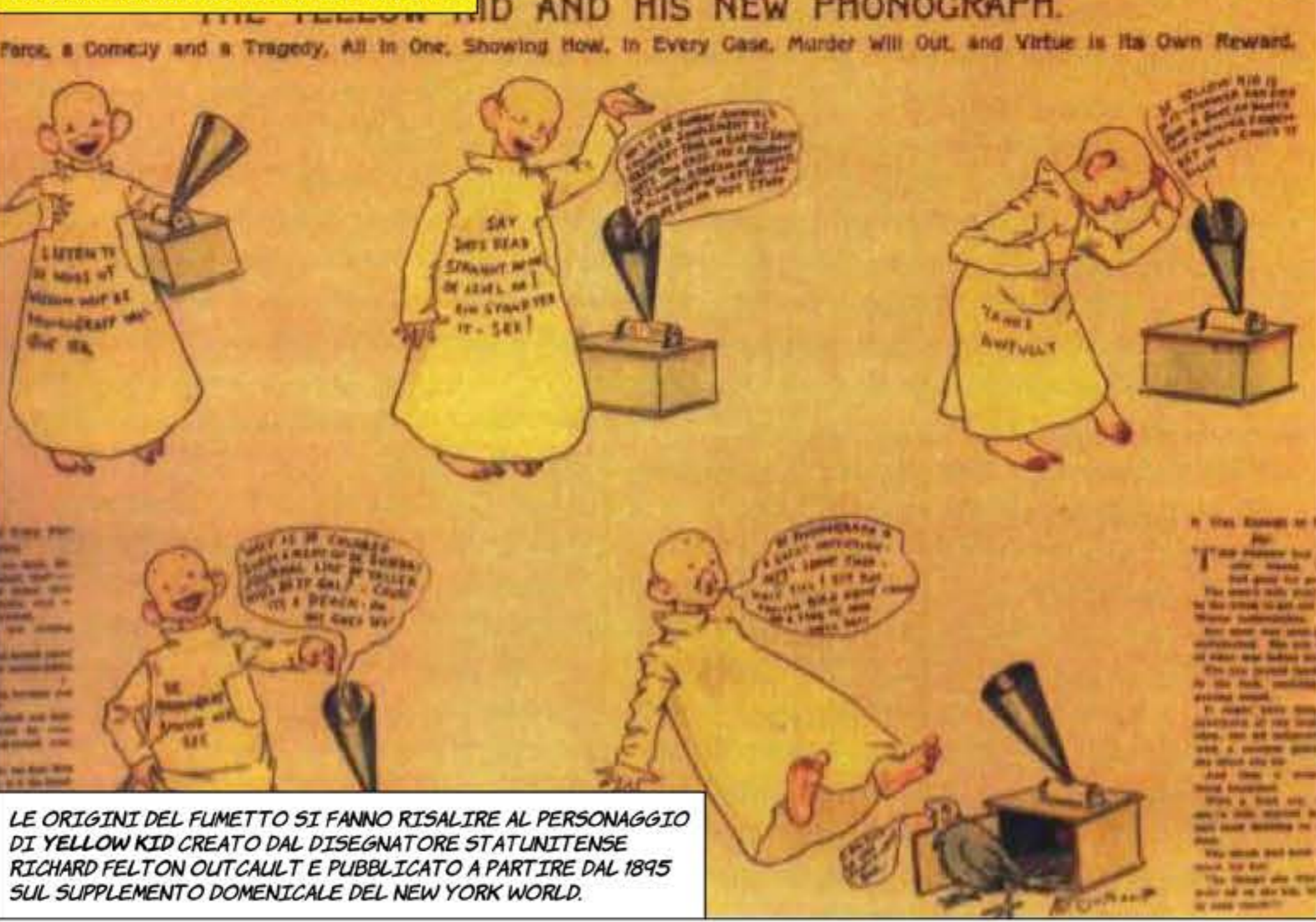
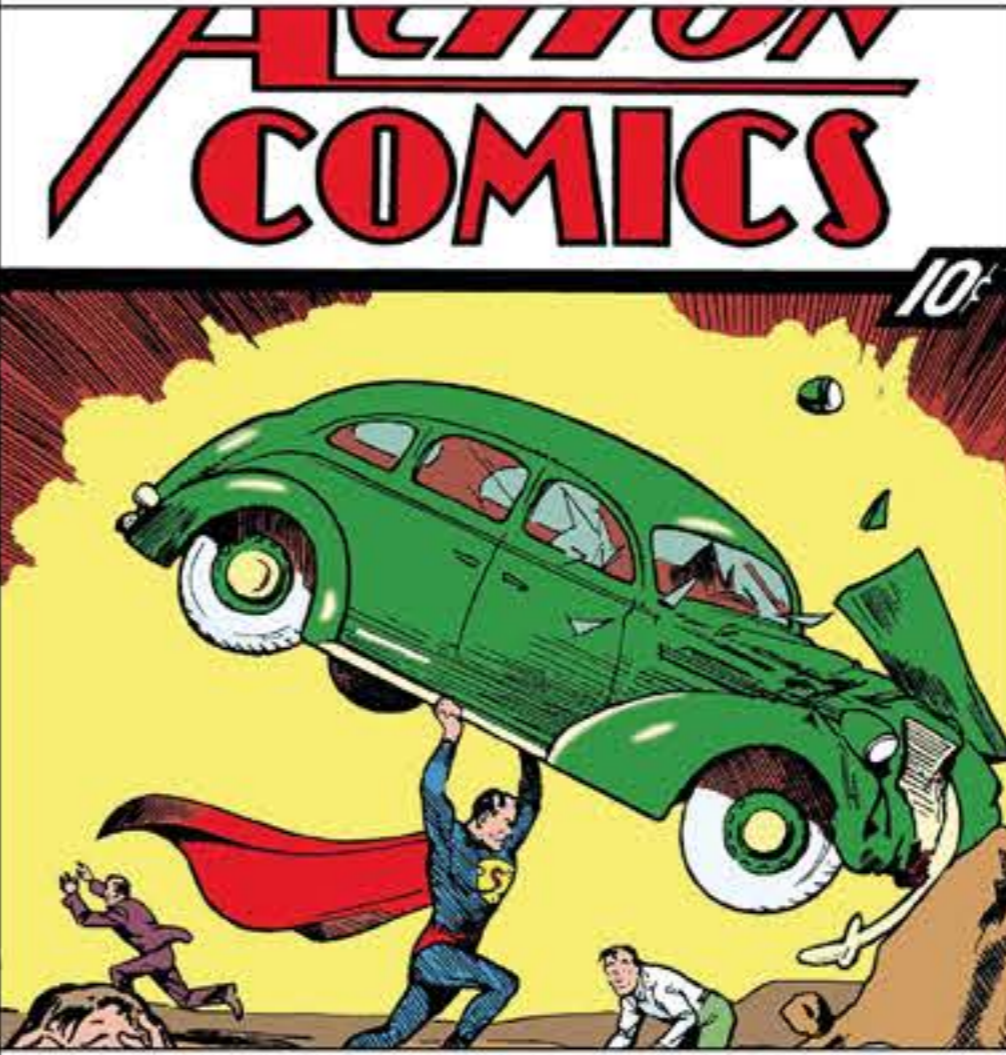


TAVOLA 1 - CENNI DI STORIA DEL FUMETTO.



LE ORIGINI DEL FUMETTO SI FANNO RISALIRE AL PERSONAGGIO DI YELLOW KID CREATO DAL DISEGNATORE STATUNITENSE RICHARD FELTON OUTCAULT E PUBBLICATO A PARTIRE DAL 1895 SUL SUPPLEMENTO DOMENICALE DEL NEW YORK WORLD.

NEI PRIMI DECENNI DEL NOVECENTO ESORDISCONO PERSONAGGI COME FELIX THE CAT DI PSULLIVAN (1917) MICKEY MOUSE DI W. DISNEY E LI IWERKS (1928) CHE ESORDIRÀ ANCHE SULLA CARTA STAMPATA NEL 1930. POPEYE DI E. CRISLER SEGAR (1929) E BETTY BOOP DI M. FLEISCHER (1931).

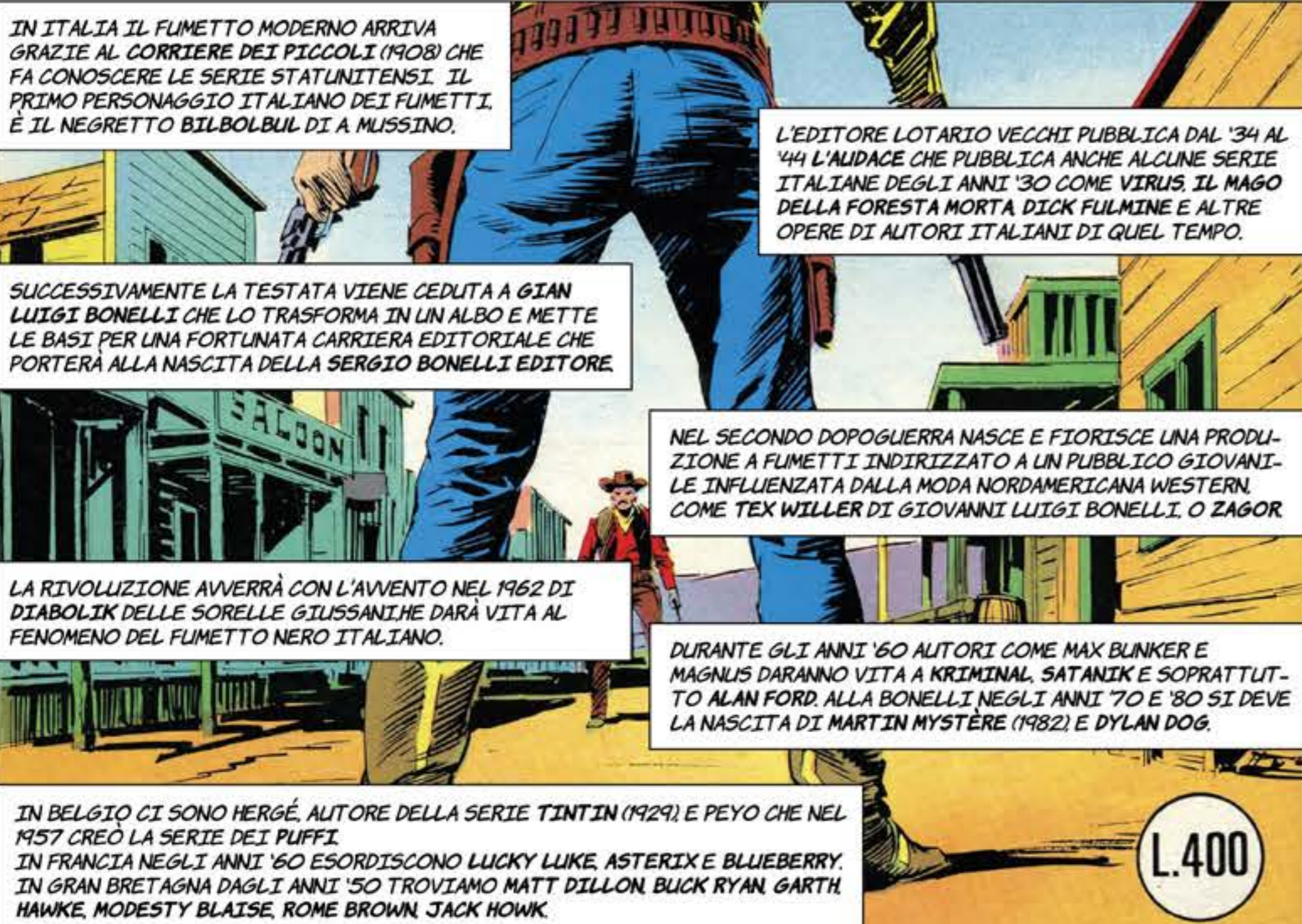


INOLTRE NASCONO LE STRISCE AVVENTUROSE COME TARZAN DI EDGAR RICE BURROUGHS, BUCK ROGERS DI DICK CALKINS (1929), DICK TRACY DI CHESTER GOULD (1931), FLASH GORDON DI ALEX RAYMOND, MANDRAKE E THE PHANTOM DI LEE FALK E SUPERMAN DI J. SIEGEL NEL 1938.

