

FRIGIDAIRE

POZZUOLI: La diaspora • **GUERRIGLIA:** La spada del Libertador • **CANZONETTI-STI:** Fabrizio De André • **MUSICA:** Philip Glass • **INEDITI:** Nuovi scrittori tunisini • **CINEMA:** Koyaanisqatsi • **JACOPO FO:** Amore a Sidney •



Massimo Mattioli
MAGMA
(Squeak The Mouse Part IV)

Gabriel Garcia Marquez
BATEMAN
Un giallo per capire la morte del rivoluzionario colombiano

Andrea Zingoni e Antonio Glessi
GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI
Il primo fumetto al computer in esclusiva mondiale

FIAMME SUL DESERTO

Il rapporto dei nostri inviati dalle province povere della Tunisia, dove Gheddafi conduce una segreta guerra di propaganda e dove si prepara clandestinamente la futura rivoluzione islamica del Maghreb.

Mensile. Sped. in abb. post. gr. III/70. Maggio 1984, N. 42 France fr. 37 • Belgique fr. 204 • Great Britain • 3 - Luxembourg fr. 193 • Canada • 6 • USA \$ 5

IL PRIMO FUMETTO AL COMPUTER

Ovvero chi sono gli autori del fumetto che potete leggere nelle pagine seguenti.

di Carmen Bertolazzi

Tipi lunghi come quelli della pallacanestro e affiatati come due buoni compagni di squadra. Viaggiano in coppia dal '74, prima nello sport, poi ai microfoni di un'emittente di sinistra a Firenze, e ora davanti al computer.

Sono Andrea Zingoni, 28 anni e Antonio Glessi, 30, i primi fumettari a "high tech". Il primo scrive articoli per giornali, sceneggiature per la televisione, testi per il cinema, ha un'esperienza da aiuto regista teatrale e vanta un romanzo in fase di scrittura. Il secondo, Antonio Glessi, ha studiato invece architettura e ora, dopo una breve parentesi da disc jockey, lavora come grafico per riviste di moda e campagne pubblicitarie. Al computer è arrivato grazie alla conoscenza di un medico bolognese, un signore che da dieci anni si ostina a studiare la possibilità di psicanalizzare la gente con un terminale; poi, alcuni anni fa, un corso di tecniche pittoriche con un computer all'Accademia delle Belle Arti di Firenze. "Un insuccesso per il corso - racconta Antonio - ma io rimasi fulminato. A quei tempi purtroppo l'acquisto di un apparecchio era proibitivo per gli alti costi e l'assenza di un mercato di programmi pretendeva un livello di preparazione a cui non potevo aspirare".

APPLE II

Passano gli anni e arriva anche per noi l'era del chip e per Antonio Glessi l'occasione di comperarsi un computer. La scelta cade inevitabilmente sull'Apple II. Perché è portatile, facile da usare, ha uno schermo a colori, si offre a un prezzo accessibile e porta in dote una quantità inesauribile di software. È un computer che si fa amare, per se stesso e per la sua storia. Steve Jacobs e Stephen Wozniak, i suoi genitori, sono diventati ormai dei personaggi mitici. Negli anni sessanta erano due periti elettronici un po' freaks. Geniali, si impegnarono a costruire un apparecchietto da attaccare al telefono per annullare gli scatti del contatore. Fu un buon affare. Poi si misero a smontare i computer dell'epoca, macchine enormi e complicatissime, con l'idea fissa di escogitare il sistema per costruire un apparecchio piccolo e casalingo. Ci riuscirono e inventarono il primo personal computer, l'Apple II. Oggi sono miliardari e Wozniak investe parte del suo denaro in enormi concerti rock tentando invano di mettersi in collegamento via satellite con una discoteca di Mosca. Antonio Glessi continua a non saper programmare e non manifesta alcuna intenzione di farlo in futuro. "Il mio rapporto con la macchina è chiaro: io accendo, spengo, catalogo e introduco al massimo qualche variabile. Mi limito ad aver a che fare con il RAM (random access memory), destinato ad accogliere le istruzioni inviate dalla tastiera. Pensi che sia poco creativo? Ti sbagli. Scoprire i programmi adatti, utilizzare solo quanto necessario, assemblare le diverse parti è un lavoro di inventiva. Mi sono legato all'industria del software, conosco tutto quello che esiste in commercio di computer-grafica, compro, offro, è un po' come il mercato delle figurine. Ora sono i programmatori a cercarmi e a propormi scambi in natura: io metto la tecnica, dicono, tu la fantasia".

21 FUNZIONI

Per costruire il fumetto, infatti, Antonio Glessi ha sfruttato programmi didattici per bambini e altri ideati per fondali e videogames. Oggi, quando accende la macchina, si vede offrire ventuno funzioni, destinate a incrociarsi e quindi a moltiplicarsi. Vuoi



Andrea Zingoni e Antonio Glessi

una zoommata di quella figura? Guarda, ora faccio ruotare questa linea a raggiera.

Spostiamo questa immagine da destra a sinistra, oppure giriamola di 180 gradi. Non ci piace questo particolare? Cancelliamolo salvando il resto oppure trasportiamolo su un'altra immagine. Lasciamo le figure ma cambiamo i fondali o forse è meglio optare anche per una diversa prospettiva? Preferiamo un altro colore? Basta scegliere.

L'amicizia tra i due ex-giocatori di pallacanestro è diventata ora un rapporto a tre: loro due e la macchina. Quando un giorno di sei mesi fa Antonio Glessi si è seduto di fronte al video e con una certa dose di insicurezza ha trasmesso i primi comandi, quando è apparso sullo schermo il corrispondente di segni tracciati con una penna ottica su una tavoletta grafica, allora i due amici si sono detti: "è lui".

IL PRIMO FUMETTO AL COMPUTER

Occorre ora tornare indietro nel tempo. Da tre anni Andrea Zingoni, lo scrittore, teneva nel cassetto un lungo racconto nato per essere rappresentato in teatro. Con l'aiuto grafico di Antonio aveva tentato di farne un fumetto; ma la carta e la china non li avevano soddisfatti e avevano rinunciato all'idea. "È una storia di un mondo visionario, un racconto di testa, con i colori e le immagini che cambiano. Si svolge in un'epoca in cui la tecnologia è scontata, una storia inevitabile da computer", racconta Andrea. "Quando facevamo questo fumetto scoprivamo che era un'esperienza completamente nuova. Non è uno sfoggio di tecnologia, credimi, il computer semplicemente ci ha permesso di rendere per immagini quello che avevamo in mente. Con la china non era possibile. Antonio è rigido, freddo e la macchina è molto più calda della sua mano".

Il fumetto computerizzato ha gratificato ambedue: le parole sono di Andrea, le immagini di Antonio ma tutto in sintonia. Il computer come collante fra due persone pazze ma sempre sulla stessa lunghezza d'onda, raccontano, che riescono a far coincidere i disegni di uno con le idee dell'altro. All'inizio alcuni schizzi preliminari e poi molte modifiche. Così sono nati i personaggi: Ella, 30 anni, un po' fatta, espressioni retro', modi di dire da filodrammatica, frasi stereotipate e i Giovanotti Mondani Meccanici, assolutamente non replicanti, visualizzati da un precedente lavoro di Antonio (alcuni ballerini ideati per fare pubblicità a una discoteca di Firenze). "Costruire un fumetto con questa tecnica è come progettare uno

spettacolo. Si discute dell'inquadratura, del significato e si modificano le scene come durante le riprese: più vicino, lontano, da un'altra angolazione".

Andrea Zingoni e Antonio Glessi sono diventati inevitabilmente dei fans della computer-grafica. E si dichiarano più che motivati. "Si cancella, si ricostruisce, si riempiono gli spazi, si acquista in dinamicità del segno, si ottengono colori inesistenti in natura e si riesce a trasmettere al fumetto sensazioni particolarmente forti". E ancora: "il computer può dare una forma ai sogni e in un tempo di esecuzione reale, è stimolante e ti cattura con il suo movimento". Per Antonio in particolare è stata una rivoluzione: per ventinove anni della sua vita ha usato la carta e poi, un giorno, ha cominciato a disegnare con una finta matita sulla fredda superficie di una tavoletta grafica. "Il tuo pezzo di carta diventa il video e all'inizio non è semplice tracciare linee senza guardare la mano che guida l'art pen".

LA VELOCITÀ

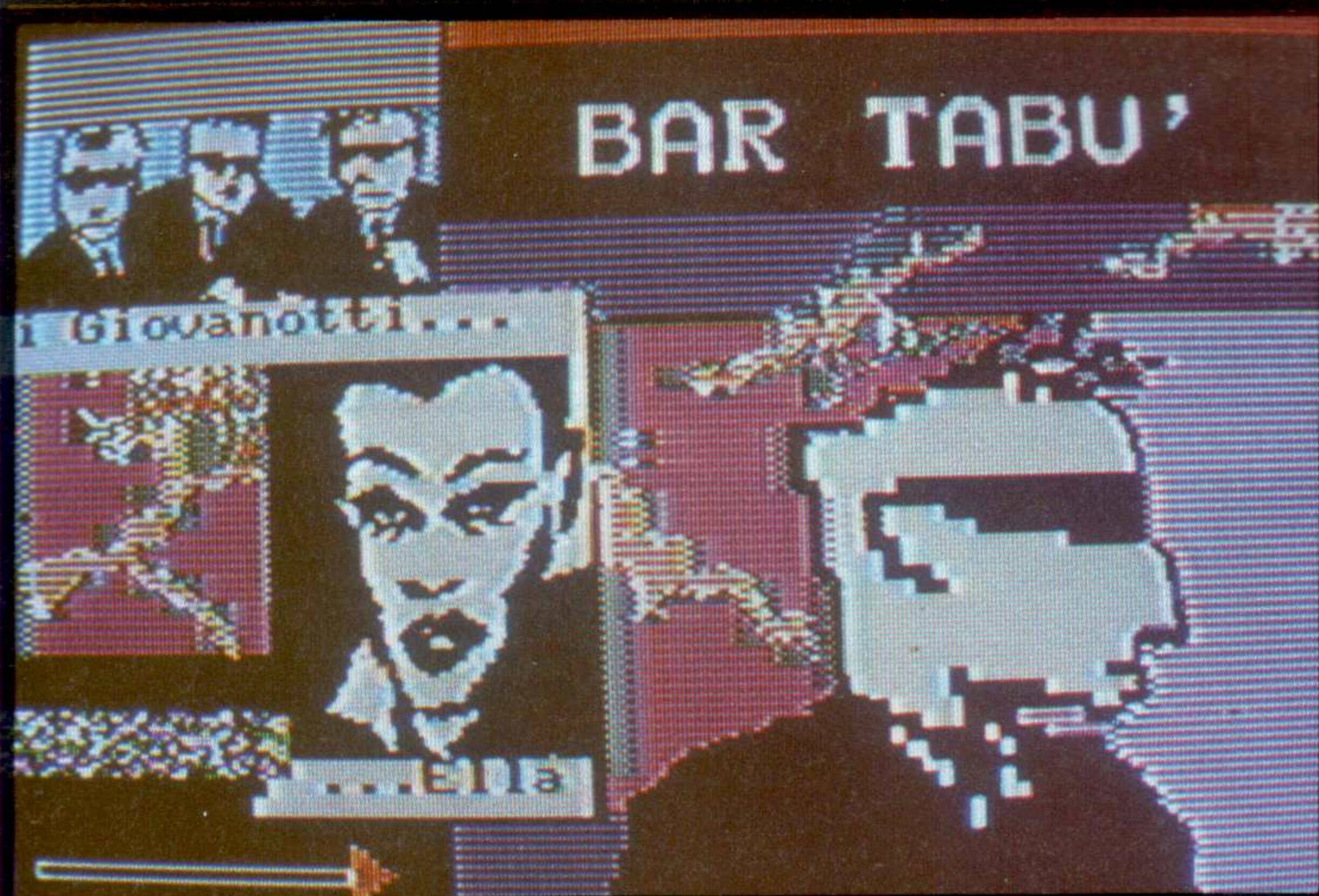
Nessuna nostalgia per il fruscio della penna che scivola sulla carta? "Certo," confessa Antonio, "quell'antico fascino non è svanito. Ma ha trovato un sostituto: la velocità." Per un tipo impaziente che alle elementari non riusciva a disegnare con gli acquarelli perché non aspettava che si asciugassero, sono finiti i tempi in cui si affossava su un disegno. Ora viaggia più veloce. E nega che gli sia stato tolto spazio per la gestualità portando come prova il suo primo collo sulla mano. Non nasconde comunque le difficoltà: disegnare unicamente in funzione delle esigenze della macchina e non del lavoro, sapere sempre quello che è concretamente realizzabile, non pretendere l'impossibile e fare i conti con i problemi di definizione dello schermo. Significa, ad esempio, poter giocare sulle espressioni del volto solo nei primi piani e non riuscire ad introdurre sul video i balloons del fumetto.

Terminata l'opera prima, i due pensano già come continuare l'attività di computer-fumettari. Forse una seconda puntata in cui Ella viene raccolta da un taxi e racconta, come in un film chissà se vero o ir-reale, la sua vendetta sui Giovanotti Mondani Meccanici. O forse scomparirà il personaggio della donna lasciando sulla scena solo i GMM i quali, vivendo di notte, bevendo sangue e godendo dell'immortalità, potrebbero scontrarsi con Dracula. Si pensa anche a storie di diverso genere. Rivisitare i classici, ad esempio, e accompagnare Giulio Verne nel suo viaggio al centro della terra.

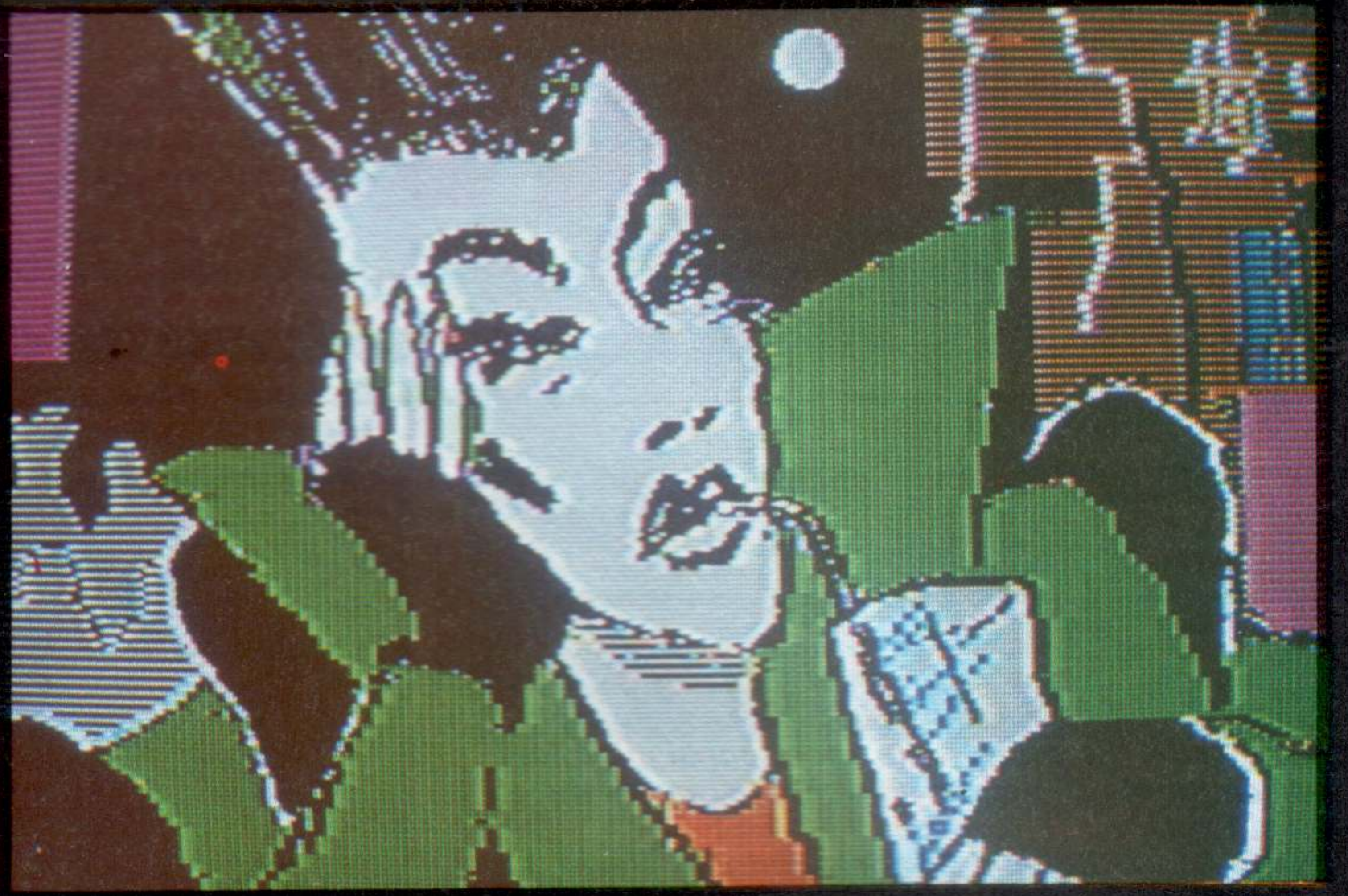
GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI

MELODRAMMA MODERNO NOTTURNO DI ANDREA ZINGONI

COMPUTER COMICS: ANTONIO GLESSI



1 APRILE, ORE 0.30 A.M. - SERATA FIACCA AL TABÙ MENTRE ELLA AR-RANCAVA DIETRO A DISPERATI PENSIERI SULLA CRUELTÀ DEL SUO NUOVO AMORE...



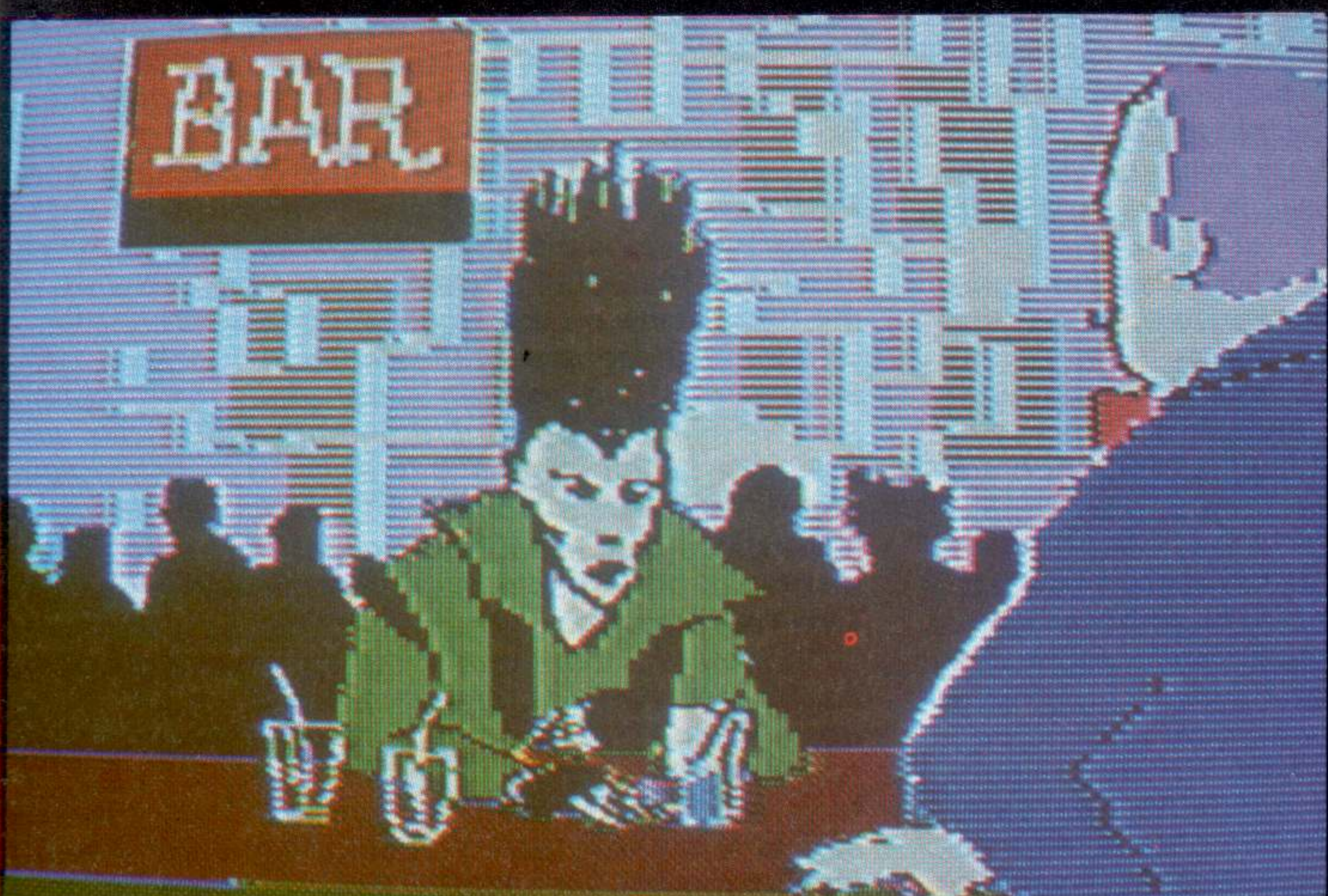
— AMORE, AMORE MIO, SONO SOLA COME UN CANE E L'ATTESA È STRAZIANTE... STRAZIANTE... COSA ASPETTI A RAGGIUNGERMI, VUOI VEDERMI MORTA?



