

Alleys of a City Named Jogja

Jim Supangkat / curatore

La città di Jogja viene descritta in un libro pubblicato a Londra nel 1815. Intitolato *'La conquista di Java'*, il libro è stato scritto dal maggiore William Thorn, un ufficiale della Royal British Army. La città di Jogja viene raffigurata con precisione attraverso 35 litografie a colori e 18 mappe. Il libro descrive il palazzo reale nel centro città, il Kraton, costruito dal sultano Hamengkubuwono I, a metà del 18° secolo. Intorno alla residenza del sultano si trovavano vicoli composti da file su file di insediamenti e fortezze. [1]

Lo storico John Bastin, nella sua nota introduttiva al libro (ristampato nel 2004) ha scritto che queste raffigurazioni di Jogja sono state ottenute a partire da schizzi tuttora presenti presso la Egerton military Library, Whitehall, di Londra. Questi schizzi sono stati ulteriormente impreziositi attraverso dipinti di Joseph Jeakes e stampe di Johannes Rach- artisti vissuti a Java verso la fine del 18° secolo. Anche se in modo approssimativo, questi bozzetti rappresentano correttamente la situazione ed i vicoli segreti che circondavano il Kraton di Jogja. La fonte precisa delle informazioni rimane sconosciuta. Tuttavia John Bastin ipotizza che questi schizzi siano stati fatti dal maggiore William Thorn basandosi sui rapporti della intelligence inglese in occasione della conquista di Jogja nel 1812. [2]

Nel 1810, l'Indonesia era un territorio sotto il dominio coloniale olandese, affidato agli inglesi a titolo di garanzia. In *'La conquista di Java'*, il maggiore William Thorn ha scritto che questo passaggio di potere avvenne sotto l'autorità di Lord Minto, il governatore generale britannico in India. Nel 1812 Lord Minto nominò Sir Thomas Stamford Raffles, successivamente autore del libro *'Storia di Java'*, come tenente-governatore. Nel 1812, Lord Minto schierò una flotta immensa verso l'Estremo Oriente, per sedare le forze ribelli in Indonesia. La flotta era formata da 12.000 uomini, in 4 navi da guerra, 14 fregate, 8 corvette, e 7 scialuppe di atterraggio - la più grande flotta mai realizzata nella storia coloniale. Le truppe arrivarono al porto di Semarang all'inizio del maggio 1812. [3]

Gli sforzi per sopprimere la ribellione del Sultanato di Jogja si rivelarono un'impresa difficile. Le truppe britanniche non furono in grado di raggiungere il Kraton, protetto da insediamenti e fortezze con un centinaio di cannoni. Per settimane nessuno, nemmeno le spie originarie della zona, riuscì a penetrare gli insediamenti a protezione del Kraton. Solo dopo un lungo mese gli inglesi riuscirono finalmente a violare i vicoli labirintici di questi insediamenti, conquistando e occupando il Kraton alla fine del giugno 1812. Questa battaglia comportò perdite significative: morirono 23 ufficiali e 100 soldati, insieme a decine di cavalli. [4]

Come per conservare la struttura descritta in *'La conquista di Java'*, gli insediamenti nella città di Jogja dopo il 19° secolo si sono evoluti embrionalmente in tutto il Kraton. La città ha mantenuto la sua struttura grezza d'insediamenti, con file e file di piccole abitazioni, vicoli e intersezioni complesse. Durante l'epoca coloniale, questi insediamenti sono stati popolati dalla classe media, per lo più commercianti. Una classe di persone colte, senza dipendenza diretta dal governo coloniale.

