

Retrieving Transmediality. Il gioco di specchi tra avanguardie artistiche e comics *

Sergio Brancato **, Sara Pastore ***
Università degli Studi di Napoli "Federico II"

Transmedia dynamics define the media system by continuously deconstructing and reconstructing its boundaries in an ongoing evolution. Grasping transmediality phenomena prior to the digital revolution is therefore an essential exercise in order to comprehend how contamination and overlapping are structural elements in the mediatic ecosystem. No matter how apparently distant, the intersection between the comics universe and avant-garde visual art is a perfect case study. By analysing the three different but complementary spheres of the aesthetics, the relationship with the institution and the communication with the public, it becomes possible to pick up the signals of the match between avant-garde visual art and comics.

The observation of the aesthetic forms shows the stylistic and expressive affinity between these two languages, which denotes a relation of mutual attention and reciprocity. By analysing the relationship with the institution, which constitutes itself as productively and strategically conflictual, is it possible to point out similar goals and tactics. Lastly, the relationship and the communication with the public becomes an exemplary element in showing the substantial changes in the media industry, in the conception of artistic activity and in fruition mechanisms. In light of media landscape's most recent developing, which follows and at the same time affects in a sort of virtuous circle the technological, economical, political and cultural changes of the social sphere, the analysed fields result again in a relationship of reciprocity, rising both as symptom and outcome of transmediality.

Keywords: transmediality, media studies, avant-garde, visual art, comics

Il fumetto è stato a lungo interpretato nei termini di un medium di massa dai caratteri sostanzialmente costanti, fondato sui principi della riproducibilità tecnica e incardinato alle pratiche della comunicazione tipografica. Sebbene il suo percorso nelle dinamiche culturali della modernità industriale possa riconoscersi ampiamente in tali circostanze, esse tuttavia non ne esauriscono la fenomenologia: il transito epocale verso i territori digitali, infatti, impone una riconsiderazione generale dei comics nel quadro degli attuali processi comunicativi, in cui l'osservazione sui conflitti di culture in atto nel presente trae giovamento e sostanza teorica da una rivisitazione delle preesistenze iconologiche che hanno definito il campo mediatico dell'immaginario disegnato e le forme assunte dai suoi linguaggi.

* Articolo proposto il 12/09/2019. Articolo accettato il 20/12/2019

** sergiobrancato@libero.it

*** sara42pastore@gmail.com

Osservare oggi la transmedialità

Il concetto di *disruptive technologies* è stato introdotto da Christensen e Bower in un articolo edito nel 1995 e pubblicato sull'*Harvard Business Review*. Si definisce disruptive technology (o *disruptive innovation*) un'innovazione che crea una nuova rete di mercato sconvolgendo quella preesistente. Essa si distingue da ciò che la precede per due caratteristiche: presenta un set di proprietà e attributi relativi alla performance nuovi e sconosciuti ai consumatori; tali attributi di performance permettono alla suddetta tecnologia di penetrare e dominare rapidamente il mercato.

Ogni oggetto tecnologico ideato e posto sul mercato possiede una propria evoluzione di performance, vale a dire il tasso di miglioramento delle proprie capacità performative. Il tratto distintivo delle disruptive technologies – ciò che le distanzia dalle cosiddette *sustaining technologies* – è che esse non si muovono lungo l'asse dell'evoluzione di performance, ma tracciano un tragitto inedito, e nel farlo esercitano un forte impatto sull'assetto economico del mercato in cui si insinuano.

Lungi dall'essere una questione di mero interesse economico, quello sulle disruptive technologies è un discorso nevralgico per la cultura contemporanea, dal quale la ricerca scientifica risulta organicamente influenzata. Come per ogni altro oggetto materiale, anche intorno a queste tecnologie si tesse una narrazione sovrastrutturale. Siamo infatti abituati ad osservare il mondo contemporaneo attraverso ciò che si potrebbe definire il filtro delle disruptive innovation. La contemporaneità guarda a sé stessa come la rivoluzionaria età dell'informazione, fatta di rotture, rivoluzioni e tagli netti con il passato. Tale approccio può risultare estremamente fuorviante nei processi atti a comprendere il funzionamento di oggetti complessi quali i processi relativi ai meccanismi di produzione e fruizione culturale e artistica. Per questo motivo, il discorso in seno all'archeologia della transmedialità – volto a individuare e analizzare forme aurorali di transmedialità – diviene un esercizio analitico fondamentale.

L'espressione transmedialità descrive un fenomeno caratterizzante del sistema dei media, in cui i processi di genesi e diffusione dei prodotti sono fortemente dipendenti dalla loro continua riformulazione. (Manovich, 2010; Lessig, 2008). Attraverso la dispersione di elementi di uno specifico storytelling lungo i diversi step della filiera dei vari media, il fenomeno della transmedialità è responsabile della costante destrutturazione e ridefinizione dei confini del prodotto culturale, innescando la creazione di "mondi immaginari complessi" (Jenkins, 2008): ecosistemi dell'immaginario, vale a dire, la cui struttura è basata su convivenze, connessioni e contaminazioni. In tal modo l'oggetto mediatico riesce ad evolversi ed espandersi trovando di volta in volta nuove vesti, interpretazioni e collocazioni. Tale sconfinamento dei prodotti mediatici induce, di conseguenza, anche una vera e propria de-settorializzazione della cultura e, talvolta, una sua de-istituzionalizzazione: vale a dire la genesi di prodotti culturali che avviene in

maniera non istituzionale (basti pensare ad una delle ultime tappe di questo sconfinamento, cioè la fitta rete di fan fiction e simili che popolano il web).