— SMETTILA DI TORMENTARTI ELLA, AMBO NON VERRÀ... HA LASCIATO DETTO DI AVVISARTI.
— NON VIENE? MA IO LO AMMAZZO! SON DIECI GIORNI CHE NON SI FA VEDERE...



— OH ALF, SONO TROPPO NERVOSA, BRUCIO E MUOIO... HO BISOGNO DI SPENGERMI SENNÒ DIVENTO MATTA: C'È NESSUNO NELLA SALETTA?
— NO ELLA, STASERA IL TUO PUSHER PREFERITO AVEVA UNA RIUNIONE D'AFFARI.

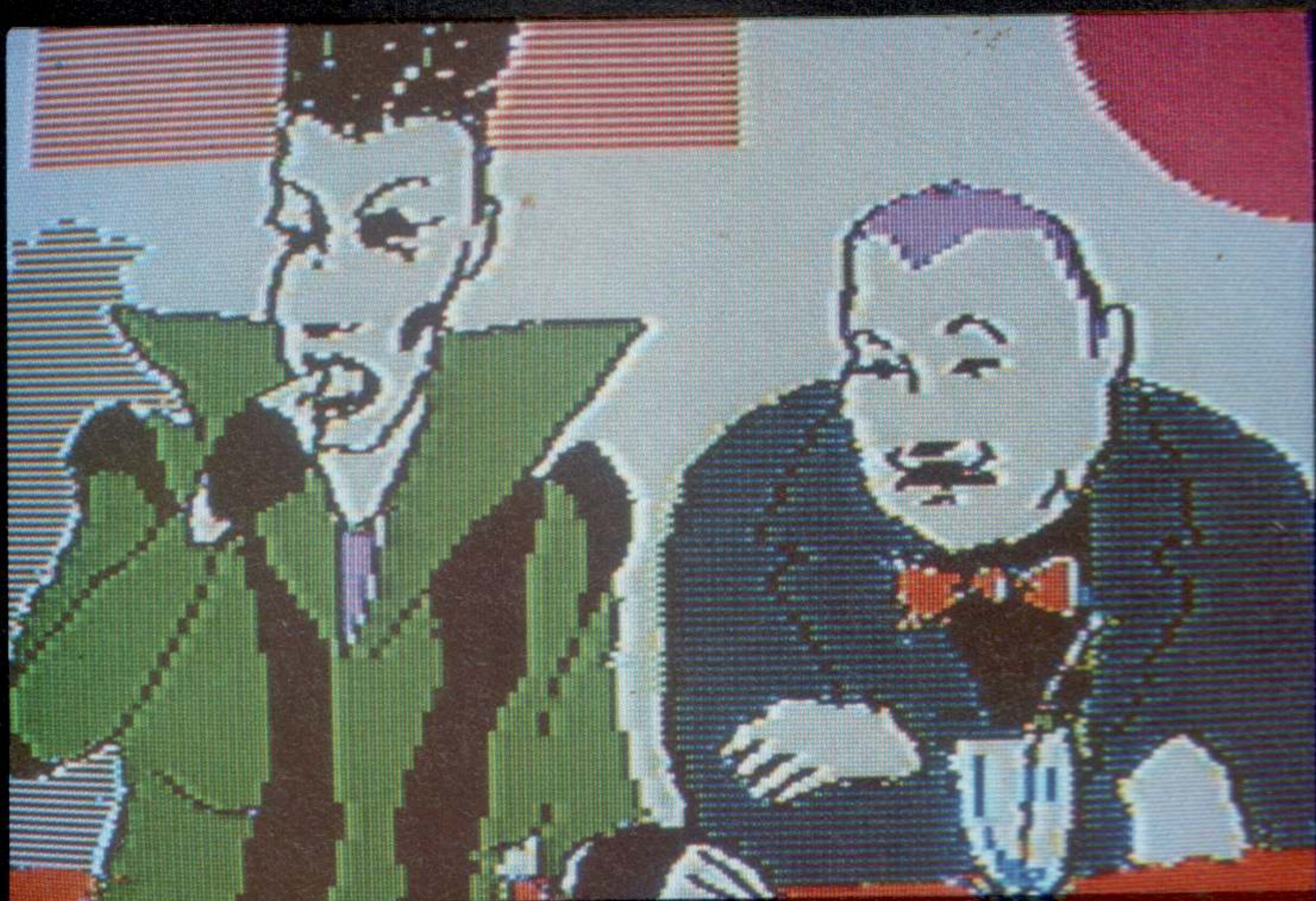


— UHMM... E TU CE L'HAI QUALCHE PASTICCA?



— TIENI MA VACCI PIANO, SONO FARMACI NUOVI E CON TUTTO L'ALCOOL CHE HAI IN CORPO...
— TSEE, TANTO COL PERIODINO CHE ATTRAVERSO...

GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI



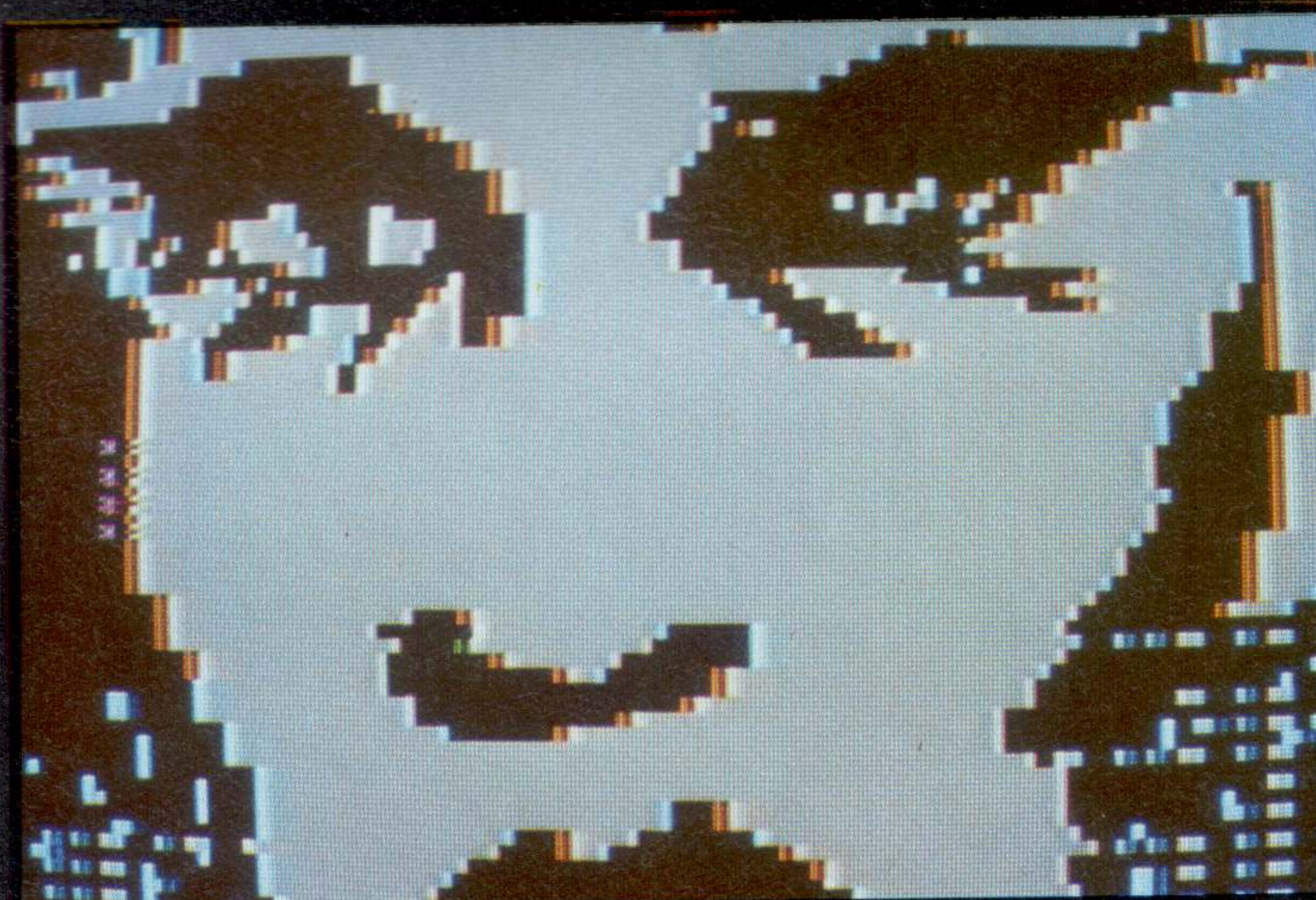
— ...MI SVEGLIO GIÀ STANCA, LA SERA SONO DISTRUTTA E MAI RIESCO
A ADDORMENTARMI COMPLETAMENTE...
— SARAI UN PO' ESAURITA.



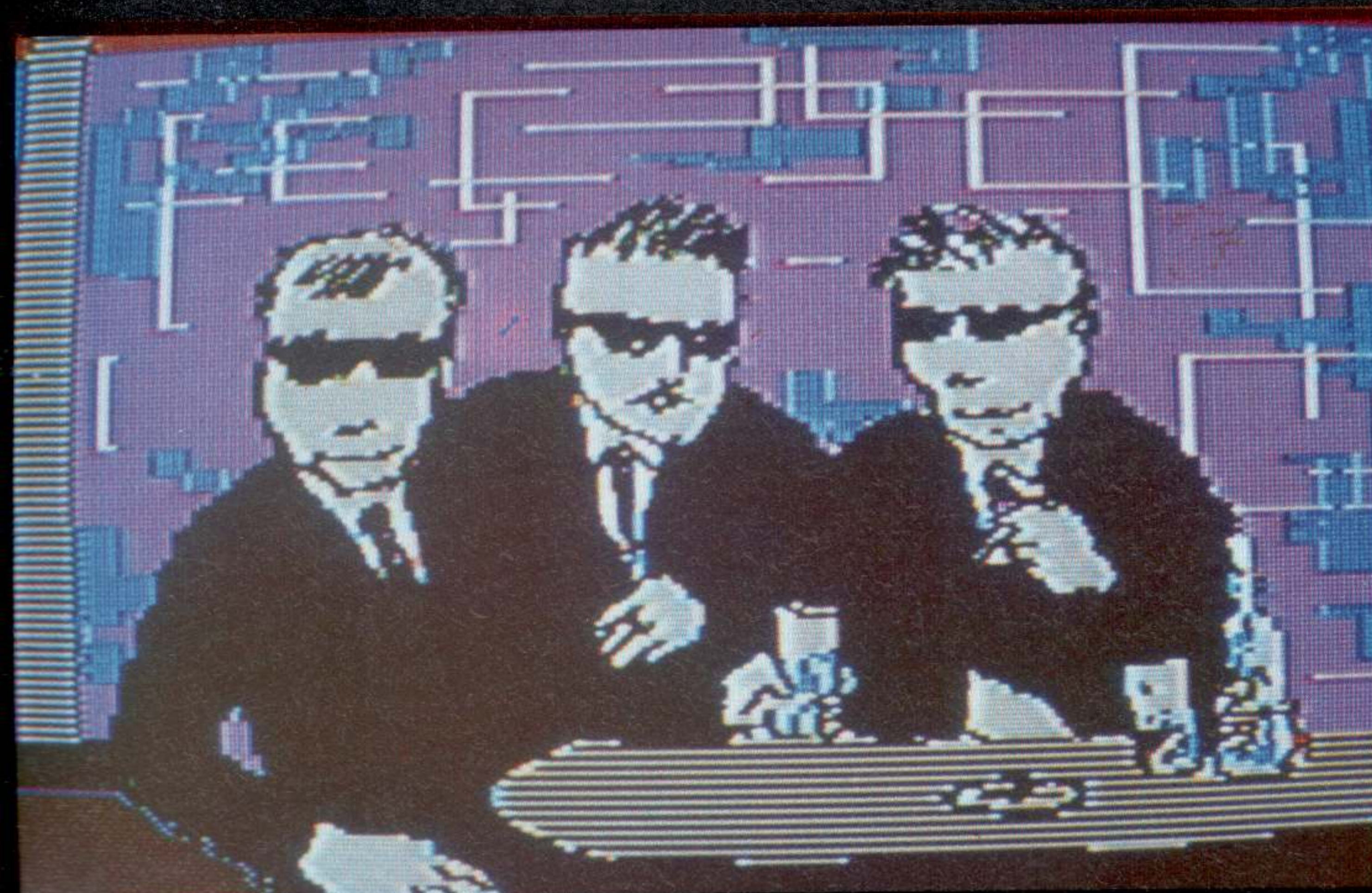
— ESAURITA SÌ... LI CONOSCI QUEI TRE DAMERINI SEDUTI AL 12?
— MAI VISTI PRIMA. FAI ATTENZIONE IL LORO ASPETTO NON DICE NIENTE
DI BUONO.



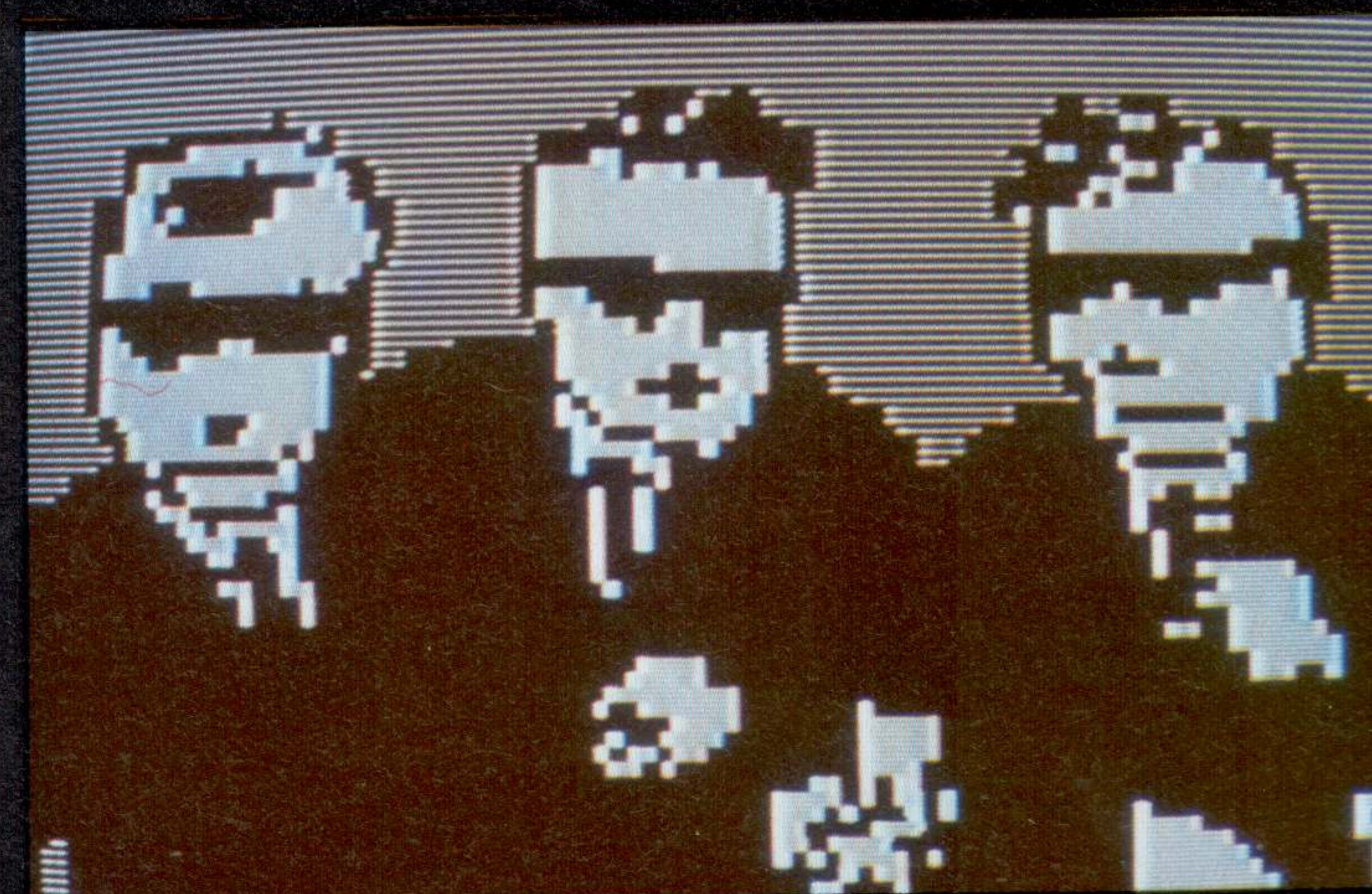
— MEGLIO NIENTE DI BUONO CHE IL NIENTE.



ELLA SCIVOLÒ LUNGO LA SALA VERSO L'IMMAGINE FISSA DI INFINITE
QUANTITÀ DI RUOTE, PERNI DENTATI, CRAVATTE DI PLASTICA NERA, NA-
RICI D'ARGENTO, BOTTONI, RELAIS...

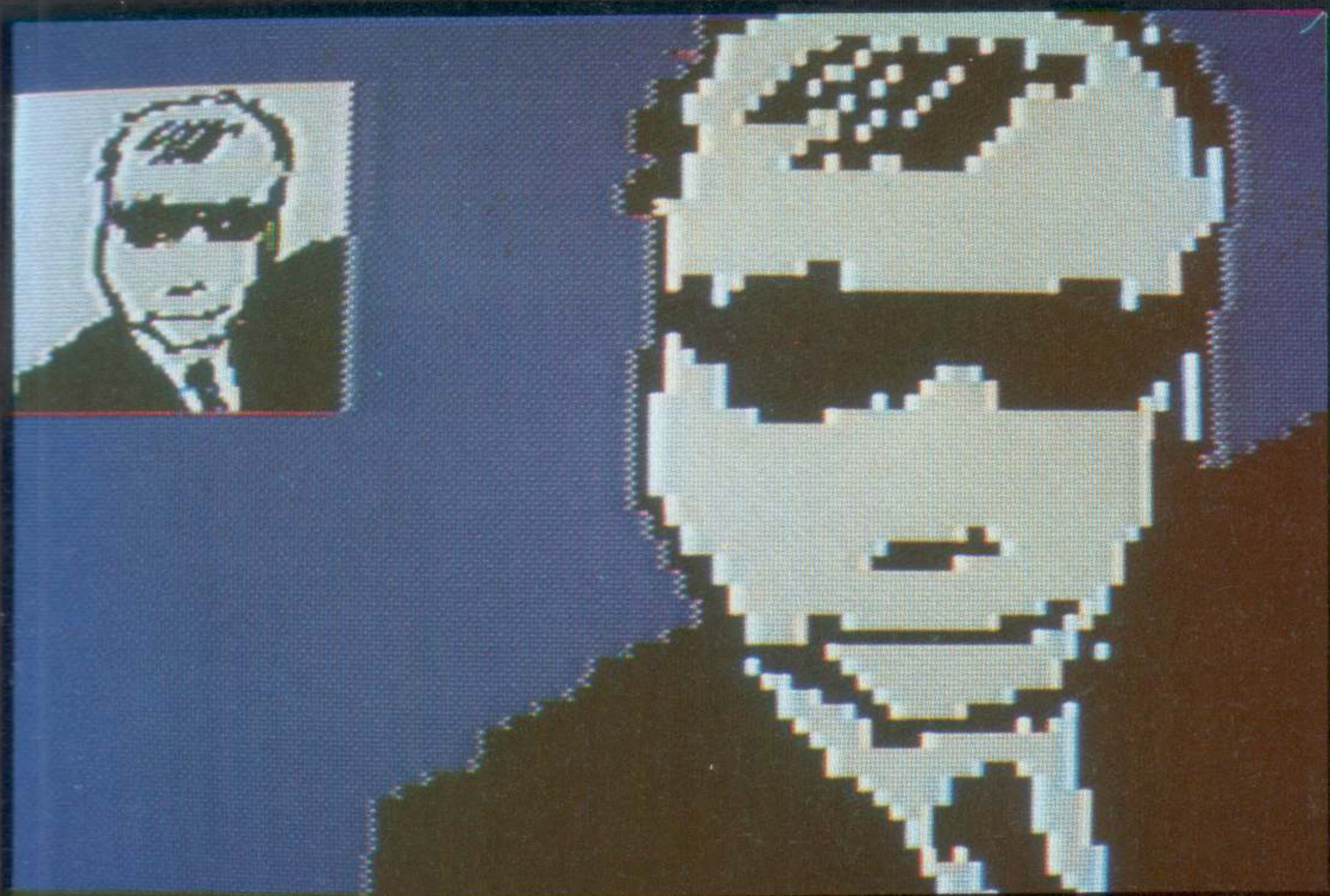


...PISTONI E TUBI DI TUTTE LE DIMENSIONI, SCARPE DI PITONE, PEDALI,
FLOPPY, CAMPANELLINI, GIACCHE DI METALLO, FILAMENTI DI TUNG-
STENO, BOBINE ROTANTI...