CON L'ENTRATA POI IN GUERRA DEGLI STATI UNITI, I FUMETTI DIVENTANO ANCHE STRUMENTO DI PROPAGANDA E I NEMICI NAZISTI COMPaiono DIRETTAMENTE COME AVVERSARI DI PERSONAGGI, COME CAPITAN AMERICA EDITO DALLA FUTURA MARVEL COMICS.



GLI ANNI '60 VEDONO UNA VERA E PROPRIA ONDATA DI SUPEREROI: STAN LEE PER LA CASA EDITRICE ATLAS (POI MARVEL) CREA I FANTASTICI QUATTRO (1961) CHE NASCONO DALLA COLLABORAZIONE CON JACK KIRBY, OLTRE AL PERSONAGGIO DI MAGGIOR SUCCESSO, SPIDER-MAN.



IN ITALIA IL FUMETTO MODERNO ARRIVA GRAZIE AL CORRIERE DEI PICCOLI (1908) CHE FA CONOSCERE LE SERIE STATUNITENSIS. IL PRIMO PERSONAGGIO ITALIANO DEI FUMETTI È IL NEGRETTO BILBOBUL DI A. MUSSINO.

L'EDITORE LOTARIO VECCHI PUBBLICA DAL '34 AL '44 L'AUDACE CHE PUBBLICA ANCHE ALCUNE SERIE ITALIANE DEGLI ANNI '30 COME VIRUS, IL MAGO DELLA FORESTA MORTA, DICK FULMINE E ALTRE OPERE DI AUTORI ITALIANI DI QUEL TEMPO.

SUCCESSIVAMENTE LA TESTATA VIENE CEDUTA A GIAN LUIGI BONELLI CHE LO TRASFORMA IN UN ALBO E METTE LE BASI PER UNA FORTUNATA CARRIERA EDITORIALE CHE PORTERÀ ALLA NASCITA DELLA SERGIO BONELLI EDITORE.

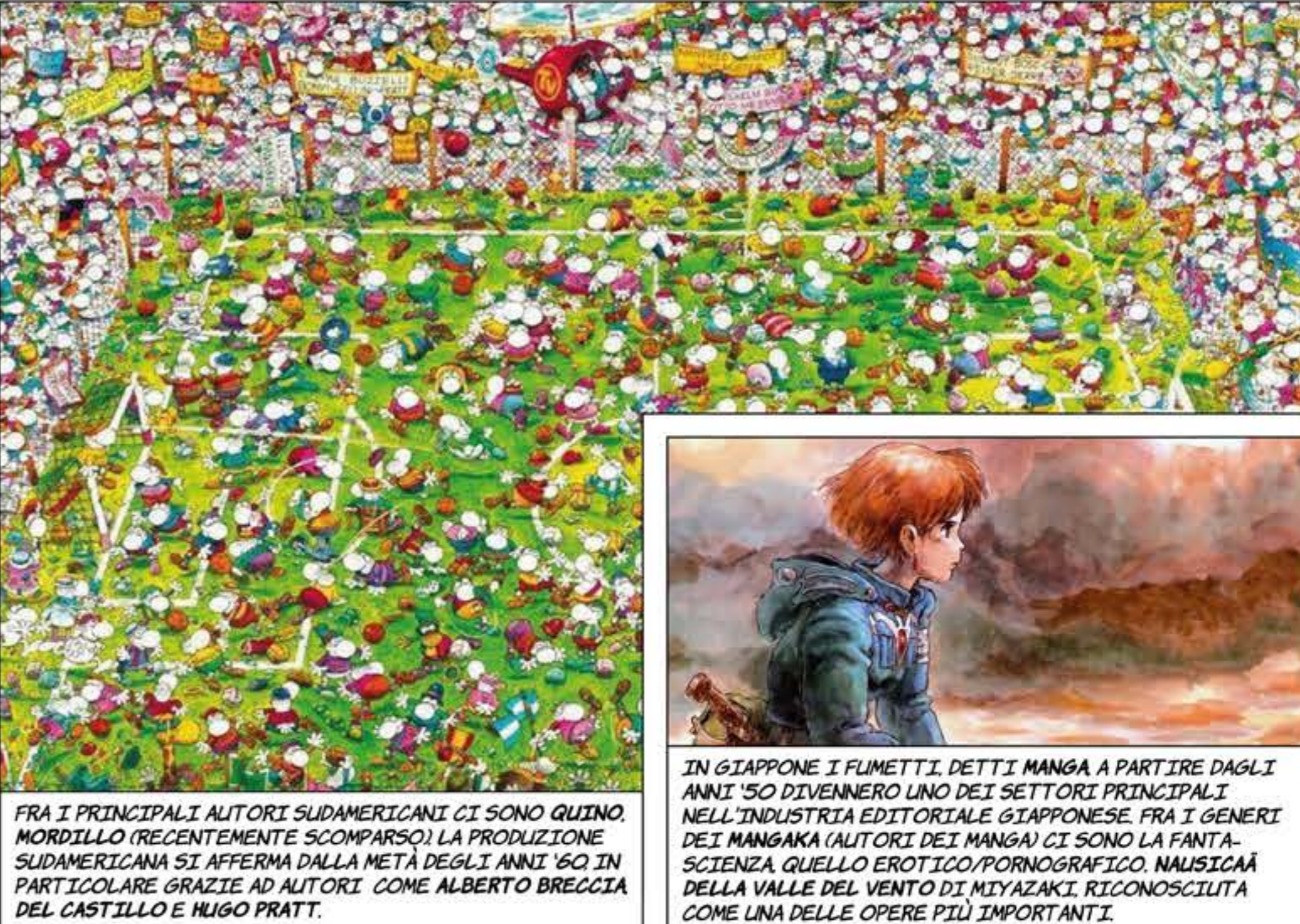
NEL SECONDO DOPOGUERRA NASCE E FIORISCE UNA PRODUZIONE A FUMETTI INDIRIZZATO A UN PUBBLICO GIOVIANILE INFLUENZATA DALLA MODA NORDAMERICANA WESTERN, COME TEX WILLER DI GIOVANNI LUIGI BONELLI, O ZAGOR.

LA RIVOLUZIONE AVVERRÀ CON L'AVVENTO NEL 1962 DI DIABOLIK DELLE SORELLE GIUSSANICHE DARÀ VITA AL FENOMENO DEL FUMETTO NERO ITALIANO.

DURANTE GLI ANNI '60 AUTORI COME MAX BLUNKER E MAGNUS DARANNO VITA A KRIMINAL, SATANIK E SOPRATTUTTO ALAN FORD. ALLA BONELLI NEGLI ANNI '70 E '80 SI DEVE LA NASCITA DI MARTIN MYSTÈRE (1982) E DYLAN DOG.

IN BELGIO CI SONO HERGÉ, AUTORE DELLA SERIE TINTIN (1929) E PEYO CHE NEL 1957 CREÒ LA SERIE DEI PUFFI. IN FRANCIA NEGLI ANNI '60 ESORDISCONO LUCKY LUKE, ASTERIX E BLUEBERRY. IN GRAN BRETAGNA DAGLI ANNI '50 TROVIAMO MATT DILLON, BUCK RYAN, GARTH HAWKE, MODESTY BLAISE, ROME BROWN, JACK HAWK.

L.400



FRA I PRINCIPALI AUTORI SUDAMERICANI CI SONO QUINO, MORDILLO (RECENTEMENTE SCOMPARSO), LA PRODUZIONE SUDAMERICANA SI AFFERMA DALLA METÀ DEGLI ANNI '60 IN PARTICOLARE GRAZIE AD AUTORI COME ALBERTO BRECCIA DEL CASTILLO E HUGO PRATT.



IN GIAPPONE I FUMETTI, DETTI MANGA A PARTIRE DAGLI ANNI '50 DIVENNERO UNO DEI SETTORI PRINCIPALI NELL'INDUSTRIA EDITORIALE GIAPPONESE. FRA I GENERI DEI MANGA (AUTORI DEI MANGA) CI SONO LA FANTASCIENZA, QUELLO EROTICO/PORNOGRAFICO, NAUSICAA DELLA VALLE DEL VENTO DI MIYAZAKI, RICONOSCIUTA COME UNA DELLE OPERE PIÙ IMPORTANTI.

TAVOLA 1 - GRAMMATICA DEL FUMETTO.



OLTRE AL DISEGNATORE, NEI FUMETTI È PRESENTE UNO SCENEGGIATORE, UNA PERSONA CHE INVENTA IL SOGGETTO, SCRIVE LE SCENE E I DIALOGHI, DECIDE I DETTAGLI DEL RACCONTO. IL SUO LAVORO È MOLTO SIMILE ALLO SCENEGGIATORE DEL CINEMA.



L'IDEA INIZIALE RUOTA INTORNO AD ALCUNE DOMANDE: CHI? OPPURE CHE COSA? DOVE? QUANDO? E SI COMPLETA CON DETTAGLI SUL PERCHÉ E SUL COME.

L'IDEA SI SVILUPPA ATTORNO A UN PERSONAGGIO (UN ESSERE UMANO, O UN ANIMALE, O UNA FIGURA ALIENA O FANTASTICA).

IL PERSONAGGIO PRINCIPALE AVRÀ UN RUOLO PRIMARIO NELLA STORIA, CONDURRÀ L'AZIONE, NE SARÀ IL PROTAGONISTA.

NEI FUMETTI CLASSICI, IL PROTAGONISTA È UN EROE, GENEROSO, CORAGGIOSO, DISPOSTO AL SACRIFICIO PER IL BENE COMUNE.

NEI FUMETTI PIÙ RECENTI QUESTA FIGURA EROICA È EVOLUTA VERSO UNA MAGGIORE COMPLESSITÀ DI CARATTERE: SPESSO IL PROTAGONISTA È UN SOLITARIO O UN MALINCONICO.