Queste persone hanno svolto un ruolo importante nel creare una società civile indonesiana, assorbendo idee moderne e mantenendo al contempo un legame con la tradizione. Grazie a questo legame, la classe media è sempre rimasta consapevole della difficile situazione delle classi inferiori, i cui diritti furono spesso trascurati dai colonialisti. Attraverso questa classe media colta, l'idea di un'Indonesia libera e indipendente ha incominciato a delinearsi. [5]

La Jogja contemporanea ha visto pochi cambiamenti. Il centro città è ancora dominato da un labirinto d'insediamenti. Il Kraton è ancora la residenza reale, oggi abitata dal sultano Hamengkubuwono X, leader spirituale del popolo di Jogja. Secondo la struttura amministrativa della Repubblica Indonesiana, il sultano riveste la carica di governatore di Jogja (con la stessa autorità dei governatori delle altre province indonesiane). Il centro è oggi abitato in gran parte dalla classe medio-bassa e dalle generazioni più giovani. Come è avvenuto in molte altre città, il centro si è aperto per ospitare i giovani: studenti universitari in cerca di un alloggio a buon mercato nel centro della città.

Questi vicoli sono anche dimora di vari artisti, che qui vivono e portano avanti la loro attività. Quasi tutti gli artisti di Jogja vivono in questa zona. L'atmosfera di quest'area è particolarmente adatta alla vita collettiva. Le porte dei loro studi sono sempre aperte per visite reciproche. Questo fa sì che la comunicazione fra loro sia molto forte. Uno dopo l'altro, i discorsi sull'arte attraversano la città, spesso trasformandosi in movimenti artistici.

Alla fine del 1992, una serie di artisti cominciò ad interessarsi ai vicoli circostanti le loro abitazioni. Sotto la guida di Samuel Indratma, nacque una collettiva di artisti conosciuta come la *Comic Pharmacy* ("Apotik Komik"). Questo gruppo sviluppò una collaborazione basata sulla sperimentazione, ricoprendo i muri dei vicoli intorno alle residenze con murales. Questi murales esprimevano le aspirazioni delle generazioni più giovani e il loro interesse per il mondo dei fumetti, i simboli popolari e la musica punk.

La comunità non si oppose a queste opere, poiché in sintonia con gli ideali degli artisti. I murales si rivelarono una scelta utile, andando a coprire muri vecchi e sporchi. I residenti capirono inoltre che queste opere erano più che semplici segni di una sub-cultura. Questi murales erano un'aspra critica alla politica repressiva esercitata dal governo in quel momento storico, dominato dai militari.

Questi elementi resero evidente che gli spazi pubblici di Jogja appartenevano ancora alla popolazione locale e la posizione politica suggerita nei murales dei vicoli dimostrò chiaramente le aspirazioni della classe media. Sotto questo punto di vista, Jogja può ancora essere considerata una città urbana nel suo significato più letterale. Altre grandi città, in Indonesia come in altri paesi, hanno visto lo spostamento degli insediamenti urbani verso zone di periferia. Il centro della città così abbandonato si è gradualmente trasformato in un polo di attività commerciali; vivo solo di giorno, morto durante la notte. Nelle grandi città di tutta l'Asia, i centri città sono divenuti quartieri poveri, destinati a persone in difficoltà economiche arrivate in città alla ricerca di un lavoro precario. Al contempo, gli spazi pubblici del centro sono stati gradualmente abbandonati dalla maggioranza della popolazione locale, trasformandosi in zone violente governate da bande di teppisti.

Come per il resto del paese, nel 1998 Jogja affrontò un periodo d'instabilità politica avviato dalla crisi monetaria asiatica e che si concluse con la caduta del generale Suharto, governatore

dell'Indonesia per 32 anni. In questo contesto, i vicoli di Jogya si trasformarono in una vetrina di manifesti politici contro i poteri autoritari. Quando lo scontro tra le varie forze politiche culminò alla fine del 1998, dipinti di protesta iniziarono a rivestire le pareti di quasi tutti gli spazi pubblici della città. E' così che Jogya divenne nota come 'la città dei murales'.

