

# Le immagini e la loro evoluzione nell'era del digitale

## Introduzione

Rientra nell'immaginario comune di chiunque non sia nato dopo l'avvento del nuovo millennio la figura del fumettista chino su un tavolo ingombro di schizzi, matite, chine e mille altri strumenti, intento a lavorare su quella che finita sarà un'opera di semplice svago o uno dei capolavori artistici e letterari dell'età contemporanea.

Più realisticamente, se dovessimo trovarci nello studio di un disegnatore oggi, vedremmo quella stessa persona socchiudere gli occhi per osservare il monitor di un computer mentre lavora, grazie ad una penna ottica ed una tavoletta digitale, ad uno schizzo che materialmente non ha corpo, è un'entità puramente virtuale.

Se negli anni '90 iniziava a fatica ad affermarsi, per quel che riguarda l'Italia, in ambito professionale, l'uso di una strumentazione digitale<sup>1</sup>, nell'arco di soli venti anni questa ha preso il sopravvento, potremmo dire, sul semplice lapis.

Ovviamente il disegno a mano libera ha ancora un'importanza non indifferente; spesso infatti le due realtà, quella dell'analogico, per così dire, e del digitale coesistono tranquillamente.

Schizzi a matita, bozze ad acrilico, ma anche vignette complete, così come ogni immagine creata per una rivista, la pubblicità, un libro, nascono ancora su carta e solo successivamente vengono trasportate sullo schermo di un computer per essere rifinite, abbellite da nuovi effetti o ripulite da eccessive sbavature.

Molto spesso esiste però anche una realtà parallela, di immagini che nascono direttamente in digitale e che non hanno un corrispettivo materiale fino alla stampa, sempre che vengano stampate. Non dobbiamo dimenticare infatti che sempre di più la nostra società crea continuamente prodotti che possono tranquillamente esistere nel mondo virtuale, ma non necessariamente in quello immanente, a partire da immagini specifiche per siti web, videogiochi, o e-book, solo per fare alcuni esempi.

È quindi molto importante per un illustratore ricordarsi sempre a quale supporto è destinato il suo lavoro, se cartaceo o digitale, dal momento che profondamente differenti sono i risultati che si possono ottenere. Per rendere più chiara questa mia affermazione vorrei far riflettere su un semplice esempio: i libri per bambini.

Se stampati essi sono oggetti che non richiedono nessuna attività, o quasi, da parte del giovane lettore: immagini e testo interagiscono fino ad un certo punto, quanto lo permette il mezzo, tutt'al più potrebbero esserci limitati effetti sonori a rendere più coinvolgente il prodotto— a chiaro esempio chiamo in causa i libricini che riassumono per i più piccoli alcuni cartoni della Disney,

---

<sup>1</sup> Giulio Perzanoni, *E-drawing. Disegni digitali. Il nuovo paradigma dell'illustrazione*, 2010, Area51 Publishing – Editore. <<https://play.google.com/store/books/details?id=cudnZEKhJ0UC&hl=it>>, (01/09/2014).

corredati da un pulsante che se premuto ripete il motivetto più famoso della storia, nitido ricordo della mia infanzia– o la lettura dell'intera storia, nel caso di audio-libri.

Se essi sono e-book d'altra parte, possono essere semplicemente la trasposizione su supporto elettronico del prodotto cartaceo oppure esserne un'evoluzione. Alcuni infatti sono molto di più; non solo è richiesto il coinvolgimento di più sensi alla volta, vista ed udito, a seguire una sapiente miscela di immagini che letteralmente accompagnano gradualmente il testo scritto, apparendo pian piano seguendo un'ideale velocità di lettura, o muovendosi sullo sfondo, ma anche può essere necessaria una certa attività da chi è dall'altra parte dello schermo: sono interattivi.

Tutto questo è un chiaro segnale che siamo di fronte ad una delle più importanti rivoluzioni della letteratura nella sua più larga accezione, di cui forse non ci accorgiamo neanche, talmente siamo immersi in un mondo che solo fino a pochi anni fa sarebbe sembrato fantascienza.

Vorrei quindi fare un fermo immagine- anche il linguaggio ormai è impregnato di termini afferenti ad una sfera semantica del digitale - della situazione odierna del lavoro dell'illustratore in generale e del fumettista in particolare, ricorrendo all'aiuto di una intervista gentilmente concessami da Claudio Sciarrone, famoso per gli appassionati del mondo Disney, per le sue illustrazioni di PK<sup>2</sup>.