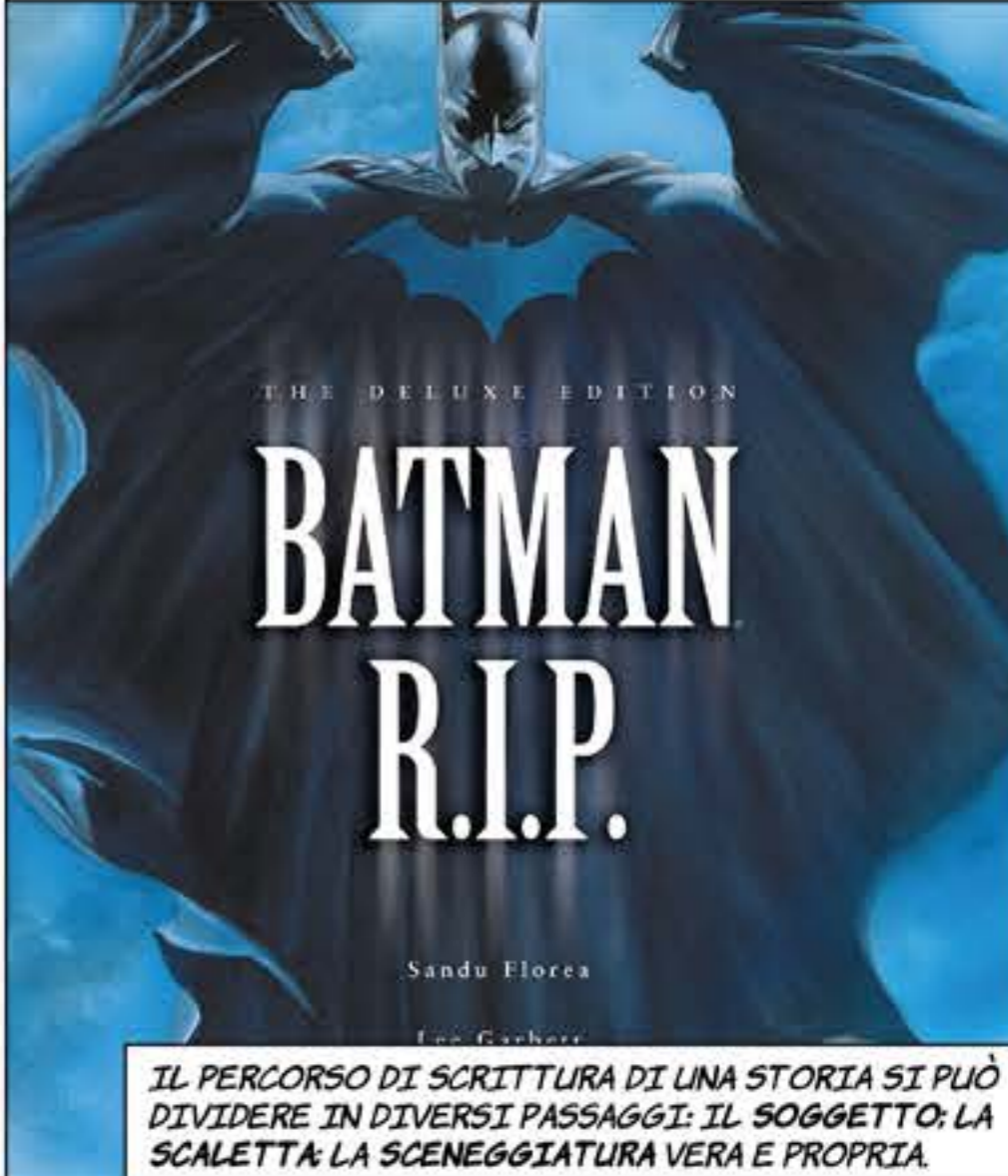
PIÙ SPESSO IL PROTAGONISTA È UN UOMO, MA NON MANCANO EROINE DONNE. A VOLTE SONO FIGURE CHE AFFIANCANO L'EROE OPPURE COME CONTROPARTE DELL'EROE STESSO.

ACCANTO AL PROTAGONISTA, NON PUÒ MANCARE L'ANTAGONISTA, UN SECONDO PERSONAGGIO PRINCIPALE CHE SI OPpone AL PROTAGONISTA E CHE POTREMMO CHIAMARE, PER SEMPLICITÀ, IL NEMICO.

UNA TERZA FIGURA ESSENZIALE, GENERALMENTE UNA FIGURA FEMMINILE, SI INSERISCE IN QUASI TUTTI I RACCONTI, LA CLASSICA «DAMIGELLA IN PERICOLO» CHE IL PROTAGONISTA AIUTA O SALVA (SOLITAMENTE LA FIDANZATA DEL NOSTRO EROE).

PROTAGONISTA E ANTAGONISTA NON POSSONO AGIRE DA SOLI, PERCHÉ LA STORIA POSSA ARTICOLARSI E SI CREI UN INTRECCIO CREDIBILE. I DUE PERSONAGGI PRINCIPALI AGISCONO CON LA COMPLICITÀ E L'AUTO DEI LORO AMICI, AVREMO QUINDI, ALMENO, LA SPALLA DEL PROTAGONISTA E IL SERVO DELL'ANTAGONISTA.

STABILITA L'IDEA CHE VOGLIAMO SVILUPPARE, DEFINITI CHI SIANO I PERSONAGGI E I LORO CARATTERI, OCCORRE STRUTTURARE IL PERCORSO NARRATIVO. L'IDEA E IL RACCONTO INFATTI NON COINCIDONO. IL RACCONTO DEVE SVOLGERSI SECONDO UN PRECISO RITMO, CHE ALTERNI SCENE DESCRITTIVE A SCENE DI AZIONE, CHE TENGA DESTA L'ATTENZIONE DEL LETTORE SENZA MAI ANNOIARLO.



IL PERCORSO DI SCRITTURA DI UNA STORIA SI PUÒ DIVIDERE IN DIVERSI PASSAGGI: IL SOGGETTO; LA SCALETTA; LA SCENEGGIATURA VERA E PROPRIA.

IL FUMETTO È UNA FORMA ESPRESSIVA CHE STA A METÀ STRADA TRA CIÒ CHE È SCRITTO E CIÒ CHE È VISUALIZZATO, TRA PAROLE E IMMAGINI, TRA LETTERATURA E CINEMA.



IL CINEMA, COME IL FUMETTO, RACCONTA PER IMMAGINI. CIONONOSTANTE, UNA DIFFERENZA PROFONDA DIVIDE QUESTI DUE LINGUAGGI: MENTRE NEL CINEMA L'IMMAGINE È IN MOVIMENTO, NEL FUMETTO LO SVILUPPO AVVIENE PER IMMAGINI FERME. LA SCENEGGIATURA DI UN FUMETTO CONDIVIDE IL LINGUAGGIO TECNICO DEL CINEMA.

LA SCENEGGIATURA È DIVISA IN PAGINE E UNA PAGINA DI FUMETTO PUÒ ESSERE ORGANIZZATA GENERICAMENTE IN QUESTO MODO: LA PAGINA DETTA TAVOLA A OGNI TAVOLA CORRISPONDE UNA PAGINA DI SCENEGGIATURA, VIGNETTA PER VIGNETTA.



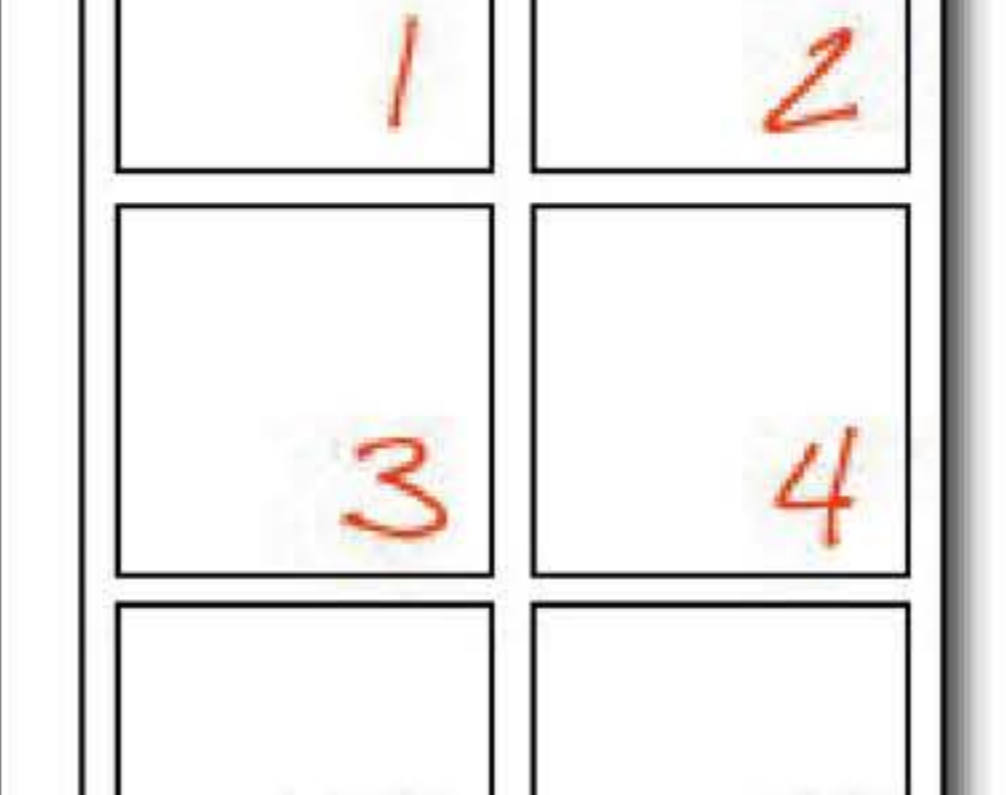
UNA VIGNETTA È UN SINGOLO RIQUADRO, CHE AL SUO INTERNO CONTIENE UNA SCENETTA.

LA STRISCIA È L'UNITÀ MINIMA DI PUBBLICAZIONE DEI FUMETTI, INFATTI INDICA LA PORZIONE ORIZZONTALE DI UNA TAVOLA.

PIÙ STRISCE INGABBIATE IN UN UNICO PANNELLO, FORMANO UNA TAVOLA A FUMETTI.

UN INSIEME DI TAVOLE A FUMETTI, DANNO VITA A UN ALBO A FUMETTI.

LA STRUTTURA CHE CONTIENE PIÙ STRISCE ORIZZONTALI O VERTICALI SI CHAMA GABBIA. LA GABBIA DI OGNI TAVOLA PUÒ VARIARE IN BASE AL NUMERO DI VIGNETTE CHE PER LA FORMA DELLE STESS.



OLTRE AL FORMATO CLASSICO ITALIANO, PER ESEMPIO, QUELLO BONELLIANO, COSTITUITO DA 6 VIGNETTE DI UGUALE DIMENSIONE DISPOSTE SU 3 STRISCE, ESISTONO GABBIE ASIMMETRICHE E ARTISTICHE, COME QUELLE DEGLI ALBI AMERICANI, GIAPPONESI E FRANCESI.



I DIALOGHI SONO CONTENUTI NEL BALLOON (IN ITALIANO NUOVOLETTA DATA LA SUA FORMA).

I BALLOON POSSONO ESSERE DI TANTE FORME, OGNUNA DELLE QUALI RISPONDE A UNA DETERMINATA FUNZIONE.

NEI FUMETTI, MOLTO SPESSO, PER DARE PIÙ ENFASI AD UN SUONO O RUMORE, SI RICORRE ALL'USO DELL'ONOMATOPEA LETTERALMENTE SUONO DISEGNATO. NE SONO ESEMPLI BANG, SLAM, BOOM, CRASH, SPLASH, VROOOOM, DRIIIII, ECC.

ALCUNI ANNI DOPO, STAN LEE, UN NIPOTE ACQUISITO DI GOODMAN, INIZIÒ A LAVORARE PER LUI COME GALOPPINO E SCRITTORE DI STORIE. DIVENNE DIRETTORE DELL'AZIENDA CHE CAMBIÒ POI DENOMINAZIONE IN ATLAS COMICS E INFINE, NEL 1961 IN MARVEL COMICS. IN QUESTO PERIODO, SOPRATTUTTO INSIEME A JACK KIRBY, CREÒ LA MAGGIOR PARTE DEI PERSONAGGI CHE POPOLANO L'UNIVERSO MARVEL.

HANG LOOSE, HEROES!
...Stan and the Gang



L'AZIENDA VIENE FONDATA NEL 1939 CON IL NOME DI TIMELY PUBLICATIONS. QUANDO L'EDITORE FRANK TORREY PUBBLICÒ UNA RIVISTA A FUMETTI, DOVERA PRESENTE IL PERSONAGGIO DI NAMOR L'INIZIATIVA DESTÒ L'INTERESSE DI MARTIN GOODMAN IL QUALE RILEVÒ L'ATTIVITÀ E CONTINUÒ A PUBBLICARE LA RIVISTA SOTTO IL NOME DI MARVEL COMICS.

