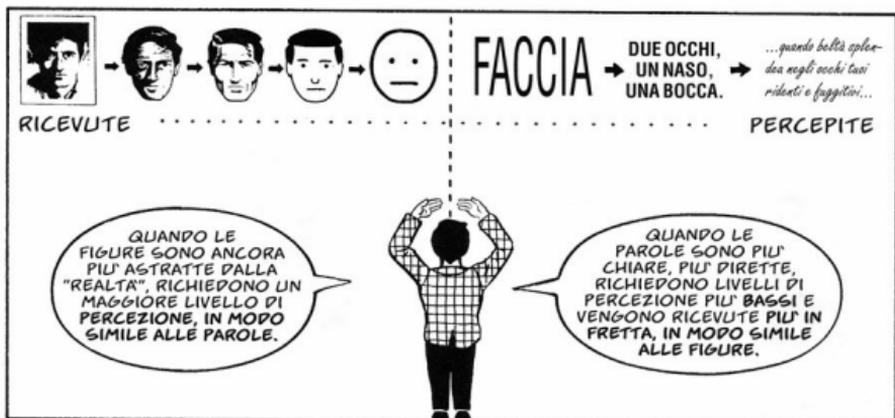
SONO PRONTI AD UNIRE LE MANI UN'ALTRA VOLTA PER CREARE UN CAPOLAVORO A FUMETTI.

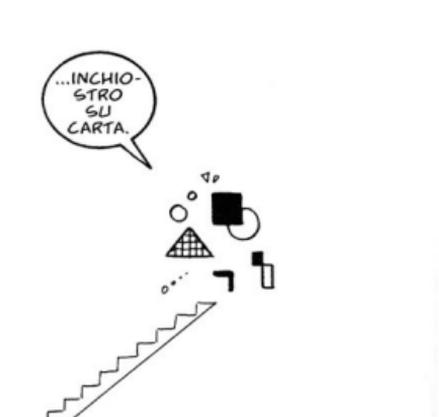
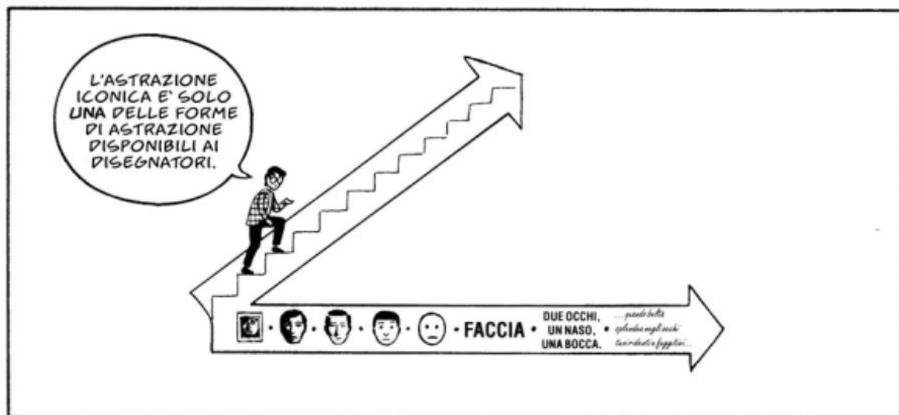


FACCIA

DUE OCCHI,
UN NASO,
UNA BOCCA.

... quando bella
splendea negli occhi
tavi ridenti e fuggitivi...

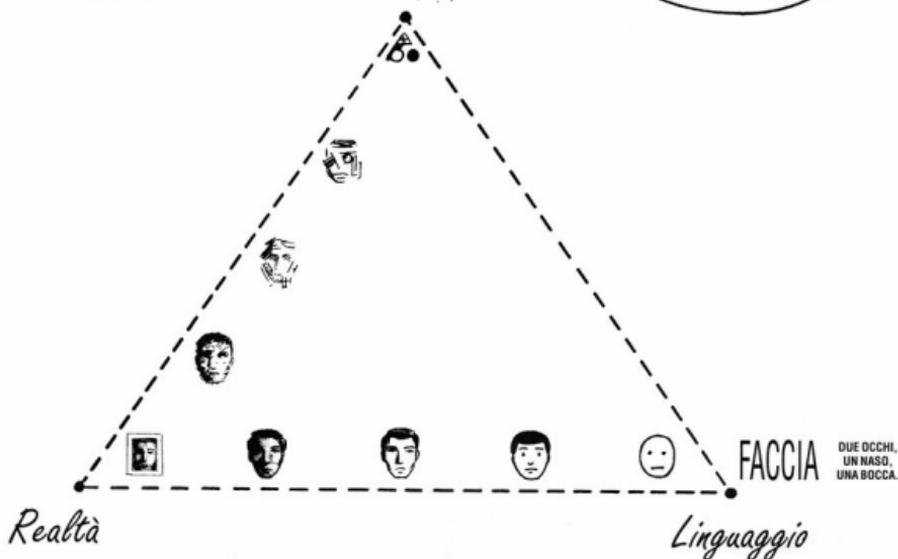




QUESTO E' IL REGNO DELL'OGGETTO ARTISTICO, IL PIANO DELLA FIGURA, NEL QUALE FORME, LINEE E COLORI POSSONO ESSERE SE STESSI, SENZA FINGERE DI ESSERE ALTRO.

Il Piano della Figura

SOTTO DI ME, L'AREA DESCRITTA DA QUESTI 3 VERTICI... "REALTA", LINGUAGGIO E PIANO DELLA FIGURA... RAPPRESENTA IL VOCABOLARIO FIGURATO COMPLETO DEL FUMETTO O DI QUALSIASI ARTE VISIVA.



IN MOLTI FUMETTI, IL DISEGNO SI COLLOCA VICINO AL FONDO... CIOE', LUNGO IL LATO DELL'ASTRAZIONE ICONICA, IN CUI OGNI LINEA HA UN SIGNIFICATO.

VICINO ALLA LINEA, MA NON NECESSARIAMENTE SU DI ESSA! QUESTO PERCHE' ANCHE IL PIU' SEMPLICE TRA I PERSONAGGI HA UN PAIO DI LINEE "SENZA SIGNIFICATO"!

ATTENTO AL NAGO!

SE INCORPORIAMO IL LINGUAGGIO E ALTRE ICONE NEL DIAGRAMMA, POSSIAMO INIZIARE A COSTRUIRE UN'AMPIA MAPPA...

...DELL'UNIVERSO CHIAMATO FUMETTO.

Il Piano della Figura

1. MARY FLEENER all'apice della sua astrazione.
 2. Piker di MARISCAL. DAVE MCKEAN mentre impiega uno dei molti stili della sua serie CAGES.
 4. Gregory di MARK HEMPEL. 5. MARK BEYER. 6. Beanish da TALES OF THE BEANWORLD di LARRY MARDER. Dato che non "somigliano" a nulla che sia mai stato visto (ecco perché sono sull'estrema destra) e i fagioli di Marder sono al confine tra design e significato.
 7. SAUL STIENBERG. 8. PENNY MORAN VAN-HORN e THE LIBRARIAN. 9. LORENZO MATTIOTTI in FUOCHI combina un'illuminazione profondamente impressionista con forme iconiche e composizioni molto orientate verso il design. In altre parole, è uno difficile da collocare.
 10. ALINE KOMINSKY-CRUMB. 11. Chuckie Boy di PETER BAGGE (da NEAT STUFF). Confrontato col 39.
 12. KRISTINE KRITTRE. 13. REA IRVIN. THE SMYTHES © Field Newspaper Syndicate. 14. Morty di STEVE WILLIS. 15. FRANK THE UNICORN di PHIL YEH. 16. "Jack survives" di JERRY MORIARTY. Costruito su luci ed ombre del mondo reale, ma scomposto in forme schematiche. Effetti simili si trovano nell'8, 18, 19, 20 e 34.
 17. I disegni di JEFF WONG per JIZZ di Scott Russo. 18. L'espressionistico RAIN di ROLF STARK. 19. TRASHMAN di Spain. 20. IL RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO di FRANK MILLER. Batman © D.C. Comics. Batman creato da Bob Kane. 21. Wolverine MacAlistaire da JOURNEY di WILLIAM MESSNER-LOEBS. 22. MEGATON MAN di DON SIMPSON. Partendo da una base anatomicamente realistica, Simpson distorce ed esagera le fattezze di M.A. fino all'orlo dell'astrazione.
 23. MICHEL CHERKAS da SILENT INVASION, © Cherkas e Hancock. 24. RICK GEARY. 25. PETER KUPER. 26. DOONESBURY di GARRY TRUDEAU. 27. LYNDA BARRY. 28. SAMPEI SHI-

RATO. 29. BIG BABY di CHARLES BURNS. 29. (Whoops). CLIFF STERRETT. Il personaggio qui raffigurato (da POLLY ED I SUOI AMICI) potrebbe doversi trovare un po' più in basso, ma i disegni di Sterrett, come quelli della Fleener, spesso si dirigono verso l'alto verso l'astrazione più sfrenata. © Newspaper Features Syndicate, Inc. 30. GROO THE WANDERER di SERGIO ARAGONES. Semplice, chiaro, ma con un'intensa qualità gestuale che ci ricorda sempre chi è che tiene il pennino (ed è anche vero del 14, 28, 31, 41).
 31. Bitchy Bitch (da NAUGHTY BITS) di ROBERTA GREGORY. 32. DAVID MAZZUCHELLI da BATMAN: YEAR ONE. Commissario Gordon © D.C. Comics. 33. JOSE MUÑOZ da "Mister Conrad, Mister Wilcox" © Muñoz e Sampayo. 34. CAROL SWAIN. 35. DICK TRACY di CHESTER GOULD © Chicago Tribune - New York Syndicate, Inc. 36. DARKSEID di JACK KIRBY © D.C. Comics. 37. BOB BURDEN. 38. ROCCO VARGAS (da TRITON) di DANIEL TORRES. 39. BUDDY BRADLEY da ODI! di PETER BAGGE. Confrontato con l'11.
 40. SETH. 41. MARK MARTIN. 42. JULIE DOUCET. 43. EDWARD GOREY. 44. Mogli da LIBRI DELLA GIUNGLA di Kipling - adattati da CRAIG RUSSELL. I personaggi di Russell hanno una base



RICORDA CHE QUESTE SONO COPIE DA ME REALIZZATE DEI DISEGNI ORIGINALI.

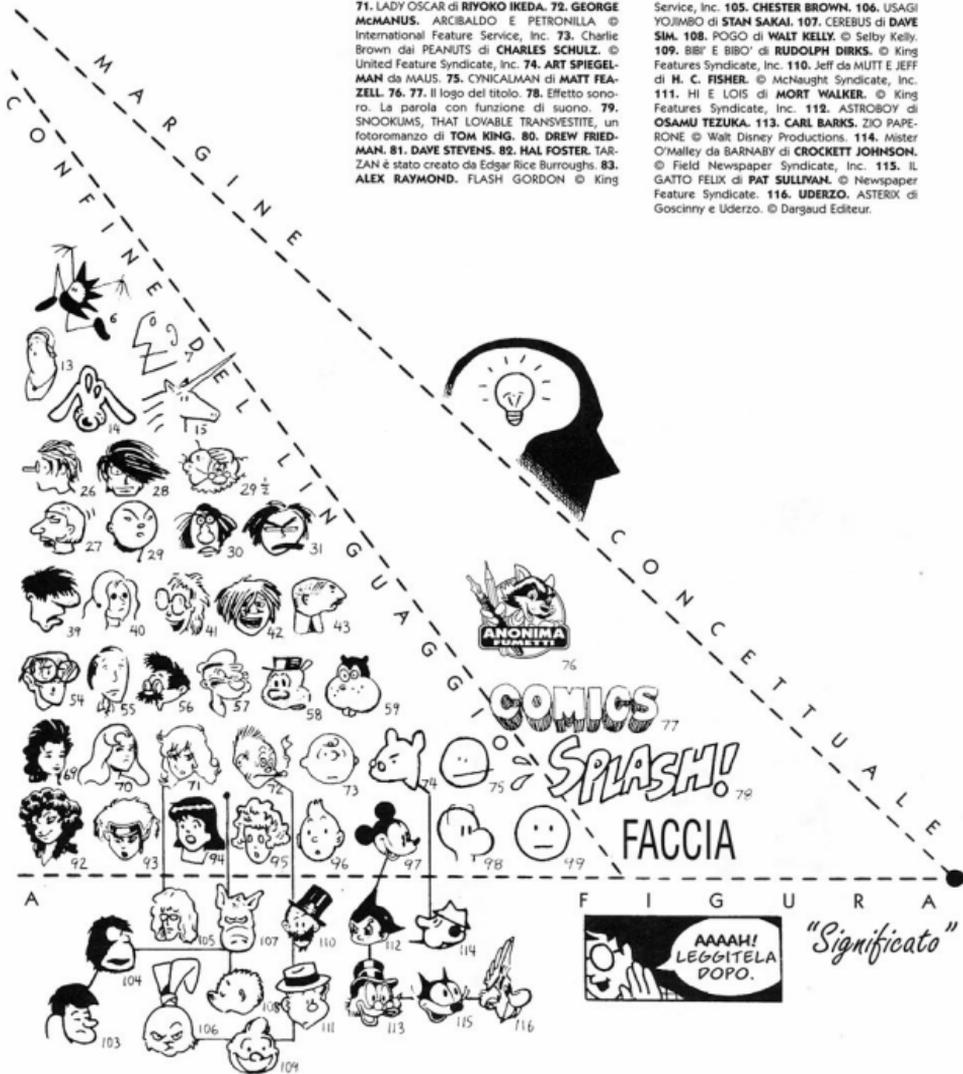
"Realtà"

N.B.: GLI ARTISTI PRESENTI IN QUESTO DIAGRAMMA NON SONO STATI SCELTI NECESSARIAMENTE PER IL LORO MERITO ARTISTICO. DIVERSI AUTORI ESTREMAMENTE IMPORTANTI NON SONO STATI INCLUSI.

realistica come quelli di Hal Foster e Dave Stevens, ma possiedono un senso del design senza confronti che li trascina verso il vertice superiore. Di recente, Russell si è spostato un po' più in alto e, in alcuni casi, verso destra. **45. GOSKI KOJIMA**, da KOZURE OKAJI © Kojike e Kojima. **46. ALEC**, di **EDDIE CAMPBELL**. Dal tono realistico, ma anche gestuale e spontaneo. L'atto del disegnare non è nascosto al lettore. **47. ZORRO** di **ALEX TOTH**. Zorro © Zorro Productions, Inc. Art © Walt Disney Productions. (Zorro è stato creato da Johnston McCullie). **48. CORTO MALTESE** di **HUGO PRATT**. **49. WILL EISNER** da TO THE HEART OF THE STORY. **50. DORI SEDA**. **51. ROBERT CRUMB** è ataleante tra personaggi realistici e cartoon. Di solito si trova a questa altezza, ma a volte si avventura verso l'alto. **52. STEVE DITKO**. **53. NORMAN DOG**. **54. NORMALMAN** di **JIM VALENTINO** è situato un po' più in su e a destra del suo attuale SHADOWHAWK (la cui maschera ico-

nica lo ha reso un po' più difficile da collocare). **55. ROZ CHAST**. **56. Anton Makassar** di **JOOST SWARTZ**. **57. POPEYE** di **King Features Syndicate, Inc.** **58. "Offisa Pupp"** da **KRAZY KAT** di **GEORGE HERRIMAN**. © International Feature Service, Inc. **59. FRANK** di **JIM WOODRING**. **60. NEAL ADAMS** degli X-MEN. © Marvel Entertainment Group, Inc. (Gli X-Men sono stati creati da Lee e Kirby). **61. GIL KANE** da **ACTION COMICS** © D.C. Comics, Inc. **62. STEVE CANYON** di **MILTON CANIFF**. **63. JIM LEE**. Nick Fury come appare negli X-Men. © Marvel Entertainment Group, Inc. **64. JOHN BYRNE**. **SUPERMAN** © D.C. Comics, Inc. (Superman è stato creato da Jerry Siegel e Joe Schuster). **65. JACQUES TARDI** da **IL DEMONE DEI GHIACCI**. © Dargaud Editeur. **66. JEAN CLAUDE MEZIERES**. Laureline dalla serie VALERIAN © Dargaud Editeur. **67. ZIPPY THE PINHEAD** di **BILL GRIFFITH**. **68. JOE MATT**. **69. KYLE BAKER** da **WHY I HATE SATURN**. **70. MISTY** di **TRINA ROBBINS**. © Marvel Entertainment Group, Inc. **71. LADY OSCAR** di **RIYOKO IKEDA**. **72. GEORGE McMANUS**. ARIBALDO E PETRONILLA © International Feature Service, Inc. **73. Charlie Brown** dai PEANUTS di **CHARLES SCHULZ**. © United Feature Syndicate, Inc. **74. ART SPIEGELMAN** da **MAUS**. **75. CYNICALMAN** di **MATT FEAZELL**. **76. 77.** Il logo del titolo. **78. Effetto sonoro**. La parola con funzione di suono. **79. SNOOKUMS**, THAT LOVABLE TRANSVESTITE, un fotomanzoni di **TOM KING**. **80. DREW FRIEDMAN**. **81. DAVE STEVENS**. **82. HAL FOSTER**. **TARZAN** è stato creato da Edgar Rice Burroughs. **83. ALEX RAYMOND**. **FLASH GORDON** © King

Features Syndicate, Inc. **84. MILO MANARA**. **85. JOHN BUSCEMA**. La Visione © Marvel Entertainment Group, Inc. **86. Irene Van de Kamp** da **GOOD GIRLS** di **CAROL LAY**. Un personaggio bizzarro, ma disegnato con uno stile molto semplice. **87. GILBERT HERNANDEZ**. **88. JAMIE HERNANDEZ**. **89. COLIN UPTON**. **90. KURT SCHAFFENBERGER**. Superboy © D.C. Comics, Inc. **91. PLASTIC MAN** di **JACK COLE**. © D.C. Comics, Inc. **92. OMAHA THE CAT DANCER** di **REED WALLER**. © Waller e Worley. **93. Skywise** da **ELFQUEST** di **WENDY PINI**. © WaRP Graphics. **94. DAN DE CARLO**. Veronica © Archie Comics. **95. LITTLE ORPHAN ANNIE** di **HAROLD GRAY**. © Chicago Tribune - New York News Syndicate. **96. TINTIN** di **HERGE** © Editions Casterman. **97. FLOYD GOTTFREDSON**. **TOPOLINO** © Walt Disney Productions. **98. BONE** di **JEFF SMITH**. **99. Uno SMILE serio**. **100. A DISTANT SOIL** di **COLEEN DORAN**. **101. CAPITAN EASY** di **ROY CRANE** © NEA Service, Inc. **102. DAN CLOWES**. **103. WAYNO**. **104. ALLEY OOP** di **V. T. HAMLIN** © NEA Service, Inc. **105. CHESTER BROWN**. **106. USAGI YJIMBO** di **STAN SAKAI**. **107. CEREBUS** di **DAVE SIM**. **108. POGO** di **WALT KELLY**. © Selby Kelly. **109. BIBI E BIBO** di **RUDOLPH DIRKS**. © King Features Syndicate, Inc. **110. Jeff** da **MUTT E JEFF** di **H. C. FISHER**. © McNaught Syndicate, Inc. **111. HI E LOIS** di **MORT WALKER**. © King Features Syndicate, Inc. **112. ASTROBOY** di **OSAMU TEZUKA**. **113. CARL BARKS**. **ZIO PAPERONE** © Walt Disney Productions. **114. Mister O'Malley** da **BARNABY** di **CROCKETT JOHNSON**. © Field Newspaper Syndicate, Inc. **115. IL GATTO FELIX** di **PAT SULLIVAN**. © Newspaper Feature Syndicate. **116. UDERZO**. **ASTERIX** di Goscinny e Uderzo. © Dargaud Editeur.



MOLTI TRA GLI ESEMPI PRECEDENTI SONO STATI COLLOCATI NEL NOSTRO DIAGRAMMA IN BASE AGLI STILI UTILIZZATI PER PERSONAGGI SPECIFICI.



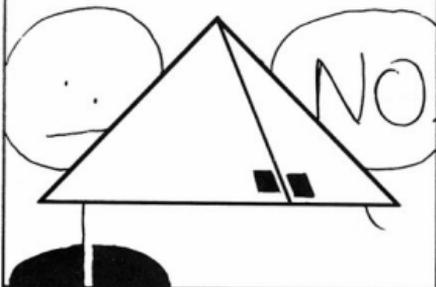
PERO', OGNI AUTORE IMPIEGA UNA CERTA GAMMA DI STILI E MOLTI OCCUPANO DIVERSI PUNTI DEL DIAGRAMMA NEL CORSO DI UN DATO LAVORO.



ALCUNI, COME CYNICALMAN DI MATT FEAZELL, SI LIMITANO COSTANTEMENTE AD UNA SOLA AREA.



LA COMBINAZIONE DI PERSONAGGI ED AMBIENTAZIONI ESTREMAMENTE ICONICI, MISCELATA CON UN LINGUAGGIO SEMPLICE E DIRETTO ED UN PAIO DI EFFETTI SONORI, CI DAREBBE UN RISULTATO PIU' O MENO COME QUESTO:



MA ALTRI AUTORI SPAZIANO CONSIDERevolMENTE DA UN CAPO ALL'ALTRO DEL DIAGRAMMA.



ABBIAMO GIA' DISCUSSO DEL CAMPO DI AZIONE DI HERGE' E DI ALTRI CHE CONTRAPPONGONO PERSONAGGI ICONICI A SFONDI REALISTICI.



HERGE' SPAZIA QUASI DALL'ESTREMA SINISTRA A DESTRA... DAL REALISMO AL CARTOON... MA SI AVVENTURA MOLTO POCO NEL MONDO SUPERIORE DELL'ASTRAZIONE NON ICONICA.



MARY FLEENER,
D'ALTRO CANTO, VARIA SOLO
LEGGERMENTE NEL SUO CONTENUTO
ICONICO, MENTRE IL LIVELLO DI
ASTRAZIONE NON ICONICA VA QUASI
DA CIMA A FONDO!



DISEGNI © MARY FLEENER

EHII ORA CHE
CI FENSO... E
QUELLA BOMBA
A TEMPO AMBU-
LANTE???

HAI RAGIONE!! SE E' ANCORA
LIBERO... NON SI PUO' DIRE
COSA ACCADRA'!!

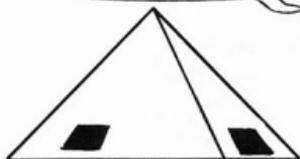


DISEGNO: JACK KIRBY E JOE SINNOTT (MIO FACCIMILE)
SCENEGGIATURA: STAN LEE.

A META DEGLI
ANNI '60, JACK KIRBY, INSIEME
A STAN LEE, DELIMITO' UNA ZONA
CENTRALE DI FORME ICONICHE CIR-
CONDATE DA UN SENSO DEL REALE E
SOSTENUTA DA UN POSSENTE
SENSO DEL DESIGN.



OGGI, MOLTI FUMETTI
POPOLARI AMERICANI SEGUONO
ANCORA L'ESEMPIO DI KIRBY PER
QUANTO RIGUARDA LA NARRAZIONE, MA
IL DESIDERIO DI DISEGNI PIU' REALISTI-
CI E DI SCENEGGIATURE PIU' ELABORATE
HA IN MOLTI CASI SEPARATO SEMPRE
PIU' DISEGNO E STORIA.



SONO ANDATI A COMBATTERE
IN CASA SUA. LUI LI HA FERMA-
TI. DA QUANTO NE SAPPAMO,
TUTTI I SOPRAVVISSUTI STAN-
NO BENE.*

DA COME NE PARLI
NICHOLAS, VI ASPETTATE CHE
DEBBA ATTACCARE SANTA
MADRE RUSSIA DA UN
MOMENTO ALL'ALTRO.



DISEGNO: JIM LEE E SCOTT WILLIAMS (FACCIMILE)
TESTO: CHRIS CLAREMONT.
*TRADUZIONE DI ANDREA PLAZZI.



NEGLI ANNI '80 E '90, GRAN PARTE DELLA CONTROCULTURA DI AUTORI INDIPENDENTI, CHE LAVORANO SOPRATTUTTO IN BIANCO E NERO, È RIMASTA SULLA DESTRA DEI DISEGNI DEI FUMETTI POPOLARI, COPRENDO ALLO STESSO TEMPO UN VASTO CAMPO D'AZIONE DI STILI DI SCRITTURA.



QUESTA SEGUE L'ESEMPIO DELLA GENERAZIONE DI FUMETTISTI UNDERGROUND POST HARVEY KURTZMAN CHE HANNO ADOPERATO STILI DA CARTOON PER SVILUPPARE TEMI O SOGGETTI MATURI.

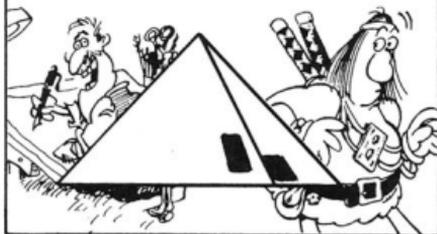


L'IRONIA VUOLE CHE I DUE BALUARDI DEL CARTOON SIANO I FUMETTI UNDERGROUND E QUELLI PER BAMBINI!

DUE GENERI DAVVERO DISTANTI!



ALCUNI DISEGNATORI, COME L'IRREFRENABILE SERGIO ARAGONES, SI SONO IMPADRONITI MOLTO TEMPO FA DI UN'AREA IN PARTICOLARE E DA ALLORA SONO SODDISFATTI.



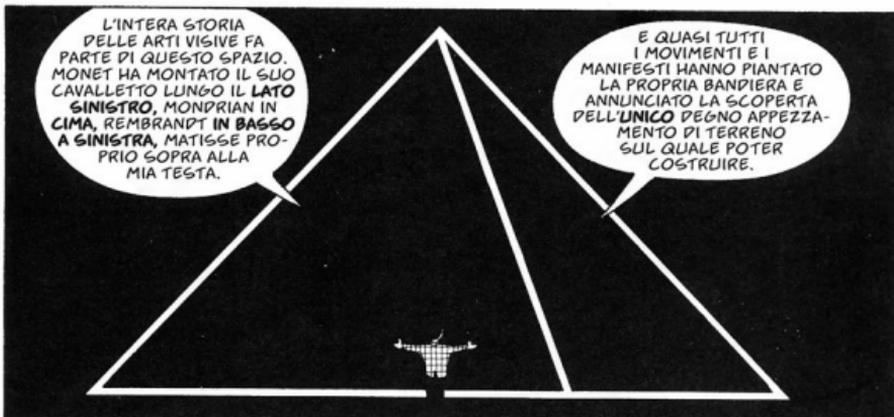
ALTRI, COME DAVE MCKEAN, SONO SEMPRE INQUIETI, SPERIMENTANO E CORRONO RISCHI, SENZA MAI ESSERE SODDISFATTI.





IL FUMETTO DEVE ESSERE IN GRADO DI ESPRIMERE I BISOGNI E LE IDEE PIU' INTIME DEL DISEGNATORE PER MATURARE COME MEDIUM.

MA OGNI ARTISTA HA DIFFERENTI BISOGNI INTERIORI, DIFFERENTI PUNTI DI VISTA, DIFFERENTI PASSIONI ED HA COSI' BISOGNO DI TROVARE DIFFERENTI FORME ESPRESSIVE.*



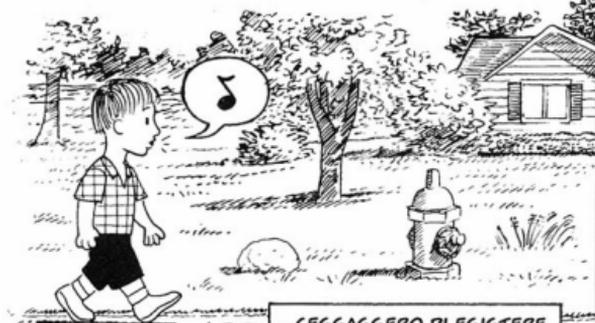
* DAI UN'OCCIATA AL FANTASTICO SAGGIO DEL 1912 DI WASSILY KANDINSKI, "SUL PROBLEMA DELLA FORMA."



TERZO CAPITOLO

SANGUE NEL MARGINE

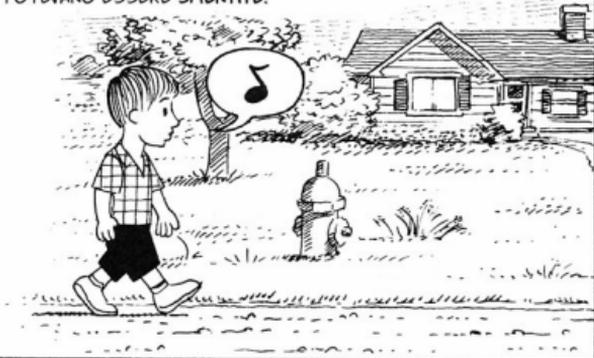
QUANDO ERO MOLTO PICCOLO, FANTASTICAVO CONTINUAMENTE SU COME IL MONDO INTERO FOSSE SOLTANTO UNO SPETTACOLO MESSO SU APPOSTA PER ME E LE COSE, A MENO CHE NON CI FOSSI IO A VEPERLE...



...CESSASSERO DI ESISTERE.



IN SEGUITO, NELLA MIA VITA, HO TROVATO ALTRI CHE AVEVANO AVUTO FANTASTICHERIE SIMILI DA BAMBINI. NESSUNO DI NOI AVEVA CREDUTO REALMENTE A QUESTE TEORIE, MA ERAVAMO TUTTI AFFASCINATI DAL FATTO CHE NON POTEVANO ESSERE SMENTITE!



ANCHE OGGI, MENTRE SCRIVO E DISEGNO QUESTA VIGNETTA, NON HO LA CERTEZZA DELL'ESISTENZA DI NULLA AL DI FUORI DI QUELLO CHE MI RIFERISCONO I MIEI CINQUE SENSI.*



NON SONO MAI STATO IN MAROCCO, MA CREPO SULLA PAROLA ALLA SUA ESISTENZA!



NON HO MAI VISTO LA TERRA DALLO SPAZIO DI PERSONA, EPPURE SONO CONVINTO DEL FATTO CHE LA TERRA E' TONDA.



NON SONO MAI STATO NELLA CASA DALL'ALTRA PARTE DELLA STRADA, EPPURE SUPPONGO CHE ABBAIA UN INTERNO E CHE NON SIA SOLTANTO UN GRANDE SET CINEMATOGRAFICO!