L'uso del termine "fumetto" nel 1990 - come risulta dal nome "Comic Pharmacy" - nasconde un significato ribelle. I fumetti vennero spesso utilizzati in murales a sfondo politico proprio per la loro immagine di arte popolare. Gli artisti scelsero i fumetti per esprimere la loro opposizione. Questi murales attirarono le reazioni negative e la rabbia dei partiti al potere, non solo per le proteste politiche a cui davano voce. Essi si guadagnarono le ire dei politici perché considerati ricchi di parolacce. Tuttavia, i tumulti politici del 1998 fornirono lo scenario adatto a dimostrare che l'arte del fumetto ha il potenziale per essere un mezzo efficace di critica sociale. Il significato dei murales si dimostrò infatti abbastanza chiaro da essere compreso da un pubblico più ampio, che silenziosamente appoggiava le proteste degli artisti'.

L'attribuzione di un significato negativo ai fumetti non è un fenomeno solo Indonesiano. I fumetti hanno ricevuto un'iniziale accoglienza negativa in quasi tutti i paesi del mondo. E' stato solo nel 1930, che iniziarono ad ottenere un più ampio interesse pubblico. All'epoca, Hitler iniziò la sua espansione politica, creando disordini e costituendo una minaccia per il mondo in generale. I fumetti fecero la loro comparsa sui mezzi di comunicazione come un balsamo necessario in tempi di depressione. I fumetti offrivano umorismo, dando un motivo per cui ridere. Essi spostavano l'attenzione sulle piccole cose della vita, tenendo la mente del lettore lontano da problemi più importanti e angoscianti. Fu questo il periodo in cui nacquero supereroi con poteri straordinari usati per proteggere i cittadini: Superman (1938), Batman (1939), e il Capitano Marvel (1940). L'interesse del pubblico spinse i fumetti fuori dal dominio esclusivo dei mezzi di comunicazione di massa. Essi furono raccolti in libri e le vendite raggiunsero le centinaia di migliaia in pochissimo tempo. [6]

Con la fine della seconda guerra mondiale, i fumetti divennero una merce molto redditizia, in seguito alla nascita dell'industria del fumetto. Lasciandosi alle spalle storie legate alla guerra, dal 1955 in poi, i fumetti si concentrarono su temi più popolari: racconti horror, storie di criminali, avventure sullo sfondo di giungle tropicali con tanto di amazzoni vestite in modo sensuale, così come racconti eroici con una certa violenza. Tali sviluppi portarono a una reazione da parte degli studiosi, che videro nei fumetti una forma di letteratura di cattivo gusto. Gli psicologi bandirono i fumetti, molto amati dagli adolescenti, poiché dannosi per l'istruzione e la crescita intellettuale del bambino. Negli Stati Uniti, molti cominciarono a richiedere un vero e proprio codice per i fumetti. Nel 1961, una sub-commissione del Senato rilasciò una domanda, invitando l'industria del fumetto a cambiare direzione. Se l'industria non fosse riuscita a farlo autonomamente, allora il Senato sarebbe intervenuto per regolarla. [7]

Tali reazioni negative da parte degli intellettuali americani si diffusero rapidamente nel resto del mondo. In Indonesia divenne necessario chiedere un permesso alla polizia prima della stampa e la pubblicazione di fumetti. Questa procedura iniziò durante il regno del generale Suharto e fu abolita solo dieci anni fa. In Europa i fumetti furono riabilitati intorno al 1970, quando gli editori crearono racconti di qualità disegnati da importanti artisti. Uno dei momenti più importanti, pietra miliare nella storia del fumetto, fu la pubblicazione di Asterix in Francia.