La transmedialità assume dunque un ruolo di primaria importanza anche nella costituzione dell'impianto economico del sistema dei media: in quest'ambito, essa ha infatti il compito di realizzare la sinergia del business assicurando allo storytelling in questione, nelle sue varie declinazioni mediali, l'appeal per tutte le segmentazioni del pubblico.

Il discorso sulla transmedialità è oggi uno degli staple della mediologia. Negli anni si è assistito all'ascesa inarrestabile di tale topic. Da fenomeno marginale o emergenziale, la transmedialità si è così trasformata in vero e proprio paradigma: "*Transmedia storytelling is the ideal aesthetic form for an era of collective intelligence*" (Jenkins 2007, p.95). Si tratta di una forma dell'intelligenza collettiva imperniata sulla condivisione e su ciò che può essere definito come scambio di dati culturali.

Con il proliferare di strumenti, canali e forme estetiche legate all'universo informatico e digitale, l'inevitabile *conversazione* tra i media lascia gradualmente il posto alla *conversione*. Il prodotto mediale migra così di formato in formato, creando un ecosistema quantomai fluido e variegato. Duplicazione, manipolazione e condivisione sono alla base di un estremo arricchimento e di una radicale differenziazione. La copia è, infatti, un elemento caratteristico, o meglio imprescindibile, dell'ecosistema digitale: si crea una copia in luogo di ogni produzione, fruizione, trasmissione. Tali processi imitativi, di cui occorre sottolineare l'inclinazione creativa e innovativa, sono alla base dei meccanismi della riproduzione (intesa nel suo senso "organico") culturale.

Per la sua attinenza con le caratteristiche delle tecnologie informatiche e digitali contemporanee è molto facile, pertanto, incorrere nell'errore di annoverare la transmedialità nel novero dei fenomeni intesi esclusivamente quali "contemporanei", astraendo tale dinamica dal suo storico e inevitabile legame con il sistema mediatico alla cui costruzione, decostruzione e ricostruzione contribuisce da sempre. È essenziale sottolineare che affermare la tipicità delle dinamiche transmediali rispetto alla contemporaneità è cosa diversa dal proclamarne l'esclusività.

Un esempio di forma aurorale di transmedialità è costituito dal rapporto tra avanguardie storiche del Novecento europeo e comics occidentali, due territori del sistema artistico che, sebbene a uno sguardo superficiali possano apparire tra loro distanti (per mezzi, canali, strumenti, target), in realtà si sono più volte incrociati avviando un autentico cortocircuito mediatico: un fenomeno di innovazione che impatta su di un sistema consolidato, esercitandovi significative quote di stress che determinano una profonda ridefinizione dei confini convenzionalmente disegnati tra quei linguaggi espressivi. Ciò vale sia per lo spazio pittorico che per quello fumettistico.

I punti di intersezione fra comics e avanguardie sono numerosi e diversificati. Tra i più significativi reperiamo: le forme estetiche; il rapporto con l'establishment intellettuale; il rapporto e le modalità di comunicazione con il pubblico. Approfondiamo, a questo punto, le implicazioni teoriche sottese a tali attraversamenti di campo.

Forme estetiche

Nel caso delle forme estetiche, espressione intesa nell'accezione che ne dà Alberto Abruzzese in un celebre saggio del 1976 (Abruzzese, 2011), il discorso è piuttosto semplice e le immagini non lasciano troppo spazio alla contestazione. Entrambi frutto della modernità industriale e dei suoi conflitti generativi, avanguardie e fumetto ne recano inevitabilmente la traccia nelle modalità di rappresentazione degli spazi, degli individui, delle folle, delle macchine e così via. Negli schizzi di Tatlin e Sant'Elia o nei dipinti di Malevič, così come nelle tavole della *sequential art* di Moebius o Igort, si ritrova infatti la metropoli di Simmel incessantemente percorsa da stimoli mediatici. Essa si caratterizza per creare specifiche condizioni psicologiche:

Ad ogni attraversamento della strada, nel ritmo e nella varietà della vita economica, professionale, sociale essa crea già nelle fondamenta sensorie della vita psichica, nella quantità di coscienza che ci richiede a causa della nostra organizzazione come esseri che distinguono, un profondo contrasto con la città di provincia e con la vita di campagna, con il ritmo più lento, più abitudinario e inalterato dell'immagine sensorio-spirituale della vita che queste comportano (Simmel 1903, p. 37).



Figura 1 Sant'Elia, La Città Nuova, 1913

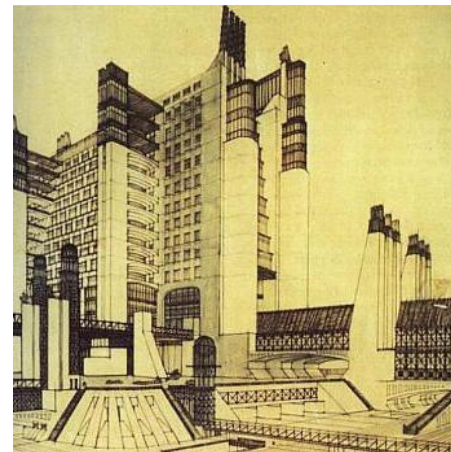


Figura 2 Sant'Elia, La Città Nuova, 1913

Si tratta di una città:

che si presenta sotto forma di mercato, vetrina e fantasmagoria della merce, spazio in divenire, territorio che va sollevato alla coscienza (...). Il panorama urbano si accende intorno a una metafora centrale, il viaggio temporale si inaugura nello spazio dei varchi, della soglia (...). Intorno a tale metafora gravitano temi, immagini, personaggi- la moda , la casa, il sogno, il gioco, la rivoluzione, la pubblicità, la trasformazione urbana, le Esposizioni, le ferrovie, l'illuminazione a gas, i grandi magazzini, le strade, gli specchi, i panorami, la fotografia, Marx, Grandville, Baudelaire (Fiorentino 2012, p. 74).