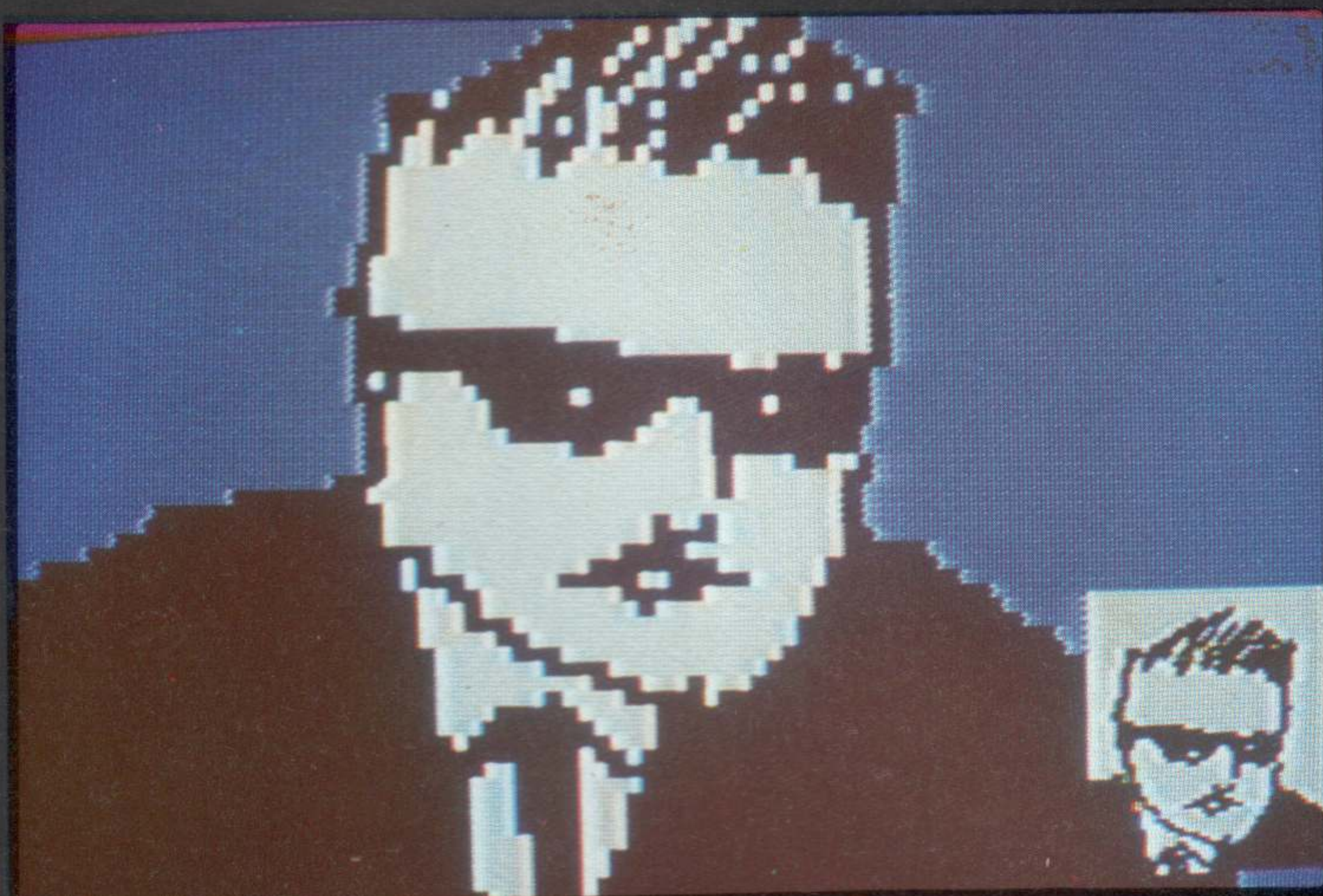


...GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI...

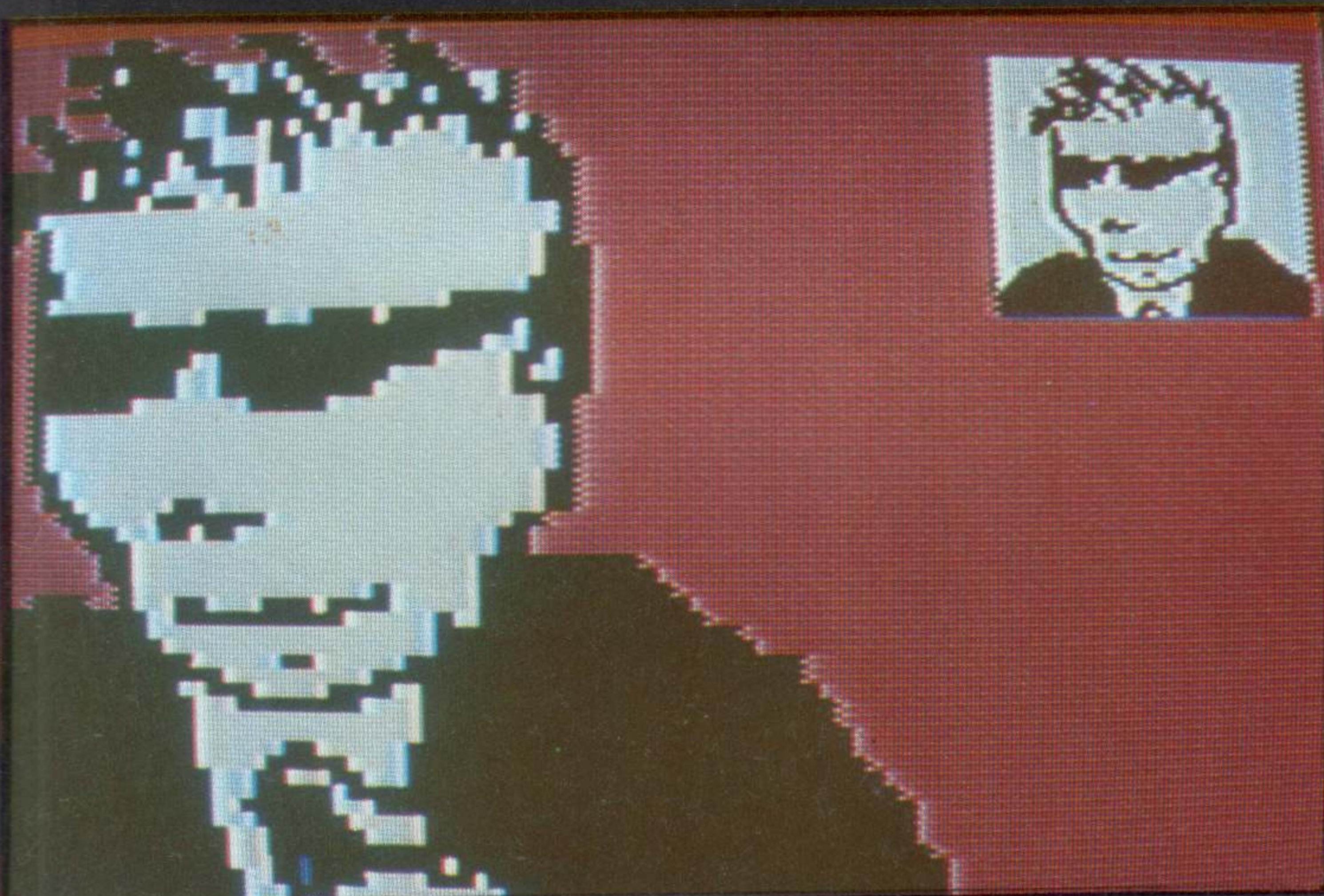
GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI



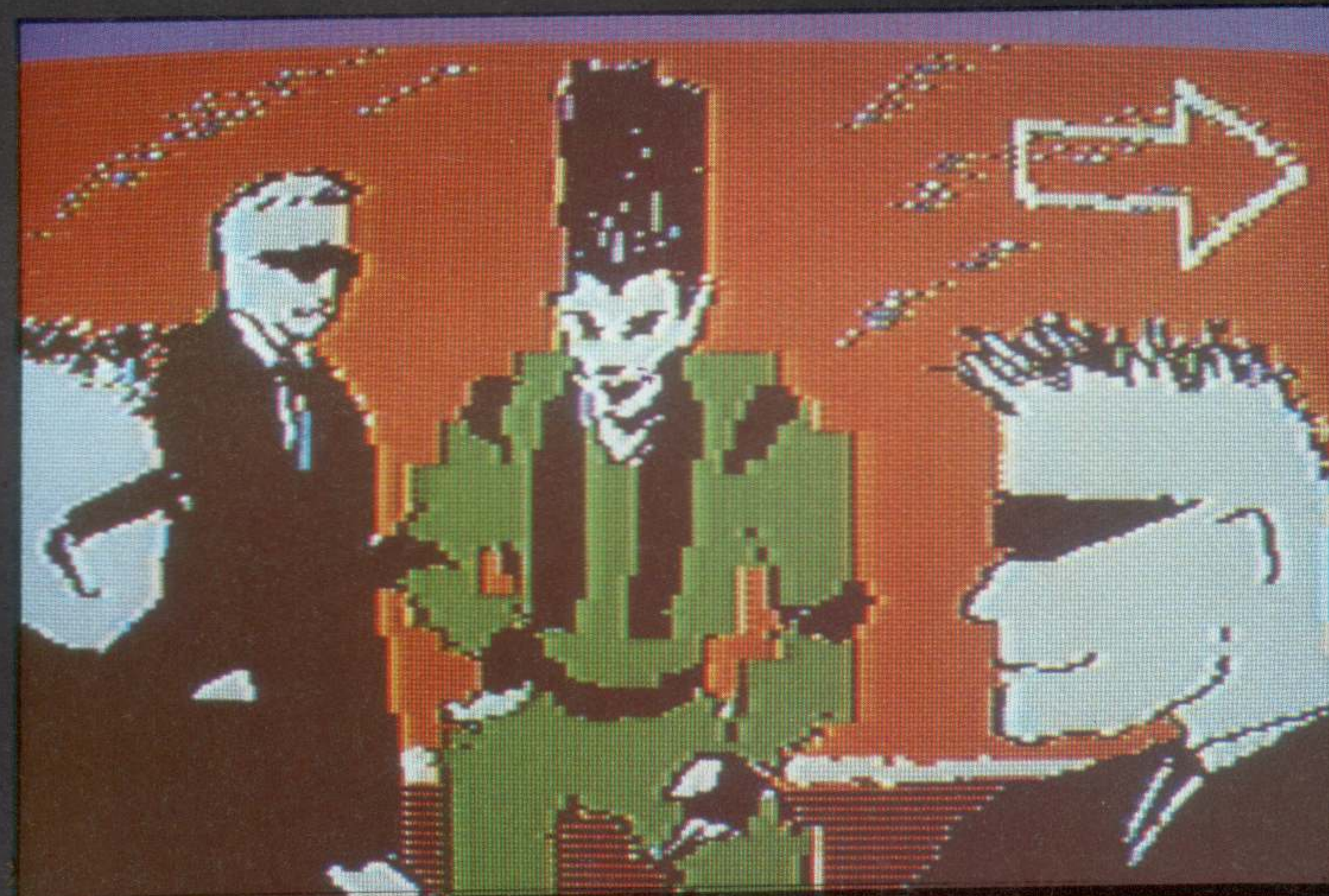
— NON NASCONDO CHE CON LA COSTRUZIONE DI VOI GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI, IL GOVERNO SI SIA MESSO SU UNA STRADA TOTALMENTE SBAGLIATA.



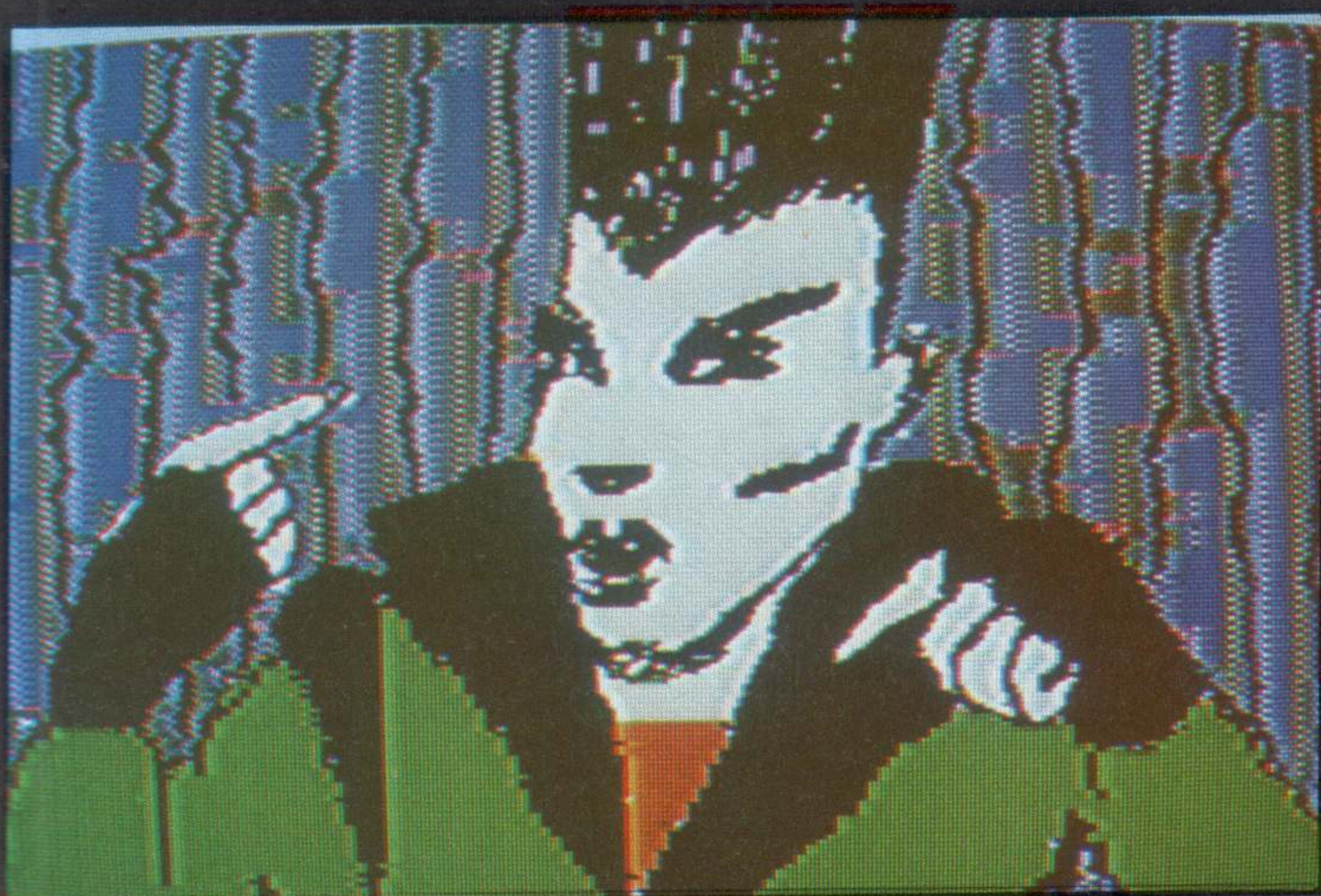
— DI GMM NON CE N'È ASSOLUTAMENTE BISOGNO, CE NE SONO AB-
BASTANZA DI QUELLI VERI, PARECCHI MILIONI IN TUTTI I PAESI DI 'STO
MONDO SCHIFO, IN TUTTI I SALOTTI, NELLE DISCOTECHE, IN TUTTE LE
STRADE...



— QUANDO IL GENIO DECIDE DI CREARE QUALCOSA DI NUOVO NON
PUÒ PERMETTERSI DI RIPETERE MECCANICAMENTE MODELLI CHE LA NA-
TURA HA GIÀ DIFFUSO CON UNA PROFUSIONE E UNA PRODIGALITÀ DE-
PLOREVOLI SE NON COLPEVOLI.



— NOI TRE SIAMO DI UN MODELLO SPECIALE SIGNORINA...
— ...PROTOTIPI TELEMATICAMENTE SICURI DI SODDISFARLA...
— ...E IL SUO VOLTO TRADISCE UN SOTTILE TURBAMENTO CHE I NOSTRI
CAZZI PLACHERANNO.

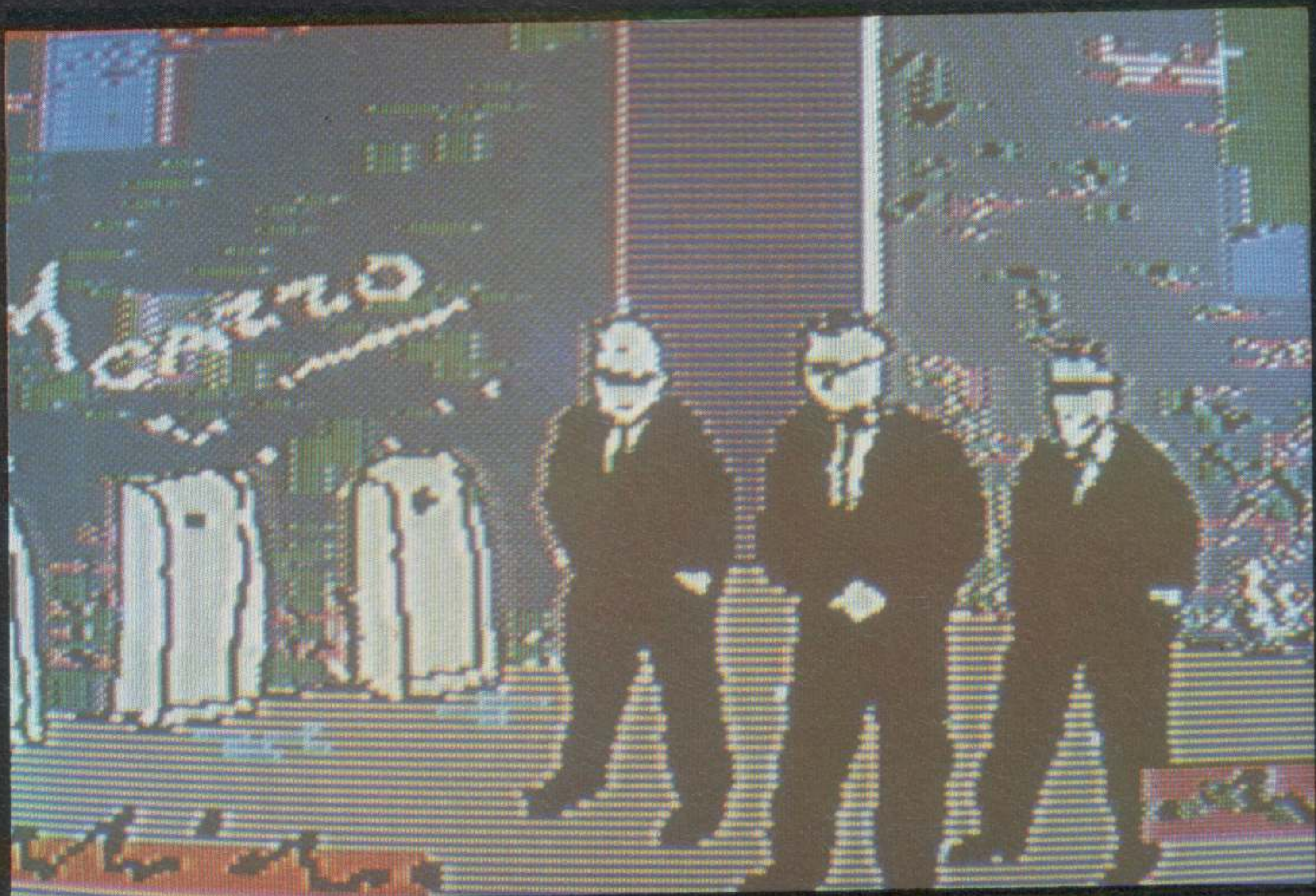


— OOOHH CHE SOTTILI PSICOLOGI! E OLTRE AI CAZZI CI AVETE AN-
CHE UN TIRINO DA OFFRIRMI...? NO, EH... VA BENE, MA NIENTE BACI
IN BOCCA CHE SONO INNAMORATA.