Il mondo dell'arte non fu immune alle polemiche che circondarono i fumetti. In un'epoca comunemente conosciuta come gli albori dell'arte contemporanea, gli artisti della Pop Art proposero opere nello stile del fumetto (si pensi a Roy Lichtenstein, Jasper Jones, Ed Ruscha), ricevuti dal pubblico come esempi di basso / cattivo gusto. Il termine "kitsch" venne spesso affiancato al termine "comics". Questa controversia non è tuttora completamente risolta. In questo contesto, un certo numero di storici dell'arte etichetta l'utilizzo di fumetti e cultura pop nell'arte attuale, come eredità della pop art. [8]

In Indonesia, non c'è mai stato un vero e proprio movimento ufficiale per ottenere la rettifica dell'immagine kitsch attribuita ai fumetti. Tuttavia, il graduale recupero del fumetto in Europa e negli Stati Uniti ha avuto un impatto anche in questo paese. Una serie di fumetti di qualità hanno cominciato a circolare in Indonesia. Inoltre, i manga giapponesi hanno cominciato ad invadere il mercato indonesiano, in particolare a partire dal 2000. Questi cambiamenti hanno fatto sì che gli artisti di murales a Jogya non siano più costretti a lottare contro l'immagine negativa fumetti. La tendenza ad utilizzare fumetti per esprimere dichiarazioni ribelli ha cominciato a diminuire. Le opere a fumetti che attualmente popolano i muri di Jogya utilizzano il mondo dei fumetti come riferimento per evidenziare realtà quotidiane nei loro aspetti più intimi, adottandone l'umorismo, l'uso di testi e l'inclinazione alla narrazione.

Nel 2001, la collettiva Comic Pharmacy ha collaborato con artisti provenienti da San Francisco, Stati Uniti, per creare murales in una serie di spazi pubblici in tutta Jogya. Nel corso di questo progetto collaborativo, intitolato Sama-sama/Together, Comic Pharmacy ha cominciato a mostrare una serie di cambiamenti: le opere prodotte non erano più limitate ad esprimere proteste in ambito politico. La serietà da parte degli artisti nel portare avanti questo progetto è stata tale da convincere il pubblico e il governo dell'effetto positivo di queste opere sulle pareti dei loro spazi pubblici. Pertanto, a partire dal 2001, gli artisti di Jogya hanno ottenuto il permesso di lavorare con relativa facilità. Questo ha portato a un boom di murales nella città. Alcuni artisti hanno creato addirittura murales senza preventiva autorizzazione, ma le autorità non si sono preoccupate più di tanto. Ha così avuto inizio il viaggio Jogya come città dei murales.

Sugli artisti dei murales di Jogya, Megan Wilson, curatore del progetto Sama-sama/Together ha detto: "Lavorano in modo molto simile agli artisti della Clarion Alley Mural Project (CAMP), una collettiva di artisti e attivisti di San Francisco. Parlando con loro, sono rimasto affascinato dal parallelismo tra il loro approccio e il modo con cui molti artisti che conosco a San Francisco rispondono al loro ambiente circostante. Hanno una forte coscienza sociale, combinata a umorismo, un'estetica audace e un forte e serio impegno per il loro mestiere, ma spesso presentano i loro progetti in un contesto tale da garantire un'esperienza effimera." [9]

Tutti gli artisti esposti nella mostra presso la galleria Primo Marella sono stati coinvolti in diversi progetti di murales a Jogya. La maggior parte di loro - Farhansiki, Andre Tanama, Oki Rey Montha, Eko Didyk Sukowati, Riono Tanggu, Uji Hahan Handoko, Iwan Effendy, Janu Satmoko e Eko Nugroho - sono giovani entrati nella scena artistica nel decennio del 2010. La vecchia generazione, per così dire, è rappresentata da S. Teddy Darmawan e Eddi Prabandono, appartenenti a un gruppo di artisti emerso negli anni '90.

Gli artisti della classe 2010 appartenevano inizialmente ad un'organizzazione denominata "Daging Tumbuh" (letteralmente Carne in crescita). I membri di questa collettiva hanno anche fondato l'omonima rivista ('Daging Tumbuh'). Questa rivista è unica nel suo genere e privilegia le immagini rispetto al testo. Gestito da Eko Nugroho, il giornale è divulgato in copie fotocopiate e il prezzo di vendita è appena sufficiente a coprire i costi di riproduzione. Gli artisti non sono gli unici collaboratori della rivista, che si compiace di collaboratori provenienti da ambienti diversi: studenti dell'Istituto d'arte, grafici, fumettisti, venditori ambulanti, groupies punk, ritrattisti da strada e semplici amanti del disegno.