### **La comunicazione: immagini e testo scritto**

Se dovessimo riflettere su quale sia la prima forma con cui l'uomo abbia avuto la necessità di comunicare, non c'è dubbio che tutti noi penseremmo all'oralità. Non è però da sottovalutare l'importanza che le illustrazioni hanno sempre avuto nel corso della storia, a partire dalla Preistoria, in cui troviamo le prime immagini rupestri<sup>3</sup>.

Evidentemente la semplice lingua non è un mezzo esaustivo per la comunicazione; è volatile, si perde, mentre l'uomo ha la necessità istintiva di assicurarsi che il suo passaggio sia in qualche modo ricordato, come in un graffito (fig. 1), databile all'Età del Ferro, di una scena di vita quotidiana che raffigura un carro trainato da un equide, ritrovato sulla Roccia 23 delle incisioni di Naquane, nome dato al sito archeologico ricco di petroglifi della Val Camonica, dove possiamo trovare alternate scene di vita quotidiane e immagini inequivocabilmente apotropaiche, o di figure oranti<sup>4</sup>, di danzatori o animali.



*Fig. 1. Incisione rupestre, da [vallecamonicaunesco.it](http://vallecamonicaunesco.it) (02/09/2014).*

Questo senso legato alla sfera rituale, spirituale e magica che queste incisioni, come altri disegni non solo di epoca preistorica, veicolano, risulta essere un carattere tipico non solo delle prime forme di arte, ma anche delle prime attestazioni di scrittura di ogni civiltà, dai geroglifici egizi alle rune celtiche. Abbiamo fonti letterarie di storie, ormai leggendarie nell'epoca in cui furono trascritte, quella medievale, che riportano episodi di iscrizioni

2 PK può riferirsi sia all'acronimo di Paperinik come al fumetto a lui interamente dedicato. In questo specifico caso mi sto riferendo al fumetto e non al personaggio.

3 <http://www.vallecamonicaunesco.it/territorio-incisioni.php?lang=it> (02/09/2014).

4 Perzanoni, G., *E-drawing.*, p.13.

ogamiche su bastoni di legno che svolgevano diverse funzioni magiche, dal predire il futuro all'esser capaci di fermare uomini armati o di essere lette soltanto dal destinatario effettivo del messaggio<sup>5</sup>.

Come ben sappiamo gli stessi alfabeti come sono familiari a noi occidentali nascono dall'evolversi graduale di disegni che raggiungono un così alto grado di stilizzazione da perdere totalmente o quasi il loro carattere di immagine e aver solo i tratti del segno. Non stupisce quindi che funzioni tipiche di illustrazioni di diversa natura vengano traslate sul nuovo mezzo comunicativo. A questo



Fig. 2. Libro dei Morti, da [museostoriaeartetrieste.it](http://museostoriaeartetrieste.it) (02/09/2014).

punto le informazioni potrebbero essere veicolate solamente dal nuovo codice semantico, ma spesso i due sono stati usati assieme, uno a supporto dell'altro, anche perché solo pochi eletti sapevano leggere mentre era alla portata di tutti l'osservare e capire, magari anche solo vagamente, il senso di un'immagine.

Possiamo osservare sia in alcuni manufatti egizi sia in alcuni papiri, risalenti all'antico Egitto, la coesistenza di immagini e scrittura. Un esempio su tutti, il Libro dei

Morti di Amen-hotep, databile attorno al 1491-1298 a.C., in cui troviamo, nel primo dei quattro fogli a noi giunti dell'intero papiro (fig.2), la raffigurazione del defunto, insieme alla moglie e alla figlia, in adorazione del dio Osiride, come ci viene spiegato dalle didascalie che l'accompagnano<sup>6</sup>. Anche in questo caso si tratta di un oggetto legato alle credenze religiose del popolo dei faraoni, che lo ritenevano capace di dare al suo possessore una vita eterna nell'aldilà.

Quello magico è solo uno degli aspetti sviluppati dall'arte; già appunto coi petroglifi, come ho accennato prima, ci sono giunte immagini di semplice vita quotidiana. Sono i primi esempi di arte narrativa, ma possiamo trovarne altri: la pittura vascolare greca, i bassorilievi romani – basti pensare alla Colonna Traiana, che ci riporta le intere gesta dell'imperatore Traiano – o i cicli di affreschi medievali in cui sono esemplificate le storie della Bibbia e dei santi.

