

FUOR/ASSE

Officina della Cultura



Speciale
Lucca
Comics

PAGLIARO
2015©





Lucca, la città nella città

Lucca è città tanto perfetta dentro la cerchia delle sue mura tardo-rinascimentali da illuminarsi di una bellezza che emoziona. Solo sette edifici nel centro storico – il Palazzo ducale di Elisa Bonaparte o la Manifattura Tabacchi – datano dall’anno 1800 al 1950; il resto è frutto di sedimentazioni architettoniche nell’arco di un millennio. Il segreto di Lucca è la continuità abitativa: da secoli nel susseguirsi delle generazioni, le famiglie vivono nella casa degli antenati, trasmettendo di padre in figlio oggetti e ricordi. Memoria degli affetti e conservazione.

Nella veduta di San Martino del Bellotto o nelle fotografie ottocentesche di ufficiali di Cavalleria e dame a passeggio, è facile riconoscere le vie, i palazzi, le roste, gli alberi secolari. Sono ancora gli stessi.

Con il poeta e scrittore Guglielmo Petroni (Lucca, 1911-Roma, 1993) eravamo una sera in Piazza del Salvatore, detta della Pupporona per la naiade a seno nudo della fontana di Lorenzo Nottolini, che vi campeggia. Petroni, nascosto dietro un angolo, ripeteva l’acuto *cu-cu* con cui era stato solito richiamare per gioco il pittore Giuseppe Ardinghi (Lucca, 1907-2007), l’amico più caro. Questi dipingeva da giovane alla finestra d’angolo del palazzo di fronte alla fontana. Ridevano disarmati e stupiti come bambini che tutto fosse uguale ma loro anziani. Ritrovavano la gioventù nella permanenza delle cose, anche dei negozi in cui erano entrati piccoli con i genitori; eppure quel tempo era corso via.

Nel racconto *Das Marmorbild*, Joseph von Eichendorff immagina che Florio, una notte di luna, scorga a Lucca una statua di Venere quasi animarsi di vita nel riflesso delle acque del Serchio. In seguito, Florio incontrerà più volte una donna di suggestiva bellezza con le fattezze della statua; lei sembra attenderlo ma per sfuggirgli. Quella misteriosa creatura è proprio la dea: torna in vita ogni primavera per rimorire nel marmo. Statue, immagini riflesse, premonizioni del futuro, favola e fiaba; oppure solo proiezioni di una mente ardente? Forse fantasmi, visioni soprannaturali come quella di Lucida Mansi che, data l’anima al Diavolo in cambio di eterna bellezza, nelle notti di luna piena sprofonda nell’Inferno attraverso le acque del laghetto del Giardino Botanico.

È questa Lucca a ospitare i Comics attirando ogni anno folle sempre più numerose. Una città dentro la città se Lucca, con i suoi centomila abitanti, ne accoglie per l'occasione tre volte tanti. Esperti, curiosi, disegnatori, editori, e bambini e adulti travestiti da eroi dei fumetti o dell'immaginario fantasy e fantascientifico di film e telefilm; cosplayers interpreti di personaggi di cartoni animati e videogiochi. Un mondo altro in un mondo urbano a cui gli anni sembrano non pesare. E i lucchesi perplessi, fra tanti visi nuovi ma pacifici nella durata di sogni di cui l'immaginazione è signora.

La fantasia dell'universo dei Comics si distende come per un riposo a lungo desiderato nell'incanto della città, dove passato e presente riescono a convivere in modo nuovo e in «recondita armonia di bellezze diverse», per citare un lucchese dei più fedeli: Giacomo Puccini.

Daniela Marcheschi



Officina della Cultura

FUOR/ASSE

NOMEN OMEN

La copertina di questo Speciale FuoriAsse, dedicato al Lucca Comics & Games – Festival Internazionale del fumetto, del cinema di animazione, dell'illustrazione e del gioco -, è di **Alberto Pagliaro**.

La raffigurazione della Torre Guinigi con Moebius tra gli alberi di leccio, situati alla sommità della torre, è un omaggio sia alla città di Lucca sia a Jean Giraud, in arte Moebius, maestro del fumetto internazionale, scomparso nel 2012 e autore di capolavori quali *L'Incal*, *Arzach*, *Il garage ermetico*.

Nella dimensione della città entriamo attraverso le parole del critico Daniela Marcheschi che ha scritto l'editoriale di questo Speciale. Contributo che ci colpisce e ci fa onore per le qualità che contraddistinguono l'elaborazione critica di chi, come Daniela Marcheschi, sa registrare i mutamenti della propria città attraverso la rielaborazione di un passato che inevitabilmente ci porta a ridiscutere del presente.

Uno Speciale che si pone in un'ottica di continuità rispetto al precedente, e non è un caso se eleggiamo anche stavolta una figura autorevole come quella di Alberto Pagliaro (che fu anche l'autore della copertina dello speciale precedente) come simbolo della rappresentazione grafica di questo nuovo lavoro. Uno Speciale che ci consegna una chiara e lucida presentazione dello stato del fumetto oggi e delle sue articolate interazioni con il mondo della letteratura e dell'arte in generale, fino ad arrivare alle neuroscienze, che bene si inseriscono nell'ambito di questo medium attraverso *Neurocomics*, graphic novel pubblicato in Italia da Rizzoli Lizard. L'intervista agli autori Matteo Farinella e Hana Roš è di Lucia Biagi, anche lei protagonista a Lucca Comics con *Punto di fuga* uscito per Diábolo Edizioni e di cui vi invitiamo alla lettura dell'intervista pubblicata nel numero 12 della serie ordinaria di FuoriAsse.

Questo numero si apre con la conversazione tra Claudio Morandini e Fabio Visintin, fumettista e illustratore. Una conversazione in grado di restituirci gli infiniti rimandi letterari che condizionano l'operato e l'attività di Fabio Visintin, da analizzare nel lavoro di ricerca del segno e della parola. Esplicitamente collegate alla letteratura sono l'opera di Vanna Vinci, *Il richiamo di Alma* tratto dal romanzo di Stelio Mattioni oppure l'opera di Stefano Bessoni, *Anatomia di un burattino*. Su quest'ultima vale la pena soffermarsi per la chiara volontà dell'autore di voler indagare attraverso il medium del fumetto la vastità dell'opera di Collodi, da non intendere solo come semplice libro per bambini.

Forti i richiami e i legami che emergono tra il fumetto e il mondo dell'arte, per le stimolanti ricerche sulle figure di personaggi quali Ligabue (pittura e scultura) e il leggendario Gian Maria Volonté (cinema).

Alla musica invece si arriva con *Nevermind* di Tuono Pettinato, con *La storia del Metal a fumetti* di Enzo Rizzi e con l'intervista di Marco Annicchiarico a Matteo Manera su Belushi. Vorrei non tralasciare però *Kuore nella notte* di Stefano Piccoli, giornalista musicale, intervistato per FuoriAsse da Concetta Ferraina.

A colpire in questo numero, che a tratti oserei definire fuorviante per la capacità di semplificazione e di fruizione nonostante la complessità dei tanti temi affrontati e di natura storica e politica – e penso a Laura Scarpa con *War Painter* o a Paolo Cossi con *Io mi rifiuto* – fino alle imprese titaniche delle esplorazioni antartiche raccontate ne *L'ultimo viaggio dell'Endurance* di Pierpaolo Putignano. Con un'opportuna intervista di Filippo Tuena.

Le tematiche affrontate e le voci sono tante e differenti. Proiettarsi nello studio dei personaggi e delle storie indagate per questo Speciale FuoriAsse sarà a tratti doloroso o forse solo intenso. Ma senza dubbio in grado di appagare il desiderio di scoperta. Un altro vero piacere sarà scoprire quali e quante sono le conquiste che questo nuovo medium, chiamato Graphic novel, sa meritare.

Caterina Arcangelo

Direzione Responsabile: Cooperativa Letteraria

Comitato di Redazione

Pier Paolo Di Mino, Sara Calderoni, Caterina Arcangelo, Orazio Labbate, Mario Greco, Claudio Morandini, Erika Nicchiosini, Vito Santoro, Silvio Valpreda, Cristina De Lauretis, Marco Annicchiarico

Comitato Scientifico

Daniela Marcheschi, Fabio Visintin, Guido Oldani, Luisa Marinho Antunes, Miruna Bulumete, Sara Calderoni, William Louw

Peer Review. Redazione c/o Cooperativa Letteraria, via Saluzzo 64
- 10125 Torino (TO) - info@cooperativaletteraria.it

Direttore Editoriale

Caterina Arcangelo

Direttore artistico e progetto grafico

Mario Greco

La copertina di questo numero

Alberto Pagliaro

Hanno collaborato a questo numero

Renato Umberto Ruffino, Silvia Ceriani, Filippo Tuena, Giovanni Gastel Jr, Concetta Ferraina, Francesca Scotti, Paolo Tessarin, Edoardo Massaglia, Diego Bonsignore, Gabriele Alessandro Bauchiero, Furio Detti, Lucia Biagi

Si ringrazia tutti coloro i quali hanno reso possibile la realizzazione di questo numero

- 8 **Conversazione con Fabio Visintin**
di **Claudio Morandini**
- 32 *Nevermind*
Intervista a **Tuno Pettinato**
di **Marco Annicchiario**
- 66 **KUORE NELLA NOTTE**
Intervista a **Stefano Piccoli**
di **Concetta Ferraina**
- 42 *Ligabue. Il Ruggito*
Intervista a **Nazareno Giusti**
di **Francesca Scotti**
- 48 *Pertini tra le nuvole*
Intervista a **Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini**
di **Silvio Valpreda**
- 113 *La Bibbia 2*
Intervista a **Davide La Rosa e Pierz**
di **Diego Bonsignore**
- 92 *Una brutta storia*
Intervista a **Spugna**
di **Gabriele Alessandro Bauchiero**
- 100 *Io dov'ero? il giorno in cui cadde il muro*
Intervista a **Francesco Ditaranto e Lucrezia Bugané**
di **Renato Umberto Ruffino**
- 116 *Questo è un libro con i fumetti di SIO*
di **Paolo Tessarin**
- 110 *Belushi In missione per conto di Dio*
Intervista a **Matteo Manera**
di **Marco Annicchiario**
- 104 *Simple & Madama*
Intervista a **Lorenza Di Sepio**
di **Francesca Scotti**
- 119 *Il "Donatello" di Balluchi-Favilla: un maestro del Rinascimento visto da due "livornesacci"*
di **Furio Detti**
- 52 *Neurocomic*
Intervista a **Matteo Farinella**
di **Lucia Biagi**
- 120 *Officina del macello*
Intervista a **Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini**
di **Mario Greco**
- 108 **Joan Cornellà MoxNox**
di **Silvia Ceriani**
- 90 **Leiji Matsumoto Mondo quadrimensionale**
di **Francesca Scotti**
- 83 *L'apocalisse robotica di Paul Gillon*
di **Renato Umberto Ruffino**
- 24 **Rutu Modan La proprietà**
di **Caterina Arcangelo**
- 20 *Pinocchio anatomia di un burattino*
Intervista a **Stefano Bessoni**
di **Silvia Ceriani**
- 36 *War Painter (die kriesgmaler) erano pittori di guerra*
Intervista a **Laura Scarpa**
di **Mario Greco**
- 15 *La notte che arrivò l'inverno*
Intervista a **Francesco Frongia**
di **Renato Umberto Ruffino**
- 28 *L'ultimo viaggio dell'Endurance*
Intervista a **Pierpaolo Putignano**
di **Filippo Tuena**
- 58 *Gian Maria Volontè*
Intervista a **Paolo Castaldi, Gianluigi Pucciarelli e Giuseppe Morici**
di **Giovanni Gastel Jr.**
- 78 *1914, lo mi rifiuto*
Intervista a **Paolo Cossi**
di **Mario Greco**
- 86 *Storia del Metal a fumetti*
Intervista a **Enzo Rizzi**
di **Edoardo Massaglia**

“La Tempesta e altro”



Conversazione con Fabio Visintin

di Claudio Morandini

Tra i protagonisti di Lucca Comics 2014 c'era l'illustratore e cartoonist Fabio Visintin. Visintin, nato a Venezia nel 1957, lavora per numerose riviste e con i più importanti editori in Italia e all'estero. Il suo tratto inconfondibile impreziosisce molte copertine della collana *Le farfalle* di Marsilio. Abbiamo dialogato con lui attorno a due delle sue ultime opere, tra le più importanti e ambiziose, *L'isola* (Round Midnight Edizioni) e *Natali neri e altre storie di guerra* (ComicOut).

CM - *L'isola* (Round Midnight Edizioni, 2014) dichiara nella copertina di essere “liberamente ispirato a *La Tempesta* di William Shakespeare”. In realtà, i legami con quest'opera sono sotterranei, emergono solo a tratti, e lasciano spazio a numerosi altri rimandi letterari, da L. Frank Baum a Karen Blixen, da Bradbury a Collodi, Euripide, Vonnegut... I frammenti sono collegati per analogia l'uno all'altro, tessono una trama sottile e mai dichiarata attorno all'opera di Shakespeare. Come hai scelto questi testi? Come li hai incastrati nelle tavole?

FV - *L'isola* è il mio libro più particolare e ambizioso: è nato in un momento di maturazione artistica dal desiderio di seguire senza limitazioni le suggestioni visive che l'approccio

alla tecnica della penna biro mi aveva fatto intuire. Tutto il lavoro è improntato alla più grande onestà creativa, una continua ricerca attraverso ossessioni e fascinazioni del segno e della parola, rifuggendo da ogni facile concessione al mestiere e alla costruzione predefinita. Il viaggio del protagonista è quindi stato anche il mio viaggio d'autore attraverso luoghi dell'anima che di volta in volta ho tentato di visualizzare.

Questo libro è così cresciuto seguendo una specie di trance creativa i cui passaggi non mi erano noti se non quando si componevano nel foglio. Tutta la narrazione (cosa per me inusuale) è stata scritta e disegnata tavola per tavola: ho per questo scartato molte pagine finite, non perché non all'altezza, ma perché mi avreb-

bero ricondotto su sentieri noti, tranquilli, facili.

CM - Colpisce, in quest'opera che deve tanto alla letteratura, come riconosce sin dal titolo, e alla fine elenca tutti gli altri testi a cui si è ispirata – colpisce, dicevo, che a prevalere in ogni pagina sia comunque la forza del disegno, il gioco dei chiaroscuri, la consistenza del tratto, la pesantezza delle ombre. Le parole vi assumono un ruolo modesto, sono scritte in caratteri assai piccoli, talvolta non compaiono nemmeno, e allora vediamo grandi tavole silenziose in cui si muovono grandi figure.

Perché la scelta del bianco e nero, e di questo bianco e nero così denso, così nero?

FV – Da subito quella che mi si presentava sul piano formale era una visione fatta di bianchi e neri, ma soprattutto dei grigi dell'indefinito tessuto onirico. Il sogno di Prospero è stato il mio sogno.

CM - L'isola è circondata da un mare cupo e tempestoso, abitato da mostri "affamati e primordiali", "furiosi e sciocchi"; su di essa gravano nuvole altrettanto cupe; altre creature mostruose si aggirano sull'isola, spettri, larve, insetti, ombre che la Luce ha generato inconsapevolmente. Vi si trovano cartigli con segni indecifrabili. È labirinto, regno dei morti, lager, dominio di Calibani e Sycorax. Ariel si



tiene ben nascosto. A questo punto ci si può chiedere dove si sia nascosta la magia ordinatrice, il ruolo demiurgico di Prospero, nella tua versione della "Tempesta".

FV – Il collegamento con il dramma Shakespeariano, come tu hai ben notato, è molto labile e si concretizza principalmente nell'identificazione del mio protagonista Prospero con il Prospero della Tempesta, ma anche (perdona l'ego) nell'immedesimazione di me autore con Prospero/Shakespeare. La stanchezza dell'autore che vede nell'arte una magia non in grado di incidere nella realtà. La storia non insegna niente, l'arte non insegna niente, la conoscenza è solo un dono di Cassandra, una lingua di Babele, qualcosa che sembra non volersi trasmettere. Perché quello che oggi ci succede è già stato scritto, studiato, catalogato, e questo è ben noto al mio protagonista come lo è al Prospero Shakespeariano, la cui interpretazione del mondo passa attraverso i suoi amati libri.

Così i libri nella finzione del racconto diventano i miei libri nella realtà. Libri che mi circondano e che mi





hanno accompagnato nel tempo (lo si può notare anche dalla data di edizione di molti di essi riportata alla fine nelle note di edizione). Libri letti e riletti che quindi non sono stati scelti ma che piuttosto mi si sono proposti, risalendo alla memoria mentre componevo un'immagine. Questi testi che dialogano con le illustrazioni li ho immaginati come una specie di "colonna sonora mentale" in cui, oltre al significato del testo, assume importanza anche il "suono" della parola.

CM - Insomma, qualcosa di Prospero resta nel tuo ruolo di autore, nella trama tessuta dai rimandi letterari e visivi.

FV - Il gioco dell'identificazione autore/personaggio nel mio libro è continuo, così come nella commedia Shakespeariana. Chi vive della propria fantasia a volte fatica a scorgerne i confini e quando questo accade è spesso il senso di delusione e impotenza quello che ti assale.

Shakespeare nel finale della sua ul-

tima (non a caso) commedia, fa spezzare la bacchetta magica (matita? penna?) al suo mago: non più magie, non più poteri magici. Prospero lascia cadere anche il suo manto, che, se rendeva palese il suo ruolo di demiurgo, lo rendeva anche pesante costringendolo a muoversi molto lentamente (lo immobilizzava sotto il peso del suo ruolo). Ora è libero, potrà essere una persona "normale", perché se la magia (quella del racconto, dello spettacolo) è sogno, Prospero, smessi gli abiti di scena, accetta e accetta la sua impotenza e il risveglio alla realtà, e la realtà è ancora quella dell'ingiustizia e del sacrificio del figlio.

Nel mio racconto, però, Prospero aggiunge una microscopica nota di speranza e in un'ultima recita, nella finzione della storia disegnata cambia il copione e non accetta questo sacrificio. Consapevole che è sogno, che è finzione, ma nella speranza che immaginarsi diversi possa essere l'inizio di un cambiamento.

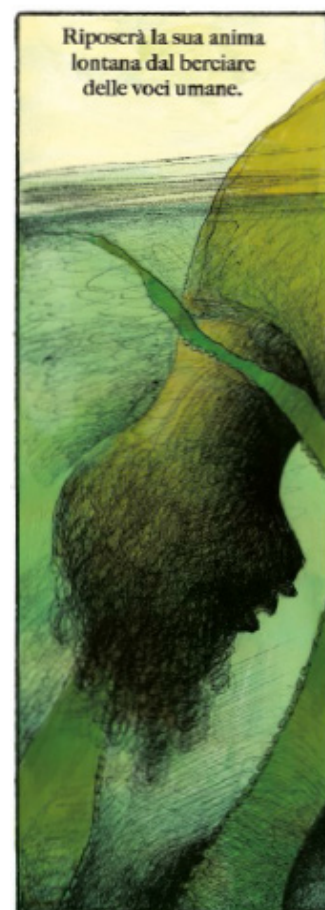
CM - *Natali neri e altre storie di guerra* (Comicout, 2014) raccoglie una serie di brevi storie che sono amare riflessioni sulla morte, la violenza, il desiderio, la vita. Il tratto è spesso spigoloso, come spigoloso è il procedere del ragionamento. Gli uomini, cioè i tuoi personaggi, sono



tutti prigionieri di altre isole, di trincee, ritrovi in mezzo alla neve, navi nella tempesta, oppure di ruoli soffocanti, di limiti invalicabili, e sono vittime di errori tragici, o di altrettanto tragiche coincidenze. Come ne *L'isola*, anche in molte delle storie di *Natali neri* nuvole, onde e pieghe della terra nascondono mostri in agguato. Ho l'impressione che anche questi mostri voraci siano minacciati (se non in queste storie, in altre non ancora raccontate) da altri supermostri, annidati in zone ancora più nascoste e oscure. E forse anche noi, che ci sentiamo minacciati dai mostri, siamo a nostra volta mostri per qualcun altro – lo si sospetta nel leggere certe storie, come *Natale nero* o *Mare nostrum*. Eppure si legge, in una delle ultime pagine, «Le cose perfette hanno sempre in sé qualcosa di statico, di mortale... La vita è negli errori, nelle imperfezioni, amico mio, e inevitabilmente nel non finito...». È, chiaramente, una dichiarazione di poetica, che trova riscontro puntuale nelle tue tavole; ma possiamo leggerla anche come una sorta di dichiarazione d'amore o almeno, nonostante tutto, di fiducia nei confronti della vita?

FV – Comincio col dire (non a mia discolpa) che il titolo di questa raccolta di racconti pubblicati a suo tempo sulle pagine del mensile «Animals» (escluso il racconto *Natale Nero*, inedito realizzato apposta per questo libro) mi è stato suggerito dall'editore Laura Scarpa.

Ho trovato che la casualità che mi aveva portato a pubblicare nella rivista tre storie fatte per i numeri natalizi era interessante e forse andava sottolineata, come ho fatto aggiungendo l'inedito *Natale Nero*.



Nonostante il titolo, però, trovo questi racconti “duri” ma non privi di speranza. Anche quando può sembrare diversamente, ad esempio in *Mare Nostrum*, contengono comunque una voglia di comprendere senza steccati un'umanità che mi sembra, a ogni livello, classe sociale e latitudine geografica, accomunata da un senso di infelicità e impotenza davanti a meccanismi e pensieri che restano immobili e determinano le nostre esistenze.

Se dovessi indicare qualcosa che accomuna tutti questi racconti direi che è lo svolgersi dell'azione sempre all'interno di momenti di “tempo sospeso”. Quei momenti nei quali la storia sembra restare un po' ai margini e i personaggi possono muoversi rispondendo solo a loro stessi, come ad esempio una camionista bloccata a un valico dalla neve o San France-



sco a colloquio col nipote del Saladino.

CM - L'attempato diavolo di ascendenza bulgakoviana che compare qua e là a dialogare con l'alter ego dell'autore sembra ricomporre le diverse storie in una cornice comune (non a caso, e forse proprio grazie a lui il volume si presenta come "graphic novel"). Il pessimismo ironico del diavolo esprime un totale scetticismo nella capacità dell'uomo di imparare dai propri errori («Ma la storia?» «La storia non ha mai insegnato niente!»); nelle tue tavole sembra rappresentare una sorta di *provvidenziale* contraltare, una spalla ipercritica, una puntigliosa voce della coscienza, un dialettico distruttore di certezze. C'è bisogno di questa voce critica, che sia diabolica o meno, secondo te, nel momento in cui si fa arte? L'artista è meno solo se presta ascolto a un interlocutore così?

FV - La figura del Diavolo percorre un po' tutto il libro ed è una figura importante. Cominciamo col dire che non si tratta di un Diavolo malvagio, egli è piuttosto il Diavolo che compare all'inizio dell'Antico Testamento, l'avvocato che insinua il dubbio anche in un Dio piuttosto bizzoso e incline all'ira com'è quello della Bibbia. È un angelo caduto, vicino alle debolezze dell'uomo, che sa che la materia di cui

siamo fatti ha dei difetti e che ha poche speranze sul fatto che ci trasformeremo tutti in esseri angelici alla fine dei nostri giorni, ma che sospetta anche che non sia così facile separare il Male dal Bene. Questo Diavolo letterario, che in molti scritti viene anche indicato come protettore delle arti, mi è sembrato bello averlo come spalla per i miei dialoghi di raccordo.

