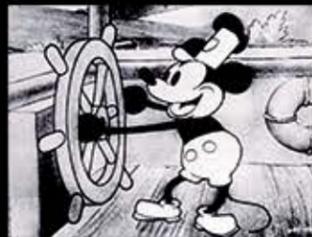




giornale

È quando i fumetti iniziano a prendere pieghe avventurose e drammatiche che iniziamo a vedere la nascita di serie narrative concepite proprio come un continuum dove la storia procede nei numeri successivi. Il primo fumetto a nascere proprio con questo scopo è Tarzan disegnato da Hal Foster. Nello stesso giorno esce Buck Rogers, si tratta del primo fumetto di fantascienza. A partire dal 1928 inizia ad imporsi un altro dei grandi classici del fumetto americano d'avventura, Tim Tyler's Luck (Cino e Franco) di Lyman Young. Il disegno è semplice ma efficace, ma è l'invenzione narrativa a lasciare il segno. Da un certo punto in poi il livello grafico di questo fumetto si alza improvvisamente con l'arrivo del giovane Alex Raymond. A Raymond vengono affidate sul finire del 1933 tre nuove serie tra cui Flash Gordon che diventerà poi l'opera di maggior successo di Raymond. Il genere poliziesco nasce con un po' di ri-



video

È quando i fumetti iniziano a prendere pieghe avventurose e drammatiche che iniziamo a vedere la nascita di serie narrative concepite proprio come un continuum dove la storia procede nei numeri successivi. Il primo fumetto a nascere proprio con questo scopo è Tarzan disegnato da Hal Foster. Nello stesso giorno esce Buck Rogers, si tratta del primo fumetto di fantascienza. A partire dal 1928 inizia ad imporsi un altro dei grandi classici del fumetto americano d'avventura, Tim Tyler's Luck (Cino e Franco) di Lyman Young. Il disegno è semplice ma efficace, ma è l'invenzione narrativa a lasciare il segno. Da un certo punto in poi il livello grafico di questo fumetto si alza improvvisamente con l'arrivo del giovane Alex Raymond. A Raymond vengono affidate sul finire del



Siamo negli Stati Uniti dell'ultimo decennio dell'Ottocento, i giornali hanno difficoltà a farsi acquistare da un pubblico così variegato e spesso illetterato. È in questo contesto che Richard Felton Outcalt dà vita nel 1895 a una serie di grandi vignette umoristiche a piena pagina, dal titolo Hogsans Alley. Tra questi si distingue un ragazzino sempre vestito con un camiciotto giallo, ben presto protagonista indiscusso, sino ad impadronirsi anche del titolo della serie: The Yellow Kid. Outcalt inserisce una serie di innervazioni cruciali: nuvolette a racchiudere le parole, linee di movimento a rafforzare la dinamica, divisione in vignette per rafforzare il racconto. Sono le basi di quello che da allora in poi sarà chiamato comics, o funnies, appellativo che resisterà a ogni innovazione sia in senso avventuroso che tragico. Il fumetto scopre presto la sua vocazione al fantastico. Nel 1904 essa inizia a manifestarsi già nei primi lavori di Winsor McCay che anno come oggetto gli incubi notturni di borghesi che hanno ecceduto nel mangiare. Little Nemo nasce nell'ottobre del 1905. Nelle tavole di questa serie McCay mette in scena la sua sbalorditiva capacità grafica. Con McCay il fumetto non è più soltanto un modo di raccontare per immagini, bensì un modo di comunicare per immagini. È il 15 novembre 1907 quando Bud



fumetto



È quando i fumetti iniziano a prendere pieghe avventurose e drammatiche che iniziamo a vedere la nascita di serie narrative concepite proprio come un continuum dove la storia procede nei numeri successivi. Il primo fumetto a nascere proprio con questo scopo è Tarzan disegnato da Hal Foster. Nello stesso giorno esce Buck Rogers, si tratta del primo fumetto di fantascienza. A partire dal 1928 inizia ad imporsi un altro dei grandi classici del fumetto americano d'avventura, Tim Tyler's Luck (Cino e Franco) di Lyman Young. Il disegno è semplice ma efficace, ma è l'invenzione narrativa a lasciare il segno. Da un certo punto in poi il livello grafico di questo fumetto si alza improvvisamente con l'arrivo del giovane Alex Raymond. A Raymond vengono affidate sul finire del 1933 tre nuove serie tra cui Flash Gordon che diventerà poi l'opera di