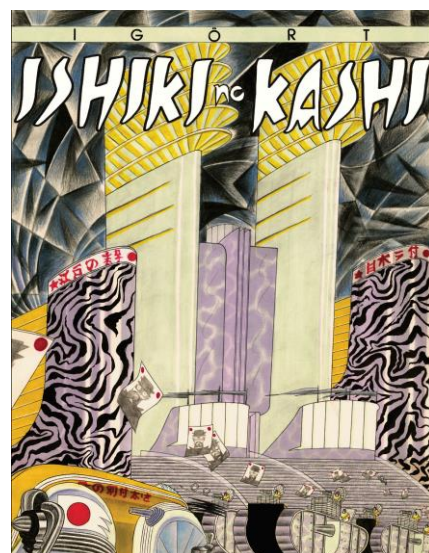


Fig. 3 Igort, Il Letargo dei Sentimenti, 1984

Fig. 4 Moebius, L'Incal Nero, 1981

Sono territori popolati e solcati dal flâneur benjaminiano, che pure ritorna ad abitare i dipinti avant-garde e le illustrazioni di un fumetto che preme per uscire dagli spazi angusti delle strisce domenicali. È la rappresentazione tipologica di un individuo isolato e – al tempo stesso – parte di un tutto informe e indefinito, così come il suo viso, che talvolta si perde nel caos metropolitano. Per certi versi, si tratta di un habitat che ricorda e anticipa ciò da cui siamo circondati oggi: relazioni mediate e mediatiche, individui immersi in società naturalmente artificiali e sommersi da una gran mole di stimoli informativi o, si potrebbe anche osare dire, di *dati*. Questi schizzi, tele e illustrazioni sono la documentazione tangibile del processo di contaminazione tra arti avanguardistiche e comics che si è innescato a partire dal secolo scorso, producendo risonanze radicali nell'estetica di entrambi i linguaggi.



Fig.5 Igort, Il Letargo dei Sentimenti, 1928-29



Fig. 6 Malevic, Ragazze in un Campo, 1928-29

La prossimità estetica e formale tra questi due media, inoltre, si declina in un intreccio indissolubile nelle mani di alcuni artisti che colgono tale congruenza e ne diventano veri e propri rappresentanti. È il caso, ad esempio, di Lyonel Feininger, grande esponente del gruppo pittorico espressionista nonché rivoluzionario illustratore di comics. Studente d'arte sin da bambino, cartoonist appena ventenne e pittore a partire dai trentasei anni, Feininger rappresenta perfettamente l'estrema permeabilità tra mondo dei comics e quello delle fine arts.



Fig. 7 Feininger, The White Man, 1907



Fig. 8 Feininger, The Kin-der-Kids, 1906-07

Così come nell'opera multimediale di Feininger, avant-garde e fumetto si intrecciano anche nella biografia di un altro grande esponente dell'arte novecentesca: Salvador Dalì. Tra i massimi esponenti del Surrealismo, Dalì incarna – come artista e finanche *dramatis persona* – quel “automatismo psichico puro” (Breton, 1924) con cui i surrealisti si proponevano di “esprimere, sia verbalmente che in ogni altro modo, il funzionamento reale del pensiero, in assenza di qualsiasi controllo esercitato dalla ragione, al di fuori di ogni preoccupazione estetica o morale” (Breton, 1924). E tale automatismo psichico puro costituirà il filo conduttore delle sue creazioni sia nella pittura che nell'illustrazione.