IN QUESTA VIGNETTA NON PUOI NEANCHE VEDERE LE MIE GAMBE, EPPURE SUPPONI CHE CI SIANO.



ANCHE SE NON E' COSI'!



* NON CHE I NOSTRI SENSI DIANO QUALCHE GARANZIA!

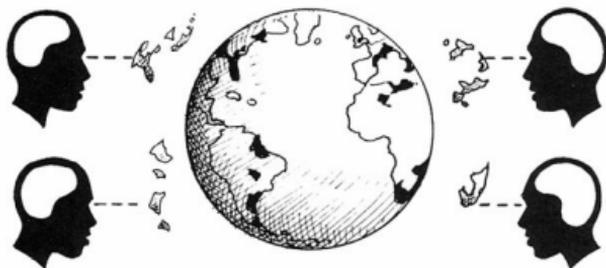
NOI PERCEPIAMO IL MONDO
COME UN **INTERO** ATTRAVER-
SO L'ESPERIENZA DEI NOSTRI
SENSI.

EPPURE I NOSTRI SENSI POS-
SONO RIVELARE SOLO UN
MONDO **FRAMMENTATO** E
INCOMPLETO.



ANCHE DOPO AVER VIAGGIATO IN
LUNGO E IN **LARGO**, UNA MENTE
RIESCE A VEDERE UNA SOLA
PARTE DEL MONDO NEL CORSO
DI UNA VITA.

LA NOSTRA PERCEZIONE DELLA
"REALTA'" E' UN ATTO DI **FEDE**,
BASATO SU **SEMPLICI FRAMMENTI**.



DA **NEONATI**, QUELL'ATTO
DI **FEDE** E' IMPOSSIBILE PER NOI. SE
C'E' QUALCOSA CHE NON POSSIAMO
VEDERE, ASCOLTARE, ODORE, GUSTARE
O **TOCCARE**, QUELLA
COSA NON ESISTE!

IL GIOCO DEL "**CUCU**" E' BASATO SU
QUESTA IDEA. GRADUALMENTE, TUTTI
NOI IMPARIAMO CHE ANCHE SE LA **VISTA**
DELLA MAMMA SCOMPARE E RICOMPARE,
LA MAMMA RIMANE LA.

CUCU!



CUCU!



QUESTO FENOMENO,
L'OSSERVAZIONE DELLE PARTI E
LA PERCEZIONE DI UN INTERO,
HA UN NOME.

SI CHIAMA
CLOSURE.*



NELLA NOSTRA VITA QUOTIDIANA,
SPESSE CI AFFIDIAMO ALLA CLOSURE,
PER COMPLETARE MENTALMENTE CIO
CHE E' INCOMPLETO, BAGANDOCI SULLE
ESPERIENZE PASSATE.



ALCUNE FORME DI CLOSURE SONO
INVENTATE DAI NARRATORI CON LO
SCOPO DI PRODURRE SUSPENSE O
STIMOLARE IL PUBBLICO.



ALTRE AVVENGONO AUTOMATICAMENTE,
SENZA UN GRANDE SFORZO... IN MODO
ASSOLUTAMENTE NORMALE.



QUANDO RICONOSCIAMO ALTRE
PERSONE E ABBIAMO RAPPORTI CON
LORO, TUTTI NOI DIPENDIAMO LARGAMEN-
TE DALLA NOSTRA ACQUISITA CAPACITA'
DI UTILIZZARE LA CLOSURE.



IN UN MONDO INCOMPLETO,
DOBBIAMO DIPENDERE DALLA
CLOSURE PER LA NOSTRA
STESSA SO-PRAVVIVENZA.



* VEDI NOTA A PAG. 7

LA CLOSURE PUO' ASSUMERE MOLTE FORME. ALCUNE SEMPLICI, ALTRE COMPLESSE.



CLOSURE
CLOSURE
CL S RE



A VOLTE, BASTA UNA SEMPLICE FIGURA, O MAGARI UN PROFILO, A SCATENARE LA CLOSURE.



POTREMMO CONSIDERARE COME CLOSURE IL PROCESSO MENTALE DESCRITTO NEL SECONDO CAPITOLO, GRAZIE AL QUALE QUESTE LINEE DIVENTANO UN VOLTO.



OGNI VOLTA CHE VEDIAMO UNA FOTOGRAFIA RIPRODOTTA SU DI UN GIORNALE, SCATTA LA CLOSURE.



I NOSTRI OCCHI RICEVONO L'IMMAGINE FRAMMENTATA E IN BIANCO E NERO DEGLI SCHEMI DEI RETINI PER LE MEZZETINTE...



...E LA NOSTRA MENTE LA TRASFORMA NELLA "REALTA'..."



...DELLA FOTOGRAFIA!



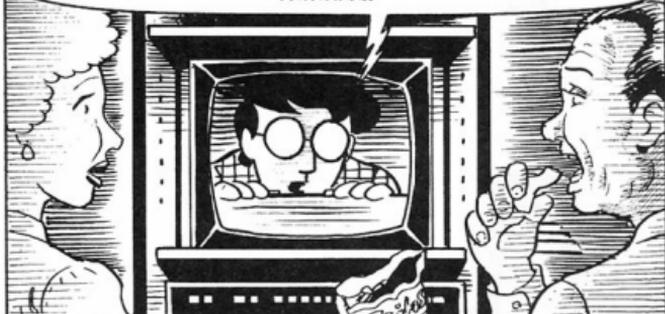
NEI MEDIA ELETTRONICI, LA CLOSURE E' COSTANTE, ADDIRITTURA PREPOTENTE!



IN UN FILM, LA CLOSURE INTERVIENE CONTINUAMENTE...VENTIQUATTRO VOLTE AL SECONDO...MENTRE LA NOSTRA MENTE, ASSISTITA DALLA PERSISTENZA DELLE IMMAGINI, TRASFORMA UNA SERIE DI FIGURE IMMOBILI IN UNA STORIA IN CONTINUO MOVIMENTO.



UN MEDIUM CHE RICHIEDE ANCHE MAGGIORMENTE LA CLOSURE E' LA TELEVISIONE. IN REALTA', QUESTA E' UN SOLO PUNTO DI LUCE, CHE ATTRAVERSA LO SCHERMO COSI' IN FRETTA DA DESCRIVERE IL MIO VOLTO CENTINAIA DI VOLTE PRIMA CHE TU POSSA INGOLIARE QUELLA PATATINA!! *



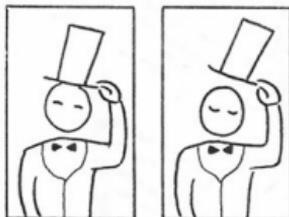
TRA QUESTA CLOSURE AUTOMATICA ED ELETTRONICA E QUELLA PIU' SEMPLICE USATA NELLA VITA QUOTIDIANA...



...ESISTE UN MEZZO DI COMUNICAZIONE ED ESPRESSIONE CHE UTILIZZA LA CLOSURE COME NESSUN ALTRO...



... UN MEZZO IN CUI IL PUBBLICO E' UN COLLABORATORE SPONTANEO E CONSAPEVOLE E LA CLOSURE E' L'AGENTE DEL CAMBIAMENTO, DEL TEMPO E DEL MOVIMENTO.

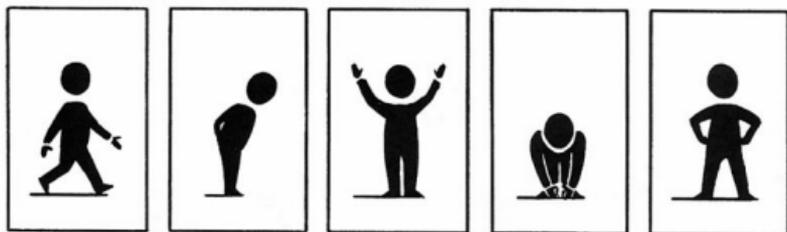


* IL GURU DEI MEDIA TONY SCHWARTZ DESCRIVE TUTTO QUESTO PER ESTESO NEL SUO LIBRO MEDIA, THE SECOND GOD, ANCHOR BOOKS, 1983.





LE VIGNETTE DEI FUMETTI FRAMMENTANO SIA IL TEMPO CHE LO SPAZIO, OFFRENDO UN RITMO STACCATO E FRASTAGLIATO DI MOMENTI SCOLLEGATI.



MA LA CLOSURE CI PERMETTE DI COLLEGARE QUESTI MOMENTI E DI COSTRUIRE MENTALMENTE UNA REALTÀ CONTINUA ED UNIFICATA.





IN QUEST'ESEMPIO POSSO AVER DISEGNATO UN'ASCIA CHE VIENE SOLLEVATA, MA NON SONO QUELLO CHE L'HA LASCIATA CADERE O CHE HA DECISO CON QUANTA FORZA COLPIRE, O CHI HA GRIDATO, O PERCHE'.



QUELLO, CARO LETTORE, E' STATO IL TUO CRIMINE PERSONALE, E OGNUNO LO HA COMMESSO NELLO STILE CHE GLI E' PROPRIO.



UCCIDERE UN UOMO TRA LE VIGNETTE EQUIVALE A CONDANNARLO A MILLE MORTI DIVERSE.



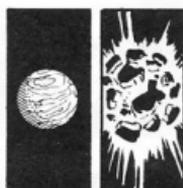
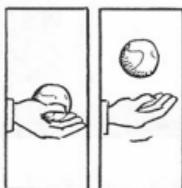
LA PARTECIPAZIONE E' UNA FORZA POTENTE IN QUALSIASI MEDIUM. DA MOLTO TEMPO I CINEASTI HANNO COMPRESO CHE E' IMPORTANTE CONCEDERE AL PUBBLICO DI USARE LA PROPRIA IMMAGINAZIONE.



MA MENTRE IL CINEMA SFRUTTA L'IMMAGINAZIONE DEL PUBBLICO PER EFFETTI OCCASIONALI, IL FUMETTO DEVE UTILIZZARLA MOLTO PIU' SPESSO!



DAL LANCIO DI UNA PALLA ALLA MORTE DI UN PIANETA, LA CLOSURE DELIBERATA E VOLONTARIA DEL LETTORE E' IL MEZZO PRIMARIO DEL FUMETTO PER SIMULARE TEMPO E MOVIMENTO!



NEL FUMETTO LA CLOSURE FAVORISCE UN'INTIMITA' SUPERATA SOLO DALLA PAROLA SCRITTA, UN CONTRATTO MUTO E SEGRETO TRA L'AUTORE E IL SUO PUBBLICO.

IL MODO IN CUI L'AUTORE ONORA QUESTO CONTRATTO E' QUESTIONE SIA DI ARTE CHE DI MESTIERE.



DIAMO UNO SGUARDO AL MESTIERE.



NEI FUMETTI,
POSSIAMO
CATALOGARE MOLTI
PASSAGGI DA VIGNETTA
A VIGNETTA IN UNA CATE-
GORIA DISTINTA. LA
PRIMA... CHE CHIAMEREMO
DA MOMENTO A MOMEN-
TO... RICHIEDE
POCHISSIMA
CLOSURE.



1.



POI CI
SONO QUEI
PASSAGGI CHE PRESEN-
TANO UN SOGGETTO
SINGOLO IN UNA PRO-
GRESSIONE DISTINTA
DA AZIONE AD
AZIONE.



2.



IL TIPO SUCCESSIVO CI PORTA DA SOGGETTO A SOGGETTO, PUR RIMANENDO ALL'INTERNO DI UNA SCENA O DI UN'IDEA. NOTATE IL LIVELLO DI COINVOLGIMENTO DEL LETTORE NECESSARIO PER RENDERE SIGNIFICATIVI QUESTI PASSAGGI.



3.



SI RICHIEDE SPESSO UN RAGIONAMENTO DEPUTTIVO PER LEGGERE UN FUMETTO, COME NEL CASO DI QUESTI PASSAGGI DA SCENA A SCENA CHE CI TRASPORTANO ATTRAVERSO DISTANZE SIGNIFICATIVE DI SPAZIO E TEMPO.



4.



UN QUINTO TIPO DI PASSAGGIO, CHE CHIAMEREMO DA ASPETTO AD ASPETTO, FONDAMENTALMENTE DIMENTICA IL TEMPO E FA VAGARE L'OCCHIO SU ASPETTI DIFFERENTI DI UN LUOGO, DI UN'IDEA O DI UNO STATO D'ANIMO.



5.

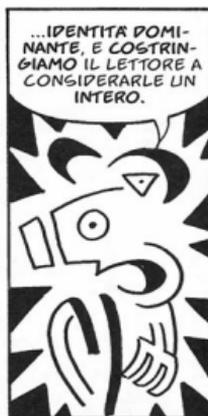
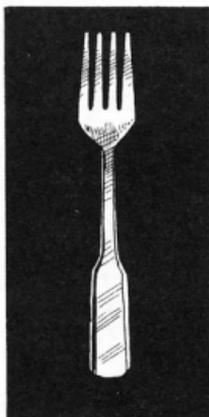


E INFINE, C'E' IL NON SEQUITUR CHE NON OFFRE ALCUN RAPPORTO LOGICO TRA LE VIGNETTE!



6.







1.

DA MOMENTO
A MOMENTO



2.

DA AZIONE
AD AZIONE



3.

DA SOGGETTO
A SOGGETTO



4.

DA SCENA
A SCENA



5.

DA ASPETTO
AD ASPETTO



6.

NON-
SEQUITUR

QUESTA
DIVISIONE IN
CATEGORIE NON E' PIU'
CHE UNA SCIENZA INEGAT-
TA, MA USANDO IL
NOSTRO DIAGRAMMA DEI
PASSAGGI COME STRU-
MENTO...

...POSSIAMO
INIZIARE A CHIARIRE I
MISTERI CHE CIR-
CONDANO L'ARTE
INVISIBILE DELLA
NARRAZIONE
A FUMETTI!



GRAN PARTE DEI
FUMETTI POPOLARI
AMERICANI IMPIEGANO
TECNICHE DI NARRAZIONE
INTRODOTTE
PER LA PRIMA VOLTA
DA JACK KIRBY.
QUINDI, INIZIAMO ESA-
MINANDO QUESTO
FUMETTO DI LEE &
KIRBY DEL 1966.

IN TUTTO,
HO CONTATO 95
PASSAGGI DA
VIGNETTA A VIGNET-
TA. VEDIAMO COME
SONO SUDDIVISI IN
PROPORZIONE.



DI GRAN LUNGA, IL TIPO DI PASSAGGIO PIU'
COMUNE NELLE TAVOLE DI KIRBY E' DA AZIONE
AD AZIONE, NE CONTO 62 IN QUESTA STORIA...
CIRCA IL 65% DEL TOTALE.



(RICALCATI E SEMPLIFICATI PER AMOR DI CHIAREZZA.)

I PASSAGGI DA SOGGETTO A SOGGETTO
RISULTANO 19... CIRCA IL 20% DEL TOTALE.



E DATO CHE TUTTI I PASSAGGI RIMANENTI SONO DA SCENA A SCENA, ABBIAMO LA SEGUENTE CLASSIFICAZIONE.

1	—
2	65%
3	20%
4	15%
5	—
6	—

SE LA TRASFORMIAMO IN UN GRAFICO A BARRE, HA PIU' O MENO QUESTO ASPETTO.

QUESTA ENFASI DELLA NARRAZIONE DA AZIONE AD AZIONE E' CONFORME ALL'IDEA CHE HANNO QUASI TUTTI DI KIRBY, MA DA QUESTO PUNTO DI VISTA E' UNICO?

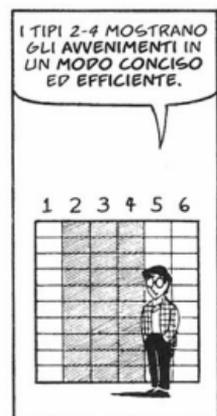
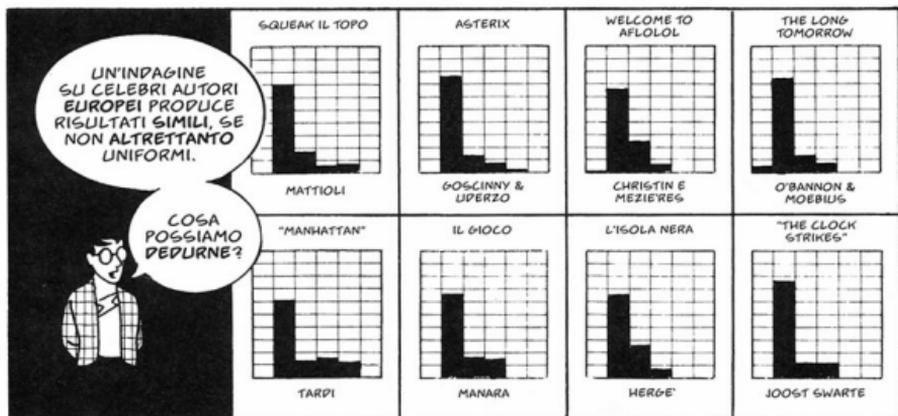
SEMBRA DI NO! ECCO IL GRAFICO DEI PASSAGGI TRA LE VIGNETTE NEL TINTIN DI HERGE: LE PROPORZIONI SONO MOLTO SIMILI A QUELLE DI KIRBY.

MA GLI STILI DI HERGE E KIRBY NON SONO SIMILI! ANZI, SONO PROFONDAMENTE DIVERSI!!

ESISTE UNA QUALCHE PROPORZIONE UNIVERSALE, O UN ALTRO LEGAME COMUNE? FORSE UNA SOMIGLIANZA DI GENERI?

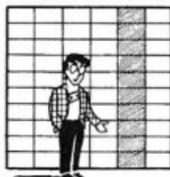
UN CAMPIONE CASUALE DI DIVERSI FUMETTI AMERICANI MOSTRA QUESTA STESSA PROPORZIONE CON UNA CERTA COSTANZA.

<p>X-MEN N° 1</p> <p>CLAREMONT & LEE</p>	<p>"LA ZUPPA SENTIMENTALE"</p> <p>O. HERNANDEZ</p>	<p>BETTY & VERONICA</p> <p>POYLE & PECARLO</p>	<p>NAUGHTY BITS</p> <p>GREGORY</p>
<p>FRANK IN THE RIVER</p> <p>WOODRING</p>	<p>UN CONTRATTO CON DIO</p> <p>EIGNER</p>	<p>MAUS</p> <p>SPIEGELMAN</p>	<p>PAPERINO</p> <p>BARKS</p>



...MENTRE NEL QUINTO TIPO, PER DEFINIZIONE, NON "SUCCEDE" ASSOLUTAMENTE NULLA!

1 2 3 4 5 6



E, NATURALMENTE, I NON SEQUITUR SONO ESTRANEI AD EVENTI O A QUALSIASI INTENTO NARRATIVO.

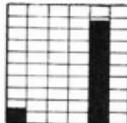
1 2 3 4 5 6



ALCUNI FUMETTI SPERIMENTALI, COME QUELLI DELLA PRIMA FASE DI ART SPIEGELMAN, ESPLORANO UNA GAMMA COMPLETA DI PASSAGGI...

...ANCHE SE, IN GENERE, SONO AL SERVIZIO DI STORIE E SOGGETTI ALTRETTANTO RADICALI.

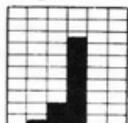
STORIE DALL'ANTOLOGIA DI SPIEGELMAN BREAKDOWNS:



"DON'T GET AROUND MUCH ANYMORE"



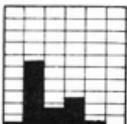
INTRODUZIONE



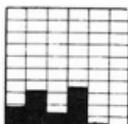
"MAUS" (ORIGINALE)



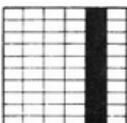
"SKINLESS PERKINS"



"PRIGIONIERO DEL PIANETA INFERNO"



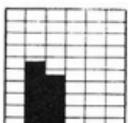
"CRACKING JOKES"



COPERTINA E QUARTA DI COPERTINA



"ACE-HOLE, MIDGET DETECTIVE"



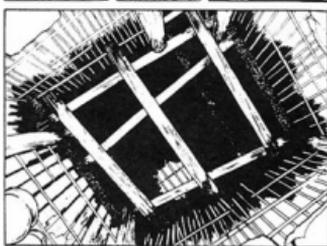
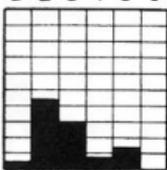
"REAL DREAM" 1975

MA PRIMA DI CONCLUDERE CHE I TIPI 2-4 HANNO IL MONOPOLIO DELLA NARRAZIONE PIU' SEMPLICE, PIAMO UN ALTRO SGUARDO AL GIAPPONESE OSAMU TEZUKA.

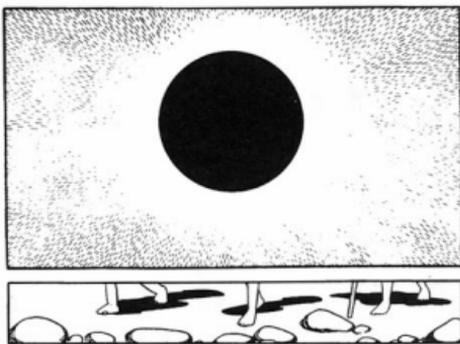
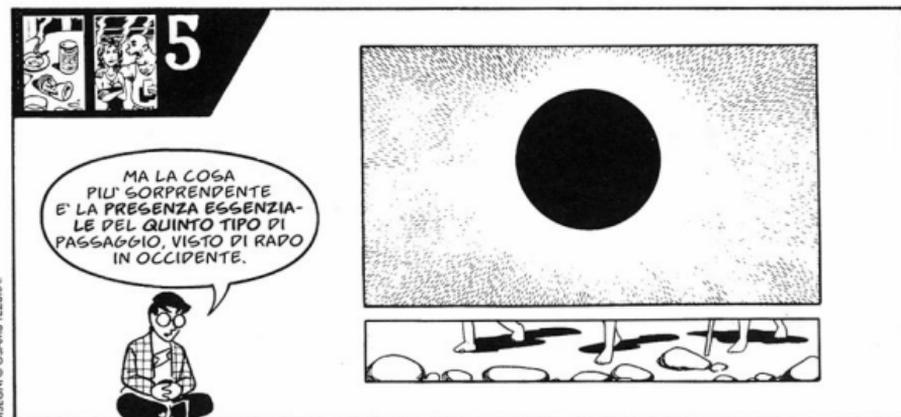


C'E' UNA BELLA DIFFERENZA TRA TEZUKA E IL PRIMO SPIEGELMAN. LA SUA NARRAZIONE E' CHIARA E DIRETTA. MA GUARDATE IL SUO GRAFICO!

1 2 3 4 5 6



COS'E' CHE STA SUCCEDENDO QUI?



I PASSAGGI
DA ASPETTO
AD ASPETTO
SONO PARTE
INTEGRANTE
DEL FUMETTO
POPOLARE GIAP-
PONESE QUASI
DAL PRINCIPIO.



木は夜の
古寺に
みること
に
した



DISEGNI © SHIGERU MIYAZUKI.



SONO SPESSO USATI PER STABILIRE UNO STATO D'ANIMO
O IL SENSO DI UN LUOGO. IN QUESTE COMBINAZIONI
TRANQUILLE E CONTEMPLATIVE IL TEMPO SEMBRA
ESSERE IMMOBILE.

ANCHE LA
SEQUENZA, PUR
RIMANENDO UN PRO-
BLEMA, SEMBRA
MOLTO MENO IMPOR-
TANTE QUI CHE NEGLI
ALTRI PASSAGGI.



IL LETTORE
DEVE QUI
ASSEMBLARE
UN MOMENTO
SINGOLO
USANDO FRAM-
MENTI SPARPA-
GLIATI, PIU-
STO CHE FUN-
GERE DA PONTE
TRA MOMENTI
SEPARATI.

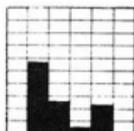


DISEGNI © H. SATO.

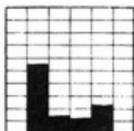
NELL'ESAME DI DIVERSI AUTORI GIAPPONESI, TROVIAMO PROPORZIONI SIMILI A QUELLE DI TEZUKA, INCLUSA UN'ALTA INCIDENZA DEL QUINTO TIPO.



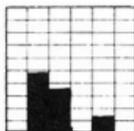
PERCHE'?



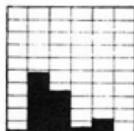
750 RIPER



PADRE & FIGLIO HAYASHI & OSIMA



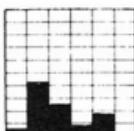
KOZURE OKAMI KOIKE & KOJIMA



AKIRA KATSUHIRO OTOMO



I 7 MAGNIFICI LYBORG SHOTARU ISHIMORI

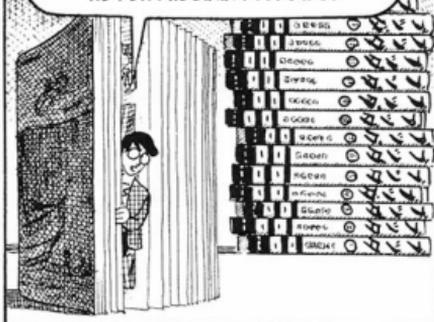


L'UCCELLO DI FUOCO OSAMU TEZUKA

IN QUESTO CASO, UNO DEI FATTORI IN GIOCO POTREBBE ESSERE LA LUNGHEZZA. GRAN PARTE DEI FUMETTI GIAPPONESI APPARE PRIMA SU ENORMI RIVISTE ANTOLOGICHE DOVE NON C'E' LA NECESSITA' DI FAR "ACCADERE" MOLTE COSE IN OGNI EPISODIO.



QUANDO LE SINGOLE SERIE VENGONO RACCOLTE, POSSONO FILARE PER MIGLIAIA DI PAGINE.



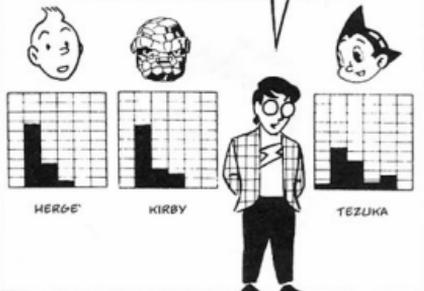
IN QUESTO MODO, DECINE DI VIGNETTE POSSONO ESSERE UTILIZZATE PER UN LENTO MOVIMENTO CINEMATOGRAFICO O PER STABILIRE UNO STATO D'ANIMO.



MA IO NON PENSO CHE LA MAGGIORE LUNGHEZZA DELLE STORIE SIA L'UNICO FATTORE, NE' IL PIU' IMPORTANTE.



CREDO CHE, IN QUESTA PARTICOLARE SCISSIONE TRA ORIENTE E OCCIDENTE, VI SIA QUALCOSA DI PIU' ESSENZIALE.



HERGE'

KIRBY

TEZUKA



IN OCCIDENTE, L'ARTE E LA LETTERATURA TRADIZIONALI NON VANNO MOLTO ALLA DERIVA. TUTTO SOMMATO, SIAMO UNA CULTURA ORIENTATA VERSO UNA META.



MA, IN ORIENTE, VI È UNA RICCA TRADIZIONE DI OPERE D'ARTE CICLICHE E LABIRINTICHE.



IL FUMETTO GIAPPONESE POTREBBE ESSERE EREDE DI QUESTA TRADIZIONE CHE SPESSE ENFATIZZA L'ESSERE IN QUALCHE LUOGO PIUTTOSTO CHE L'ARRIVARE IN QUALCHE LUOGO.



ATTRAVERSO QUESTE ED ALTRE TECNICHE DI NARRAZIONE, I GIAPPONESI OFFRONO UNA VISIONE DEL FUMETTO MOLTO DIVERSA DALLA NOSTRA.



PERCHÉ IN GIAPPONE PIÙ CHE IN QUALSIASI ALTRO LUOGO, IL FUMETTO È UN'ARTE...





NELLE ARTI GRAFICHE TUTTO CIO' HA SIGNIFICATO UNA PIU' GRANDE ATTENZIONE AI RAPPORTI TRA FIGURA E SFONDO E ALLO "SPAZIO NEGATIVO".



"L'ONDA" DI HOKUSAI (C. 1829) (CAPOVOLGHI QUEST'IMMAGINE E VEDRAI L'ALTRA ONDA DI SPAZIO NEGATIVO... LO YIN E LO YANG DELLA NATURA.)

ANCHE NELLA MUSICA, MENTRE LA TRADIZIONE CLASSICA OCCIDENTALE EVIDENZIAVA I MONDI CONTINUI E COLLEGATI DI MELODIA ED ARMONIA, QUELLA ORIENTALE ERA UGUALMENTE INTERESSATA AL RUOLO DEL SILENZIO!



OCCIDENTE



ORIENTE

NELL'ULTIMO PAIO DI SECOLI, MENTRE LE INFLUENZE CULTURALI OCCIDENTALI RAGGIUNGEVANO L'ORIENTE, ALLO STESSO MODO LE IDEE ORIENTALI ED AFRICANE DI RITMO E FRAMMENTAZIONE RAGGIUNGEVANO L'OCCIDENTE.



DA DEBUSSY A STRAVINSKIJ FINO A COUNT BASIE, LA MUSICA OCCIDENTALE HA GRADUALMENTE ASSIMILATO UNA FORTE CONSAPEVOLEZZA DEL POTERE DELLA FRAMMENTAZIONE E DEGLI INTERVALLI.





NELL'ARTE OCCIDENTALE, IL TRADIZIONALE RISALTO DEL PRIMATO DEI SOGGETTI IN PRIMO PIANO E DELLA CONTINUITÀ DEI TONI HA FATTO LARGO ALLA FRAMMENTAZIONE E AD UNA NUOVA CONSAPEVOLEZZA DEL PIANO DELLA FIGURA.



FACSIMILE
DI "FIGURA"
DI PABLO PICASSO
1948



* RISPOSTA: "THE BIG N" (GRANDE N)
[ANDATE A PAGINA 224]

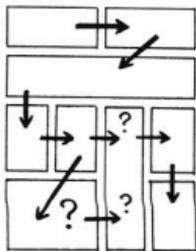


*"BRUM" COMPARE COL PERMESSO DI M. FEAZELL.



COME LETTORI NOI SUPPONIAMO DI SAPERE IN QUALE ORDINE LEGGERE LE VIGNETTE, MA L'ARTE DI DISPORLE E' INVECE PIU' TOSTO COMPLESSA.

TANTO COMPLESSA, INFATTI, CHE A VOLTE FANNO FIAGCO ANCHE I VETERANI*.