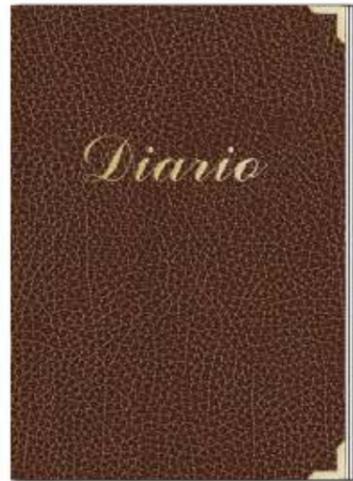
internet



DIARIO

L'oggetto "diario" è un mezzo comunicativo usato solitamente per segnare e ricordare nel tempo eventi speciali, persone importanti o pensieri nascosti. Proprio per questo suo carattere intimo è stato scelto di inserirlo nella prima fase della storia. La personalità del protagonista assume così lineamenti più decisi, grazie al linguaggio e agli avvenimenti riportati nel diario, che non solo presentano le peculiarità di Italo ma mostrano come egli li percepisce.

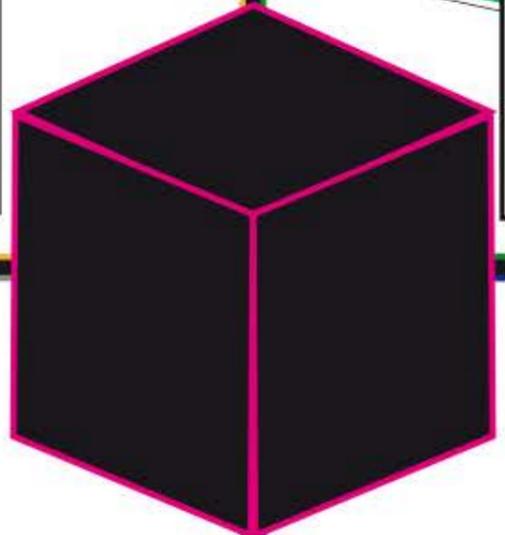
L'estetica stessa del diario fa parte della comunicazione del personaggio; una copertina semplice e classica che riproduce la texture della pelle su cartoncino, scritte nere sulle pagine bianche, di cui alcune strappate, tutti questi piccoli dettagli raccontano i tratti più sottili del proprietario.