Proprio questi ultimi mostrano l'uso didascalico che possono assumere e hanno assunto i disegni, la pittura, le varie forme di arte, in cui spesso fine illustrativo, devozionale e puramente estetico si mescolano.

In questo caso sempre più frequenti appaiono le commistioni di testo e immagine, in diversi rapporti gerarchici, alternando la subordinazione delle immagini al testo o viceversa, come nel caso di un affresco contenuto nella Basilica di San Clemente a Roma, ove possiamo trovare forse il primo *balloon*<sup>7</sup> nella storia dell'umanità, parlando in termini lievemente anacronistici.

Mi riferisco chiaramente qui a quella che è conosciuta come l'iscrizione di San Clemente (fig. 3.), databile attorno al 1080-1100. in cui è riportato un breve scambio di battute sia in volgare che in latino fra quelli che sono i personaggi della scena.

5 Shoepferle, G., *Chievrefoil*, in «Romania», XXXVIII (1909), pp. 209 e 215.

6 <http://www.museostoriaeartetrieste.it/visita/1-sala-dolzani/> (02/09/2014).

7 Termine tecnico, desunto dalla lingua inglese per indicare le vignette che accompagnano i disegni fumettistici.

Nella basilica è presente un ciclo di affreschi, ripresi dalla *Passio Sancti Clementis*, del V-VI secolo, riguardanti i miracoli del santo omonimo. In uno di essi, posto nella parte bassa della parete, troviamo un'incisione in volgare romanesco e latino corrotto che dà voce alla figura del santo, che parla in latino e un personaggio negativo, il patrizio Sisinnio, connotato dalla lingua volgare<sup>8</sup>. La scena rappresenta Sisinnio incitare i propri schiavi a trascinare il santo il quale si è miracolosamente liberato e li osserva trascinare al suo posto una colonna<sup>9</sup>.

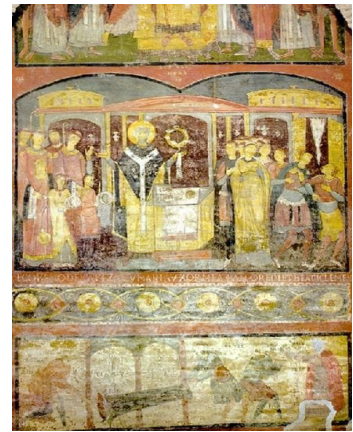


Fig. 3. Incisione di San Clemente, da alelepit (02/09/2014).

Un'altra interazione testo-immagine comune nell'immaginario occidentale resta in ogni caso quella che possiamo trovare in qualsiasi codice miniato, successore dei papiri egizi e dei rotoli greci e latini, anch'essi contenenti appunto semplici illustrazioni.

Il diverso supporto materiale al testo ha fatto sì che ci fosse un cambiamento nella stesura dell'immagine. Logicamente gli strumenti artistici risultano esser stati differenti a seconda dell'oggetto materiale da decorare. Se le incisioni rupestri necessitavano di una punta di metallo, uno stilo era sufficiente sia per i papiri che per i rotoli. Su essi il colore veniva steso in maniera molto leggera, spesso ad abbellire veloci schizzi, posti in determinate posizioni funzionali al supporto, mentre le figure del codice sono molto più elaborate in confronto, o meglio, più ricche, dal momento che i fogli di pergamena, essendo robusti e distesi, permisero l'uso di una pigmentazione più pesante, o addirittura di foglie di oro per i manoscritti più pregiati<sup>10</sup>. Il continuo arrotolamento e srotolamento del rotolo, appunto, faceva sì che colori troppo spessi rischiarono di staccarsi, per non parlare delle foglie metalliche da applicare per le parti dorate. Il codice invece non presenta tale problema, quindi le illustrazioni possono essere più vivide, studiate, possono interagire diversamente nei confronti del testo e di chi ne usufruisce.

Ad esempio nei rotoli liturgici le immagini sono a completo usufrutto degli ascoltatori – ricordiamo infatti che la lettura è comunemente intesa per lo più, prima dell'era moderna, come attività

comunitaria da fare ad alta voce. Esse seguono il flusso della narrazione sul retro del rotolo, mentre il testo resta sul davanti e man mano che si progredisce nella lettura si arrotola e srotola in maniera tale da liberare alle illustrazioni corrispondenti al passo da ascoltare.