Ho sempre pensato, anche a costo di sembrare un bastian contrario, di mettere in discussione le certezze, tutte, anche quelle delle idee che maggiormente condivido, perché penso (anche se ogni giorno sono subissato



da prove contrarie) che si possa sempre comunicare, anche se questo a volte è possibile solo pagando prezzi altissimi.

CM - Colpisce, in *Natale nero*, l'incongrua e fragile figura del Professore, che sembra spiegare l'assurdità della vita di trincea della Prima Guerra Mondiale attraverso i versi che nobilitano l'eroismo guerriero dell'*Iliade*.

Affiora spesso, nelle tue tavole, questo sostrato mitologico antichissimo ("L'origine" racconta le prime generazioni degli dei secondo la Teogonia di Esiodo), che potrebbe racchiudere il senso di tutto ciò che è venuto dopo – la natura violenta e sopraffattrice dell'uomo, in particolare – o rappresenta almeno, in quanto mito, il tentativo dell'uomo rimasto al buio di spiegare, di spiegarsi.

FV – I miei racconti sono pieni di eroi che attraverso la sconfitta ne offrono la testimonianza più alta, una specie di "martirio laico": Il sergente maggiore Ettore del racconto *Natale nero* diventa con la sua morte l'Ettore dell'*Iliade* e chi lo uccide, se da un lato sottolinea i limiti dell'arte, distrugge qualcosa che non comprende ma che non può sostituire con altro.

L'unico valore diventa la capacità di distruggere. Un potere fine a se stesso, come quello che viene trasmesso dal padre cacciatore al figlio nel finale di *Mare Nostrum*.

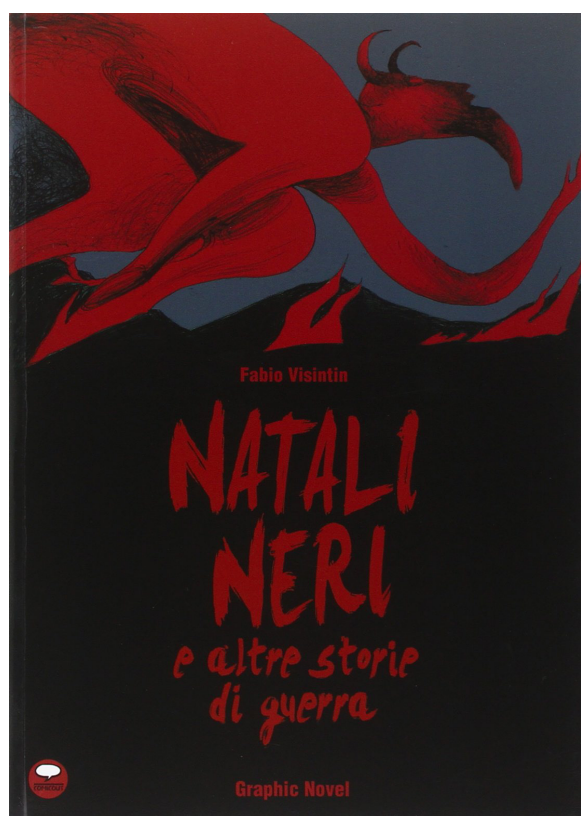
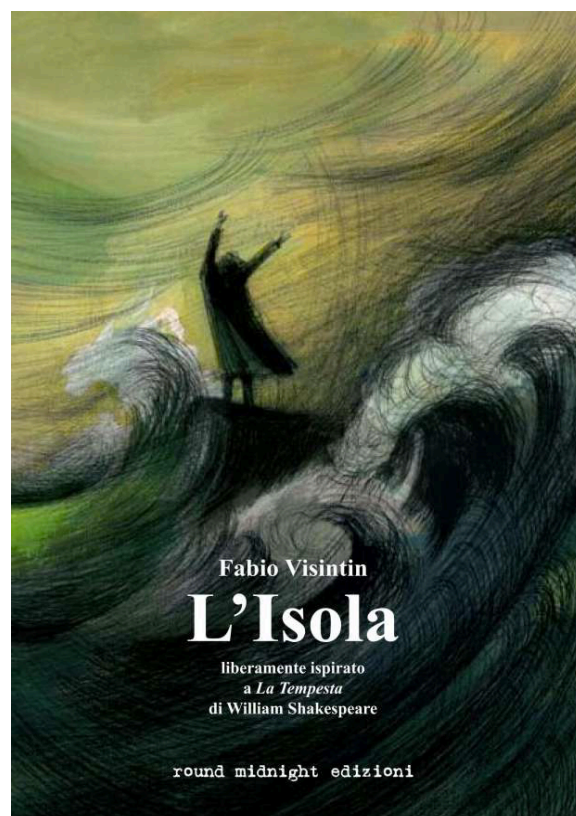
L'ignoranza è vincente perché non è un linguaggio e quindi non presume un dialogo, ma solo l'esercizio di un potere. Ma l'universo è stato creato dalla parola e non dal potere. Allora limitare la parola significa quindi forse limitare sempre più il proprio universo. Bruna, la camionista di *Xmas*, grazie alla sua sensibilità lo intuisce e alla ragazzina non a caso dice nella

sua battuta finale: «Studia» (conosci, impara, sii migliore).

CM - Qual è, in tutto questo, la forza del fumetto?

FV – Posso dirti che la domanda che più spesso mi è stata fatta durante le presentazioni di questo libro è stata: "Qual è il tuo pubblico di riferimento? Esiste un pubblico per questo genere di storie?" L'unica risposta che posso dare in tutta sincerità è che il mio pubblico di riferimento sono io, è l'*Io lettore* che deve leggere e capire ciò che l'*Io autore* produce. Mi piacciono le storie che scorrono e mi portano a ragionare sulle contraddizioni del vivere, senza punti di vista precostituiti. Il Fumetto è un linguaggio ibrido che sento molto affine, dove le suggestioni grafiche si mescolano al potere evocativo della parola scritta, del dialogo, del racconto. Un mezzo espressivo in cui mi sento a mio agio e che mi permette di raccontare le storie che si formano nella mia mente.





La notte che arrivò l'inverno

(Kleiner Flug - Mammaiuto)



Intervista a Francesco Frongia

di Ruffino Renato Umberto

Francesco “Checco” Frongia è un autore unico, durante il suo percorso artistico non ha mai smesso di sperimentare, rendendo ogni suo lavoro differente dal precedente. Ci sono state le *cartoline* realizzate con la Double Shot, Giotto edito da Kleiner Flug e ultimo, ma solo in ordine di tempo, *La notte che arrivò l'inverno* in coproduzione Kleiner Flug e Mammaiuto.

La notte che arrivò l'inverno è un lavoro che unisce la musica al fumetto partendo dalla letteratura. Un crogiuolo di influenze artistiche che ha dato vita ad un libro di rara bellezza e intensità.

Attualmente Checco è al lavoro su una raccolta cartacea dei suoi *Mantra* che appaiono sul sito di “Mammaiuto”.

RRU – Francesco presentati ai lettori di «FuoriAsse».

FF – Salute a tutti e tutte.

Mi chiamo Francesco Frongia e sono nato a Cagliari nel 1972.

Ho iniziato a disegnare molto tardi, più o meno quando mi sono trasferito a vivere a Firenze e ho frequentato un corso triennale di Fumetto presso la Scuola Internazionale di Comics, dove peraltro insegno, da circa 6 anni, Tecniche di Inchiostrazione e Composizione.

Ho iniziato l'attività di disegnatore presso lo Studio Bolognese Inventario di Giuseppe Palumbo realizzando

illustrazioni per la didattica e l'editoria per l'infanzia.

Dopo l'esperienza bolognese ho partecipato all'attività dell'Associazione Culturale Double Shot come socio e come autore, dando alle stampe due libri illustrati di fantascienza (*Materiali ai Margini di un Viaggio*) e un libro collettivo a fumetti dal titolo *Fascia protetta*.

Recentemente ho co-fondato il sito web Mammaiuto.it per cui pubblico settimanalmente tutto quello che mi passa per la testa: illustrazioni, fumetti, piccole animazioni etc...

Nel novembre del 2013 ho pubblica-

to, per la casa editrice kleiner Flug una biografia su Giotto; scritta e disegnata a quattro mani con la mia compagna Claudia Tulifero (io ai disegni, Claudia agli affreschi).

RRU – Parliamo de *La notte che arrivò l'inverno* un libro co-prodotto da due realtà editoriali molto importanti della scena italiana: Mammaiuto e Kleiner Flug.

FF – Mammaiuto è un collettivo di autori di fumetti che si esprime settimanalmente attraverso l'omonimo sito web www.mammaiuto.it

Mammaiuto pone al centro dei propri interessi la narrazione di "storie" con il linguaggio del fumetto senza alcuna preclusione di stile e generi, per il piacere di farli.

Il processo produttivo dei contenuti settimanali è svolto con un editing e un confronto continuo tra gli autori, tutte le storie prodotte sono disponibili gratuitamente on line.

Quando un "contenuto" ci sembra valido viene stampato in cartaceo, cercando di dare il massimo compenso possibile agli autori.

Cerchiamo di prendere ogni decisione con un processo di democrazia deliberativa.

Kleiner Flug è una giovane casa editrice di fumetti di Firenze, al contrario del suo editore Alessio D'uva, che ha, invece, una grande esperienza del mondo del fumetto.

Kleiner Flug si propone attraverso le sue collane, di far conoscere la città, la vita e le opere di personaggi illustri utilizzando il linguaggio del fumetto. Le collane indagano il mondo del teatro, della narrativa, le "biografie" di illustri italiani e quello delle città italiane, con guide illustrate ad hoc da "sketcher" urbani e non solo.

In appena due anni ha dato alle



stampe 14 titoli, da Giotto a Dante passando per Verdi, Jack London e Dostoevskij con autori italiani ed europei.

Un editore coraggioso che si propone di produrre fumetti confrontandosi con la cosiddetta cultura "alta".

Questo è l'alveo produttivo, estremamente fecondo, che ha accolto *La notte che arrivò l'inverno*.

La notte che arrivò l'inverno è un libro illustrato e a fumetti, con allegato un CD del quartetto jazz *Musica ex Machina* (www.musicaexmachina.eu), 9 storie tratte dal *Maestro e Margherita* di Bulgakov, in una nuova traduzione a cura di Nella Giacomelli.

Le nove storie sono degli estratti che assumono la dignità di storie autonome, trattate come se ci si affacciasse su un flusso di vicende in corso, secondo una "estetica del frammento" propria del fumetto di fantascienza

d'autore (Moebius, Jodoroski, ecc...). A ciascuna storia è associato un brano del disco, e tanto i generi musicali quanto quelli del disegno variano e si adattano ai contenuti della narrazione, proponendo così una ricca tavolozza di stili e registri (striscia, racconto illustrato, fumetto d'azione, racconto per immagini, ed ancora, funky, tarantella, valzer, son cubano, etc...). La varietà delle forme è comunque sempre riportata alla struttura breve sia del racconto che delle song associate.

La notte che arrivò l'inverno si propone, non come una narrazione per episodi del romanzo di Bulgakov, ma usa questo come una miniera di storie, a volte solo parzialmente sviluppate dall'autore; storie che vengono decostruite e riorganizzate, trasladole nel tempo e nello spazio.

RRU – Come nasce il progetto *La notte che arrivò l'inverno*?

FF – Conosco i Musica ex Machina da anni, in particolare con il pianista

e compositore delle musiche Guido Coraddu, siamo cresciuti insieme a Cagliari, nello stesso condominio.

Tra il 2008 e il 2011 abbiamo prodotto, con i Mammaiuto, alcuni spettacoli per i festival letterari sardi Marina Caffè Noir e il Premio Letterario Dessì incrociando musica, letteratura noir e disegno live... ci siamo divertiti molto.

Abbiamo, con candore, dato corpo ad una fantasticheria; mettere in musica e disegni un libro che ci ha affascinato tanto, nel periodo dell'adolescenza.

Dopo aver realizzato la copertina del disco *L'Age d'or* dei Musica ex Machina mi hanno proposto di lavorare in contemporanea all'adattamento de *Il Maestro e Margherita* di Bulgakov.

I Musica ex Machina componevano i "pezzi" del nuovo disco, io ascoltavo e prendevo tempo.

RRU – Come si riesce ad unire musica Jazz, performance live e fumetto in un unico progetto?





FF – L'attività live ci ha confermato che il percorso musicale e quello visuale affiancandosi e sostenendosi danno luogo a una nuova esperienza narrativa integrata.

Siamo partiti, ambiziosamente, da questo per la produzione di nuovi significati dell'opera.

Dal vivo utilizziamo dei canovacci musicali e di disegno mutuati dal disco-libro, mantenendo “fermo” il testo di Bulgakov, e riarrangiando la musica e ridisegnando di volta in volta, secondo le necessità.

Questo ci permette a mio parere di mantenere la “freschezza”, la “gestualità” di due linguaggi diversi.

RRU – Il libro è ispirato a *Il maestro e Margherita* di Bulgakov. Come nasce questa scelta?

FF – *Il maestro e Margherita* è un libro meraviglioso.

Il Poeta, la Donna Innamorata, lo Studente, la Burocrazia, il Diavolo ed i suoi scagnozzi, Pilato, Gesù solo per citare alcuni personaggi... ci farei fumetti da qui all'eternità.

RRU – Secondo te si può trasportare un classico della letteratura in fumetto senza snaturarlo?

FF – Dipende dal “classico”, tuttavia penso di sì, ci sono bellissimi adattamenti realizzati da grandissimi artisti, penso ad Alberto Breccia in parti-

colare, con Lovecraft.

Al contrario penso che *Il Maestro e Margherita* sia decisamente inadattabile, almeno per me, i troppi cambi di unità temporale e spaziale e una grande pluralità di “narratori” lo rendono molto complesso da adattare per il linguaggio del fumetto, è un libro molto stratificato: è una biografia, un libro di denuncia, un libro sulla “spiritualità”, un libro storico, di incantevole “immaginazione” quasi favolistica, un libro di formazione. È insomma un libro che contiene tantissimi libri al suo interno, francamente adattarlo a fumetti sarebbe quantomeno riduttivo e si finirebbe per farne comunque un racconto di genere, a “ridurlo” perderebbe in maniera irrimediabile questa ricchezza e questa specificità.

RRU – Nel libro c'è il cd musicale degli ex-Machina. Quanto tempo avete impiegato per preparare tutto?

FF – All'incirca due anni, purtroppo o per fortuna, ho avuto molti ripensamenti.

RRU – Su cosa stai lavorando attualmente?

FF – Il collettivo Mammaiuto ha deciso di realizzare un libro antologico di tutti i materiali che ho prodotto per il sito, in questi ultimi tre anni.

Un lavoro mastodontico di editing

attende, in particolare, Samuel Daveti e Giorgio Trincherò.

Lo sforzo produttivo lo vedrete nell'aprile del 2015 con la forma di un cartonato da 200 pagine circa.

Ho iniziato, tra l'altro, la stesura di un nuovo fumetto di fantascienza con i testi di Samuele Daveti e con un po' di fortuna le prime pagine, le vedrete gratuitamente sul sito mam-maiuto.it, a partire da marzo/aprile 2015.

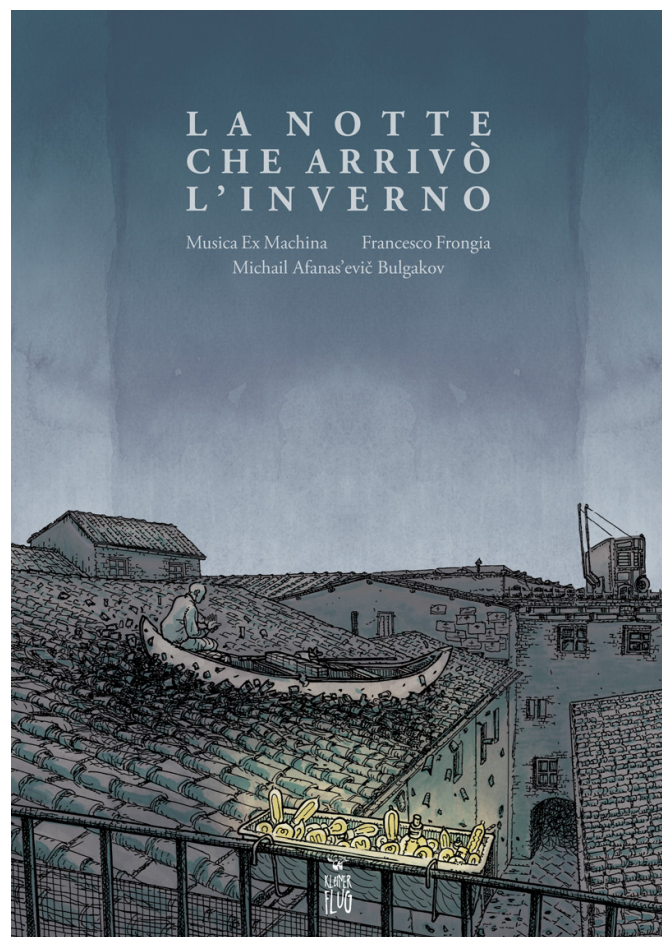
RRU – A chi consiglieresti l'acquisto de *La notte che arrivò l'inverno* e perché?

FF – Dipende.

A chi piace la musica jazz e i fumetti.

A chi piace Bulgakov e il jazz.

A chi piace il racconto illustrato tratto da opere letterarie.





Intervista a Stefano Bessoni

di **Silvia Ceriani**
Salone del Lutto

Tra i presenti allo scorso Lucca Comics, c'era anche Stefano Bessoni, film-maker, autore e illustratore che in un certo senso ha fatto della rivisitazione delle "fiabe" classiche il suo marchio di fabbrica. *Alice sotto terra*, ad esempio, riprende *Alice nel paese delle meraviglie*; i *Canti della forca* è una rilettura di *Galgenlieder* dello scrittore tedesco Christian Morgenstern. Così l'ultima fatica di Stefano s'intitola *Pinocchio – Anatomia di un burattino* parte dal testo collodiano per contaminare la storia con influenze macabre e gotiche e approfondire i caratteri di alcuni personaggi – Pinocchio, Geppetto, il Gatto e la Volpe, la Fata turchina... Una lettura interessante, arricchita da illustrazioni bellissime dove le matite di Stefano Bessoni le si riconosce lontano un miglio e danno vita, come fossero l'argilla di un demiurgo, a un mondo bizzarro, a personaggi paurosi e grot-

teschi: giganti dalla barba nera e untuosa, bambine dalla pelle livida e dalle occhiaie profonde, burattini scheletrici e molto altro ancora. La sua è la lettura di un bambino che ha conosciuto bene la fiaba – così bene da ricamarci su e da lavorarci di fantasia – e, contemporaneamente, quella di un adulto che quella fiaba l'ha ripresa in mano, se l'è studiata e ci ha colto sfumature – storiche, letterarie, culturali – che forse non aveva visto, da piccolo.

SC – Tu e Pinocchio avete una lunga frequentazione. Che differenza c'è tra leggerlo da bambino e da adulto?

SB – Non saprei, per me è sempre la stessa cosa, anche perché non mi sembra passato troppo tempo da quando ero bambino. Poi mi fermo a pensare e mi accorgo di essere invecchiato. Mi ostino a identificarmi con Pinocchio e invece sono Geppetto.

SC – La lettura che ne hai dato è molto interessante, lo porta in direzioni completamente inaspettate... Raccontaci qualcosa di più sull'operazione di contaminazione che hai portato avanti.

SB – Non ho voluto riproporre fedelmente il testo e la storia di Collodi, che comunque tutti conoscono alla perfezione e di cui ne esistono innumerevoli edizioni, ma ho voluto soffermarmi sui personaggi principali e fornirli di tutto quello che immaginavo scritto oltre le righe, approfondendo i loro caratteri, le loro manie e le loro ossessioni, mantenendo la storia, semplicemente come esile filo conduttore.

Ho voluto contaminare la fiaba collodiana con influenze lombrosiane e shelleyane. Il mio Pinocchio è una sorta di creatura strampalata che porta su di sé le stigmate anatomiche del "delinquente nato" di Cesare Lombroso e la perturbante diversità del Frankenstein di Mary Shelley. In fondo Pinocchio si aggiunge a quella vasta schiera di esseri creati sovvertendo le regole naturali, infelici per vocazione e freak a ogni costo. Ed è per questo che non si può ricondurre Pinocchio a semplice libro per bambini, ma semmai va accostato alla letteratura romantica o gotica del calibro di quella di Hoffmann o di Poe. E c'è di più: il romanzo è disseminato di metafore, di immagini evocative, di simboli, a volte trasparenti e a volte occulti. Si parla di creazione, di vita artificiale, di metamorfosi e di trasmutazione. Piero Citati in una sua prefazione lo definisce «una fiaba esoterica», dove sono narrate «avventure di morte e di rinascita, di peccato e di redenzione».



Ho quindi preso il burattino e il suo stralunato circo di personaggi che gli ruotano attorno, creando, come è mia abitudine, un ennesimo taccuino di schizzi e appunti, a uso e consumo di chi come me vuole provare a fantasticare e a giocare con qualcosa che è già scritto, ma al pari di altre opere come *Alice nel paese delle meraviglie* è formidabile carburante per la fantasia.

SC – Come sempre, ho trovato magnifiche le tue illustrazioni che esasperano ancora di più gli elementi macabri della fiaba. Tra le edizioni passate del romanzo, c'è qualche illustratore che hai assunto a punto di riferimento?

SB – Ho degli autori che stimo e che sono i miei punti fermi di riferimento quando lavoro, come Artur Rackman,

Lisbeth Zwerger, Dusan Kallay, Brian Froud. Per quelli che invece si sono cimentati direttamente su Pinocchio sicuramente ci sono quelli delle prime due edizioni, ovvero Enrico Mazzanti e Carlo Chiostri, poi mi piace molto la versione di Emanuele Luzzati, quella di Roland Topor e quella di Jacovitti.

SC – Sei davvero convinto, come scrivi, che tutti conoscano alla perfezione il romanzo di Collodi? Io penso al contrario che Pinocchio in molti lo conoscano piuttosto “grazie” a Walt Disney e che andrebbe insegnato a scuola.

SB – Sì, ne sono convinto. Tutti conoscono Pinocchio e a grandi linee conoscono la sua storia. Che poi conoscano a fondo l'originale collodiano è tutta un'altra questione. Pinocchio è



una delle tante vittime di quel fastidioso revisionismo fiabesco operato dalla Disney, che ha inculcato nell'immaginario di intere generazioni una raffigurazione edulcorata e canterina di personaggi che sulla carta dei libri originali erano tutt'altro. Non riesco a sopportare un Pinocchio vestito da tirolese, con tanto di bretelline e calzoncini in pelle, che si aggira per un borgo svizzero dove Geppetto costruisce orologi a cucù.

SC – Ho letto che il tuo nuovo cimento è, nuovamente, Alice. Ci racconti quel che stai facendo adesso?