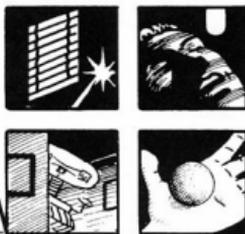


CON L'INTENSIFICARSI DELLA CLOSURE TRA LE VIGNETTE, L'INTERPRETAZIONE DEL LETTORE DIVENTA MOLTO PIU' ELASTICA.



E LA SUA AMMINISTRAZIONE DIVENTA PIU' COMPLICATA PER L'AUTORE.

NATURALMENTE, ALCUNI DISEGNATORI POSSONO ESSERE VOLTAMENTE AMBIGUI E NON OFFRIRCI NESSUNA INTERPRETAZIONE PRECISA PER PROSEGUIRE.



LA CLOSURE PUO' ESSERE UNA FORZA POTENTE TANTO ALL'INTERNO DELLE VIGNETTE QUANTO TRA DI LORO, QUANDO I DISEGNATORI DECIDONO DI MOSTRARE SOLO UNA PICCOLA PARTE DELL'IMMAGINE.



IL FUMETTO PUO' ESSERE VAGO DA MORIRE SU QUELLO CHE CI MOSTRA.



MOSTRANDO POCO O NULLA DI UNA DETERMINATA SCENA...



... E OFFRENDO SOLO INDIRIZI AL LETTORE...



...L'AUTORE PUO' EVOCARE OGNI TIPO DI IMMAGINE NELLA MENTE DEL LETTORE.



* Nds: A TALE PROPOSITO CONSIGLIAMO LA MAGISTRALE ANALISI DI BENOTI PEETERS NEL CAPITOLO "LES AVENTURES DE LA PAGE" NEL SUO SAGGIO "CASE, PLANCHE ET RECIT : COMMENT LIRE UNE BANDE DESSINEE", ED. CASTERMAN.

DI FRONTE A VIGNETTE
COME QUESTE, I LETTORI
AVRANNO INTERPRETAZIONI
SOSTANZIALMENTE
DIFFERENTI.

CLAK! CLAK! CLAK!

ELABORANDO INTERE
IMMAGINI A PARTIRE DA QUESTI
FRAMMENTI, I LETTORI USANO LA
CLOSURE, PROPRIO COME...

WHOOSH!

≡ *Splip Splip* ≡

?

Ding! Ding!

AH... PROPRIO
COME I LETTORI COM-
PLETANO UN'AZIONE O
UN'IDEA TRA...

OW!

OW!

Ding! Ding!

AHEM... DICEVO,
PROPRIO COME I LET-
TORI COMPLETANO...

... UN'AZIONE
O...
OW! OW!

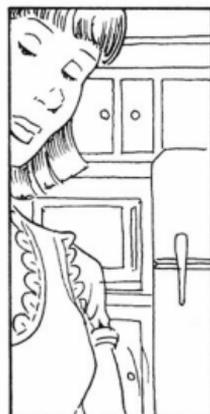
FERMO!

Ding! Ding!

OW!

Ding! Ding!

OW!



* Nds: IL DISEGNATORE CHE REALIZZA I DISEGNI TRA IL MOVIMENTO INIZIALE E QUELLO FINALE NEL CINEMA D'ANIMAZIONE.

ORA, QUASI TUTTI NON AVRANNO AVUTO PROBLEMI NEL PERCEPIRE DI ESSERE IN UNA CUCINA SOLTANTO CON QUESTE QUATTRO VIGNETTE.



CON UN ALTO LIVELLO DI CLOSURE, LA TUA MENTE PRENDE QUATTRO FRAMMENTI DI UNA FIGURA E NE TIRA FUORI UNA SCENA INTERA.



MA LA SCENA COSTRUITA DALLA TUA MENTE A PARTIRE DA QUESTE QUATTRO VIGNETTE E' UN LUOGO MOLTO DIVERSO DA QUELLO DI UNA TRADIZIONALE SCENA D'APERTURA TOTALE IN UNA SOLA VIGNETTA!



GUARDA DI NUOVO.

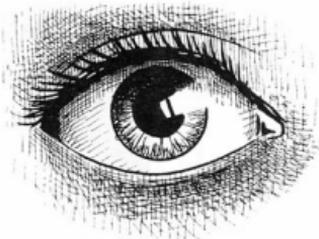
SEI GIA' STATO IN UNA CUCINA. CONOSCI IL SUONO DELL'ACQUA CHE BOLLE; LO SENTI SOLO IN QUELLA PRIMA VIGNETTA?



E CHE NE DICI DEL SUONO DEL COLTELLO? DURA SOLO UNA VIGNETTA O PERMANE? SENTI L'ODORE DI QUESTA CUCINA? LO AVVERTI FISICAMENTE? NE SENTI IL SAPORE?



IL FUMETTO E' UN MEDIUM MONO-SENSORIALE. SI AFFIDA AD UNO SOLO DEI SENSI PER TRASMETTERE UN MONDO DI ESPERIENZE.



MA COSA SUCCEDDE AGLI ALTRI QUATTRO?

RAPPRESENTIAMO IL SUONO TRAMITE OGGETTI COME I BALLOON.



RAPPRESENTI SUONO TRAMITE OGGETTI CO



MA TUTTO SOMMATO, QUESTA E' UNA RAPPRESENTAZIONE ESCLUSIVAMENTE VISIVA.

ALL'INTERNO DI QUESTE VIGNETTE, POSSIAMO TRASMETTERE INFORMAZIONI SOLO VISIVAMENTE.



MA TRA LE VIGNETTE, NESSUNO DEI NOSTRI SENSI E' NECESSARIO.



ED E' PER QUESTO CHE TUTTI I NOSTRI SENSI SONO IMPEGNATI!





MA IL PERCORSO DELLE IMMAGINI REALISTICHE E' PIU' TRAVAGLIATO. LA LORO E' UN'ESISTENZA PRINCIPALMENTE VISIVA CHE NON PASSA FACILMENTE NEL REGNO DELLE IDEE.



E COSI', QUELLA CHE NELL'ULTIMO ESEMPIO SEMBRAVA UNA SERIE CONTINUA DI MOMENTI, QUI SEMBRA PIU' CHE ALTRO UNA SERIE DI FOTOGRAMMI...



... AI MIEI OCCHI, ALMENO. SONO TUTTE COSE SOGGETTIVE!

ALLO STESSO MODO, PENSO CHE SIA PIU' DIFFICILE OTTENERE LA CLOSURE QUANDO IL DISEGNO FUMETTISTICO VIRA VERSO IL PIANO DELLA FIGURA, ANCHE SE PER RAGIONI DIVERSE.



ORA, SONO LE PROPRIETA UNIFICANTI DEL DESIGN CHE CI RENDONO PIU' CONSAPEVOLI DELLA PAGINA COME INTERO, PIUTTOSTO CHE DELLE SUE COMPONENTI INDIVIDUALI, LE VIGNETTE.



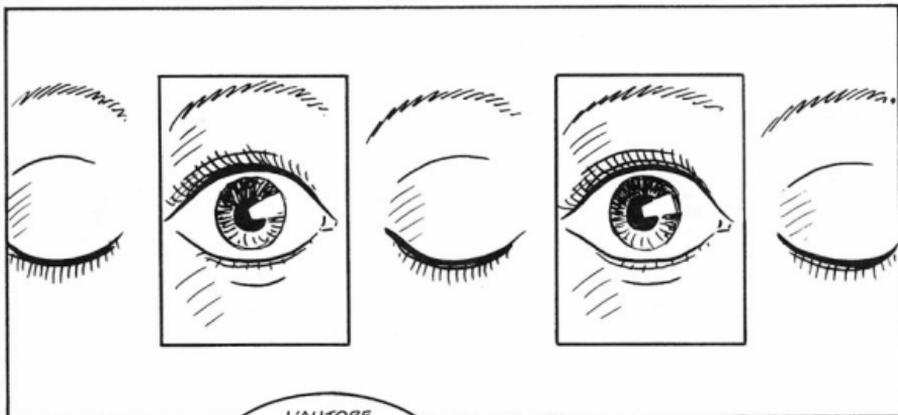
A LUME DI NAGO POSSIAMO DIRE CHE SE I LETTORI SONO PARTICOLARMENTE CONSAPEVOLI DEL DISEGNO IN UNA DATA STORIA...

...ALLORA LA CLOSURE PROBABILMENTE AVVIENE NON SENZA QUALCHE SFORZO.



NATURALMENTE, FAR LAVORARE UN PO' IL LETTORE POTREBBE ESSERE LO SCOPO DELL'ARTISTA. ANCORA UNA VOLTA, E' TUTTA QUESTIONE DI GUSTO PERSONALE.





L'AUTORE
DI FUMETTI CI
CHIEDE DI UNIRCI
A LUI NELLA DANZA
SILENZIOSA DI CIO'
CHE SI VEDE E CIO'
CHE NON SI VEDE.

DEL
VISIBILE
E DELL'
INVISIBILE.



QUESTA DANZA E' TIPICA DEI
FUMETTI. NESSUN'ALTRA FORMA
D'ARTE DA COSI' TANTO AL SUO
PUBBLICO E CHIEDE IN CAMBIO
COSI' TANTO.



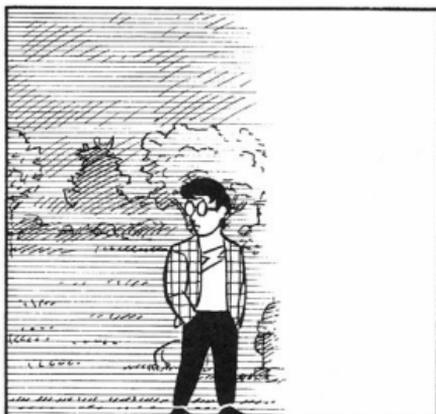
E' QUESTO IL MOTIVO PER CUI
CREDO SIA UN ERRORE VEDERE I
FUMETTI COME UN SEMPLICE IBRI-
DO DI ARTI GRAFICHE E PROSA
NARRATIVA.

CIO' CHE
ACCAPPE TRA
QUESTE
VIGNETTE E' UNA
MAGIA CHE
SOLO IL FUMET-
TO E' IN GRADO
DI CREARE.





PER ME E' POSSIBILE SOLO FARE SUPPOSIZIONI SU DI TE E SPERARE CHE SIANO CORRETTE...



...PROPRIO COME TUTTI NOI SUPPONIAMO, OGNI GIORNO, CHE NELLA VITA CI SIA ALTRO OLTRE A CIO' CHE VEDIAMO.



TUTTO CIO' CHE TI CHIEDO E' UN PO' DI FIDUCIA...

... ED UN MONDO DI IMMAGINAZIONE.



QUARTO CAPITOLO

CORNICI TEMPORALI

PUNQUE! VEDIAMO:
IN UN FUMETTO
OGNI VIGNETTA
DESCRIVE NEL
TEMPO UN SOLO
MOMENTO!

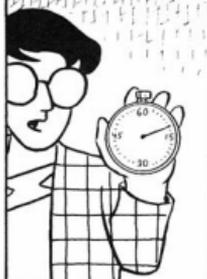


E LA NOSTRA MENTE
RIEMPIE GLI ISTANTI
INTERCORSI TRA QUE-
STI MOMENTI IMMOBI-
LI... TRA LE VIGNETTE...
CREANDO L'ILLUSIONE
DEL TEMPO E DEL
MOVIMENTO.



COME TRACCIARE
UNA LINEA TRA
DUE PUNTI.

GIUSTO?



CLIK



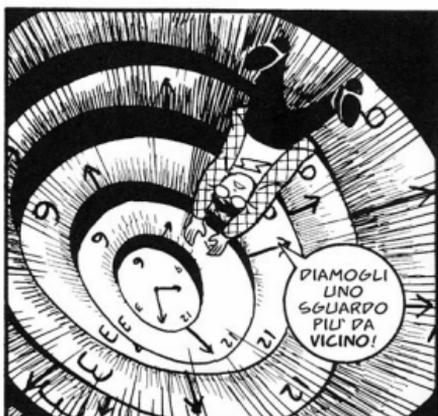
NAAH!
CERTO CHE
NO!

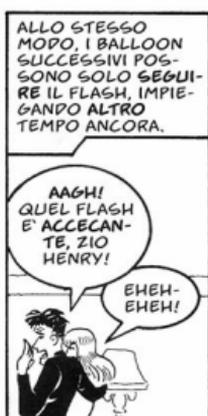


NEI FUMETTI, IL
TEMPO E' INFINI-
TAMENTE PIU' STRANO!



DIAMOGLI
UNO
SGUARDO
PIU' DA
VICINO!



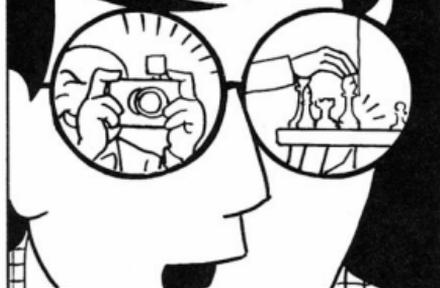




MA COME' POSSIBILE CHE NON SIA UN SOLO MOMENTO? I NOSTRI OCCHI, BEN ADDESTRATI DA FOTOGRAFIA E ARTE RAPPRESENTATIVA, VE'PONO COME UN SOLO ISTANTE NEL TEMPO OGNI SINGOLA IMMAGINE CONTINUA.



MA LE AZIONI NON POSSONO ESSERE CONTEMPORANEE, ANCHE SE CI SEMBRA CHE SIA COSI'!



METTIAMOLA IN UN ALTRO MODO. IMMAGINIAMO CHE IL TEMPO SIA UNA CORDA.



OGNI CENTIMETRO RAPPRESENTA UN SECONDO.



NELLA NOSTRA VIGNETTA, UNA CORDA DEL GENERE DOVREBBE PROCEDERE A ZIGZAG PIU' O MENO COSI'.



IN MODO SEMPLIFICATO, NATURALMENTE, DATO CHE OGNI BALLOON HA LE SUE CURVE E LE SUE SVOLTE.

E DATO CHE VOLTI E FIGURE SONO TUTTI DISEGNATI PER CORRISPONDERE ALLE PROPRIE PAROLE...



...FIGURE, VOLTI E PAROLE CORRISPONDONO TUTTI ANCHE AD UN PROPRIO MOMENTO.



NEL FRATTEMPO, LE PROPRIETA DELLA SINGOLA IMMAGINE CONTINUA TENDONO AD UNIRE OGNI FIGURA CON LE ALTRE.



UNA SOLA IMMAGINE.

UN SOLO MOMENTO.



RIPORTARE IL TEMPO SU DI UNA LINEA CHE SI MUOVE DA SINISTRA A DESTRA COLLOCHEREBBE TUTTE LE IMMAGINI SULLO STESSO ASSE VERTICALE.



E AGGROVIGLIEREBBE IL TEMPO RENDENDOLO IRRICONOSCIBILE!



FORSE SIAMO STATI TROPPO CONDIZIONATI PALLA FOTOGRAFIA A PERCEPIRE IMMAGINI SINGOLE COME MOMENTI SINGOLI. DOPO TUTTO, AD UN OCCHIO OCCORRE DEL TEMPO PER ATTRAVERSARE UNA SCENA NELLA VITA REALE!



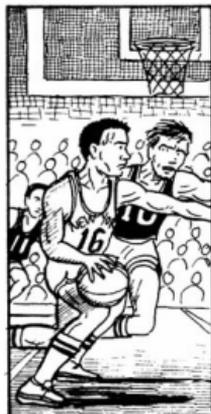
OGNI FIGURA E' DISPOSTA DA SINISTRA A DESTRA NELLA SEQUENZA IN CUI LA "LEGGEREMO" ED OCCUPA UNO SPAZIO TEMPORALE DISTINTO.



SOTTO ALCUNI ASPETTI, QUESTA VIGNETTA IN SE' SI ADATTA ALLA NOSTRA DEFINIZIONE DI FUMETTO! LE SERVONO SOLO UN PO' DI MARGINI PER CHIARIRE LA SEQUENZA.

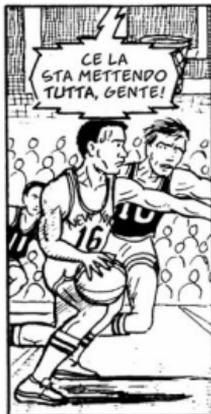


UNA SOLA VIGNETTA CHE OPERA COME DIVERSE VIGNETTE.



NATURALMENTE, NON TUTTE LE VIGNETTE SONO COSÌ.

SI POTREBBE CERTO DIRE CHE UNA VIGNETTA MUTA COME QUESTA PDESCRIVE UN SOLO MOMENTO!



SE INTRODUCIAMO IL SUONO, QUESTO CESSA DI ESSERE VERO...



...MA, IN UN'ALTRA VIGNETTA MUTA CON UNA DIPASCALIA, POSSIAMO CONSERVARE IL MOMENTO SINGOLO.



CE LA STAVA METTENDO TUTTA. QUANDO...



QUESTE CORNICI VARIEGATE CHIAMATE VIGNETTE CONTENGONO NEI LORO BORDI TUTTE LE ICONE CHE SONO COMPRESSE NEL VOCABOLARIO DEI FUMETTI.



TUTTE TRANNE UNA.



INFATTI, PER LO STESSO MOTIVO PER CUI NON PENSIAMO ALLA PELLE, IL NOSTRO ORGANO PIU' ESTESO, COME AD UN ORGANO...



...ALLO STESSO MOPO NON RICONOSCIAMO ALLA VIGNETTA IL RUOLO DI ICONA PIU' IMPORTANTE DEI FUMETTI!



QUESTE ICONE CHE CHIAMIAMO VIGNETTE O "CORNICI" NON HANNO ALCUN SIGNIFICATO FISSO O ASSOLUTO, COME LE ICONE DEL LINGUAGGIO, DELLA SCIENZA E DELLA COMUNICAZIONE.



E IL LORO SIGNIFICATO NON E' FLUIDO E MALLEABILE COME NELLA CATEGORIA DI ICONE CHE CHIAMIAMO FIGURE.



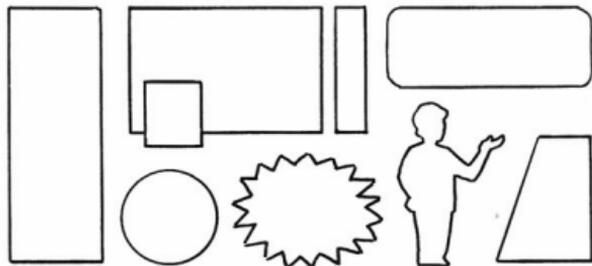
LA VIGNETTA AGISCE COME UNA SORTA DI INDICATORE GENERALE DELLA DIVISIONE DEL TEMPO E DELLO SPAZIO.



SONO PIU' I CONTENUTI DELLA VIGNETTA CHE LA VIGNETTA STESSA, A DEFINIRE LA DURATA DI QUEL TEMPO E LE DIMENSIONI DI QUELLO SPAZIO.*



PERO', LE FORME DELLE VIGNETTE VARIANO NOTEVOLMENTE E, MENTRE LE DIFFERENZE DI FORMA NON HANNO EFFETTO SUI LORO "SIGNIFICATI" SPECIFICI NEI CONFRONTI DEL TEMPO, POSSONO INVECE AVERE EFFETTO SULL'ESPERIENZA DELLA LETTURA.

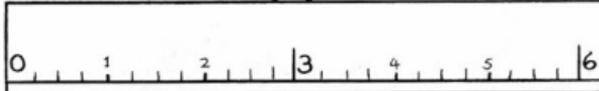
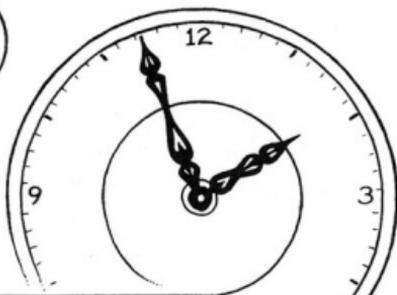


E QUESTO CI PORTA ALLO STRANO RAPPORTO TRA IL TEMPO RAPPRESENTATO NEL FUMETTO E QUELLO PERCETTO DAL LETTORE.



* EISNER DISCUTE TUTTO QUESTO NEL SUO "COMICS AND SEQUENTIAL ART".

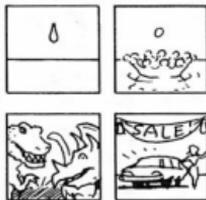
QUANDO ABBIAMO IMPARATO A LEGGERE I FUMETTI, ABBIAMO IMPARATO TUTTI A PERCEPIRE IL TEMPO SPAZIALMENTE, PERCHÉ IN QUESTO MONDO IL TEMPO E LO SPAZIO COINCIDONO.



IL PROBLEMA È CHE NON ESISTE UN DIAGRAMMA DI CONVERSIONE!



I POCHI CENTIMETRI CHE CI TRASPORTANO IN UNA SEQUENZA DA UN SECONDO ALL'ALTRO CI POTREBBERO TRASPORTARE IN UN'ALTRA DI CENTINAIA DI MILIONI DI ANNI.



QUINDI, DA LETTORI, CI RIMANE SOLO LA VAGA SENSAZIONE CHE I NOSTRI OCCHI SI MUOVANO ATTRAVERSO LO SPAZIO QUANTO ATTRAVERSO IL TEMPO... ANCHE SE NON SAPPIAMO DI QUANTO!



IN GRAN PARTE DEI CASI NON È DIFFICILE FARE UN'IPOTESI FONDATA RIGUARDO ALLA DURATA DI UNA DATA SEQUENZA. BASTA CHE GLI ELEMENTI DI QUELLA SEQUENZA CI SIANO FAMILIARI.



HO SEMPRE PENSATO CHE RIDOE SI INNAMORASSE DI MARYBETH.



GIÀ.



DA UNA VITA INTERA DI CONVERSAZIONI, POSSIAMO ESSERE CERTI CHE UNA VIGNETTA DI "PAUSA" COME QUESTA NON DURI PIÙ DI UNA MANCIATA DI SECONDI.





MA SE L'AUTORE DI QUESTA SCENA
VOLESSE ALLUNGARE QUESTA PAUSA, COME
POTREBBE FARE? UNA SOLUZIONE OVVIA SAREBBE
QUELLA DI AGGIUNGERE ALTRE VIGNETTE, MA E'
L'UNICO MODO?



C'E' UN MODO PER FAR SEMBRARE PIU'
LUNGA UNA SINGOLA VIGNETTA MUTA COME
QUESTA? E SE AMPLIASSIMO LO SPAZIO TRA
LE VIGNETTE? C'E' QUALCHE DIFFERENZA?



ABBIAMO VISTO COME
POSSIAMO CONTROL-
LARE IL TEMPO TRAMI-
TE IL CONTENUTO
DELLE VIGNETTE, IL
NUMERO DI VIGNETTE
E LA CLOSURE TRA
LE VIGNETTE, MA C'E'
UN ALTRO SISTEMA
ANCORA.



PER QUANTO SEMBRI INVEROSIMILE, LA FORMA DELLA
VIGNETTA PUO' DAVVERO FARE LA DIFFERENZA NELLA NOSTRA
PERCEZIONE DEL TEMPO. NONOSTANTE QUESTA VIGNETTA
LUNGA ABBAIA LO STESSO "SIGNIFICATO" FONDAMENTALE
DELLE SUE VERSIONI PIU' CORTE, HA PERO' UNA SENSAZIONE
DI MAGGIORE LUNGHEZZA!

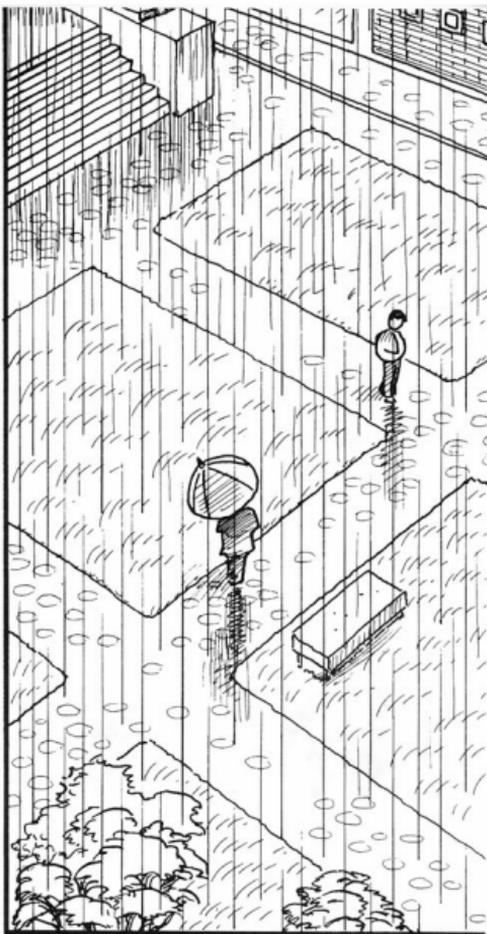




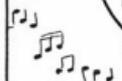
QUANDO
UNA VIGNETTA
SUPERA IL
BORDO DELLA
PAGINA
QUESTO
EFFETTO E'
ACCENTUATO.



IL TEMPO
NON E' PIU'
CONTENUTO
DALL'ICONA
FAMILIARE
DELLA
VIGNETTA
CHIUSA, MA
INVECE STRARI-
PA E FUGGE
NELLO SPAZIO
SENZA
TEMPO.



IMMAGINI
COME QUESTA
POSSONO STA-
BILIRE LO STATO PA-
NIMO O IL SENSO DI
UN LUOGO PER SCENE
INTERE TRAMITE LA
LORO PROLUNGATA
PRESENZA
TEMPORALE.



ANCORA UNA VOLTA,
QUESTA E' UNA TECNI-
CA USATA MOLTO
SPESSE IN GIAPPONE
E SOLO DI RECENTE
ADOTTATA QUI IN
OCCIDENTE.





NEL FUMETTO, COME IN UN FILM, IN TELEVISIONE E NELLA "VITA REALE", E' SEMPRE ORA.



QUESTA VIGNETTA E QUESTA VIGNETTA SOLTANTO RAPPRESENTA IL PRESENTE.



QUALSIASI VIGNETTA PRIMA DI QUESTA... L'ULTIMA, AD ESEMPIO... RAPPRESENTA IL PASSATO.



ALLO STESSO MODO, TUTTE LE VIGNETTE A VENIRE... QUELLA A FIANCO, AD ESEMPIO... RAPPRESENTANO IL FUTURO.



MA DIVERSAMENTE DAGLI ALTRI MEDIA, NEI FUMETTI IL PASSATO E' PIU' CHE UN SEMPLICE RICORDO PER IL PUBBLICO ED IL FUTURO PIU' DI UNA SEMPLICE POSSIBILITA'!



SIA IL PASSATO CHE IL FUTURO SONO REALI E VISIBILI E CI CIRCONDANO!



OVUNQUE SIANO CONCENTRATI I VOSTRI OCCHI, QUELLO E' L'ORA. MA ALLO STESSO TEMPO I VOSTRI OCCHI VEDONO IL PAESAGGIO CIRCOSTANTE DI PASSATO E FUTURO!



COME DI FRONTE A UNA TEMPESTA, L'OCCHIO SI MUOVE PER LA PAGINA A FUMETTI, SPINGENDO IN AVANTI IL FUTURO CALDO AD ALTA PRESSIONE E LASCIANDO DIETRO DI SE' IL PASSATO FREDDO A BASSA PRESSIONE.



OVUNQUE ATTERRI L'OCCHIO, CI ASPETTIAMO CHE INIZI A MUOVERSI IN AVANTI.



MA GLI OCCHI, COME LE TEMPESTE, POSSONO CAMBIARE DIREZIONE!

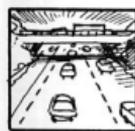




EPPURE NOI RARAMENTE CAMBIAMO DIREZIONE, TRanne CHE PER RILEGGERE O RIVEDERE DEI PASSAGGI. ANDIAMO DA SINISTRA A DESTRA, DALL'ALTO IN BASSO, UNA PAGINA DOPO L'ALTRA.



L'IDEA CHE IL LETTORE POSSA SCEGLIERE UNA DIREZIONE E' ANCORA CONSIDERATA UN EGOTISMO.



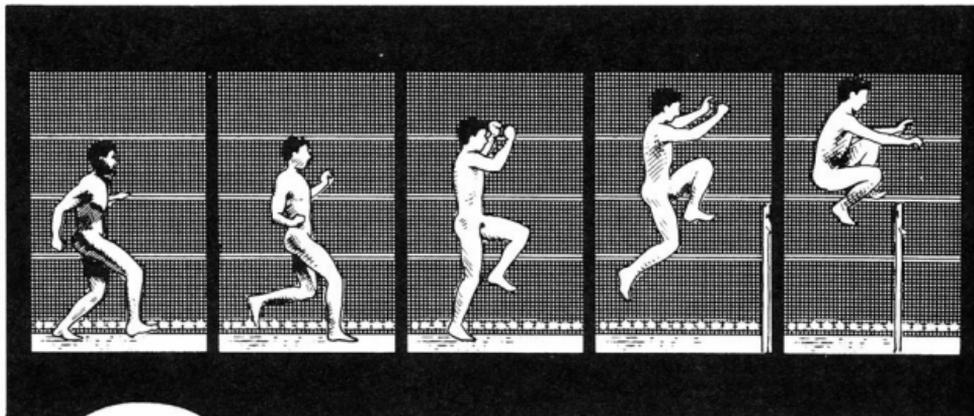
IN PARTE QUESTO POTREBBE AVVENIRE A CAUSA DELL'INFLUENZA DI ALTRI MEDIA, COME IL CINEMA O LA TELEVISIONE, NEI QUALI IN GENERE LA SCELTA DA PARTE DELLO SPETTATORE NON E' STATA PRATICABILE.



UN FUMETTISTA DIPETTOSO PUO' GIOCARCI QUANTI SCHERZI VUOLE, CONDIZIONATI COME SIAMO A LEGGERE DA SINISTRA A DESTRA E DALL'ALTO IN BASSO.







NELL'ULTIMO QUARTO DEL XIX SECOLO SEMBRAVA CHE TUTTI CERCASSERO DI CATTURARE IL MOVIMENTO TRAMITE LA SCIENZA!



NEL 1880, GLI INVENTORI DI TUTTO IL MONDO SAPEVANO CHE LE "FIGURE IN MOVIMENTO" ERANO DIETRO L'ANGOLO. TUTTI VOLEVANO ESSERE I PRIMI!

IL MIO STROBOSCOPIO E' SUPERIORE ALL'OBSOLETO ZOOTROPIO SOTTO OGNI ASPETTO!

BAH! IL MIO PRAXINOSCOPIO E' MIGLIORE!