JACK KIRBY, AL SECOLO JACOB KURTZBERG (NEW YORK, 28 AGOSTO 1917 - THOUSAND OAKS, 6 FEBBRAIO 1994) È STATO UNO DEI PIÙ GRANDI FUMETTISTI STATUNITENSI.

DETTO "THE KING OF COMICS", È STATO UNO DEI PIÙ GRANDI, CELEBRI E INFLUENTI AUTORI DI FUMETTI DELLA STORIA. PROLIFICO E DALLO STILE INCONFONDIBILE, PERFEZIONANDO UNO STILE SEMPRE PIÙ RICONOSCIBILE SPAZIANDO NEI VARI GENERI, DAL WESTERN AL ROMANTICO, DAL POLIZIESCO ALL'HORROR, DIVENENDO IL MODELLO PER GENERAZIONI DI AUTORI IN TUTTO IL MONDO.



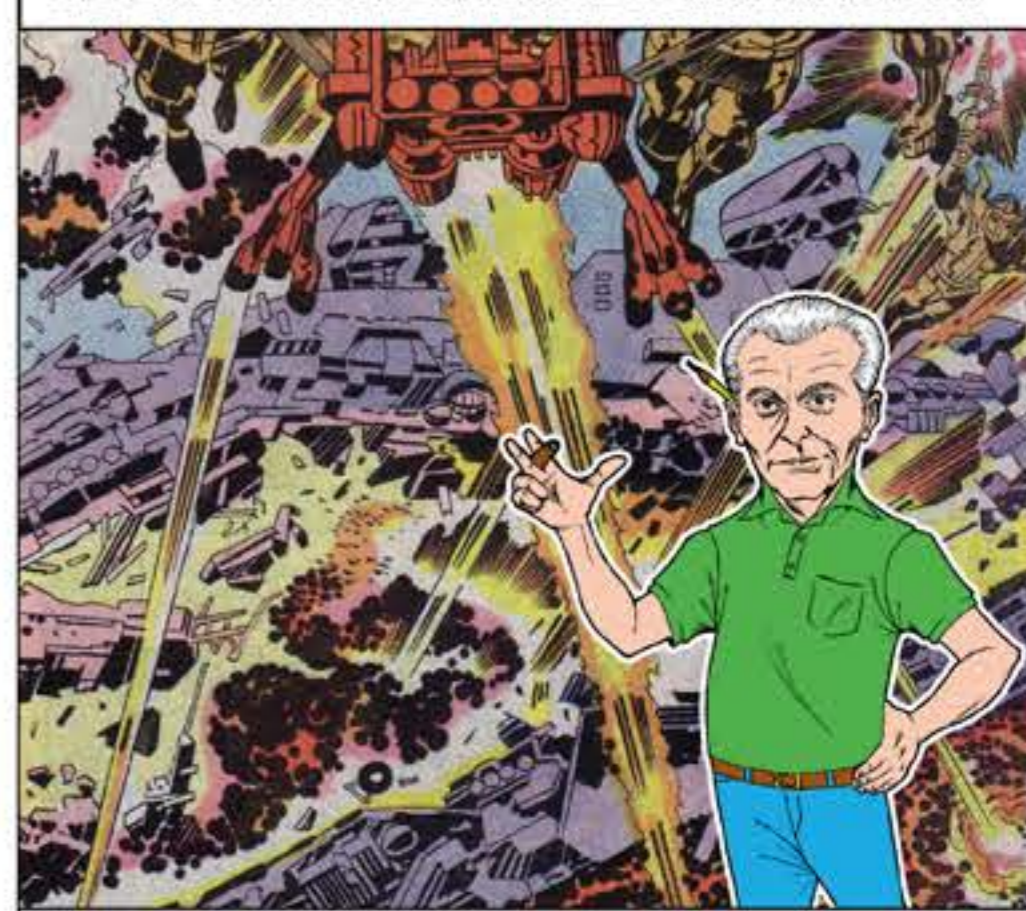
HA IDEATO UN NUOVO MODO DI DISEGNARE FUMETTI, NEL QUALE IL DINAMISMO DEI PERSONAGGI, LE PROSPETTIVE ESTREMIZZATE, IL DESIGN DI OGGETTI TECNOLOGICI, LA RICERCA SPERIMENTALE LO HA PORTATO A USARE LA TECNICA DEL COLLAGE PER LA RAPPRESENTAZIONE DI MONDI IMMAGINARI E IL SUO STILE NEL RAPPRESENTARE LE SCENE D'AZIONE E LE AMBIENTAZIONI CON MACCHIE NERE SU COLORI ACCESI SONO TUTTI ELEMENTI CHE IL FUMETTO DEI SUPEREROI HA PRIMA FATTO PROPRI E RIELABORATO NEGLI ANNI A SEGUIRE.

INIZIÒ LA SUA CARRIERA NEL CAMPO DELL'ANIMAZIONE, LAVORANDO AI DISEGNI PER I CARTONI ANIMATI DI BETTY BOOP E POPEYE. KIRBY INCONTRÒ JOE SIMON E I DUE GIOVANI UNIRONO LE FORZE PER PRODURRE FUMETTI COMPLETI, DA PROPORRE AGLI EDITORI. COSÌ NEL 1941 NACQUE IL PATRIOTTICO EROE CAPITAN AMERICA.



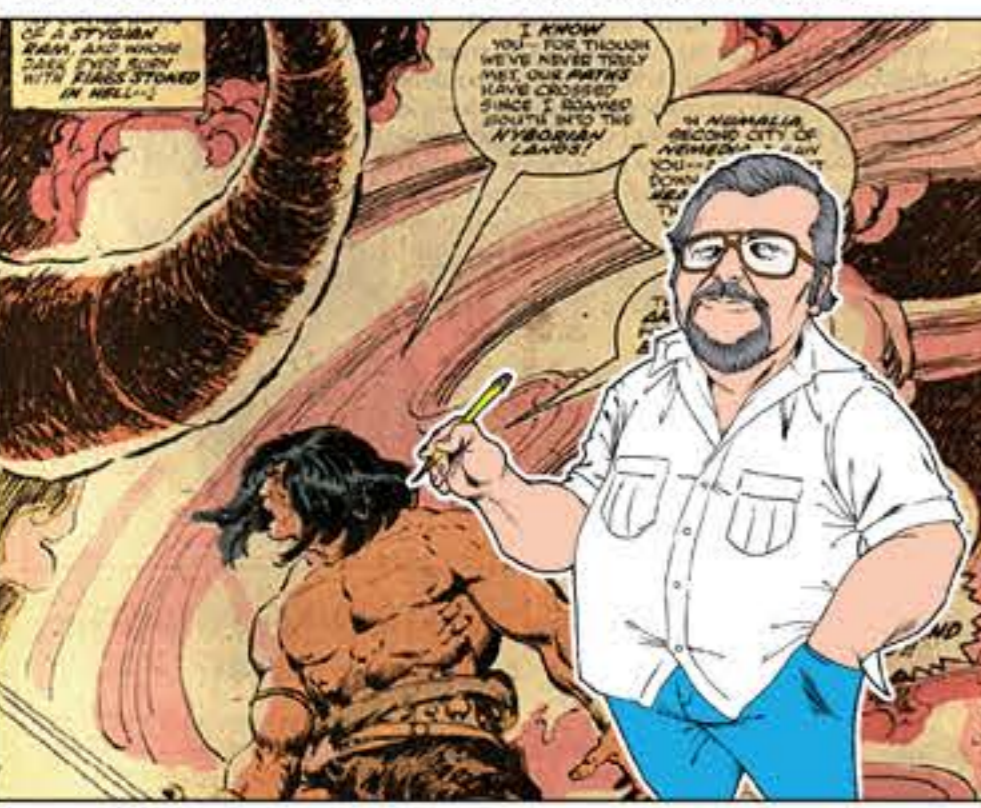
IN MARVEL, HA CREATO, SOPRATTUTTO NEGLI ANNI '60, DA SOLO O CON ALTRI AUTORI (CELEBRE L'ACCOPPIATA LEE-BIRBY) PERSONAGGI COME I FANTASTICI QUATTRO, THOR, HULK, IRON MAN E GLI X-MEN I QUALI RESERO FAMOSA LA MARVEL COMICS.

IN SEGUITO A DISACCORDI CON LEE E GOODMAN, KIRBY RITORNÒ ALLA DC ALL'INIZIO DEGLI ANNI SETTANTA, DOVE LAVORÒ A UNA DELLE OPERE PIÙ COMPLESSE DELLA SUA VITA: LA SAGA DEI NUOVI DEI, NOTA ANCHE CON IL NOME DI QUARTO MONDO (THE JACK KIRBY'S FOURTH WORLD, IN ORIGINALE) A CAUSA DI UN ERRORE DI UN REDATTORE DC.



DOPO LA PARENTESI QUARTO MONDO, KIRBY TORNÒ PER L'ULTIMA VOLTA ALLA MARVEL, DOVE SI OCCUPÒ NUOVAMENTE DI CAPITAN AMERICA E DI PANTERA NERA. IN QUESTI ANNI SI DEDICÒ AD UN'ALTRA SERIE FANTASCIENTIFICA: GLI ETERNI (THE ETERNALS). LASCIATA DEFINITIVAMENTE LA MARVEL, SI DEDICÒ ALLA CREAZIONE DI OPERE COME L'ADATTAMENTO FUMETTISTICO DI 2001: ODISSEA NELLO SPAZIO E CAPTAIN VICTORY.

JOHN BUSCEMA NATO GIOVANNI NATALE BUSCEMA (NEW YORK, 11 DICEMBRE 1927 - 10 GENNAIO 2002) È STATO UN NOTO FUMETTISTA STATUNITENSE, DI ORIGINI ITALIANE (SICILIA), ATTIVO SOPRATTUTTO ALLA MARVEL.



DETTO "IL MICHELANGELO DEI FUMETTI", PER VIA DEL SUO STILE VIGOROSO E DINAMICO APPLICATO ALLE SUE OPERE, FUMETTISTE E NON. DAL '66 NELLA MARVEL, SOTTO LA SUPERVISIONE DI LEE, HA LAVORATO SU PERSONAGGI COME SILVER SURFER, GLI AVENGERS, THOR E CONAN IL BARBARO.

STEPHEN DITKO, DETTO STEVE (JOHNSTOWN, 2 NOVEMBRE 1927 - NEW YORK, 27 GIUGNO 2018) È STATO UN FUMETTISTA STATUNITENSE, NOTO PER ESSERE STATO IL CO-CREATORE DELL'UOMO RAGNO E L'IDEATORE DEL DR. STRANGE.



È STATO INTERPELLATO DA STAN LEE STESSO PER CREARE L'UOMO RAGNO: LEE AFFIDÒ IL COMPITO DI CREARE UN NUOVO SUPEREROE IN STILE "ADOLESCENTE NORMALE" A JACK KIRBY. L'IDEA DI KIRBY NON PIACQUE MOLTO A STAN, QUINDI AFFIDÒ IL COMPITO A STEVE DITKO, IL QUALE, PRIMA DI FARE QUALSIASI TAVOLA, CREÒ IL COSTUME DEL PERSONAGGIO, INSERENDOGLI GLI SPARAGNATELE NEI POLSI E UNA MASCHERA SULLA FACCIA PER NASCONDERE IL VOLTO DELL'ADOLESCENTE.

JOHN ROMITA SR. (BROOKLYN, 24 GENNAIO 1930) È UN NOTO FUMETTISTA STATUNITENSE, FAMOSO SOPRATTUTTO PER ESSERE UNO DEI PRIMI DISEGNATORI DI SPIDER-MAN, SULLA TESTATA THE AMAZING SPIDER-MAN.



