



Omaggio a Josè Luis Cabezas

→ Terrazza

- collaboratori cercasi -

Conversazione tra le nuvole | di Paola Ricci

"Che cosa è la parola
E' un vento che passa. Chi può incatenarlo? La scrittura."
(El Qualquachard) 2003

Veneziana, diplomata all'ISIA di Urbino, **Paola Ricci** ha lavorato come grafica in campo pubblicitario ed editoriale. Dal 1991 si occupa di arte e pittura, insegnando Comunicazione Visiva e Immagine Coordinata alla *Scuola Internazionale di Grafica* di Venezia. Attualmente insegna invece pittura Astratta e Tecniche miste e tiene corsi di didattica dell'arte per il Comune di Venezia. Le sue ultime mostre sono state la personale "Sudari", nel luglio 2002, presso la *Galleria il Sotoportego* a Venezia e la collettiva "Paesaggi Interiori", nel novembre 2002 alla *Cube Gallery*.



Sento questo vento appoggiarsi su di me e chiudendo gli occhi si materializza l'immagine di stendermi su una morbida nuvola e osservare le altre che velocemente scorrono sulla mia testa, e passano immagini d'ipertesti, o di una donna parlante di **Lichtenstein**, o scene del cinema d'**Ejzenstejn**, o lo spruzzo della tela - THWIP! - dell'Uomo ragno; mi sembra di volare come quelle fastidiose mosche, BZZZ... su un tavolo imbandito che appoggiandosi sui piatti diversi - POC! e noi che - PUAH! - le scacciamo via.

Mi metto a 'leggere' e ora mi appaiono i libri elettronici, o personaggi parlanti in libri muti, o quadri scritti, e infine movimenti silenziosi con sottotitolo.

Il mio occhio zooma come su grandi capilettera medievali e decodifica come un racconto che si muove nello spazio circostante e interno della lettera, come il precursore involontario del fumetto che apparirà nei tempi futuri.

Nell'ipertesto abbiamo, apparentemente, il superamento del libro cartaceo dove mondi diversi si uniscono, quelli della stampa e dell'audiovisivo e dell'elettronica, dando origine ad un viaggio soggettivo dove vige la massima libertà di navigazione all'interno delle scelte prestabilite dalla programmazione. Abbiamo forme semplici e didascaliche dove la rivoluzione è data dalla visione attraverso 'tragitti dello sguardo' che hanno molteplici fulcri da cui spostarsi.

Anche il fumetto nacque quando vi fu nella stampa dei giornali una rivoluzione tecnologica. Il fumetto è nato a colori, il camiciotto giallo di **Yellow Kid**, il primo personaggio ufficiale della storia del fumetto, e doveva il suo colore dalla necessità di sperimentare la nuova rotativa (in grado di stampare anche in giallo) del *New York World* di **Pulitzer**.



Terrazza

→ Collaboratori cercasi:

- **Paola Ricci**
Conversazione tra le nuvole

- **Francesca De Pieri**
Il mio mondo di carta

→ Sul Web:

Fumo nella rete

→ Eventi

I colori erano piatti, come poi li ritroveremo nei quadri di **Lichtenstein**, erano colori di tipografia dove l'illustratore indicava con un numero le zone da colorare, mentre poter usare i colori sfumati dati dall'autore sulla tavola originale era allora troppo costoso. Non sono molti gli anni, rispetto ai colori piatti, che possono vedere fumetti che facciano uso di colori sfumati e che assumano valore significativo più importante rispetto alla tradizione. Sempre mantenendo unite tra loro le diversità delle caratteristiche che distinguono un fumetto dall'altro, il colore sfumato si propone come valore intrinseco nel contesto 'narrativo'. In ogni modo il colore piatto, oltre ad essere stato un'esigenza tecnica, è un codice di 'semplificazione' del messaggio che poteva essere fatto anche da un bambino, rispetto al colore sfumato in cui occorre una capacità tecnica di un adulto.