Come osservato da Megan Wilson, gli artisti della classe 2010 prestano molta attenzione alla dimensione artistica dei murales. Questa tendenza è particolarmente evidente nelle loro opere. Farhansiki, le cui opere sono esposte in mostra, è uno degli artisti di nuova generazione che esemplifica questa tendenza più chiaramente. Le sue opere esplorano in profondità l'elemento testuale. L'artista raccoglie i vari loghi, icone e simboli di massa popolari sia in ambito locale che globale. Successivamente predispone questi elementi nei suoi murales, caricandoli con attributi iperbolici e di parodia tipici della sua arte. Farhansiki lavora principalmente con vernice spray, comunemente usata dagli artisti di strada per i graffiti. Egli utilizza inoltre la tecnica dello stencil, con cui è in grado di copiare loghi, icone e testi il più vicino possibile all'originale. Di conseguenza l'uso delle vernici spray nelle opere di Farhansiki è più controllato, in grado di trasmettere un'espressività più propriamente artistica.

Takahashi Mizuki, curatore della mostra *Manga Realities - Exploring the art of Japanese Comics Today*, osserva come negli sviluppi più recenti dell'arte, la comic art serva a rappresentare la cultura contemporanea. In particolare Mizuki fa riferimento ai manga e a come i vari aspetti di questi fumetti si sono diffusi nel lessico della vita quotidiana. Egli osserva inoltre che più di 1,1 miliardi di copie di manga vengono stampate ogni anno (circa il 40% delle pubblicazioni annuali del Giappone). I manga non sono popolari solo in Giappone. Dal 2000, le vendite sono aumentate in tutto il mondo e le copie tradotte in varie lingue, facendo del prodotto giapponese un'icona globale. Mizuki sostiene che l'interazione tra i lettori di manga abbia ridotto la barriera che circonda la pubblicazione di fumetti, offuscando la linea di demarcazione tra un bambino e un adulto, facilitando il cambiamento di valori, e sopperendo alla perdita di una figura paterna forte. Secondo Mizuki, i fumetti dimostrano l'internazionalizzazione del concetto di 'giovinanza' nella cultura contemporanea - lo spirito tipico del periodo formativo, antecedente alla fase adulta.[10]

Molti studiosi considerano la cultura contemporanea così spiegata da Takahashi Mizuki parallela alla cultura visiva che oggi va lentamente a sostituire una cultura basata su testi scritti. Nicholas Mirzoeff nel suo saggio "*What is Visual Culture*", afferma che "Vedere è molto più che credere, in questi giorni." In un'altra parte del saggio egli osserva che: "Il divario tra la ricchezza dell'esperienza visiva nella cultura contemporanea e la capacità di analizzare queste immagini determina sia l'opportunità che la necessità di inserire la cultura visuale come ambito di studi." [11]

La comprensione del termine "visivo" in *visual culture*, secondo Mirzoeff, non si limita ai segni presenti nella cultura di massa e nei mezzi d'informazione, nonostante quello che la maggioranza delle persone suppone. La comprensione del termine "visivo" è collegata a sintomi visivi che possono essere immediatamente riconosciuti dallo spettatore, così come la creazione d'immagini senza preventive considerazioni razionali. Questa capacità di provocare effetti a prima vista non è riscontrabile nella realtà testuale. Questa forza non è il semplice risultato dell'esistenza di una retina

comunemente creduta capace di produrre immagini neutrali e oggettive. L'impatto delle immagini a prima vista è influenzato da una cultura dominata da realtà visive. [12]