SB – Mi piaceva l'idea di continuare a lavorare su *Alice sotto terra* ed essendo quest'anno il 150° anno dalla prima pubblicazione di *Alice nel Paese delle Meraviglie* ne ho parlato con il mio editore, Lina Vergara di Logos. Il libro è piaciuto molto al pubblico di tutte le età e tra i vari che ho realizzato in questi anni sembra sia quello che commercialmente funziona me-



glio, così insieme abbiamo deciso di far uscire una nuova edizione della mia personale rivisitazione con tanti nuovi personaggi e i racconti dei loro caratteri, delle loro peculiarità, delle loro ossessioni. Penso che sarà pronta per l'autunno. E contemporanea-

mente sto lavorando anche su un nuovo progetto editoriale dedicato a Mr. Punch e Pulcinella. Sarà un libro palindromo che racconta le storie parallele di due famosissimi personaggi del teatro popolare dei burattini, uno inglese e uno italiano.



Stefano Bessoni

Pinocchio – Anatomia di un burattino

Logos, 2014

Rutu Modan

La proprietà

(Rizzoli Lizard)



di **Caterina Arcangelo**

La città di Lucca durante la manifestazione del Festival Internazionale Lucca Comics and Games si trasforma in un set spettacolare, fantastico e avventuroso. Gente mascherata percorre i vicoli della città lasciando intravedere ben poco del fascino e dell'eleganza architettonica che la città di Lucca preserva da secoli. Un nuovo approccio che genera forse un po' di smarrimento, e soprattutto agli stessi abitanti di Lucca, i quali, suppongo, faticino a riconoscere e a riconoscersi tra le vie della propria città. Capita però di introdursi lo stesso in luoghi poco affollati e di poterne scorgere le meraviglie che questi vi contengono.

All'interno del Palazzo Ducale, da otto secoli centro politico e civile della città di Lucca e, oggi, luogo di riferimento importante delle numerose iniziative di carattere culturale, artistico e sociale, incontriamo e ascoltiamo la singolare voce di Rutu Modan, illustratrice e fumettista israeliana, ospite a Lucca Comics & Games per presentare il suo nuovo capolavoro, *La proprietà*.

La proprietà, graphic novel pubblicato da Rizzoli Lizard, con testi e disegni della stessa Rutu Modan e tradot-

to dall'ebraico da Daria Barchi Merlo, è una storia priva di inutili chiacchierie e comunque fortemente densa di episodi e vicende che ripercorrono le tappe di un triste momento storico. La forza di Rutu Modan si riscontra in modo chiaro in quell'incredibile maestria con cui l'autrice gestisce il lavoro di scrittrice e di illustratrice.



Nonostante la chiarezza della narrazione, la storia che Rutu Modan ci racconta è tutt'altro che semplice. La protagonista è Mica. Suo padre è morto da poco e Regina, la nonna di Mica, decide di tornare in Polonia, portando con sé la nipote, per recuperare i beni di famiglia. Beni nazionalizzati dal regime comunista e finalmente riscattabili. Ma cosa spinge Regina a Varsavia? Certamente non solo i suoi beni. La storia, grazie anche alla potenza delle immagini, si dispiega sotto gli occhi del lettore con una tale naturalezza che è difficile rendersi conto, a un primo sguardo, di tutte le sottigliezze che si nascondono sotto ogni non trascurabile dettaglio del testo. Tutta una serie di tristi vicende rivelano, a distanza di molti anni, l'implacabile atrocità dello sterminio nazista, e proprio per via di tutti quegli incredibili segnali che con una certa rassegnazione permangono nel tempo. Oltre al naturale senso di sconfitta generato da un surplus di abusi ai diritti civili, politici e umani, si avverte un forte senso di disagio che nasce dalla presa di coscienza e dalla consapevolezza delle difficoltà dell'uomo nel suo tentativo di comprensione del proprio tempo e del proprio spazio. Ogni tentativo di analisi delle dinamiche insite nello spazio vitale che condividiamo necessita di un'indagine sulla struttura mentale e culturale dell'uomo nel proprio contesto storico. Eppure sono gli uomini di sempre, sono gli uomini comuni che hanno segnato le epoche esercitando poteri politici, culturali e spirituali, basando la propria posizione di predominio su giustificazioni talvolta folli. Ed è difficile rispondere alle domande generate dalla lettura di un'opera come *La*



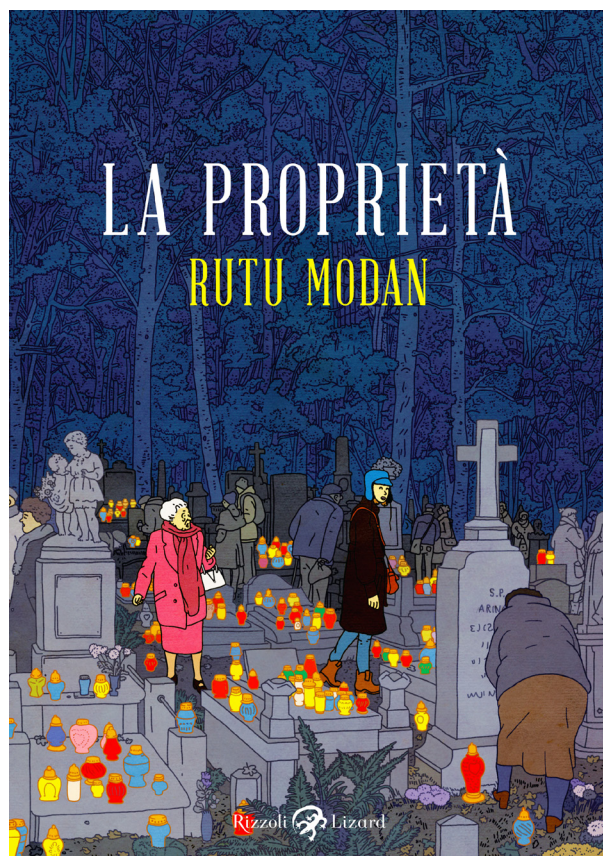
proprietà. Una storia che, seppure nella linearità dello stile narrativo, senza dubbio agevolato dall'incidere continuo delle immagini, trovo estremamente complessa per tutte le problematiche che essa ci pone. Da un lato il senso di impotenza dato dall'incapacità, o forse dall'impossibilità di potersi immaginare un modello di vita o un futuro diverso da quello che l'insanabile frattura dell'Olocausto ha determinato. Fino all'accettazione incondizionata di un destino che forse non è nemmeno il proprio, perché quel ragazzo e quella ragazza che tentano la fuga su una barchetta a remi ancora non sanno che le loro vite saranno divise per sempre. Vite private della libertà di scelta e violentate intimamente. Incalza fortemente e con un ritmo altalenante il passaggio dal vecchio al nuovo, da un amore interrotto, quello della nonna Regina, a un nuovo amore che nasce, quello di Mica per un giovane polacco. E fra le due storie d'amore, tra il passato di Regina e il presente di Mica, s'innesta energicamente il principio del rispetto dei valori e delle tradizioni, che facilmente si riscontra nella solidità di un personaggio come Regina e attraverso la bellezza e la disinvoltura di Mica, che sostiene con forza e

infallibile volontà i testardi rifiuti della nonna. Valori e tradizioni che si rintracciano nel lavoro di approfondimento dell'autrice sui personaggi, quella verosimiglianza di cui la gestione del rapporto tensivo che attraversa il testo e la definizione delle sue modalità espressive ne è il maggiore esempio: verosimile è il legame tra Regina e Mica; verosimile è l'incontro tra i due personaggi ormai sradicati alle loro stesse vite; verosimili sono le pressioni che Mica riceve dai suoi più intimi familiari.

Regina nasconde un passato complicato, condizionato da fatti storici che hanno fortemente determinato la propria sfera intima e privata. Condizione che ricade e che si riflette nell'attualità, nel presente di Regina come un macigno, come un pesante



fare fardello da portare per sempre. E così si avverte la sensazione estenuante della resa, e quindi di una vita non vissuta interamente. Dall'altro lato invece Mica rispecchia l'oggi. Un approccio alla realtà e al mondo circostante privo della subordinazione che ha invece fortemente plasmato le vite dei suoi avi, che getta così nuova luce e nuove speranze sulle storie delle loro vite e della loro famiglia.



L'ultimo viaggio dell'Endurance

(Kleiner Flug)



Intervista a Pierpaolo Putignano

di Filippo Tuena

Di tutte le spedizioni antartiche del periodo classico, per intenderci quelle svolte tra la fine dell'800 e lo scoppio della Prima Guerra Mondiale, la 'Terra Nova' di Scott e la 'Endurance' di Ernest Shackleton sono quelle ad aver suscitato le più grandi eco. Entrambe sono spedizioni fallimentari nella misura in cui sono anche spedizioni riuscite anche se, potremmo dire, per cause opposte.

Come si sa, nel 1912 Scott tentò di raggiungere il Polo sud per primo; vi arrivò il 17 gennaio per constatare che cinque settimane prima i norvegesi di Amundsen lo avevano preceduto e, sulla via del ritorno, dopo cinque mesi di marce tra le nevi e i ghiacci dell'Antartide, trovò la morte assieme ai suoi quattro compagni. Otto mesi dopo, all'interno della tenda dove Scott, Bowers e Wilson morirono di stenti, furono ritrovati i diari della spedizione che documentano il tragico epilogo.

Per l'Endurance di Shackleton la faccenda è diversa. Conquistato il polo da Amundsen, creato il mito immortale di Scott il perdente, l'unica impresa che sembrava ancora degna d'esser tentata era l'attraversamento del continente antartico. La squadra

di Shackleton, a bordo dell'Endurance, avrebbe raggiunto la penisola antartica (la parte del continente prospiciente alla Terra del Fuoco) e di qui avrebbe proceduto con le slitte trainate dai cani sino al polo. Poi, anziché tornare sui suoi passi, avrebbe proseguito in direzione del Beardmore Glacier e della Grande Barriera dove avrebbe trovato i depositi approntati dagli uomini della squadra dell'Aurora che erano partiti dal punto opposto dell'Antartide: la barriera sul mare di Ross. Come s'intuisce l'impresa era titanica e con una notevole percentuale di rischio. Tra l'altro non era possibile per le due spedizioni comunicare tra loro. Gli uomini



dell'Endurance e quelli dell'Aurora per tutta la durata della spedizione non seppero che cosa stavano facendo i loro colleghi. E la sorte della squadra di Shackleton fu avvolta nell'incertezza sino al salvataggio, avvenuto il 30 agosto 1916. E analoga incertezza velò il destino dei componenti della squadra dell'Aurora, fino al 17 gennaio 1917. Va detto che gli uomini dell'Aurora realizzarono, anche con perdite umane, il loro compito: i campi lungo la Grande Barriera furono approntati in attesa dell'arrivo di Shackleton e dei suoi. Fu Shackleton a mancare l'impegno. La sua Endurance non raggiunse mai la terra ferma dell'Antartide, rimanendo imprigionata nel pack. È qui che la vicenda si trasforma: da resoconto di esplorazione diventa resoconto di un salvataggio.

Della spedizione Endurance, dal pomposo nome di Imperial Trans-Antarctic Expedition, se ne sono occupati in molti. E non mi riferisco soltanto ai diari dei protagonisti tra cui, oltre a *South* di Shackleton, spiccano almeno il documentario e gli scatti di Frank Hurley (il fotografo della spedi-

zione. In tempi recenti giova rammentare il film televisivo *Shackleton 2002*, di Charles Sturridge con Kenneth Branagh nei panni di Shackleton; un altro graphic – per un pubblico giovane – di William Grill: *L'incredibile viaggio di Shackleton* (ISBN edizioni). Tra gli autori italiani è importante ricordare il poema *Antartide* di Roberto Mussapi e soprattutto il delizioso spettacolo da camera, *Ghiaccio* del gruppo teatrale genovese Teatro della Tosse. Il graphic novel di Putignano e Lenci, *L'ultimo viaggio dell'Endurance* (Kleiner Flug) aggiunge un punto di vista non irrilevante a questi titoli.

FT – Com'è nata la passione per Shackleton?

PP – Non è proprio passione per Shackleton in sé, quanto per un immaginario avventuroso molto presente quando ero piccolo e che spaziava dalle esplorazioni artiche (chi può dimenticare la cagnetta Titina e la tenda rossa, ad esempio) al vecchio far west o alla giungla, passando per le due guerre (complici anche le pubblicazioni delle collane "Guerra d'e-



roi” e “Super Eroica” che riproponevano le storie della inglese Fleetway). La spedizione di Shackleton, in particolare, è una grandissima avventura, che ha tutti i canoni giusti per essere raccontata, compreso un certo “happy ending”, almeno per quanto riguarda l’equipaggio dell’Endurance.

FT – La storia dell’Endurance è paradigmatica. Mentre il mondo intero è coinvolto nella Grande Guerra, un gruppo di marinai e di esploratori è imprigionato ai margini del mondo nel pack antartico e va alla deriva. Le due cose sembrano molto diverse, ma c’è un filo che le lega.

PP – Se Shackleton non avesse deciso di salvarsi da solo e di procedere quasi con propri mezzi al recupero del suo equipaggio, credo che la vicenda avrebbe avuto altri esiti. La marina inglese aveva ben altre gatte da pelare che recuperare i suoi esploratori. Certo la decisione, da parte dell’ammiraglio, di far partire la spedizione all’indomani dell’entrata in guerra dell’Inghilterra fa comprendere come si reputasse (solito errore politico) che la guerra sarebbe durata poco da una parte e come (atteggiamento frequente anche nel primo e nel secondo dopoguerra) le eventuali scoperte, i record, i progressi tecnologici e gesta coraggiose, servissero ad aumentare il prestigio della propria nazione e dare un monito alle altre, senza contare poi le eventuali risorse che un continente ancora sconosciuto come l’antartide, avrebbe potuto forse dare. Inoltre, anche i tedeschi avevano tentato, fallendo, una spedizione simile.

FT – Le prime tavole sono dedicate alle ultime ore di Scott dentro la tenda. L’impressione di claustrofobia

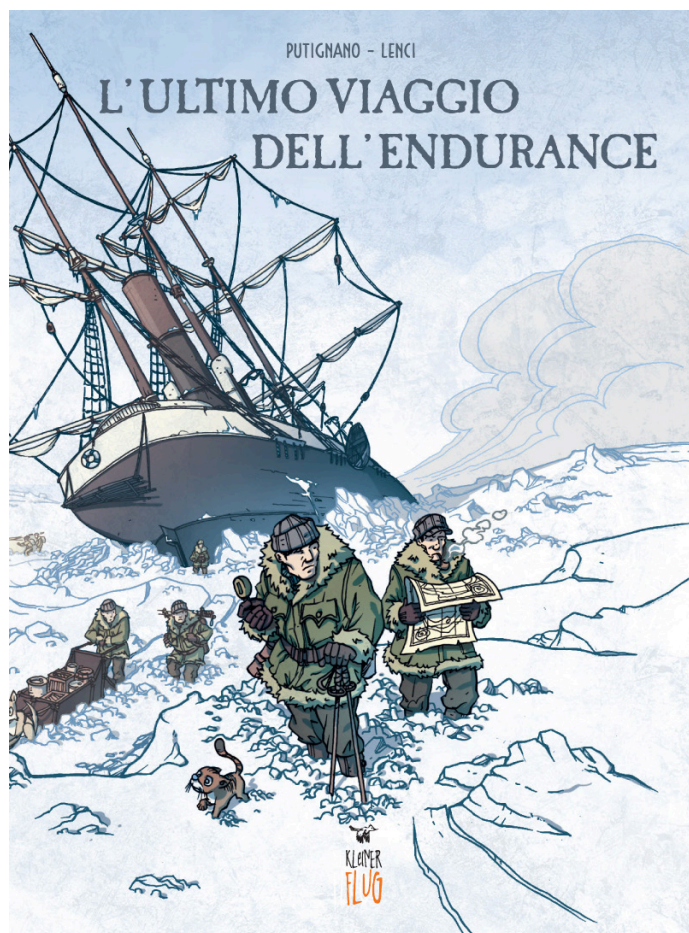


è in contrasto con gli spazi aperti dell’avventura dell’Endurance.

PP – Infatti. E mi serviva un prologo che narrativamente calasse il lettore nel periodo delle esplorazioni in antartide, che facesse subito intuire la pericolosità di quelle spedizioni e che facesse da chiusura del cerchio, dato che il volume inizia e finisce sulla Barriera di Ross.

FT – Le fotografie di Hurley sono servite per ritrarre l’Endurance, soprattutto al momento del suo imprigionamento. E credo anche per gli equipaggiamenti degli esploratori. Mi sembra che la narrazione invece faccia riferimento più ai diari che non alla documentazione fotografica. Perché questa scelta?

PP – Dovendo raccontare la storia di quest’avventura e dovendomi rivolgere a un pubblico che non conosce la vicenda, come a un pubblico che invece la conosce bene, riferirsi ai diari scritti da chi i fatti li ha vissuti in prima persona, mi è sembrata la scelta più ovvia.



ro adattarsi a un volume come questo, senza però ricorrere a un tipo di colorazione “piatta”. Per quanto mi riguarda, ha svolto un gran bel lavoro. Senza dubbio lui saprebbe rispondere meglio a questa domanda...

FT – Avete altri progetti in comune?

PP – Al momento no, ma spero vivamente che ce ne siano altri in futuro.

FT – Altre passioni antartiche o di esplorazione da condividere con i lettori?

PP – Consiglio a tutti la lettura dell'*Anabasi* di Senofonte. Sicuramente non parla del polo e non so se possa essere considerata un'esplorazione (forse in senso lato sì), ma si tratta di un'avventura eccezionale che ha anche ispirato cult quali *I Guerrieri della notte*.

FT – Salvo alcune tavole, avete preferito il primo piano o il piano americano a quelli lunghi.

PP – Esigenze narrative e di spazio nelle vignette. Spesso si tratta di dialoghi tra i vari protagonisti. A volte è venuto naturale disegnare quel tipo di inquadrature invece di altre, altre volte non era il caso di usare campi lunghi.

FT – Il colorista mi sembra che svolga un lavoro simile al direttore della fotografia di una pellicola cinematografica. I toni prescelti tendono ai colori tenui piuttosto che a quelli abbaglianti del sole sul ghiaccio, o a quelli scuri della notte antartica.

PP – È così. Luca ha fatto un ottimo lavoro creando delle bellissime atmosfere invece di perdersi in piccoli dettagli, magari insignificanti nell'insieme. E ha saputo farlo cercando di mantenere delle tonalità “classiche”, come quelle che pensavamo potesse-





Intervista a di Marco Annicchiarico **Tuono Pettinato**

Tuono Pettinato (al secolo Andrea Paggiaro) è un fumettista e illustratore tra i più quotati degli ultimi anni; basti pensare che all'ultimo Lucca Comics & Games ha vinto il premio di Miglior Autore Unico. Negli anni ha collaborato (o collabora) con *XL*, *Linus*, *Internazionale* e *Animals*. L'abbiamo contattato per parlare sia di *Nevermind*, il suo lavoro su Kurt Cobain – indimenticato leader dei Nirvana –, sia del suo modo di lavorare.

MA – Spesso, in prossimità delle tue uscite, ho visto uno schema che riporta la stesura del fumetto. Quindi, prima di iniziare un lavoro, disegni sempre una sorta di storyboard? E viene sempre rispettata o serve solo per avere in mente un punto di arrivo?

AP – Più il libro è complesso e più mi servono mappe e schemini per orientarmi. A questa complessità contribuisce anche la pretesa di voler raccontare qualsiasi storia con un taglio

umoristico, e quindi il problema diventa trovare a quali aspetti della storia si presti l'umorismo, e quali invece richiedano di essere trattati con toni drammatici. Spesso la scaletta cambia in corso d'opera, ma l'obiettivo di fondo è mettere a fuoco l'aspetto che ritengo centrale nella storia che voglio raccontare.

MA – Quando inizi un nuovo lavoro, di norma, quanto dura la fase di ricerca delle fonti?

AP – Direi quasi metà del tempo di

lavorazione del libro. La parte di documentazione è molto importante, anche quando ho a che fare con storie di finzione: ogni storia a cui lavoro chiama in causa altre storie, riferimenti e citazioni che riescono a dare una risonanza maggiore a ciò che racconto. Sono del parere che le storie non nascano nel vuoto, e che esplicitarne i collegamenti ad altre narrazioni che le hanno precedute sia un arricchimento del racconto. Tutto è stato già scritto e tutto è aperto all'esser reinventato in modo originale.

MA – Lo scorso anno sei uscito con *Nevermind* e *OraMai*. Parliamo un attimo di *Nevermind*. Immagino che anche tu sia stato un fan dei Nirvana. Avevi già in mente questo libro o è nato per “festeggiare” i vent’anni della scomparsa di Cobain?

AP – Entrambe le cose, ho cercato di utilizzare un’occasione di celebrazione per raccontare una storia che da tempo desideravo disegnare. Credo che questa sia una buon maniera di

coniugare le esigenze commerciali con quelle creative: in queste particolari occasioni l’opinione pubblica è più informata su un determinato argomento, e questo offre la possibilità di raccontarlo in modo che risulti interessante per i lettori, e allo stesso tempo di offrire un punto di vista nuovo e originale. Se questa strategia sia o meno opportunistica credo lo decida in definitiva la qualità stessa della storia raccontata.

MA – Ho notato che i dettagli e le citazioni, nei tuoi fumetti, assumono sempre un ruolo di primo piano. In questo c’è un richiamo a Bill Watterson e alla sua famosa striscia Calvin & Hobbes; infatti, dai le sembianze di quest’ultimo a Boddah, l’amico immaginario di Cobain.

AP – Sì, è una cosa che mi diverte molto, cerco comunque di far sì che non siano citazioni gratuite, ma motivate dal testo.

Nel caso di *Nevermind* tre cose mi avevano fatto corto circuito in testa: l’immagine di Kurt Cobain da bambi-





no, lontanissimo dall'immagine pop da trasandato che conosciamo bene, e qui invece biondissimo, allegro e ordinato, somigliantissimo al Calvin di Watterson; l'ambientazione boschiva di Aberdeen, che mi ha ricordato subito i boschi di betulle dove hanno luogo le allegre scorribande di Calvin & Hobbes; e questo rapporto di Kurt col suo amico immaginario, presente nella documentazione a proposito dell'infanzia e del suicidio di Cobain. Per me introdurre in una storia un elemento esterno che apparentemente non c'entra nulla, ha invece il pregio di offrire una chiave di lettura diversa, e di poter affrontare con un filtro umoristico o surreale alcuni aspetti della storia che risulterebbero altrimenti troppo drammatici per essere raccontati realisticamente.

MA – Boddah, tra l'altro, ha un ruolo molto importante; cosa che di solito è stata sottovalutata (penso ad altri libri letti su Cobain e sui Nirvana).

AP – L'aspetto dell'amico immaginario è un elemento magari secondario se confrontato alla vicenda di Cobain e dei Nirvana, ma ritenevo che fosse un po' il nucleo emotivo della storia e che fosse sensato partire proprio da lì per costruire il percorso di un'amici-

zia tra un bambino reale, nella sua fase di crescita problematica, e un amico immaginario che resta uguale negli anni, non abbandonando mai il suo amico anche nelle fasi più cupe. Uno stratagemma narrativo simile lo avevo utilizzato in *Enigma*, decidendo assieme alla coautrice Francesca Riccioni di raccontare la storia di Alan Turing partendo dalla sua ossessione per Biancaneve, che nel libro diventa un modo per poter rappresentare anche gli episodi più tragici della vicenda dello sfortunato scienziato con un filtro surreale, da fiaba macabra.