GIORNALE

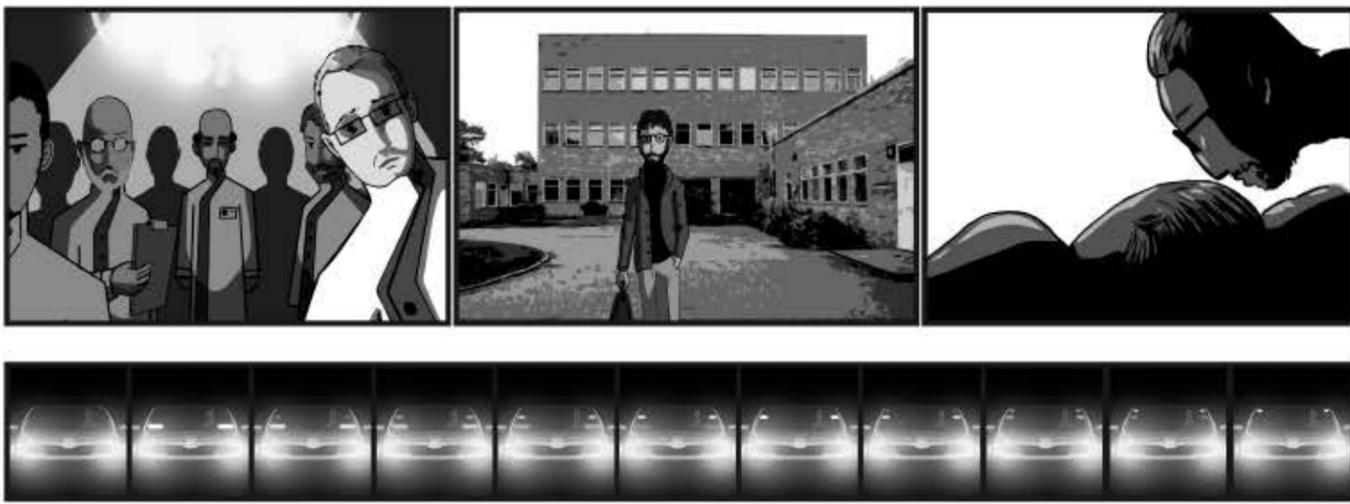


Il metodo più efficace di riportare notizie, che siano di politica o economia o eventi più o meno importanti, è il giornale. Questo mezzo è stato perciò scelto per rappresentare la seconda fase della storia. Sono riportati su tre testate, due di un quotidiano nazionale e una di un settimanale locale, tre avvenimenti fondamentali per la comprensione della vicenda. Gli articoli interessati sono integrati ad altri di maggiore e minore spessore, rispettando il più possibile gli standard editoriali dei diversi giornali. Essi non solo presentano fatti e personaggi, ma ampliano anche contenuti citati nelle altre fasi della storia, permettendone così una comprensione globale.



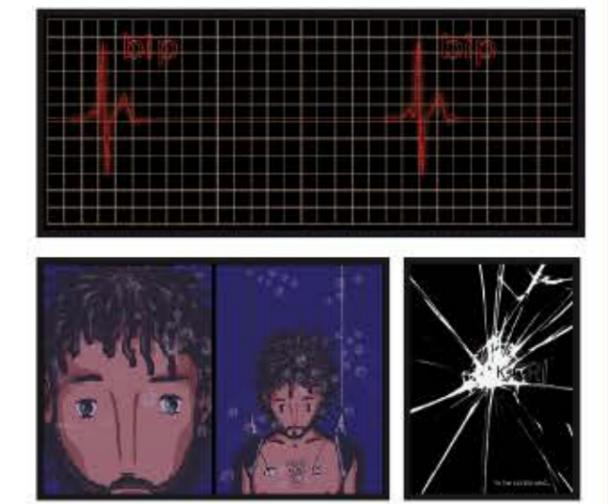
VIDEO

Il video, che è qualcosa di volatile e non più cartaceo, rappresenta una parte della storia che non è reale. Per differenziarsi ulteriormente dal resto il colore scompare e rimane il bianco e nero, le figure e i disegni non sono più ben definiti.



