

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