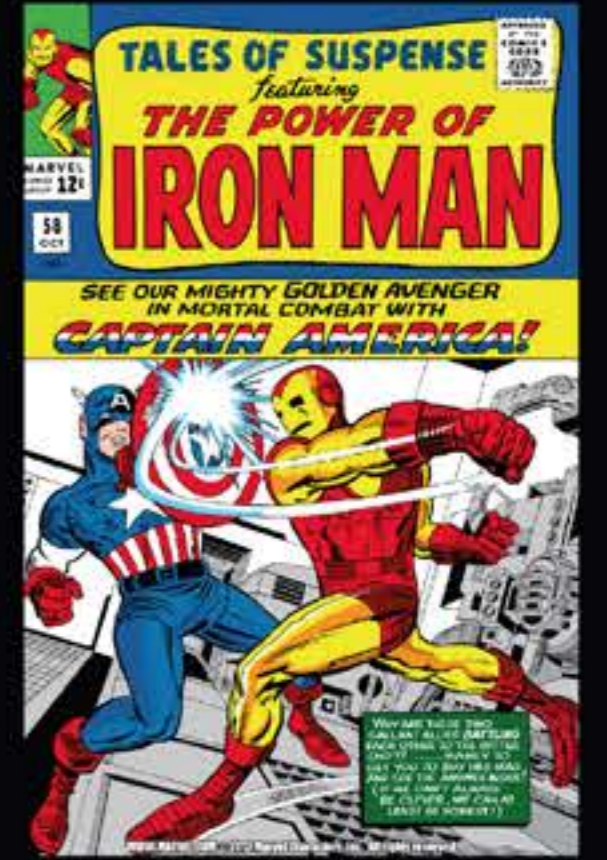
FU SCELTO DA LEE PER SOSTITUIRE DITKO SULLA TESTATA DI SPIDER-MAN, IN QUANTO RITENUTO INADATTO A CONTINUARE, PERCHÉ CARATTERIZZATO DA UNO STILE PULP E TROPPO ANCORA CHIUSO ALLA GOLDEN AGE. AL CONTRARIO JOHN ROMITA PORTÒ UNA VENTATA DI FRESCHEZZA E DI GUSTO ESTETICO MODERNO NELLA SERIE DELL'UOMO RAGNO, UNENDO LA PERFEZIONE DEL DISEGNO ANATOMICO E DINAMICO AD UN GENERALE LIFTING DEI PERSONAGGI.

ALEX ROSS (PORTLAND, 22 GENNAIO 1970) È UN FUMETTISTA E ILLUSTRATORE STATUNITENSE. È NOTO SOPRATTUTTO PER LE MINISERIE MARVELS, PUBBLICATA DALLA NOTA CASA EDITRICE.



IL SUO STILE IPERREALISTICO ADOTTATO PER I PERSONAGGI FUMETTISTICI, SI RIFÀ ALLE OPERE FOTOREALISTICHE DEGLI ILLUSTRATORI ANDREW LOOMIS E NORMAN ROCKWELL. INIZIA A LAVORARE ALLA MARVEL NEL '93, QUANDO VIENE NOTATO DALL'EDITOR KURT BUSIEK MENTRE LAVORAVA IN UN'AGENZIA PUBBLICITARIA, CHE GLI PROPONE DI LAVORARE AD UN NUOVO PROGETTO MARVEL: LA TESTATA MARVELS, INTERAMENTE DISEGNATA DA ROSS.

IL SEGUENTE POSTER È UN SAMPLE DI QUELLO CHE SARÀ IL POSTER DI DIMENSIONI 70X100 CM PRESENTE ALL'INTERNO DELL'ARTEFATTO TIPOGRAFICO, CON IL QUALE, ATTRAVERSO L'UTILIZZO DELLA REALTÀ AUMENTATA, SARÀ POSSIBILE SCOPRIRE LE IMMAGINI E LE COPERTINE DEGLI AUTORI, SCOVANDONE LE SIMILITUDINI E LE DIFFERENZE STILISTICHE.



1966 KIRBY SILVER SURFER (THE FIRST SILVER SURFER) | 1966 KIRBY SILVER SURFER (FLASH PANEL) | 1963 THOR (COVER JOURNEY INTO MYSTERY #81) | 1964 COVER THE AVENGERS #4 | 1964 IRON MAN (COVER TALES OF SUSPENSE #58)

IL POSTER È STRUTTURATO IN QUESTO MODO: LE COPERTINE, POSTE TUTT'INTORNO AI BORDI ESTERNI DEL POSTER, SONO DIRETTAMENTE COLLEGATE AI PROPRI CREATORI, POSTI A MO' DI PENTAGONO AL CENTRO DELL'IMPAGINATO, DA UN TIPO DI TRACCIATO, MENTRE POI SI COLLEGANO, PER ESEMPIO, A OPERE COPIATE E RIFATTE, CON UN ALTRO TIPO DI TRACCIATO.

NATURALMENTE, ESSENDO UN SAMPLE, TUTTE LE IMMAGINI SONO VISIBILI. COSA INVECE CHE NON AVVIENE SUL POSTER ORIGINALE, IN QUANTO TROVIAMO STAMPATE, OLTRE ALLA LEGENDA E I VARI TRACCIATI, ESCLUSIVAMENTE GLI SFONDI DELLE COPERTINE E I RIQUADRI CIRCOLARI CONTENENTI GLI AUTORI. PER SCOPRIRE COSA SI CELA DIETRO QUESTE "MANCANZE", BASTERÀ PASSARE LO SMARTPHONE, CON APERTA L'APP SPARK AR O IL FILTRO SELEZIONATO DAL PROFILO INSTAGRAM SOPRA LE VARIE IMMAGINI INCOMPLETE PER RIVELARE LE COPERTINE COMPLETE E I VARI AUTORI ANNESSI.



1968 BUSCEMA SILVER SURFER (KIRBY INSPIRATION)



1968 BUSCEMA SILVER SURFER (KIRBY INSPIRATION - SPLASH PANEL)



1964 BUSCEMA'S THOR (COVER THE SILVER SURFER #4)



1954 DITKO SPIDER-MAN (SPIDER-MAN VS ELECTRO SC)



1966 DITKO SPIDER-MAN (5 AND FIVE PANEL)



JACK KIRBY
STILE: FUMETTISTICO PROPRIO
INFLUENZE: FUMETTO DEL DOPOGUERRA



JOHN BUSCEMA
STILE: KIRBYANO
INFLUENZE: RINASCIMENTO



JOHN ROMITA SR.
STILE: BUSCEMIANO
INFLUENZE: FUMETTO DEL DOPOGUERRA



STEVE DITKO
STILE: FUMETTISTICO PROPRIO
INFLUENZE: FUMETTO POP

MARVELOUS

COSTANTI E VARIABILI STILISTICHE DEI DISEGNATORI DELLA CASA DELLE IDEE



ALEX ROSS
STILE: IPERREALISMO
INFLUENZE: FOTOREALISMO



2015 IRON MAN VS CAP - IN MORTAL COMBAT (COVER REDESIGN - TALES OF SUSPENSE #58)



2015 AVENGERS - THE ULTIMATUM COLLECTION (COVER REDESIGN - THE AVENGERS #4)



2017 SPIDER-MAN (COVER MARVEL'S SPIDER-MAN DITKO SPIDER-MAN REDESIGN)



2017 SPIDER-MAN (COVER THE AMAZING SPIDER-MAN LEGACY #791 ROMITA SPIDER-MAN REDESIGN)



1972 SPIDER-MAN (COVER THE AMAZING SPIDER-MAN - A ROCKCOMIC)

INOLTRE, SARÀ POSSIBILE CONSULTARE, SEMPRE FACENDO RIFERIMENTO ALLA LEGENDA IN BASSO, LE VARIE SKILLS CHE CARATTERIZZANO UN AUTORE RISPETTO AD UN ALTRO, E POTER RITROVARE QUEI TRATTI CARATTERISTICI NEI PERSONAGGI DELLE VARIE COPERTINE PRESENTI SUL POSTER.



1962 DITKO SPIDER-MAN (THE FIRST SPIDER-MAN)

1966 SPIDER-MAN (INSPIRATION)

LEGENDA

- TRATTO:	RAPIDO E DECISO	ACURATO E RICCO DI DETTAGLI	STILIZZATO E IRREGOLARE	PRECISO E REGOLARE	INESISTENTE
- PROPORZIONI:	STILIZZATE E GEOMETRICHE	MORBIDE E REALISTICHE	INCORRUENTI E IRREALI	REALISTICHE E VERTITIERE	MORBIDE E REALISTICHE
- OMBRE:	POCO MOREIDE	MAGGIE PRECISE CAMPITE DI NERO	MAGGIE IMPRECISE CAMPITE DI NERO	MAGGIE SAPIENTEMENTE CAMPITE DI NERO	PENNELLATE DI COLORE SCURO
- POSE:	MAGGIE DECISE CAMPITE DI NERO	MAGGIE PRECISE CAMPITE DI NERO	MAGGIE IMPRECISE CAMPITE DI NERO	DINAMICHE E TRIDIMENSIONALI	DINAMICHE E TRIDIMENSIONALI
- VOLTI:	STATICHE E RIGIDE	DINAMICHE	STATICHE E BIDIMENSIONALI	SIMMETRICI E REGOLARI	REALISTICI
	SIMILI TRA I PERSONAGGI	SIMMETRICI E DISTINTI	ASIMMETRICI		

