

## **E-comics – The contemporary and uncontemporary nature of comics in the digital era.**

Sergio Brancato and Ivan Pintor Iranzo

The advent of television in the second half of the "short century" led to the progressive erosion of the consumption base of the comic strip, which came to be considered, by some, as a medium destined for extinction. The reasoning behind this notion, prevalent both in the world of production and in that of mediological research, is to be primarily attributed to a perception – which is extremely widespread in apocalyptic sociological paradigms - related to the processes of change that have affected the imaginary and techno-culture of communication: from this point of view, the inclusion of comics in the perimeter of typography-based mass media would appear to make the future of the medium uncertain, as it too was subjected to "ruthless" competition from new and pervasive electronic media (from television to video game devices). Historical experience, as is often the case, has proven the prevision theories wrong. Generalist TV currently appears to be suffering as much as or perhaps more than "traditional" industrial media such as cinema. Comics have renegotiated their role in the economy of the imaginary by generating some radical mutations, processes of transformation, and hybridization on their own techno-cultural body to preserve their existence - albeit in the context of a substantial re-foundation of codes and statutes - in the new mediascape of cultural consumption. From the advent of the definition of a "graphic novel" to experimenting with comic journalism, from resizing mass production to the growth of dedicated consumption, from new forms of participatory collecting to the digital transformation of narratives and media, from high-quality publishing to adaptations for film and television, the "old" language of hand drawn pencil and ink comic strips hand-drawn confirmed - paradoxically in many aspects - as "currently outdated" or "outdatedly current". Within the horizon of the transformation taking place in the world of media, this monographic issue of H-ermes journal, designed and edited in conjunction with

several European universities, wishes to explore emerging practices and new aesthetic trends in comics. This is a particularly substantial volume, as over the course of their research the curators realized that the extent and the records of the changes taking place in the visual language of comics are more impressive and, at the same time, more diversified than was generally thought; however, even so, it is clear that there are many other topics to be addressed and themes to be explored. The contributions of the individual authors of this monograph are all along these lines, observing the complex scenario of the change in progress and attempting to grasp the implied meaning behind an apparent contradiction: that of a medium which had, in the period from the late nineteenth century to the first half of the twentieth century, contributed in a non-subordinate manner to test the forms of cultural "conditioning" of mass society, and which today finds itself at a crossroads between innovative models of social organization, thanks to the unexpected ability to glean audience participation in crucial dynamics of change that link its seemingly obsolete technological matrix, and up-and-coming forms of digital communication.

## **E-comics – Attualità e inattualità del fumetto nel tempo digitale.**

Sergio Brancato e Ivan Pintor Iranzo

Con l'avvento della televisione nella seconda metà del secolo breve, il fumetto ha visto la progressiva erosione della propria base di consumo giungendo a essere considerato, almeno da alcuni, un medium votato all'estinzione. Le ragioni di quest'idea, diffusa sia nel mondo della produzione che in quello della ricerca mediologica, sono riconducibili soprattutto a una percezione – assai diffusa nel pensiero sociologico di matrice apocalittica – relativa ai processi di mutamento che hanno investito immaginario e tecno-culture della comunicazione: in quest'ottica, l'inclusione del fumetto nel perimetro dei mass media a fondamento tipografico sembrava rendere problematico il futuro del medium, poiché anch'esso sottoposto alla concorrenza “spietata” dei nuovi e pervasivi media elettronici (a partire dalla televisione per arrivare ai dispositivi videoludici).

L'esperienza storica, come spesso accade, ha nei fatti smentito l'istanza previsionale delle teorie. Attualmente la tv generalista appare in crisi quanto e più di media industriali “classici” quali cinema e fumetto, mentre i comics hanno rinegoziato il loro ruolo nell'economia dell'immaginario producendo sul proprio corpo tecnoculturale alcune radicali mutazioni, processi di trasformazione e ibridazione capaci di preservarne l'esistenza – sebbene nell'ambito di una sostanziale rifondazione di codici e statuti – nel nuovo mediascape dei consumi culturali.

Dall'avvento della definizione di *graphic novel* alle sperimentazioni del *comic journalism*, dal ridimensionamento della serialità di massa alla crescita dei consumi dedicati, dalle nuove forme di collezionismo partecipativo alla trasformazione digitale di narrazioni e supporti, dall'editoria high quality ai cine-tele-comics, il “vecchio” linguaggio delle strisce disegnate manualmente su cartoncino con matita e china si conferma – per molti versi in maniera paradossale – “attualmente inattuale” o “inattualmente attuale”.

Dentro l'orizzonte della trasformazione in atto nel mondo dei media, questo numero monografico di "H-ermes", progettato e curato nella sinergia con alcune università europee, vuole esplorare le pratiche emergenti e le nuove linee di tendenza estetica del fumetto. Si tratta di un volume particolarmente corposo, poiché in corso d'opera i curatori hanno realizzato che la portata e la casistica dei mutamenti in atto nei linguaggi espressivi dei comics siano più imponenti e, al contempo, più diversificate di quanto si pensi; tuttavia, anche così è chiaro che ci sono molti altri argomenti da trattare e temi da approfondire. I contributi dei singoli autori di questa monografia si muovono tutti in tale direzione, osservando il complesso scenario del mutamento in atto e tentando di cogliere il senso sotteso a un'apparente contraddizione: quella di un medium che, a suo tempo, tra la fine dell'Ottocento e la prima metà del Novecento, ha contribuito in modo non subalterno a sperimentare le forme del "disciplinamento" culturale della società di massa, e che oggi si ritrova allo snodo tra innovativi modelli dell'organizzazione sociale grazie all'imprevista capacità di sollecitare la partecipazione dei propri pubblici in nevralgiche dinamiche di cambiamento che collegano la sua matrice tecnologica, solo in apparenza obsoleta, alle forme emergenti della comunicazione digitale.