Fig. 4, Ms. 55.K.5, da armina.unimi.it (20/05/2011)

Un codice ugualmente ricco di illustrazioni, che merita per la sua peculiarità di essere citato, ci riporta in prosa il solo episodio del torneo di Louveserp, della saga di Tristano e Isotta, in lingua veneta. Esso

8 Riporto qui il testo dell'incisione, con relativa traduzione, così come è interpretato comunemente dagli studiosi: *SISINIUM: Fili de le pute, traite! Gosmari, Albertel, traite! Falite dereto co lo palo, Carvoncelle! SANCTUS CLEMENS: Duritia(m) cordis vestri(s) saxa traere meruistis.* (SISINIO: Figli di puttana, tirate! Gosmario, Alberto, tirate! Fa' leva di dietro col palo, Carboncello! SAN CLEMENTE: Per la durezza del vostro cuore meritaste di trainare sassi.)

9 <http://www.alelepit.it/e-book/iscrizione%20s.clemente/iscrizione%20di%20s.clemente.pdf> (02/09/2014).

10 [http://www.treccani.it/enciclopedia/illustrazione\\_\(Enciclopedia\\_dell'\\_Arte\\_Medievale\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/illustrazione_(Enciclopedia_dell'_Arte_Medievale)/) (02/09/2014).



è un manoscritto abbastanza modesto<sup>11</sup>, anche se ricco di immagini di pregevole fattura, intervallate al testo per esemplificare la narrazione di ogni singola scena (fig. 4).

In questo caso è direttamente il lettore a godere anche del supporto iconografico. Testo e immagine non sono separati come nei rotoli liturgici, ma si arricchiscono in maniera complementare.

È semplice notare come con la modifica del supporto dell'opera le immagini si adattino sia nella forma sia negli strumenti con cui sono state prodotte.

Nel corso della storia, dopo l'avvento del codice, la più grande rivoluzione riguardante l'illustrazione di testi, fino a pochi decenni fa si sarebbe attribuita alla nascita della stampa. I caratteri mobili non solo permisero la creazione idealmente infinita di copie, ma anche trasformarono ciò che era un *unicuum*, un prodotto irripetibile nella medesima forma, in una semplice riproduzione seriale<sup>12</sup>. In un codice l'immagine assumeva valore artistico anche in virtù della propria unicità ed originalità, caratteristiche perdute dall'oggetto libro ed acquistate dalla matrice che riporta l'incisione originale del disegno.

Dopo secoli in cui poco è cambiato in un campo che è diventato ormai una professione, illustratore, un altro importante punto di svolta si ha con l'avvento della fotografia e i suoi perfezionamenti, permettendo di imprimere su pellicola o altri supporti ciò che poteva essere creato con diversi materiali, fra cui resine speciali che permettevano la resa in tre dimensioni dell'opera<sup>13</sup>.

Ancora più che l'invenzione della stampa, indubbiamente oggi ciò che ha profondamente mutato la realizzazione delle immagini è il diffondersi di programmi e supporti digitali per qualsiasi attività artistica, dal disegno, alla pittura o alla scultura.

Se prima il lavoro era svolto tramite matite, inchiostri, colori e tavole, ora può benissimo fare a meno di tutto ciò. Il supporto materiale non è più necessario. Un'opera può tranquillamente essere creata solamente in digitale, senza mai entrare a contatto con la realtà se non quando diventa una delle copie destinate alla distribuzione.

Nel caso in cui invece anche il diffondersi dell'opera avvenga solo in un mondo virtuale, mi pare appropriato definirla *e-drawing*, per distinguerla dai disegni nati in digitale ma destinati alla stampa e quelli che son destinati direttamente ad un *medium* digitale<sup>14</sup>.

Anche in questo caso il passaggio dalla strumentazione tradizionale alle nuove tecnologie è stato graduale e non sarà ancora per lungo tempo almeno, forse mai, definitivo.

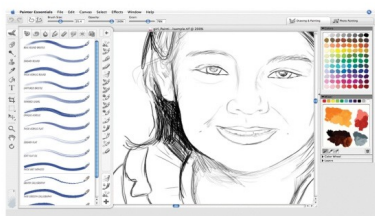


Fig. 5. Painter, da google.it (02/09/2014).