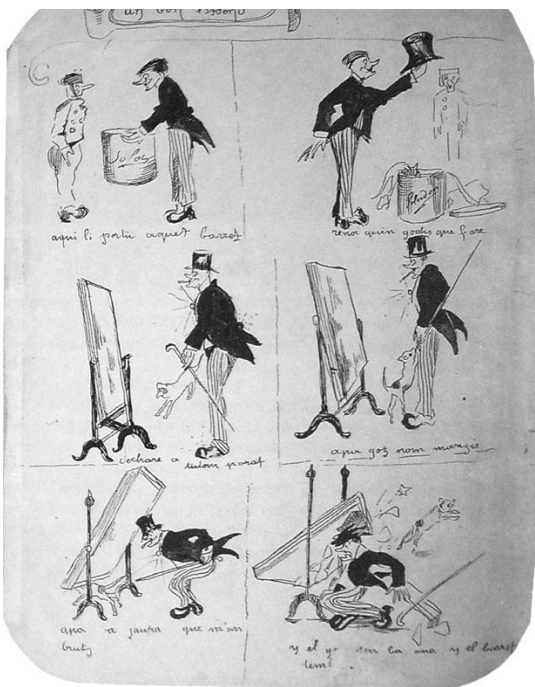


Fig. 9 Dalì, Senza Titolo, 1916



Fig. 10 Dalì, Senza Titolo, 1916

L'esperienza di Dalì nell'universo dell'illustrazione è in genere poco conosciuta, sebbene egli abbia iniziato a cimentarsi in quest'ambito sin dalla prima adolescenza. Successivamente, negli anni '30, durante il suo soggiorno statunitense, egli lavorerà al film (poi mai realizzato) *The Surrealist Mysteries of New York*, producendo pagine di disegni preparatori, storyboard e fumetti. La somiglianza con le vignette adolescenziali è dunque palese. Ma le forme e gli stilemi presenti in queste illustrazioni ritornano anche in opere di gran lunga più conosciute. Sia le illustrazioni che le tele di Dalì sono infatti imbevute del flusso di coscienza e del gioco, nel quadro dell'associazione libera che costituisce la base del Surrealismo. Le une e le altre opere sono inequivocabilmente fondate sull'automatismo psichico puro.

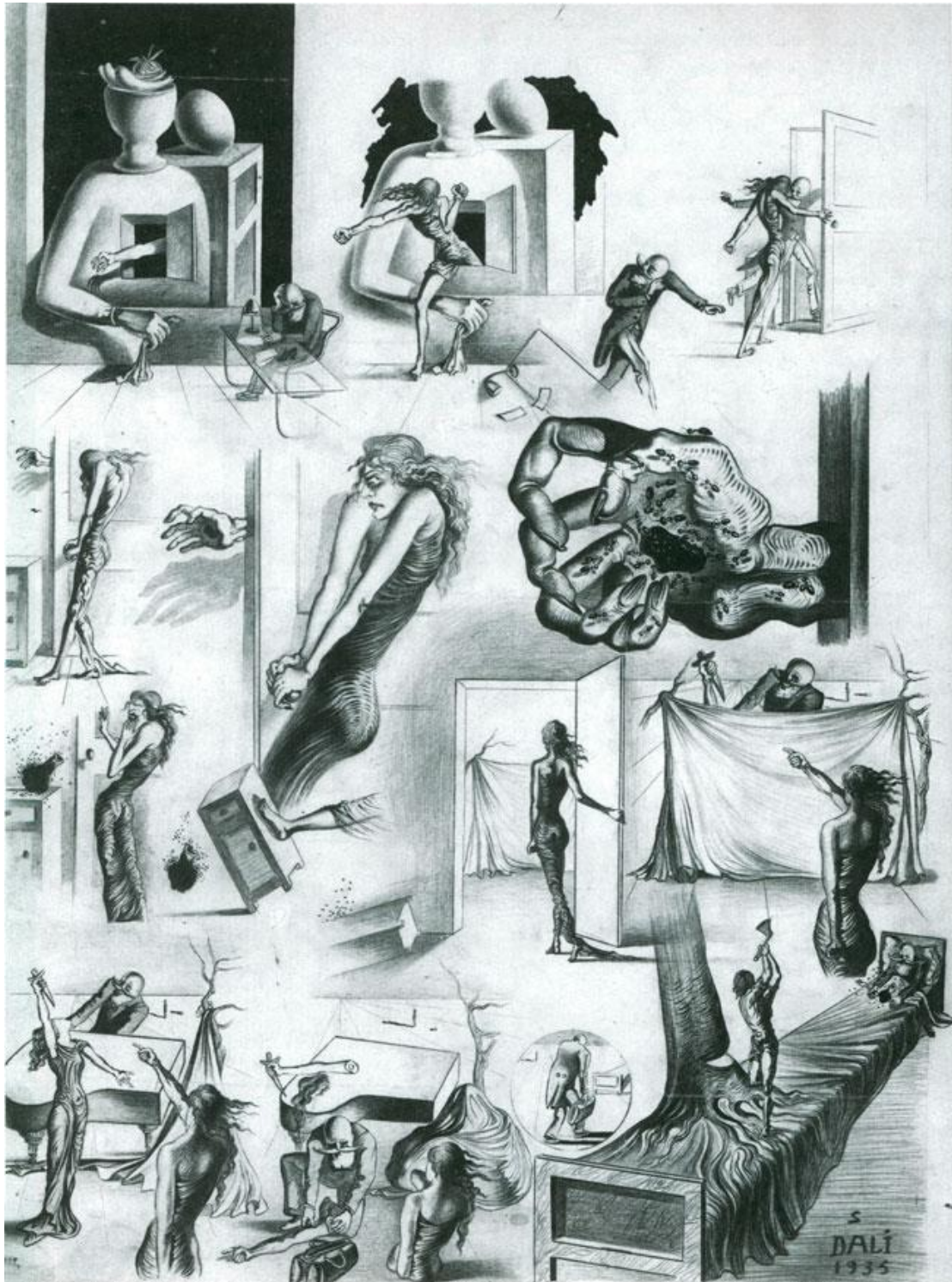


Fig. 11 Etudes Pour lo Scénario de Mystères Surréalistes de New York, 1935



Fig. 12 Dalí, La Metamorfosi di Narciso, 1937



Fig. 13 Dalí, Morbida Costruzione con Fagioli Bolliti: Premonizione alla guerra, 1936

Rapporto con l'establishment intellettuale e sfida ai confini istituzionali del proprio medium

Gli artisti esponenti dei movimenti d'avanguardia condividono anche un altro spazio con gli illustratori e gli scrittori che hanno rivoluzionato il medium fumetto, ovvero il loro controverso rapporto con l'establishment intellettuale. Nello specifico, si possono identificare due momenti cardine di tale processo: i primi decenni del ventesimo secolo e gli anni Settanta e Ottanta. Agli albori del Novecento, con l'avvento della Fabbrica quale impianto produttivo e paradigma economico, si assiste anche all'ascesa dell'Industria Culturale: la produzione e il consumo di massa da un lato, la cultura di massa dall'altro, in un inestricabile intreccio fondato su una radicale remediation dell'immaginario collettivo.