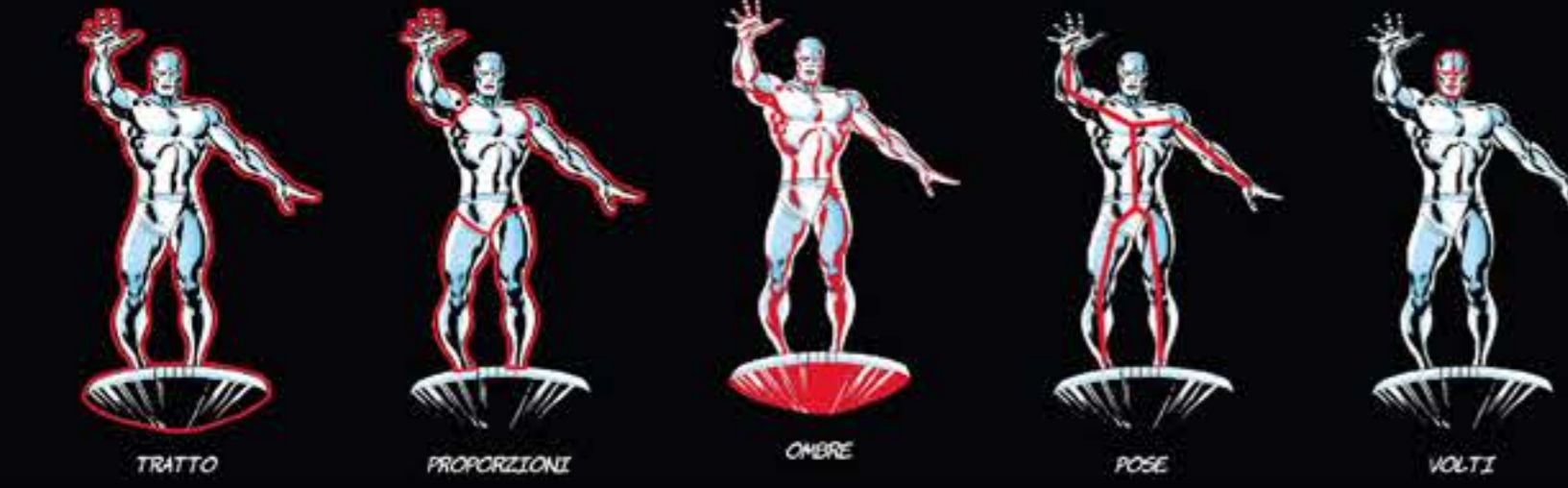
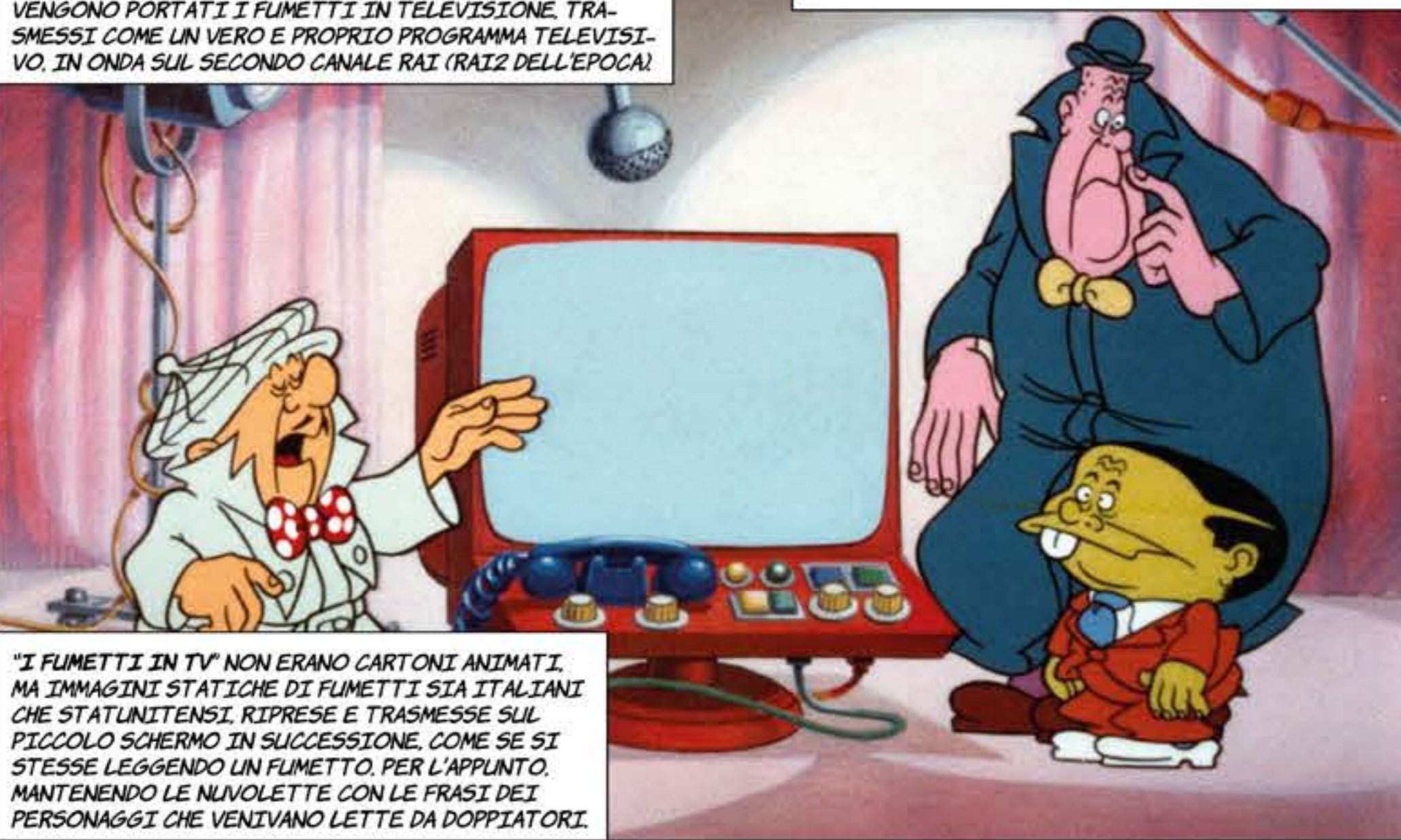


TAVOLA 4 - IL FUMETTO ATTRAVERSO I NUOVI MEDIA

NEGLI ANNI '70 IN ITALIA VIENE SPERIMENTATO QUALCOSA DI INNOVATIVO E RIVOLUZIONARIO. GRAZIE AL REGISTA GUIDO DE MARIA AL GIORNALISTA GIANCARLO GOVERNI E AL FUMETTISTA BONVI (FRANCO BONVICINI): VENGONO PORTATI I FUMETTI IN TELEVISIONE, TRASMESSI COME UN VERO E PROPRIO PROGRAMMA TELEVISIVO, IN ONDA SUL SECONDO CANALE RAI (RAIZ DELL'EPOCA).

OGNI PUNTATA È STATA REALIZZATA COME SE SI STESSE LAVORANDO ALLA CREAZIONE DI UN FUMETTO, COMPOSTO DA UN TEAM DI DISEGNATORI, COLORISTI, REGISTI, MACCHINISTI ETC. CON BONVI ALLA GUIDA DI TUTTI I LAVORI, DISEGNANDO A MATITA TUTTE LE SCENE DI NICK CARTER



"I FUMETTI IN TV" NON ERANO CARTONI ANIMATI, MA IMMAGINI STATICHE DI FUMETTI SIA ITALIANI CHE STATUNITENSIS. RIPRESE E TRASMESSE SUL PICCOLO SCHERMO IN SUCCESSIONE, COME SE SI STESSE LEGGENDO UN FUMETTO. PER L'APPUNTO, MANTENENDO LE NUVOLETTE CON LE FRASI DEI PERSONAGGI CHE VENIVANO LETTE DA DOPPIATORI.

CON L'ARRIVO DI SMARTPHONE E TABLET, C'È STATA UNA VERA E PROPRIA RIVOLUZIONE NELLA FRUIZIONE DI CONTENUTI DA LEGGERE. IN PRATICA, UN INDIVIDUO PUÒ PORTARSI CON SÈ E LEGGERE OVUNQUE SI TROVI, TUTTI I FUMETTI DEL MONDO.



INFATTI, SONO STATE CREATE DELLE APP PER POTER LEGGERE I FUMETTI SUL PROPRIO SMARTPHONE O TABLET. TRA QUESTE, LE PIÙ IMPORTANTI DA CITARE SONO MARVEL UNLIMITED, DC COMICS, COMICS BY COMIXOLOGY, COMICRACK, E ALTRE SIMILI.

MADEFIRE È UNA DELLE AZIENDE PIÙ IMPORTANTI CHE CERCANO DI CREARE FUMETTI IN REALTÀ VIRTUALE. DISPONGONO GIÀ DI UN'APP DI FUMETTI DIGITALI. QUINDI MADEFIRE STA TENTANDO DI SPOSTARE QUELL'IDEA DI FRUIRE I FUMETTI ALL'INTERNO DEI VISORI VR.



I FATTORI CHE RENDONO INCREDIBILE QUESTA ESPERIENZA SONO MOVIMENTI E SUONI. QUANDO VISUALIZZATI IL FUMETTO, OGNI PANNELLO MOSTRA BREVI ANIMAZIONI DELLE SCENE, CONDITE CON SUONI DI FONDO.

NATURALMENTE, DOPO IL SUCCESSO RISCOSSO DAI FUMETTI MANDATI IN ONDA IN TV, LE GRANDI CASE EDITRICI PENSANO BENE DI ESTENDERE I LORO FRANCHISE ANCHE SUL GRANDE SCHERMO, E FU COSÌ CHE NACQUERO I MARVEL STUDIOS.

TRA GLI ANNI '80 E '90 LA MARVEL VENDETTI I DIRITTI DEI PERSONAGGI A NUMEROSI STUDIOS. CIÒ HA IMPEDITO, DI FAR APPARIRE IN UN FILM DEDICATO AD UN SUPEREROE ALTRI PERSONAGGI MARVEL.

MARVEL STUDIOS

CONOSCIUTI DAL '93 AL '96 COME MARVEL FILMS, IN REALTÀ HANNO INIZIATO A CO-PRODURRE FILM E SERIE TV SU ALCUNI SUPEREROI GIÀ DAGLI ANNI '70, VENDENDO I DIRITTI DI SU SPIDER-MAN O HULK, CON SCARSO SUCCESSO.

CON LA NASCITA, NEL 2004 DEI MARVEL STUDIOS QUESTO PROBLEMA SI È RIDOTTO DANDO POSSIBILITÀ ALLA MARVEL DI POTER CO-PRODURRE FILM E VENDERE MENTRE NONOSTANTE CIÒ, AD OGGI, I MARVEL STUDIOS NON POSSIEDONO TUTTI I DIRITTI DEI LORO PERSONAGGI. NEL 2009, PERÒ, AVENDO I NECESSARI PROFITTI, VIENE CREATO L'MCU (MARVEL CINEMATIC UNIVERSE) CHE COMPRENDE FILM AUTOPRODOTTI DALLA STESSA MARVEL, IN QUANTO POSSIEDE I DIRITTI DI QUEI PERSONAGGI.

PROJECT HIKARI È UN'ESPERIENZA VR INCENTRATA SULLA REALIZZAZIONE DI MANGA. È COMPATIBILE CON HTC VIVE E OCULUS RIFT. LE IMMAGINI PORTANO IL MONDO 2D DEI MANGA IN BIANCO E NERO, IN UN AMBIENTE 3D.



DURANTE L'ESPERIENZA, SI È IN GRADO DI INTERAGIRE CON L'AMBIENTE CHE CI CIRCONDA. QUEST'APP RISULTA QUASI UN VIDEOGIOCO VR. IN QUANTO, APPENA SI INDOSSA IL VISORE, SI VIENE CATAPIULTATI IN MONDO 3D, DOVE, INTERAGENDO CON ALCUNI OGGETTI, COMPARIRANNO LE SCENE BIDIMENSIONALI DELLA STORIA DEL FUMETTO.

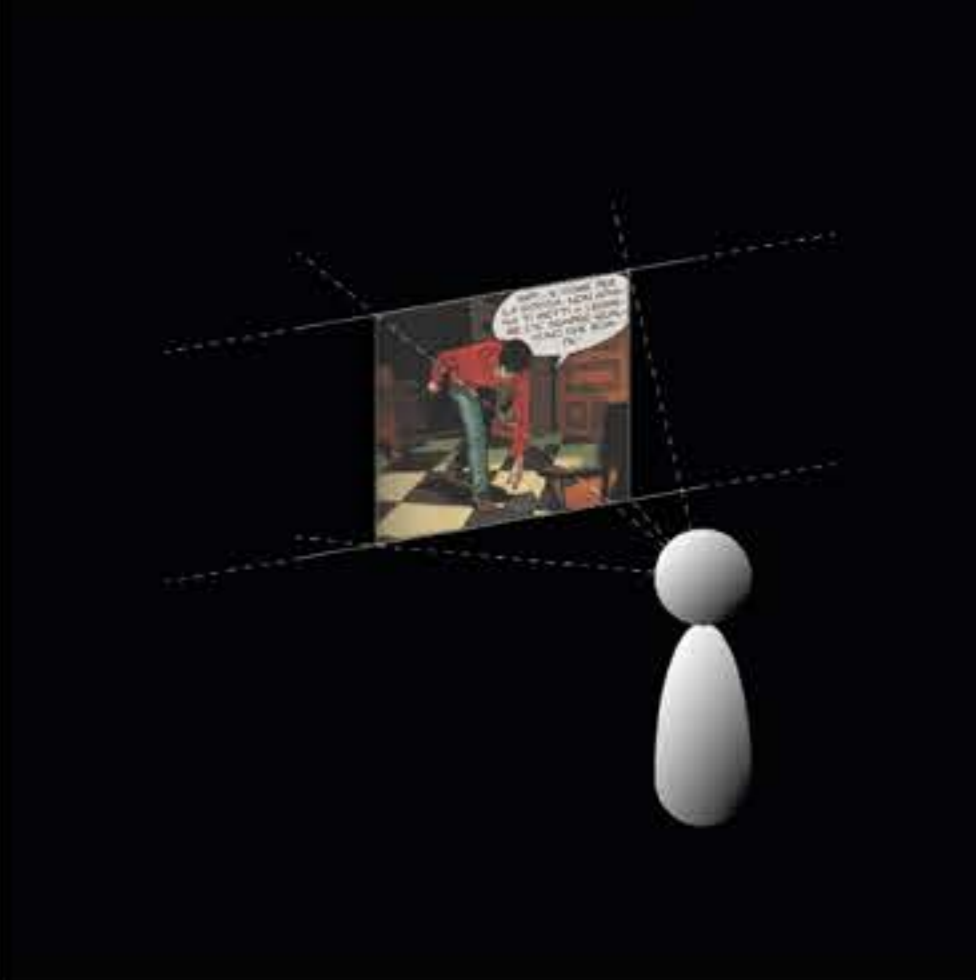
IN MAGNETIQUE VR QUANDO L'UTENTE INDOSSA IL VISORE, VIENE CATAPIULTATO ALL'INTERNO DEL FUMETTO, COME PERSONAGGIO IN PRIMA PERSONA. MAGNETIQUE VR È UNA DELLE PRIME APP DI STORYTELLING CHE OFFRE AGLI UTENTI UNA VISIONE A 360 GRADI.