I primi software creati per simulare il lavoro manuale sul finire del secolo scorso erano lenti e insoddisfacenti, mentre oggi un programma come Paint (fig. 5) può simulare efficacemente la realtà dell'attività pittorica e del disegno. Innumerevoli sono infatti le scelte proposte dalla Corel fra pennelli, matite dalle diverse punte, areografi virtuali: una buona tavoletta digitale e

11 Roma, Biblioteca dell'Accademia Nazionale dei Lincei e Corsiniana, ms. 55.K.5 ( Rossi 35); ultimo quarto del XIV secolo.

12 Perzanoni, G., *E-drawing.*, p. 17.

13 *Ivi*, p. 20.

14 Giulio Perzanoni, *Intervento al festival delle libertà digitali-Pisa*, da Giulio Perzanoni (blog), 10/10/2011, <[http://giulioperanzoni.blogspot.it/2011\\_10\\_01\\_archive.html](http://giulioperanzoni.blogspot.it/2011_10_01_archive.html)> , (01/09/2014)..

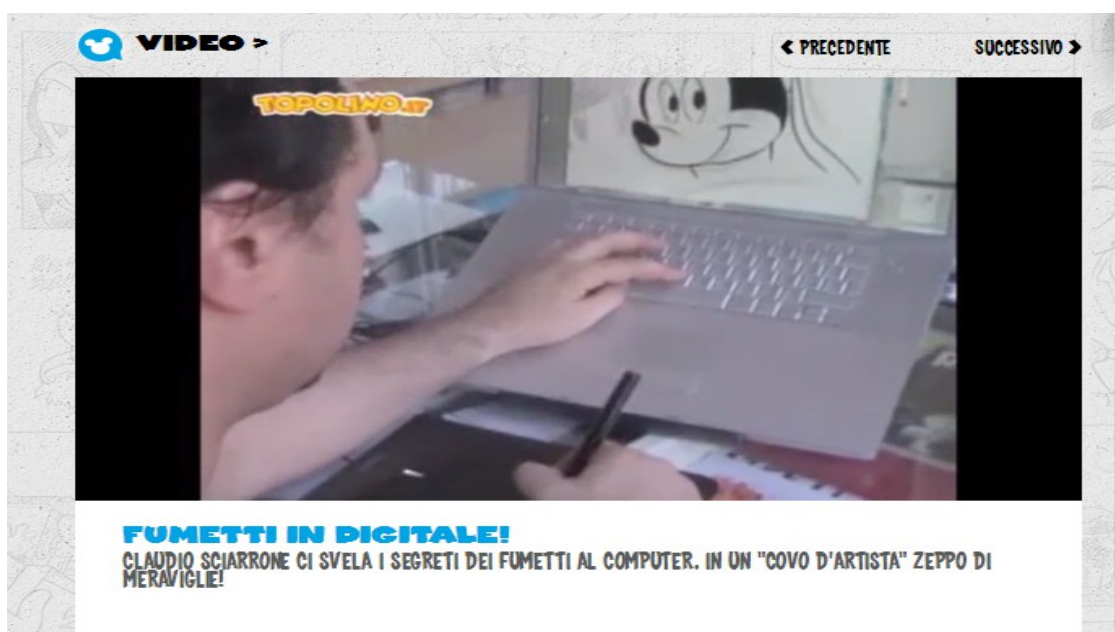
una penna ottica possono esser sensibili al tocco dell'artista come pochi anni fa non pareva possibile.

La maggior parte degli illustratori oggi hanno infatti abbandonato o quasi, quanto meno sul posto di lavoro, il lapis, per passare direttamente a lavorare sul computer.

Alcuni professionisti dell'immagine sono entusiasti delle innumerevoli possibilità proposte da questi strumenti versatili e soprattutto pratici, mentre altri restano comunque cauti nel loro utilizzo, come ad esempio il fumettista Fabiano Ambu, che crea sia direttamente in digitale ma anche partendo da una tavola disegnata e colorata a mano libera. Latente vi è anche il timore che l'entrata del mondo digitale in quello dell'illustrazione possa far nascere una situazione in qualche modo analoga a quella creata nell'universo musicale, ove il diffondersi della copia illegale, ottenuta senza dare nessun compenso materiale a chi l'ha prodotta, ha seriamente colpito l'economia della musica<sup>15</sup>.

Interessante è notare come anche i più entusiasti della comodità regalata dalle tavolette grafiche e penne ottiche, come l'illustratore Paolo D'Altan, pioniere in Italia dell'utilizzo dei primi software per grafici, sentano ogni tanto la necessità di riprendere in mano almeno la matita e fare alcuni schizzi ogni tanto<sup>16</sup>. È infatti sempre consigliato saper fare anche tradizionalmente tutto ciò che possiamo creare da computer, per poter anche meglio usare questa innovativa tecnologia. Infatti chi voglia affrontare con curiosità la sfida da essa proposta parte avvantaggiato se già possiede un buon tratto.