SCIOCCHI! IL MIO KINEMATOSCOPIO VI DARA UNA LEZIONE!

AH! ROBA DA RAGAZZI! SONO SOLO GIOCATTOLE DI FRONTE ALL'IMMENSOFANTASMATROPIO!



TRUFFATORI! IL MIO ZOOPRAXINOSCOPIO VI...!

ALLA FINE QUEL VECCHIO BRILIONE DI THOMAS EDISON BREVETTO' PER PRIMO IL PROCEDIMENTO CHE CONSISTE NELL'USARE STRISCIE DI PLASTICA FOTOGRAFICA TRASPARENTE. ERA LA NASCITA DEL CINEMA!



MENTRE LE FIGURE IN MOVIMENTO INIZIAVANO LA LORO SPETTACOLARE ASCESA, ALCUNI TRA I PITTORI PIU' RADICALI DEL PERIODO ESPLORAVANO L'IDEA CHE IL MOVIMENTO POTESSE ESSERE DESCRITTO SU TELA DA UN'IMMAGINE SINGOLA.

I FUTURISTI IN ITALIA E MARCEL DUCHAMP IN FRANCIA COMINCIAVANO LA DECOMPOSIZIONE SISTEMATICA DELLE IMMAGINI IN MOVIMENTO IN UN MEDIUM STATICO.



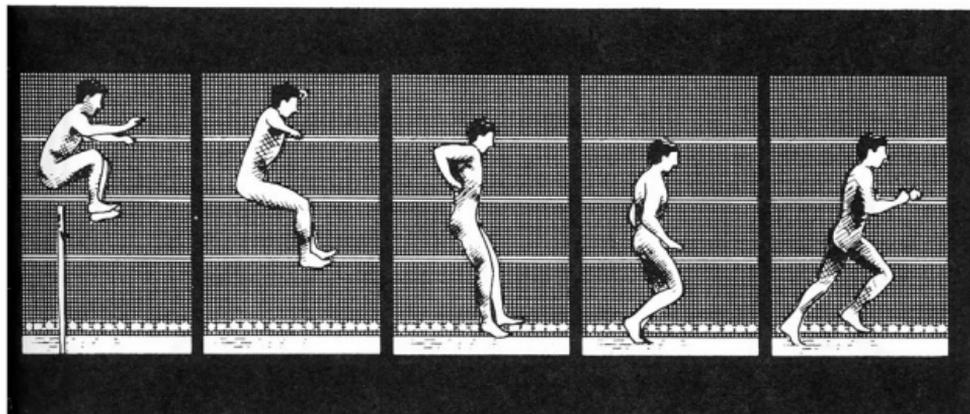
RAGAZZA CHE CORRE SUL BALCONE DI BALLA



NUDO CHE DISCENDE UNA SCALA N° 2 DI DUCHAMP

NON ERA UNA CATTIVA IDEA!



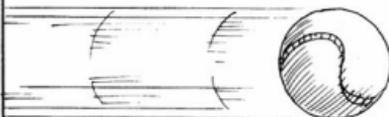


COPIE DI FOTOGRAFIE SCATTATE DA EADWEARD MUYBRIDGE.





DALL'INIZIO, IL FUMETTO MODERNO SI E' CIMENTATO COL PROBLEMA DI FAR VEDERE IL MOVIMENTO IN UN MEDIUM STATICO.

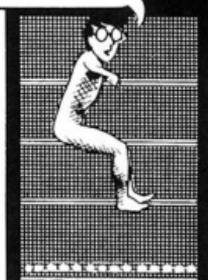
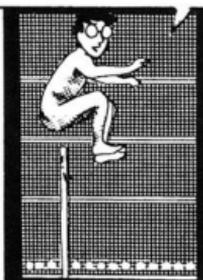
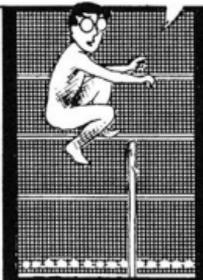


COM'E POSSIBILE MOSTRARE QUEST'ASPETTO DEL TEMPO IN UN'ARTE IN CUI IL TEMPO E' IMMOBILE?

E NEL FUMETTO, CONTRARIAMENTE ALLA PITTURA, SI TRATTAVA DI PIU' CHE UNA SEMPLICE QUESTIONE ACCADEMICA!



SEBBENE L'ARTE SEQUENZIALE SIA SOPRAVVISSUTA PER MOLTI SECOLI SENZA DESCRIVERE IL MOVIMENTO, UNA VOLTA USCITO IL GENIO DALLA BOTTIGLIA, ERA FORSE INEVITABILE CHE SI CERCASSERO MEZZI SEMPRE PIU' EFFICIENTI. ALL'INIZIO, QUESTA RICERCA ERA BASATA SU IMMAGINI MULTIPLE IN SEQUENZA.



MA PROPRIO COME UNA VIGNETTA SINGOLA PUO' RAPPRESENTARE, TRAMITE IL SUONO, UN INTERVALLO DI TEMPO...

SORRIDETE!

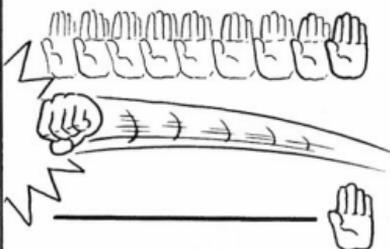
PAF!



...ALLO STESSO MODO, UNA VIGNETTA SINGOLA PUO' RAPPRESENTARE UN INTERVALLO DI TEMPO TRAMITE DELLE FIGURE!



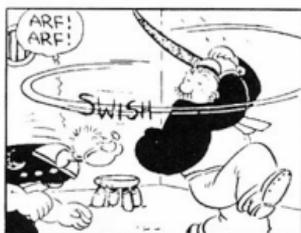
IN UN LUOGO A META TRA IL MOVIMENTO DINAMICO DEI FUTURISTI E IL CONCETTO SCHEMATICO DI MOVIMENTO DI DUCHAMP, SI TROVA LA "LINEA CINETICA" DEL FUMETTO.



IN PRINCIPIO, LE LINEE CINETICHE ERANO SREGOLATE E DISORDINATE, QUASI DEI TENTATIVI DISPERATI DI RAPPRESENTARE I PERCORSI NELLO SPAZIO DEGLI OGGETTI IN MOVIMENTO.



NEL CORSO DEGLI ANNI, QUESTE LINEE DIVENNERO PIU' RAFFINATE E STILIZZATE, ADDIRITTURA SCHEMATICHE.



ALLA FINE, NELLE MANI DI DISEGNATORI DI FUMETTI D'AVVENTURA COME BILL EVERETT E JACK KIRBY...

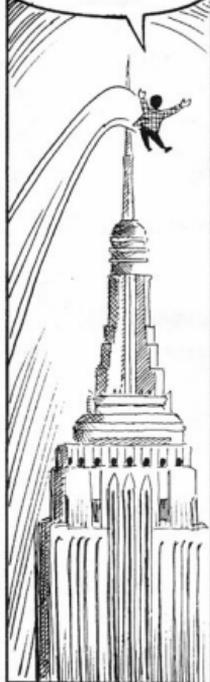


...QUELLE STESSLE LINEE DIVENNERO TANTO STILIZZATE DA AVERE QUASI UNA VITA ED UNA PRESENZA FISICA PROPRIE!





IN QUEST'APPROCCIO, SIA L'OGGETTO IN MOVIMENTO CHE GLI SFONDI SONO DISEGNATI CON UNO STILE CHIARO E ARTICOLATO E IL PERCORSO DEL MOVIMENTO È IMPOSTO SOPRA LA SCENA.



* SI POSSONO TROVARE IMMAGINI MULTIPLE NEI LAVORI DI KRIGSTEIN, INFANTINO ED ALTRI.

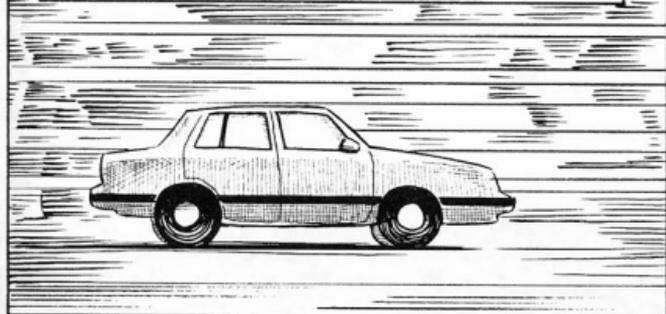
COLAN, CHE ERA ANCHE UN PATITO DI CINEMA, NATURALMENTE SAPEVA CHE QUANDO LA VELOCITÀ DELL'OTTURATORE DI UNA MACCHINA FOTOGRAFICA È TROPPO LENTA PER IMMOBILIZZARE COMPLETAMENTE L'IMMAGINE DI UN OGGETTO IN MOVIMENTO, SI VERIFICA UN INTERESSANTE EFFETTO DI SFOCATURA.



UN'AUTO CHE VA A 90 KM ALL'ORA POTREBBE AVERE QUEST'ASPETTO.



MA SE LA MACCHINA FOTOGRAFICA SI MUOVE INSIEME ALL'OGGETTO IN MOVIMENTO, QUESTO RIMARRA A FUOCO MENTRE LO SFONDO SARÀ ORA MOSSO.



I DISEGNATORI DI FUMETTI AMERICANI HANNO AVUTO POCO INTERESSE PER QUESTO TIPO DI INGANNO FOTOGRAFICO.



E IN EUROPA, DOVE LE LINEE CINETICHE VENGONO USATE CON PARSIMONIA, È STATO ALTRETTANTO IGNORATO.



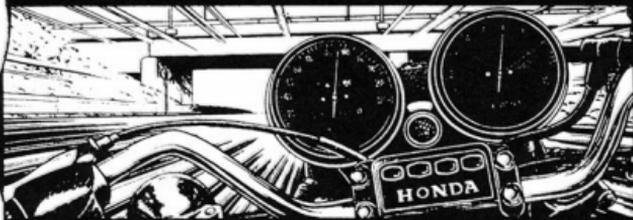
MA IN GIAPPONE, ANCORA UNA VOLTA, UNA CULTURA FUMETTISTICA MOLTO DIVERSA HA ABBRACCIATO QUESTO CONCETTO DI MOVIMENTO MOLTO DIVERSO E L'HA RESO PROPRIO!



IL "MOVIMENTO SOGGETTIVO", COME L'HO DEFINITO IO, OPERA SUL PRESUPPOSTO CHE SE PUO' ESSERE COINVOLGENTE L'OSSERVAZIONE DI UN OGGETTO IN MOVIMENTO, LO E' ANCORA DI PIU' ESSERE QUELL'OGGETTO.

I DISEGNATORI GIAPPONESI, A PARTIRE DALLA FINE DEGLI ANNI '60, INIZIARONO A METTERE I LORO LETTORI "SUL SEPILE DEL CONSUENTE" CON VIGNETTE COME QUESTE.

E A PARTIRE DALLA META' DEGLI ANNI '80, ALCUNI DISEGNATORI AMERICANI HANNO INIZIATO AD ADOTTARE QUEST'EFFETTO NEI PROPRI LAVORI, FINCHE' ALL'INIZIO DEGLI ANNI '90 E' DIVENTATO PIUTTOSTO COMUNE.



©石井いさみ

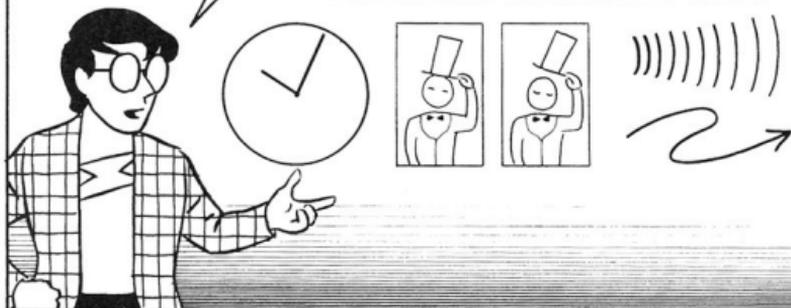


MA QUESTI SONO FORSE GLI UNICI MODI PER RITRARRE IL MOVIMENTO IN UNA VIGNETTA SINGOLA? PENSATECI UN ATTIMO.





COME ABBIAMO VISTO, L'INTERAZIONE DI TEMPO E FUMETTO CI PORTA IN GENERE A UNO O DUE ARGOMENTI: SUONO O MOVIMENTO.



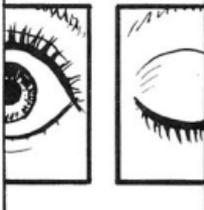
IL SUONO SI DIVIDE IN DUE SOTTOGRUPPI: BALLOON TESTUALI E EFFETTI SONORI.



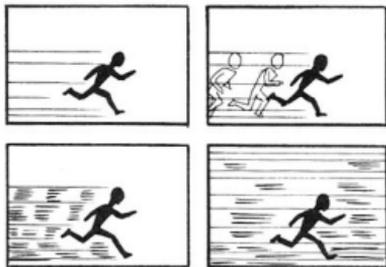
LA SOMMA DI ENTRAMBI DA LA DURATA DI UNA VIGNETTA, IN PARTE TRAMITE LA NATURA STESSA DEL SUONO E CON L'INTRODUZIONE DI RAPPORTI DI AZIONE E REAZIONE.



ANCHE IL MOVIMENTO SI DIVIDE IN DUE SOTTOGRUPPI. IL PRIMO TIPO... LA CLOSURE TRA VIGNETTA E VIGNETTA... ERA TANTO IMPORTANTE DA MERITARE UN CAPITOLO PROPRIO.

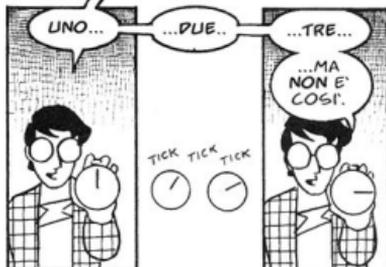


L'ALTRO TIPO... IL MOVIMENTO ALL'INTERNO DELLE VIGNETTE... PUO' ESSERE ULTERIORMENTE DIVISO IN DIVERSI STILI SEPARATI. MI SONO OCCUPATO DI QUELLI CHE CONOSCO IO, MA POTREBBERO ESSERNE ALTRI. COL TEMPO SI VEDRA'.



IL MECCANISMO DEL TEMPO NEL FUMETTO DOVREBBE ESSERE SEMPLICE COME CONTARE...

UNO... ...DUE... ...TRE...



...MA NON E' COSI'.

SONO ANNI CHE CERCO DI CAPIRE
COS'E' CHE FA "GIRARE" I FUMETTI E
LA STRANEZZA DI TUTTO QUESTO
ANCORA MI STUPISCE.

SNAP! SNAP!

CRASH!

MA PER
QUANTO POSSANO
ESSERE BIZZARRI I
MECCANISMI
DEL TEMPO NEL
FUMETTO...

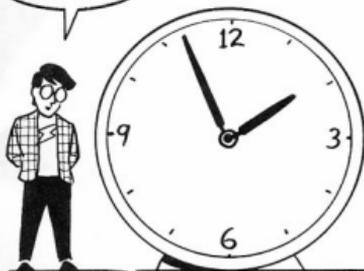
...LA FACCIA
CHE QUESTO
PRESENTA AL
LETTORE...



...MOSTRA
UNA PURA
NORMALITA.

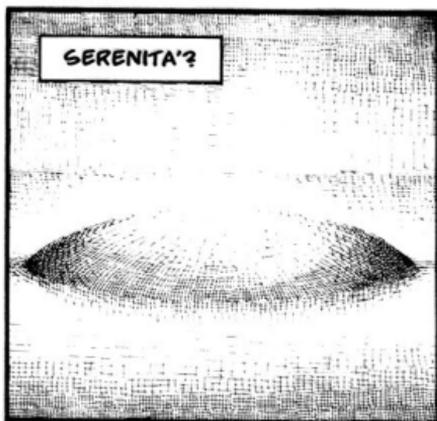
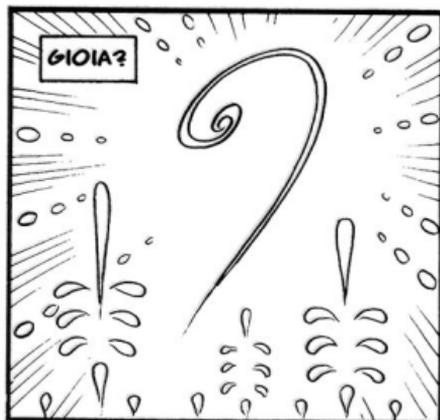
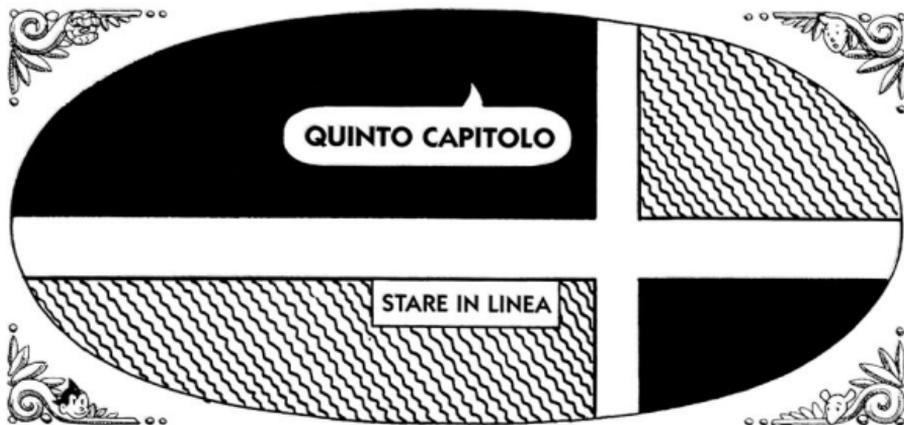


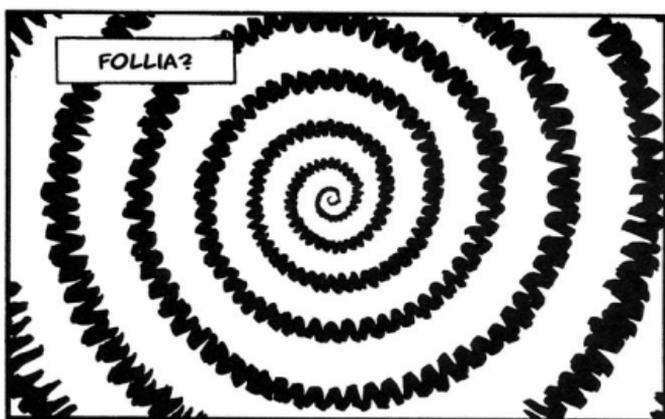
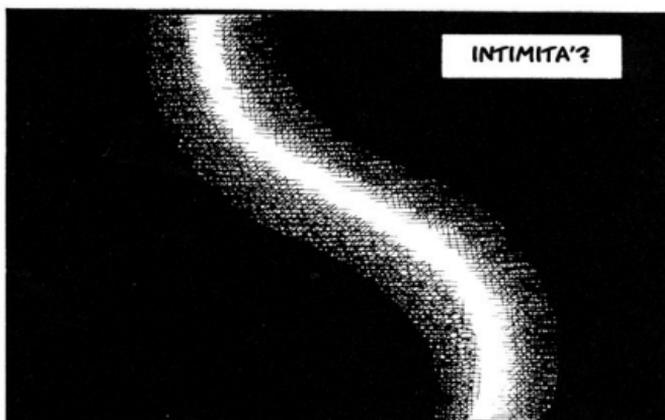
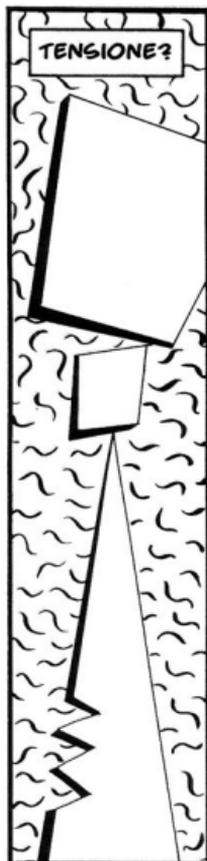
O COMUN-
QUE LA SUA
ILLUSIONE.

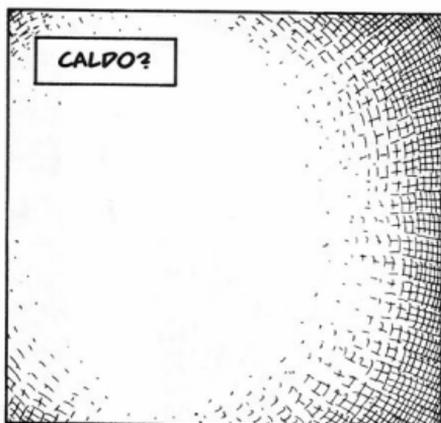
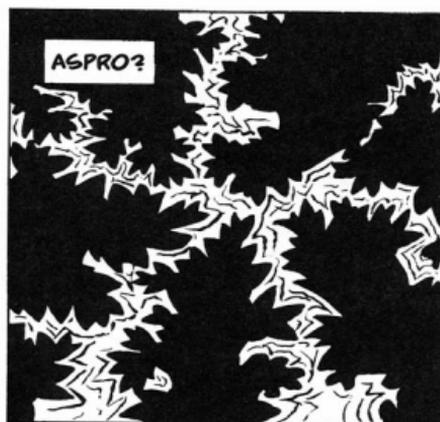
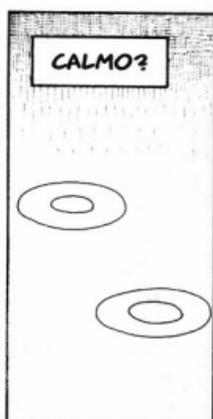
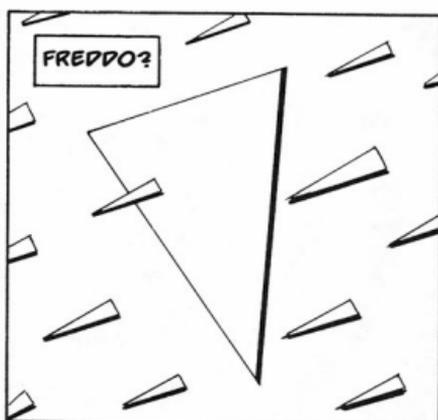
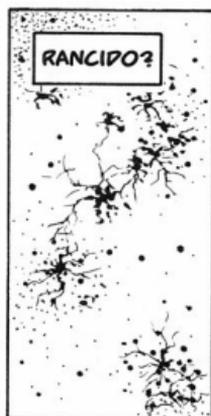


DIPENDE
TUTTO DALLA
VOSTRA FORMA
MENTIS.











ALCUNE IMMAGINI SONO STATE ISPIRATE DAI QUADRI DI ADAM PHILIPS.





A CAVALLO FRA DICIANNOVESIMO E VENTESIMO SECOLO, STAVA ACCADENDO QUALCOSA DI PAUROSO...



QUANDO GLI IMPRESSIONISTI, INFINE, AVEVANO APPENA CONVINTO I LORO COLLEGGHI CHE IL MONDO CHE ESSI VEDEVANO ERA IL MONDO COME E' VISTO PAVERO...



... ACCADDE CHE UN ALTRO MONDO INIZIO A RENDERSI VISIBILE.



CURCO (1895) LITOGRAFIA DI EDVARD MUNCH

NELLE OPERE DI EDVARD MUNCH E VINCENT VAN GOGH, LO STUDIO OGGETTIVO DELLA LUCE COSI' CARO ALLA CORRENTE PRINCIPALE DEGLI IMPRESSIONISTI VENIVA ABBANDONATO A FAVORE DI UN NUOVO APPROCCIO SPAVENTOSAMENTE SOGGETTIVO.



L'ESPRESSIVISMO, COME VENNE INFINE CHIAMATO, NON COMINCIO' COME ARTE SCIENTIFICA, MA PIUTTOSTO COME UNA SINCERA ESPRESSIONE DELL'AGITAZIONE INTERIORE CHE QUESTI ARTISTI NON RIUSCIVANO A REPRIMERE.



MA LA PARTE SCIENTIFICA NON TARDO' AD ARRIVARE!



CON L'INGRESSO NEL NUOVO SECOLO, CERVELLI PIU' FREDDI COME QUELLO DI VASSILY KANDINSKIJ SI INTERESSARONO ENORMEMENTE AL POTERE DI LINEA, FORMA E COLORE PER SUGGERIRE LO STATO INTERIORE DELL'ARTISTA E PER STIMOLARE I CINQUE SENSI.

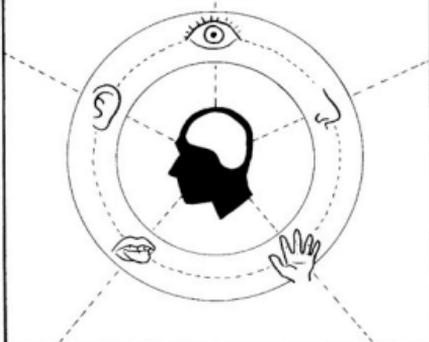


ROSSI ARRABBIATI...
BLU PLACIDI...
STRUTTURE ANGIOSE...
FORME VISTOSE...
LINEE TRANQUILLE...
VERDI FREDDI.

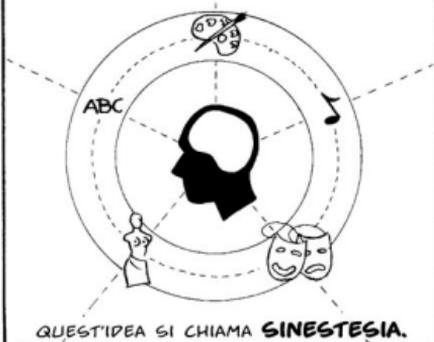
QUESTE NEL 1912 ERANO IDEE STRANE!



KANDINSKIJ E I SUOI COLLEGGI ERANO ALLA RICERCA DI UN'ARTE CHE POTESSE IN QUALCHE MODO UNIFICARE I SENSI...



... E COSI' FACENDO, UNIFICARE LE FORME D'ARTE DIFFERENTI CHE LI ATTRAEVANO.



QUEST'IDEA SI CHIAMA SINESTESIA.

NON E' SORPRENDENTE, ALLORA, CHE IDEE SIMILI SIANO STATE ESPRESSE IN ALTRI CAMPI DA ALTRI AUTORI, COME RICHARD WAGNER ED IL POETA CHARLES BAUDELAIRE.



"L'arte non riproduce il visibile; piuttosto, lo rende visibile."

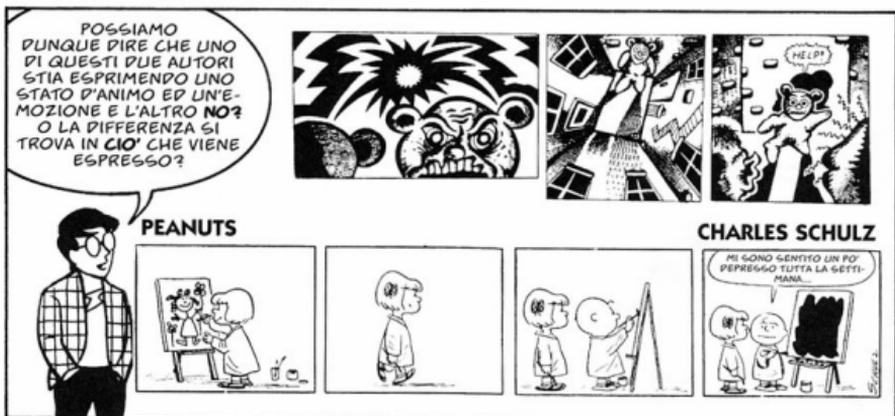
-PAUL KLEE
PITTORE,
INGEGNANTE,
AUTORE DI
CARTOON.



GLI STORICI DELL'ARTE HANNO IN GENERE RITENUTO CHE MENTRE PITTORI, MUSICISTI E POETI SI SONO CIMENTATI CON TALI IDEE, I PRATICANTI DELL'ARTE "BASSA", DEL FUMETTO, NE SIANO RIMASTI BEATAMENTE ALL'OSCURO.

MA E' COSI'?

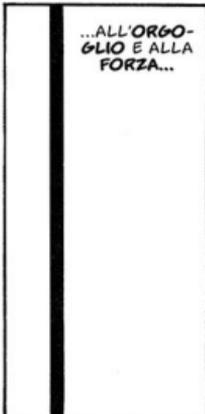




CAMBIANDO SOLO
LA DIREZIONE, UNA
LINEA PUO' PASSARE
DA UNA PASSIVITA'
ATEMPORALE...



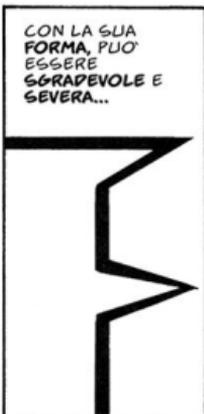
...ALL'ORGO-
GLIO E ALLA
FORZA...



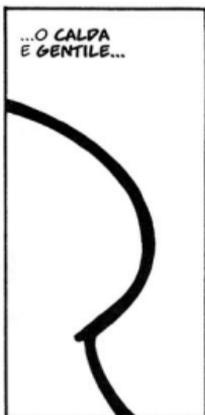
...ALLA
DINAMICITA' E AL
MUTAMENTO!



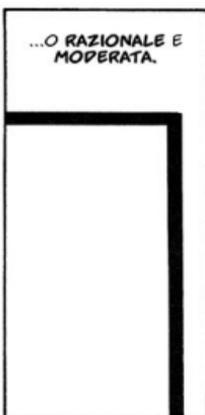
CON LA SUA
FORMA, PUO'
ESSERE
SGRADEVOLE E
SEVERA...



...O CALDA
E GENTILE...



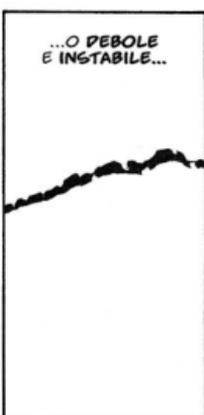
...O RAZIONALE E
MOPERATA.



COL SUO
CARATTERE
PUO' SEMBRARE
FEROCE
E MORTALE...



...O DEBOLE
E INSTABILE...



...O SINCERA E
DIRETTA.



ANCHE LE LINEE PIU' INSIPIDE ED
"INESPRESSIVE" DELLA TERRA NON
POSSONO FARE A MENO DI CARAT-
TERIZZARE IN QUALCHE MODO IL
PROPRIO SOGGETTO.