È in questo contesto che Futuristi e Costruttivisti – e subito dopo Dadaisti e Surrealisti – hanno esercitato la loro dirompente influenza sul landscape culturale. Rivoluzionando le modalità del fare arte dal punto di vista formale, strumentale e contenutistico, questi gruppi hanno aggredito l'istituzione culturale di cui erano parte. Il caso dei Futuristi è esemplare: operando in un'epoca di estrema instabilità e transizione, si fecero portavoce di una critica spietata all'immobilismo accademico a loro contemporaneo. “Noi vogliamo distruggere i musei, le biblioteche, le accademie d'ogni specie” (Marinetti, 1909), recitava per l'appunto il Manifesto Futurista del 1909.

Essi contribuirono così a produrre un crollo degli archetipi e delle forme istituzionali, rendendo possibile all'azione estetica di attingere a piene mani dal vissuto quotidiano, caratteristica che informerà inevitabilmente la produzione artistica di tutto il resto del secolo. Un ruolo simile fu assunto anche dai *comics-maker* che operavano oltreoceano nello stesso periodo. Il *Little Nemo* di Winsor McCay e i *Kin-Der-Kids* di Feininger, ad esempio, grazie ai loro rivoluzionari connotati formali e narrativi, furono fondamentali nell'estendere il bacino di fruizione del fumetto.

Artisti quali Boccioni, Duchamp, Man Ray, McCay e Feininger – seppure in settori diversi – hanno perseguito il medesimo obiettivo: demistificare la convenzionale (e teoricamente fuorviante) divisione tra cultura delle élite e cultura delle masse, allargare i confini della comunicazione artistica e abilitare un rinnovamento basato sulla scoperta di linguaggi sperimentali, fondati su significanti e significati innovativi.

Innescatosi nel primo Novecento, il processo appena descritto si configura come un fenomeno estremamente interessante che ci parla di contaminazione e di influenza transmediale nelle loro declinazioni maggiormente polarizzate: vale a dire quelle in cui capo e coda del filo – contaminatore e contaminato – si confondono e intrecciano indissolubilmente. In tal senso, il controverso rapporto con l'establishment intellettuale non è solo una caratteristica che i due settori culturali hanno in comune: va invece considerato il frutto di un dialogo interattivo, dinamico e consapevole risultante da una reciproca influenza.

A catturare la nostra attenzione, poi, è anche ciò che si verifica qualche decennio dopo, a cavallo fra gli anni '70 e '80 del Novecento, stavolta esclusivamente nel vecchio

continente. In quel periodo viene sferrato un nuovo attacco contro un'altra istituzione: si tratta dell'ambito letterario. A impugnare le armi sono nuovamente dei collettivi, stavolta di comics artist – narratori e illustratori – dichiaratamente ispirati alle precedenti avanguardie. Questi nuovi gruppi si pongono quali capofila di un movimento di attacco all'elitarismo culturale, nel quadro di una strategia volta a estendere le facoltà semantiche, estetiche, narrative e simboliche del fumetto.

È proprio grazie ad artisti quali Moebius e Druillet della rivista francese *Métal Hurlant*, oppure Igort e Carpinteri del gruppo italiano noto come *Valvoline Motorcomics*, che i comics scavalcano i limiti imposti dall'elitarismo culturale per migrare dal mondo dell'entertainment puramente inteso a quello dell'arte e della letteratura (un transito che cogliamo in modo esemplare nella definizione oggi in voga di *graphic novel*). O meglio, per fondere le consuete dimensioni dell'entertainment, dell'arte e della letteratura in un assetto nuovo, dimostrando così che tali confini – come non di rado accade con le barriere culturali – erano costrutti pensati e imposti arbitrariamente, più che delle reali frontiere semantiche.

E ancora una volta questo fenomeno si rende chiaro sin dai suoi connotati estetici: nel realizzare ciò che prima di essi avevano fatto gli avanguardisti d'inizio Novecento, il lavoro di questi comics artist è pregno di riferimenti e suggerimenti tratti dal linguaggio futurista come da quello costruttivista, surrealista e così via. Il tutto, ancora una volta, finalizzato alla messa in atto di un'autentica rifondazione dello statuto identitario del medium disegnato.

Rapporto e modalità di comunicazione con il pubblico

Gli artisti di “piattaforme programmatiche” come *Métal Hurlant* e *Valvoline Motorcomics*, in tale prospettiva, mettono in atto un richiamo voluto e dichiarato alle avanguardie storiche, le cui citazioni sono volte a innescare un rinnovamento sia nell'estetica figurativa – vale a dire quella relativa all'aspetto formale delle varie specifiche opere – che nell'estetica discorsiva, cioè quella relativa allo storytelling dell'universo simbolico e valoriale legato sia ai singoli gruppi che al medium in generale.