GLI ARTWORK PER GLI AMBIENTI E I PERSONAGGI SONO STATI PROGETTATI CON UN INNOVATIVA TECNICA, GRAZIE AD UN PLUG-IN DI PHOTOSHOP CHE PERMETTE DI LAVORARE DIRETTAMENTE SULL'EQUILIBRIANGOLARE DELL'IMMAGINE A 360°, INTERAGENDO SULLE 6 FACCE BIDIMENSIONALI DI UN CUBO (CHE SAREBBE LA SCENA) È PRESENTE L'AUDIO CHE NE FAVORISCE L'IMMERSIONE.

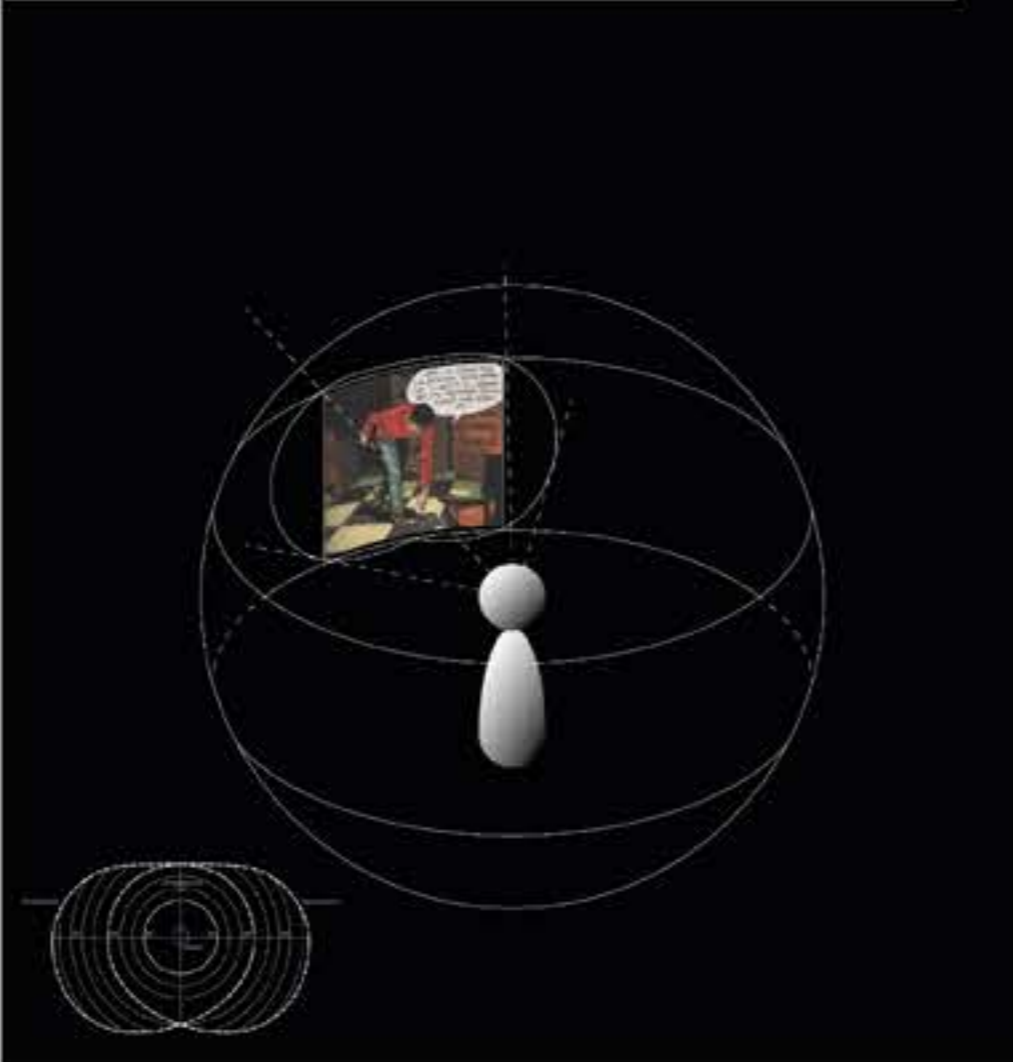
TAVOLA 4 - IL FUMETTO A 360°:

SULLA BASE DI QUANTO APPRESO FINO AD ORA, ECCO UN MANUALE DI REGOLE PER LA FRUIZIONE DEL FUMETTO A 360°.



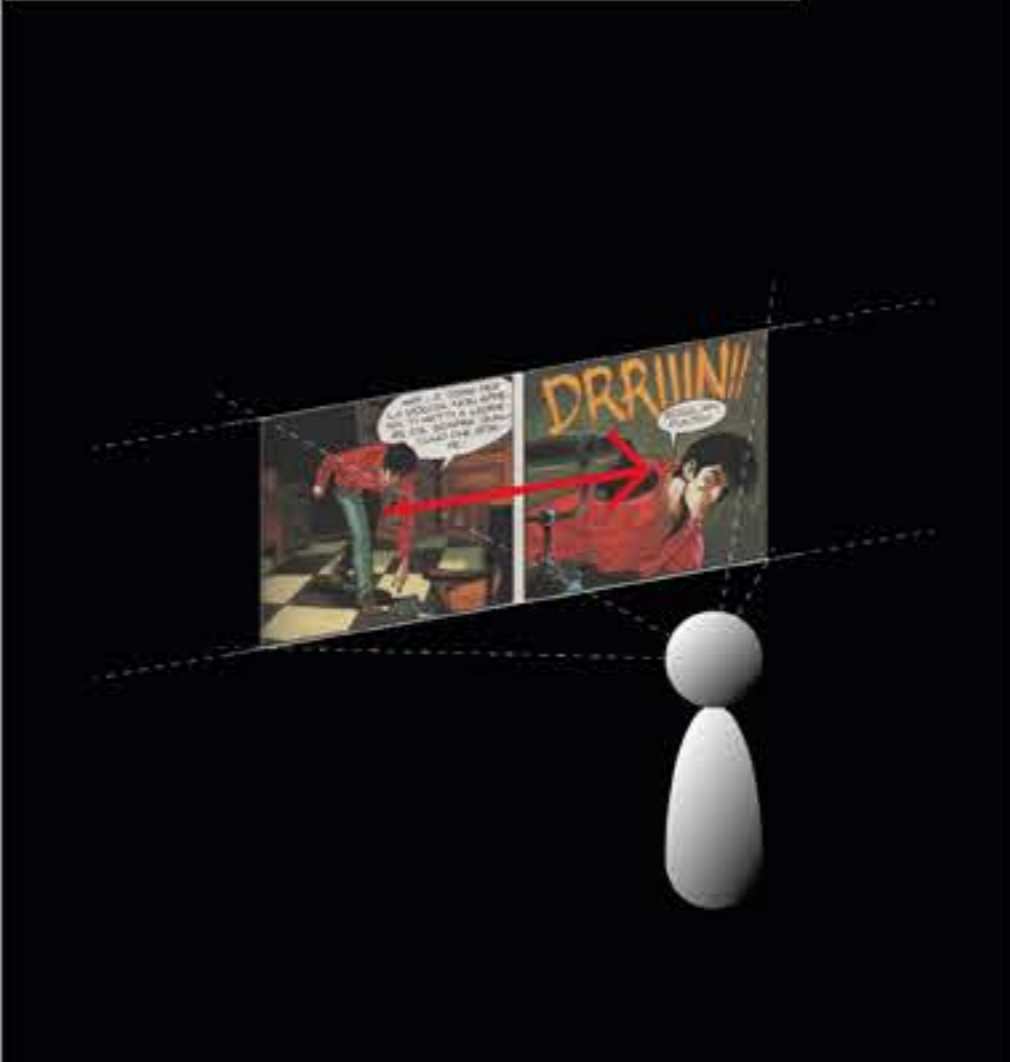
PARTIAMO CON ORDINE, ANALIZZANDO PRIMA LA SINGOLA VIGNETTA. SI PRESENTA COME UN RETTANGOLO REGOLARE DELIMITATO DA CONFINI ALL'INTERNO DEL QUALE È RAPPRESENTATA UNA SCENA. E SECONDO LO STANDARD OCCIDENTALE, VIENE LETTA DA SINISTRA A DESTRA, DALL'ALTO VERSO IL BASSO.

ADESSO ANALIZZIAMO LA STESSA VIGNETTA ALL'INTERNO DEL VR È UN TIPO DI VISUALE CHIAMATA "BINOCULARE". CON UN'APERTURA FOCALE DI 120°. LA VIGNETTA APPARE COME UN RETTANGOLO 2D FLUTTUANTE IN UN PUNTO DELLO SPAZIO 3D. L'UTENTE LEGGE CON LO STANDARD DI LETTURA ALLA OCCIDENTALE.



