

SOMMARIO

| | pag. |
|--|------|
| INTRODUZIONE | 1 |
| Nota bibliografica | 8 |
| PARTE PRIMA. LINGUAGGI D'IMMAGINE | 11 |
| 1.1 ILLUSTRAZIONE - IL DISEGNO E ALCUNE SUE CARATTERISTICHE | 13 |
| 1.1 Il disegno | 15 |
| 1.1.1 <i>Una nota informativa: come nasce il disegno del fumetto</i> | 19 |
| 1.1.2 <i>La modulazione della linea</i> | 19 |
| 1.1.3 <i>La tessitura</i> | 27 |
| 1.1.4 <i>Un esempio di analisi: l'evoluzione della linea in "Flash Gordon"</i> | 34 |
| 1.2 Il colore | 44 |
| 1.2.1 <i>Una nota informativa: come viene stampato il fumetto</i> | 50 |
| 1.3 Le tecniche | 51 |
| 1.3.1 <i>Pennino e pennello</i> | 54 |
| 1.3.2 <i>Chine e acquarelli</i> | 56 |
| 1.3.3 <i>Matite colorate e pastelli a olio - pennarelli</i> | 57 |
| 1.3.4 <i>Aerografo</i> | 58 |
| 1.3.5 <i>Tecniche miste</i> | 60 |
| 1.4 Autori e recuperi | 62 |
| Nota bibliografica | 63 |
| 2. CARICATURA - LA DEFORMAZIONE ESPRESSIVA | 67 |
| 2.1 Fumetti comici | 70 |
| 2.2 Fumetti d'azione | 78 |
| 2.3 Fumetti espressionisti | 83 |
| 2.4 Riflessione conclusiva | 90 |
| Nota bibliografica | 91 |

| | | |
|---|---|-----|
| 3. | PITTURA - LA RESA DELLA PROFONDITÀ | 93 |
| 3.1 | La prospettiva | 94 |
| | 3.1.1 <i>Profondità ed effetto realistico</i> | 97 |
| | 3.1.2 <i>Usi devianti della prospettiva</i> | 105 |
| | 3.1.3 <i>La prospettiva come rappresentazione del tempo</i> | 111 |
| | 3.1.4 <i>L'assenza di prospettiva</i> | 118 |
| 3.2 | Autori e recuperi | 121 |
| | Nota bibliografica | 124 |
| 4. | FOTOGRAFIA - L'INQUADRATURA E IL "TAGLIO" TEMPORALE | 127 |
| 4.1 | L'inquadratura e il punto di vista | 129 |
| | 4.1.1 <i>Una nota informativa: inquadrature e angolazioni</i> | 130 |
| | 4.1.2 <i>L'uso delle inquadrature</i> | 131 |
| | 4.1.3 <i>Angolazioni e inquadrature soggettive</i> | 133 |
| 4.2 | L'istantanea | 139 |
| 4.3 | Autori e recuperi | 144 |
| | Nota bibliografica | 145 |
| 5. | GRAFICA - LA COSTRUZIONE DELLA PAGINA | 147 |
| 5.1 | L'equilibrio della pagina | 149 |
| | 5.1.1 <i>Schemi di equilibrio</i> | 150 |
| | 5.1.2 <i>Analisi di due tavole: Jacobs e Crepax</i> | 156 |
| | 5.1.3 <i>Schemi dinamici</i> | 161 |
| 5.2 | Il ritmo grafico | 166 |
| 5.3 | Testi e rumori | 172 |
| | 5.3.1 <i>Grandi rumori</i> | 173 |
| | 5.3.2 <i>Balloon e didascalie</i> | 174 |
| | 5.3.3 <i>Il lettering</i> | 175 |
| 5.4 | L'evoluzione grafica di "Flash Gordon" | 179 |
| 5.5 | La grafica di Will Eisner | 183 |
| | Nota bibliografica | 189 |
| PARTE SECONDA. LINGUAGGI DI TEMPORALITÀ | | 191 |
| 6. | MUSICA E POESIA - LA "POLIFONIA" E LA RIPETIZIONE MODULATA | 193 |
| 6.1 | Polifonie e armonie: interazioni di sequenze | 194 |
| 6.2 | La ripetizione modulata | 198 |
| | Nota bibliografica | 201 |
| 7. | NARRATIVA - IL RACCONTO | 203 |
| 7.1 | Narrazioni a parole | 205 |
| 7.2 | Strutture macronarrative | 207 |
| | Nota bibliografica | 211 |

| | |
|--|-----|
| PARTE TERZA. LINGUAGGI D'IMMAGINE E TEMPORALITÀ | 213 |
| 8. TEATRO - LA GESTUALITÀ E LA PAROLA | 215 |
| 8.1 Espressioni emotive e gesti | 219 |
| 8.2 I monologhi dei fumetti di supereroi | 221 |
| Nota bibliografica | 225 |
| 9. CINEMA D'ANIMAZIONE - IL MOVIMENTO | 227 |
| 9.1 Movimento | 229 |
| 9.1.1 <i>Segni di movimento</i> | 232 |
| 9.1.2 <i>Tipi di movimenti</i> | 234 |
| 9.1.3 <i>Movimento e lunghe durate</i> | 241 |
| 9.1.4 <i>Movimento e messa in sequenza</i> | 244 |
| Nota bibliografica | 246 |
| 10. CINEMA - IL MONTAGGIO E IL TEMPO | 247 |
| 10.1 Dialoghi | 248 |
| 10.1.1 <i>Dialogo e temporalità</i> | 248 |
| 10.1.2 <i>Didascalie e dialoghi a pie' pagina</i> | 254 |
| 10.2 Temporalità suggerita | 256 |
| 10.3 Le inquadrature e la sequenza | 264 |
| 10.4 La scena | 270 |
| 10.5 Movimenti di macchina e montaggio | 272 |
| 10.6 "Flash Gordon" | 273 |
| 10.7 "Il mistero della Grande Piramide" | 276 |
| 10.8 "Valentina" | 276 |
| 10.9 "Sub-mariner" | 277 |
| 10.10 "Corto Maltese" | 279 |
| Nota bibliografica | 281 |
| 11. CONCLUSIONI: DAL FUMETTO AL FUMETTO | 283 |
| BIBLIOGRAFIA | 293 |
| INDICE DELLE TAVOLE E DELLE ILLUSTRAZIONI | 295 |
| INDICE DEGLI AUTORI CITATI | 303 |