Un ultimo passaggio di questo set di processi transmediali riguarda il rapporto con il pubblico. Qualche decennio prima, le avanguardie storiche avevano determinato una crescita quantitativa del pubblico basata sulla graduale estensione della zona d'impatto dell'attività artistica, crescita che si configura come programmatica e programmaticamente rivoluzionaria. È il medesimo obiettivo degli artisti-militanti di gruppi come *Valvoline Motorcomics* e *Métal Hurlant*. Obiettivo che, tra le altre cose, concorre a sottolineare l'importanza sostanziale del momento della fruizione dell'opera d'arte, e di conseguenza la rilevanza del ruolo del fruitore. Il tutto, infatti, si basa sull'assunto che l'atto della creazione estetica comprende, in tutte le sue declinazioni specifiche, un processo di accostamento tra la persona cui è indirizzata e l'artista:

se la vera opera d'arte si attua pienamente nel preciso istante in cui il pubblico prova gli stessi sentimenti dell'autore, ne condivide cioè il messaggio e vi aderisce, il principio determinante che si viene a fondare è che l'arte è il pubblico stesso. L'opera d'arte diviene, cioè, il popolo intero fattosi pubblico, e la bellezza estetica si cancella nella riuscita di questo processo ideologico (Abruzzese 2011, pp. 82-83).

Quest'azione di allargamento del pubblico è estremamente importante per il fiorire del fumetto e il suo confluire a pieno titolo nell'arte visiva da un lato, e nella letteratura grafica dall'altro. Senza la dirompente comunicazione e le modalità di espressione estreme di questi gruppi, ciò non sarebbe stato possibile. A tal proposito, appare emblematico ciò che Jean Pierre Dionnet, direttore di *Métal Hurlant*, scrive nell'editoriale del primo numero della rivista:

Il 19 dicembre del 1974, alle quattro del mattino ora locale, al confine tra Livry-Gargan e la foresta di Clichy sono finalmente insieme a Druillet, l'illuminatore paranoico; Moebius alias Gir, alias Giraud, alias l'artista dalle mille facce; Jean-Pierre Dionnet detto gratta-gratta, vostro umile servitore; e Bernard Farkas, che è venuto a mettere un po' di ordine nei nostri grandiosi progetti e un po' di anima nei nostri conti: all'unanimità dichiarano che d'ora in avanti risponderanno soltanto al nome collettivo di Umanoidi Associati" (Dionnet, 1974).

Il tutto, prosegue Dionnet, allo scopo di pubblicare "racconti di Fantascienza a fumetti in cui dare libero sfogo alle fantasie più putride e compiaciute" (Dionnet, 1974). È inevitabile, leggendo tali parole, pensare all'automatismo psichico puro del surrealismo o alle aggressive proclamazioni che percorrono il Manifesto Futurista di Marinetti:

Noi canteremo le grandi folle agitate dal lavoro, dal piacere o dalla sommossa: canteremo le maree multicolori e polifoniche delle rivoluzioni nelle capitali moderne; canteremo il vibrante fervore notturno degli arsenali e dei cantieri, incendiati da violente lune elettriche; le stazioni ingorde, divoratrici di serpi che fumano; le officine appese alle nuvole per i contorti fili dei loro fumi; i ponti simili a ginnasti giganti che scavalcano i fiumi, balenanti al sole con un luccichio di coltelli; i piroscafi avventurosi che fiutano l'orizzonte, e le locomotive dall'ampio petto, che scalpitano sulle rotaie, come enormi cavalli d'acciaio imbrigliati di tubi, e il volo scivolante degli aeroplani, la cui elica garrisce al vento come una bandiera e sembra applaudire come una folla entusiasta (Marinetti, 1909, p. 43).

Conclusioni. Transmedialità presenti e future tra Software Art e Comics

Il termine "avanguardia" è stato introdotto nel linguaggio teorico artistico e culturale a cavallo tra il XIX e il XX secolo per indicare quei movimenti letterari e artistici impegnati nel propugnare e attuare nuove poetiche, politiche e modalità espressive, andando controcorrente rispetto alla tradizione e i canoni istituzionalizzati maggiormente diffusi. Si tratta di un termine mutuato dal vocabolario bellico, dove era utilizzato in riferimento ai reparti dell'esercito che in battaglia precedevano tutti gli altri. I primi, i più dirompenti, i più aggressivi. Esattamente come le controverse personalità che animavano lo scenario artistico primo-novecentesco.

Al giorno d'oggi, nonostante il cambiamento nel sistema dei media abbia ridefinito le strutture interne e le dinamiche relative ai mondi dell'arte (Becker, 1982), è possibile cogliere movimenti creativi che, con il loro carattere dirompente e rivoluzionario

costituiscono una possibile versione contemporanea dei gruppi avant-garde dei primi anni del secolo breve. Ci si riferisce in particolare alla pratica artistica nota come *Software Art*, ovvero l'arte che basa il processo di creazione artistica sull'implementazione di specifiche componenti software (Magnusson, Thor, 2002; Shanken, 2002).

Una particolare declinazione della *Software Art* è rappresentata da quella che è nota come *Generative Art*, vale a dire quella nicchia dell'arte che nel processo di creazione si serve di un qualsiasi meccanismo dotato di una certa autonomia. Nella sua declinazione informatica, si tratta di una tecnica che vede gli artisti creare immagini – fisse o animate, stampate o *on screen*, mute o sonore – attraverso l'utilizzo di algoritmi computer (Pearson, 2011). Tali linguaggi artistici si basano sulla sperimentazione di soluzioni tecnologiche innovative al fine di rivoluzionare il significato del termine opera d'arte. Ne risulta di conseguenza una radicale ridefinizione strutturale del sistema artistico nel suo complesso.