MA – In *OraMai* ho trovato originale l'idea di coinvolgere diversi interlocutori; com'è nata?

AP – *OraMai* è la seconda pubblicazione di Comics & Science, un ramo di Lucca Comics nato nel 2012 per far dialogare fumetto e scienza, il tutto ideato e realizzato da Andrea Plazzi e Roberto Natalini e da un nutrito cast di esperti scientifici e di fumettari curiosi. Nel 2014 io ed altri fortunati siamo stati portati in gita al CERN di Ginevra, e al termine di una full immersion in questo luogo incredibile, l'obiettivo era quello di riuscire a raccontare questa realtà tramite i

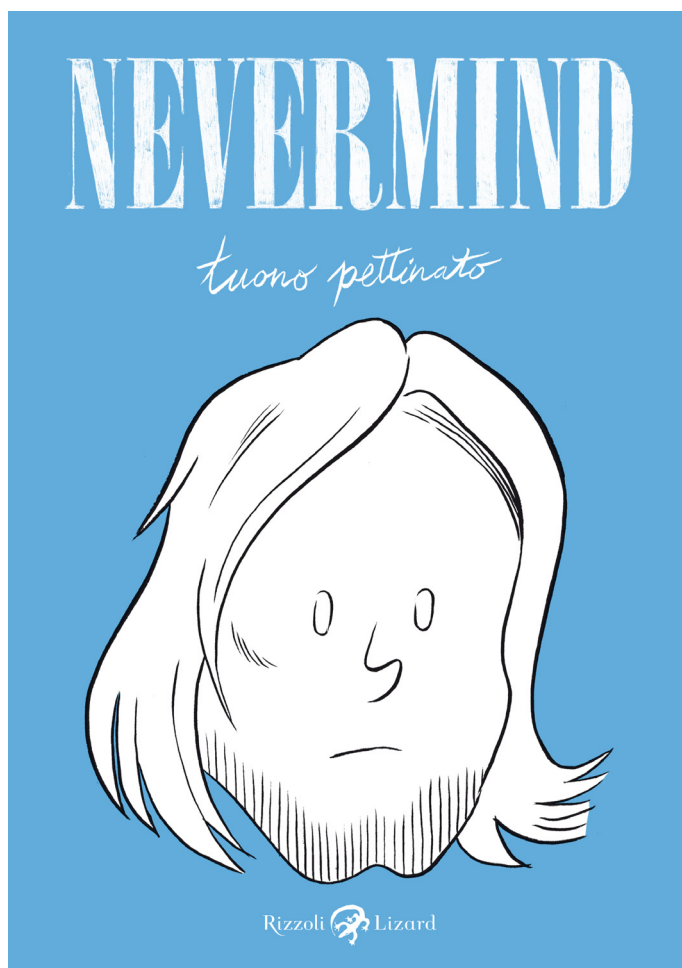
fumetti. Il mio è il primo albetto su questo argomento ad essere stato pubblicato, ma altri di altrettanti fumettisti sono attualmente in cantiere.

MA – Qualche anno fa, una delle riviste che mi ha riavvicinato al fumetto fu *Animals* che, purtroppo, durò solo pochi anni. Secondo te, quanto può essere importante una rivista del genere?

AP – In effetti «ANIMAlS» è stata una rivista che ha saputo portare al vasto pubblico dell'edicola il fenomeno del graphic novel e del fumetto "colto" che si stava affermando in quel periodo. È anche merito suo se oggi c'è una maggiore consapevolezza dei lettori riguardo a questo tipo di fumetto, rispetto a qualche anno fa.

MA – A cosa stai lavorando in questo periodo?

AP – Al momento sono al lavoro su due libri per Rizzoli Lizard, stavolta entrambi di finzione. Nel primo (che scriverò soltanto, lasciando la parte grafica al mio talentuoso concittadino Francesco Guarnaccia) si racconteranno le gesta di un gruppo di teenagers alle prese con un apocalisse che sta per scatenarsi sul loro piccolo



e noiosissimo paesino di provincia. Nel secondo, scritto e disegnato da me, bimbi sbarazzini alla scoperta dell'oltretomba. E poi porterò avanti le serie a strip, su «Fumettologica», «Linus» e «Internazionale», più un illustrato per bambini. Insomma, un sacco di roba!





War Painter

(die kriegsmaler)
erano pittori di guerra

Intervista a Laura Scarpa

di **Mario Greco**

War Painter ovvero la storia di un pittore di guerra, uno dei tanti che l'esercito austriaco manda al fronte per ritrarre le scene di guerra e i soldati. Una storia semplice anche nei suoi aspetti più complicati, che mette in evidenza la sostanza profonda di chi, trovandosi al fronte per documentare con il disegno la guerra, ne condivide l'orrore. Uno stato d'animo che vacilla tra la sensazione di pace che si prova quando, in quelle rare occasioni di tregua, si riesce a volgere lo sguardo verso l'immensità del cielo, e la paura in cui si viene ricacciati quando il fragore, causato dalle bombe, riprende fino all'insopportabile. Su questo tema si sviluppa la storia sceneggiata e disegnata da Laura Scarpa per la rivista inglese digitale *Aces weekly*, diretta da David Lloyd. *War Painter*, stampato in tiratura limitata dall'associazione culturale Comicout, è stato presentato in anteprima durante il Lucca Comics. Cogliamo l'occasione per porre alcune domande a Laura Scarpa.

MG – Nel tuo libro viene offerto un punto di vista diverso per descrivere «l'immane calamità» quale fu la Grande Guerra. In particolare sono tre gli aspetti che colpiscono il lettore. Il primo è da rintracciare nel soggetto stesso della tua opera, ovvero, la scoperta dell'esistenza dei kriegsmaler o pittori di guerra, che costituivano una delle tante particolarità dell'esercito austro-ungarico. Il secondo è costituito dalla forza prorompente delle tue tavole, realizzate con gli acquerelli, dalla capacità di rendere percepibile, tavola, dopo tavola lo stato d'animo del pittore che, via via, in quel tempo innaturalmente vissuto nelle trincee, in quel contrasto tra vita (natura) e morte (guerra), perdeva sempre più «tonalità». Il terzo è l'immagine (perfetta) con cui si apre il fumetto, molto importante perché lo caratterizza e perché introduce la storia. Come hai affrontato, dal punto di vista storico, e delle scelte stilistiche, questo tuo lavoro?

LS – Prima di tutto devo contraddirti :) : Le tavole sono tutte completamen-

te in digitale, niente di cartaceo o di acquerello. Semmai questo digitale può ispirarsi a tempere o acrilici e, visto che parliamo della tecnica di questo fumetto, ti dico che l'approccio in digitale è venuto spontaneo dallo spazio finale in cui sarebbe apparso, lo schermo di un computer, trattandosi di una rivista digitale (Aces Weekly). All'inizio pensavo di fare gli schizzi a matita, scansionarli e poi disegnare con la tavoletta... poi ho visto che preferivo visualizzare da subito su schermo. Cosa che mi riesce meno spontanea per i lavori che vanno su carta.

La questione visiva si poneva da subito, trattandosi di una storia sulla visione e sull'uso dell'immagine. Mi hanno chiesto un racconto per la rivista e io stavo lavorando a una lunga storia (che ho ancora solo sotto forma di schizzi) ambientata nella Prima

Guerra Mondiale e che si ispirava a un bel volume di Claudio Rigon, pubblicato da Einaudi. Non potevo però fare quella... Improvvisamente, grazie a un altro amico, scopro l'esistenza dei kriegsmaler e vedo molte delle loro immagini e cartoline. Per ogni disegnatore ci sono momenti in cui si chiede a che serva disegnare (quadri, illustrazioni, storie a fumetti o altro), quei pittori erano raramente usati a fini glorificanti, talvolta commuovevano, certo, ma spesso erano attenti descrittivi, dei reporter, ma erano anche pittori, molti erano anche bravi, ed era il segno, la luce, la composizione, che davano altro che fredde o retoriche descrizioni. Che un pittore o un artista si trovi in prima linea a raccontare la guerra mi sembrava una parabola emozionante.

Un pittore tra essi aveva addirittura cambiato totalmente segno, rappre-



sentando sempre più ferocia e morte. Io ho fatto del pittore un uomo ricco di *pietas*, l'immagine in fondo è memoria, è illusione, può essere anche consolazione.

Quando la storia sta per spezzarsi in due tronconi, appaio anche io, di spalle, perché è il disegnatore, di allora e di sempre, è il fumettista, che si chiede a chi giova... E così la risposta, ambigua e doppia come sono sempre le risposte date per immagini, arriva nella seconda parte.

Il disegno voleva descrivere soprattutto le luci e le ombre di una trincea, a gruppi le pagine cambiano clima, stagione, ora, colore. Ma i veri quadri mi avevano colpito, ecco perché l'apertura è così diversa, è un'illustrazione del protagonista, ridisegnata su un collage di immagini originali dei kriegsmaler, 3 diversissime immagini, dal punto di vista stilistico, che raccontano 3 momenti: la commozione della morte del soldato soccorso, a destra, a sinistra la morte dura, che ha irrigidito un corpo guerriero, sullo sfondo la scena quasi scientifica o aneddotica del combattimento e di mio questi fuochi che sembrano quasi d'artificio, falsi come la pittura e la luce che illumina la scena.

Stampate su carta, ogni schermata è diventata una pagina formato orizzontale, e la narrazione che era a puntate di 3 pagine, ha assunto un ritmo piuttosto anomalo.

MG – Ad un certo punto della storia, inserisci «l'autore» stesso del fumetto, il quale apre una serie di riflessioni particolari. Riflessioni che conducono a due aspetti: il problema della percezione e quello della produzione. Dove il primo ha a che vedere con il modo d'interpretare e sentire ciò che realizzi mentre, quello della produ-



zione, che è considerevolmente più oscuro, riguarda il messaggio che attraverso il tuo disegno vuoi trasmettere. Perché hai deciso di raccontare la guerra? E, nel farlo, perché proprio attraverso questo «particolare» punto di vista?

LS – Ne ho parlato anche prima, credo. Non c'è mai un vero motivo per parlare di qualcosa, e c'è sempre un motivo per parlare di guerra. Mi ero innamorata del libro di Rigon, che ricostruisce dei mesi di fronte dai foglietti dei messaggi di servizio dei soldati, in una maniera semplice ed emozionante. Il lato umano, ma non solo, un amore per la terra e le montagne squassate dagli obici, e la dignità di uomini di un'altra epoca non troppo lontana, ma un'Italia certo diversa.

Questo primo moto assolutamente irrazionale, non premeditato, l'incontro con l'autore, e altre letture di approfondimento, mi hanno ulteriormente interessata.

Ma tutto nasce da una scena della mia infanzia, un pranzo di famiglia in cui uno zio mi dice «nessuna generazione vive senza vedere almeno una guerra, non è mai successo». Ineluttabile condanna a cui, bambina, mi ribellai. Ribellione in cui ho creduto

finora, e non credo più oggi. Parlare della Prima Guerra Mondiale invece che della seconda, mi viene naturale. Credo che occorra scrivere di cose in cui si è immersi, o da cui si è davvero distanti. I ragazzi di oggi possono parlare della seconda, io sono nata da chi con questa guerra aveva perso la sua patria (mia madre italiana di Zara) o da chi si era fatto la prigionia in Germania, quando l'Italia aveva abbandonato i tedeschi (mio padre). Una guerra di cui si sapeva troppo, seppure non era mia. La distanza dalla prima guerra mondiale invece mi aiuta, anche ad essere meno precisa se voglio. Diciamo che è come il rapporto che si ha con i nonni al confronto dei genitori, più libero, ma affettuoso. I nonni sono il senso della storia, per i bambini, così la Grande Guerra per me. E oggi credo conti più che mai parla-



re di guerra. Siamo in una grande guerra mondiale, senza accorgercene davvero, e in molte città la guerra mondiale non la sentivano, allora, anche se partivano i figli, o donavano oro.

Dobbiamo parlare di guerre, anche se non credo che questo le eviterà.

MG – Laura Scarpa, autrice di fumetti, illustratrice, editor, docente, blogger e allieva di Hugo Pratt. Puoi raccontarci il tuo primo incontro con Hugo Pratt? Cosa c'è, se c'è, di Hugo Pratt nel tuo modo di fare fumetto?

LS – A parte aver disegnato vignette da quando avevo 11 anni, è stato con *La Ballata del Mare Salato* che ho deciso che il fumetto l'avrei voluto fare, e anche con un racconto di Italo Calvino: *L'origine degli uccelli*, che disegnai interamente un po' alla "Pop Art". Attraverso una questione dell'università di mia sorella, brigai per conoscere Pratt. La prima volta dunque andai solo come scorta di mia sorella, mentre tutta la famiglia si preparava a partire a settembre da Malamocco per Parigi. Mi regalò tre libri, *Le pulci penetranti*, prima edizione, *Un romanzo d'avventura*, di Alberto Ongaro e *AZ enciclopedia del fumetto*. I due primi libri mi appassionarono il terzo mi aprì gli occhi su fumetti che non avevo idea che esistessero.

Qualche mese dopo andai a casa sua con i miei ingenui disegni, mi fece i complimenti in particolare sui colori, mi diede consigli, suggerì libri di disegno e poi, quando tornai a casa, mio padre mi accolse complimentandosi: Pratt gli aveva telefonato per dirgli di sostenermi nel disegno, che valeva la pena. Avevo 15 anni.

Di Pratt nei miei fumetti poi restò poco, credo, inseguo sempre la sua elegante ironia che gli invidio, oltre

quell'uso inarrivabile dei bianchi e neri, delle grandi gocce d'inchiostro e del ritmo perfetto dei dialoghi. Ho conservato il desiderio del racconto e di un buon ritmo, spero. Credo che sia emersa nei miei disegni piuttosto la grafica nervosa di Grazia Nidasio, un'altra grandissima e un'altra a cui vorrei rubare la leggerezza e l'ironia... incredibili maestri.

MG – Ho avuto modo di curiosare nel tuo blog *Caffè a colazione* e devo dire che sono rimasto particolarmente sorpreso dalle tue «istantanee». Fotogrammi di vita quotidiana, dove l'uso della didascalia, minimalista ma essenziale, agisce come legame delle figure (realizzate a biro e acquerelli). Quanto è importante per te il linguaggio del fumetto? Che funzione gli attribuisce?

LS – Per me è un linguaggio naturale. Anche quando ho lavorato nell'illustrazione, non mi sono mai sentita illustratrice, al contrario, anche mentre non faccio fumetti, mi sento fumettista. Per me le immagini fanno

parte di un racconto, spesso breve, sono della generazione che pubblicava su rivista, a volte una sola vignetta è un racconto. *Caffè a colazione* è nato come pensieri un poco disegnati, poi si è sviluppato in immagini, ma il contrappunto del testo è quasi sempre presente ed essenziale. L'uno senza l'altro non esistono. Il testo dà una chiave di lettura, un indizio per l'interpretazione, ma di solito, e solo io lo so, i disegni hanno altri significati nascosti, e magari privati. È il bello del disegno, colpisce dritto, ma dipende da te quello che ne capisci.

MG – Pensi che il fumetto possa attribuirsi come medium privilegiato e dirompente nella quotidianità di un dibattito sull'etica, soprattutto in una società come la nostra dove la cultura risulta fortemente globalizzata e appiattita?

LS – Sì, ma come ogni arte, non tutto il fumetto, non tutta la fotografia, non tutto il cinema, non tutta la pittura etc... però il mezzo di per sé ha già una forte carica dirompente sul



lavoro che deve fare il cervello, complesso e per nulla riposante, stimolante.

MG – Un autore e una casa editrice che ti hanno particolarmente colpita durante Lucca Comics?

LS – Stando nel mio stand posso parlare di due dirimpettai: Comma 22, di Daniele Brolli, a me vicino per tipologie, età, gusti, almeno in buona parte, deluso da un'assenza di pubblico più colto e "saggio" che teme ormai la bolgia lucchese. Dall'altra Shockdom, che da molti anni è piccolo editore di blogger, volando basso ma coerente, e che ha code chilometriche per autori come Sio (Scottecs). Due esempi chiari di diverse tendenze, e forse di svolte.

MG – Se dovessi chiederti di rappresentare con una tavola una guerra di oggi quale raffigureresti?

LS – Oggi, proprio oggi, non si può evitare l'università in Zambia, ma come dicevo prima, la guerra è mondiale, abbiamo chiuso gli occhi anche quando era a due passi, nell'ex-Jugoslavia, che posso scegliere? La Siria? L'eterna questione Palestinese e Israele? Solo perché sono più vicini, abbiamo uno sguardo sul Mediterraneo, perché ci brucia il culo a noi... Bene, se questa parte finale vuoi toglierla, fa' pure :)

Grazie dell'intervista interessante e non banale.

A presto



Ligabue.
Il Ruggito
(Hazard Edizioni)

Intervista a
Nazareno
Giusti

di Francesca Scotti



«Quando dico che io Antonio Ligabue l'ho conosciuto davvero, nessuno mi crede. Eppure è così. L'ho incontrato mentre passeggiavo sulle rive del Grande Fiume in compagnia di Giovannino Guareschi. Stava calando la sera e il cielo diventava una sciarada di colori...».

Nazareno Giusti

“Al Matt” è uno dei nomignoli che accompagnarono Antonio Ligabue lungo la sua vita-odissea. Una vita tormentata e allo stesso tempo semplice come quella di alcuni degli animali che dipinge: bue, gallo, tigre, colombo, serpente, leopardo. Ligabue pittore, disegnatore e scultore della bassa reggiana, spesso deriso e non riconosciuto, non è certamente un artista semplice da inquadrare, maneggiare e far parlare. Eppure Nazareno Giusti, giovane autore di Barga (Lucca) nel suo graphic novel *Ligabue. Il Ruggito* (Hazard Edizioni) lo porta sulla pagina tra i colori caldi ed espressionisti – che persino la pianura padana può avere – in una maniera davvero interessante.

Ben lontana dall'essere una sola biografia a fumetti, *Ligabue. Il Ruggito*

segue una cronologia scandita dalle emozioni e dagli strappi, proprio come lascia intendere già l'energia delle immagini. Nazareno Giusti non solo racconta ma rappresenta i frammenti di quella vita fatta di deliri e tormenti, di erbe alte e cupi presagi, di disprezzo e scherno ma anche – e soprattutto – di arte e passione. Le pagine sono cangianti come le atmosfere, la luna sotto la quale il pittore tante volte ha dormito si sente anche quando non si vede. Le scene non sono mai nette ma strabordano in maniera fascinosa e straziante l'una nell'altra. Leggendo *Il ruggito* si ha la sensazione di intuire, insieme all'autore, qualcosa di ancora misterioso della vita di Ligabue, di assistere di nascosto al dispiegarsi di un fenomeno tanto naturale quanto mistico

come l'eclissi di luna o la visione di un'animale selvatico che si abbeverava nel "Mondo Piccolo" del "Grande Fiume".

FS – Il tuo lavoro precedente era su Guareschi, come da questo sei arrivato a Ligabue?

NG – Camminando assieme a Guareschi sul Grande Fiume, al tramonto, è stato facile imbattersi in uno strano tipo che ci guardava da lontano. Il resto lo ha fatto la curiosità e la vita...

FS – Come ti sei documentato per interiorizzare il personaggio prima di poterlo raccontare?

NG – Libri, cataloghi, sceneggiato. Ma soprattutto ho seguito Ligabue, sono stato con lui. La mia non è una biografia (non faccio biografie) è un viaggio con lui. E, confesso, se potessi ripartirei subito...

FS – Il tuo tratto appare veloce ma allo stesso tempo portatore di emozioni dettagliate: in che modo lavori tecnicamente?



NG – Per ogni storia cerco di trovare lo stile che la racconta meglio. Non credo che uno stile possa raccontare tutto. Almeno io mi ritengo al servizio della storia.

FS – Nella storia il collegamento fra l'artista e l'universo animale, a partire dal titolo, pare importante. È così?

NG – È fondamentale, basta vedere i suoi quadri. E quando ho iniziato questo "viaggio" è stato proprio questo a muovermi, cioè: perché questa ossessione per gli animali? Ho cercato di dare una risposta ricordando le parole di un mio conterraneo, grande scrittore, Vincenzo Pardini: «Amare gli animali può far soffrire, rimane in loro ciò che noi abbiamo perduto di sacro».

FS – Quale credi che sia lo stato d'animo prevalente nella storia?

NG – Allo stesso tempo una grande tristezza per una vita amara, senza sconti, anzi, che sembra essersi accanita su di lui, ma anche di grande serenità.

Siamo agli opposti, me ne rendo conto, ma così è stata la vita di quest'uomo che ho cercato di non ritrarre come un santino.

FS – Questo lavoro ha una colonna sonora o potrebbe averne una?

NG – Sì quella del Grande Fiume, i rumori del bosco, i suoni dell'argine e il borbottio dell'acqua che porta le storie al mare. Come diceva Giovannino Guareschi «basta sedersi e ascoltarle», cose che oggi, in questa epoca buia e dinamica, abbiamo perso.

FS – Mi consigli un fumetto da leggere?

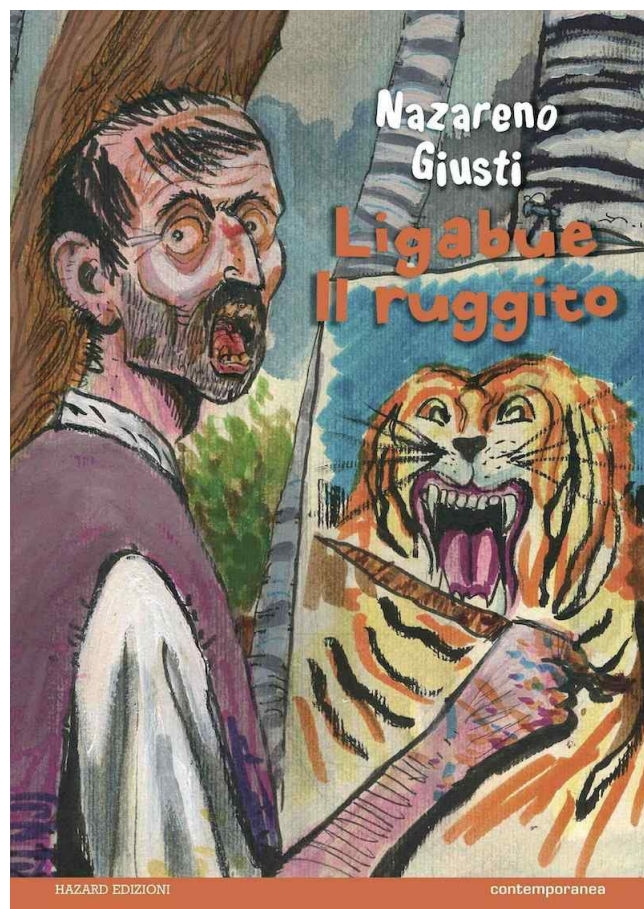
NG – *Poco raccomandabile*: un vero romanzo grafico: umano e emozionante. Ma anche il Tex di Serpieri (lo



so può sembrare strano) ma come mi ha fatto notare, proprio in queste ore il mio amico Alessio Bilotta (uno che di fumetti ne capisce veramente), è un inno a qualcosa che non c'è più: il grande fumetto d'avventura.