## Intervista a Claudio Sciarrone



Procedendo nella mia ricerca di materiale utile a chiarire la situazione odierna del rapporto fra immagini e tecnologia digitale, mi sono imbattuta, grazie ai suggerimenti degli addetti al settore culturale del *Wow, spazio fumetto* di Milano, in un interessante video sul sito del forse più famoso giornalino prodotto in Italia, un tempo dalla Disney, oggi dalla Panini. Mi sto riferendo a Topolino.

15 Intervista a Fabiano Ambu per conto di Nowathec al Comicon Paris: <http://www.fabianoambu.com/video.html> (30/08/2014).

16 D'Altan, P., *Illustrare digitale: dall'analogico al digitale e le conseguenze dell'amore per il computer*, da Seminari di Cultura Digitale, 16/04/2014, <[http://maccone.di.unipi.it/users/cduser/weblog/d7267/Paolo\\_Daltan.html](http://maccone.di.unipi.it/users/cduser/weblog/d7267/Paolo_Daltan.html)>.

Il video in questione riporta una intervista del 2013, incentrata appunto sul lavoro del disegnatore a computer, fatta al fumettista Claudio Sciarrone in occasione dell'uscita di una storia fantascientifica a puntate incentrata sull'ambiente e la sua salvaguardia, *Cronache dal Pianeta T*. Prendendo spunto da alcune curiosità che ancora mi erano rimaste dopo averla vista, ho posto io stessa alcune domande ad una delle mani che dà vita a PK.

Riporto ora integralmente i risultati della mia intervista.

E: So che ormai sono quasi dieci anni che ha abbandonato carta e penna per passare ad una penna ottica e tavoletta grafica. Il passaggio è stato graduale, inizialmente era solo un ulteriore strumento per raffinare la tavola tradizionale. Si ricorda quando è stata la prima volta che ha impugnato una penna ottica? Era scettico o incuriosito? Perché ha sentito la necessità di avvicinarsi a tale strumento?

C: Dunque era in realtà l'esigenza a creare l'opportunità. Dovevo mandare via mail dei bozzetti scansionati e mi son ritrovato con lo strumento della gomma sulla tavoletta digitale a ripulire i miei bozzetti, insieme, sgommando alcuni segni mi serviva rafforzarne degli altri e nel giro di poche ore mente, braccio e monitor erano connessi. Da lì in poi questa connessione è diventata solo voglia di spingersi oltre, tanto digitalmente puoi sempre tornare indietro e ricominciare: non esiste errore irrimediabile.

E: Indubbiamente ora che ha preso familiarità con esso, al punto da non disegnare a mano libera se non ai festival per i fans, lo riterrà un comodissimo sostituto molto più pratico della matita, oltre che efficiente, ma non sente mai la nostalgia di avere il tavolo ingombro da matite, gomme, china..? Ammetto di avere una idea abbastanza romantica della figura dell'artista col lapis in mano, mi chiedo quindi se è solo una questione di praticità quella di lavorare direttamente con un software o se semplicemente lo trova congeniale come strumento.

C: Sono tutti solo strumenti di lavoro. Prima della macchina fotografica si era obbligati ad abbozzare un paesaggio o un volto nel caso in cui se ne voleva conservare il ricordo. Nelle prime fotografie ci sono solo monumenti perché i tempi di esposizione erano lunghissimi e la pellicola non veniva impressionata dai soggetti umani perché troppo veloci. Poi il mondo si è evoluto ancora di più, sono arrivate la radio, il cinema, la televisione, per arrivare alle macchine digitali (io ho un telefono con un obiettivo da 20 megapixel...un telefono)

C'è spazio per tutto, anche per tornare a dipingere a mano sui muri (cosa che faccio tutt'ora) ho solo ampliato i media da contaminare e le tecniche che posso usare. Nulla si distrugge...

E: Per gli appassionati di disegno e fumetti lei svolge il lavoro più bello al mondo; immagino, non so se a torto o a ragione, che disegni anche fuori dall'ambito lavorativo. Quando lo fa, con cosa disegna?