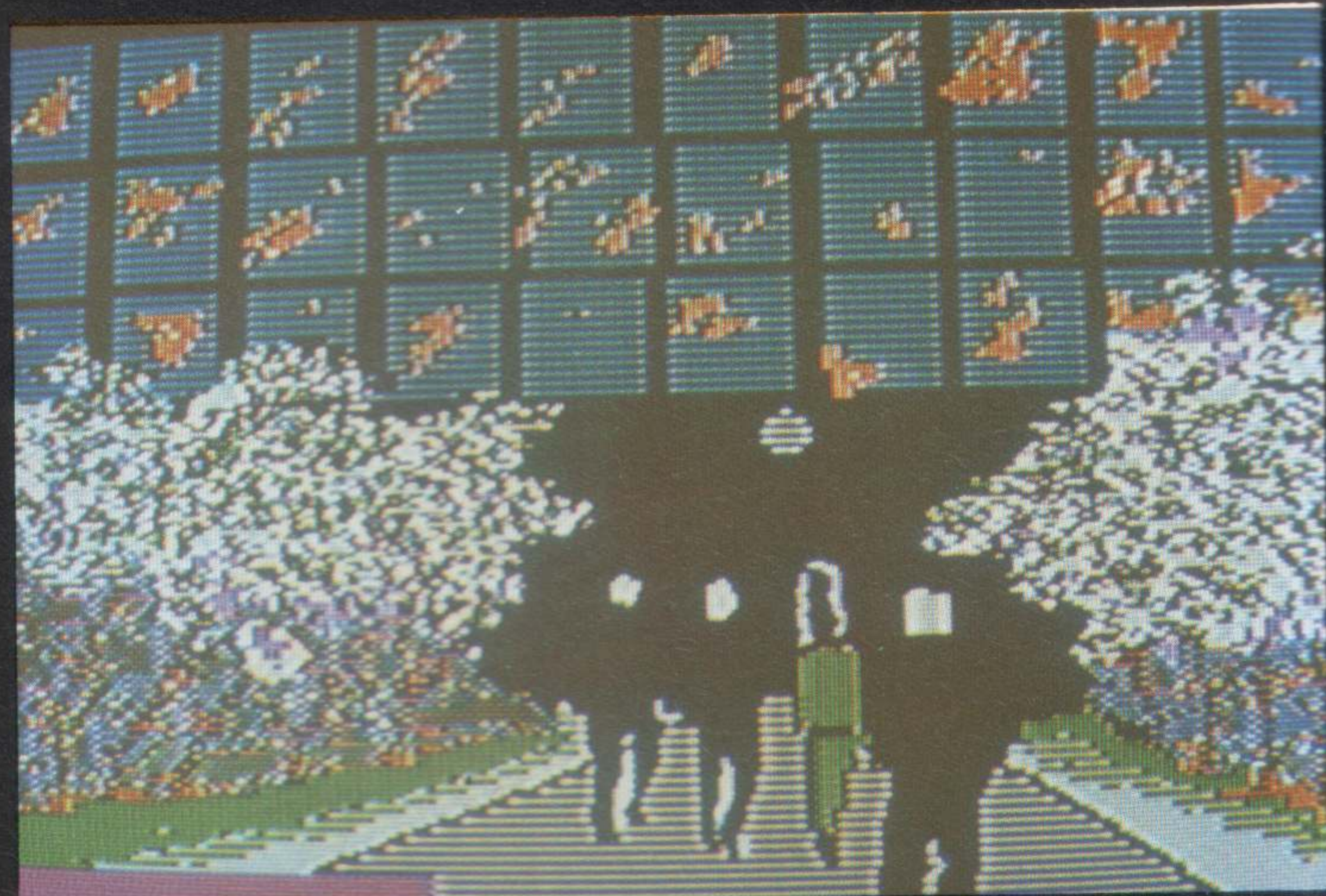


— IL PARCO È GRANDE...
— LA NOTTE GIOVANE...

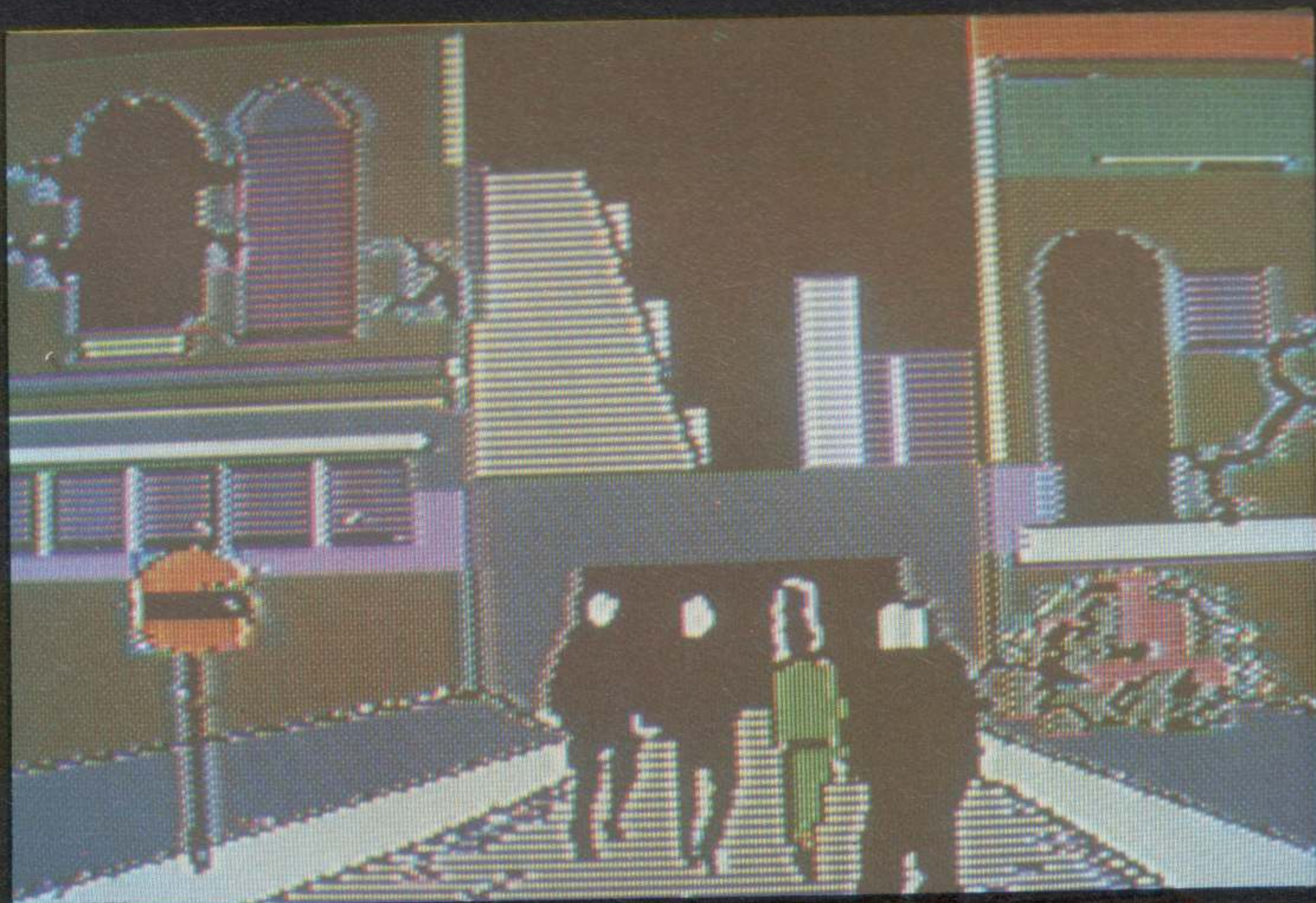
GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI



— ANDIAMO..?
— ANDIAMO..?
— ANDIAMO..?



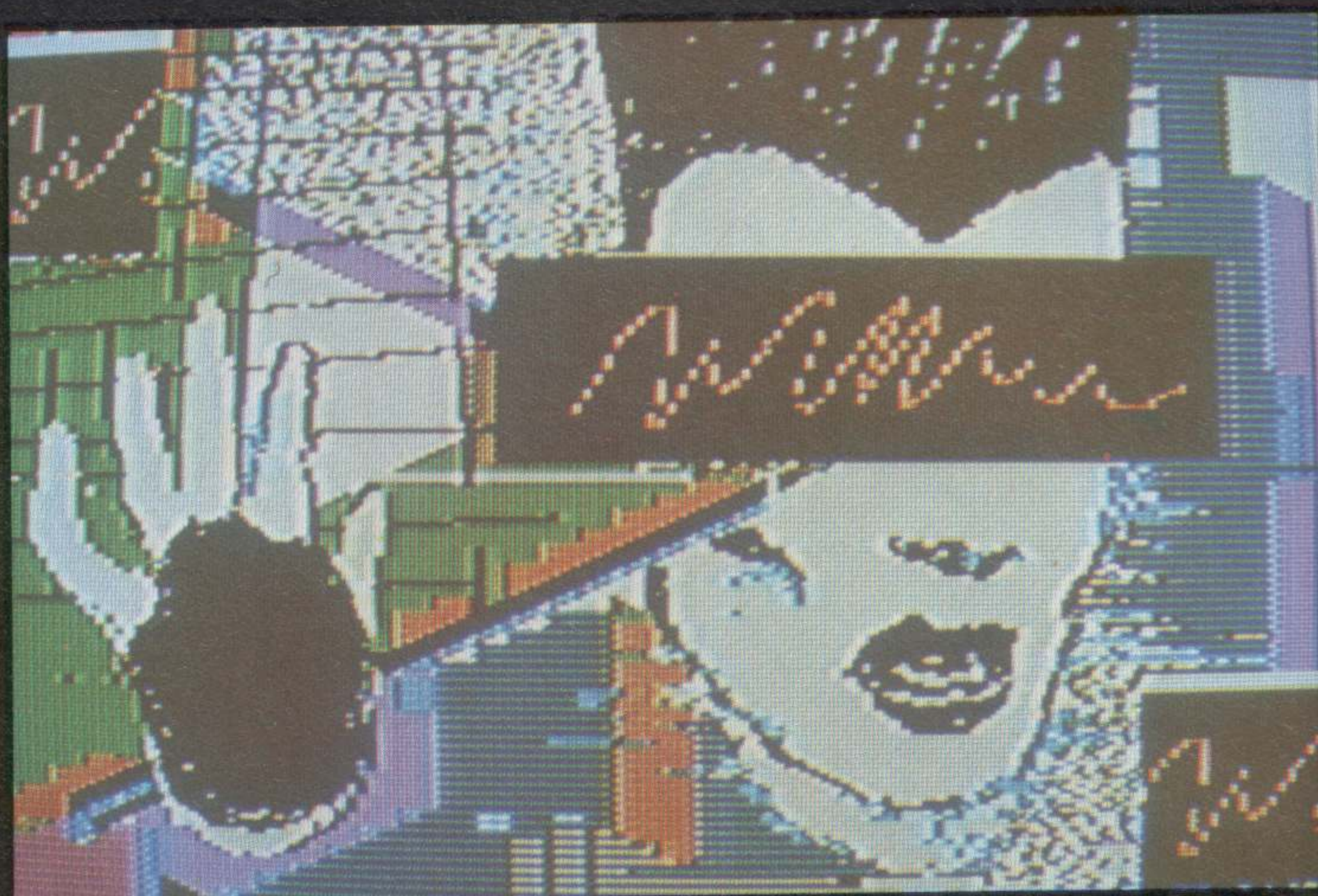
C'ERA DA INOLTARSI TRA LA NEBBIA SOFFICE E UGGIOSA, NELL'ODORE PIRICO DI SERA DI FIERA, TRA LA NOTTE NERA NERA...



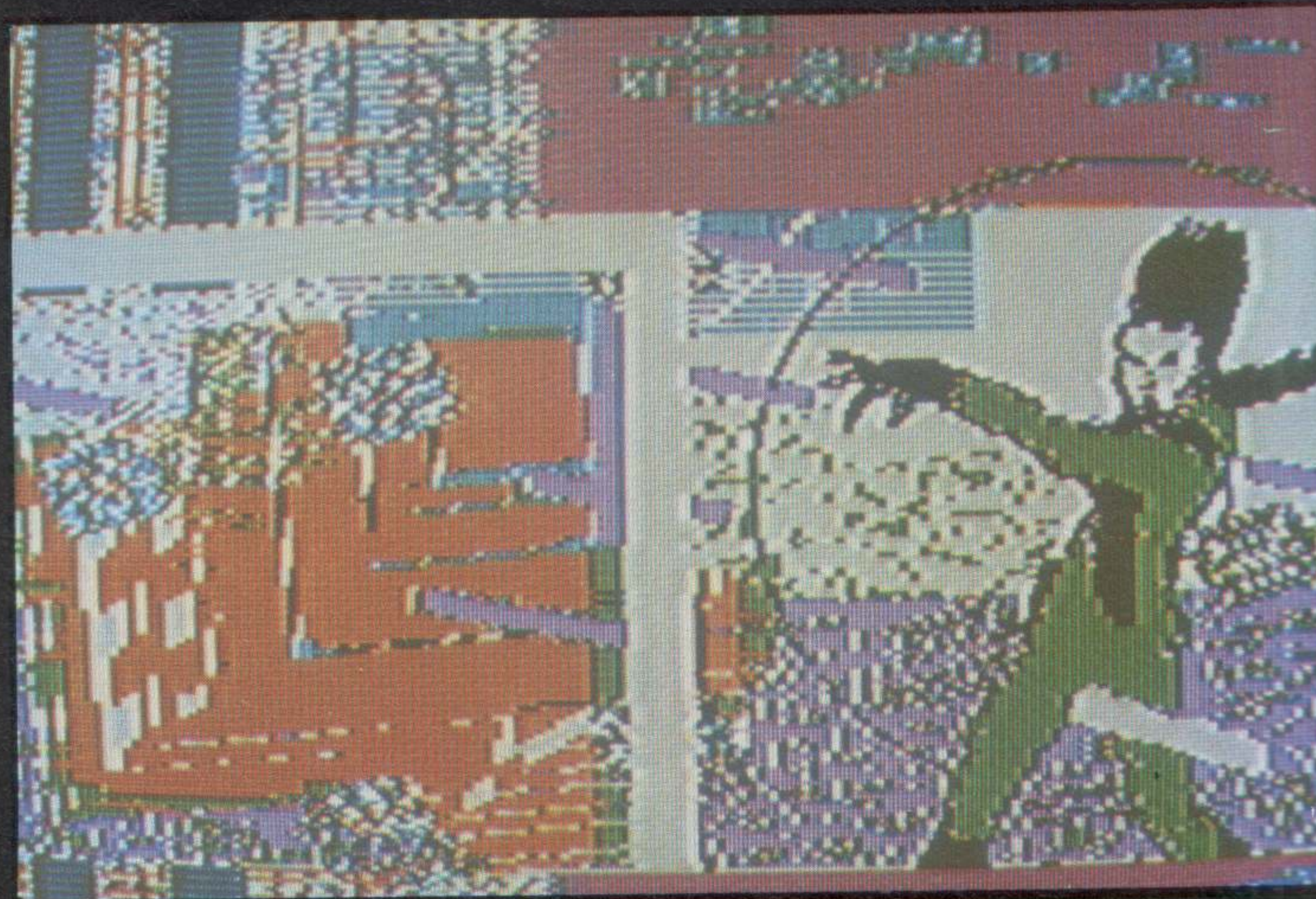
...NOTTE GROVIGLIO DI VISCERE URBANE, NIENTE TRABOCCHETTI, NIENTE PIEDIPIATTI, CULLA E NON GALERA QUESTA NOTTE NERA NERA...



— COME FIGLIA DEL COMPUTER MI SENTO COSÌ GIOVANE, UN FLASH MI SENTO... HIIPP. LA TESTOLINA MI GIRA COSÌ FOLLEMENTE... UFF, SARANNO LE PASTICCHE...

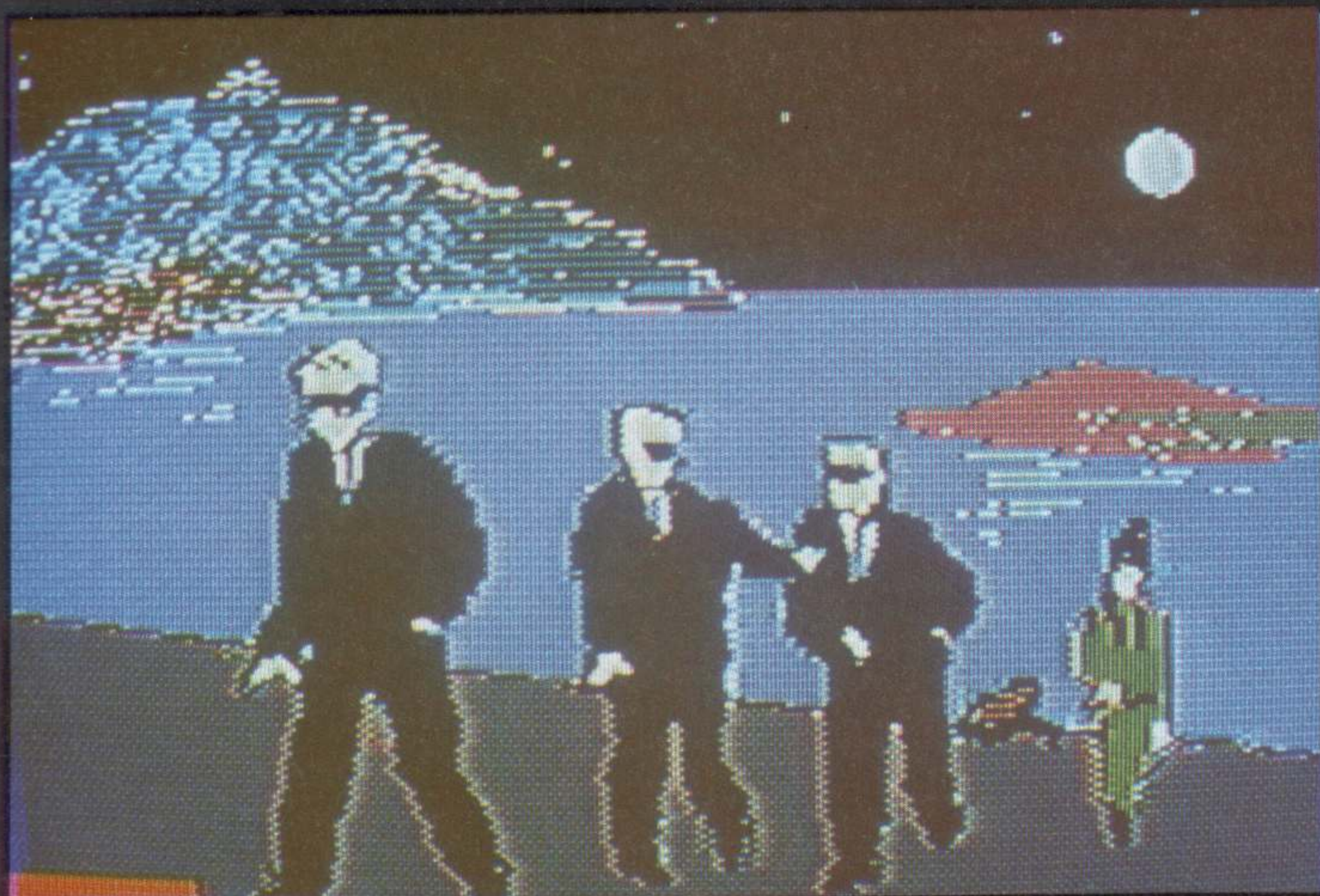


— VIA NON SIATE COSÌ CUPI... NESSUNO HA UNO SPINO? VE LI FATE GLI SPINI VOI GMM? SIII..? DEV'ESSERE DIVERTENTE. E CHE EFFETTO VI FANNO, VEDETE LA MADONNA O L'ECCELLENZA O TUTT'E E DUE?