E ANCHE SE POCHI
AUTORI DI FUMETTI
SI POSSONO CONSI-
DERARE ESPRESSIO-
NISTI, CIO' NON VUOL
DIRE CHE NON RIE-
SCANO A DISTINGUE-
RE UNA LINEA DA
UN'ALTRA!



IN DICK TRACY, AD ESEMPIO, CHESTER GOULD USAVA LINEE MARCATE, ANGOLI OTTUSI E NERI ABBONDANTI PER SUGGERIRE LO STATO D'ANIMO DI UN MONDO DI ADULTI FEROCO E MORTALE...



... MENTRE LE CURVE GENTILI E LE LINEE APERTE PELLO ZIO PAPERONE DI CARL BARKS COMUNICANO UNA SENSAZIONE DI FANTASIA, GIOVINEZZA E INNOCENZA.



NEL MONDO DI ROBERT CRUMB, LE CURVE DELL'INNOCENZA VENGONO TRADITE PALLE LINEE D'INCHIOSTRO NEVROTICHE DELLA MATURITÀ MODERNA, E VENGONO ABBANDONATE IN UN POLOROSO DISGORGINE...



... MENTRE NEI DISGOGNI DI KRISTINE KRYTTRE, LE CURVE DELL'INFANZIA E LE LINEE FOLLI DI UN MUNCH CREANO UN'ARIA DA BAMBINA PAZZA.



A META' DEGLI ANNI '60 QUANDO IL LETTORE MEDIO MARVEL ERA PREADOLESCENTE, GLI INCHIOSTRATORI POPOLARI USAVANO LINEE DINAMICHE MA AMICHEVOLI, ALLA KIRBY/SINNOTT.



MA QUANDO LA BASE DI LETTORI MARVEL E' CRESCIUTA NELL'ANSIA DELL'ADOLESCENZA, LE LINEE OSTILI E ASPRE DI UN ROB LIEFFELD HANNO TOCCATO UN TASTO PIU' SENSIBILE.



IN DECENNI DI FUMETTI A COLORI, GLI STILI RICONOSCIBILI DI DISEGNATORI INDIVIDUALI COME NICK CARPY HANNO INSTILLATO UN'ESPRESSIVITA' PERSONALE IN OGNI STORIA...



... MENTRE LE LINEE IRREGOLARI DI JULES FEIFFER COMBATTANO CON SE STESSO IN UNA PANTOMIMA DELLE LOTTE INTERIORI DELLA VITA MODERNA.



NELLE OPERE DI JOSE MUÑOZ, SI COMBINANO DENSE POZZE DI INCHIOSTRO E LINEE CHE SI SFILACCIANO PER EVOCARE UN MONDO DI DEPRAVAZIONE E MORBOSA DECAPENZA...



... MENTRE LE LINEE DECISE ED ELEGANTI E IL DESIGN VIVACE DI JOOST SWARTE TESTIMONIANO IRONIA E FREDDA RAFFINATEZZA.



IN "PRIGIONIERO DEL PIANETA INFERNO" DI SPIEGELMAN, LINEE DELIBERATAMENTE ESPRESSIONISTICHE DESCRIVONO UNA STORIA HORROR DELLA VITA REALE.



E NEI LAVORI MODERNI DI EISNER, UNA VASTA GAMMA DI STILI DI LINEE CATTURA UNA VASTA GAMMA DI STATI D'ANIMO E DI EMOZIONI.





ORA, SE LE FIGURE POSSONO RAPPRESENTARE TURBAMENTI INVISIBILI COME EMOZIONI ED ALTRI SENSI, A SECONDA DEL MODO IN CUI SONO ESEGUITE...



...ALLORA LA DISTINZIONE TRA FIGURE E ALTRI TIPI DI ICONE, COME LINGUAGGIO SPECIALIZZATO NELL'INVISIBILE, POTREBBE SEMBRARE UN PO' CONFUSA.

IN EFFETTI, CIO' CHE VEDIAMO NELLE LINEE VIVENTI DI QUESTE FIGURE E' LA MATERIA PRIMORDIALE DALLA QUALE SI PUO' EVOLVERE UN LINGUAGGIO FORMALIZZATO!



TI FACCIO UN ESEMPIO.



DICIAMO CHE VOGLIO FUMARE QUESTA PIPA...



...SUPPONENDO CHE SIA UNA PIPA...



...E CHE L'ACCENNO CON UN FIAMMIFERO IN QUESTO MOPO:





ESTRATTE DAL LORO CONTESTO ORIGINALE, POSSONO ORA ESSERE APPLICATE OVUNQUE. IL LETTORE CAPIRA ALL'ISTANTE IL LORO SIGNIFICATO.



PERSINO LE MOSCHE NEL CORSO DEGLI ANNI SI SONO ACCOSTATE ALLA CONDIZIONE ASTRATTA DEI SIMBOLI LINGUISTICI.



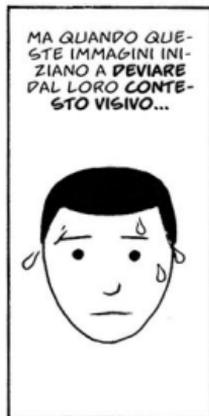
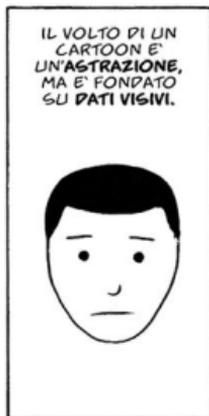
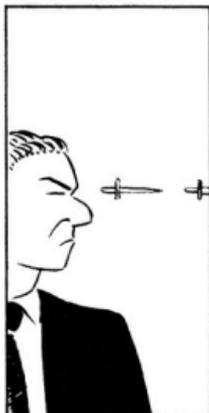
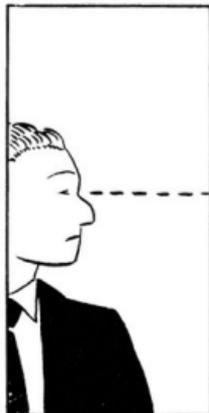
QUANDO UN PISEGNATORE INVENTA UN NUOVO MODO DI RAPPRESENTARE L'INVISIBILE, E' POSSIBILE CHE UN SUO COLLEGA LO RACCOLGA.



SE UN NUMERO SUFFICIENTE DI PISEGNATORI INIZIA AD USARE QUEL SIMBOLO, ENTRERA A FAR PARTE PER SEMPRE DEL LINGUAGGIO...

...COME SUCCESSO MOLTE VOLTE NEL CORSO DEGLI ANNI.





NELL'ANTICA MESOPOTAMIA, I SUMERI FECERO UN BEL PROGRESSO OLTRE 5.000 ANNI FA QUANDO CI FU BISOGNO DI REGISTRARE CERTE MERCI.

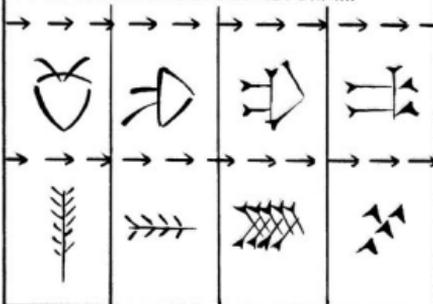


BUE



GRANO

QUESTI PRIMI SIMBOLI... DEI VERI E PROPRI CARTOON... SI DISTACCARONO GRADUALMENTE DA QUALSIASI SOMIGLIANZA NEL CONFRONTO DEL PROPRIO SOGGETTO, PER MUOVERSI VERSO LE FORME ALTAMENTE ASTRATTE DEI LINGUAGGI MODERNI...



...E PER RAGGIUNGERE IL NOSTRO SISTEMA TOTALMENTE ASTRATTO BASATO SUI SUONI.



PIU' LUNGA E' L'ESISTENZA DI UNA FORMA D'ARTE O DI COMUNICAZIONE, PIU' SIMBOLI ACCUMULA.



IL FUMETTO MODERNO E' UN LINGUAGGIO GIOVANE, MA HA GIA' UNA SCHIERA IMPRESSIONANTE DI SIMBOLI RICONOSCIBILI.



E QUESTO VOCABOLARIO VISIVO HA UN ILLIMITATO POTENZIALE DI CRESCITA.



IN UNA DATA CULTURA, QUESTI SIMBOLI SI DIFFONDO RAPIDAMENTE FINCHE' NON SONO RICONOSCIBILI DA TUTTI A PRIMA VISTA.



MA COSA SUCCEDDE QUANDO UN LINGUAGGIO SI EVOLVE IN PIU' DI UNA CULTURA ALLA VOLTA?



LA RISPOSTA, NATURALMENTE, SARA' L'EVOLUZIONE DI PIU' SERIE DI SIMBOLI!

E ANCORA UNA VOLTA COSI' E' STATO IN GIAPPONE, DOVE I FUMETTI SI SONO SVILUPPATI PER ANNI IN UN RELATIVO ISOLAMENTO DAI LORO CUGINI OCCIDENTALI.



RABBIA



DEMENTIA



SONNO



LIBIDINE



QUESTO PRINCIPIO È EVIDENTE IN MOLTI FUMETTI EUROPEI A COLORI E NEI FUMETTI GIAPPONESI D'AMORE, NEI QUALI SONO STATI ESCOGITATI EFFETTI ESPRESSIONISTICI PER QUASI TUTTE LE EMOZIONI IMMAGINABILI!



L'ESPRESSIVISMO E LA SINESTESIA DISTORCONO PER NATURA. SE SONO INTENSI QUANTO BASTA, I LORO EFFETTI POSSONO OSCURARE I LORO SOGGETTI.



MA UNA MANCANZA DI CHIAREZZA PUÒ ANCHE FAVORIRE UNA MAGGIORE PARTECIPAZIONE DA PARTE DEL LETTORE ED UN SENSO DI COINVOLGIMENTO CHE È PREFERITO DA MOLTI SCRITTORI E DISEGNATORI.



GLI AUTORI CHE USANO QUESTI EFFETTI POSSONO, TUTTAVIA, AVER BISOGNO DI CHIARIRE QUELLO CHE VIENE MOSTRATO.

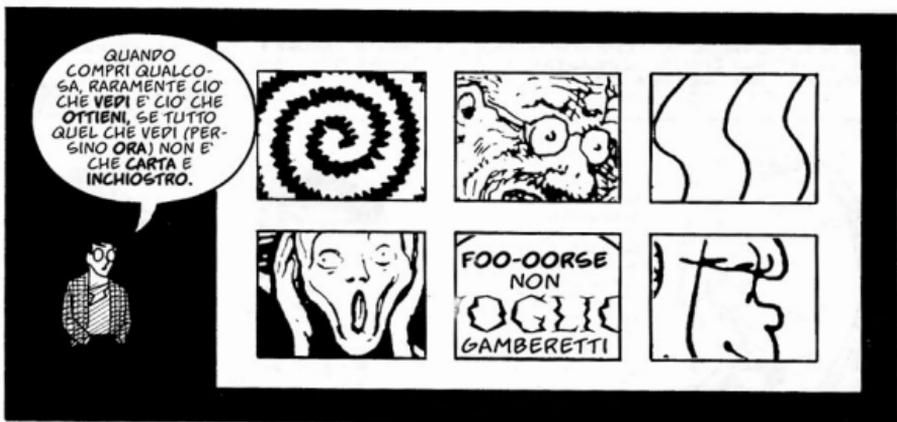
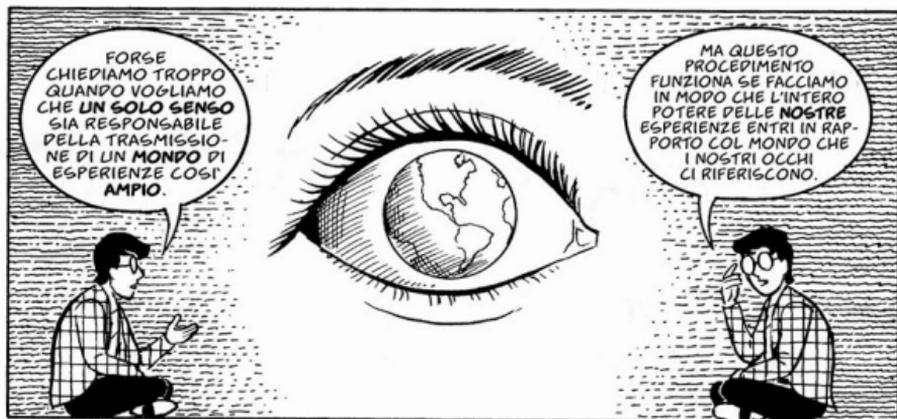


O TRAMITE IL CONTENUTO DELLE SCENE CIRCONSTANTI O, NATURALMENTE, TRAMITE LE PAROLE.

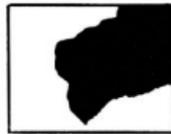






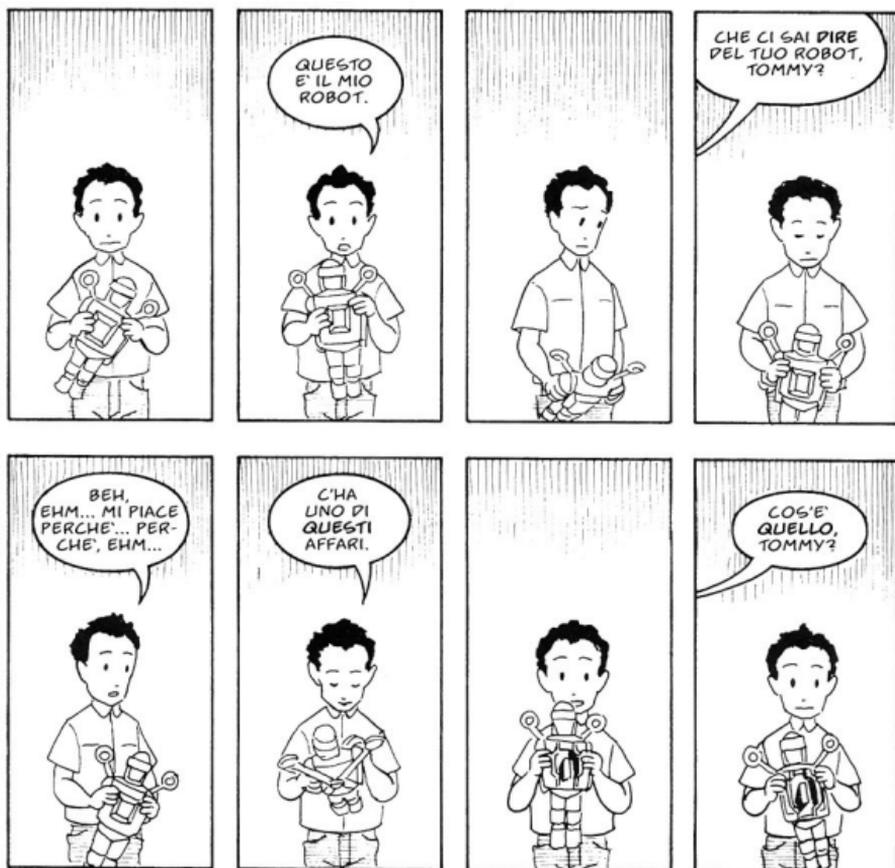


ALLA
FIN FINE,
OTTIENI
CIO' CHE
DAI.



SESTO CAPITOLO

MOSTRA E RACCONTA







DA BAMBINI, I NOSTRI PRIMI LIBRI ERANO STRACOLMI DI FIGURE E QUASI PRIVI DI PAROLE PERCHÉ COSÌ ERANO "PIÙ FACILI".



MA, CON LA CRESCITA, CI SI ASPETTAVA UNA NOSTRA EVOLUZIONE VERSO LIBRI MOLTO PIÙ PIENI DI TESTO E CON FIGURE SOLO OCCASIONALI...



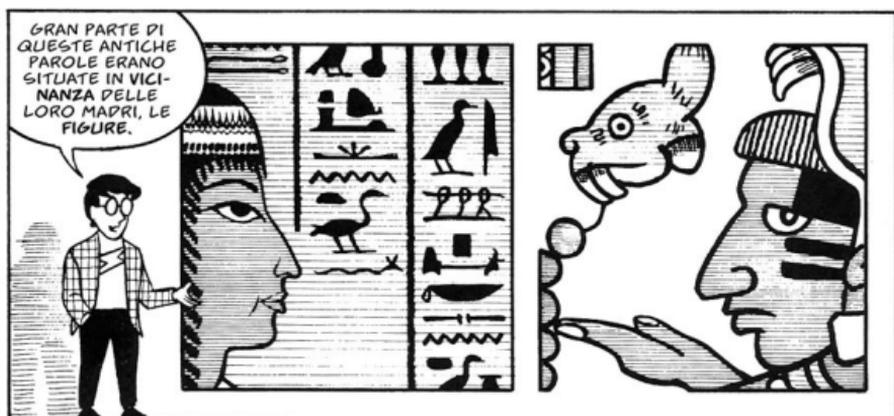
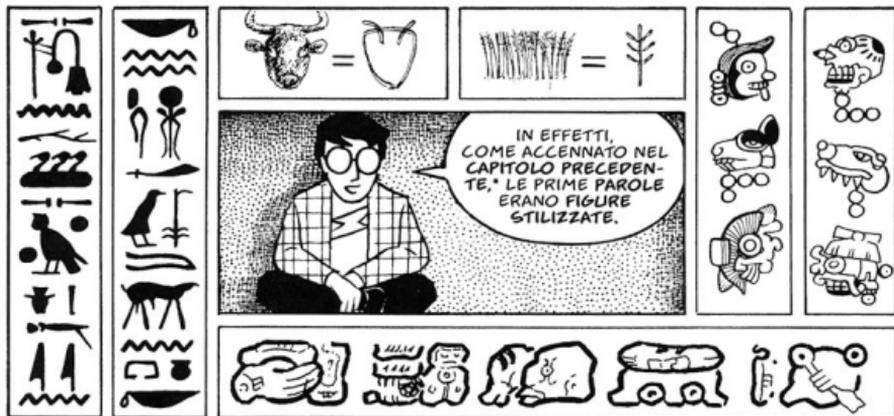
... FINO AD ARRIVARE AI LIBRI "VERI"... QUELLI SENZA NESSUNA FIGURA.

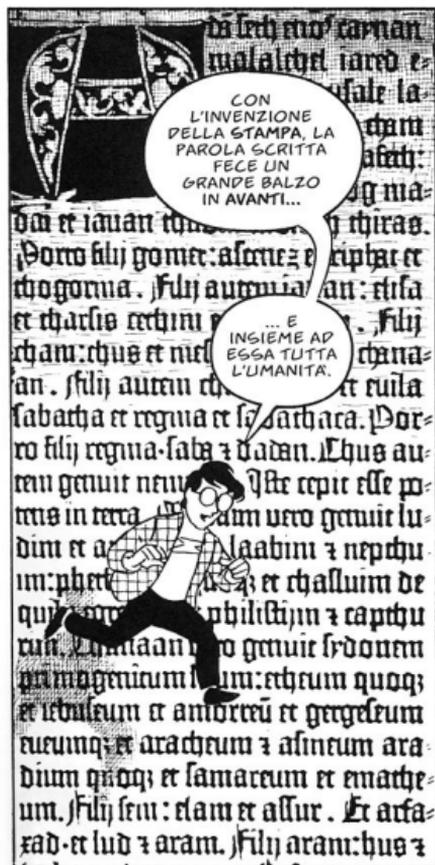


O FORSE, ED È IL TRISTE CASO DI OGGI, A NESSUN LIBRO E BASTA.









* NEI MANOSCRITTI ILLUMINATI, PER ESEMPIO.



Ugo Foscolo

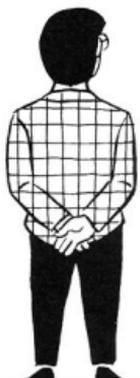
1802

Alla sera

*Forse perché della fatal quiete
tu sei l'immagine a me si cara vieni
o sera! E quando ti corteggian liete
le nubi estive i zèffiri sereni,
e quando dal nevoso aere inquiete
tenebre e lunghe all'universo meni
sempre scendi invocata, e le segrete
vie del mio cor soavemente tieni.
Vagar mi fai co' miei pensier su l'orme
che vanno al nulla eterno; e intanto fugge
questo reo tempo, e van con lui le torme
delle onde meco egli si strugge;
e mentre io guardo la tua pace, dorme
quello spirito guerrier ch'entro mi rugge.*

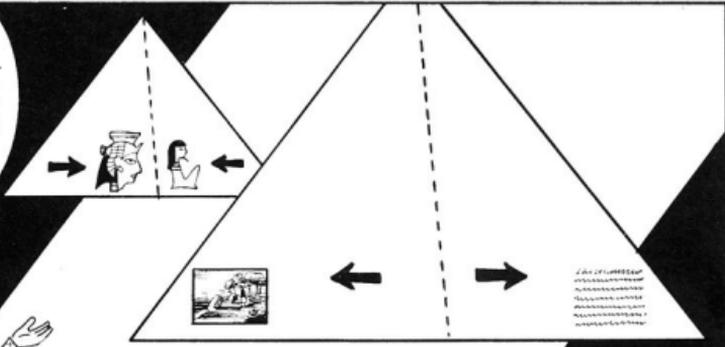
ALL'INIZIO
PELL'800, L'ARTE
E LA SCRITTURA
OCCIDENTALE
NON ERANO MAI
STATE TANTO
LONTANE.

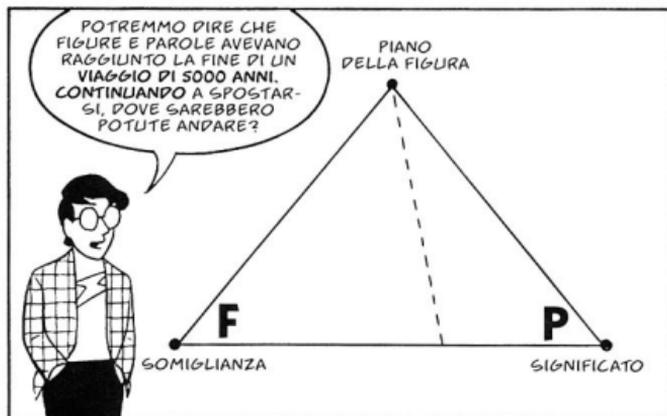
LA PRIMA
ERA OSSESSIO-
NATA DA
SOMIGLIANZA,
LUCE E COLORE,
TUTTI ELEMENTI
VISIBILI...



... L'ALTRA
ERA RICCA DI
INVISIBILI TESORI,
GENI, EMOZIONI,
SPIRITUALITÀ,
FILOSOFIA...

FIGURE E PA-
ROLE, UN TEM-
PO UNITE AL
CENTRO DEL NO-
STRO DIAGRAM-
MA DELL'ASTRA-
ZIONE ICONICA.
A QUESTO PUN-
TO HANNO DE-
VIATO VERSO
ANGOLI
OPPOSTI.





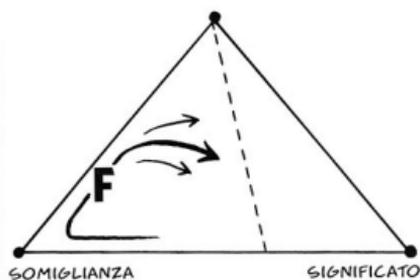
FACSIMILE DI DETAGLIO DA "A SUNDAY AFTERNOON ON THE ISLAND OF LA GRANDE JATTE" DI GEORGES SEURAT.



FACSIMILE DI DETTAGLI DA RITRATTI DI PICASSO, LEGER E KLEE.

ALCUNI ARTISTI SI SONO DIRETTI IN SU, VERSO LA CIMA DEL PIANO DELLA FIGURA, SENZA VOLERE NE' SOMIGLIANZA NE' UN "SIGNIFICATO" ESTERIORE.

MA LA SPINTA PRINCIPALE FU UN RITORNO AL SIGNIFICATO NELL'ARTE, LONTANO DALLA SOMIGLIANZA, PER RIENTRARE NEL REGNO DELLE IDEE.



NEL FRATTEMPO, ANCHE LA PAROLA SCRITTA STAVA CAMBIANDO, LA POESIA INIZIAVA AD ALLONTANARSI DAL LINGUAGGIO ELUSIVO E DOPPIAMENTE ASTRATTO DEL VECCHIO, PREFERENDO UNO STILE PIU' DIRETTO, SE NON COLLOQUIALE.

Ugo Foscolo 1802

Alla sera

*Forse perchè della fatal quiete
tu sei l'immagine a me si cara vieni
o sera! E quando ti corteggian liete
le nubi estive. I zeffiri sereni,
e quando dal nevoso aere inquiete
tenebre è lunghe all'universo menti*

Giovanni Pascoli 1900

La mia sera

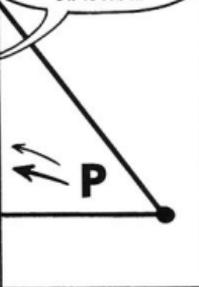
Il giorno fu pieno di lampi;
ma ora verranno le stelle,
le citate stelle. Nei campi
c'è un breve gre gre di ranelle.
Le tremule foglie dei pioppi
trascorre una gioia leggera.
Nel giorno, che lampi! che scoppi!
che pace la sera!

Si devono aprire le stelle
nel cielo si tenero e vivo.
Là, presso le allegre ranelle,
singhiozza monotono un rivo.
Di tutto quel cupo tumulto,
di tutta quell'aspra bufera,
non resta che un dolce singulto
nell'umida sera.

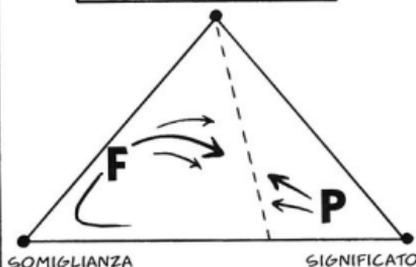
NELLA PROSA, IL LINGUAGGIO STAVA DIVENTANDO ANCHE PIU' DIRETTO E TRASMETTEVA IL SIGNIFICATO CON SEMPLICITA' E RAPIDITA', IN MODO SIMILE ALLE FIGURE.



IL "SIGNIFICATO" NON ERA STATO ASSOLUTAMENTE ABBANDONATO, MA GLI AUTORI SI STAVANO MUOVENDO DECISAMENTE A SINISTRA...



... VERSO UNA COLLISIONE!



H^âtre MICHEL
40 rue Des S
metherlin

vendredi 6 et samedi 7
JULIET
1923

SOIRÉ

DU COEUR

de semaine
rolongée
à 7 heures

canisée par TCHÉREZ
ARBRE

! Ocatifon :

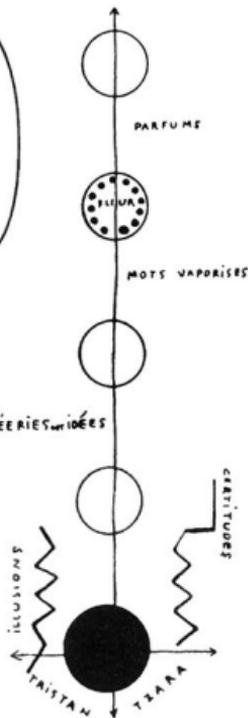
Marcelin Joux, 20, Bd de la Madeleine
Dumet, 4, Place de la Madeleine
Pavinsky, 13, Rue Beaupère
Au Sans Pareil, 27, Avenue Kléber
Sis, 3, Avenue Ledoual
Paul Guilloum, 20, Rue la Robbe
Librairie Morisy, 27, Bd Montparnasse
Paul Rosenburg, 21, Rue la Robbe
et au Théâtre Michel, Tél. 1. Out. 02-20

POSTER DADA PER LA COMMEDIA
"IL CUORE BARBUTO"

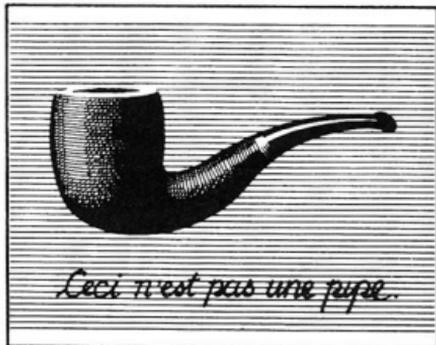
Portrait de TRISTAN TZARA

par
FRANCIS PICABIA

L'OPERA
DI DADAISTI,
FUTURISTI E
VARI ARTISTI
INDIVIDUALI
DELL'ERA
MODERNA
FECE BRECCIA
NELLA
FRONTIERA
TRA APPA-
RENZA E
SIGNIFICATO!



MENTRE ALTRI ARTISTI GIOCAVANO
SULL'IRONIA DELLO SCONTRO TRA
PAROLE E FIGURE!



FACSIMILE DI "DOLCETTA ORIENTALE" (1938) DI PAUL KLEE







* O COMUNQUE, NON E' CAMBIATA QUANTO CI PIACE PENSARE.



COMBINAZIONE DI PAROLE E FIGURE MAGARI NON È LA MIA DEFINIZIONE DI FUMETTO, MA QUESTA COMBINAZIONE HA AVUTO UN'INCREDIBILE INFLUENZA SULLA SUA CRESCITA.

FUMETTO S.M. 1. IMMAGINE E FIGURE GIUSTAPPOSTE IN UNA SEQUENZA, CON LO SCOPO DI COMUNICARE INFORMAZIONI E/O TRIGGERE UNA REAZIONE ESTETICA NEL LETTORE. (NDT: QUESTI DUE TESTI SONO RELATI AD ARTE NEI PUNTI DI VISTA DEL NARRATORE.)

2. SUPEREROI CON CARATTERI E VIVACI CHE SI BATTONO CONTRO IL MINIMALISMO VOGGIAMO IL MONDO: IN UN'EMOZIONE DI AZIONE VIOLENTE MA...



NEI FUMETTI POSSIAMO RITRARRE UNA VASTA GAMMA DI ESPERIENZE UMANE TRAMITE PAROLE E FIGURE.



COME RISULTATO... NONOSTANTE I SUOI MOLTI ALTRI UGI POTENZIALI... IL FUMETTO È STATO STRETTAMENTE IDENTIFICATO CON L'ARTE DELLA NARRAZIONE.



ED IN EFFETTI PAROLE E FIGURE HANNO UNA GRAN CAPACITÀ DI RACCONTARE STORIE QUANDO GLI AUTORI LE SFRUTTANO PIENAMENTE ENTRAMBE.