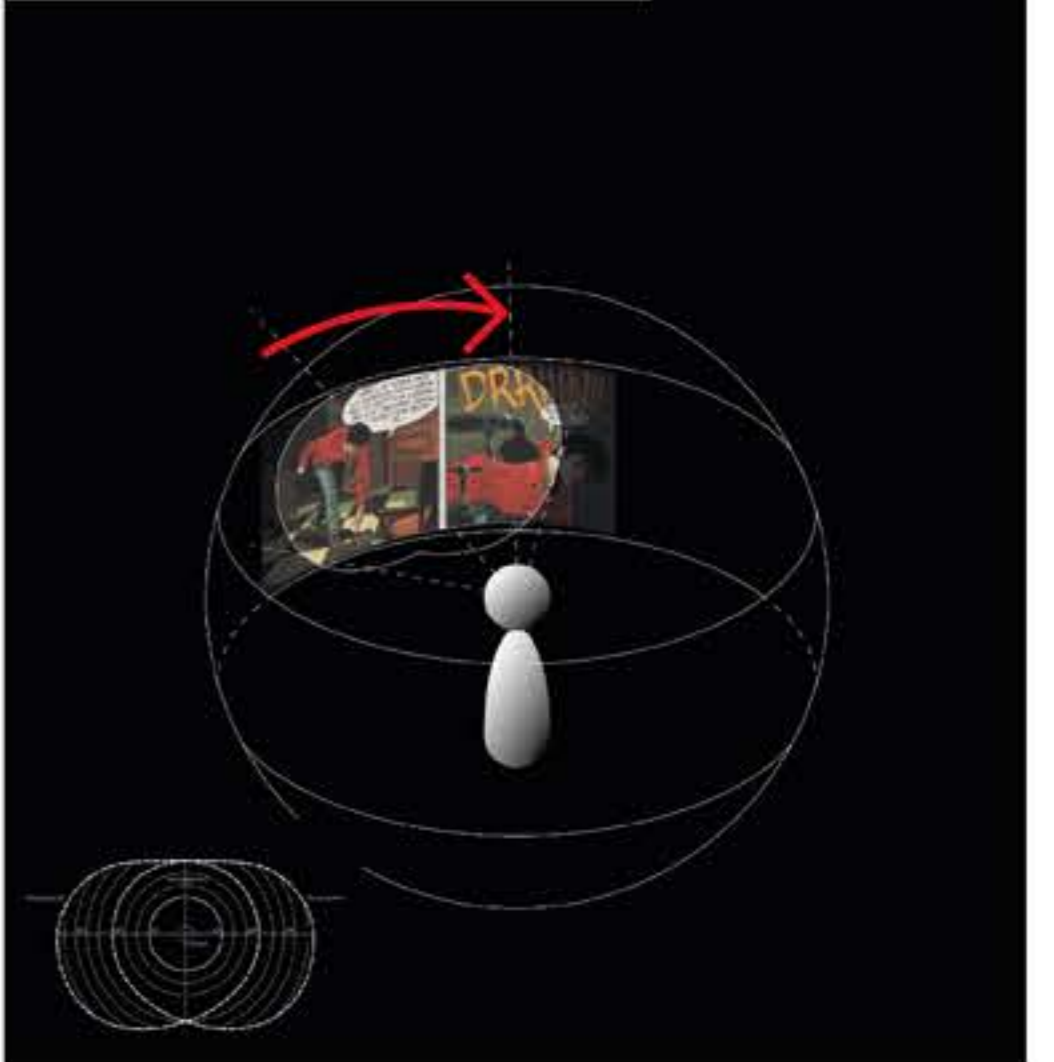
TENUTO PRESENTE CHE LA VISTA DELL'UTENTE ALL'INTERNO DEL VR È UN TIPO DI VISUALE CHIAMATA "BINOCULARE". CON UN'APERTURA FOCALE DI 120°. LA VIGNETTA APPARE COME UN RETTANGOLO 2D FLUTTUANTE IN UN PUNTO DELLO SPAZIO 3D. L'UTENTE LEGGE CON LO STANDARD DI LETTURA ALLA OCCIDENTALE.

ANALIZZIAMO ADESSO LA STRISCIA (O STRIP IN INGLESE) PRENDENDO IN CONSIDERAZIONE IL CANONE BONELLIANO DEL FUMETTO.



TROVIAMO CHE LA STRISCIA È FORMATA SOLITAMENTE DA 2 VIGNETTE, LETTE IN SUCCESSIONE, UNA DOPO L'ALTRA, DA SINISTRA VERSO DESTRA, SECONDO LO STANDARD OCCIDENTALE DI LETTURA.

ANALIZZIAMO ADESSO ANCHE LA STRISCIA ALL'INTERNO DELLO SPAZIO TRIDIMENSIONALE DEL 360°.



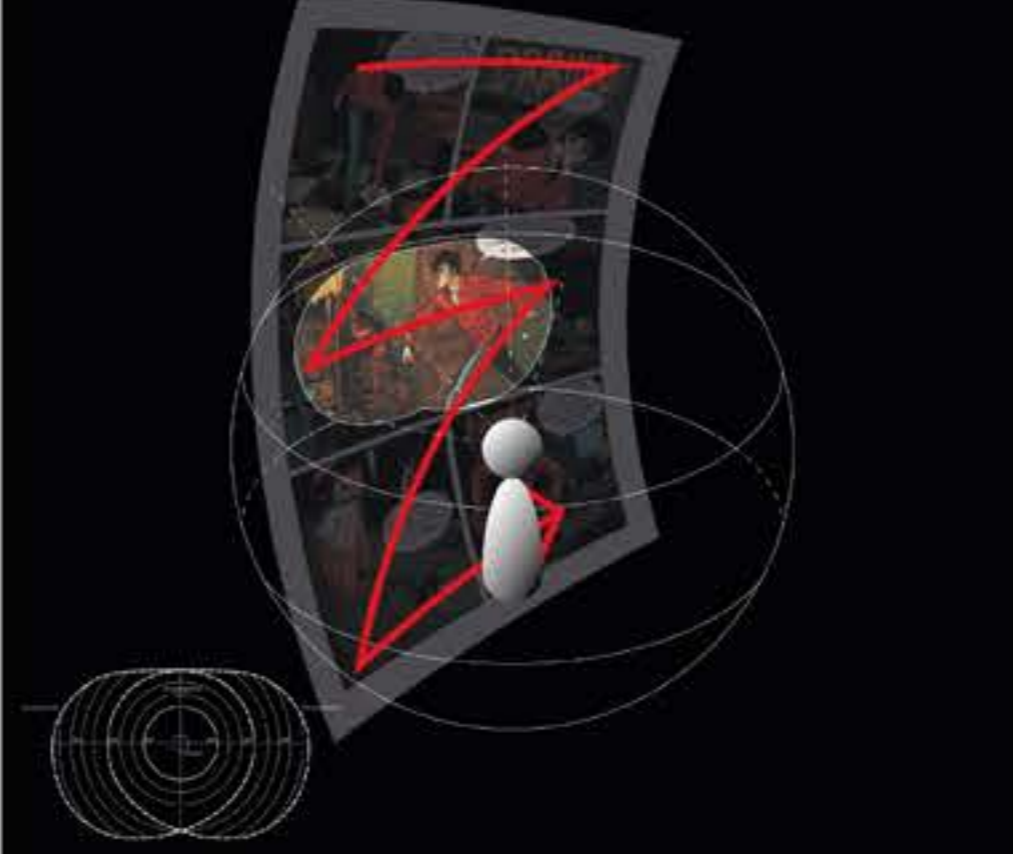
POSTA LA STRIP IN UN DETERMINATO PUNTO DELLO SPAZIO IMMERSIVO, L'UTENTE NON AVRÀ UNA COMPLETA VISIONE DELLA STRISCIA COME AVVENIVA PER LA VIGNETTA. E QUINDI, POSTA LA REGOLA DELLO STANDARD OCCIDENTALE, L'UTENTE SI MUOVERÀ LEGGENDO DA SINISTRA A DESTRA, DALL'ALTO VERSO IL BASSO.

ADESSO ANALIZZIAMO LA PAGINA INTERA DI FUMETTO, PARTENDO DAL CANONE BONELLIANO.



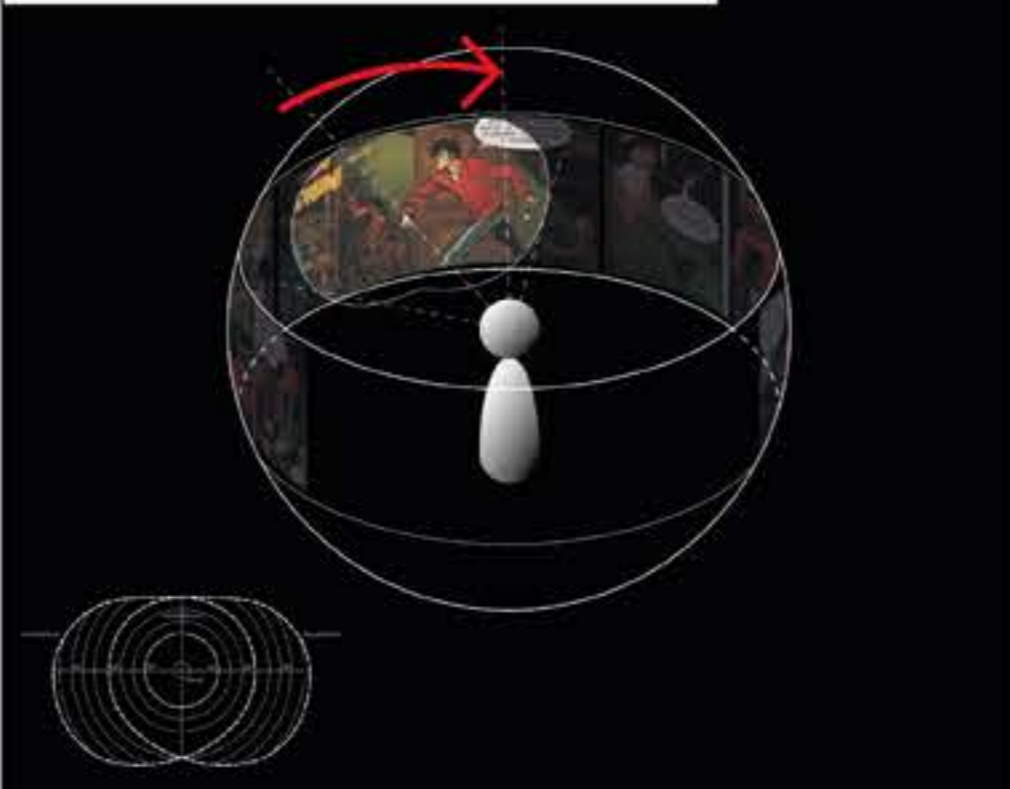
IN QUESTO CASO IL LETTORE SI TROVA DAVANTI AD UNA TAVOLA COMPOSTA DA 3 STRISCE UNA SOTTO L'ALTRA, SEGUENDO LO STANDARD OCCIDENTALE. L'UTENTE LEGGERÀ DA SX A DX, DA SÙ A GIÙ, OGNI STRISCIA, PARTENDO DALLA PRIMA IN ALTO FINO AD ARRIVARE ALL'ULTIMA IN BASSO.

ANALIZZIAMO ADESSO LA STESSA PAGINA ALL'INTERNO DEL 360°.



COME PRIMA PROVA, RIPORTIAMO LA STESSA PAGINA 2D, POSTA IN UN DETERMINATO PUNTO DELLO SPAZIO 3D. POSTO LO STANDARD OCCIDENTALE, L'UTENTE SI TROVEREBBE SPAESATO E DISAGIATO. IN QUANTO RIUSCIREBBE A LEGGERE SOLO UNA PORZIONE DI PAGINA.

PROVIAMO ADESSO A SCOMPORRE IL FUMETTO IN STRIP, E SCOMPONIAMO LE STESSA STRIP IN VIGNETTE SINGOLE.



POSTI I LIMITI DI VISUALE DELL'UTENTE SU "SOFFITTO" E "SUOLO" DELLO SPAZIO 3D, DISPONIAMO LE VIGNETTE IN ORDINE TEMPORALE DELLE SCENE, SULL'ASSE ORIZZONTALE IMMAGINARIO DELLO SPAZIO, UNA DOPO L'ALTRA, POSTO SEMPRE LO STANDARD OCCIDENTALE. ADESSO L'UTENTE LEGGERÀ SOLO DA SX A DX, E IL TUTTO SARÀ PIÙ ORDINATO, E AVREBBE PIÙ SENSO.

IN CONCLUSIONE, QUESTA ANALISI È POSSIBILE APPLICARLA ANCHE AD ALTRE TIPOLOGIE DI FUMETTO, COME PER ESEMPIO QUELLO AMERICANO, CHE PRESENTA UN LAYOUT DI TAVOLA STRAVOLTO, CON VIGNETTE TUTTE DI FORMA E DIMENSIONE DIVERSE, O QUELLO GIAPPONESE, CHE PRESENTA UN LAYOUT SIMILE A QUELLO AMERICANO, CON LA DIFFERENZA CHE LO STANDARD DI LETTURA DA APPLICARE È QUELLO ORIENTALE, OSSIA DA DESTRA VERSO SINISTRA.