La comunicazione di molti esponenti del *comics universe* – sia quella messa in atto attraverso le opere che quella collaterale, che procede per altre vie – è caratterizzata da un'impostazione dirompente, fondata sulla creazione di interferenze e disturbi lungo le trasmissioni tradizionali della pratica artistica. In questo modo, il *comics universe* si costituisce come un oggetto estremamente entropico, uno scenario caratterizzato dalla costante tendenza a innovare e rinnovarsi.

Queste nuove pratiche artistiche, basate sull'impiego di strumenti hardware e software informatici e digitali, non hanno dunque lasciato indifferente il mondo della letteratura a fumetti. Esempio in tal senso è il caso di John Pound, scrittore e illustratore che realizza le sue vignette e storyboard attraverso la scrittura di programmi computer che si servono del meccanismo di randomizzazione: il programma combina in maniera casuale parole, colori, forme, figure, oggetti e scene, realizzando in questo modo immagini e pagine di fumetti.

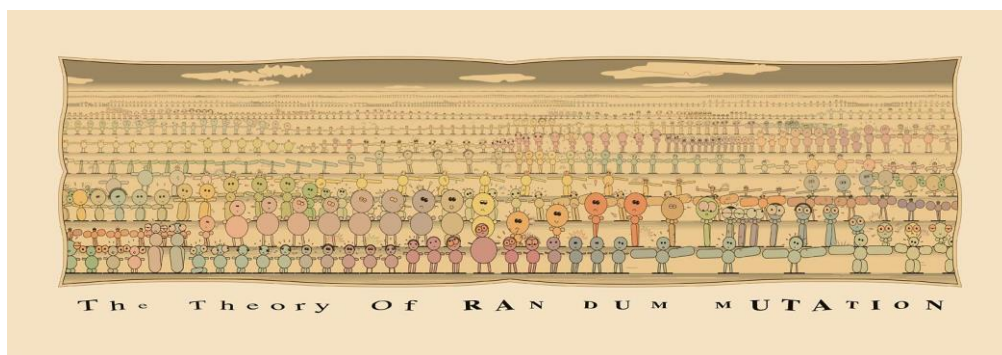


Fig. 14 Pound, *The Theory of Random Mutation*, 2002

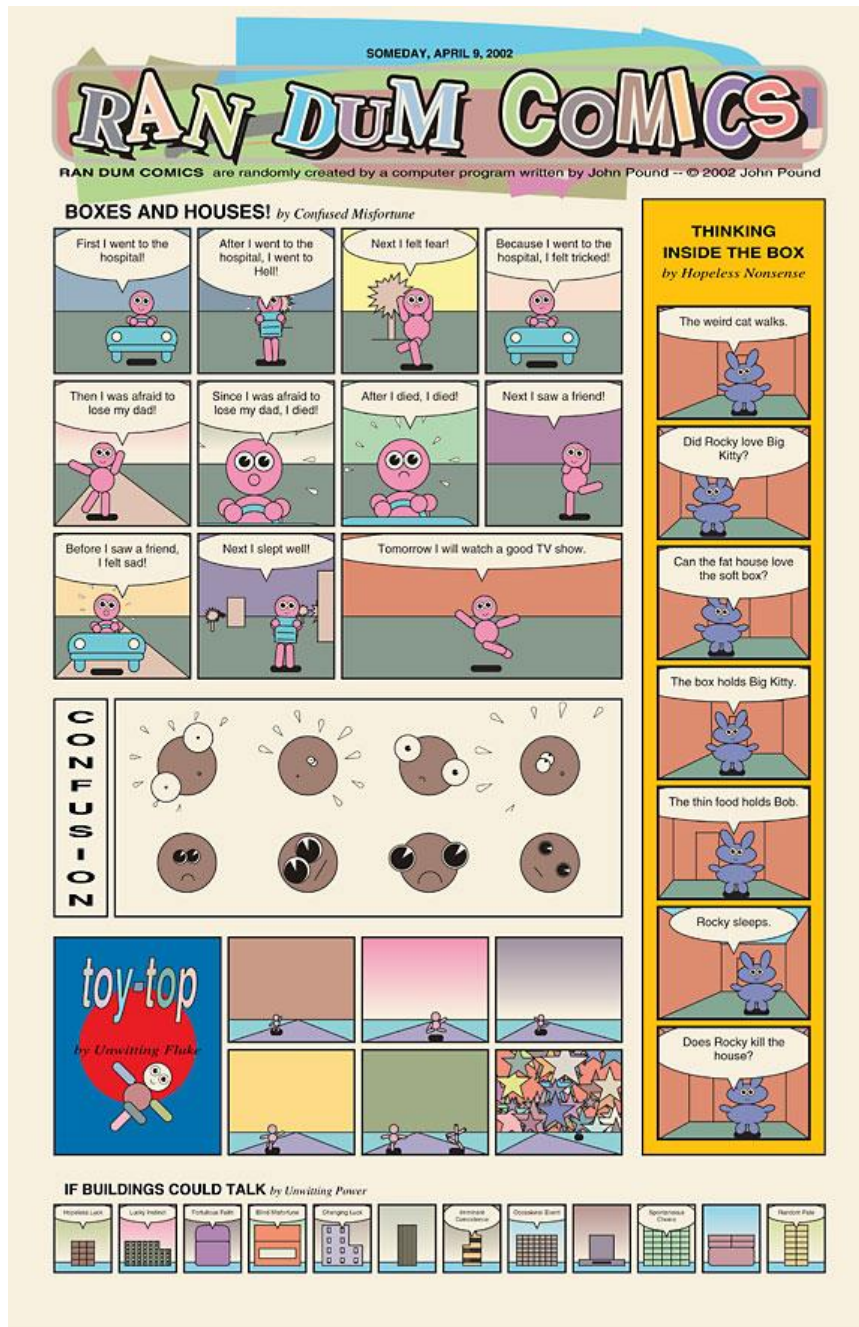


Fig. 15 Pound, Boxes and Houses, 2002

Si tratta di comics sperimentali, tendenzialmente affrancati dalla matrice originaria della riproducibilità tecnica, che sono stati esposti nell'ambito di gallerie e manifestazioni artistiche. Nonostante utilizzi il *visual language* dei comics, il focus principale delle opere di Pound risiede nelle associazioni formali e concettuali e nel graphic design, piuttosto che nella scrittura di gag e nello storytelling lineare. Alla domanda “perché random comics”, Pound risponde che tale scelta deriva dalla volontà di scoprire cosa accade nel momento in cui un programma informatico è usato non come un tool passivo ma come un tool attivo: una sorta di partner dell'artista incaricato di assumere decisioni creative.

La randomizzazione, ossia la distribuzione casuale di probabilità, è dunque alla base di questi artworks. Non si tratta di un'assoluta novità. Dalla *non-intentional music* di John Cage, alla pratica dell'Exquisite Corpse – gioco surrealista in cui ogni artista partecipava alla realizzazione di un disegno collettivo senza conoscere i contributi degli altri partecipanti – il campo della sperimentazione artistica è ricco di esempi del genere. L'idea della *randomness*, centrale in tutti questi progetti, abbraccia la poetica del nonsense, dell'anarchia e della rottura delle narrazioni tradizionali, elementi che caratterizzano il contesto della produzione creativa dalla postmodernità in poi. Essa rappresenta inoltre anche l'estetica del pastiche, che con il suo principio di fusione di tecniche, strumenti, linguaggi e suggestioni formali differenti, costituisce una sorta di ulteriore stadio evolutivo della transmedialità, estesa in questo caso a tutte le componenti strutturali del prodotto mediatico.

Nota biografica