BIOGRAFIA
STORIA D'AMORE
VERSO SCIOLTO
POESIA EPICA
ALLEGORIA SOCIALE
ADATTAMENTO
FLUSSO DI COSCIENZA
SATIRA

DADA
HORROR
SURREALISMO
FICTION STORICA
RACCONTO TRADIZIONALE
GENERE EROTICO
GIALLO
ARGOMENTO RELIGIOSO

ARTE SEQUENZIALE

E, FINORA, ABBIAMO VISTO SOLO LA PUNTA DELL'ICEBERG!



DA BAMBINI, "MOSTRIAMO E RACCONTIAMO" IN MODO INTERCAMBIABILE, COMBINANDO PAROLE E FIGURE PER TRASMETTERE UNA SERIE COLLEGATA DI IDEE.



I DIVERSI MODI IN CUI POSSIAMO COMBINARE NEI FUMETTI PAROLE E FIGURE SONO PRATICAMENTE ILLIMITATI.



MA CERCHIAMO DI SUDDIVIDERLI IN CATEGORIE SEPARATE.



PER PRIMA
COGA, ABBIAMO
LE COMBINAZIONI
CON PREVALENZA
DELLA PAROLA. DOVE
LE FIGURE ILLUSTRANO,
MA NON AGGIUNGO
NULLA DI RILEVANTE
AD UN TESTO
IN LARGA MIGURA
COMPLETO.



ARRANCAMMO FINO A CASA
APPENA PRIMA DELL'ALBA,
VOMITANDO OGNI 20 METRI.



JUDY MI DIEDE LE
CHIAVI E SORRISSE.



LA COSTITUZIONE
DEGLI USA FU
ADOPTATA DAL
SECONDO CON-
GRESSO COLONIA-
LE NEL 1787 E
MESSA IN ATTO NEL
1789.



POI CI
SONO LE COMBI-
NAZIONI CON PREVA-
LENZA DELLA FIGURA
IN CUI LE PAROLE AG-
GIUNGO NO POCO PIU'
DI UNA COLONNA SO-
NORA AD UNA SE-
QUENZA NARRATA
VIGIVAMENTE.



E, NATURAL-
MENTE, LE VI-
GNETTE CON COM-
BINAZIONI EQUIVA-
LENTI NELLE QUALI
SIA LE PAROLE CHE LE
FIGURE TRASMETTONO
ESSENZIALMENTE
LO STESSO
MESSAGGIO.



CON FACCIA
TORVA, GEORGE
SOLLEVO' IL SUO
LECCA-LECCA.



MA IL POSSENTE COLPO DEL
CAPITANO MANCA IL SUO BER-
SAGLIO!

DANNAZIONE!
HA SCHIVATO IL MIO
PUGNO E HO COLPITO
QUESTO MURO!



AH! TI HO
SCHIVA-
TO!

MI SENTO TANTO
TRISTE!



... PENSO' AMY.

UN'ALTRA ANCORÀ È LA COMBINAZIONE ADDITIVA IN CUI LE PAROLE AMPLIFICANO O ELABORANO UN'IMMAGINE O VICEVERSA.



MI SENTO LA TESTA COME UNA ZUCCA SFONDATA!



CHE NE DICI DEI MIEI VESTITI NUOVI, PUPA?



MA È LO STESSO GIOVE DELLA MIA GIOVINEZZA?



NELLE COMBINAZIONI PARALLELE, PAROLE E FIGURE SEMBRANO SEGUIRE PERCORSI MOLTO DIVERSI... SENZA INTERSECARSI.



"HAI GIÀ PARLATO CON BILL?"

"L'HA FATTO SALLY. PERCHÉ?"

"HO AVUTO I RISULTATI DELL'ESAME. TUTTO NEGATIVO."

"DAVERO? FANTASTICO!"

BEH...



PEPE.

CEREALI.

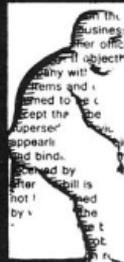
LATTE.

BURRO.

LAMPADINE.



UN'ALTRA OPZIONE ANCORA È IL MONTAGGIO IN CUI LE PAROLE VENGONO CONSIDERATE PARTI INTEGRANTI DELLA FIGURA.



IL TIPO DI COMBINAZIONE PAROLA/FIGURA PIU' COMUNE FORSE E' QUELLO INTERDIPENDENTE, NEL QUALE PAROLE E FIGURE PROCEPONO DI PARI PASSO NELLA TRASMISSIONE DI UN'IDEA CHE NON POTREBBERO TRASMETTERE SEPARATAMENTE.



NEL FRATTEMPO...

TI HA VISTO NESSUNO?



MI SERVE SOLO QUESTA PER FERMARLO!



'STO TIZIO TI SEMBRA UN MANAGER??



"E INDOVINA UN PO' CHI ARRIVO' NEL CAMION DI BOB UN'ORA DOPO!"



EHY, MARGE!

OH, MIO DIO!

STA MENTENDO.

AH-AH.



"DOPO IL COLLEGE, INIZIAI UNA CARRIERA NELL'ALTA FINANZA."

SVELTO, VA BENE?!



LE COMBINAZIONI INTERDIPENDENTI NON SONO PERO' SEMPRE EQUILIBRATE E POSSONO PRIVILEGIARE UN PIATTO QUALSIASI DELLA BILANCIA.

F
—
P



IN GENERE, PIU' DICIAMO CON LE PAROLE, PIU' LE FIGURE SONO LIBERE NELLA LORO ESPLORAZIONE E VICEVERSA.

P
—
F

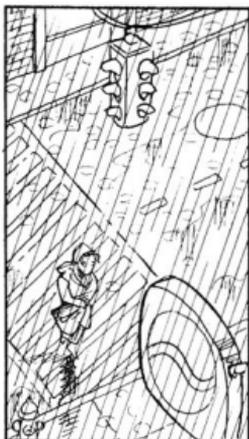


QUANDO SONO LE FIGURE AD AVER PESO PER LA CHIAREZZA DI UNA SCENA, QUESTE CONSENTONO ALLE PAROLE DI ESPLORARE UN'AREA PIU' VASTA.



SUPPONIAMO CHE VI MOSTRI UNA DONNA CHE ATTRAVERSA LA STRADA SOTTO LA PIOGGIA E CHE COMPRA UNA CONFEZIONE DI GELATO PER POI MANGIARLO NEL SUO APPARTAMENTO...

... TUTTO CON DELLE FIGURE.





D'ALTRO CANTO, SE LE PAROLE FISSANO IL "SIGNIFICATO" DI UNA SEQUENZA, LE FIGURE ALLORA POSSONO DAVVERO DECOLLARE.



ATTRAVERSAI LA STRADA E RAGGIUNGI IL SUPERMARKET. LA PIOGGIA MI ENTRAVA NEGLI STIVALI.

TROVAI NEL FREEZER L'ULTIMA CONFEZIONE AL CIOCCOLATO CON SCAGLIE DI CIOCCOLATO.

IL COMMESO CERCO DI ABBORDARMI. GLI DISSI "NO, GRAZIE". MI GUARDO IN MODO RACAPRICCIANTE...

RITORNAI NEL MIO APPARTAMENTO...

... E IN UN'ORA LO FINII TUTTO.

FINALMENTE SOLA.





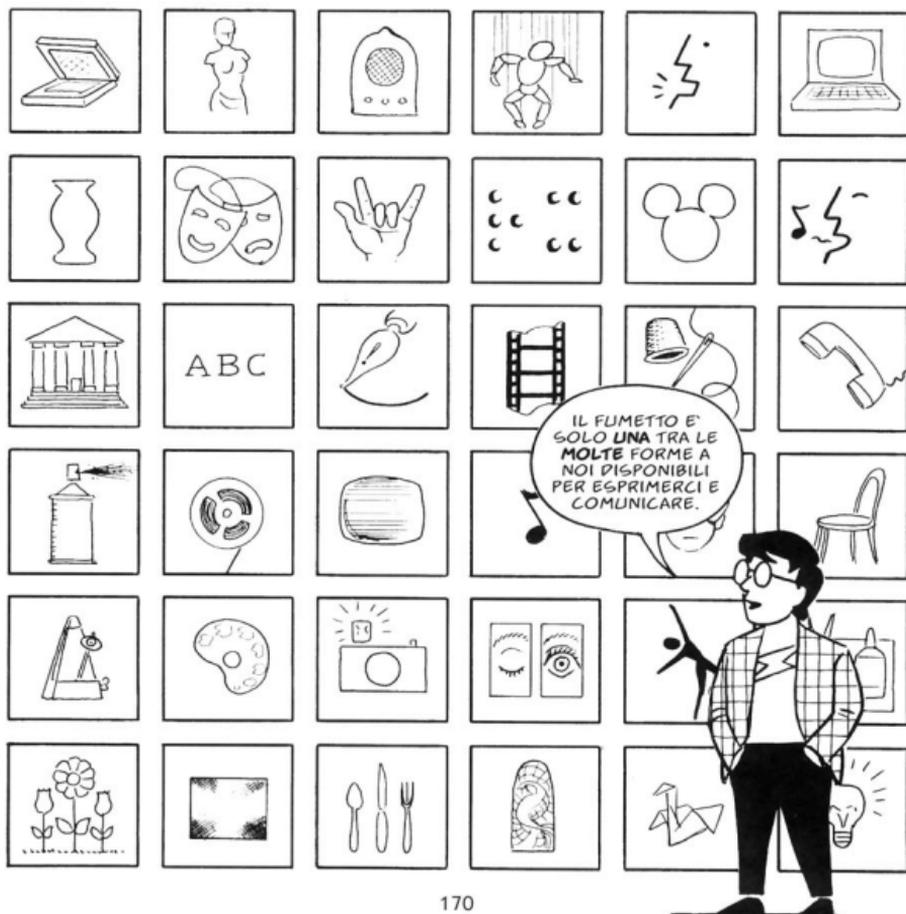
... QUANDO RACCONTARE VOLEVA DIRE MOSTRARE...



... E MOSTRARE VOLEVA DIRE RACCONTARE.

SETTIMO CAPITOLO

I SEI PASSI







QUANDO E' IN TRAPPOLA SULL'ESTREMITA DI UN DIRUPO, LA SUA MENTE RIESCE A CONCEPIRE UN SOLO MODO PER SOPRAVVIVERE!



CI SI AGGRAPPA.



E SOPRAVVIVE.



LA SUA MOSSA SUCCESSIVA POTREBBE ESSERE LA RICERCA DEL CIBO (SOPRAVVIVENZA) O MAGARI UN'ALTRA FEMMINA (RIPRODUZIONE).



MA INVECE...



ARTE.



E' UNA FORTUNA CHE NELL'ESISTENZA UMANA NON POSSIAMO PASSARE OGNI ORA DI VEGLIA A MANGIARE O A FARE SESSO! NON IMPORTA CON QUALE AFFANNO PERSEGUIAMO I NOSTRI SCOPI, INEVITABILMENTE CI SARANNO MOMENTI IN CUI NON ABBIAMO PROPRIO NULLA DA FARE!





PRIMO: FORNISCO-
NO ESERCIZIO A
MENTI E CORPI CHE
NON RICEVONO STI-
MOLI ESTERNI.



SECONDO: FORNI-
SCONO UNO SFOGO
PER GLI **SQUILIBRI**
EMOTIVI, CONTRIBUEN-
DO ALLA SOPRAVVI-
VENZA MENTALE DEL-
LA RAZZA.



TERZO E FORSE PIU'
IMPORTANTE PER LA
SOPRAVVENZA DEL-
LA NOSTRA RAZZA:
ATTIVITA' CASUALI CO-
ME QUESTE SPESSO
PORTANO...



... A SCOPERTE
UTILI!



QUESTA
FUNZIONE SAREBBE
STATA ASSOLTA NEI
SECOLI **SUCCESSI-
VI** ANCHE DA **SPORT**
E **GIOCHI**.



L'ARTE
COME **ESPRESSIONE**
DELLA **PROPRIA PERGO-
NALITA'**, L'ARTISTA COME
ERODE, PER MOLTI, QUE-
STO E' IL SUO PIU'
ALTO **SCOPO**.



L'ARTE COME **SCOPERTA**, COME
RICERCA DELLA **VERITA'**, COME **ESPLORAZIO-
NE**; L'ANIMA DI MOLTA **ARTE MODERNA** E IL
FONDAMENTO DI **LINGUAGGIO**, **SCIENZA** E
FILOSOFIA.



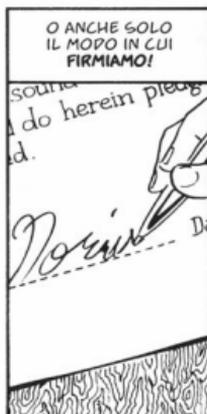
MOLTO E' CAMBIATO IN MEZZO MILIONE DI ANNI,
MA CI SONO COSE CHE NON CAMBIANO MAI.



I PROCESSI SONO ORA PIU' **COMPLESSI**, MA
GLI **ISTINTI*** RIMANGONO GLI **STESSI**. **SO-
PRAVVENZA** E **RIPRODUZIONE** HANNO SEM-
PRE IL **SOPRAVVENTO**.



* INSIEME ALLE TANTE SENSAZIONI E ABITUDINI RELATIVE.



MA L'IDEALE DI QUESTI ULTIMI E' VIVO NEL CUORE DI MOLTI ARTISTI CHE MAGARI SPERANO DI RAGGIUNGERE IL SUCCESSO, MA CHE MAI ALTEREREBBERO IL PROPRIO LAVORO PER OTTENERLO.



L'ARTISTA PURO DICE AL MONDO: "NON L'HO FATTO PER DANARO! NON L'HO FATTO PERCHE' SI INTONI COL COLORE DEI VOSTRI DIVANI!"



"NON L'HO FATTO PER FARE CONQUISTE! NON L'HO FATTO PER LA FAMA, PER IL POTERE, PER AVVIDITA' NE' PER NIENT'ALTRO! L'HO FATTO PER L'ARTE!"

IN ALTRE PAROLE: "LA MIA ARTE NON HA ALCUN VALORE PRATICO!"



"MA E' IMPORTANTE!"



E A VOLTE LO E', ANCHE SE POTREBBERO OCCORRERE UN PAIO DI SECOLI PERCHE' IL RESTO DEL MONDO LO SCOPRA!



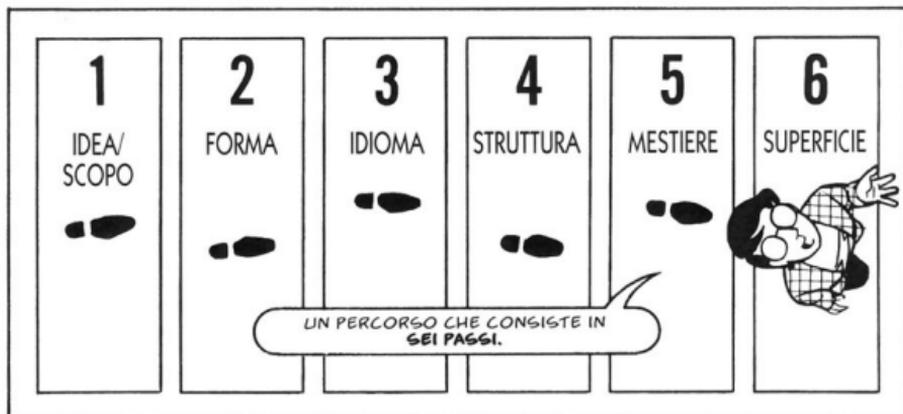
L'ARTE "PURA" E' ESSENZIALMENTE LEGATA AL PROBLEMA DELLO SCOPO... ALLA DECISIONE DI COSA SI VUOLE DALL'ARTE.



E QUESTO E' VERO NEI FUMETTI QUANTO NELLA PITTURA, NELLA SCRITTURA, NEL TEATRO, NEL CINEMA, NELLA SCULTURA O IN QUALSIASI ALTRA FORMA D'ARTE...

... PERCHE' LA CREAZIONE DI QUALSIASI OPERA IN QUALSIASI MEDIUM SEGUIRA' SEMPRE UN CERTO PERCORSO.







NEI FUMETTI, IL CICLO INIZIA IN TUTTO QUANTO IL MONDO, APPENA I GIOVANI LETTORI LI SCOPRONO PER LA PRIMA VOLTA E INIZIANO A SVILUPPARE, IN ALCUNI CASI, UN AMORE CHE DURERA TUTTA UNA VITA!



IN QUESTA PRIMA FASE, QUESTI LETTORI SPERIMENTANO DIRETTAMENTE PERSONAGGI, IDEE, EVENTI ED EMOZIONI DELLA STORIA.

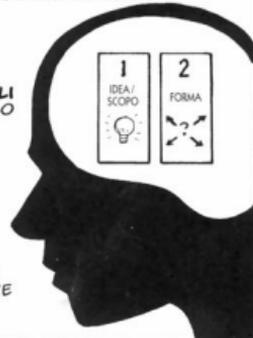
IL FUMETTO AGISCE DA INTERMEDIARIO TRA IL NARRATORE E IL PUBBLICO.



MA IN ALCUNI LETTORI, INIZIA A SVILUPParsi UNA CONSAPEVOLEZZA DELLA FORMA, LA PRESA DI COSCIENZA CHE TUTTI I FUMETTI SONO SOLO INCHIOSTRO SU CARTA...

... CHE PER CREARLI OCCORRONO SOLO CERTE ABILITA' ...

... E CHE QUESTE POSSONO ESSERE IMPARATE!



UNO DI LORO... PIENO DI GRANDI IDEE...
PRENDE LA GRANDE DECISIONE.



HA INIZIATO IN MODO RAGIONEVOLE. HA LE
IDEE E HA SCELTO IL FUMETTO COME SUA
FORMA ESPRESSIVA. ORA FORSE RIFLETERA
SU QUALE TIPO DI FUMETTO E' ADATTO A LUI.



MA PROBABILMENTE NON SARA COSI.

NEL SUO TENTATIVO DI DIVENTARE UN PRO-
FESSIONISTA, E' PIU' VEROSIMILE CHE RIMAN-
DI LE PROPRIE IDEE E INIZI A STUDIARE LA
TECNICA DI ALTRI DISEGNATORI.



ALLA FINE...



MA QUANDO PORTA IL SUO LAVORO A UNA
CONVENTION FUMETTISTICA LOCALE DA UN
VERO PROFESSIONISTA:



COMPRA QUINDI QUALCHE LIBRO SU ANATO-
MIA E PROSPETTIVA, STUDIA UN ASSORTI-
MENTO DI TECNICHE DI DISEGNO E SI ESER-
CITA, SI ESERCITA, SI ESERCITA PER MESI.



MA PER QUALCHE MOTIVO, NON SCATTA QUELLA MOLLA. FORSE NON E' ABBASTANZA ABILE... FORSE PERDE INTERESSE... FORSE CAPITA QUALCOS'ALTRO NELLA SUA VITA... MA QUALUNQUE SIA LA RAGIONE...



ORA UNA DI LORO E' PRONTA A FARE IL PASSO SUCCESSIVO! HA STUDIATO LA TECNICA PER TUTTO IL LICEO E L'ACCADEMIA.



E' UNA BUONA STUDENTESSA E LAVORA SOLO.



MA QUANDO MOSTRA IL SUO LAVORO A UN MATURO PROFESSIONISTA...

(SEI UNA SCENEGGIATRICE E DISEGNATRICE DI TALENTO, MA LA TUA NARRAZIONE E' INSUFFICIENTE, NON HAI SENSO DEL RITMO... QUESTE IMPAGINAZIONI SONO CONFUSE... DEVI COMPORRE LE TUE STORIE...)



A QUESTO PUNTO E' POSSIBILE CHE LA SUA ABILITA' LE PROCURI UN LAVORO, MA SOLO COME ASSISTENTE. A MENO CHE LEI NON COMPRENDA LA STRUTTURA CHE SI CELA AL DI SOTTO DELLA TECNICA, QUESTO E' IL MASSIMO A CUI PUO' ARRIVARE.



MA FORSE QUESTO BASTA A QUESTA DESIGNATRICE IN PARTICOLARE. LE BASTA FAR PARTE DEL MONDO DEL FUMETTO, SENZA ESSERE NECESSARIAMENTE LEI A COMANDARE.



MA ALTROVE, UN ALTRO AUTORE HA ATTRAVERSATO LO STESSO TIPO DI PROCESSO E VUOLE ALTRO!



PASSA OGNI MOMENTO AD ELABORARE I DIFFICILI PRINCIPI DELLA COMPOSIZIONE E DELLA NARRAZIONE FUMETTISTICA, QUELLI CHE NON SI TROVANO SUI LIBRI!



SCOPRE CHE IL SUO AUTORE PREFERITO ERA SOLTANTO LA PALLIDA IMITAZIONE DI UNO PIU' VECCHIO E MENO RAFFINATO CHE AVEVA SEMPRE DATO PER SCONTATO.



IMPARA A VEDERE OLTRE LE TECNICHE DI DISEGNO E DI SCENEGGIATURA FINO A VEDERE LA SCENA NELLA SUA INTERESSA... RITMO, DRAMMA, UMORISMO, SUSPENSE, COMPOSIZIONE, SVILUPPO TEMATICO, IRONIA. BEN PRESTO TUTTI QUESTI STRUMENTI SONO AL SUO SERVIZIO!



* BEH, VA BENE, IN UN SOLO LIBRO! ANCORA UNA VOLTA, IN QUELLO DI EISNER. (N45: ORA SONO DUE, QUELLI DI EISNER, VEDI LA BIBLIOGRAFIA. E COMUNQUE SCOTT SI RIFERISCE AI SAGGI STATUNITENSIS...).

E AMMETTIAMO CHE **FUNZIONA!** CONQUISTA **DAVERO** LA SUA SERIE E VIENE PRESTO CONSIDERATO UN AUTORE DI **GRANDE TALENTO**. COMPRENDE LA **NARRAZIONE A FUMETTI** MEGLIO DI MOLTI ALTRI.



I SUOI LAVORI NON SONO PARTICOLARMENTE **ORIGINALI**, LA CRITICA NON GLI PRESTA MOLTA ATTENZIONE, MA **GUADAGNA DISCRETAMENTE PER SE' E I SUOI** E QUESTO GLI BASTA...



MA **UN'ALTRA DISEGNATRICE** HA SUPERATO LO **STESSO TIPO** DI DIFFICOLTÀ, HA RAGGIUNTO LO **STESSO LIVELLO** DI SUCCESSO E **NON È ANCORA SODDISFATTA**.



SI CHIEDE SE IL SUO SUCCESSO ABBA **DAVERO UN SIGNIFICATO** QUANDO CI SONO **TANTI ALTRI** CHE FANNO LE **STESSE COSE** ALLO **STESSO MODO**. LEI VUOLE **L'IMPENITA'**.



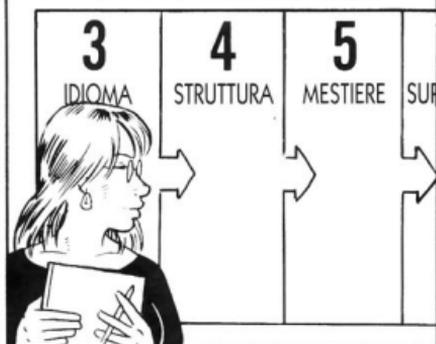
CREPE CHE CI SIA QUALCOS'**ALTRO**... **QUALCHE PEZZO** DEL **MOSAICO**... CHE **NON HA ANCORA SCOPERTO**.



INIZIA AD **INVENTARE NUOVI MODI** DI PRESENTARE **"LE STESSE COSE DI SEMPRE"**. SVILUPPA **NUOVE TECNICHE INNOVATIVE**. E, **NEL COMPLESSO**, COMINCIA A **ELIMINARE "LE STESSE COSE DI SEMPRE"**!



MENTRE CREA IL **PROPRIO IDIOMA FUMETTISTICO PERSONALE**, SCOPRE CHE IL SUO INTERO LAVORO MUTA PER **ADATTARSI AD ESSO**.



SUPPONIAMO CHE SEGUANO PRESTO IL **SUCCESSO ECONOMICO** E LA **STIMA DEI SUOI COLLEGLI**.



I GIOVANI PISEGNATORI INIZIANO AD **IMITARE** IL SUO STILE, MA LA MAGGIOR PARTE DI LORO SEMBRA APPREZZARNE SOLO LA **"SUPERFICIE"**.



E FORSE SARA **SODDISFATTA** DI QUESTO TIPO DI SUCCESSO E SICURA DI TROVARSI SUL PERCORSO GIUSTO PER **SCOPRIRE** QUALSIASI COSA **NON CONOSCA GIÀ**.

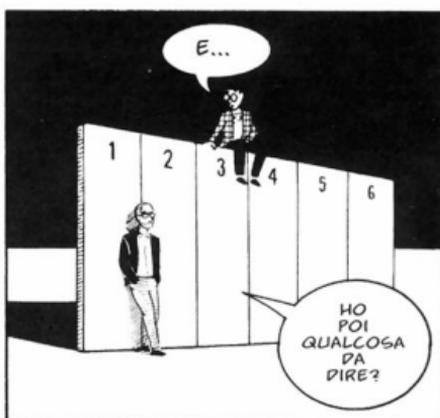
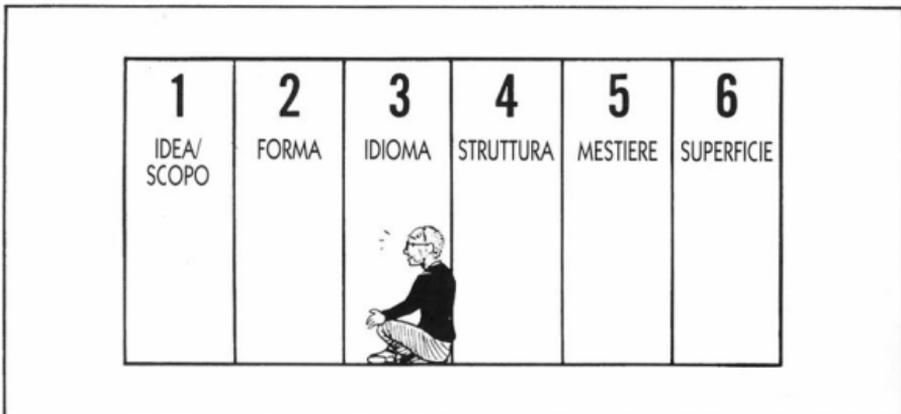


MA ALTROVE, UN ALTRO AUTORE E' ARRIVATO FINO A QUESTO PUNTO E CONTINUA A NON SENTIRSI **SODDISFATTO**. SENTE DI AVER **TRASCURATO** QUALCOSA DI MOLTO IMPORTANTE...



... QUALCOSA DI **FONDAMENTALE**, QUALCOSA CHE E' **L'ESSENZA** DEL SUO ESSERE ARTISTA. CON QUESTI PENSIERI NELLA MENTE, E' SOLO QUESTIONE DI **TEMPO** PRIMA CHE SI PONGA QUESTA SEMPLICE DOMANDA:





2 FORMA



SCEGLIENDO LA FORMA, SI PREPAREREBBE A DIVENTARE UN ESPLORETORE.

IL SUO SCOPO: SCOPRIRE TUTTO CIO' DI CUI E' CAPACE LA FORMA ARTISTICA.

E ALLA SUA ARTE NON MANCHEREBBERO IDEE O UNO SCOPO.

1	2	3	4	5	6
IDEA / SCOPO	FORMA	IDIOMA	STRUTTURA	MESTIERE	SUPERFICIE
←	→	→	→	→	

SEMPLICEMENTE, LA SUA ARTE DIVENTEREBBE IL SUO SCOPO E COL TEMPO ARRIVEREBBERO LE IDEE A PARLE CORPO.

GLI AUTORI CHE AFFRONTANO QUESTO PERCORSO SONO SPESSO PIONIERI E RIVOLUZIONARI... ARTISTI CHE VOGLIONO SCUOTERE LE COSE, CAMBIARE IL MODO DI PENSARE DELLA GENTE, INVESTIGARE LE LEGGI FONDAMENTALI CHE GOVERNANO L'ARTE DA LORO SCELTA.



McCAY



Spiegelman



HERRIMAN



STERRET



MOEBIUS

(IN ALTRE FORME ARTISTICHE: STRAVINSKIJ, PICASSO, VIRGINIA WOOLF, ORSON WELLES ECC.)

1 IDEA / SCOPO



D'ALTRA PARTE, SE SCEGLIE IL PRIMO PASSO COME SUO OBIETTIVO, ALLORA LA SUA ARTE DIVENTA UNO STRUMENTO.

E LA FORZA DI QUELL'ARTE FARA AFFIDAMENTO SULLA FORZA DELLE IDEE AL SUO INTERNO.

ORA, "RACCONTARE LA STORIA" (O NEL CASO NON SI TRATTI DI FICTION, "TRASMETTERE IL MESSAGGIO") ASSUME UNA PRIORITA' SULL'INVENTIVA.

1	2	3	4	5	6
IDEA / SCOPO	FORMA	IDIOMA	STRUTTURA	MESTIERE	SUPERFICIE
→	→	→	→	→	

MA RACCONTARE UNA STORIA CON LA MAGGIOR EFFICACIA POSSIBILE POTREBBE RICHIEDERE INVENTIVA. SPESSO E' COSI'.

QUESTO E' IL PERCORSO DEI GRANDI NARRATORI, AUTORI CHE HANNO QUALCOSA DA DIRE ATTRAVERSO I FUMETTI E DEDICANO TUTTE LE PROPRIE ENERGIE A CONTROLLARE IL PROPRIO MEDIUM, AFFINANDO LA SUA CAPACITA' DI TRASMETTERE UN MESSAGGIO CON EFFICACIA.



(IN ALTRE FORME ARTISTICHE: CAPRA, DICKENS, WOODY GUTHRIE, EDWARD R. MURROW, ECC.)



PIU' UN ARTISTA SI DEDICA A UNO DI QUESTI DUE PUNTI FOCALI, TANTO PIU' DRAMMATICO E' IL CAMBIAMENTO QUANDO DECIDE DI MUTARE DIREZIONE!

IL PASSAGGIO DI ART SPIEGELMAN DAI LAVORI SPERIMENTALI DEGLI ANNI '70 E DEI PRIMI ANNI '80 AL MODESTO STILE "DA CRO-NACA" DELLA SUA BIOGRAFIA E PIETRA MILIARE "MAUS" HA SPIAZZATO I LETTORI.