— INSOMMA, QUA NON SI COMBINA NULLA E VOI NON RIDETE MAI! QUANTO CAZZO ANCORA MI VOLETE FAR SCARPINARE? NON FATE LE MERDE CHE MI PASSA LA VOGLIA... EHI VOI LAGGIÙ! PERCHÉ NON LO FACCIAMO PER TERRA E NON CI PENSAMO PIÙ?

GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI



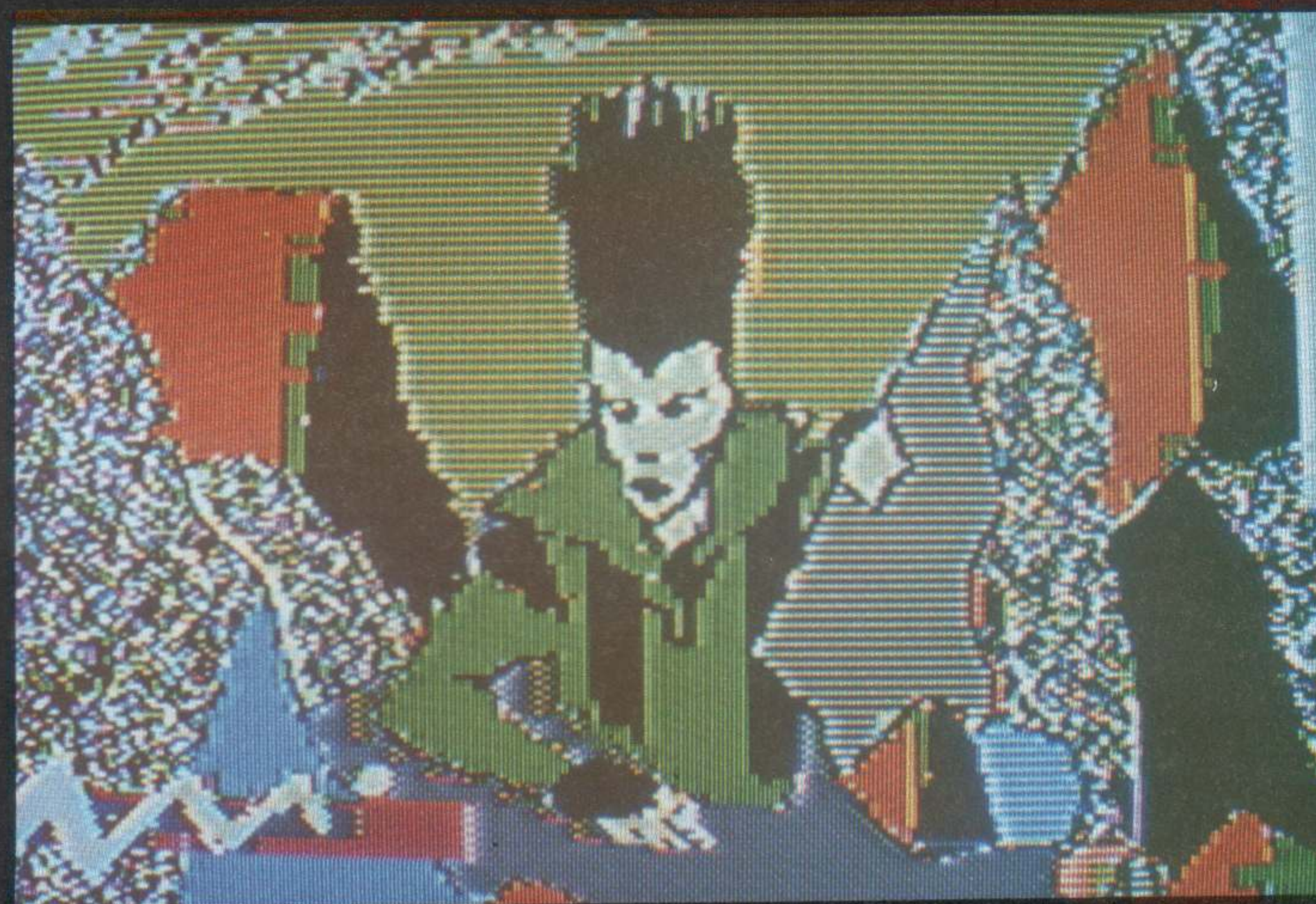
— COMINCIA A ANNOIARE...
— ANNOIARE DAVVERO...
— MORTALMENTE ANNOIARE...



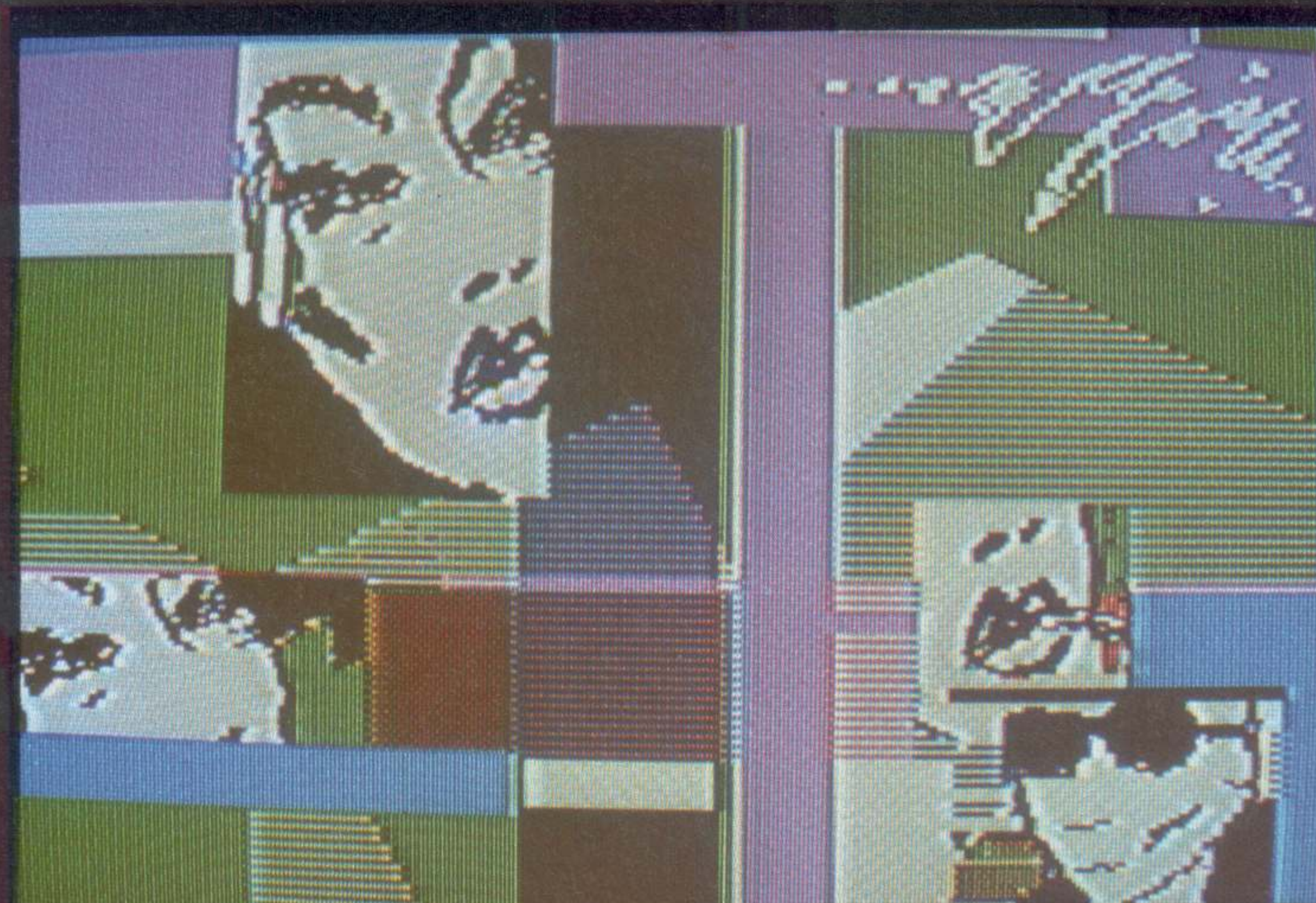
E CAMMINA CAMMINA NELLA NOTTE NERA NERA IL BRIVIDO DI ESOTICA RAREFATTA PRIMAVERA...



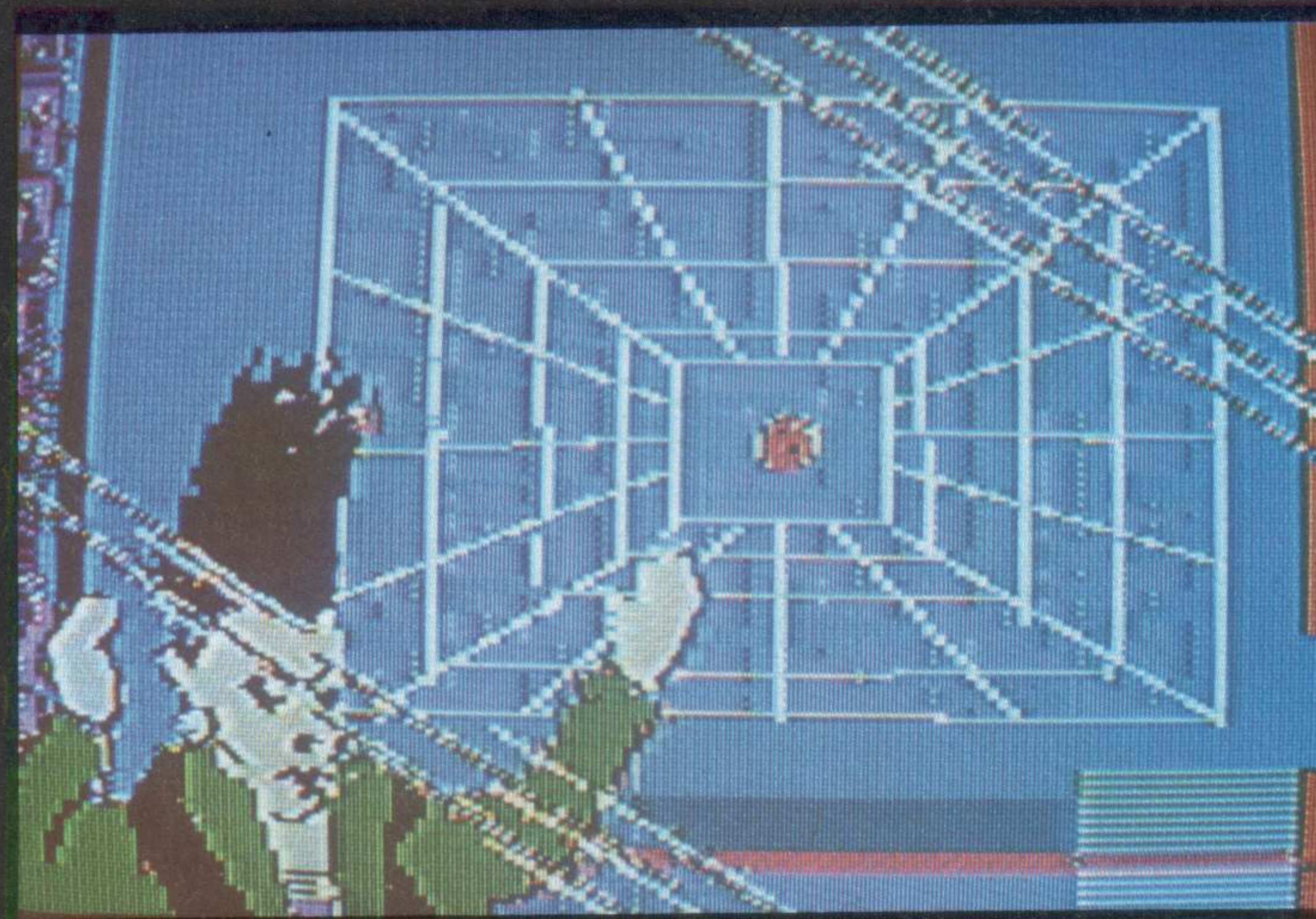
E CAMMINA CAMMINA NELLA NOTTE DI CERA, SOLA CON I PENSIERI, DAVANTI E LONTANA DAL PANORAMA SCHELETRICO DEL MONDO...



NON È METAFISICA BABY, MA VISIONI STRAPPATE E PASTICcate CHE SI ACCUMULANO CANTANDO SELVAGGE SULLA NEVE DELLE BIANCHE MONTAGNE, BABY...



IL TEMPO HA MANGIATO LA TUA INNOCENZA, BABY. L'HA MANGIATA COME LA SABBIA DIGIUNA DELLE OSSA DEI NOMADI DIVORA LE PIRAMIDI.

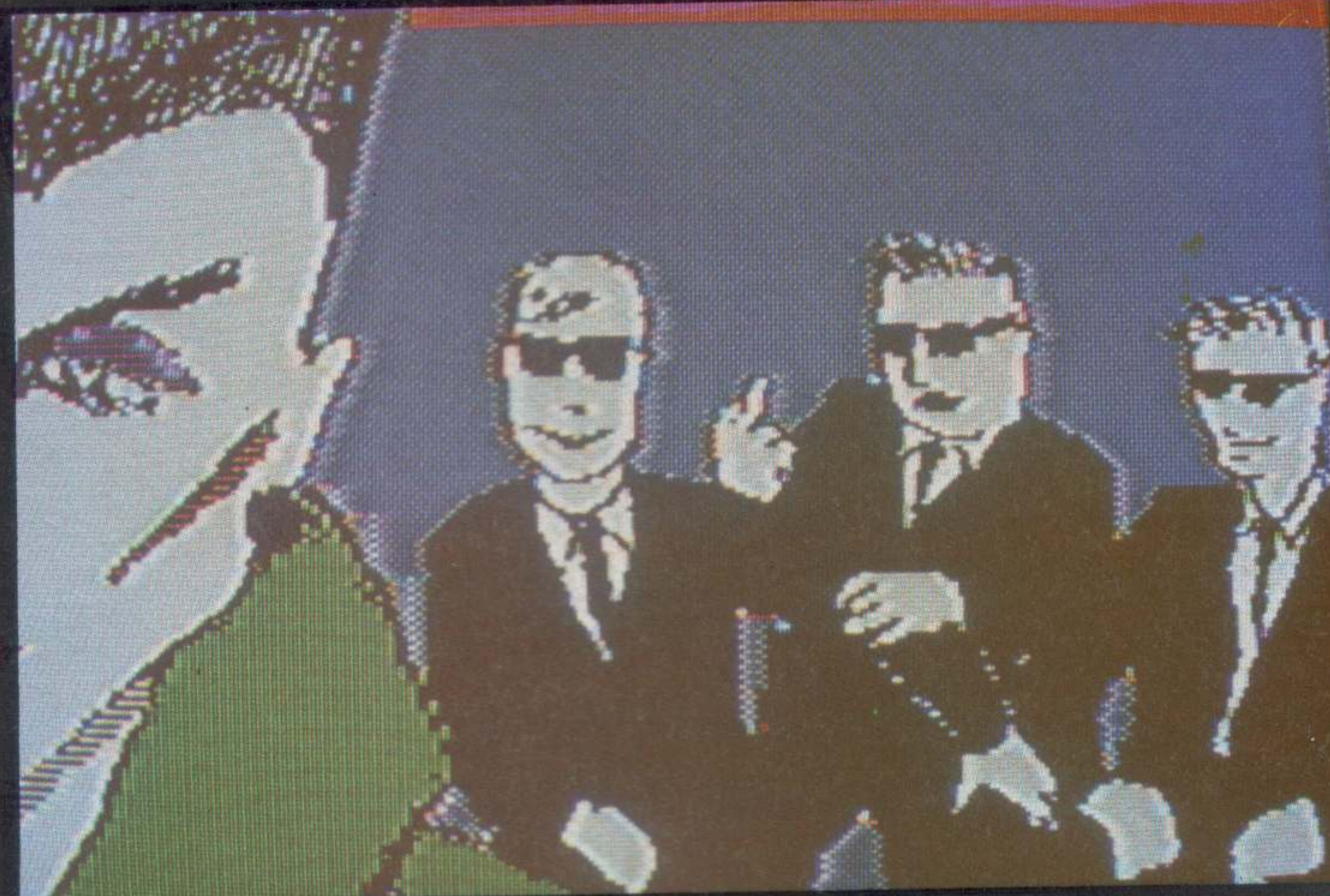


E CAMMINA CAMMINA NELL'AMBIENTETREMITO AMBIGUO, GONFIO DI RAGNATELE E DI POLVEROSI SENTIMENTI SIMILI A PRESENZE SCENICHE SIMBOLICAMENTE MORTUARIE...

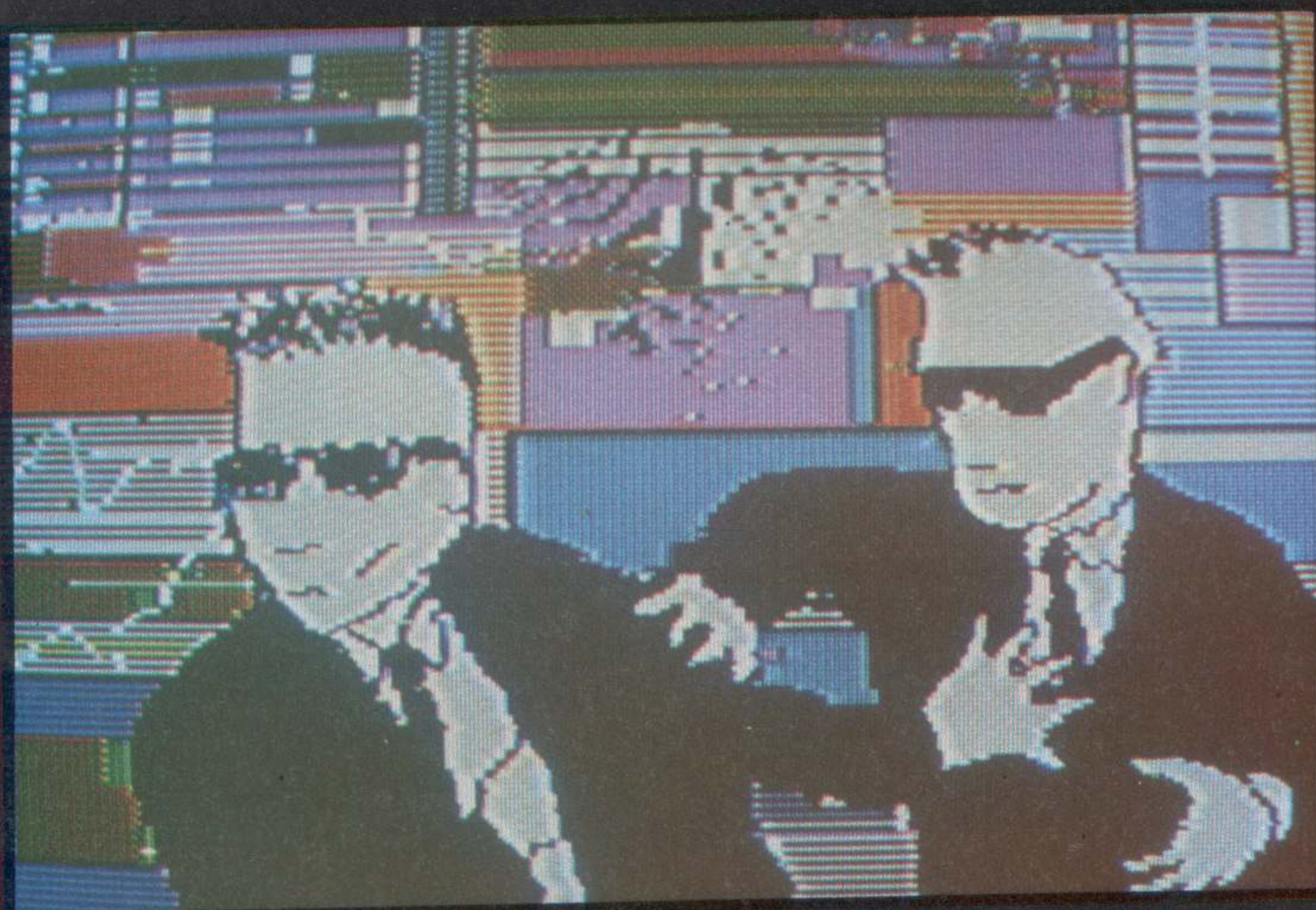
GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI



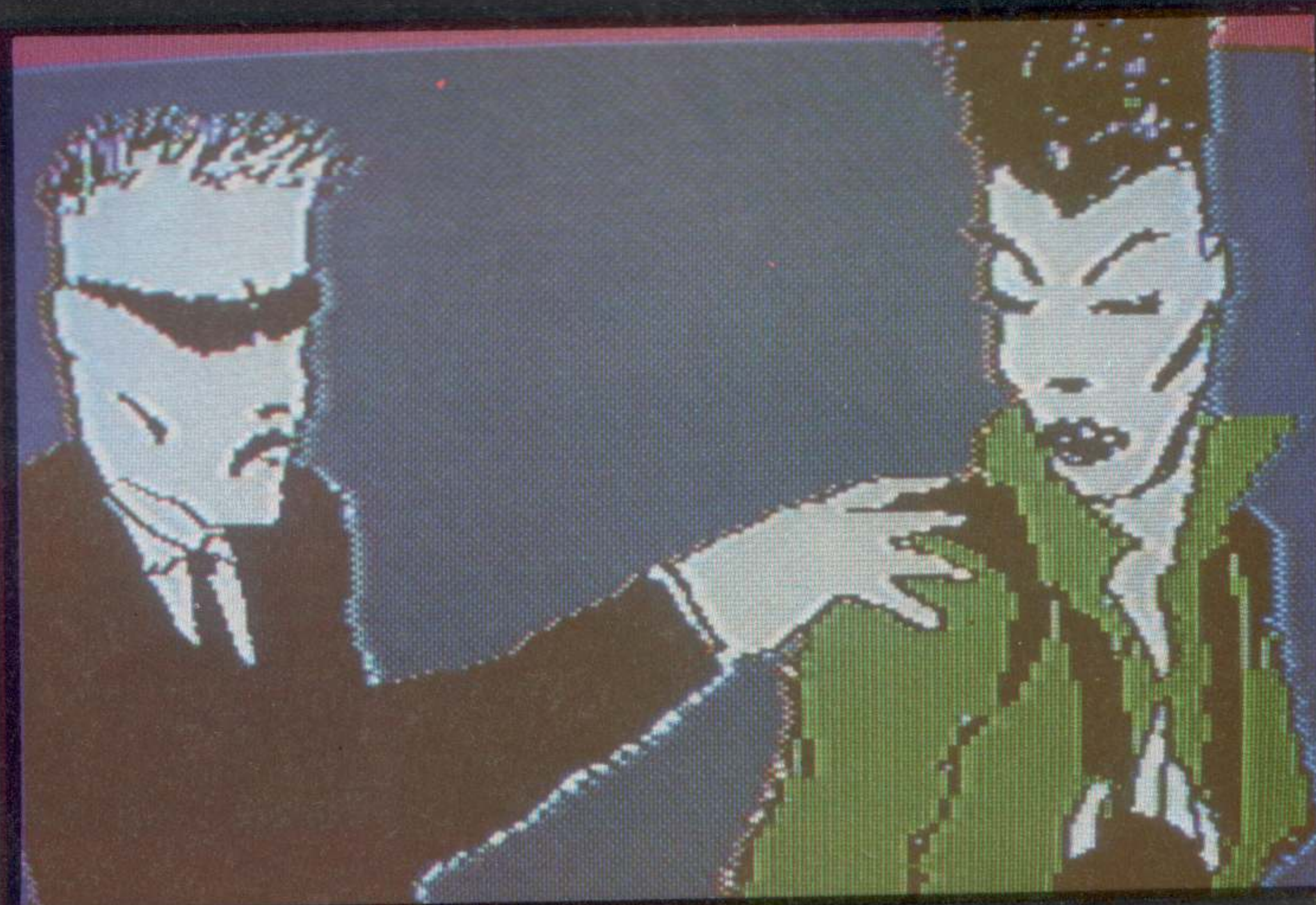
— ARRIVATI!
— ARRIVATI!
— ARRIVATI!



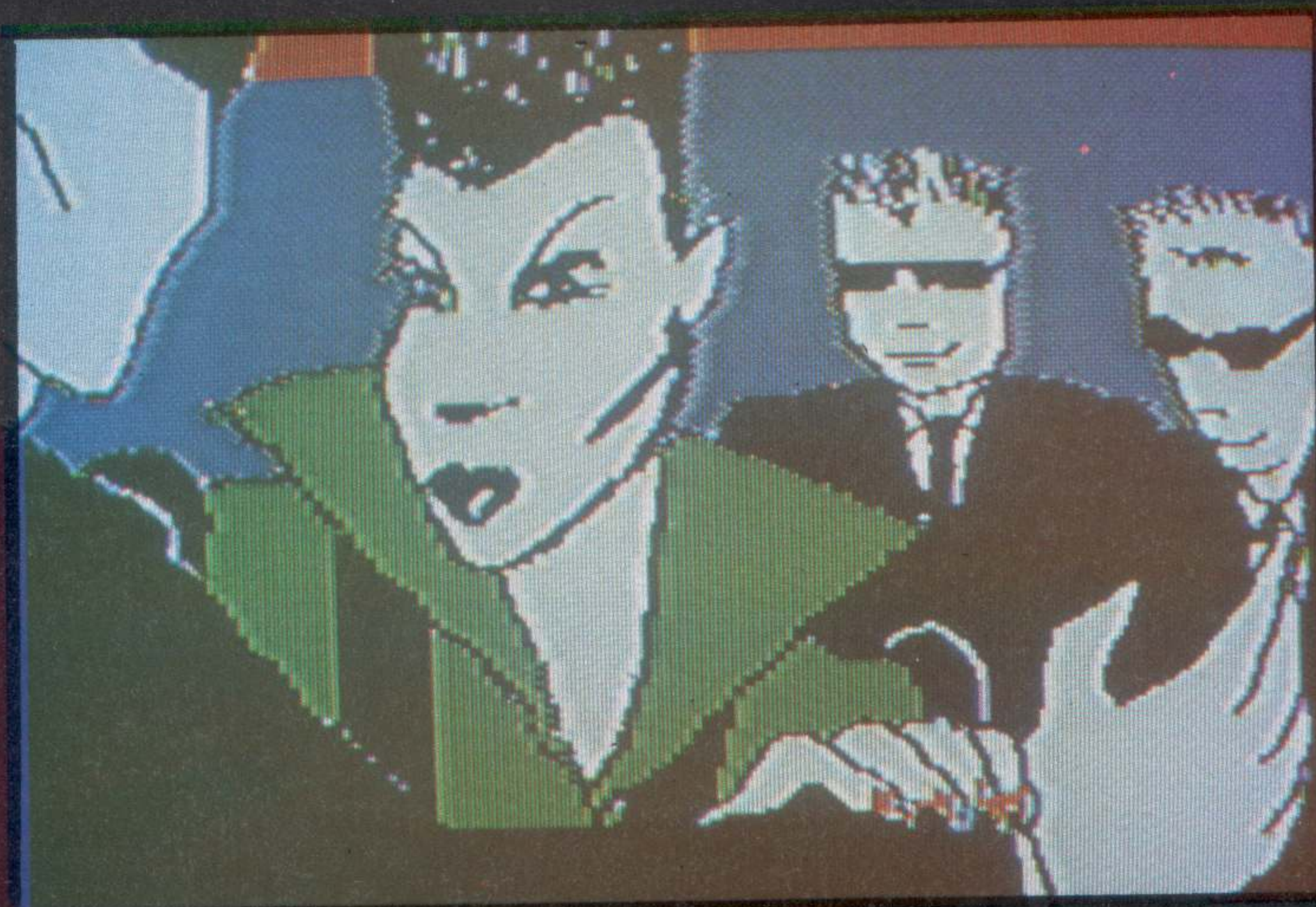
— È PERSA COMPLETAMENTE, NON SENTO NEMMENO... VADO IO!
— NO, OGGI TOCCA A ME...
— ...SÌ, A LUI...



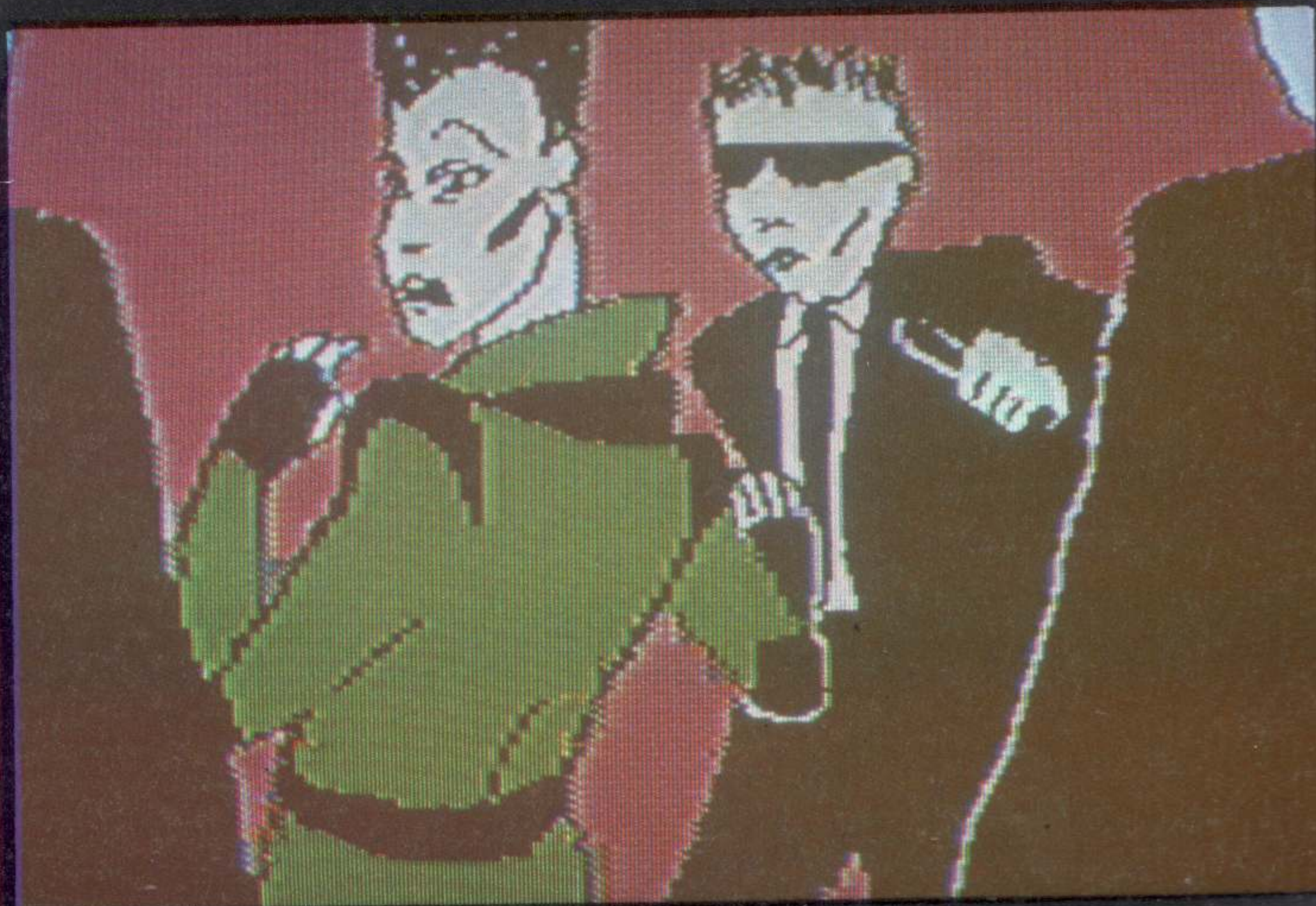
— HO DETTO CHE VADO IO E VADO IO, ES CLARO?



— SVEGLIATI CARINA, ORA TU MOLLI LA GRANA SE NON VUOI PASSARE UN BRUTTO QUARTO D'ORA.

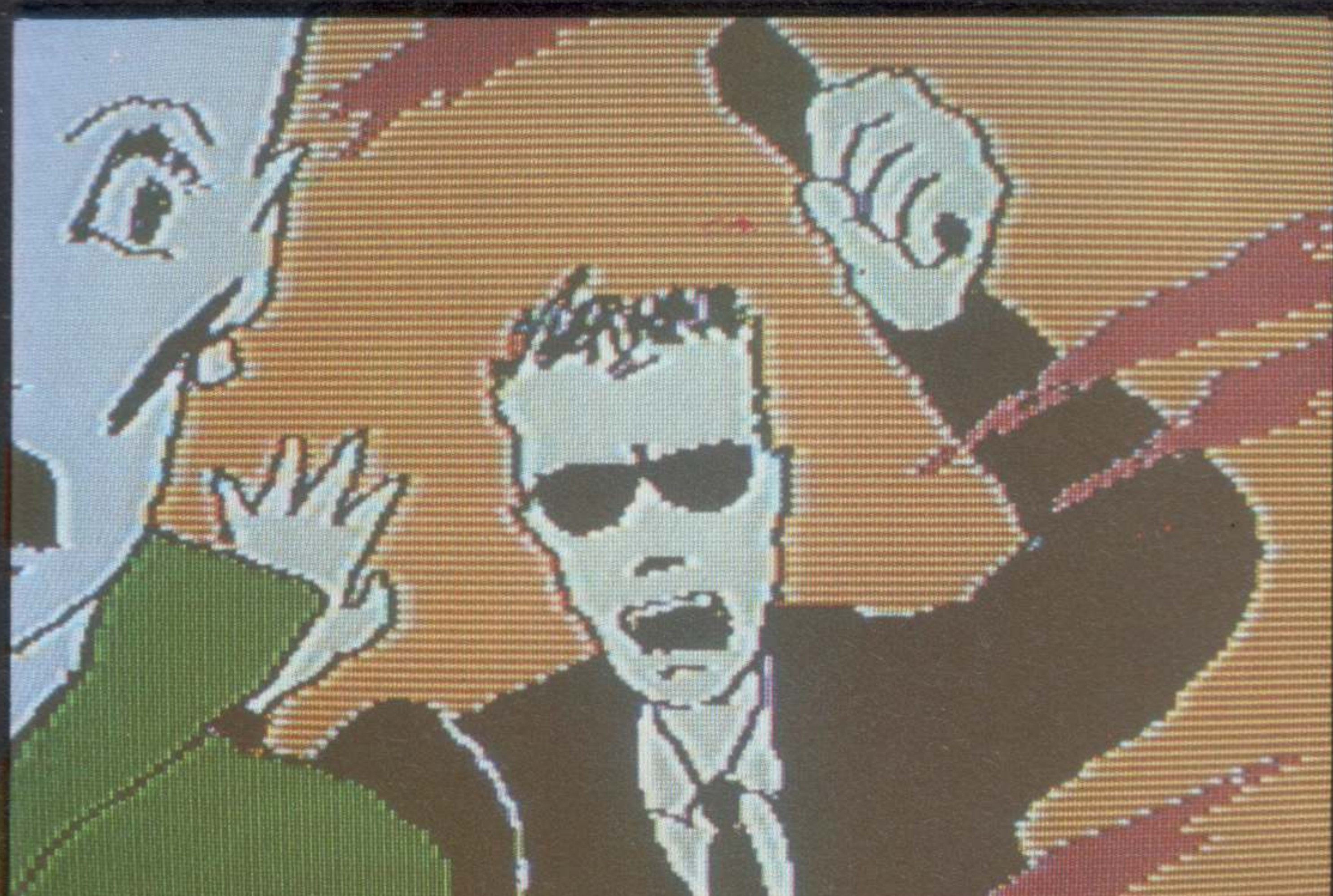


— EH...? STAI SCHERZANDO? MOLLA LA GRANA... UN BRUTTO QUARTO D'ORA... E DOVE SIAMO, AL CINEMA?

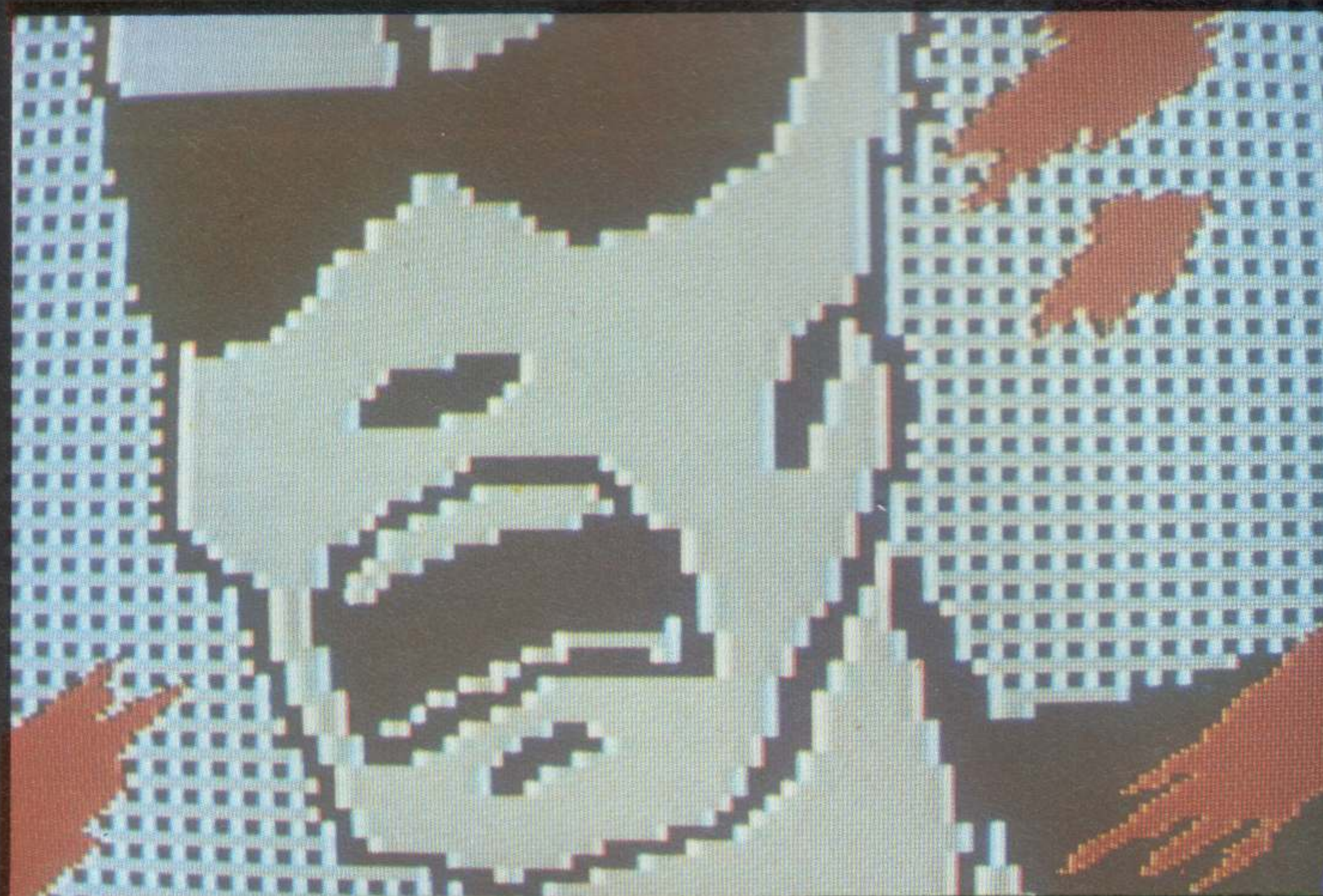


— STA SCHERZANDO VERO?