FS – Ti stai dedicando a una nuova storia?

NG – Sto lavorando, anche se molto lentamente, a un fumetto per la Francia. È una storia ambientata tra Otto e Novecento e parla della realizzazione dei propri sogni.





Vanna Vinci

Il richiamo di Alma

dal romanzo di Stelio Mattioni

(Bao Publishing)

di **Claudio Morandini**

Vanna Vinci, con il graphic novel *Il richiamo di Alma*, rende omaggio a uno degli scrittori più appartati (suo malgrado) e meno ricordati dell'ultimo Novecento, il triestino Stelio Mattioni. L'edizione Adelphi del romanzo risale al 1980, e non è più stata ristampata, nonostante sia stata finalista al Campiello nello stesso anno; altri suoi titoli sono stati pubblicati da Adelphi in quegli anni, e scovarli è sempre fonte di piacere, perché Mattioni era narratore di razza, edificatore di storie dense di inquietudine e sottintesi, calate nell'ambiente triestino, saporose di mare e di terra, addossate a confini veri o presunti, sempre immerse in colori e tempi che più che alla realtà appartengono al sogno. Di lui rimangono, parrebbe, inediti preziosi che Mattioni non ha potuto o non ha voluto pubblicare nell'ultima fase, amara, della sua vita: l'editore Zandonai ne ha pubblicato anni fa uno, *Dolodi*, robustamente angoscioso. Ma dicevamo del graphic novel di

Vanna Vinci, del colorato *Richiamo di Alma*, prima apparso a puntate su «Il Piccolo» di Trieste nell'estate del 2013 poi edito da Bao Publishing nel 2014 in un bel cofanetto, e in questa veste presentato anche a Lucca Comics.

Vinci presta il suo tratto essenziale e accurato a questa storia sfuggente – la storia di un'ossessione per una donna che è tante donne assieme, una ricerca fatta di inseguimenti e attese e apparizioni – e colora le tavole di tinte delicate e sfumate, acquarellate e estive. La sua Trieste, evocata con precisione nelle architetture e nei dettagli urbanistici, ma sempre vista come attraverso un vetro, o un velo, è raggiunta dal sole anche nei vicoli più stretti, è luminosa anche negli scorci notturni. Qui il rimando, oltre che al testo di Mattioni, sta forse anche nell'illustrazione dell'edizione Adelphi, un'incisione di Delvaux (*L'imperatrice*, del 1974) che raffigura una donna sullo sfondo di una notte chiara e nitida, con certi rosa, certi giallini che mi è parso di

ritrovare anche nell'opera di Vinci. La quale, sia detto per inciso, a Trieste aveva già ambientato una storia sospesa tra realtà e sogno, passato e presente, *Aida al confine* (Kappa edizioni, 2003): ma quella Trieste, lunare e in penombra, gravata dai ricordi tragici dell'ultima guerra, sembra un'altra città rispetto a quella in cui si muovono lievi i personaggi dell'Alma di oggi.

Altra allusione che trascende il libro, e meglio ne dà una precisa interpretazione, sta nella decisione di rendere il protagonista, l'io narrante, il giovanotto magro, bruno e spettinato, come una sorta di giovane Mattioni stilizzato – lo si intuisce nei profili, in quel bel naso importante e spigoloso che pare una caricatura del naso del romanziere.

Il graphic novel è fedele al romanzo, ne segue con rispetto e affetto i capitoli, concedendosi giusto qualche ellissi, qualche condensazione nella trama: e in queste tavole si parla poco e si pensa molto, nel senso che i dialoghi sono spesso essenziali, mentre prevalgono le didascalie riservate all'io narrante, che dell'io narrante di Mattioni è una parafrasi un po' più

scorrevole e contemporanea, pur mantenendo la distanza dagli eventi e una certa patina letteraria grazie all'uso del passato remoto.

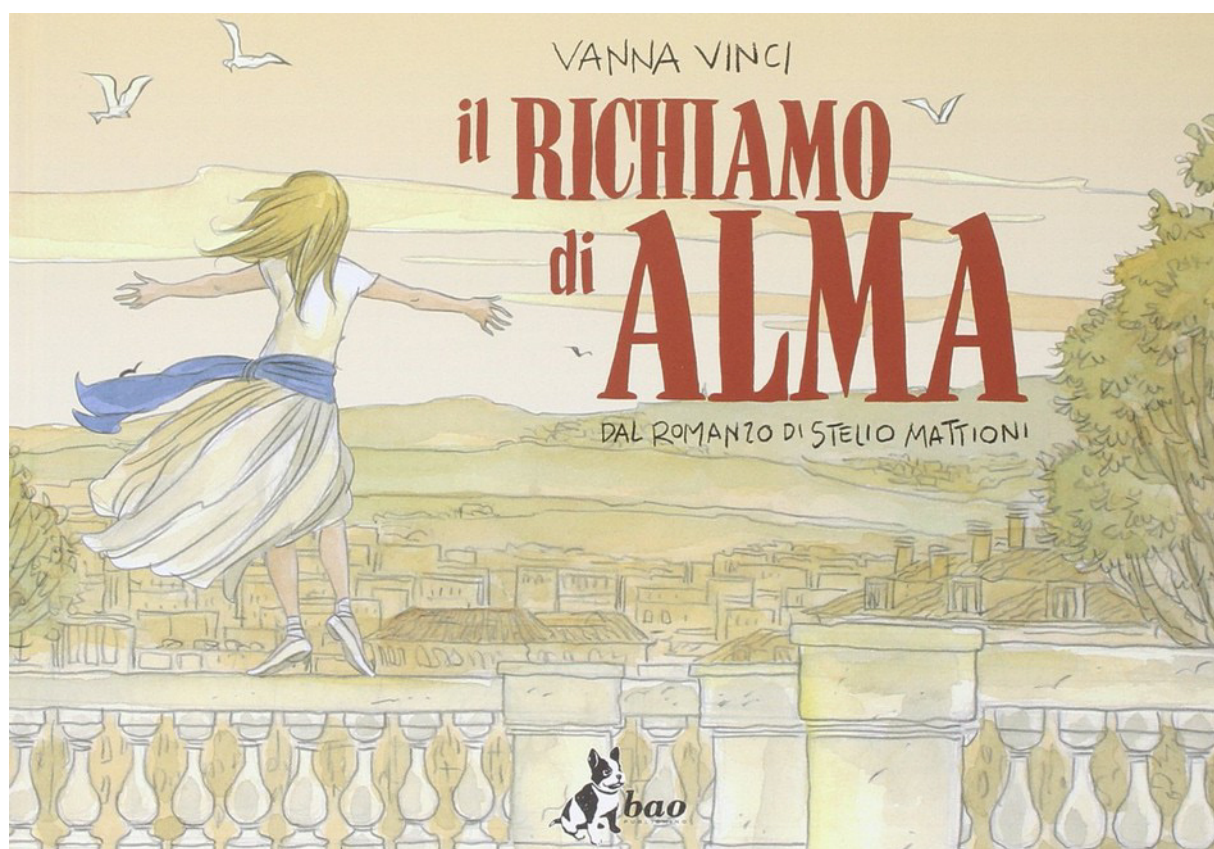
Ma non ci sorprende che Vanna Vinci abbia voluto rendere questo bell'omaggio a un esploratore di spazi come Stelio Mattioni, preciso e insieme vago come un pittore di piazze metafisiche; perché le storie che Vinci ama raccontare sono molto spesso perlustrazioni di luoghi urbani, sono lo scavo nel passato sedimentatosi in città che di sé non rivelano che la superficie. Penso alla già citata *Aida al confine*, ma anche ai più antichi *Ombre* (Kappa, 1997), *Una casa a Venezia*, scritta con Giovanni Mattioli (Kappa, 1999), a *Sophia nella Parigi ermetica* (Kappa, 2007), a *Gatti neri cani bianchi. Lungo la strada* (sempre Kappa, 2010), e magari pure a certi momenti de *La bambina filosofica*. Vanna Vinci resta fedele a quest'idea dell'esplorazione di un mondo sconosciuto, che si apre e svela un po' alla volta eppure non si concede mai del tutto, a città-labirinti che diventano più indecifrabili proprio nel momento in cui si addensano i dettagli più riconoscibili, a



personaggi che le abitano e vi si aggirano come Virgili: città-memoria, città-cervelli in cui ci muoviamo appunto come in un dormiveglia, seguendo percorsi analogici, e in cui pian piano maturiamo. Alla fine, ci troveremo invecchiati, smagati, più consapevoli, afflitti da una sorta di dolce tristezza, e cercheremo, come dopo certi sogni vividi ma sfuggenti, di fissare quel poco che ci rimane dei ricordi che abbiamo trattenuto.

Rispetto alle opere precedenti, ne *Il richiamo di Alma* i ruoli si sono però ribaltati: nelle vesti di Virgilio, o di Bianconiglio, c'è Alma, appunto, le mille Alme in cui si manifesta questa ipotesi femminile; e nel ruolo dell'inseguitore, un giovane uomo smarrito e taciturno, mosso come suo malgrado. Alma è tutto e il suo contrario: può apparire bella o brutta, adulta o bambina; qualcosa di lei brilla inaspettatamente negli occhi dei personaggi più lontani e incom-

patibili. Qui il tratto essenziale e morbido di Vanna Vinci esalta l'indeterminatezza di questo personaggio proteiforme, ne facilita la riconoscibilità, invita a vederla in ogni volto femminile, ci fa sentire insomma partecipi della personale ossessione del protagonista.





Intervista a Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini

di **Silvio Valpreda**

Questo libro è strano. Non racconta una storia, ma racconta di una persona (Sandro Pertini) che racconta la storia della sua vita a un'altra persona (Andrea Pazienza).

Sono entrambi morti e gli autori li immaginano coabitanti su una nuvoletta in paradiso.

I due non si sono mai incontrati quaggiù. Là, dove li mettono Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini, non possiamo saperlo. In ogni caso i disegni di Pazienza sono parte integrante, almeno per la mia generazione, della figura del presidente Pertini. Il libro è strano anche per un altro motivo: i personaggi sono disegnati in modo diverso in ciascun capitolo. Pertini prende le sembianze di Charlie Brown, di Mafalda, di uno dei topi deportati di Maus e Pazienza attua a sua volta delle metamorfosi per assumere l'aspetto della spalla corrispon-

dente. La storia raccontata in flash back è invece disegnata con una tecnica mista nella quale sono inseriti anche dei frammenti di fotografie d'epoca. Incredibilmente tutto ciò non si percepisce come disomogeneo e il flusso narrativo è facile da seguire.

Non si tratta di un libro storico o biografico, quanto piuttosto del ritratto empatico di un ideale. Pertini in realtà non è l'eroe di quest'opera. Egli è protagonista e narratore degli episodi ricostruiti, ma il vero soggetto sono le idee per le quali ha lottato tutta la vita. O meglio ancora, il concetto stesso di avere degli ideali.

Pertini, si sa, fumava la pipa e non si può disegnare una pipa dopo Duchamp senza pensare che quella non è una pipa, ma, ovviamente, la rappresentazione di una pipa.

Ebbene, se dobbiamo andare alla trama essenziale del libro *Pertini tra*

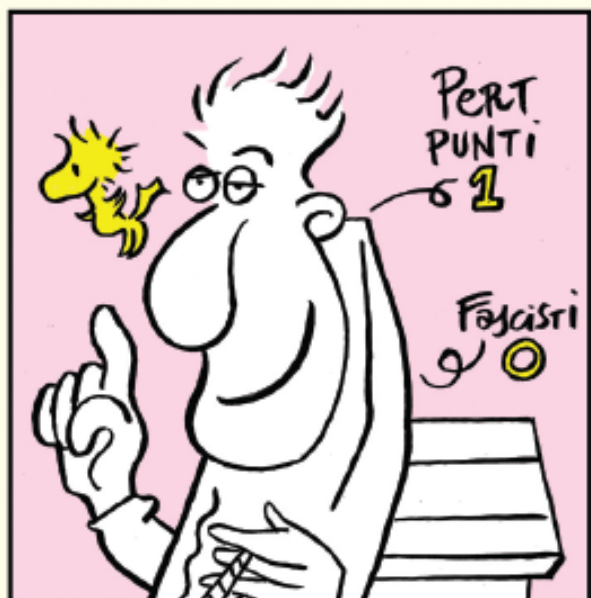
le nuvole, esso è la storia di un uomo che lotta per la libertà e perciò passa gran parte della sua vita in carcere. Pazienza, scanzonato contraltare lo nota. In effetti, un uomo, in contesti di fascismo e totalitarismo, può scegliere tra la libertà personale, ovvero la rappresentazione della libertà, un disegno più o meno realistico della stessa, oppure lottare per cambiare il sistema e quindi per la Libertà. Però, così come una pipa dipinta non si può fumare, altrettanto l'avvocato Sandro Pertini se avesse portato avanti un'esistenza borghese tra le scartoffie di cause civili al tribunale di Savona voltando la testa dall'altra parte di fronte alle ingiustizie non sarebbe stato libero.

Un'avvertenza: questo libro è schierato. Nel senso che gli autori hanno deciso di raccontare alcuni dettagli importanti che la superficialità post-ideologica del terzo millennio suggerisce di fingere di dimenticare. Il che non è un difetto. Perché Mussolini venne appeso proprio a piazzale Loreto e di come usavano quel piazzale i fascisti (lo usavano come facevano con corso Valdocco a Torino). Chi era il questore Guida, da

dove arrivava, per colpa di chi (Togliatti) era ancora lì e cosa fece poi. Cossiga e l'assassinio di Giordana Masini (della morte della quale Cossiga ha detto di sapere la verità ma non l'avrebbe mai detta a un magistrato). Cose, insomma, che fa stare meglio non sapere, che sarebbe un po' più comodo non ricordare. Ma d'altronde come avrebbero potuto Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini tacere ciò che è scomodo, parlando di un uomo che ha preferito il carcere in nome della libertà. Su altre vicende e persone sulle quali il dibattito è aperto e complesso, per esempio Giovanni Leone, gli autori fanno dire da Pertini a Pazienza: «Studia un po', che ti risveglia le sinapsi!». Ma anche all'inizio il testo si apre con la Gramsciana esortazione a studiare.

SV – Elettra e Gianluca come lavorate insieme? Preferite rispondere all'intervista con una voce unica o con risposte indipendenti?

SC – Io scrivo, Gianluca disegna. Ci chiedono se litighiamo: sì, sempre. A me piace il mare, a lui la montagna, io sono comunista, lui è anarchico. Io voto, lui no. Così la nostra mediazio-





ne consiste nel fatto che io non mutavo una virgola, lui non cambia un disegno... Prima io studio a lungo, raccolgo documenti, leggo i testi più disparati. Intanto lui mi stressa: "Quando arriva questa sceneggiatura? Non avrò mai il tempo di disegnare!". Non gli consegno mai il testo completo, così lui non sa mai dove stiamo andando, disegna alla giornata. Questo mi permette di seguire un plot che segue anche le evoluzioni del suo disegno, ma non glielo confesserò mai.

SV – Perché avete scelto di concentrarvi sul periodo del fascismo e non avete approfondito il dopoguerra e il periodo della presidenza?

SC – Il fumetto ha bisogno di avventura, e la vita di Pertini prima della repubblica è avventura pura, il sogno di ogni sceneggiatore. Se fossimo la BBC, ci faremmo una miniserie.

Dopo il fumetto su Gramsci e Berlinguer era per me irresistibile. Inoltre per noi Pertini era Pertini disegnato da Pazienza, che è ancora partigiano bombarolo. La sua vita da parlamentare nell'Italia liberata è invece meno interessante, lui si sentiva accantonato e in parte lo era. Fino alla presidenza: quella fase, intendo Sandro presidente, è invece quella che ancora è nella memoria calda del Paese.

Non c'era bisogno di rispolverarla più di tanto. E comunque le pagine non bastavano...

SV – Protagonisti di questo libro sono gli ideali. Li fate raccontare da persone morte. Secondo voi gli ideali possono essere vivi oggi?

SC – Intanto devo dire una cosa: non sono in Paradiso. Sono su una nuvola del fumetto: sono metafumetto. E sì, sono anagraficamente morti, ma sono ancora molto più vivi di tanti che respirano. «Ogni cosa è illuminata dal nostro passato», e Paz e Pert sono ancora in dialogo con noi, almeno così li sento io. E per quanto riguarda le idee hanno gambe che camminano, ritornano come fenomeni carsici, non si perdono. Lo stesso Pertini avvertiva la Resistenza come Secondo Risorgimento, era in dialogo con i sovversivi rivoluzionari dell'Italia mazziniana e democratica. Bisogna solo continuare la staffetta.

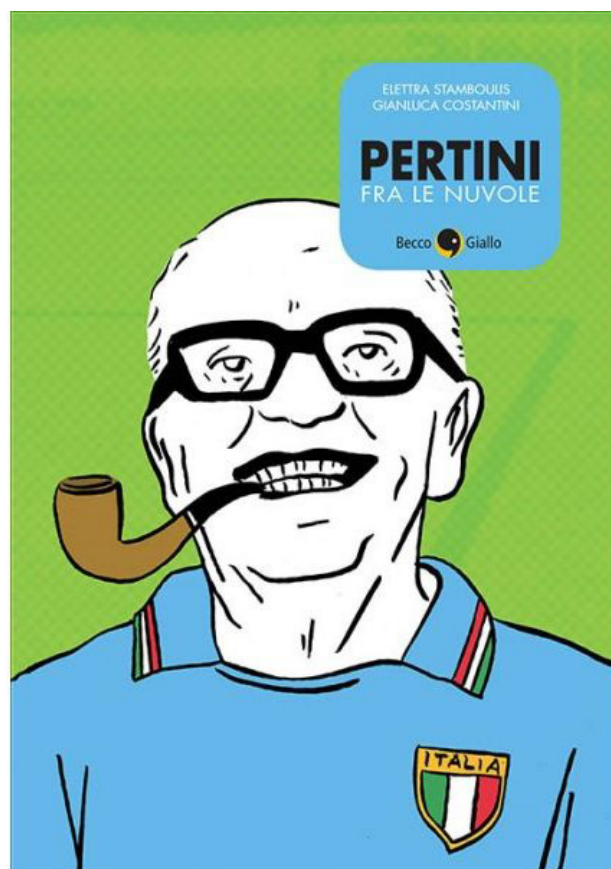
SV – Com'è nata la scelta di usare degli alter ego (Charlie Brown, Mafalda etc.) per Pertini?

SC – Diciamo che tutto è nato dal fumetto: prima Gianluca cercava di istigarmi a scrivere proponendomi tutti i ritratti dei calciatori della nazionale come le figurine, a me che di calcio non so nulla, poi sono venuti fuori Paz e Pert sulla nuvola, da

questa idea originaria ho pensato di utilizzare i personaggi del fumetto come archetipi, ragionare sul loro valore simbolico. Perciò quando Pert è partigiano è simile ad Asterix resistente ai romani invasori, quando è in carcere duro sono personaggi di Maus, la cosa straordinaria è che c'è un fumetto per ogni cosa. È un po' anche un'enciclopedia semiotica della nona arte, un omaggio a quello che facciamo.

SV – A chi è idealmente rivolto *Pertini tra le nuvole*: vecchi nostalgici, giovani che non sanno chi sia Pertini, ex calciatori del mondiale di Spagna?

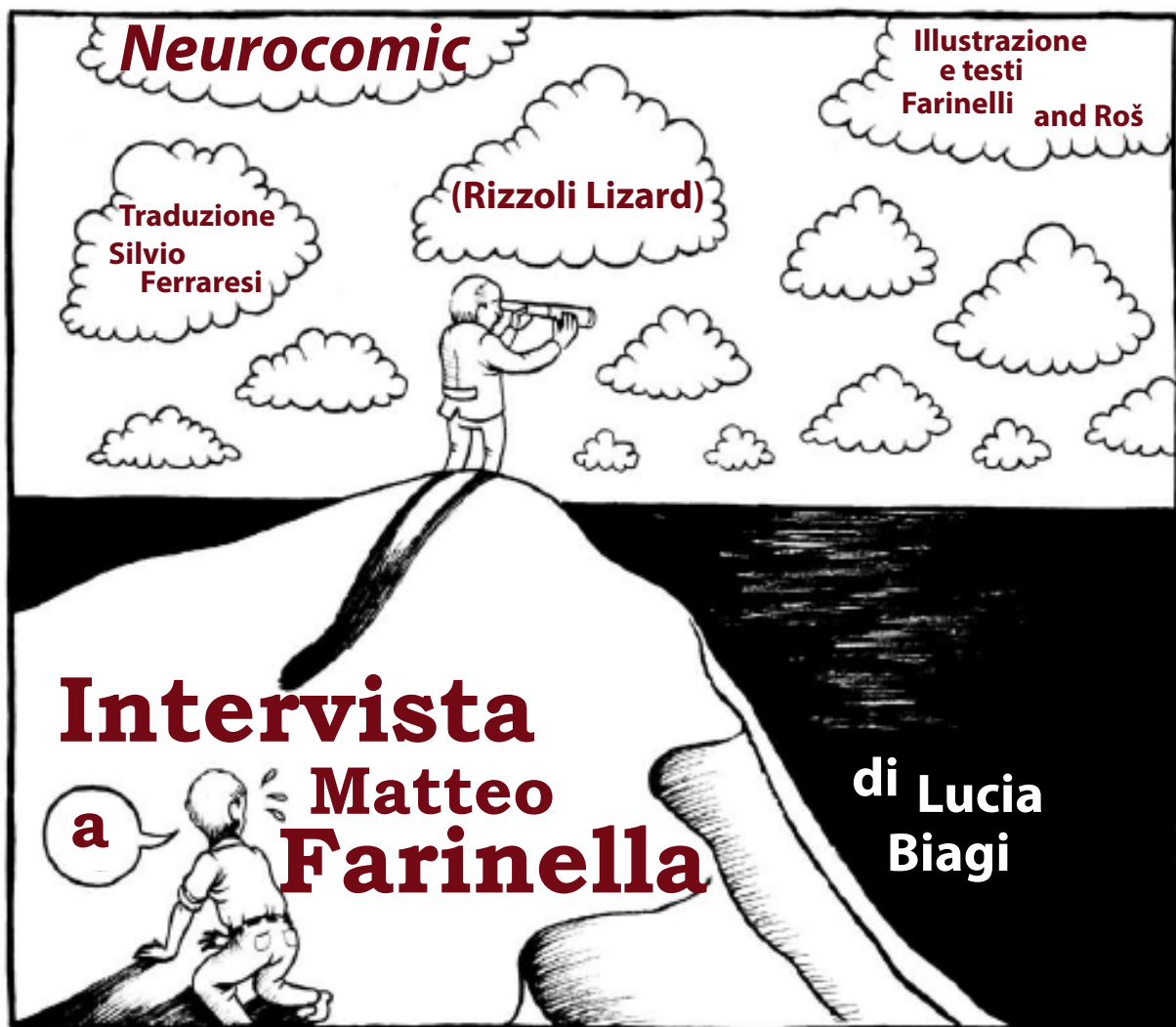
SC – Non ci poniamo mai la questione del pubblico. A noi interessa sperimentare con il fumetto le strade della narrazione disegnata, trovare nuove vie, cercare di provocare suggestioni tramite l'evocazione emotiva di disegno e parola. Quindi, magari a qualche calciatore della nazionale spagnola il libro potrebbe piacere, ad altri no. Posso dire che l'ho visto in mano a lettori molto differenti: forse quelli meno interessati sono i lettori di fumetto...



