

- [Bonelli](#)
- [Manga](#)
- [Graphic novel](#)
- [Comics USA](#)
- [Bande dessinée](#)
- [Strips](#)
- [Indie](#)
- [Disney](#)

Trending »

- [Chi è Thanos](#)
- [Avengers: Infinity War](#)
- [Napoli Comicon](#)
- [Telegram](#)

Flash News

[5 motivi per leggere “Vacanze” di Blexbolex](#)

22 maggio 2018 | [BBB consiglia](#), [Novità](#) | [Graphic novel](#) | di [Hamelin](#)

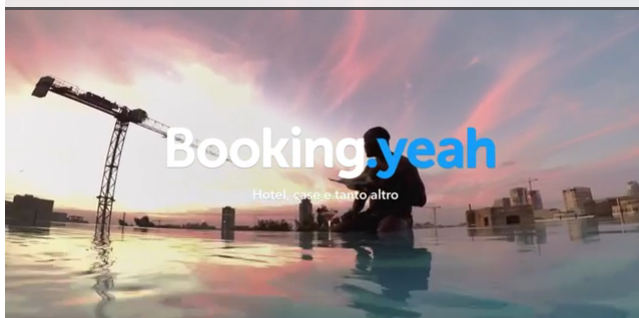


Nella rubrica [‘BBB Consiglia’](#), ogni mese, [il festival bolognese BilBOlbul](#) seleziona un’opera a fumetti di particolare valore e interesse, offrendo una lista di buone ragioni per leggerlo. Questo mese parliamo

di [Vacanze](#), un libro dell'autore francese Blexbolex pubblicato da Orecchio Acerbo.



Ad : (0:02)



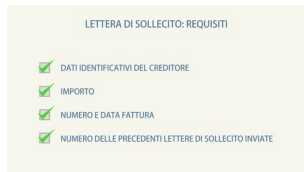
Video Playlist - fumettologica



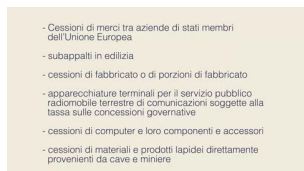
Tempo indeterminato: le dimissioni



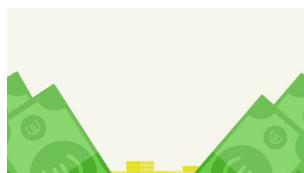
Congedo parentale a ore



Sollecito pagamento fatture



Inversione contabile, Reverse Charge IVA



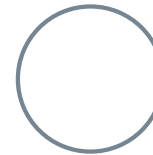
Affitti a canone concordato con cedolare secca



Rating di Legalità per PMI

orecchio) acerbo

Replay



Utilizziamo i cookie per assicurarti la migliore esperienza nel nostro sito. Procedendo nella naviga

1| Perché è un albo illustrato, ma anche un fumetto

Cos'è [Vacanze](#)? Un albo illustrato? Un fumetto? Di certo è un silent book, un libro senza parole. Siamo in presenza di una di quelle opere che si pongono all'intersezione tra linguaggi già in partenza ibridi e dai confini sfumati.

Blexbolex sfrutta magistralmente la doppia pagina e costruisce la narrazione intorno a singole illustrazioni che occupano l'intero spazio, ma la arricchisce spesso di riquadri (che potremmo tranquillamente chiamare vignette) attraverso cui il racconto procede. Senza limiti e preconcetti, l'autore

gioca col senso di lettura, moltiplica le figure e indirizza lo sguardo del lettore alla maniera di [Gianni De Luca](#) o di [Qui](#) di Richard McGuire (a cui Blexbolex si è ispirato dichiaratamente nella realizzazione di quest'opera).

2| Perché gioca con il tempo

Vacanze è un libro sull'estate, la stagione che più di tutte subisce le variazioni del tempo, non solo meteorologico ma cronologico, alternando le dilatazioni di giornate che paiono infinite alle contrazioni di bruschi quanto passeggeri temporali. E la dimensione temporale è l'asse portante dell'opera di Blexbolex, cosa che rende lo statuto del libro così difficile da definire.