Nel suo testo "*Studying Visual Culture*", lo storico d'arte Irit Rogoff afferma che la critica d'arte è strettamente connessa ai dibattiti artistici, influenzando lo sguardo dello spettatore ed impedendo una libera fruizione delle immagini. Tutti gli spunti visivi presenti nelle opere d'arte sono abitualmente valutati soltanto attraverso la storia dell'arte e delle teorie sull'arte. Al contrario, la comprensione delle immagini dell'arte più contemporanea è una comprensione aperta non più subordinata a dibattiti artistici predefiniti. Irit Rogoff scrive, "la cultura visiva apre uno spazio di intertestualità in cui immagini, suoni e delimitazioni spaziali vengono letti l'uno attraverso l'altro, aggiungendo livelli significativi sempre nuovi e risposte soggettive ad ogni incontro che possiamo avere con un film, alla TV, nella pubblicità, nelle opere d'arte, osservando edifici o ambienti urbani."
"[13]

Le opere esposte in questa mostra sono chiari esempi del punto di vista di Irit Rogoff's. Quasi tutti gli artisti utilizzano il fumetto come base per le loro opere, ammettendo di non essere interessati a dibattiti artistici correnti. Queste affermazioni si basano sul fatto che i fumetti sono un territorio libero dall'influenza di un discorso ufficiale sull'arte e dagli stereotipi prodotti da teorie scientifiche. Svincolati da teorie artistiche, questi artisti sono in grado di lavorare in un campo in cui i confini che separano l'esperienza visiva, sonora e le sensazioni derivate dalla lettura sono sfocati.

Come a sostenere ulteriormente questa tendenza, Oky Rey Montha, Eko Didyk Sukowati, e Janu Satmoko fanno incursione nel mondo della musica. Eko Didyk Sukowati sottolinea come la sensibilità visiva e uditiva, come pure la capacità di comprensione di un testo, non possano essere separati. Quasi tutte le sue opere nascono dall'attrazione verso la copertina di un CD e il suo contenuto. In seguito l'artista tenta di approfondire i temi trattati nei testi delle canzoni trovate sul CD. L'interpretazione che nasce da questa particolare sensibilità costituisce la base delle immagini nelle sue opere. Allo stesso modo, Oky Rey Montha è un batterista. In passato l'artista ha lavorato come insegnante di batteria. "Sono molto più vicino alla musica che all'arte", ha affermato. "Ma con la musica non si possono raccontare storie, mentre attraverso dipinti e disegni posso soddisfare la voglia di svelare le parti più oscure del viaggio della mia vita."

Il riferimento all'arte dei fumetti riscontrabile nelle opere qui esposte non può essere inteso come una semplice adozione del fumetto come mezzo espressivo, come un semplice presentare immagini che ricordano i fumetti. Il fumetto, in quanto base delle loro opere, abbraccia una sfera molto più ampia, ossia l'influenza del fumetto nella vita quotidiana. I fumetti sotto forma di libri, sono disponibili solo nelle librerie. Al contrario il fumetto come realtà quotidiana è subito evidente in vari spazi: bar, centri commerciali, negozi di giocattoli, bistrò, vetrine, corridoi e tra i negozi.

Pertanto, è comprensibile come immagini derivanti da fumetti possano portare alla creazione di opere tridimensionali. In questa mostra, tre lavori di S. Teddy Darmawan, Eko Nugroho, e Eddi Prabandono esemplificano questa tendenza. Ciascuna di queste opere dà priorità a una sola idea che possa effettivamente comunicare un messaggio allo spettatore. I lavori in questione diventano provocatori poiché includono e coinvolgono lo spazio reale in cui si muove lo spettatore.

Parallelamente allo sviluppo del fumetto in graphic novel, la maggior parte dei pezzi esposti in questa mostra, dimostrano il ruolo sempre più importante svolto dalle immagini nel narrare una storia; al contempo i testi sono ridotti drasticamente ed emergono solo se necessario. Ciò è evidente nelle opere di Andre Tanama, Riono Tangu, Uji Hahan Handoko, Oky Rey Montha, Eko Didyk Sukowati, Janu Satmoko e Iwan Effendy. Tuttavia, a differenza della chiarezza dei concetti affrontati dalle graphic novel, queste opere necessitano di un'ulteriore identificazione. C'è ancora un problema irrisolto, ossia che cosa si intende veramente con il termine "linguaggio pittorico del fumetto"?