Quello su cui m'interessa soffermarmi, delle diverse caratteristiche del fumetto, è che abbiamo dei personaggi parlanti che si muovono in un tempo all'interno di scene di una storia 'narrata'. Allora proviamo a fare uno spostamento improvviso come la nostra mosca di partenza, Bzzz..., e andiamo a trovare un uomo di nome **Ejzenstejn** che parlava dell'opera d'arte come inseparabile rispetto all'uomo perché realizzata da egli stesso. Bisogna essere in grado di cogliere il disegno interno delle parti che compongono l'opera per comprendere la struttura interna e dopo potremmo definire il contorno della realtà in cui abbiamo 'montato' le parti, ed era in questo modo che egli descriveva il Montaggio. Egli lo definiva un "gioco" dello scomporre e ricomporre per creare l'immagine ed essa stessa era il risultato di un 'montaggio' continuo.

Montare significa tempo d'assemblaggio e tempo di visione. Il senso del movimento nelle sequenze filmiche d'**Ejzenstejn** si otteneva nella capacità che egli aveva di 'incollare' tra loro sequenze 'tagliate' e nel ritmo con cui erano montate. Era come se un'immagine si trovasse nell'altra in un continuo interscambio tra realtà psichica e materiale. Poi tutti i registi di tutto il mondo adottarono le formule del film russo indipendentemente dalle differenze nazionali ed ideologiche. A questo proposito nel suo libro "Il Montaggio" egli compie uno straordinario paragone tra la pittura europea e quella giapponese che è stata fonte d'ispirazione anche per il fumetto.



Egli afferma che generalmente un artista europeo quando decide di disegnare qualcosa prende un foglio definendo prima il suo contorno e la sua dimensione, che sia quadrata, rettangolare o circolare. Poi comincia a disegnarci dentro ponendo l'immagine in rapporto alla forma del foglio, mentre l'artista giapponese disegna invece un'immagine nella sua totalità e poi 'ritaglia' da questa totalità le singole unità compositive ora in un quadrato, ora con dei cerchi o con un rettangolo. Questo ritagliare assomiglia molto al metodo di disegnare i fumetti, che sono dei frammenti scelti di un racconto unitario già scritto e affrescato come su una parete immensa. Così il ritmo non è altro che l'intervallo interposto tra lo spazio di separazione di due fasi, di due

immagini e quindi il ritmo finale sarà la somma degli intervalli tra un'immagine e l'altra di quest'immenso affresco.

Questo aspetto del tempo necessario, del tempo trascorso e del ritmo non lo troviamo solo nel fumetto ma anche nell'opera di un quadro. Nell'arte figurativa s'individuano le posture e le posizioni che intercorrono tra i personaggi e gli elementi per assaporare il senso del movimento e del ritmo, ma anche la 'semplice' scelta di un tipo di pennellata può determinare il movimento su un soggetto statico - e a questo proposito mi viene in mente la pennellata nervosa ritmata di **Vincent Van Gogh**, che riusciva a far fluttuare come onde di mare i suoi prati assolati.

Questo ritmo diventa evocazione e la natura assume valori connotativi attraverso la psiche dell'artista. Anche nel fumetto avviene questo, ma attraverso altri mezzi, e sicuramente attraverso la capacità dell'artista di frantumare il tempo in punti di tempo in successione dove la sequenza è fondamentale sia sul piano semantico che conoscitivo e il montaggio si compie attraverso quell'operazione cinematografica del travasare un'immagine nell'altra. Qualcuno provò a togliere dal fumetto la serialità della scansione e così il suo ritmo era sconosciuto, poi il movimento era ibernato e allora la narrazione era dimenticata, ma il fumetto no: a fare questo fu un'artista della **Pop Art**, **Lichtenstein**.

