

BIOGRAFIA

Simone Delladio appartiene alla classe **1980**: è giovane, ma si muove con sicurezza nel campo che è certamente il più insidioso. Lavora a Milano, che è la patria del design italiano, quindi anche della grafica. Illustra storie, ma non solo. Ha iniziato con la rivista mensile "Net Magazine" della Art Edizioni di Novara, come illustratore della rubrica "Lo sapevi che..." per poi passare a realizzare, nella stessa rivista, la rubrica a fumetti "La Vita del Santo", di cui è disegnatore tuttora.

ELOGIO DEL FUMETTO, OVVERO L'ARTE LIBERATA

di *Paolo Zammateo* - comparso su Vox Populi n. ° 10

Da quando nel 1917 in segno di spregio alla mercificazione dell'arte Marcel Duchamp espose a New York la "Fontana" – che in realtà era un orinatoio – sono passati novant'anni. Nel frattempo molti hanno sperimentato forme di dialogo per il rapporto, contrastato e difficile, fra la Creatività e l'Utile, con opere che declinano l'arte al commercio: forse la più ricordata fu l'esperienza della pop art negli anni Sessanta.

Torniamo a Duchamp: per lui fare arte non sta nell'oggetto ma nel gioco, nelle relazioni fra esso e chi lo osserva, ed è una sfida, non una semplificazione: l'artista deve conoscere la linea e il volume, la campitura e il colore, spaziare fra i movimenti, non solo pittorici o plastici; in poche parole deve essere un tecnico di talento. Così oggi l'arte ha perso il suo blasone, quello dell'inusitata capacità tecnica prima, dell'inconcepibilità poi.

Simone Delladio illustrato un libro di Luigi Boccia, presentato dal regista Pupi Avati; collabora con la rivista "Riza Psicosomatica"; esegue lavori presso uno studio di pubblicità per la Ergo Assicurazioni, sviluppa marchi e logotipi. Per il negozio Pan Megastore di Trento ha realizzato il suo primo murales e tre pannelli a tema fantastico. Attualmente lavora alle illustrazioni per un gioco di ruolo, "Nephandum".

Qui sta il paradosso. Delladio lavora in modo eclettico senza smentirsi mai.

Tra gli aspetti salienti del dibattito sulla creatività artistica, uno dei lati più appariscenti dell'immagine contemporanea è proprio il fumetto. Poco valgono il contesto o la riduzione a un genere: questi sì sono invenzioni banalmente "commerciali".

Immagine, non comunicazione: se nella composizione di una storia compaiono soggetto e

sceneggiatura come in un film, è vero che gli elementi più qualificanti, i più creativi, sono l'impianto e lo scorrere dei riquadri, che nella loro combinazione più eccelsa trasmettono l'exkursus narrativo come veri e propri tagli cinematografici. Gli effetti speciali del fumetto sono i rumori.

Capita sempre più spesso che le due tecniche si contaminino: accurati storyboard accompagnano le produzioni in video, soprattutto quando conta la sintesi, mentre le figure del fumetto possono proporre inquadrature che vanno dal superpanoramico al particolare, con pesi e ritmi accuratamente bilanciati nella pagina. Realissimo, surreale e fantastico, il giovane Fellini era un vignettista.

Con il vantaggio di fruire di una tecnica espressiva affrontata lucidamente e nel pieno delle sue potenzialità, Simone Delladio racconta le forme variabili del Moderno e attraverso il fumetto le riduce alla loro essenza. Meditare davanti alla sua vena stilistica (di recente ha esposto alcune illustrazioni in una performance collettiva in Piazza Municipio a Pergine) aiuta anche chi è intriso di nozioni, che sono i frutti di scuole critiche continuamente superate, di avvicinarsi alla lettura dei movimenti artistici contemporanei, dall'iperrealismo all'action painting, dall'arte povera alla transavanguardia, con gli occhi scanzonati di un ventenne: basta partecipare attivamente al gioco, che non è mai scontato, dell'arte liberata.

OPERE

- [Cliccare per ingrandire](#)