Il saggio "*The Multilayered Nature of Manga Expressions*", incluso nel catalogo *Manga Realities - Exploring the art of Japanese Comics Today*, può essere utilizzato per rispondere a questa domanda. Questo saggio, scritto dal critico/psicologo Saito Tamaki, cerca di esaminare le espressioni utilizzate all'interno dei fumetti Manga. Quest'analisi rispecchia lo sforzo di scoprire le basi del linguaggio del fumetto, aspetto ad oggi ancora in gran parte inesplorato. Questa indagine può essere utilizzata per analizzare l'espressione "linguaggio pittorico di fumetti", soprattutto in relazione all'identificazione da parte di Tamaki del fumetto come espressione di emozioni e come realtà sfaccettata. [14]

Le osservazioni di Tamaki sul fumetto come espressione di emozioni nascono dal fatto che il fumetto è un fenomeno ormai molto conosciuto e popolare, ma ancora inconsapevole di sé. I fumetti, come il cinema e il teatro, offrono una narrazione presentata attraverso le dinamiche emotive dei personaggi. I primi piani nel cinema, così come la drammatizzazione nel teatro, sono entrambi sforzi per accentuare le espressioni di un'emozione. Con riferimento a ciò, Tamaki osserva l'importanza dell'utilizzo dei tratti del viso nella narrazione a fumetti. Come nei film e nel teatro, le espressioni facciali dei racconti a fumetti descrivono l'atteggiamento e la disposizione mentale di un determinato personaggio. Di conseguenza i tratti che compongono un volto nei racconti a fumetti non solo servono ad esprimere emozioni. Essi vengono ulteriormente accentuati per mostrare il carattere di un personaggio. In questo senso le raffigurazioni pittoriche di un personaggio dei fumetti ricordano più una caricatura.

Le opere di Andre Tanama e Oky Rey Monta presenti in mostra dimostrano chiaramente questa tesi. I racconti nelle loro opere sembrano riservare una particolare attenzione ai tratti del volto e all'espressione di emozioni. Andre Tanama presenta una variegata selezione di espressioni di una bambina, dimostrando religiosità (una ricerca di una connessione mistica con Dio al di fuori dei dogmi religiosi). Oky Rey Montha usa la sua stessa immagine per raccontare la storia del lato più oscuro della sua vita. In queste immagini, l'intenzionalità e l'attenzione poste verso i tratti del viso per esprimere personalità ed emozioni sono particolarmente evidenti.

Il punto di vista di Tamaki sulla trasversalità del fumetto nasce da un dilemma altrettanto noto. Tamaki spiega che tutte le immagini dei fumetti contengono espressioni sfaccettate, che mostrano una realtà altrettanto sfaccettata. Questi elementi sono riscontrabili nelle espressioni dei personaggi all'interno di vignette e nella rappresentazione degli oggetti intorno al personaggio, così come un certo numero di segni e simboli che, seguendo lo sviluppo generale del fumetto, sono facilmente riconoscibili. I molteplici livelli di realtà nei racconti a fumetti si riflettono nelle vignette discorsive. Le finestre di dialogo illustrano la realtà attuale. Le vignette di pensiero che esprimono contemplazione, sogni e monologhi interiori illustrano un mondo personale e aggiungono una realtà differente.

Questa coesistenza di diversi livelli di lettura nei fumetti mantiene un collegamento sostanziale con

il linguaggio pittorico del fumetto. Ciò è evidente nelle opere di Riono Tangu, Uji Hahan Handoko, Eko Didyk Sukowati, Janu Satmoko e Iwan Effendy. Le narrazioni nelle loro opere non utilizzano sequenze di immagini comunemente riscontrabili nei fumetti e nelle graphic novel. Al contrario queste narrazioni vengono presentate nello spazio di un singolo disegno. Di conseguenza gli artisti introducono espressioni sfaccettate al posto di un'intera sequenza, al fine di costruire la loro narrazione. Questo sforzo non si limita alla ricerca pittorica. Come si può vedere nelle opere di Riono Tangu e Uji Hahan Handoko, questo sforzo comporta anche la presentazione d'immagini dei personaggi dei cartoni animati che il pubblico conosce già.