SV – Secondo voi Andrea Pazienza sarebbe mai potuto diventare Presidente della Repubblica avesse vissuto più a lungo?

SC – Nessun fumettista potrebbe diventare presidente della Repubblica. Chi farebbe poi satira?





Ho conosciuto Matteo Farinella alla fine del 2014 in occasione di una fiera del fumetto in cui eravamo entrambi ospiti ed è capitato di rincontrarci in altre situazioni simili nel ruolo di “colleghi”. Tutti si chiedevano come era finito uno scienziato a fare il fumettista ma dal mio punto di vista non è un passaggio così improbabile. Anche io ho seguito degli studi scientifici che, ammetto, ho abbandonato ben volentieri alla prima occasione, quindi sono metà ingegnere e metà fumettista ed è stata una trasformazione più che naturale.

Neurocomics mi ha incuriosito subito, è un graphic novel fuori dagli schemi, dei neuroscienziati Matteo Farinella e Hana Roš. Editi da Nobrow in Inghilterra e da Rizzoli Lizard in Italia, e visti i loro cataloghi già questo è una garanzia. È un fumetto

che accompagna il lettore alla scoperta dei misteri del funzionamento del cervello, attraverso un viaggio fantastico e spaventoso ma anche istruttivo.

Apri tante porte e ti mette nella condizione di voler sapere e chiedere di più. Nasce così quest'intervista.

LB – La prima domanda che vorrei porti è legata alla soluzione narrativa che hai usato per accompagnare il lettore nel racconto, lungo il percorso che il protagonista compie per uscire dalla foresta di neuroni in cui si trova intrappolato.

Quando si vuole raccontare qualcosa che non è pura narrativa, che sia un trattato scientifico, una biografia o, come nel mio caso, una guida turistica (*Japanize me*) è difficile trovare un *fil rouge* che unisca le informazioni in

forma di racconto.

Questa idea è nata prima di iniziare a scrivere il libro o quando avevi già strutturato gli argomenti da trattare e i capitoli?

Citi chiaramente *Dante nella selva*, *Destinazione Cervello* di Isaac Asimov ma ci sono state altre fonti di ispirazione?

MF – L'elemento narrativo è stata una delle prime scelte che abbiamo fatto quando abbiamo deciso di scrivere *Neurocomic*. Di libri di divulgazione scientifica ce ne sono già tanti (alcuni anche ottimi) il nostro obiettivo era fare qualcosa di diverso, qualcosa che sfruttasse a pieno il potenziale del fumetto che a mio parere è proprio quello di raccontare storie. In realtà l'espedito che abbiamo scelto, quello del "viaggio", è un tema ricorrente in molti classici: la *Divina Commedia* ma anche nell'*Odissea*, i *Viaggi Di Gulliver* e *Attraverso Lo Specchio*, fino ad arrivare a *Destinazione Cervello*.

Una volta deciso che si sarebbe trattato di un viaggio, scegliere gli argomenti da trattare è stato relativamen-

te facile (sono tutti concetti di base delle neuroscienze) la vera sfida è stata quella di trovare il modo adatto per rappresentarli. In questo senso una grossa fonte di ispirazione per me è stata *Esplorando il Corpo Umano*, un vero capolavoro di divulgazione scientifica.

LB – Un'altra cosa che mi incuriosisce molto da disegnatrice di fumetti è se gli autori in generale ragionano sul "target" dell'opera.

Quando hai deciso di scrivere questo graphic novel avevi già in mente il tipo di pubblico al quale volevi arrivare? Io l'ho trovato interessante per un adulto ignorante sull'argomento ma anche con un potenziale istruttivo per ragazzi più giovani.

Quanto hai riflettuto sul linguaggio tecnico da usare? Pensi che possa essere consigliato come testo di divulgazione scientifica per le scuole?

MF – Ad essere onesto quando disegno non ho mai un "target" preciso in mente. In generale l'obiettivo principale era quello di scrivere un'introduzione alle neuroscienze che non richiedesse quasi nessuna conoscenza





scientifica. Quindi abbiamo cercato di evitare il più possibile il linguaggio tecnico. Poi, vista la complessità dei temi trattati, probabilmente non è un libro rivolto ai bambini più piccoli. Ma personalmente credo che spesso sottovalutiamo i bambini... Mi piace pensare che anche se magari non tutto sarà chiaro ad una prima lettura, *Neurocomic* possa stimolare la curiosità di un giovane lettore, e dopo qualche tempo, magari dopo anni, qualche dettaglio possa tornare alla mente e spingere ad approfondire la materia.

LB – Io credo che il fumetto abbia una grande forza dovuta alla potenza delle immagini, le quali permettono di comunicare in maniera immediata e libera delle sensazioni e dei concetti che rimarebbero più ostici se scritti. Il tuo libro per me rientra nella categoria dei racconti perfetti per essere fumetti.

Immagino che la parte più divertente ma anche più difficile nel disegnare

questo libro sia stata trovare tutte le rappresentazioni grafiche per concetti scientifici difficili da spiegare.

Ci sono stati "aspetti" più difficili da immaginare?

Ho trovato gli agonisti molto simpatici sotto forma di cigni con occhi da felini strani. Come ti è venuta questa idea?

MF – Sono completamente d'accordo! Disegnare *Neurocomic* mi ha convinto che il fumetto sia un mezzo ideale per fare divulgazione scientifica. La scienza è piena di concetti astratti e quindi "invisibili", che neanche i più potenti microscopi o gli effetti speciali del cinema riusciranno mai a visualizzare. Quello che ci servono sono metafore, ed il fumetto a mio parere si presta moltissimo a questo genere di giochi visivi.

Non ricordo come ho avuto l'idea per gli agonisti, ma in generale i mostri-farmaci sono ispirati ai quadri di Hieronymus Bosch e a una stampa di Francisco Goya. Poi ovviamente li ho

rielaborati in modo che la loro forma riflettesse la loro funzione.

LB - Sempre restando nell'ambito delle scelte grafiche, *Neurocomics* è disegnato con una linea chiara, molto grafica e in bianco e nero puro.

Come mai hai scartato l'idea di una scala di grigi o di colore?

MF - Più che una scelta è stata una necessità. Essendo *Neurocomic* il mio primo lavoro di una certa lunghezza ho preferito usare la tecnica con cui mi sento più a mio agio, il bianco e nero appunto. Però con il senno di poi credo che sia stata una buona scelta: visto la complessità degli argomenti trattati forse aiuta rappresentarli con una tecnica semplice. Poi mi piace il fatto che il bianco e nero si distingua subito dalle illustrazioni scientifiche più convenzionali, spesso realizzate a colori in digitale. Fa capire a prima vista che qui siamo in un territorio diverso, più simile alle antiche favole che al libro di testo.

LB - Verso i capitoli finali, citi Scott McCloud (*Leggere fumetti/ Fare fumet-*

ti Pavesio ed.) e mi ha fatto venire in mente che il tuo personaggio è quello che lui metterebbe nella categoria di quelli molto "stilizzati", di cui si sa poco, che permettono una forte immedesimazione perché è facile che il cervello del lettore completi le informazioni con l'esperienza personale e si riveda nel protagonista.

Nel mio fumetto *Punto di Fuga*, invece, la protagonista è molto caratterizzata, cerco di spiegare ogni sua sfaccettatura e credo che alla fine i lettori possano arrivare a capirla ma difficilmente immedesimarsi. Che ne pensi?

MF - Decisamente, il nostro è praticamente un non-personaggio (volutamente anonimo). Il nostro obiettivo – come dici giustamente – era quello di permettere a qualsiasi lettore di immedesimarsi, ma il protagonista funge solo da filtro tra il lettore e la scienza che viene presentata, che è la vera protagonista del libro. Il personaggio non vuole essere interessante di per sé, è solo un pretesto per guidare il lettore. In *Punto Di Fuga* in-



vece la protagonista è il fulcro dell'intera storia, il lettore può immedesimarsi o meno ma inevitabilmente finisce per interessarsi alla vita di Sabrina.

LB – «L'idea che hai di te come "qualcuno" abitante nel tuo cervello è solo un'illusione.»

Cito questo tuo passaggio per arrivare alla questione secondo me più delicata di tutto il libro, cioè tutto quello che la scienza non ha ancora spiegato sulla mente umana. Forse ogni individuo si è soffermato a pensare e a riflettere su questo aspetto, sul significato di coscienza e anima.

Io, che sono atea e molto pragmatica, faccio totalmente affidamento alla scienza.

Sono sicura che in poche righe sarà parecchio difficile ma vuoi sbilanciarti e dirci che ne pensi?

MF – Mi fa piacere vedere che la pensiamo allo stesso modo. Come viene spesso ripetuto in *Neurocomic* ci sono ancora moltissime cose che non capiamo del cervello ma anch'io sono profondamente ateo e non credo che questo giustifichi spiegazioni soprannaturali. Qualsiasi cosa sia quella che chiamiamo "mente" o "coscienza" la risposta sarà in termini di chimica e biologia, non di "anima". In realtà io penso che una risposta non la troveremo mai perché la domanda è mal posta. Nel senso che credo che quella che chiamiamo "coscienza" non è altro che l'esperienza di essere un cervello. Nota come non ho detto "avere un cervello" che è il classico errore del dualismo: pensare che io sia qualcosa di "diverso" dal cervello stesso. Questa è un'illusione, nessuno ha mai provato ad "essere" al di fuori del suo cervello (quando il cervello smette di funzionare quello che



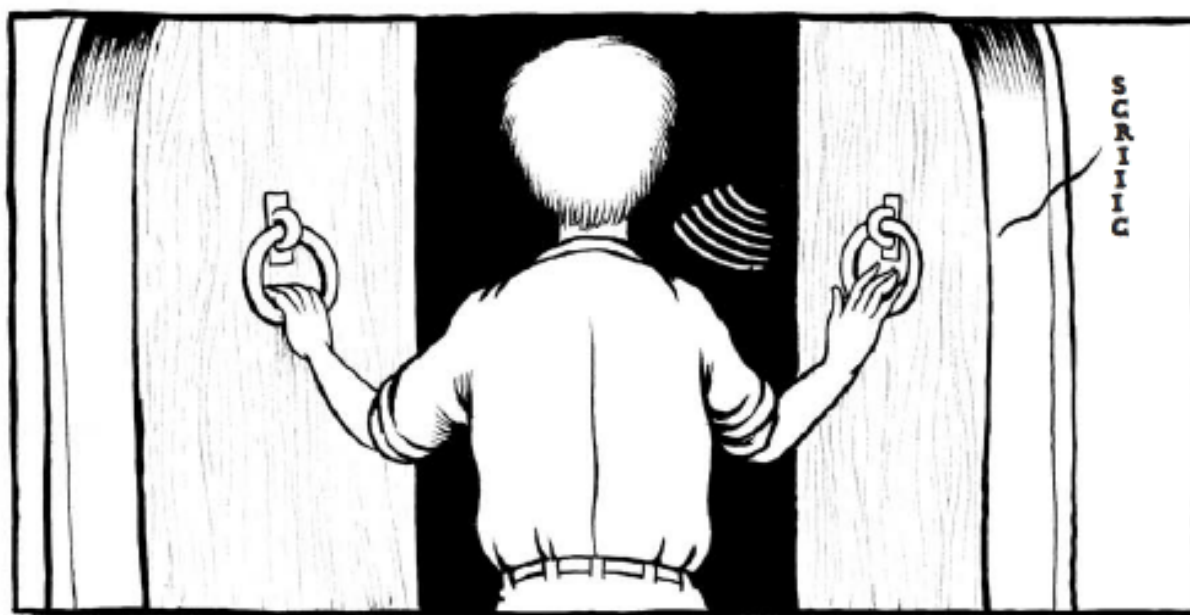
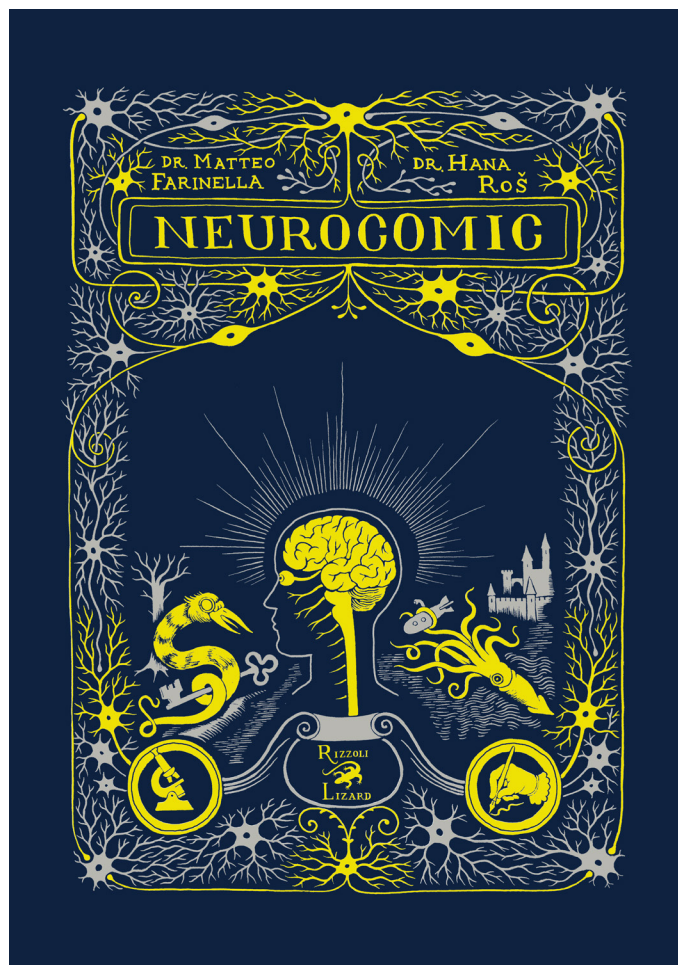
percepriamo come "io" sparisce) quindi perché fare questa distinzione? Come vedi qui si sconfina nel territorio della filosofia. Per chi vuole una risposta più semplice in *Neurocomic* ho citato anche il mitico Douglas Adams e la sua risposta definitiva alla questione della vita, *l'universo e tutto*: 42.

LB – E per concludere, tutte le tue conoscenze di neurologia e funzionamento del cervello, influenzano la tua vita di tutti i giorni? Sapere come

funziona o perché hai paura di qualcosa ti permette di sentirlo meno reale? Se sai come funziona la chimica dell'infatuazione la vivi con più autocontrollo?

Sarebbe un bel superpotere...

MF – Mmh, domanda interessante... In generale posso dire di essere una persona estremamente razionale (anche fin troppo a volte) ma non sapremo mai se studiare il cervello mi ha reso tale, oppure se questa è la ragione per cui sono finito a studiare il cervello. Comunque questo non vuol dire necessariamente avere più autocontrollo, anche se riusciremo mai a “spiegare” le emozioni non vuol dire che non ne sentiremo l'effetto. Piuttosto sapere che infatuazioni, gelosia, paura e qualsiasi altro sentimento – sia negativo che positivo – in fin dei conti sono solo reazioni chimiche e scariche elettriche credo aiuti a viverci tutto in maniera più tranquilla. Il mio approccio è molto simile a quello della “mindfulness”: basta aspettare che passi.





**Gian
Maria
Volonté**
(Becco Giallo)

Intervista **a** **Paolo Castaldi,** **Gianluigi** **Pucciarelli** **e Giuseppe Morici** **di Giovanni Gastel Jr**

Per giorni e notti ho portato con me questo volume, ho pensato ai dialoghi scritti e alle parole che avrei dovuto scrivere.

Mi sono svegliato la mattina con la copertina del graphic novel di fianco al letto, in mezzo ad altri fumetti, tra i libri, in una valigia mentre andavo via, in un bagaglio a mano mentre prendevo un aereo per Roma. L'ho tenuto con me fino a Deadtown e l'ho lasciato da solo su di un tappeto rosso.

Ho bevuto molti caffè, e sono stato sul punto di sporcarlo definitivamente.

È diventato un'ossessione, ha perso il suo valore di storia divenendo un incubo alla Dylan Dog: il libro che doveva essere letto a tutti i costi.

Volonté diventava un personaggio fuori dal volume, usciva dalle pagine ed entrava nella mia mente, cresceva in me senza confini e senza una forma, senza senso... Gli autori, invece che suscitare curiosità divenivano extraterrestri, mostruosi. Io, di quel libro, avevo paura.

Ossessione letteraria, invadeva ormai ogni spazio mentale, guadagnava fisicità nei miei incubi, ispirava visioni paurose, meditazioni pericolose e fastidiose, mentre il tempo concesso-

mi per interpretarlo scaricava i suoi granelli di sabbia come grani di grandine sulla mia coscienza, che perdeva senno. I creatori di esso iniziavano a guardarmi dai riflessi degli specchi, mi sussurravano frasi terrorizzanti, virgole di grida nel buio, ombre che si allungavano anche nelle giornate di sole. Poi mi svegliavo e trovavo la copertina bianca e verde al mio fianco, senza che mi abbandonasse quel terrificante senso di disagio.

Poi, un giorno, decisi di aprirlo, di fare la sua conoscenza: di affrontarlo. Iniziai a leggere. Mi fermavo, chiudevo la pagina tenendo un segno, e mentre la riaprivo essa non mi terrorificava più. Mi accorsi che l'incubo del romanzo era solo un piccolo spaventapasseri piantato tra gli occhi e la mente, che diventava amico: il racconto mi affascinava, mi prendeva per mano, a volte, e altre mi spingeva oltre la pagina, oltre il tempo che avevo, sfociava in un piacere inaspettato. Mi stupiva, mi ossessionava per la sua bellezza, per la perfezione dei cambi di scena, per la ragionevole perfezione dei personaggi, per la meravigliosa maestosità del tratto della matita nera. Il grigio acquisiva una forza sovrumana, le pagine erano permeate di una potenza comunicati-

va che sbalordiva. I miei inseguimenti sulle pagine di wikipedia, che credevo potessero decodificare alcuni passaggi, si rivelarono inutili: dovevo solo leggere.

Bastava andare avanti, proseguire nel cammino.

In alcuni momenti esso era come una passeggiata, in altri una corsa a perdifiato, altri ancora era una giornata al mare. Gli elementi fantastici, le scene impossibili acquisivano un senso forte e straordinario, richiamavano tutto il senso di bellezza che possedevo, senza più tramortirmi. I piani trasversali dei film di Gian Maria Volontè si univano in unioni incantevoli e impossibili.

Ecco che ora il romanzo saliva sul letto, dormiva al mio fianco, stava in cima alla pila dei libri, dominava le mie giornate con benevolenza, stava con me mentre facevo colazione: era diventato un amico fiero di cui non potevo fare a meno. La copertina che

aveva affrontato numerosi viaggi era ancora immacolata.

Bastava leggere. “Questa è magia”, mi dissi. Poi pensavo: “devo rileggere, devo ripercorrere quel passo, forse non ne ho afferrato il senso...”

Ma ecco: *Gian Maria Volontè* mi parlava e mi invitava alla semplice fruizione, alla rivoluzione del significato del mio lavoro: non dovevo scrivere a proposito del racconto, no: dovevo solo raccogliere tutta la poesia di quelle pagine, entrare nelle scene, coricarmi tra le parole, assopirmi nel mezzo di una frase.

E poi dirmi: “il vento si alza, bisogna provare a vivere”.

Così ascoltai il sussurro della brezza, mi alzai con essa, e provai a vivere.

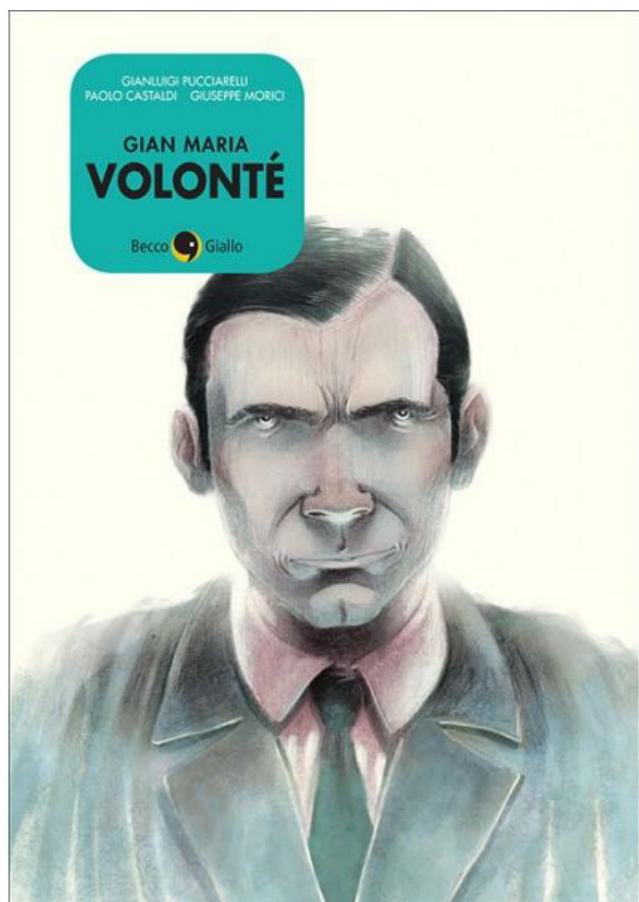
GG – «Le vent se lève, il faut tenter de vivre». Cosa significano questi versi al di -là della traduzione?

PC – Direi che a questa prima domanda non c'è persona migliore di Gianluigi per rispondere! Lascerei a lui la parola...

GP – Questo verso chiude il poema di Paul Valéry *Le cimetière Marine*, lungo molte pagine e dall'interpretazione generale molto complessa.

Ha un significato che si immerge e si completa con l'opera nel suo globale, ma conserva dentro di sé anche una forza poetica immane, in grado di proiettarmi all'interno di un ambiente che galleggia tra il passato e il futuro, mentre il suono e l'odore del mare viene ad avvolgermi.

Io leggo questo verso come un'esortazione nel vivere il cambiamento e la forza delle proprie passioni, nella consapevolezza della possibilità della sconfitta e del fallimento, che, alle volte, vale la pena assaporare.





GG – Si entra nel racconto d’impatto, senza un’introduzione che solitamente dà al lettore l’idea o la base argomentativa necessaria a varcare *questo nuovo mondo*, appunto il libro che stiamo per leggere e dunque *affrontare*. Vorrei chiedere il perché di una scelta che appare tuttavia originale in un campo, specialmente quello letterario, in cui invece un preambolo o una nota ragionata, che guidi il lettore all’interno del testo, appare una necessità?

PC – I preamboli non mi sono mai piaciuti e sono contento che Gianluigi sia entrato subito nell’azione. Il lettore non deve essere accompagnato troppo. Una spintarella può solo far bene alla narrazione!