A sequenze scandite dalla presenza di un orologio, con una durata quindi ben precisa, seguono altre più contemplative, in cui il tempo rallenta fino quasi a fermarsi, alludendo all'infinita replicabilità di certi giorni estivi. E poi c'è la dimensione del sogno, che vive di regole proprie, in cui la nozione di tempo sembra perdere del tutto di significato (o acquisirne uno inafferrabile).



3| E con lo spazio

Nel graphic novel [Hicksville](#), Dylan Horrocks fa dire a uno dei personaggi che il fumetto è una mappa che rappresenta la collocazione delle cose nel tempo, e il loro evolvere attraverso di esso. Se questa può essere una definizione di fumetto, l'ipotesi che l'opera di Blexbolex si muova in questa direzione è giustificata.

L'utilizzo dello spazio e del movimento delle figure per mostrare il tempo assume un ruolo fondamentale: i riquadri/vignette che si sovrappongono all'immagine di sfondo non seguono

necessariamente il senso di lettura alto/basso-sinistra/destra, ma piuttosto vengono “in aiuto” alle figure, assecondando il movimento dei personaggi e la loro collocazione nella tavola; gli stessi personaggi vengono moltiplicati all’interno della medesima scena secondo percorsi liberi e articolati, ed è la loro capacità di recitare e di muoversi a suggerire la direzione dello sguardo. Una costruzione visiva che gioca con il lettore e sfida il suo intuito, piuttosto che basarsi su griglie statiche o predefinite.

4| Perché è digitale e analogico insieme

La prima cosa che colpisce il lettore all’apertura del libro è il colore. Una ricchissima gamma cromatica, che riesce a essere brillante senza mai diventare stucchevole o fastidiosa, che trasmette tutte le emozioni e le condizioni atmosferiche dell’estate, che vibra d’intensità e magia sia nel connotare le ore più luminose che la notte profonda.

Un’opera che riesce a essere allo stesso tempo retrò e contemporanea, in cui la potenziale freddezza del disegno digitale e vettoriale viene riscaldata dall’uso di una texture che, giocando con il retino di stampa, richiama la sensazione visiva di una tela dipinta, e in cui le forme disegnate al computer convivono con ambientazioni che sembrerebbero di origine “analogica”.



5| Perché sa evocare l’atmosfera di una stagione

Al di là di tutte le elucubrazioni sulla forma, *Vacanze* è una storia che parla di infanzia e sa evocare le emozioni di una stagione: la bambina protagonista vorrebbe godersi gli ultimi scampoli d’estate esplorando la campagna, giocando e passando il tempo con il nonno, ma questo progetto viene messo in discussione dall’arrivo di un elefantino, ospite atteso (dal nonno) ma forse indesiderato (dalla bambina).

La storia segue infatti l’evolversi della conflittualità tra bambina e animale: giochi e dispetti, entusiasmi e pentimenti, fino alla consapevolezza della gelosia e dell’incapacità di accettare la presenza dell’altro. Il

racconto non dà una risposta definitiva: la separazione tra i due giunge repentina e inaspettata quanto lo era stato l'incontro, lasciando al lettore il compito di interpretare il finale sospeso, in cui sogno e realtà sembrano sovrapporsi.

2

Mostra/Nascondi Commenti

[Blexbolex](#), [fumetto](#), [graphic novel](#), [Orecchio Acerbo](#)

QUBO

TUO DA **10.250 €**
 CON FINANZIAMENTO **IMPERDIBILI100**
 ANZICHÉ 11.250€. TAN 6,25% - TAEG 8,92%.
ANTICIPO 0 E INIZI A PAGARE NEL 2019!

RICHIEDI PREVENTIVO

Bizef Produzione presenta **Cercando VALENTINA**
 Il mondo di Guido Crepax

Un film di Giancarlo Soldi

PARTECIPA AL PROGETTO