Non ci sono punti d'interesse in queste opere. Al contrario questi lavori si propongono come pezzi forti e corali in cui voci diverse "gridano" in contemporanea. Il filo narrativo di queste opere rimane per lo più nascosto. Di conseguenza, queste opere possono ancora essere 'lette'?

Leggere opere come queste rende evidente il modo in cui le espressioni nel linguaggio pittorico dei fumetti devono essere lette. Riprendendo il punto di vista Irit Rogoff sull'occhio vincolato dalla dominazione dei discorsi artistici, la lettura delle opere qui esposte richiede al contrario un occhio attivo. Richiede occhi che sono sempre curiosi. Occhi che conducono le proprie esplorazioni per catturare molteplici elementi visivi, ognuno più affascinante del successivo, ciascuno alla ricerca di attenzione; occhi che esplorano il raro e lo straordinario, guardando opere che contengono informazioni che non sono immediatamente evidenti. Tuttavia, una volta terminata l'esplorazione, le scoperte di questi occhi possono far luce sul significato delle opere?

Considerando il punto di vista di Nicholas Mirzoeff, le immagini che nascono dall'incontro con elementi visivi sono facilmente riconoscibili. Infatti, gli elementi visibili riscontrabili all'interno del linguaggio pittorico dei fumetti, così come le immagini costruite dagli spettatori, sono entrambi influenzati da una cultura dominata dalla realtà visiva. Takahashi Mizuki vede in questo sintomo la prova dell'esistenza di una cultura contemporanea.

[1] "Introduction". John Bastin. *The Conquest of Java*. Major William Thorn. Periplus, Hong Kong 2004. pp. xiv-xxi. Original title: *The Conquest of Java. A Statistical and Historical Sketch of Java*. Published by T. Egerton Military Library, Whitehall, London in 1815. Reprinted by Periplus in 1993 under the title *The Conquest of Java*. The 2004 edition is a new, revised edition, with introduction by the historian, John Bastin.

[2] Ibid

[3] Opcit, pp. 122-124

[4] Opcit, pp. 174-192

[5] "Urban, Reflection". Jim Supangkat. Curatorial Introduction. *Catalog of CP Biennale II, Urban/Culture*. Bank Indonesia Museum. September 2005. CP Foundation, Jakarta, 2005. Pp. 2-17

[6] *American Comics*. Nicky Wright. Prion Books Ltd. London, 2000. pp. 2-3

[7] Ibid. Pp. 4-5

[8] "Introduction". Hans Belting in *The Global Art World-Audiences, Markets and Museums*. Hans Belting, Andrea Buddensieg (eds). Hatje Cantz. Karlsruhe, 2009. pp. 60-61

[9] Curatorial Introduction. *Catalog of Sama-sama/Together*. An International Exchange Project between Jogja-San Francisco. Summer 2003, Jogja--Fall 2003, San Francisco. The San Francisco Foundation, 2003. Pp. 4.

[10] Curatorial Introduction. *Catalog of Manga Realities--Exploring the art of Japanese Comics*. Contemporary Art Centre, Mito Art Tower. August-September 2010. Pp. 44-45

[11] "What is Visual Culture",. Nicholas Mirzoeff, in *Visual Culture Reader*. Nicholas Mirzoeff (ed.) Routledge, New York, 1998, pp. 3.

[12] Ibid. P. 9

[13] Opcit. Pp. 15-26

[14] *Catalog Manga Realities--Exploring the art of Japanese Comics*. Opcit. Pp. 188-198