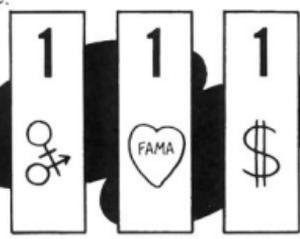
2 FORMA



1 IDEA/SCOPO



FORSE GLI OBIETTIVI DEFINITIVI DELLA MAGGIOR PARTE DEGLI ARTISTI NON SONO TANTO DIVERSI DA QUELLI DI CHIUNQUE ALTRO, SE SFRONDATI QUANTO BASTA. ANCHE PER CHI POSSIEDE ALTI IDEALI, GLI ISTINTI FONDAMENTALI ESERCITANO UNA POTENTE ATTRAZIONE.



MA ANCHE SE TENIAMO CONTO DELLE DISTRAZIONI DELLA VITA, RIMANE SORPRENDENTE QUANTO TEMPO E QUANTA FATICA IMPIEGHINO GLI AUTORI NEL TENTATIVO DI OTTENERE QUELLO CHE VOGLIONO DAI FUMETTI...

... PERSINO PRIMA DI SAPERE COS'E' CHE VOGLIONO!



NATURALMENTE, NON TUTTI AFFRONTANO QUESTO LUNGO PERCORSO. ALCUNI NON SI FANNO PROBLEMI NEL RAGGIUNGERE SENZA ALCUNA DEVIAZIONE GLI OBIETTIVI CHE HANNO DEFINITO...





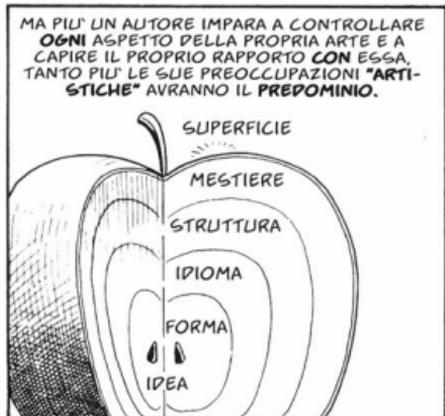
QUALSIASI AUTORE DI QUALSIASI MEDIUM SEGUIRA SEMPRE QUESTI SEI PASSI, CHE SE NE RENDA CONTO O NO.

TUTTE LE OPERE COMINCIANO CON UN SCOPO, PER QUANTO ARBITRARIO; TUTTE ASSUMONO UNA QUALCHE FORMA; TUTTE FANNO PARTE DI UN IDIOMA (ANCHE SE E' UN IDIOMA PERSONALE); TUTTE POSSIEDONO UNA STRUTTURA; TUTTE RICHIEDONO UN MESTIERE DI QUALCHE TIPO; TUTTE PRESENTANO UNA SUPERFICIE.



L'ARTISTA SI PUO' ESPRIMERE LIBERAMENTE IN TUTTI GLI ASPETTI DEL FUMETTO, PERSINO QUANDO LA SUA PREOCCUPAZIONE PRIMARIA E' LA SOPRAVVIVENZA ECONOMICA.

C'E' SEMPRE SPAZIO PER UNA CERTA QUANTITA' DI "ARTE".

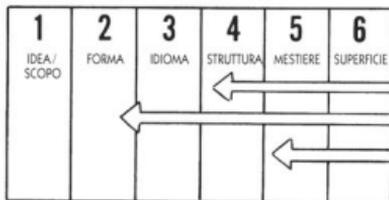
L'ORDINE DEI SEI PASSI E' INNATO. COME NELLA DISPOSIZIONE DELLE OSSA IN UNO SCHELETRO DI DINOSAURO, QUESTE POSSONO ESSERE SCOPERTE IN UN ORDINE QUALSIASI, MA QUANDO VENGONO MESSE INSIEME, ANDRANNO OGNUNA AL PROPRIO POSTO!



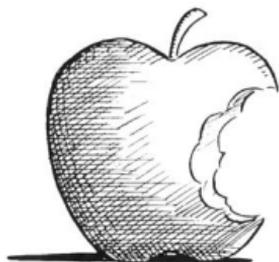
IN PRATICA, UN ASPETTO QUALSIASI DEI FUMETTI PUO' ATTRARRE PER PRIMO UN ARTISTA NELLA SUA ORBITA.



EPPURE, IL PROCESSO DI APPRENDIMENTO PER LA MAGGIOR PARTE DEGLI ARTISTI E' UN VIAGGIO LENTO E COSTANTE DALLA FINE AL PRINCIPIO.



DALLA **SUPERFICIE** AL **CUORE**.

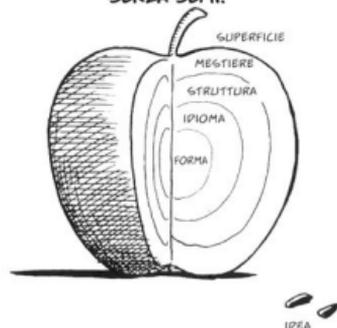


ED E' NEL **CUORE** DELL'ARTE CHE LA DOMANDA PIU' IMPORTANTE HA INFINE RISPOSTA:

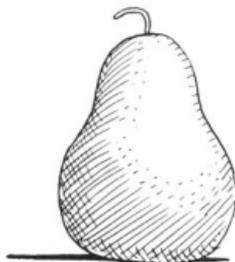


"PERCHE' FACCIO TUTTO QUESTO?"

QUANDO E' LA **FORMA** A GOVERNARE L'OPERA, IL SUO CUORE PUO' SEMBRARE IN QUALCHE MODO **ARTIFICIOSO**, COME UN FRUTTO **SENZA SEMI**.



MA OPERE COME QUESTE NON DANNO PER SCONTATA LA **FORMA** DELL'ARTE E TRAMITE UN'INDAGINE SULLE NOSTRE **IPOTESI FONDAMENTALI**...





MILLE SCUOLE A M. PARRODIA

OTTAVO CAPITOLO

DUE PAROLE SUL COLORE

NEL QUINTO CAPITOLO CI SIAMO OCCUPATI DEL POTENZIALE ESPRESSIONISTICO DELLE LINEE, PREVISTO DAGLI ARTISTI DELLA FINE DEL SECOLO SCORSO, MA E' STATO NATURALMENTE IL COLORE AD AFFASCINARLI MAGGIORMENTE.



NEL CORSO DI TUTTA LA STORIA DELL'ARTE, IL COLORE E' STATO OVUNQUE UN INTERESSE NOTEVOLE, SE NON PREPOMINANTE, PER LE BELLE ARTI.



ALCUNI, COME GEORGES SEURAT, HANNO DEDICATO UNA VITA INTERA A STUDIARLO.



ALTRI, COME KANDINSKIJ, CREDEVANO CHE I COLORI POTESSERO INFLUENZARE FISICAMENTE ED EMOTIVAMENTE LA GENTE.

QUESTI MURI GIALTI MI METTONO A DISAGIO.
M-M-MARY.



IL COLORE PUO' ESSERE UN FORMIDABILE ALLEATO DEGLI ARTISTI IN QUALSIASI MEDIUM VISIVO.

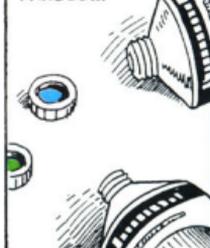


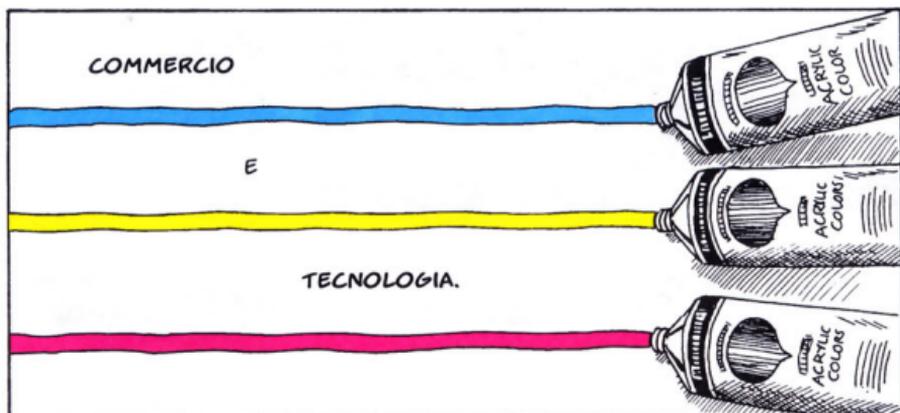
PENTOLA D'ORO

EPPURE NEI FUMETTI LA CARRIERA DEL COLORE E' STATA "PUNTEGGIATA" DI DIFFICOLTA'.



IL RAPPORTO TRA FUMETTI E COLORE E' STATO BURRASCOSO PER MOLTE RAGIONI, MA PUI' CHE ALTRO POSSIAMO RIAGGIUMERLE IN DUE PAROLE...





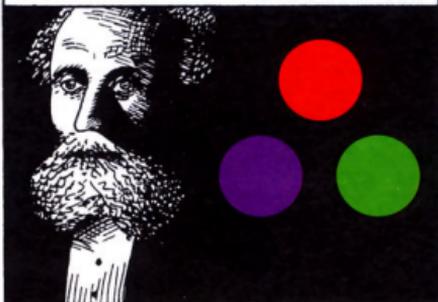
TUTTI GLI ASPETTI DELLA STORIA DEL FUMETTO SONO STATI INFLUENZATI DAL COMMERCIO. IL DANARO HA UN'INGREPIBILE INFLUENZA SU QUELLO CHE VEDIAMO E CHE NON VEDIAMO.



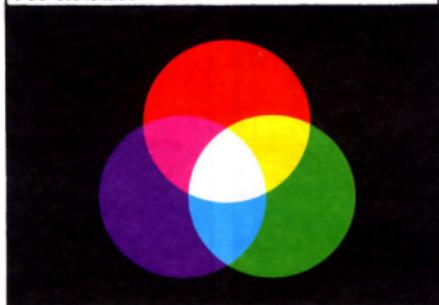
MA NEL FUMETTO IL COLORE HA SEMPRE AVUTO UN'INSOLITA SENSIBILITÀ ALLE ALTALENANTI MAREE DELLA TECNOLOGIA.



LE BASI DELLA TECNOLOGIA DELLA RIPRODUZIONE A COLORI SONO STATE GETTATE NEL 1861, QUANDO IL FISICO SCOZZESE SIR JAMES CLERK-MAXWELL HA ISOLATO QUELLI CHE OGGI CHIAMIAMO I TRE ADDITIVI PRIMARI.



QUESTI COLORI... GROSSO MODO, ROSSO, BLU E VERDE... QUANDO VENGONO PROIETTATI INSIEME SU DI UNO SCHERMO IN DIVERSE COMBINAZIONI, POSSONO RIPRODURRE QUALUNQUE COLORE NELLO SPETTRO DEL VISIBILE.



SONO STATI CHIAMATI ADDITIVI PERCHÉ LA LORO SOMMA PRODUCE UNA PURA LUCE BIANCA.

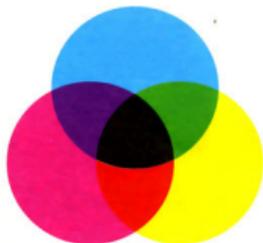


OTTO ANNI PIÙ TARDI, IL PIANISTA FRANCESE LOUIS DUCOS DU HAURON* CONCEPI L'IDEA DI TRE PRIMARI sottrattivi.



* MA NON HO UN SUO RITRATTO.

ANCHE LA MISCELA DI QUESTI COLORI...
 CIANO, MAGENTA E GIALLO *... PUO' PRO-
 DURRE QUALSIASI TONALITA' NELLO SPET-
 TRO DEL VISIBILE, STAVOLTA FILTRANDO
 LA LUCE, INVECE CHE SOMMANDOLA!



* PER I PIGMENTI OPACI: ROSSO, GIALLO E BLU. LO SO, E
 DAVVERO BIZZARRO.



I COLORI VENIVANO SCELTI PER LA LORO FORZA ED ERANO IN CONTRASTO L'UNO CON L'ALTRO, MA QUASI SEMPRE NESSUNO DOMINAVA SUGLI ALTRI.



SENZA L'IMPATTO EMOTIVO DELLA SATURAZIONE DEL COLORE SINGOLO, IL POTENZIALE ESPRESSIVO DEI FUMETTI A COLORI AMERICANI...



... SPESSO SVANIVA IN UN GRIGIORE EMOTIVO.



COME SEMPRE, C'ERANO DELLE ECCEZIONI, MA LA TENDENZA GENERALE ERA QUESTA.



MA ANCHE SE I COLORI DEI FUMETTI NON ERANO ESPRESSIONISTICI, ERA LORO ASSEGNATO UN NUOVO POTERE ICONICO. SICCOME I COLORI DEI COSTUMI RIMANEVANO ESATTAMENTE GLI STESSI IN OGNI VIGNETTA, ALLA FINE SIMBOLIZZARONO I PERSONAGGI NELLA MENTE DEI LETTORI.

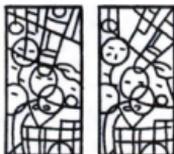


MOLTI CONSIDERANO I SUPER-EROI UNA FORMA DI MITOLOGIA MODERNA. SE E' COSI', QUESTO ASPETTO DEL COLORE POTREBBE AVER AVUTO UN SUO PESO.

I SIMBOLI SONO LA SOSTANZA DI CUI SONO FATTI GLI DEI.



UN'ALTRA PROPRIETA' DEI COLORI PIATTI E' LA LORO TENDENZA AD ACCENTUARE LA FORMA DEGLI OGGETTI, SIA ANIMATI CHE INANIMATI...



... COME SANNO
TUTTI I BAMBINI
CHE HANNO
COLORATO
"SEGUENDO I
NUMERI":



QUESTI COLORI OGGETTIVANO I LORO SOGGETTI. DIVENTIAMO PIU' CONSAPEVOLI DELLA FORMA FISICA DEGLI OGGETTI CHE CON L'USO DEL BIANCO E NERO.

L'AZIONE DI UNA PARTITA DIVENTA UNA PALLA SOSPEGA PER ARIA. UN VOLTO CHE MOSTRA UN'EMOZIONE DIVENTA UNA TESTA E DUE MANI.



IL MONDO SI RIFA ALLA REALTA' INFANTILE DEL CAMPO DI GIOCHI E RICORDA UN TEMPO IN CUI LA FORMA PRECEDEVA IL SIGNIFICATO. GIOSTRE DI FORMA OBLUNGA. ATTREZZI GINNICI CILINDRICI. LA MAGIA DEGLI OGGETTI!



NON NE CONSEGUO CHE I MAESTRI DEI COLORI PIATTI SONO, SOPRATTUTTO, MAESTRI DELLA FORMA E DELLA COMPOSIZIONE?



KIRBY.



MCCAY.



COLE.



DA STEVE DITKO A CARL BARKS A P. CRAIG RUSSELL, QUEST'AMORE PER LE FORME PERMANE IN MONDI CHE ARDONO LETTERALMENTE DEL MISTERO DEI PRIMI INCONTRI.

C'E' DA MERAVIGLIARSI ALLORA CHE I FUMETTI IN AMERICA SIANO STATI TANTO RILUTTANTI A "CRESCERE"?





NDS: OVVIAMENTE LA SITUAZIONE EUROPEA MERITA UN'ANALISI SPECIFICA CHE È STATA FATTA, AD ESEMPIO, DA BENOÏT PEETERS IN "LA BANDE DESSINÉE", ED. FLAMMARION E DA DUC IN "L'ART DE LA BD".









TUTTI NOI VIVIAMO
IN UN UNO STATO DI
PROFONDO ISOLAMENTO.



NESSUN ESSERE UMANO PUO'
SAPERE COSA VIUOL DIRE ES-
SERE NEI PANNI DI UN ALTRO.

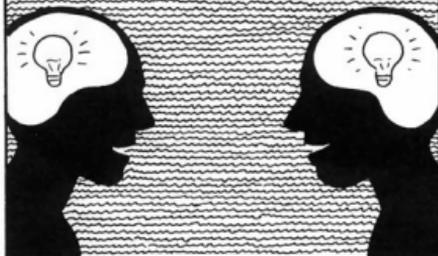


E PER QUANTO CI SFORZIAMO DI
COMPNDERE GLI ALTRI, NON
POSSIAMO CAPIRE ESATTAMENTE
COSA PROVANO.



TUTTI I MEDIA DELLA COMUNI-
CAZIONE SONO UNA CONSEQUENZA
DELLA NOSTRA TRISTE INCAPACI-
TA DI COMUNICARE DIRETTAMEN-
TE PER VIA MENTALE.

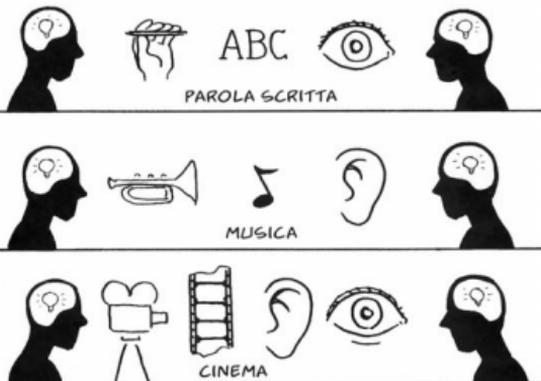
TRISTE, NATURALMENTE, PERCHÉ QUASI TUTTI I PROBLEMI DELLA STORIA UMANA SONO DERIVATI DA QUEST'INCAPACITÀ.



OGNI MEDIUM (UNA PAROLA CHE IN LATINO SIGNIFICA MEZZO) FUNZIONA DA PONTE TRA LE MENTI.

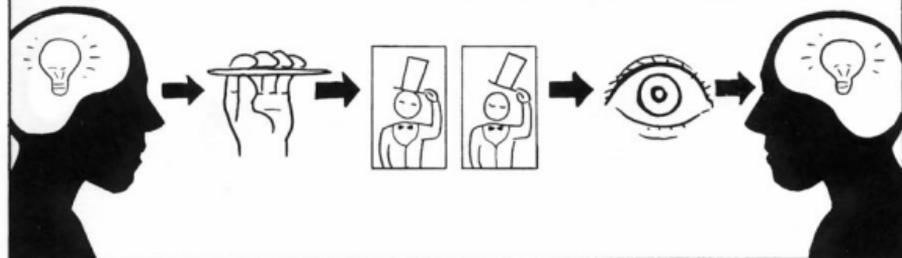


I MEDIA TRASFORMANO I PENSIERI IN FORME CHE POSSONO ATTRAVERSARE IL MONDO FISICO, PER POI SUBIRE LA TRASFORMAZIONE INVERSA AD OPERA DI UNO O PIÙ SENSI.



NEL FUMETTO, LA TRASFORMAZIONE SEGUE UN PERCORSO CHE VA DALLA MENTE ALLA MANO, ALLA CARTA, ALL'OCCHIO ALLA MENTE.

IN TEORIA, IL "MESSAGGIO" DELL'ARTISTA PASSERA PER QUESTE FORCHE CAUDINE SENZA ESSERNE INFLUENZATO. MA IN PRATICA UN SIMILE CASO RARAMENTE SI VERIFICA.

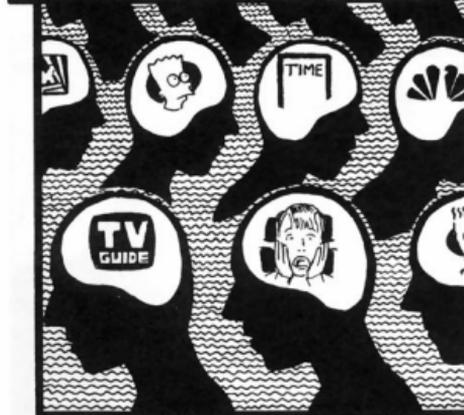






CAPIRE
IL FUMETTO E' UNA
FACCEZZA SERIA.

OGGI, IL FUMETTO E' UNA FRA
LE POCHISSIME FORME DI CO-
MUNICAZIONE DI MASSA NELLA
QUALE LE VOCI INDIVIDUALI
HANNO ANCORA LA POSSIBI-
LITA' DI FARSI SENTIRE.

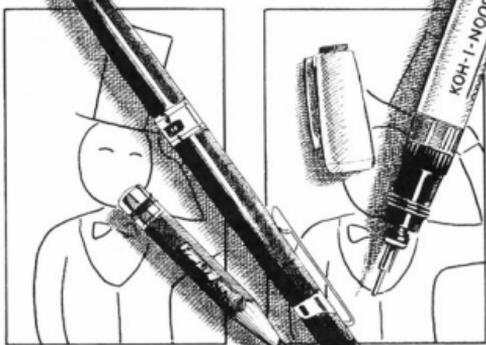


QUELLI TRA NOI CHE SONO ALLE PRE-
SE COL MESTIERE DEL FUMETTO DE-
VONO SUPERARE MOLTI OSTACOLI...

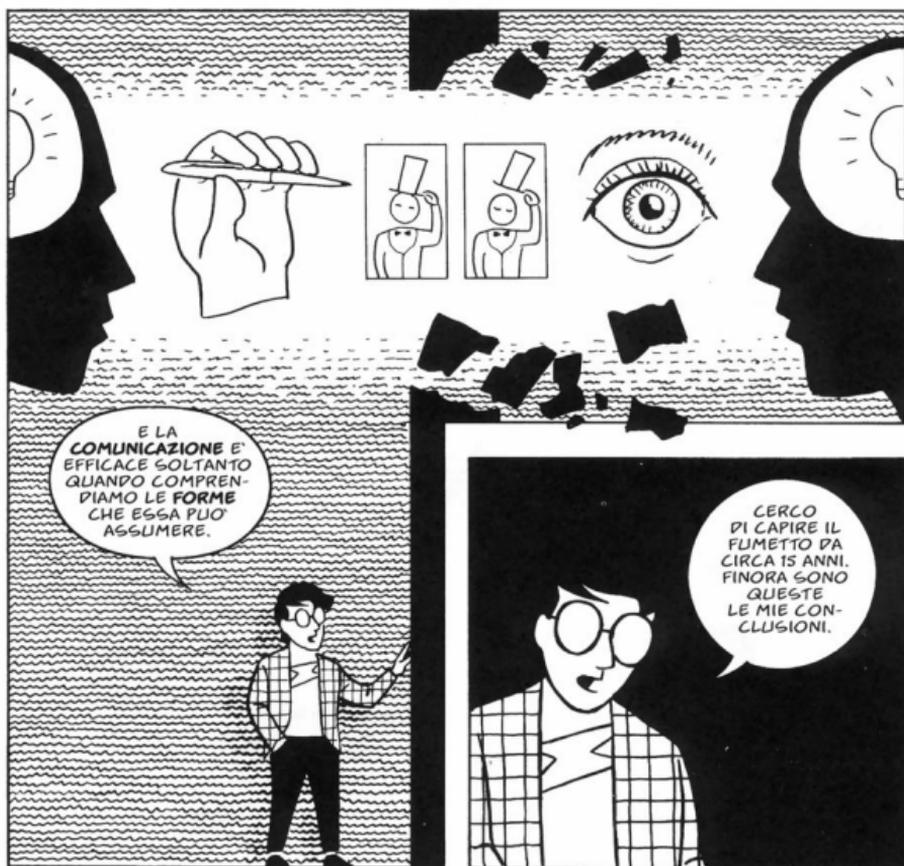
... CHE SONO
NIENTE AL CONFRON-
TO DI CIO' CON CUI SI
DEVE BATTERE UN CI-
NEASTA O UN COM-
MEDIografo.



IL FUMETTO
DA IL BENVENUTO A
QUALSIASI SCRITTORE
O DISEGNATORE VOGLIA
FARE INGRESSO NEL
SUO MONDO, UN MON-
DO VICINO QUANTO UNA
PENNA, UNA MATITA E
DELLA CARTA.



E NO, NON DEVONO ESSERE PER FORZA, QUESTE PENNE E MATITE.





OLTRE
TREMILA ANNI
NEL PASSATO!

C'E' UN'INCREDIBILE
ABBONDANZA
DI FUMETTI ANTICHI E
ALCUNI POTREBBERO
ESSERE LA CHIAVE
PER IL FUTURO DEL
FUMETTO!

LA SCOPER-
TA E LA CATALO-
GAGIONE DI QUESTE
OPERE SONO GIA'
COMINCIA-
TE! * MA
C'E' ANCORA MOLTO
CHE DEVE ESSE-
RE FATTO.

C'E' UN
GRANDE BUCO
NELLA STORIA
DELL'ARTE UFFICIA-
LE ED ERA ORA CHE
QUALCUNO CO-
MINCIASSE A
RIEMPIRLO!

MILANO - ASIENI
E GIUSTAPPOLE
IN UNA
DELIBERATA
PERDIZIONE

* ANDARE A PAG. 224 PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

TRAMITE OPERE E SCRITTI DI QUESTI MAESTRI DIMENTICATI, INTRAVEDIAMO QUALCHE SGUARCO DEL POTENZIALE SENZA LIMITI DEL FUMETTO COME FORMA ARTISTICA...



"... la letteratura in immagini, di cui la critica non si occupa e che i dotti notano appena, è estremamente coinvolgente, (e lo è stata) in tutte le epoche, e forse anche più dell'altra (la letteratura scritta)..."

Rodolphe Töpffer
1845

... E GLI ATTEGGIAMENTI CHE AVREBBE-RO OSCURATO QUESTO POTENZIALE PER MOLTI ANNI A SEGUIRE!



"... essa agisce principalmente sui bambini e sul popolo minuto, vale a dire sulle due classi di persone che è più facile fuorviare e che sarebbe più desiderabile moralizzare."

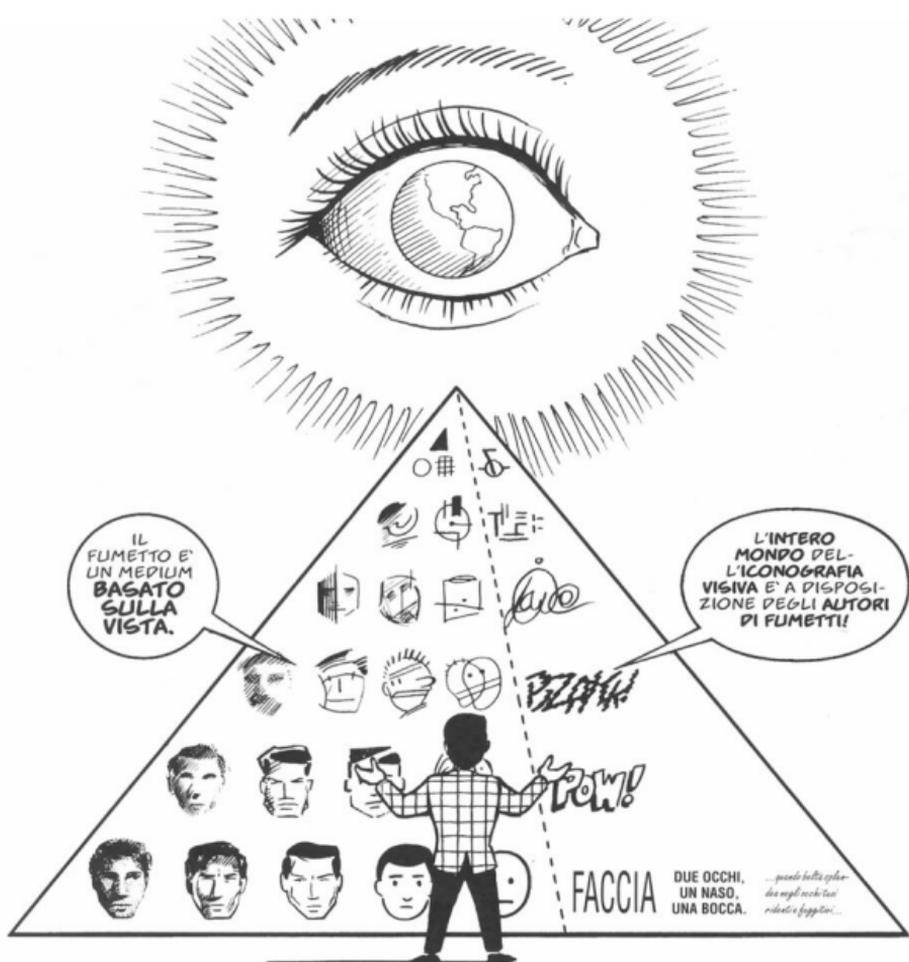
Rodolphe Töpffer
1845

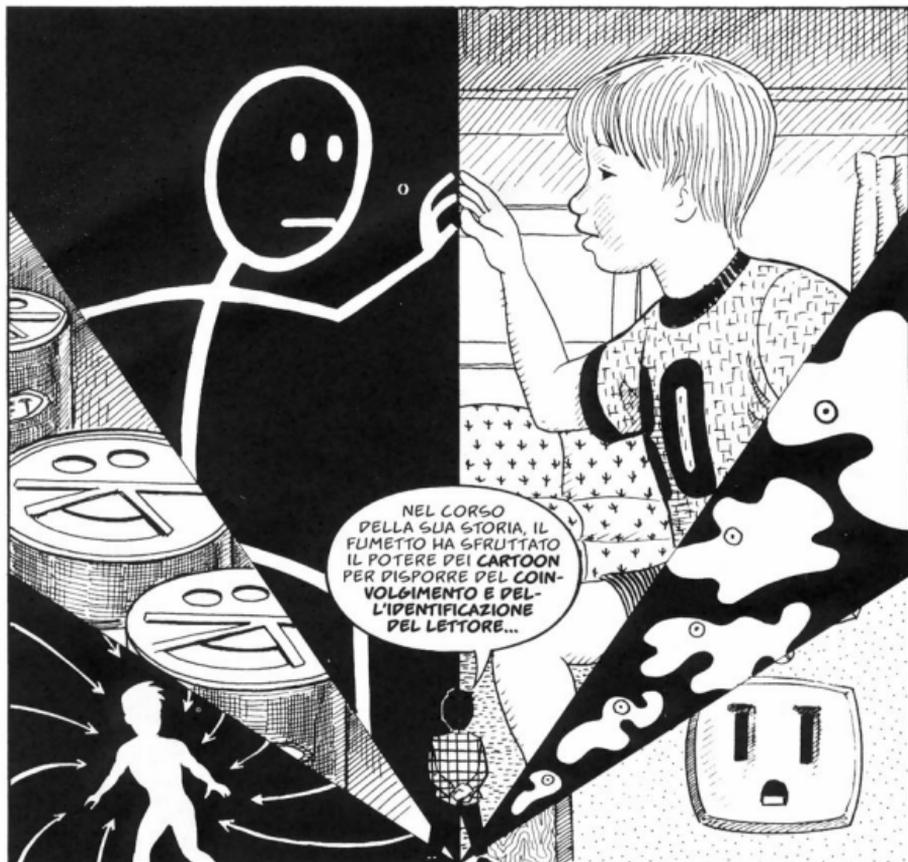
... ATTEGGIAMENTI CHE HANNO PERMESSO CHE ALCUNI TRA GLI ARTISTI PIU' PROMETTENTI DEL FUMETTO MODERNO VENISSERO SEPARATI DAI LORO TANTO CALUNNIATI CUGINI.