PREQUEL

~~~~~  
 ~~~~~  
 ~~~~~  
 ~~~~~  
 ~~~~~



# DIARIO

L'oggetto "diario" è un mezzo comunicativo usato solitamente per segnare e ricordare nel tempo eventi speciali, persone importanti o pensieri nascosti. Proprio per questo suo carattere intimo è stato scelto di inserirlo nella prima fase della storia. La personalità del protagonista assume così lineamenti più decisi, grazie al linguaggio e agli avvenimenti riportati nel diario, che non solo presentano le peculiarità di Italo ma.

- 1- Dear John....
- 2- DEAR JOHN....
- 3- DEAR JOHN....
- 4- Dear John....
- 5- Dear John....
- 6- Dear John....
- 7- Dear John....
- 8- Dear John....



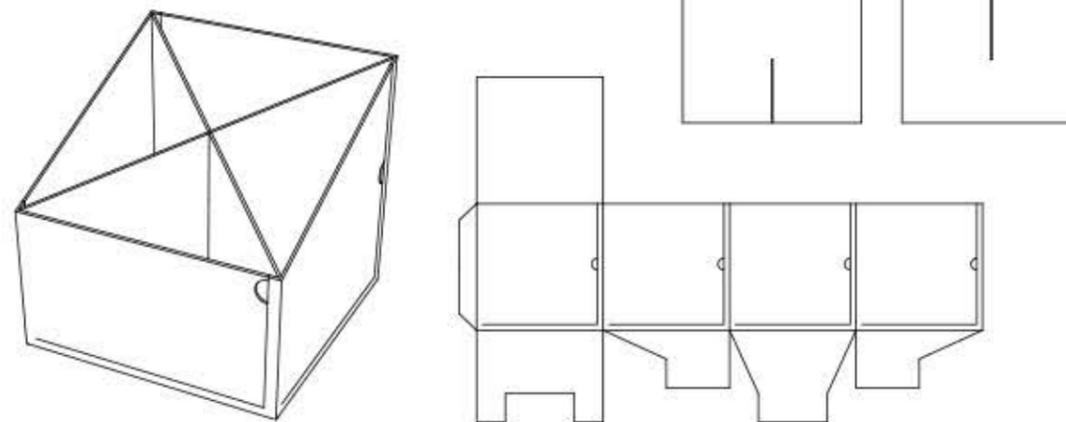
# GIORNALE

Il metodo più efficace di riportare notizie, che siano di politica o economia o eventi più o meno importanti, è il giornale. Questo mezzo è stato perciò scelto per rappresentare la seconda fase della storia. Sono riportati su tre testate, due di un quotidiano nazionale e una di un settimanale locale, tre avvenimenti fondamentali per la



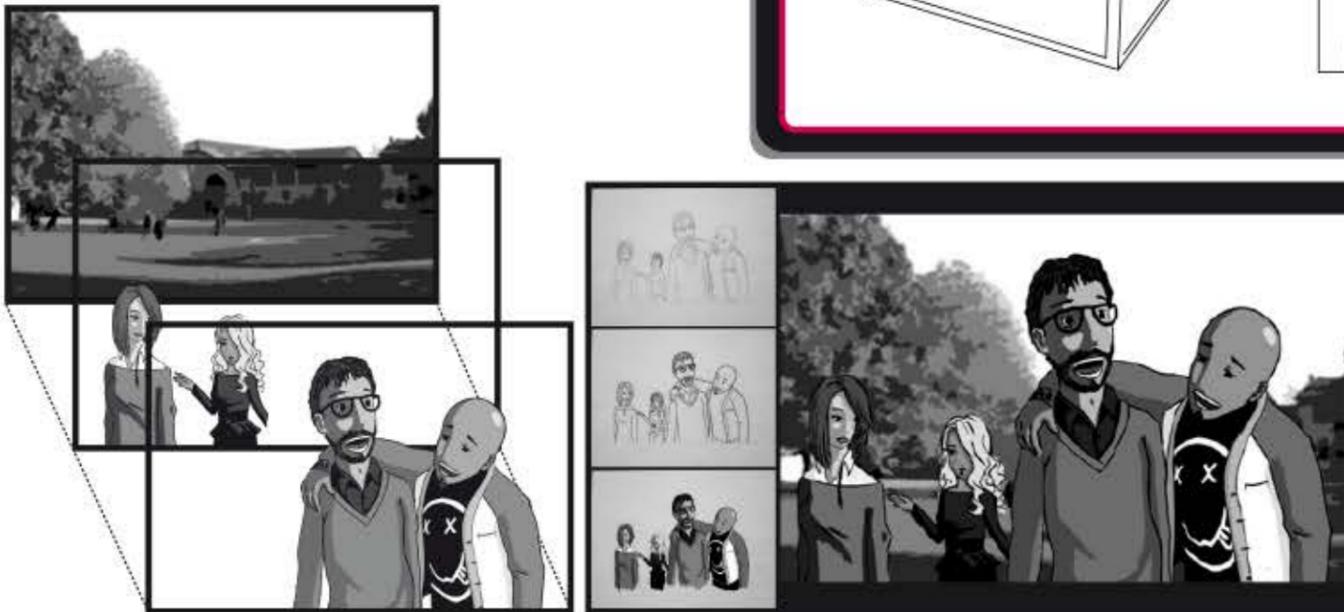
# PACKAGING

L'oggetto "diario" è un mezzo comunicativo usato solitamente per segnare e ricordare nel tempo eventi speciali, persone importanti o pensieri nascosti. Proprio per questo suo carattere intimo è stato scelto di inserirlo nella prima fase della storia. La personalità del protagonista assume così lineamenti più decisi, grazie al linguaggio e agli avvenimenti riportati nel diario, che non solo presentano le peculiarità di Italo ma mostrano come egli li percepisce.



# VIDEO

Il video, che è qualcosa di volatile e non più cartaceo, rappresenta una parte della storia che non è reale. Per differenziarsi ulteriormente dal resto il colore scompare e rimane il bianco e nero, le figure e i disegni non sono più ben definiti.



# PREQUEL

Il video, che è qualcosa di volatile e non più cartaceo, rappresenta una parte della storia che non è reale. Per differenziarsi ulteriormente dal resto il colore scompare e rimane il bianco e nero, le figure e i disegni non sono più ben definiti.