GP – Ho tentato di creare per il lettore la stessa condizione di spaesamento che vive il personaggio di Volontè all’inizio del racconto. È facile cadere nella confusione (ed essendo ancora molto inesperto ho paura che sarà questo l’esito della mia scelta per la maggior parte dei lettori) ma ho deciso di sfruttare a pieno il mezzo del fumetto e la sua proprietà di lasciare a chi lo sfoglia completare i vuoti attraverso la propria immaginazione. Ho vissuto la scrittura di questa sceneggiatura come un continuo scam-

bio tra me e chi si ritroverà tra le mani il libro; penso che, così come per un concerto, un film o un qualunque altro spettacolo, sia il pubblico a completare l’opera con la propria partecipazione. Anche nel caso del fumetto ci deve essere un continuo dialogo tra gli autori e i lettori, facendo sì che al termine di ogni lettura emerga una differente interpretazione del testo e quindi una esperienza unica e irripetibile.

GM – Anche a questa domanda potrebbero sicuramente rispondere meglio Paolo e Gianluigi (essendo i “creatori” dell’albo). In ogni caso penso che ogni storia sia in grado di uscire fuori da schemi narrativi prestabiliti senza risultare confusa o insensata, basta soltanto incanalarla verso un’altra direzione narrativa, permettendole in questo modo di esprimersi spontaneamente e spesso se il lavoro è fatto bene (come in questo caso), la storia risulterà più “reale”, comunicativa e forte che mai. Da lettore mi augurerei di leggere spesso se non sempre storie fuori da schemi ordinari, sia dal punto di vista della narrazione che del racconto.

GG – Avete scelto Gian Maria Volontè per la sua visione della vita e della recitazione? Ci spieghereste di più?

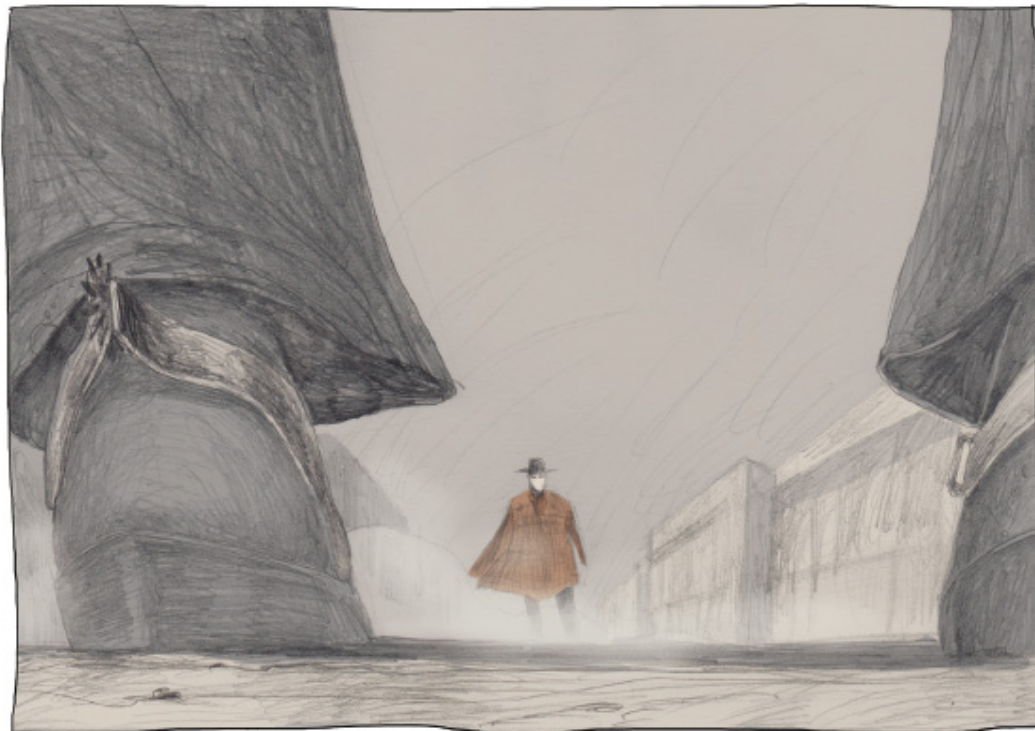
PC – Quando Guido e Federico, editori BeccoGiallo, mi hanno proposto di lavorare sulla sceneggiatura di *Volonté* sapevano già di trovare una sponda amica. Amo i personaggi estremi e idealisti, “duri e puri”, sono affascinanti. Venivo da un libro su Diego Armando Maradona, quindi ero già abituato a trattare storie dai contrasti forti. Ho accettato perché *Volonté* ha rappresentato tutto quello che manca ora all'Italia. Coraggio, talento, attenzione e rispetto verso le classi più deboli della società. Inoltre ho adorato i suoi film e avere la possibilità di rimetterli in scena con il fumetto era una tentazione troppo ghiotta.

GP – *Volonté* è un riferimento indissolubile della mia formazione artistica e politica. Ho imparato a conoscerlo da bambino, attraverso i suoi western, ed ho approfondito con il tempo la sua filmografia scoprendo il suo valore di uomo impegnato nel sociale e nelle lotte per un'Italia più equa, o

quantomeno più consapevole e critica. Nello svolgere il lavoro di ricerca che ha preceduto la scrittura della sceneggiatura, ho imparato a conoscerlo come professionista ed attore ed ho apprezzato la sua coerenza nel rifiutare lavori distanti dalla sua concezione di cinema, al di là degli alti compensi propostigli, ma soprattutto ho imparato a conoscere il suo impegno nello schierarsi accanto a battaglie e vertenze vicine anche alla mia sensibilità. Girare una serie di corti su Pinelli durante lo svolgimento dei processi, produrre un documentario sulle occupazioni delle fabbriche, battersi per la costituzione di un sindacato degli attori, rischiare il carcere offrendosi come via di fuga per Oreste Scalzano, non sono che una piccola serie di azioni che difficilmente ti aspetti da un attore che ha spopolato ai botteghini e ha vinto una palma d'oro a Cannes.

GG – La trama è magnifica. Quali fonti avete usato, quali sono state le





vostre ispirazioni, esiste una ricerca specifica?

PC – Anche qui direi che la risposta migliore la possa dare lo sceneggiatore visto che è tutta farina del suo sacco!

GP – L'idea è nata mentre guardavo *Lo sguardo di Ulisse* di Theo Angelopoulos, il film durante il quale Volontè si spense e che non riuscì mai a terminare.

Il personaggio che avrebbe dovuto interpretare è un bibliotecario, custode della cineteca di Sarajevo, deciso a proteggere il materiale custodito anche se attorno è in corso una sanguinosa guerra.

Custode, dunque, di una memoria artistica collettiva, consapevole di poter perdere la vita per un bene comune da dover proteggere e tramandare. Ho pensato dunque di utilizzare le poche scene presenti del girato di Volontè e di immaginarmi il suo spirito imprigionato in quel ruolo, mai completato, come emblema di un percorso artistico votato al ricordo e alla conservazione di un immaginario differente da quello che viene offerto dal mainstream.

Da qui ho poi deciso di procedere attraverso l'ausilio della finzione e della fantasia in grado di permetterti qualsiasi cosa, e di passeggiare nel tempo insieme ai personaggi interpretati da Volontè, tutti uniti nel tentativo di salvare il suo spirito da un'infame congiura architettata da oscure forze di un potere ultraterreno.

Le fonti sono state i film di Gian Maria. Non esistono testi di riferimento, monografie o quant'altro che trattino di lui. Mi sono stati d'aiuto però il sito ufficiale di Volontè, nel quale è ben descritta la sua visione di attore e artista in generale, e il documentario *Un attore contro*, unico tributo disponibile in rete che tratti di lui in maniera approfondita.

GG – I cambi di scena sono dei capolavori, come mai avete considerato questa storia giusta per un racconto a fumetti? Potreste pensare a questo racconto attraverso un'altra soluzione narrativa? È perché il romanzo illustrato è la vostra prima maniera di espressione o è perché avete pensato che fosse la soluzione migliore per questo soggetto?

PC – Mi sono varie volte complimentato con Gianluigi per il suo modo di concepire e costruire la trama. Credo sia stato molto coraggioso. In molti avrebbero costruito un'opera più agiografica, piena di citazioni, aforismi e intimità spicciola. Magari emozionante, ma meno originale e meno d'impatto. Gianluigi ha invece costruito una storia di genere, d'avventura, piena di colpi di scena, personaggi diversi. Il rischio flop era dietro l'angolo, ma lui è stato bravissimo a gestire il tutto.

GP – Al momento il mio lavoro è quello di sceneggiatore di fumetti, così come Paolo si occupa di disegni e illustrazioni. Pensare ad un altro metodo non sarebbe semplice.

Senza dubbio però, la figura di Gian Maria si presterebbe senz'altro ad altri metodi e strumenti di narrazione. Immagino il nostro fumetto sotto forma di spettacolo teatrale, di film e perché no, di videogioco.

Non credo esista uno strumento giusto o sbagliato, è il suo utilizzo che ne determina la riuscita o meno (sembra scontato ma ci credo davvero).

GM – Esprimo una mia opinione che

sia comune a tutti gli addetti ai lavori del nostro settore. Scegliamo come mezzo il fumetto perché oltre che essere il nostro lavoro è prima di tutto la nostra passione e il nostro modo preferito di comunicare, direi che più che una scelta è una necessità.

GG – Potreste pensare a un'altra forma di raccontare Gian Maria Volontè?

PC – Forse con una canzone. Piano e voce.

GP – Credo di sì. La mia è stata una scelta, fatta tra diverse soluzioni che avevo immaginato per portarlo in scena. Questo fumetto non esaurisce affatto il discorso Volontè, anzi, credo che apra diverse scatole e porte tutte da esplorare. Anche una semplice biografia, basata sul racconto della sua vita, sviluppata in maniera lineare, darebbe senz'altro nuovi strumenti per comprendere maggiormente la figura di Volontè.

Il mio tentativo è stato quello di creare un ambiente nel quale calarsi e prendere confidenza con i personaggi da lui interpretati, cercando così di creare una relazione in grado



di far comprendere come lui intendesse il ruolo di attore e la sua funzione all'interno della società.

GM – Vedrei bene una rappresentazione teatrale sperimentale, dove lo spettatore è inconsapevole di esserlo e gli ideali di Gian Maria Volonté siano liberi di esprimersi in tutta la loro forza.

GG – I personaggi messi in scena sono meravigliosi, poetici, fortissimi. Qual è il vostro favorito, se ce n'è uno?

PC – Volonté dà il suo meglio, a mio modesto parere, nei personaggi in antitesi con il suo modo di essere e di pensare, quindi negativi. Il commissario di *Indagine su un cittadino al di sopra di ogni sospetto* è in assoluto il mio preferito. Il più forte, il più carico di emotività. Infatti è finito in copertina!

GP – Ce n'è uno, ma non è citato nel racconto. Ho deciso di escluderlo proprio per evitare favoritismi di alcun genere.



Sembrerà strano ma il mio personaggio preferito è quello del film *Sotto il segno dello scorpione* dei fratelli Taviani. Raccontarlo sarebbe arduo, consiglio quindi di vedere il film, sarà decisamente più esaustivo di me.

GM – Non ho un preferito, ogni personaggio è bellissimo nella sua unicità.

GG – A chi vi rivolgete? Qual è il vostro pubblico ideale, se poteste sceglierlo?

PC – Non penso mai ad un pubblico specifico quando lavoro ad un libro a fumetti. Non esiste un pubblico specifico. Però spero che lo legga qualche ragazzo desideroso di fare l'attore, l'attore "vero", che creda fermamente in questo mestiere e che non sia solo attratto dalla notorietà e dal denaro che da questo ne può ricavare.

GP – Ad essere sincero, non ci ho pensato e, davvero, non ho intenzione di farlo.

GM – Il mio pubblico ideale non ha fascia d'età e comprende tutti quei lettori che per passione, interesse, curiosità riescono a trarre beneficio e accrescimento o anche solo svago costruttivo in quello che leggono. Lo scambio tra lettore e autore da questo punto di vista è alla base di tutto.

GG – Soggetto e ideazione, disegni, colore. Come va spartito il merito?

PC – In un libro a fumetti se uno dei tre ingranaggi non funziona, crolla tutto.

Quindi sarei per un 33-33-33%, anche se una buona storia può salvare dei disegni mediocri ma mai il contrario. Quindi l'1% che rimane lo lascerei a Gianluigi...34!

GM – Darei un 40% a Paolo con i suoi bellissimi disegni, 40% a Gianluigi

per l'ottima sceneggiatura e il restante 20% a me che in fin dei conti ho curato soltanto i colori svolgendo un lavoro abbastanza semplice anche grazie alle dritte iniziali di Paolo.

GP – L'idea nasce da una collaborazione tra me e Veronica Tinnirello, che poi ha dovuto rinunciare alla stesura di soggetto e sceneggiatura. Per quanto riguarda i disegni il merito è tutto di Paolo Castaldi, mentre i colori sono stati affidati a Giuseppe Morici.

GG – Grazie per il vostro lavoro e la vostra pazienza nel rispondere alle domande.

PC/GP/GM – Grazie a voi!





KUORE NELLA NOTTE

Intervista a Stefano Piccoli

di Concetta Ferraina

Qualche mese durante il festival *Lucca Comics*, veniva presentato *Kuore nella notte*, fumetto italiano scritto da Stefano Piccoli, un autore eclettico, anche giornalista musicale ed editorialista, inserito nel panorama dagli anni '90 con il *Massacratore*. Il fumetto nasce come un tributo a Roma, «la città che esiste e resiste» – così come ama definirla lo stesso fumettista –, che trae dall'essere metropoli smisurata la capacità di autorigenerarsi attraverso la varietà e la vivacità culturale che la contraddistingue.

Tuttavia, Roma rappresenta lo sfondo della narrazione, non è il soggetto dell'affresco, ma la cornice, lo spunto narrativo dal quale prende le mosse l'opera. Il fumetto appare "cinematografico" per la sua propensione a focalizzare e ambientare il lettore attraverso immagini in grado di evocare gli spaccati delle strade, più o meno belle di Roma, vissute dalla gente co-

mune, e soprattutto del quartiere Prenestina. Immagini che si fanno ipertesti, in grado di veicolare le coordinate culturali entro cui si muove l'autore, e più in generale l'azione. Tra tutte, dai manifesti dei concerti Hip Hop, a quelli degli spazi sociali autogestiti, un'inquadratura mi è parsa emblematica per la sua capacità comunicativa e di sintesi: un vicolo delimitato da un lato dalla parete di un edificio su cui è affisso il manifesto del film *La Grande Bellezza*, con ai suoi piedi un cumulo di immondizia; dall'altro lato, una panchina, una fontana e persino dei fiori a sostenere il manifesto di un altro film, *Sacro Gra*. Due ritratti di Roma agli antipodi, connotati dall'autore in modo significativo e collocati in maniera strategica perché rappresentativi della contrapposizione dialettica tra cinema "iperformalizzato" e cinema "ipoformalizzato". Contrasto che ritor-

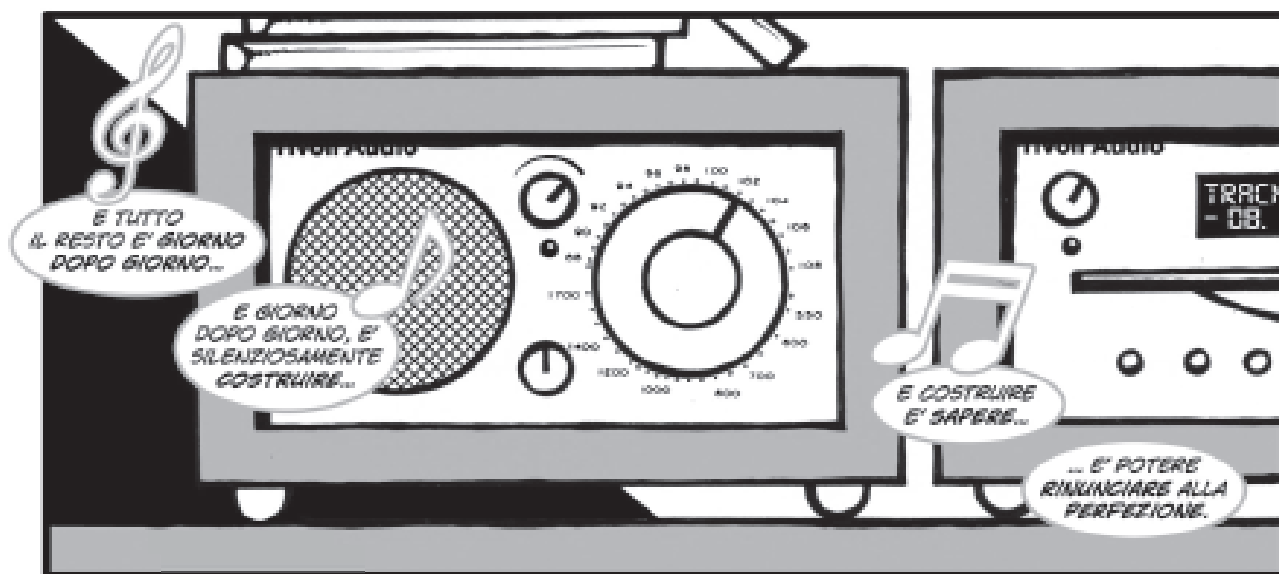
na in modo più tenue nel corpo del fumetto, mediante il confronto tra due concezioni differenti di Graffiti Writing: nella metropoli s'incrociano le vite di Kuore, membro insieme ai suoi "fratelli" writers della *One Love Crew*, e dell'antagonista Kane, componente della crew *The Vandalz Trucido Style*. Rispettivamente simboli di due visioni diverse del Graffiti Writing, che si scontrano in un duello speculare, offrendo all'autore l'opportunità di descriverle entrambe assegnandogli pari legittimità. L'azione scorre fluida come *Parole Liquide* (titolo di una canzone di Neffa) coinvolgendo e spingendo il lettore a usare svariate chiavi di lettura per afferrare a pieno la complessità del fumetto. Una vera commistione di arte e musica.

CF - *Kuore nella notte* è la tua opera dedicata a Roma, come tu stesso hai affermato. Si tratta di un tributo il cui tessuto connettivo mi è sembrato l'hip hop Old School filtrato attraverso la prospettiva di un writer come Kuore: hai scelto di usare in più parti, come voci narranti, i Colle der

Fomento, Kaos, Lou X, i Sangue Misto, ma anche cantautori come Niccolò Fabi. Che ruolo ha avuto l'auto-identificazione col tuo personaggio nella scelta di usare nel corpo del fumetto canzoni come *Fastidio* di Kaos e Dj Gruff piuttosto che *Corto circuito* dei 99 Posse?

SP - Sono i pezzi con cui sono cresciuto. Tieni conto che ho seguito tutta 'sta storia sin dall'inizio, qui in Italia. Da quando i Power Mc's e i Radical Stuff rappavano in inglese. Poi, soltanto dopo (e soprattutto grazie alle posse, anche se un certo revisionismo retroattivo oggi tende a negarlo), è arrivato il rap in italiano, con l'Isola Posse All Star, l'Onda Rossa Posse e via dicendo, da cui in seguito sono "derivati" i Sangue Misto, gli Assalti Frontali e tutto il resto della faccenda. Gli anni '90 - in Italia - sono stati straordinari in questo senso, per la forza, la purezza e la creatività che hanno espresso. Quando scrivo e disegno le mie storie, mi piace pensare a quel momento, "testimoniando" ciò che è avvenuto. Credo che *Kuore nella notte* non avrebbe l'impatto testuale (e iper-testuale) che ha, se





avessi utilizzato le rime del rap di oggi, che tra l'altro non mi riflette né come autore né come persona.

Allora c'è il discorso di identificazione generazionale, è vero. Ma c'è anche l'importanza di trasmettere quelle coordinate ai "giovani" di oggi, testimoniando quanto siano stati fondamentali certi mc's e certi testi nello sviluppo della cultura hip hop italiana. Mc's e testi che ancora oggi restano nel tempo, insuperati: pezzi come *Cani sciolti* o *Cinque minuti di paura*, mc's come Kaos, Deda e Neffa, dj's/producer come Ice One e Gruff. Ma anche l'impegno politico/sociale e la coerenza di collettivi come gli Asalti e la 99 Posse.

Dopodiché c'è anche il fattore Roma, che è stata raccontata e cantata davvero da tutti. E se decido di ambientare una storia in questa città, non posso non tenerne conto. Perché se il Colle der Fomento ce l'ha descritta con *Il cielo su Roma*, non c'è solo il rap che suona in queste strade. Ci sono "altre" anime che la percorrono. Da Antonello Venditti (comunque presente con un paio di citazioni nelle pagine di KNN) alla sua cosiddetta "nuova scuola" cantautorale, quella dei vari Fabi, Silvestri, Gazzè, Sini-

gallia, Tiromancino e via dicendo. Ecco: nonostante una mia particolare preferenza per Daniele Silvestri, indubbiamente è Niccolò Fabi il più "poetico" tra tutti loro. E io nello storytelling avevo bisogno di poesia!

CF - Roma è la città, in Italia, più dipinta dai writers. Hai creato il personaggio Kuore usando come componente caratterizzante e motore dell'azione il writing. Così la conditio sine qua non del tuo lavoro è Roma o è il writing? Ma, forse, le due cose non sono in contraddizione: che forma ha la tua Roma, "città invisibile"?

SP - Roma la amo visceralmente, anche se in alcuni casi sarebbe veramente da odiare! Permettimi di citare me stesso (che spudoratezza): «Quando parlo di Roma come di una città che *esiste*, potrebbe effettivamente sembrare banale. Quando però aggiungo che *resiste*, al di là del divertimento fonetico, mi riferisco invece ad un concetto molto preciso, cioè quello di "resistenza umana" che – da cittadini/abitanti di una metropoli – possiamo decidere di abbracciare o meno. Perché è proprio di questo che si tratta: di una scelta. La scelta di scoprire una città attraverso altri occhi, altre storie, altre mappe. La

scelta di parteciparla. Scelta che – in quanto tale – dovrebbe essere prima di tutto un atto di volontà, alimentato da una necessità quasi fisica di conoscenza, di arte, di cultura, di luoghi/ persone/movimenti che quotidianamente concorrono a renderla ciò che è, nella sua migliore accezione. Potremmo dire che è una città trafficata e trafficata, maleducata e “coatta” all’inverosimile. Eppure al contempo ancora capace di generare creatività, solidarietà, volontariato, bene comune e controcultura». Ecco: è questa la mia Città Invisibile, quella in cui ancora credo. Quella con le sue “invisibili” ma imprescindibili Mappe della Libertà!

Ad ogni modo – nonostante la ami – Roma in KNN è comunque un pretesto narrativo, nel senso che il libro e il suo concetto di “resistenza umana” avrebbe funzionato perfettamente anche a Milano o a Bologna, che peraltro hanno una scena “urbana” altrettanto valida, ci mancherebbe!

CF - Il valore simbolico del "bozzetto" mi è parso suggellare l'esclusività del legame tra Kuore e gli altri membri

della sua crew, rapporto che sembra più profondo dell'amicizia, quasi di fratellanza. Nel tuo fumetto, i writers vengono rappresentati come Guerrieri della Notte che lottano insieme e si spalleggiano l'un l'altro. Cosa rappresenta per te la crew, a parte, chiaramente, un topos letterario?