ELEVATI OLTRE IL LORO RETAGGIO DA UN CAMBIO DI NOME!*



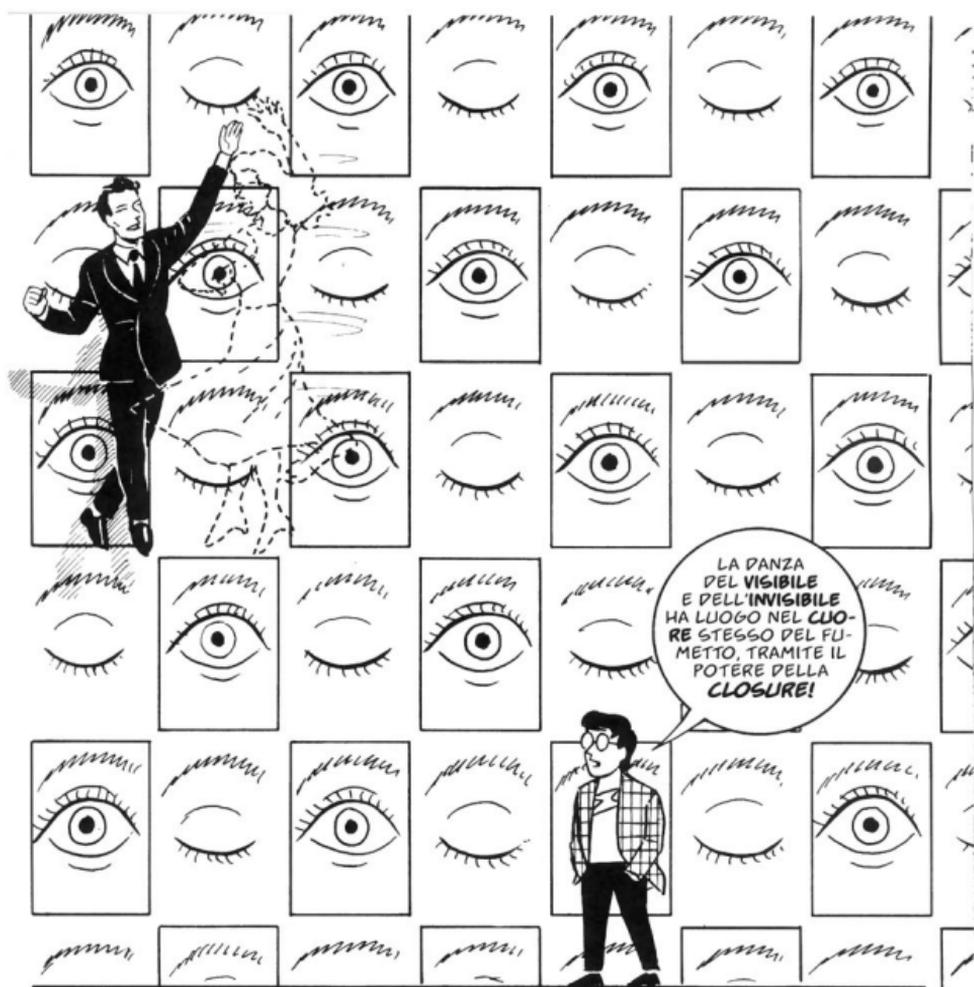
* Nds: VEDI IN ITALIA LA DIVISIONE PRESTUOSA FRA "FUMETTO D'AUTORE" E "FUMETTO POPOLARE" IN VOGA PRIMA CHE SI IMPARASSE A CONOSCERE PIU' A FONDO IL FUMETTO.





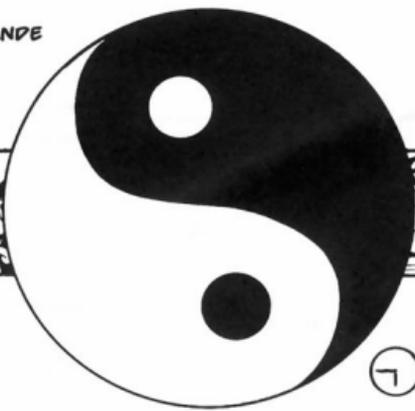
... E DEL REALISMO PER CATTURARE LA BELLEZZA E LA COMPLESSITÀ DEL MONDO VISIBILE.



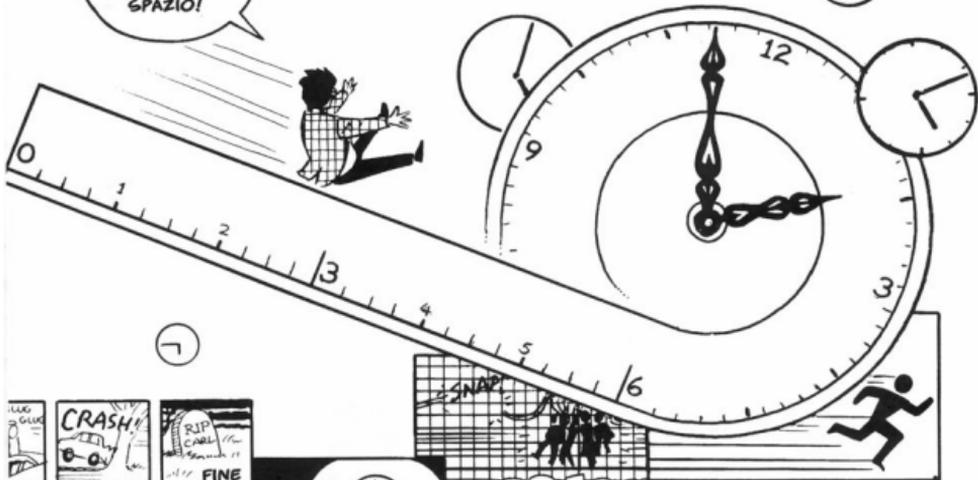


IL FUMETTO E' UN GRANDE ATTO DI EQUILIBRIO.

UN'ARTE SOTTRATTIVA QUANTO ADDITIVA...



... LINO SCONCERTANTE PASSO POP-PIO DI TEMPO E SPAZIO!



MA L'EQUILIBRIO TRA IL VIGIBILE
E L'INVIGIBILE RAGGIUNGE L'APICE
DELL'EVIDENZA IN FIGURE E
PAROLE...



ero genuie li
mi 7 nepchu
challuim d
im 7 capth
uie lrdouem



*All uncrashed
ild of sibica
n, who const
re swetty the
d legend has
mortale, of
or the dales
gods are the*

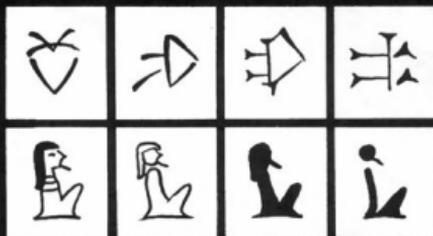


FACCIA

... UNA SCISSIONE PREVEDIBILE
ALLA NASCITA STESSA
DELL'ARTE...



... INIZIATA
SERIAMENTE
OLTRE 5.000
ANNI FA...



... E DIVENUTA NEL CORSO DEI SECOLI SEM-
PRE PIU' AMPIA, FINCHE' FIGURE E PAROLE
HANNO PERDUTO OGNI LEGAME...





ANDRE A PAG. 924 PER LE INFORMAZIONI SUI COPYRIGHT.

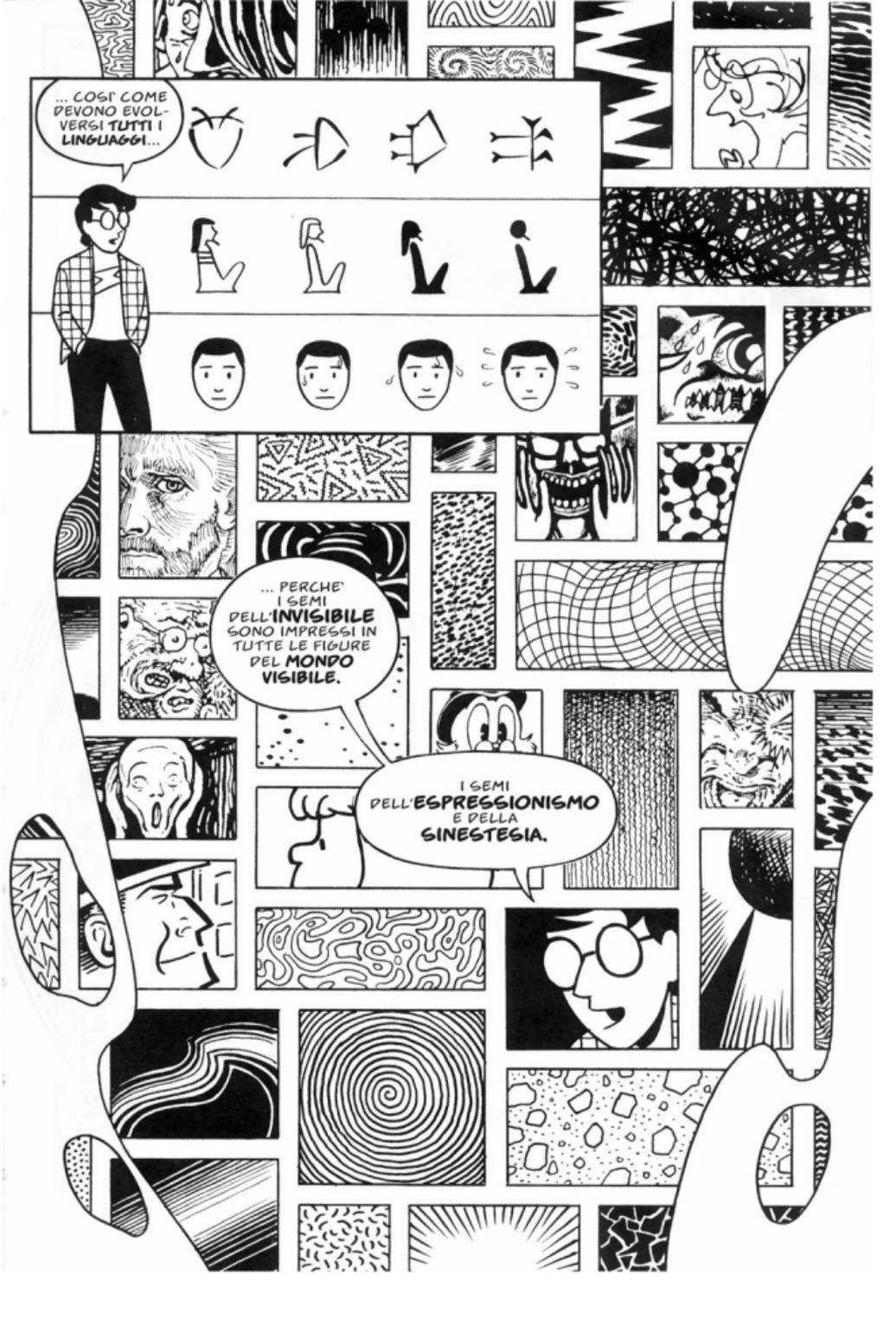


... COSÌ COME
DEVONO EVOL-
VERSI TUTTI I
LINGUAGGI...



... PERCHÉ
I SEMI
DELL'INVISIBILE
SONO IMPRESSI IN
TUTTE LE FIGURE
DEL MONDO
VISIBILE.

I SEMI
DELL'ESPRESSIVISMO
E DELLA
SINESTESIA.







PAPA

BIOGRAFIA

HORROR

SURREALISMO

STORIA D'AMORE

FICTION

VERSO SCIOLTO

STORICA

POESIA

RACCONTO TRADIZIONALE

EPICA

GENERE EROTICO

ALLEGORIA SOCIALE

GIALLO

APPATTAMENTO

ARGOMENTO RELIGIOSO

FLUSSO DI COSCIENZA

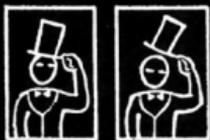
SATIRA



LE POSSIBILITÀ PER IL FUMETTO SONO SEMPRE STATE E SONO ANCHE OGGI...

... INFINITE.

IL FUMETTO OFFRE INCREDIBILI RISORSE A TUTTI. SCRITTORI E DISEGNATORI: FEDELTA', CONTROLLO, LA POSSIBILITÀ DI ESSERE SENTITI IN LUNGO E IN LARGO SENZA TIMORE DI COMPROMESSI...



ARTE SEQUENZIALE

OFFRE VERSATILITÀ E UN VASTO RAGGIO D'AZIONE INSIEME AL COMPLETO IMMAGINARIO POTENZIALE DI CINEMA E PITTURA, OLTRE ALL'INTIMITÀ DELLA PAROLA SCRITTA.

ED E' NECESSARIO SOLO IL DESIDERIO DI ESSERE ASCOLTATI...

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

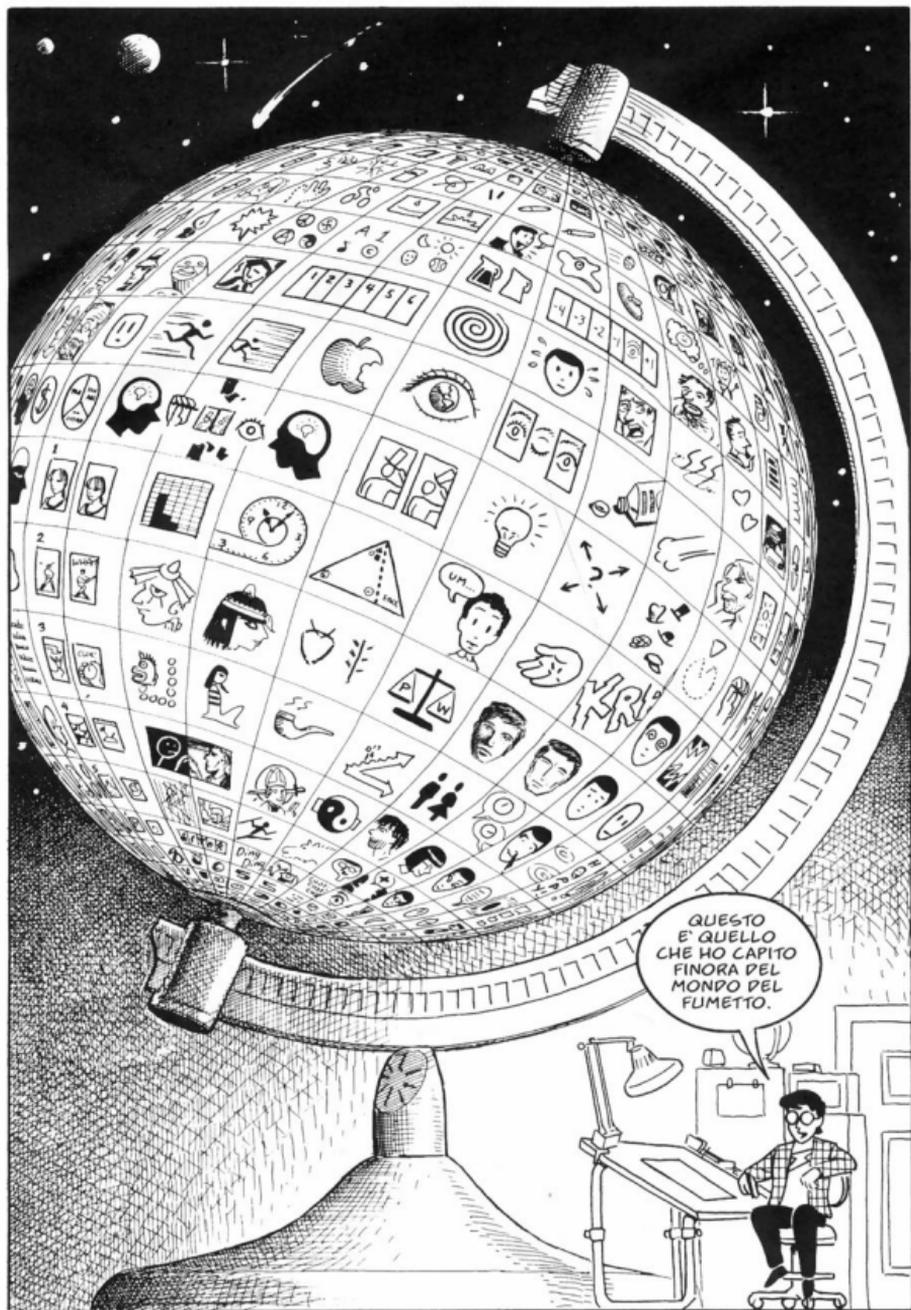
... LA VOLONTA'



DI IMPARARE ...



... E LA
CAPACITA' DI
VEDERE.





col
'92

Bibliografia selezionata:

Chip, Herschel B., curatore: *Theories of Modern Art* (Berkeley: University of California Press, 1968).
 Eisner, Will: *Fumetto & arte sequenziale* (Edizioni Vittorio Pavesio Productions, 1997).
 Kunzle, David: *The Early Comic Strip* (Berkeley: University of California Press, 1973).
 McLuhan, Marshall: *Understanding Media* (New York: McGraw-Hill Book Co., 1964).
 Schwartz, Tony: *Media: The Second God* (New York: Anchor Books, 1983).
 Wiese, E. curatore, traduttore: *Enter: The Comics, Rodolphe Topffer's Essay on Physiognomy and the True Story of Monsieur Crépin* (Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 1965).
 Un appunto: il libro di Kunzle (in alto) è passato praticamente inosservato nella comunità fumettistica, ma è un'opera di enorme importanza e copre quasi 400 anni di fumetti europei dimenticati. Dategli un'occhiata!

Bibliografia minima integrativa a cura di Gianfranco Gorla.

In realtà in Europa la saggistica sul fumetto è tutto sommato abbondante, ma questo Scott non poteva saperlo. Qui ci limitiamo ad aggiungere pochissimi titoli inerenti agli argomenti di questo saggio incoraggiando i lettori, per una bibliografia più completa, a contattare direttamente l'Anonima Fumetti (disponibile anche per consulenze e consultazioni) presso il sito Internet citato più sotto, o telefonicamente al numero 011.5170147.

Barbieri, Daniele: *I Linguaggi del Fumetto* (Bompiani, 1991)
 Brancato, Sergio: *Fumetti - guida ai comics nel sistema dei media* (Datanews, 1994)
 Duc: *L'Art de la BD* (Glénat, 1982)
 Eco, Umberto: *Apocalittici e Integrati - comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa* (Bompiani, 1964)
 Eisner, Will: *Graphic Storytelling* (Poorhouse Press, 1995)
 Faeti, Antonio: *In Trappola col Topo* (Einaudi, 1986)
 Fossati, Franco: *I Grandi Eroi del Fumetto* (Gremese Editore, 1990)
 Fresnault-Duruelle, Pierre: *Il Linguaggio dei Fumetti* (Sellerio editore, 1972)
 Frezza, Gino: *La Macchina del Mito tra Film e Fumetti* (La Nuova Italia, 1995)
 Gaumer, Patrick e Moliterni, Claude: *Dictionnaire mondial de la Bande Dessinée* (Larousse, 1994)
 Groensteen, Thierry e Peeters, Benoît: *Topffer - l'invention de la bande dessinée* (Hermann, 1994)
 Groensteen, Thierry: *L'Univers des Mangas* (Casterman, 1996)
 Peeters, Benoît: *Leggere il fumetto* (Edizioni Vittorio Pavesio Productions, 1999)
 Peeters, Benoît: *La Bande Dessinée* (Flammarion, 1993)

Informazioni sui copyright.

Pag. 12: El Borbu © Charles Burns; Mister O'Malley, Buster Brown, Miss Peach e Nemo © Field Newspaper Syndicate, Inc.; David Chelsea © di se stesso; Cynicalman © Matt Feazell; Dragon Lady, Little Orphan Annie, Dick Tracy e Uncle Walt © Chicago Tribune — New York News Syndicate; E. Z. Mark, Flash Gordon, Jiggs, Hi e Popeye © King Features Syndicate, Inc.; Alley Oop e Bull Dawson © NEA Service Inc.; Felix the Cat, Polly and Her Pals © Newspaper Feature Service; Li'l Abner, Charlie Brown, Gordo e Nancy © United Features Syndicate; Shazam! (Captain Marvel), Death, Superman, Wonder Woman, Batman, Plastic Man e Alfred E. Neuman © D.C. Comics; Gentile © Keiji Nakazawa; Colin Upton © di se stesso; Betty © Archie Comics; Beanish © Larry Marder; Danny © Terry Labun; The Snowman © Raymond Briggs; Adèle Blanc-Sec e Tintin © Casterman; Arale © Akira Toriyama; Alec © Eddie Campbell; Groo © Sergio Aragones; Dan Clowes © di se stesso; Cerebus the Aardvark © Dave Sim; Mickey Mouse e Scrooge McDuck © Walt Disney Productions; Jack © Jerry Moriarty; Cardinal Syn © Steve Bissette; The Spirit © Will Eisner; Mike © Gary Trudeau; Heraclio © Gilbert Hernandez; Asterix e Laureline © Dargaud Editeur; Reid Gleeming © Boswell; Theodore Death Head © Pascal Doury; Torpedo © Catalan Communications; Frank © Jim Woodring; Vladék e Art © Art Spiegelman; Omaha © Reed Waller & Kate Worley; Krazy Kat © International Features Syndicate; The Thing, Wolverine e Spider-Man

© Marvel Entertainment Group; Harvey Pekar © di se stesso; Maggie © Jaime Hernandez; Astroboy © Osamu Tezuka; Cutter © WaRp Graphics; Leonardo © Mirage Licensing; R. Crumb © di se stesso; Zippy © Bill Griffith; Arzach © Mochius; Wender © Howard Cruse; Flaming Carrot © Bob Burden; Ricky © Kyle Baker; Ed © Chester Brown; Julie Doucet © di se stessa; Amy © Mark Beyer; Concrete © Paul Chadwick; Pogo © Selba Kelly; Bitchy Bitch © Roberta Gregory; Piker © Mariscal; A. Mutt © McNaught Syndicate, Inc.; Mark Martin © di se stesso; Carol Tyler © di se stessa; Morty the Dag © Steve Willis.
 Altri disegni © Sampei Shirato, Koike-Kojima, Mary Fleener, Matt Groening, Riyoko Ikeda, Joost Swarte, Harold H. Knerl, Albin Michel S. A., Dr. Seuss, O. Soglow, José Muñoz e Krystine Kryttre.

Pag. 20: To the Heart of the Storm © Will Eisner
Pag. 32: l'originale di "L'uso della parola" di René Magritte si trova al Los Angeles County Museum of Art. Al museo vanno i nostri ringraziamenti per averci permesso di imitare l'immagine.
Pag. 38: Come per pag. 12, più Kermit © Henson Associates; Bugs Bunny © Warner Brothers; Bart © 20th Century Fox; Mrs. Potts © Walt Disney Productions; Jughead © Archie Comics; Casper © Harvey Comics; Beetle Bailey © King Features.
Pag. 53: Savage Dragon © Eric Larsen; Tumbleweeds © King Features; Gizmo © Michael Dooney; Jenny © Ivan Valdez; Nancy © United Features Syndicate, Inc.; Shadow Hawk © Jim Valentino; Bob © Terry Laban; Portia Pinz © Richard Howell; Dr. Radium © Scott Saavedra; Spawn © Todd McFarlane; Mr. Monster © Michael T. Gilbert; Cuffy Bunny © Joshua Quagmire; The Maximortal Rick Veitch; Rapture © Mirage Licensing; Panda Khan © Monica Sharp e Dave Garcia.
Pag. 64: Come per pagg. 12, 58 e 59, più Steve © Gilbert Hernandez; Art © Mary Fleener; Checkered Demon © S. Clay Wilson; Bear © Rory Hayes; Micky Rat © R. Armstrong; Art © Kim Deitch.
Pag. 91: AL HELD. Il grande N. (Mio facsimile). L'originale è vernice sintetica polimerica su tela, 281 x 270 cm. Collezione, The Museum of Modern Art, New York. Fondo Mrs. Armand P. Bartos.
Pag. 134: come per pagg. 12, 58 e 59 più: Reed Richards e Cable © Marvel Entertainment Group; The Teen Titans © D.C. Comics; Tantarum © Jules Feiffer; e disegni © Muñoz e Sampayo, Joost Swarte, Art Spiegelman e Will Eisner.
Pag. 141: Lady Oscar © Riyoko Ikeda; altri disegni © H. Sato e (?).
Pag. 207: Dareddevil, Ghost Rider, The Punisher, X-Factor, The Amazing Spider-Man, Thor, X-Force, Wolverine, X-Men, Hulk e Iron Man © TM & Marvel Entertainment Group; Superman, Batman, Robin, Sandman e Lobo © e TM D.C. Comics; Aliens © e TM 20th Century Fox; Dark Horse Presents © Dark Horse Comics; Spawn © e TM Todd McFarlane; The Pitt © Dale Keown; Youngblood © e TM Rob Liefeld.
Pag. 209: Come per pagg. 12, 58 e 59.
Pag. 216: Batman Returns (Warner Bros.; Linus © U. F. S. Inc.; Action Comics © e TM D.C. Comics. The Yellow Kid © Sripps-Howard Newspapers.

Tavole originali in vendita / Lettere di commento.

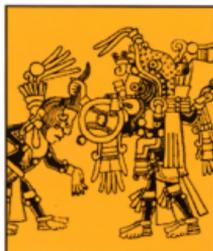
Per informazioni sulle tavole originali, scrivete a: Scott McCloud, Box 115, Newbury Park CA 91319 - <http://www.scottmccloud.com>
 Le lettere di commento sono molto gradite (anche se hanno raramente risposto a causa dei soliti schiacciati impegni), ma gradirei particolarmente una discussione pubblica delle questioni qui sollevate su giornali di fumetti, riviste d'arte, Internet ed ogni altra tribuna di discussione. L'intento di questo libro è di stimolare il dibattito, non di appianarlo una volta per tutte.

*Io ho detto la mia.
 Ora, tocca a te.*

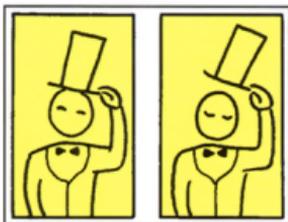
(L'Anonima Fumetti, l'associazione degli autori italiani, ha da tempo aperto uno spazio per il dibattito su questi temi nel proprio sito Internet: www.fumetti.org ed è a disposizione di chiunque lo voglia utilizzare. Tutti i commenti e gli interventi vengono anche inviati per posta elettronica a Scott McCloud, che, quindi, è raggiungibile anche inviando messaggi a lui indirizzati presso l'e-mail dell'Anonima Fumetti: anonima@fumetti.org).



Volate su un magico tappeto attraverso i mondi nascosti della narrativa disegnata.



Scoprite una storia vecchia di oltre 3000 anni.



Esplorate i segreti fra le vignette.



Sentite l'energia di linea e colore.



Entrate nel potere dei simboli.



Prendetevi un posto in prima fila per gustarvi la lotta tra parole e immagini.

E, soprattutto, scoprite come il fumetto può essere vitale e importante quanto il cinema, la prosa o qualunque altra forma d'arte, attraverso l'affascinante processo che conduce davvero a Capire il Fumetto.

"Ne vidi solo una pagina, nel 1993, all'interno di "Comic Book Rebels" e ne rimasi folgorato. Zot! Me lo sono procurato, ho iniziato un lungo rapporto telematico con Scott e da allora ho rotto le scatole a tutti perché potesse uscire un'edizione italiana! Siamo lottando da anni per far capire anche in Italia il valore del fumetto come linguaggio, forma d'arte, letteratura e mezzo di comunicazione; l'ho insegnato per anni a persone d'ogni età nelle scuole, nelle università, perfino nelle piazze. Ora, finalmente, il prezioso saggio di Scott McCloud è anche qui: approfittatene! Sarà anche per voi un'esperienza folgorante e in più... potrete infine rivalervi di tutti quelli che vi hanno sempre sbeffeggiato quando leggevate fumetti."

Gianfranco Gorla

presidente Anonima Fumetti
Centro Nazionale del Fumetto



ASSOCIAZIONE ITALIANA
PROFESSIONISTI DEL FUMETTO
ITALIAN CARTOONISTS SOCIETY

"In un capitolo dopo l'altro, lucido e ben costruito, egli ci guida attraverso gli elementi dello stile fumettistico, e ... (ci mostra) come le parole si combinano con le immagini per operare la loro singolare magia. Quando il viaggio di 215 pagine è finito, la maggior parte dei lettori, d'ora in poi, troverà difficile guardare ancora il fumetto nello stesso modo di prima.

Garry Trudeau, New York Times Book Review, sezione Storia Arte/Fumetto

"Se mai vi siete sentiti in colpa per aver sprecato la vostra vita leggendo fumetti, allora provate il classico di Scott McCloud immediatamente. Forse penserete ancora di aver sprecato la vostra vita, ma saprete perché, e ne sarete orgogliosi.

Matt Groening

"Understanding Comics è affascinante! L'analisi arguta e affettuosa del fumetto da parte di Scott McCloud dovrebbe trovarsi in ogni libreria, in ogni biblioteca, in ogni centro per ragazzi, in ogni sala d'attesa, in ogni università, e soprattutto in ogni casa. McCloud è il McLuhan del fumetto!

James Gurney, Dinotopia

"Abilmente travestito da libro a fumetti di facile lettura, il tomo, dall'aspetto semplice, di Scott McCloud smonta il linguaggio segreto del fumetto mentre in modo casuale rivela i segreti di Tempo, Spazio, Arte e Cosmo! Il fumetto più intelligente che abbia letto da molto tempo a questa parte. Bravo."

Art Spiegelman, Maus

"BRAVO!!!... Understanding Comics è una pietra miliare nella disamina e nell'esame intellettuale del fumetto come medium valido. Tutti coloro che sono interessati a questa forma d'arte letteraria devono leggerlo."

Will Eisner

"Se avessi saputo la metà di quello che conosce Scott, questo sarebbe stato il libro che avrei scritto!"

Jim Lee

"Un saggio originalissimo con il quale tutti coloro che si occupano di fumetti dovranno, in un modo o nell'altro, confrontarsi."

Franco Fossati

ISBN 88-87810-04-4



L. 38.000
€ 19,62

9 788887 810042