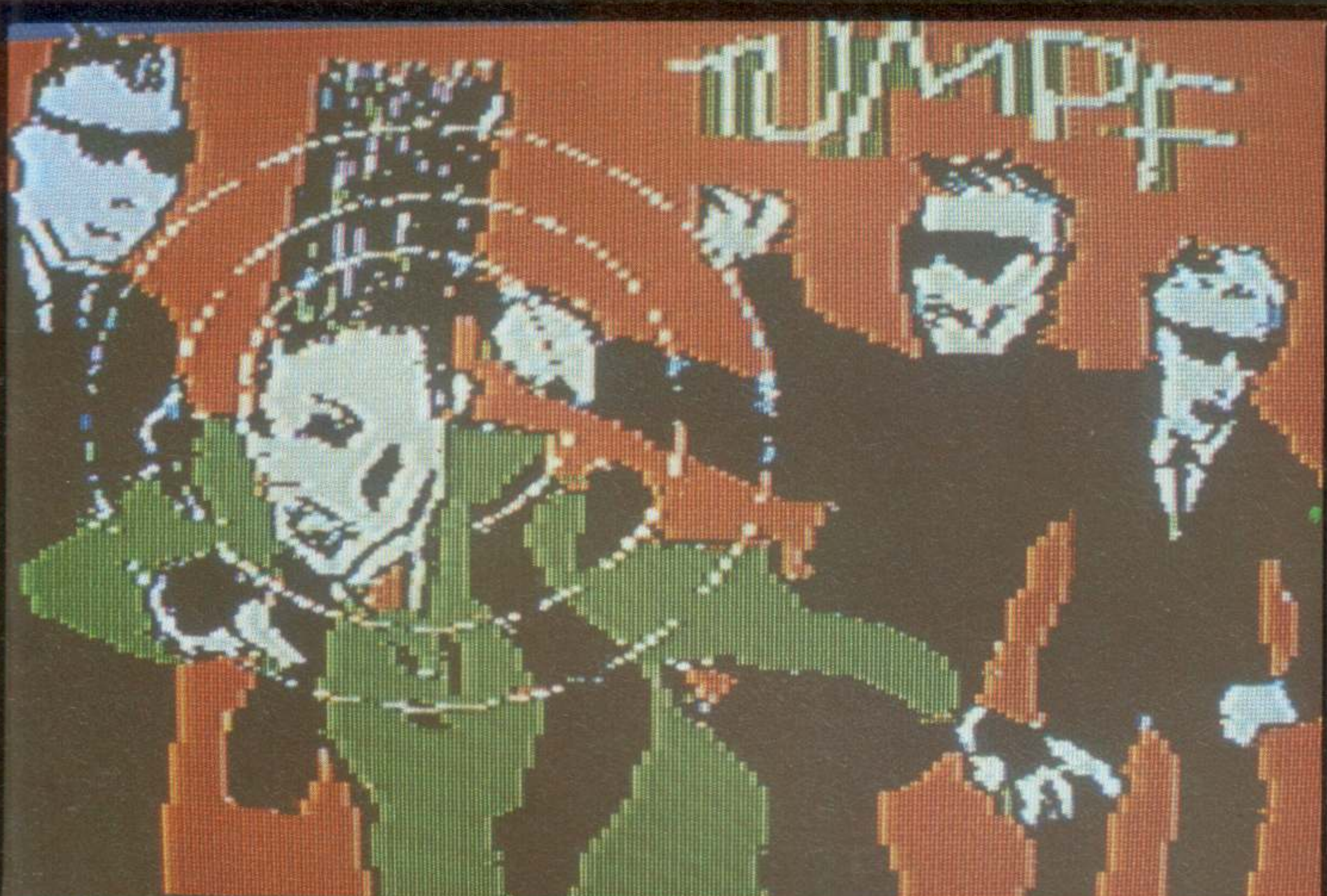
GIOVANOTTI MONDANI
MECCANICI



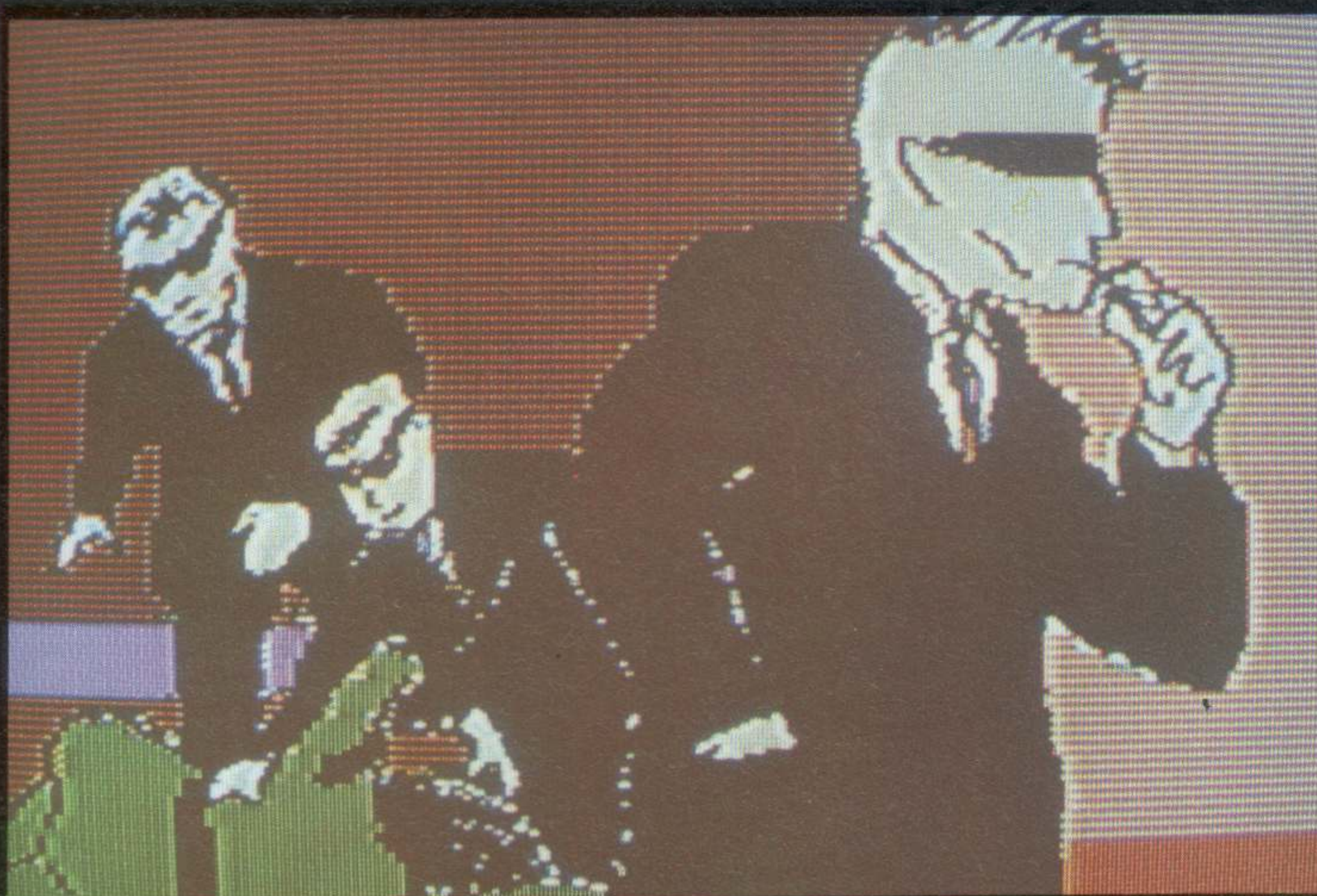
— HIIIIIAAAAGHHHH!



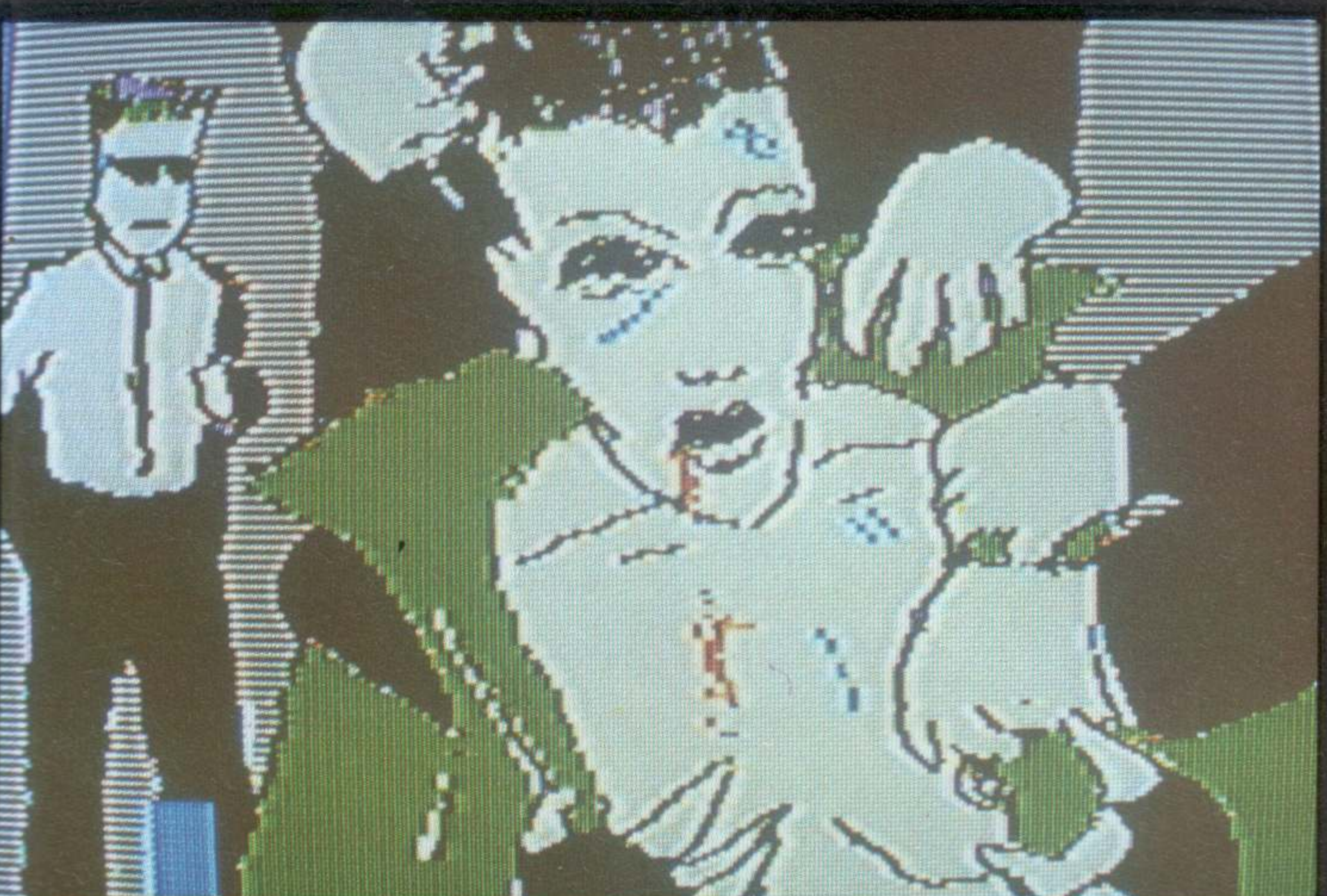
— HIIIIIAAAAGHHHH!



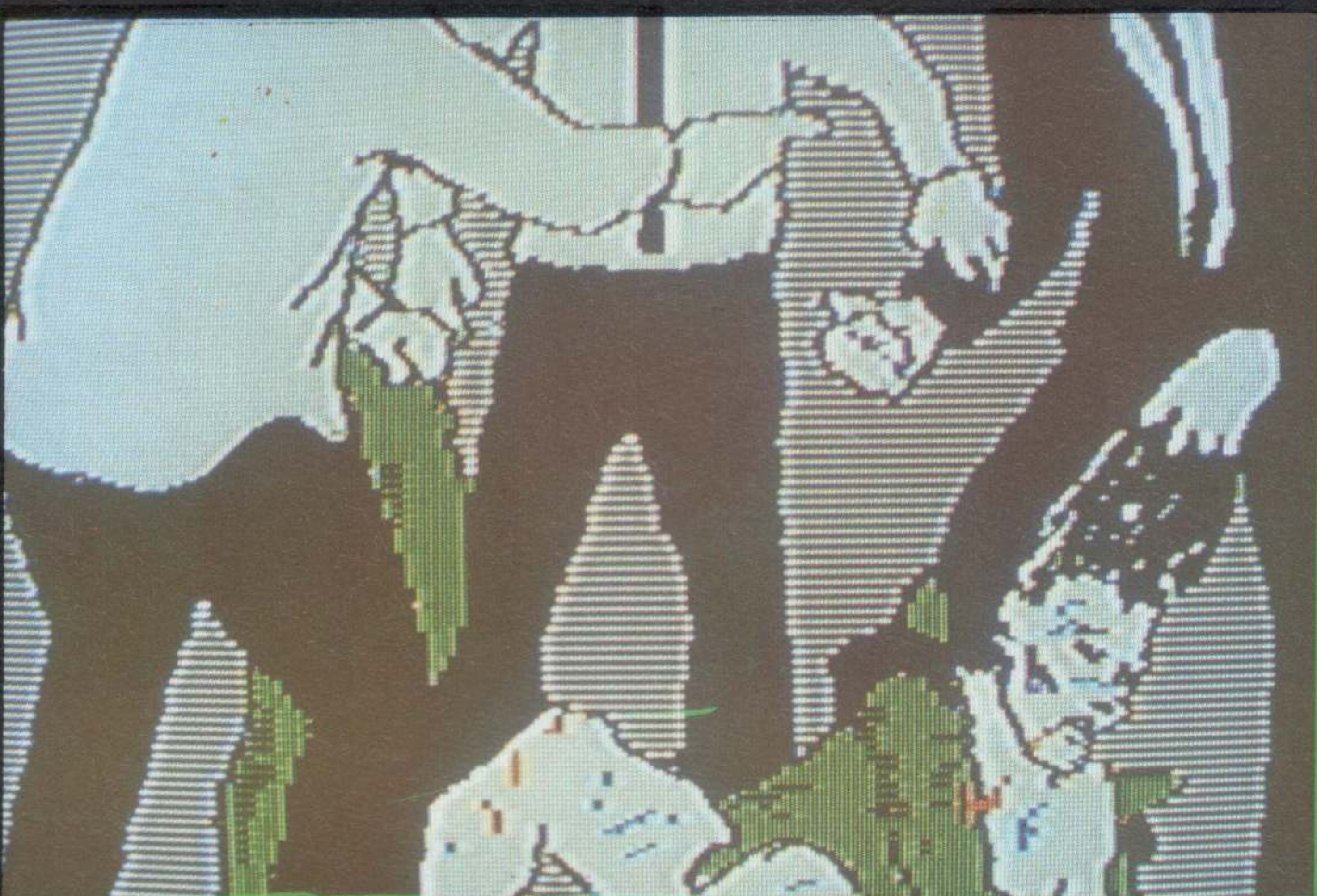
— MAAROOONNAA



— L'HAI FATTA SECCA...
— MA SE NON È MANCO SVENUTA...
— IL CUORE BATTE REGOLARMENTE...

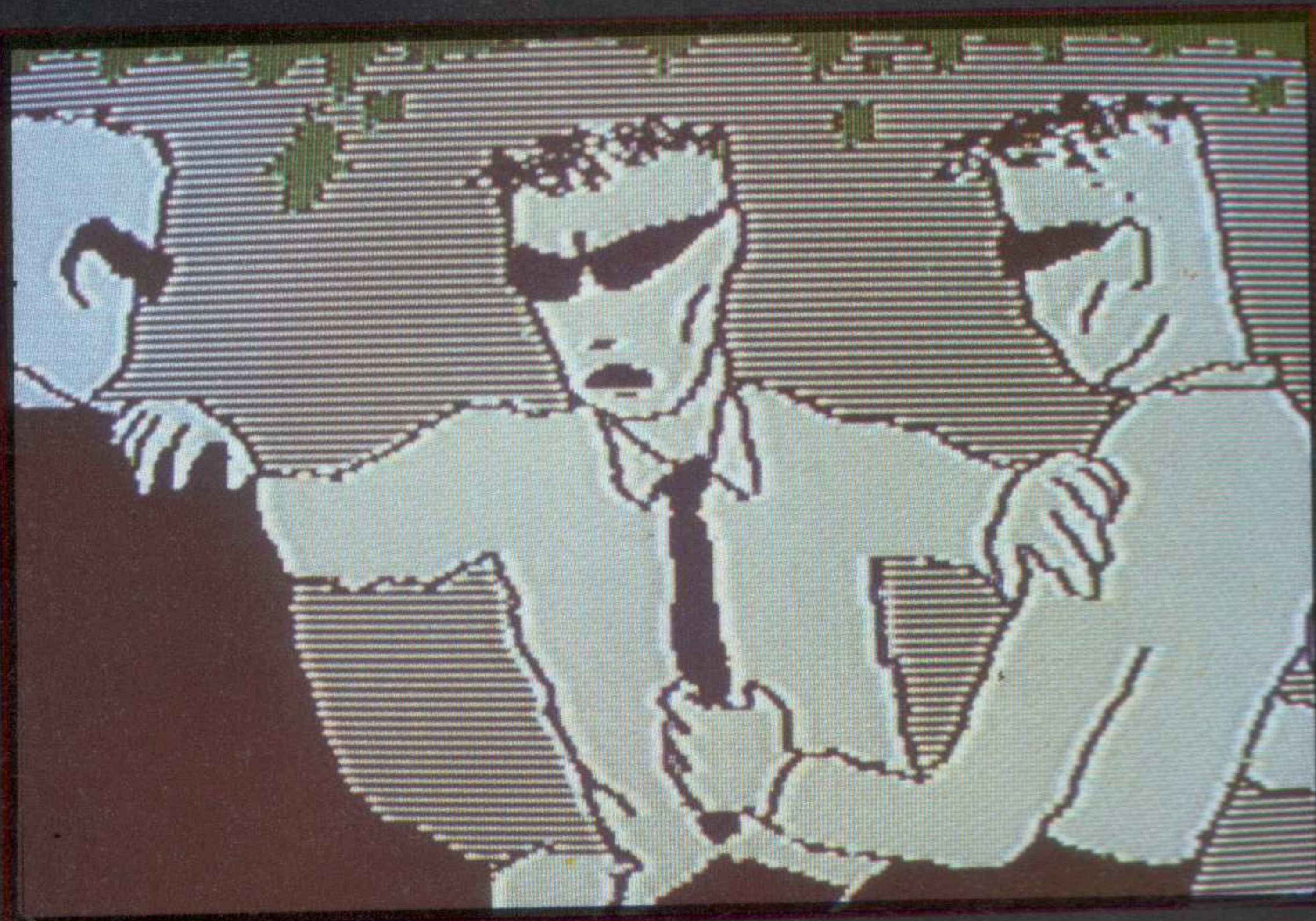


— SU, SBRIGHIAMOCI...
— SÌ, SBRIGHIAMOCI...
— GIÀ, SBRIGHIAMOCI...

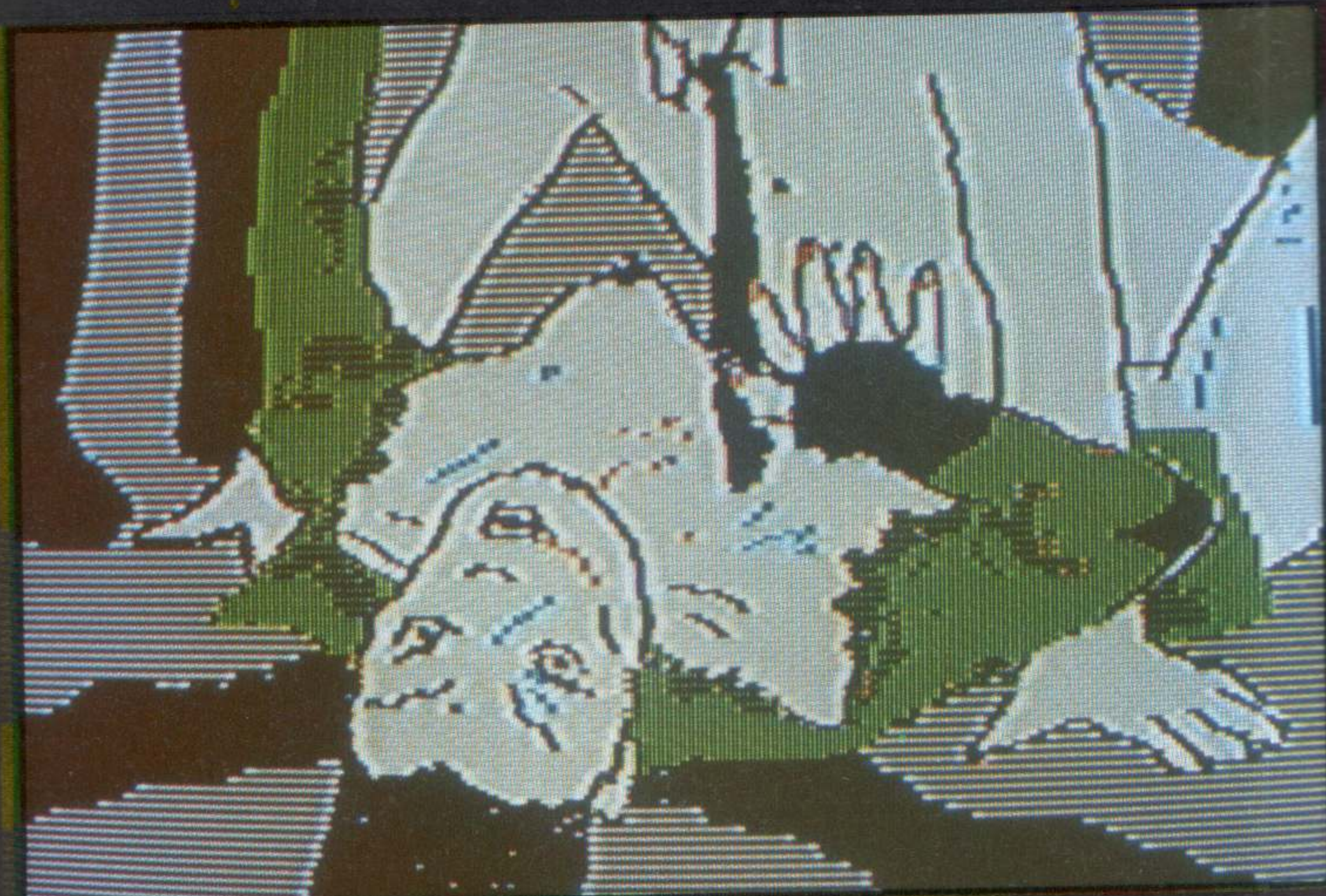


— PRIMA IO...
— NO, STA A ME...
— ...SÌ, A LUI...