C: Con tutto quello che mi capita. Preferisco materiali poveri, grezzi quale il cartone come fondo ed acrilici come colori - si asciugano in fretta - e prediligo le grandi dimensioni, evado dai 17 pollici del monitor del mio portatile (con cui lavoro ovunque e che mi segue come un cagnolino fedele).

E: Se dovesse consigliare ad un giovane artista intenzionato a fare del disegno il proprio lavoro, cosa gli suggerirebbe? Di iniziare subito a lavorare con tavolozza e pennelli virtuali, o di sviluppare in ogni caso quella che mi vien da definire una solida formazione classica?

C: Assolutamente formazione classica, il digitale è solo uno strumento ma va preso per gradi, si rischia di fare disastri "professionalmente". Bisogna avere manualità ed impostazione tradizionale, saper usare la luce naturale, l'ambiente che ti circonda come un elemento che influenza (anche l'umore) il monitor stanca l'occhio e smorza l'entusiasmo ed esser connessi, dover rispondere alle mail, controllare i *social network* e tutto ciò che passa dal computer non fa sviluppare l'autodisciplina che è il primo appiglio per la professionalità. Saper rispettare scadenze ed orari è la prima cosa.

E: Inoltre, ascoltando il video concesso alla Disney, parlava di come le immagini siano più vivide, abbiano una spettacolarità maggiore, si possano dare effetti di movimento per rendere più **emozionabile** il disegno, anche se questo è differente da un cartone animato. Il lavoro che è sotteso però è il medesimo? Servono ventiquattro fotogrammi per animare un disegno; se parliamo di fumetti come si procede invece?

C: È semplicemente una questione di profondità dell'immagine; non c'è il movimento dei personaggi ma quello della camera che inquadra la scena, **zoomma** si allontana, fa una panoramica, scorre, e ti illude di essere "dentro" la scena.

E: Parlava anche di come, più che disegnare, le sembra di levigare, come se non disegnasse ma scolpisse... ammetto che questo concetto mi pare un poco oscuro, dal momento che, quando penso ad una tavoletta grafica e penna ottica mi immagino che siano solo diversi supporti per la medesima attività. Potrebbe spiegarmi meglio cosa intende?

C: Il tratto digitale deve essere uniforme per simulare quello reale dell'inchiostrazione tradizionale, solo che nella realtà non puoi zoomare ingrandendo del 600% il tuo disegno. A volte capita che così da vicino tu ti renda conto che il tratto è pieno di minuscole imprecisioni, di "sbavature" che ad occhio nudo non noteresti neppure, solo che sono lì... ci sono. Con la vignetta ingrandita a tutto monitor ti viene spontaneo "levigare" il segno rendendolo più fluido possibile ma fino ad un certo punto per non renderlo troppo perfetto. Io detesto i disegni in vettoriale: sembrano fatti da un robot, in quel caso il computer unisce due punti formando una linea. Per farla molto semplice, quella linea è generata dal computer. Se disegni per pixel invece ogni colpo della tua mano è un segno; è comunque più artistico e caldo un segno così mentre il disegno vettoriale si usa molto più per la grafica, i loghi.

## Conclusioni

Lo scopo che mi ero prefissa inizialmente, scegliendo il tema del mio elaborato, riguardava principalmente il desiderio di chiarire una realtà quale quella dell'illustrazione digitale, mutevole quanto lo è il progresso tecnologico.

Devo ammettere che alcuni preconcetti mi hanno guidato nelle domande che mi sono posta per affrontare tale ricerca e la maggior parte di essi sono stati smentiti. Avendo io una cultura puramente umanistica e una particolare attitudine all'inettitudine nell'utilizzo di qualsiasi strumento tecnologico, fino ad oggi non guardavo favorevolmente l'intromissione – così la percepivo – di nessuno strumento digitale in ambito umanistico, salvo forse rare eccezioni.

Osservare con un unico sguardo d'insieme il fluido mutare delle immagini con l'evoluzione



tecnologica insieme alla constatazione del vantaggio pratico ed anche artistico che essa comporta, mi ha fatto riflettere intensamente sulle mie posizioni. All'improvviso mi son sentita come il cardinale Bellarmino nei confronti di Galileo e le tesi copernicane. Tanto fu pronto l'uomo di chiesa ad ammonire lo scienziato nell'utilizzare le nuove tesi, tanto io ero pronta a cercare di far abiurare l'uso della penna ottica a favore di una matita.