La **Pop Art** ha avuto il pregio di riconoscere all'interno del panorama urbano elementi esistenti e quindi importanti e portarli attraverso tecniche di straniamento ad una dignità estetica. Lichtenstein voleva in quell'epoca riscattare il fumetto. Così le sue opere hanno cercato di unire tempi d'assimilazione di una forma artistica, di portare un'arte definita 'volgare' allo stesso livello di un'opera esposta in galleria o in un museo che non rispetta la 'volgare' quotidianità.

Il tempo di percezione cambia quando siamo nel museo e vediamo un quadro di **Lichtenstein** e quando quello stesso frammento lo percepiamo invece nella sequenza del fumetto stesso. Nel primo caso la percezione ha un tempo soggettivo, possiamo rimanere ore a guardarlo, mentre nel secondo è scandito dal testo del fumetto stesso.

La parola scritta determina l'inizio della nostra percezione e l'occhio-cervello non può saltare da un particolare all'altro quando siamo su una pagina di un fumetto - come può invece compiere quando vede la rappresentazione di un quadro o di un paesaggio fuori della finestra - ma deve scorrere e fluire nel montaggio che ci è proposto.

Nei quadri di **Lichtenstein**, dove s'ingrandisce a dismisura una sequenza di un fumetto, non è altro che il pathos di domandarsi quello che c'è prima di quella scena e quello che avverrà dopo quest'immagine e non lo sapremo mai; noi viviamo intensamente l'evento racchiuso in quella scansione di sequenza inesistente ma che c'è stata e la 'nostra' narrazione la svilupperemo nella 'nostra' testa, nel 'nostro' tempo e nel 'nostro' movimento e montaggio.



L'**Uomo ragno** era un personaggio che si trasformava e la sua ragnatela era la protesi delle sue capacità d'eroe, nella pagina si sezionava lo spazio di disegno in una serie di rettangoli che s'ingrandivano o riducevano in base alla necessità di racchiudere quell'azione nello spazio di una pagina unica e a fronte. Illustrato a partire degli anni sessanta da **Steve Ditko**, ispirato anch'esso alla **Pop Art**, per arrivare al periodo degli anni 90 definito "oscuro" disegnato da **Todd McFarlane**, dove sono presenti contrasti di colori brillanti, di rosso e verde accostati a verdi tagliati da piccole quantità di giallo, che rendono un'atmosfera viscerale in cui si stagliano facce più spettrali che umane.

Le scansioni delle sequenze non hanno una struttura geometrica prevedibile e mi appare come quel tracciare e ritagliare che abbiamo visto nella pittura giapponese, poi sono affiancati assieme per ricercare più un'estetica del patos cinematografico che una linearità di ritmo. Alcune pagine in un primo impatto visivo non sembrano neanche composte in successivi riquadri, ma appaiono come un unico affresco, poi in una visione rallentata come di ricerca del dettaglio si distinguono le "finestre" sugli altri eventi riquadrati da una cornice spessa, che sembrano come quadri attaccati ad una parete immaginaria dove continua la narrazione nella sua massima espansione.

Le scansioni degli spazi pittorici sono vere e proprie zoomate cinematografiche che dilatano lo spazio alternandolo dal cosmico al cellulare e viceversa.

Fino ad arrivare ai giorni nostri, dove si riprendono elementi del passato con maggiore maturità grafica e pittorica per far vivere la quotidianità in cui si muove l'**Uomo ragno** in un futuribile mondo immaginato come in "**Blade Runner**", che scritto e girato nel passato ancora non si è materializzato ai nostri occhi come questo mio divagare tra nuvole di pensieri odierni.

[Cos'è radio villafranceschi.it?](#) | [Villa Franceschi](#) | [Come contattarci](#)

a cura di: Villa Franceschi - Comune di Riccione - IBC milia Romagna - Provincia di Rimini
copyright © 2002 - Villa Franceschi

Web design: [Kaleidon](#)