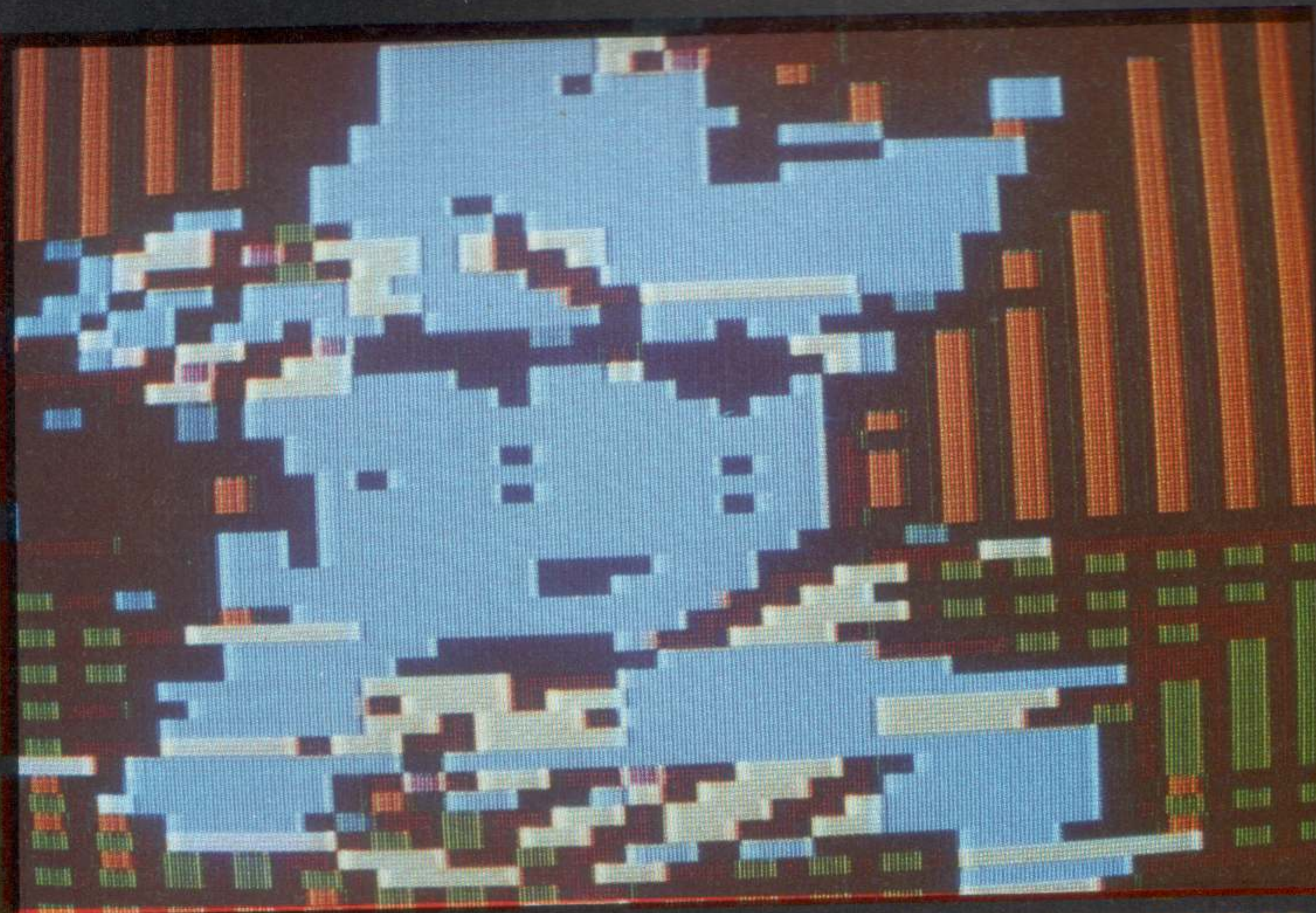
GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI



— HO DETTO PRIMA IO, O.K.?



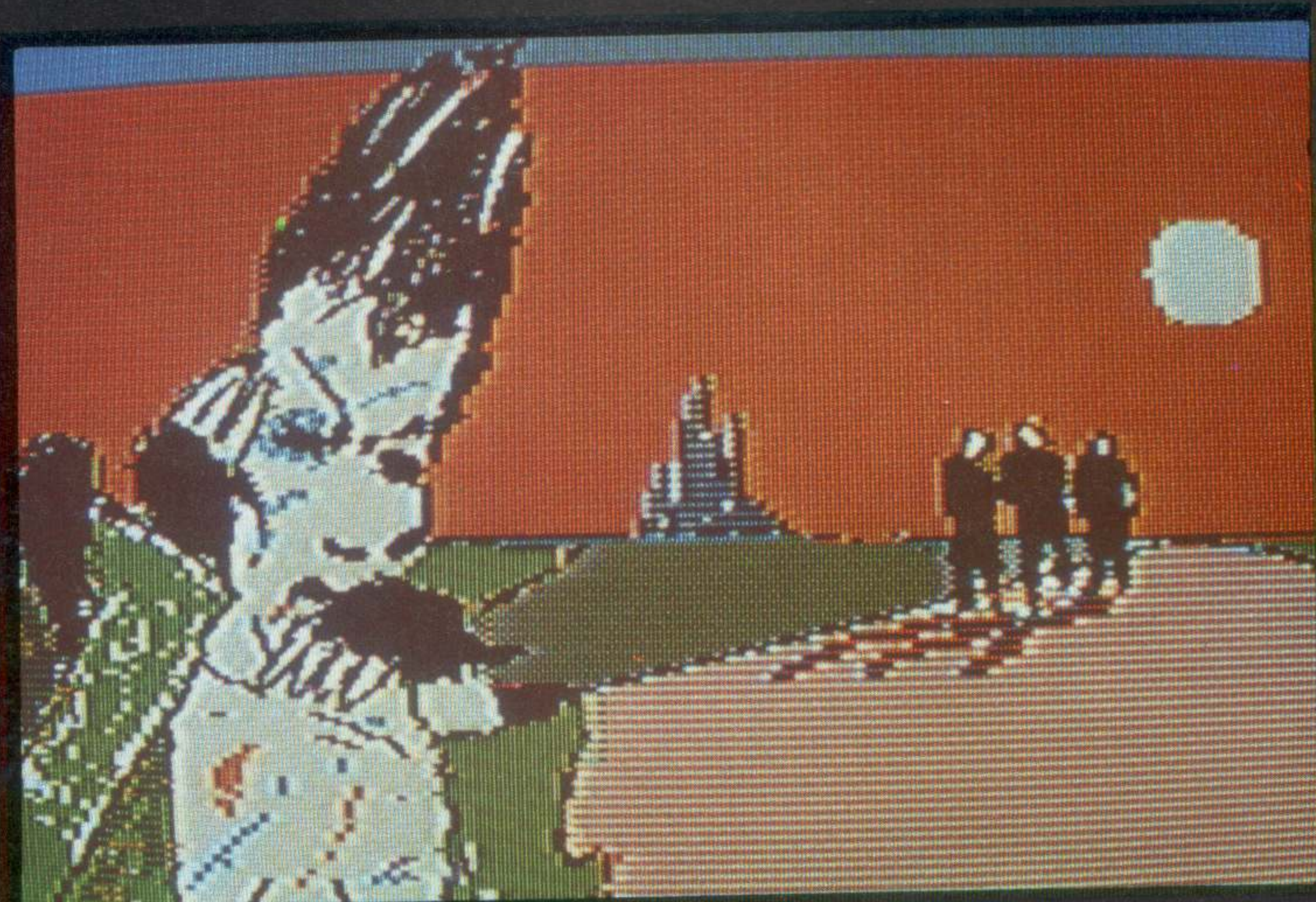
— SPERIAMO NON ABBA MALATTIE...
— SPERIAMO...
— SPERIAMO...



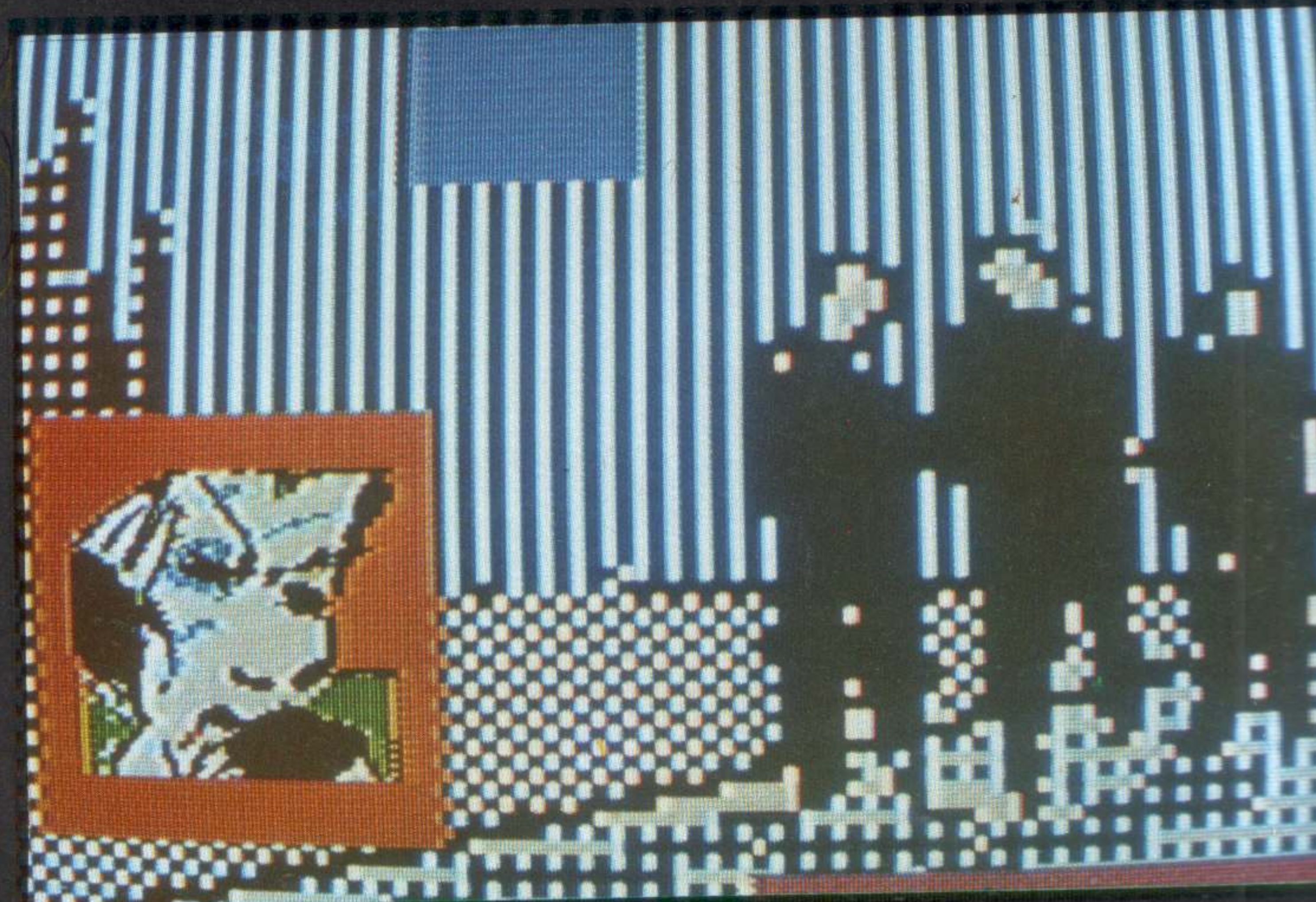
E PIANGEVA GIÙ LACRIME CHE GERMOGLIAVANO SUL TERRICCO DELICATE FARFALLE BIANCHE DESTINATE A VIVERE UNA SOLA NOTTE NERA NERA...



— FATTO...
— FATTO...
— FATTO...



— QUANTA GRANA...?
— OTTANTATREMILALIRE...
— ...E UN ACCENDINO D'ARGENTO...



— ...POTEVA ANDAR MEGLIO...
— ...GIÀ...
— ...MA POTEVA ANCHE ANDAR PEGGIO...

GIOVANOTTI MONDANI
MECCANICI



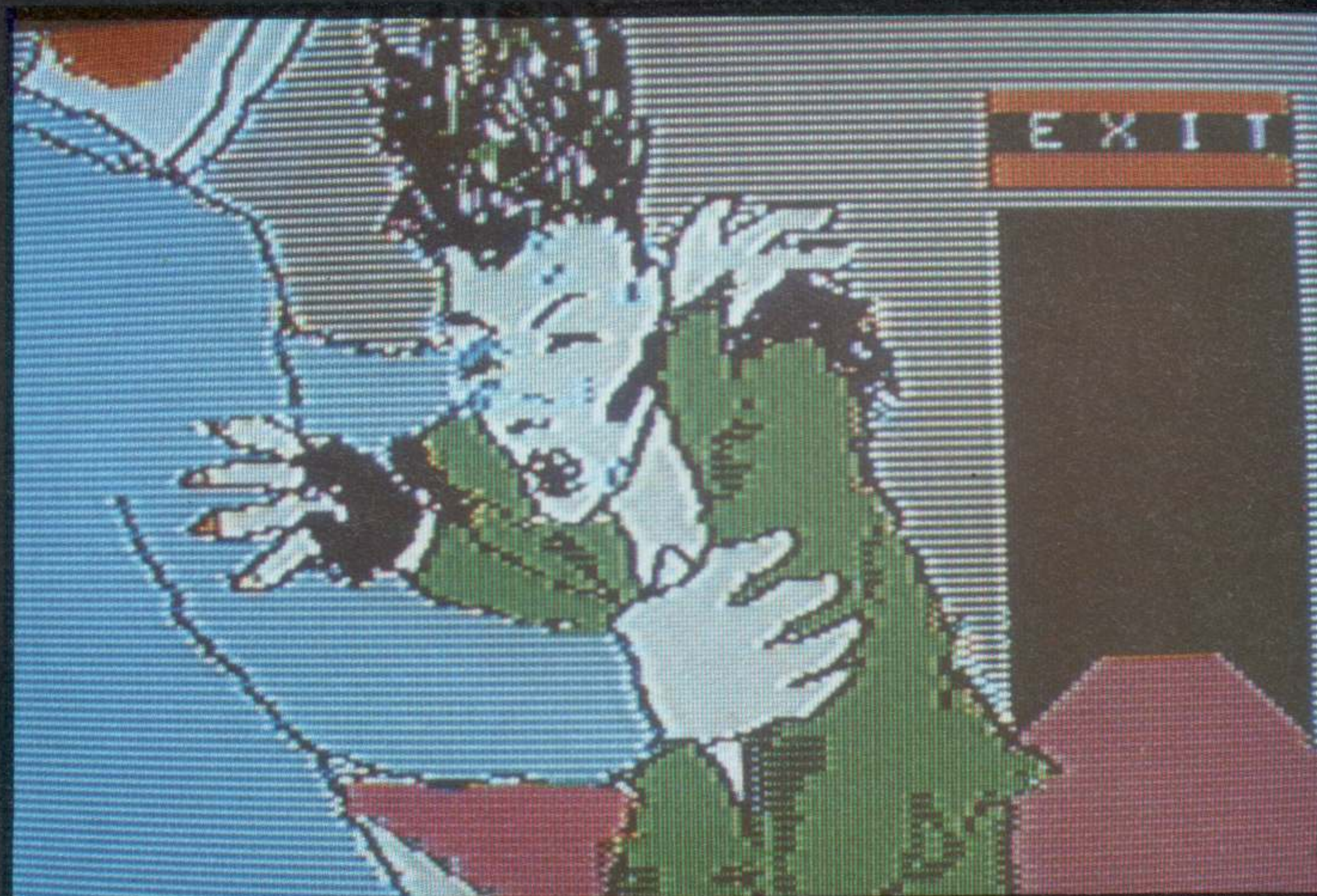
— ERA UBRIACA ALF?
— FRADICIA. S'È INGOZZATA ANCHE UNA MANCIATA DI IPNOTICI...



— ELLA!?



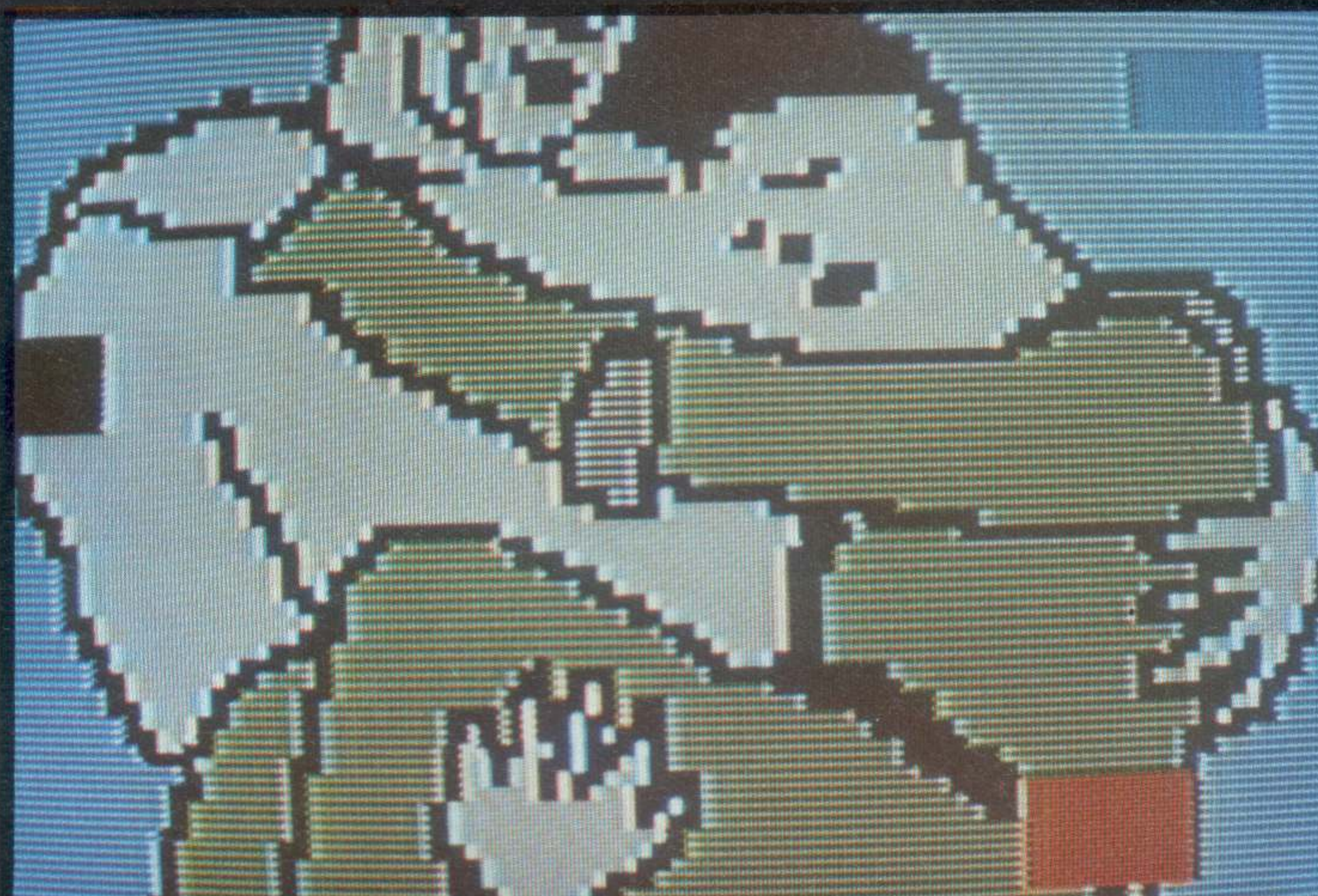
— OH, AMBO... AMBO...



— PURE IL TUO ACCENDINO SI SON PRESI...



— POSSIEDO SOLO CIÒ CHE INVENTO, CHE C'È DI STRANO?



— MI SEMBRA UN SOGNO CHE TU SIA QUI... UN SOGNO... UN SOGNO...