Il percorso intrapreso per scrivere questo mio lavoro mi ha portato a capire l'errore di fondo del mio punto di vista, cioè la cecità nel vedere che il digitale, in fondo, è solo uno strumento, indubbiamente potente, ma certamente non diverso da qualsiasi altro in mano ad un disegnatore. Le mie domande sottintendevano inconsciamente il timore che, una volta iniziata ad usare prima gradualmente poi totalmente la penna ottica non si tornasse più a impugnare un lapis, forse instaurando involontariamente un paragone con il fatto che oggi è sempre più comune il fenomeno dell'analfabetismo di ritorno. Parte degli italiani dimentica progressivamente come si scrive, talmente è abituata all'uso dei computer e dei correttori ortografici, come denuncia lo stesso Tullio De Mauro parlando dell'analfabetismo in Italia<sup>17</sup>.

Sono quindi rimasta molto colpita dalle parole di Sciarrone, che mi ha ricordato come non si escludano minimamente i metodi tradizionali di disegno con quelli nuovi. Essi permettono anzi soluzioni artistiche differenti e, in alcuni casi, migliori.

## Bibliografia

AA.VV., *Iscrizione di San Clemente*, in *Le origini della lingua italiana, documenti*, AleLep edizioni, 2010. <<http://www.alelep.it/e-book/iscrizione%20s.clemente/iscrizione%20di%20s.clemente.pdf>>, settembre 2014.

D'Altan, P., *Illustrare digitale: dall'analogico al digitale e le conseguenze dell'amore per il computer*, da *Seminari di Cultura Digitale*, 16/04/2014, <[http://maccone.di.unipi.it/users/cduser/weblog/d7267/Paolo\\_Daltan.html](http://maccone.di.unipi.it/users/cduser/weblog/d7267/Paolo_Daltan.html)>, settembre 2014.

Di Stefano, P., *Se sette italiani su dieci non capiscono la lingua. De Mauro: cresce l'analfabetismo di ritorno*, *Corriere della Sera*, 28 novembre 2011. <[http://www.corriere.it/cultura/11\\_novembre\\_28/di-stefano-italiani-non-capiscono-la-lingua\\_103bb0fa-19a8-11e1-8452-a4403a89a63b.shtml](http://www.corriere.it/cultura/11_novembre_28/di-stefano-italiani-non-capiscono-la-lingua_103bb0fa-19a8-11e1-8452-a4403a89a63b.shtml)>, settembre 2014.

Fabiano Ambu, <<http://www.fabianoambu.com/video.html>>, agosto 2014.

Museo Storia e Arte Trieste, <http://www.vallecamonicaunesco.it/territorio-incisioni.php?lang=it>, settembre 2014.

Perzanoni, G., *E-drawing. Disegni digitali. Il nuovo paradigma dell'illustrazione*, 2010, Area51 Publishing – Editore. <<https://play.google.com/store/books/details?id=cudnZEKhJ0UC&hl=it>>, agosto 2014.

Perzanoni, G., *Intervento al festival delle libertà digitali-Pisa*, da *Giulio Perzanoni (blog)*, 10/10/2011, <[http://giulioperanzoni.blogspot.it/2011\\_10\\_01\\_archive.html](http://giulioperanzoni.blogspot.it/2011_10_01_archive.html)>, settembre 2014.

---

17 Paolo Di Stefano, *Se sette italiani su dieci non capiscono la lingua. De Mauro: cresce l'analfabetismo di ritorno*, *Corriere della Sera*, [http://www.corriere.it/cultura/11\\_novembre\\_28/di-stefano-italiani-non-capiscono-la-lingua\\_103bb0fa-19a8-11e1-8452-a4403a89a63b.shtml](http://www.corriere.it/cultura/11_novembre_28/di-stefano-italiani-non-capiscono-la-lingua_103bb0fa-19a8-11e1-8452-a4403a89a63b.shtml) (settembre 2014).

Topolino, <http://www.topolino.it/video/fumetti-in-digitale/>, agosto 2014.

G. Schoepperle, *Chievrefoil*, in «Romania», XXXVIII (1909), pp. 196-218.

Treccani,

[http://www.treccani.it/enciclopedia/illustrazione\\_\(Enciclopedia\\_dell'\\_Arte\\_Medievale\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/illustrazione_(Enciclopedia_dell'_Arte_Medievale)/),  
settembre 2014.

Valle Camonica Unesco <<http://www.vallecamonicaunesco.it/territorio-incisioni.php?lang=it>>,  
settembre 2014.