Sergio Brancato è professore associato di Sociologia delle tecnologie culturali e di Sociologia e storia dei media presso l'Università di Napoli "Federico II". La sua ricerca riguarda i nessi tra media, società e cultura di massa, con particolare riferimento alle dinamiche dell'innovazione tecnologica sulle forme della serialità e sui processi dell'immaginario. Sui comics ha pubblicato *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media* (1994-2000), *Il secolo del fumetto* (2008), *L'imperio dei segni. Igort tra Walter Benjamin e Walt Disney* (2017).

Sara Pastore è laureata in Comunicazione Pubblica, Sociale e Politica presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II", dove attualmente frequenta il XXXV ciclo del Dottorato in Scienze Sociali e Statistiche. Ha partecipato a convegni nazionali e internazionali. Alcuni suoi articoli sono in corso di pubblicazione. I suoi interessi di ricerca sono principalmente il rapporto tra società e media e l'evoluzione delle forme artistiche in relazione all'implementazione di nuove tecnologie e strumenti, con un focus particolare sui processi di ibridazione e sulle pratiche collettive.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A. (2011). *Forme estetiche e società di massa*. Marsilio: Venezia.
- Barbieri D. (1990). *Valvoforme e valvolori*. Idea Books: Milano.
- Barbieri D. (2005), a cura di, *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*. Meltemi: Milano.
- Becker H. S. (1982) *Art Worlds*. University of California Press: Berkeley and Los Angeles.
- Bower J., Christensen C. (1995), *Disruptive Technologies*. "Harvard Business Review", Boston.
- Breton A. (1924). *Manifeste du Surréalisme*. Sagittaire Editions: Paris.

- Brancato S. (2017). *L'imperio dei segni. Igort tra Walter Benjamin e Walt Disney*. Edizioni d'if: Napoli.
- Fiorentino G. (2012). *Il metodo. O l'occhio del medium*, in Pireddu, Serra (2012), pp. 72-82.
- Foster H., Krauss R., Bois Y., Buchloch B., (2004) *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. Thames & Hudson: London.
- Frezza G., (1978) *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*. Napoleone: Roma.
- Jenkins H., (2008) *Convergence Culture*. Sage: London, Los Angeles, New Delhi and Singapore.
- Magnusson T. (2002). *Processor Art: Currents in the Process Oriented Works of Generative and Software Art*. University of Sussex: Brighton.
- Manovich L (2016). *Software Culture*. Edizioni Olivares: Milano.
- Marinetti F. (1909), *Primo Manifesto del Futurismo*. In Davico Bonino, G. (a cura di), *Manifesti futuristi*. Rizzoli: Milano, 2009, pp. 47-59.
- Pearson M. (2011), *Generative Art*. Manning: New York.
- Pireddu M., Serra M. (2012), a cura di, *Mediologia. Una disciplina attraverso i suoi classici*. Napoli: Liguori.
- Pound J. (2002) *About Random Computer-Generated Comics*. in PoundArt.com
- Sausverd A. (2012), *De Figueras à New York. Les bandes dessinées de Salvador Dalí*. in Topfferiana.fr
- Shanken E. (2002), *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*. Leonardo: Milano.
- Wolff J. (1993) *Aesthetics and the Sociology of Art*, Macmillan Education: London.