SP – Beh, ti sei già risposta da sola: la crew è un legame di profonda amicizia, oltre che un'affinità elettiva il cui collante dovrebbero essere (ma uso il condizionale) la stima e il rispetto reciproco negli elementi che la compongono. Soprattutto quando si è “pischelli”, cioè nella nostra fase di formazione e crescita. La crew è un punto di riferimento costante, una fonte inesauribile di incontro e confronto. Qualche volta, anche di “scontro”. Che è comunque qualcosa di positivo, se ragionato in termini di sana competizione, di stimolo per migliorare se stessi. È un patto di sangue. Hai detto bene: fratellanza senza mediazioni, senza interessi, senza convenienze. Un pugno chiuso che può colpire con molta più potenza di quanto non possano fare le singole



dita della mano.

CF - In *Kuore nella notte* si scontrano due diverse concezioni del writing: da un lato Kuore e la sua crew di writers, dall'altro Kane e la sua crew di bombers. Dove e come collidono e si riappacificano queste due prospettive?

SP - Ti premetto che considero l'aerosol art e il bombing come due facce della stessa medaglia, cioè il writing, cioè sempre e comunque uno dei quattro elementi base della cultura hip hop. Forse addirittura l'elemento più performante, quello che necessita di maggiore talento puro. Se pensi che nella rivista che ho fondato e diretto insieme ad Ice One nel 1998 (parlo di «BIZ - Hip Hop Magazine», che in quel momento voleva essere una possibile alternativa al predominio della storica «Aelle») le pagine dedicate al writing sono state curate prima dalla ZTK del Rome Zoo e in seguito da Wany, puoi ben capire che – personalmente – ho imparato ad amare entrambe le “filosofie” che rappresentano queste due scuole di stile e di pensiero. Ovviamente, essendo un disegnatore di fumetti, preferisco l'aerosol art più figurativo. Lo stesso Kuore è ispirato ad un artista come Eron, che – non a caso – avrebbe dovuto scrivere l'introduzione del libro (ma che poi purtroppo, per motivi di consegne, non ha più fatto in tempo a scrivere); Eron è comunque citato nelle pagine di KNN proprio come “esempio figurativo” (e di riconoscibilità internazionale) accanto al protagonista della storia.

In KNN le due correnti contrapposte sono rappresentate come due crew di “buoni” e di “cattivi”, ma questa rappresentazione vuole essere palesemente ironica e allegorica. Perché i



nostri “buoni” sono sin troppo ingenui, mentre i “cattivi” assumono addirittura un senso maggiore di knowledge e street credibility. Infatti sono abbinate proprio a loro le citazioni a “Wild Style”, a “Beat Street”, a “Breaking”, a Deda e i Sangue Misto (sia con *Cani sciolti* che con *Lo straniero*), fino anche al Radio Raheem di *Fai la cosa giusta* di Spike Lee.

C'è anche da dire che in KNN volevo superare lo specifico concetto di writing, in un'ottica di maggiore respiro che abbraccia “tutta” la street art, anche quando non è espressa propriamente dai writers. Parlo di artisti come Lucamaleonte, MP5 o Sten e Lex, di luoghi come il M.U.R.o. (il Museo di Urban Art di Roma curato da David Vecchiato, che espone a cielo aperto opere di firme internazionali come Gary Baseman, Gio Pistone o Ron English), fino a strizzare l'occhio a Obey e Banksy.

CF - Quali sono stati i fumettisti che ti hanno ispirato nella creazione di *Kuore nella notte* e, in generale, dei tuoi lavori come *Roots 66* e il *Massacratore*?

SP - Se ti rispondo Juan Gimenez, Lorenzo Mattotti, Jordi Bernet, Hora-



cio Altuna, Art Spiegelman, David Mazzucchelli, Will Eisner, Joe Sacco, Gipi, Baru, Masamune Shirow, Neil Gaiman, Dave McKean, Tamburini e Liberatore, Alberto Breccia, Paolo Eleuteri Serpieri, Munoz & Sampayo, Moebius, Andrea Pazienza, Magnus, Vittorio Giardino, Hugo Pratt, Frank Miller, Bill Sienkiewicz, Danijel Zezelj, Alan Moore, Dave Stevens, Jeff Smith, Dave Sim, Mike Mignola, Paco Roca, Tony Sandoval, Jeff Lemire, Cyril Pedrosa (e chissà quanti altri) sono esagerato?

Mi piacerebbe poter dire che “ognuno di loro” abbia contribuito/influenzato in qualche modo -la mia formazione, il mio tratto, il mio immaginario, ma resta il fatto che nei primi anni '90 – ahimè – sono stato “fottuto” da Keith Giffen e il suo *Lobo!* Altrettanto vero che la “contaminazione” del mio tratto deve molto alla grafica e al writing, quindi a cose in qualche modo “esterne” al fumetto stesso. Come spiego nella risposta seguente.

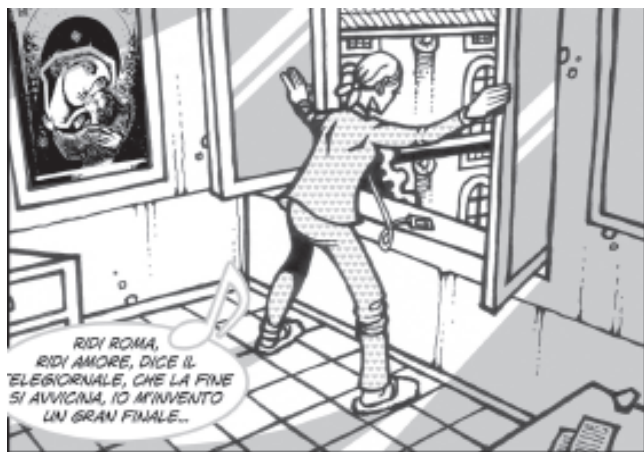
CF - Quanto ha contato nella tua esperienza personale di artista l'hip hop underground?

SP – Ha contato l'hip hop in generale. Ha contato eccome, sia in termini artistici che umani. Mi ha influito e “contaminato” con i suoi testi, la sua fotta, il suo stile. Anche nella mia vita privata, per via delle frequentazioni, dei luoghi e delle persone che ne

STEFANO 'S3KENO' PICCOLI KUORE NELLA NOTTE



hanno fatto parte. Come fumettista, mentre da un lato crescevo ispirandomi principalmente a Pazienza e Magnus, dall'altro il mio tratto veniva influenzato da writers come l'immenso Mode 2 o da Eron. Quel mio tratto nero, spesso e “spigoloso” che è diventato una caratteristica della mia riconoscibilità immediata come autore, la mia stessa cifra stilistica (che può piacere o meno, beninteso). Permettimi – però – solo una piccola divagazione: come dicevo recentemente in un'altra intervista, non ho “mai” amato il termine “underground”. Non mi è mai appartenuto. Che io parli degli altri o di me stesso, ho sempre preferito l'uso della parola “indipendente”, che determina un'altra intenzione. Rispetto ad essere o non essere underground, che per me significa poco o niente. L'indipendenza comporta libertà di azione e di pensiero, slegata da logiche commerciali di mercato, dal profitto, dal facile con-

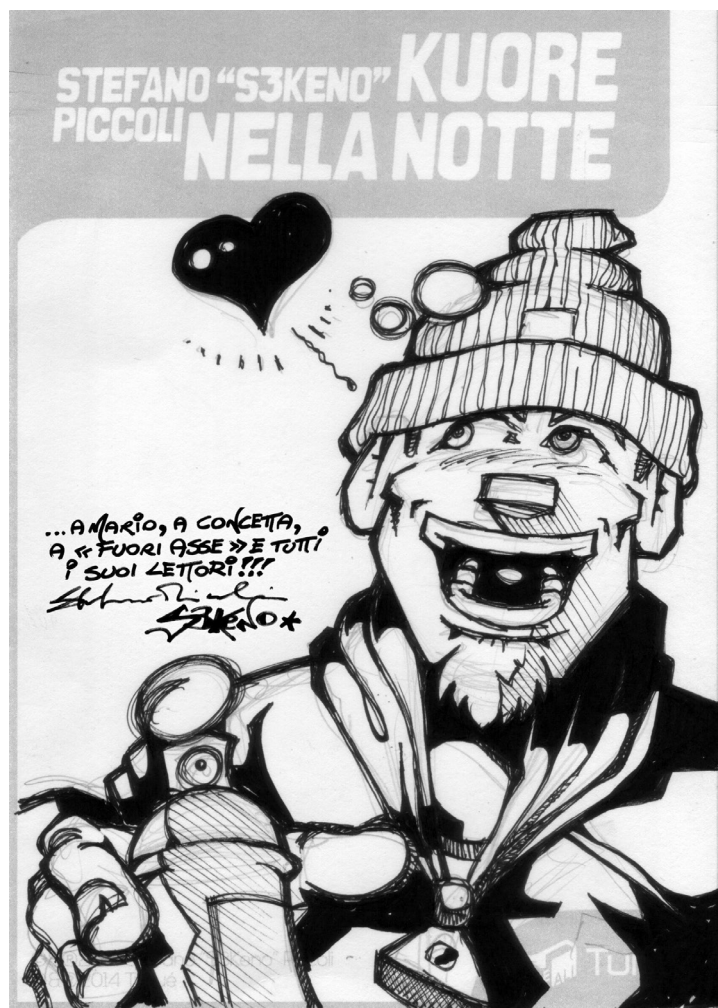


senso popolare (da non confondere però con l'essere "hardcore", che invece determina uno stile, una scelta di approccio). Tanto per dire, i primi Articolo 31 o Frankie Hi-Nrg non erano underground, però nei primi anni '90 spaccavano di brutto (tanto più se rapportati ad un certo rap di oggi). Poi, è ovvio, magari io mi sono sempre sentito più vicino alla roba degli Assalti o del Colle, sia in termini "affettivi" che generazionali. Ma li ho sempre visti come progetti la cui validità era determinata dalla loro indipendenza, non dalla loro (presunta) appartenenza all'underground o meno.

CF - Roma, Kuore, Chiara, la *One Love Crew*: sono solo quattro strumenti, forse, per esprimere un'idea dell'amore e del writing come metafora della vita. Nella tua vita personale ha retto il principio per cui è «Solo amore se amore sai dare»?

SP - Sì, ha retto! Ogni mia scelta umana e professionale è stata basata su questo concetto: siamo spinotti di "input" e "output" collegati a questa Terra, e per tanto che riceviamo (in benessere, affetti, gratificazioni o quant'altro), tanto dobbiamo dare. E tutto ciò che diamo – nel nostro lavoro, negli impegni, nella famiglia, nel territorio, nel volontariato – prima o poi torna anche indietro come un karma positivo. Gli stessi fumetti,

per esempio, mi hanno portato – per pura serendipità – a conoscere ad una "Expocartoon" di tanti anni fa colei che in futuro sarebbe diventata mia moglie, ma che in quel momento io non potevo assolutamente immaginare. Mi hanno portato amore, che a sua volta ha generato "altro" amore. Cioè mia figlia, da sei anni il centro del mio nuovo universo, l'unica creatura del mondo in grado di spostare quel "centro" da qualcosa che non fosse il mio ego. Quindi, sì: è solo amore, se amore sai dare!





Matera
21 settembre 1943
(Lavieri)

Intervista a **Pino Oliva** di **Paolo Tessarin**

Pino Oliva nasce a Matera quasi 50 anni fa. Vive a Matera, lavora a Matera, e scrive e racconta spesso della sua città, con la quale ha un legame verace, viscerale. Da questo vincolo alle proprie radici e da una ricerca storiografica in collaborazione con Francesco Ambrico nasce questo fumetto *Matera – 21 settembre 1943*, edito da Lavieri Comics, che racconta quanto successo nei giorni successivi all'armistizio dell'8 settembre nella sua città natale.

Una storia di rappresaglie e di vendette incrociate, di militari tedeschi disperati che si vendicano in maniera inopinata e inumana sulla popolazione civile, che reagirà con un coraggio ed una forza tale da valergli la medaglia d'argento al valore militare. Ci sono voluti quasi 70 anni per capire la reale cronistoria del 21 Settembre 1943, ma oggi gli storici concordano nella descrizione dei fatti così come emergono da questo libro. Una descrizione che porta il lettore a pren-

dersi cura di ogni dettaglio, a farlo proprio, perché è nel particolare che vive la differenza. È un fumetto che ti trasporta indietro nel tempo, fino a farti sentire un materano di quegli anni, che assiste da dietro la finestra alla crudeltà degli "ultimi spasmi" della Seconda Guerra Mondiale.

Un fumetto da gustare e da tenere nella propria libreria nella sezione "storia", a compendio dei libri del liceo.

Qui di seguito l'intervista all'autore, da gustare tutta d'un fiato, in cui Pino ci racconta il perché dell'esigenza di raccontare un evento storico a partire dalla propria città, in antitesi ad un mondo sempre più globalizzato.

PT – Iniziamo parlando di te: quando hai cominciato a disegnare fumetti e simili?

PO – Disegno e dipingo sin da bambino. Negli anni '80 la mia passione per il fumetto d'autore, legato alla grande

divulgazione delle riviste cult dell'epoca, ebbe una svolta notevole. Cominciai insieme a Giuseppe Palumbo, creammo uno studio per il fumetto e l'illustrazione. Eravamo giovani e pieni di speranze. Sapevamo che sarebbe diventato il nostro lavoro, non foss'altro che per la passione e l'impegno profuso giorno per giorno. Se pensi che ho una laurea mai utilizzata in giurisprudenza...

PT – Rivolgendo l'attenzione al mondo 2.0, sei in grado di passare con disinvoltura e successo dalla carta alle App. Quali differenti tecniche ed approcci sperimenti? Variano a seconda del supporto utilizzato?

PO – Internet mi ha aiutato molto. O meglio, ho utilizzato internet, e credo di essere stato tra i primi, per divulgare il mio lavoro. Avevo una mailing list di circa 5.000 persone alle quali inviavo i miei racconti a puntate prima della loro pubblicazione. Il successo era notevole e mi ha aperto le porte al mondo dell'editoria. Successivamente ho creato una App con i miei lavori che sorprendentemente

per un paio di mesi è stata al primo posto in Italia per numero di download. In ogni caso penso sempre alla "carta" come mezzo espressivo. Matite e pennini sono insostituibili per quanto mi riguarda. Ovviamente il computer lo utilizzo molto soprattutto per marcare i neri delle tavole e ottenere un buon risultato in tipografia.

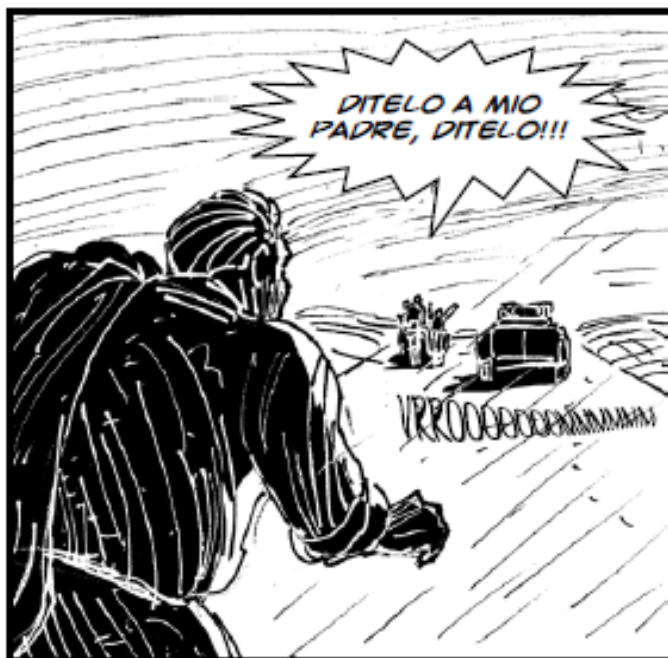
PT – Domanda personale da fumettista: qual è il tuo ideale di donna? Valentina o Lamù?

PO – Crepax, stranamente, non è mai stato tra i miei autori preferiti, ma ne riconosco l'immenso talento soprattutto nella composizione della tavola. Valentina è sexy e morbosa. Preferisco Lamù, ingenua quanto basta ma di notevole sensualità.

PT – Passando al libro ed alla tua produzione in generale, che cosa spinge un autore a parlare del proprio ambiente, del proprio microcosmo a cospetto di un mondo globalizzato sempre più allargato?

PO – Credo che la globalizzazione abbia in parte fallito. È nel particola-





re che si trova l'universale e non viceversa. È tempo della “provincializzazione”. Parlare di cose che conosco bene mi permette di descriverle meglio. Ed io sono un maniaco della perfezione narrativa. Tutto deve essere così come è stato, dai vestiti ai visi, alle parole alle ambientazioni. Il lettore si immerge profondamente se descrivi nei dettagli un mondo a lui sconosciuto, lo fa rivivere inconsciamente nella sua immaginazione e produce nella sua mente fattori e concetti universali.

PT – Entriamo nel libro con una domanda tra il serio ed il faceto: perché il questore di profilo somiglia a Lenin? È un puro caso?

PO – Sì, è un caso, perché in realtà somiglia a un mio caro amico che a sua volta somiglia a Lenin. Molti visi del mio ultimo racconto sono ispirati a volti di amici e parenti materani. Volevo che alcune caratteristiche fisionomiche tipiche delle nostre parti apparissero nel racconto, sempre per dare un senso di vero a quanto disegnato.

PT – Tornando seri, il racconto riesce ad intrappolare il lettore in un crescendo rossiniano di pathos e coin-

volgimento emotivo. Quali meccanismi, narrativi e grafici, hai utilizzato per riuscire in questo intento?

PO – Sceneggiare questa vicenda è stato molto complesso. Il mio caro amico Francesco Ambrico ha studiato per quasi 20 anni questo controverso e terribile episodio. L'intento era fare luce vera su quanto accaduto senza retorica. Ho dovuto necessariamente utilizzare Flash back e flash forward per fare combaciare testimonianze con la storia vera. Ho utilizzato spesso cambi di scena tramite la dissolvenza, ho evitato didascalie che raccontassero il prima e il dopo, ho utilizzato spesso vignette senza parole per accelerare o fermare il tempo. La dinamica della storia e il ritmo dovevano susseguirsi senza intoppi retorici. Credo, anzi, spero di esserci riuscito.

PT – Ho letto il tuo fumetto in casuale concomitanza con *Asce di guerra* di Wu Ming, che parla di Resistenza in Romagna e Guerra in Indocina. Due letture accomunate dalla dettagliata ricerca storiografica circoscritta ad un luogo “ristretto”. Qual è il fine dell'autore in opere come queste?

PO – Il fine di ogni autore è sempre la

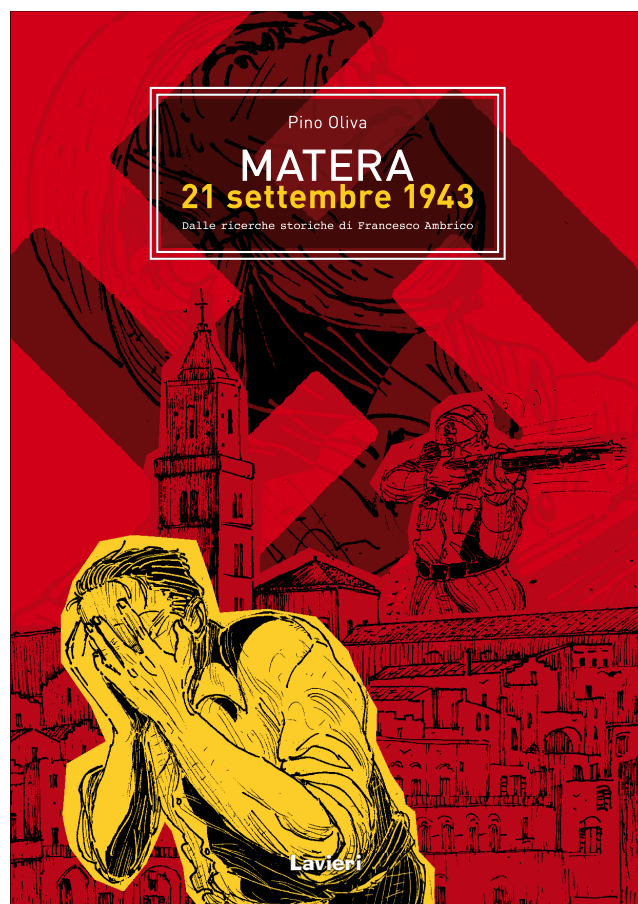
divulgazione e la conoscenza, questo è il fumetto d'autore, qualcosa che lasci una traccia nella mente e nell'animo di chi legge, altrimenti tutto il lavoro è vano e si cade nella banalità che non lascia nulla se non un senso ulteriore di vuoto.

PT – Quali insegnamenti dobbiamo trarre oggi dalla lettura di racconti storici sulla Resistenza come *Matera – 21 settembre 1943*?

PO – Due insegnamenti, per quanto mi riguarda: gli uomini sono uguali sempre e ovunque, e la guerra è una cosa terribile e schifosa.

PT – Allargando lo spettro oltre il tuo libro, qual è stata la tua reazione di fronte all'attentato alla redazione di Charlie Hebdo? Sei anche tu Charlie o "Matera" è un mondo culturalmente distante da quel giornale?

PO – La reazione è stata ovviamente di orrore. Matera, capitale europea della cultura nel 2019, ed io come abitante culturale di questa città, non posso che esprimere sconcerto di fronte a tanta violenza. Ognuno è libero, culturalmente e eticamente.



Si può discutere, mai uccidere.

PT – Raccontaci il tuo prossimo progetto: resterà sulla falsa riga di "Matera" o punti a qualcosa di diverso?

PO – Sto lavorando con un mio amico sceneggiatore Silvio Teot, ad un nuovo romanzo a fumetti su "Chitaridd"



* Colpito!



un brigante-bandito di Matera alla fine dell'ottocento. Un racconto oscuro e intricato. Stiamo lavorando su documenti processuali dell'epoca. Emozionante. Ovviamente sarà un racconto meno documentaristico e più romanzato date le poche fonti a

disposizione, ma comunque l'intento sarà sempre lo stesso: divulgazione di conoscenza, storia ed emozioni. Sul mio profilo FB ci sono già varie tavole e studi di personaggi dell'epoca.





Io mi rifiuto (Hazard Edizioni) è più che un fumetto, è una presa di posizione contro la guerra. È uno spettacolo che mescola suoni e immagini. Ma ancora non basta, *Io mi rifiuto* è una mostra – *Il Fronte di Fronte* – in cui la Grande Guerra viene raccontata attraverso le illustrazioni, le vignette satiriche, i manifesti, i fumetti e i disegni pubblicati dai giornali, riviste e periodici dell'epoca, quali *Il Corriere dei Piccoli* e *L'Asino*, oltre che dai tanti giornali di trincea – così chiamati perché destinati ai soldati del fronte –.

Io mi rifiuto è dunque il punto di partenza di un percorso ben più ampio, in grado di condurre il lettore/spettatore ad una riflessione profonda e continua sui temi della Grande Guerra, ossia sugli effetti che la guerra genera e in particolare sulle popolazioni che, loro malgrado, sono coinvolte direttamente nel conflitto.

Paolo Cossi conclude la sua storia in maniera “ottimistica”, perché riserva agli uomini la facoltà di scegliere il proprio modo d'agire, rifiutando il conflitto e aspirando a una vita migliore.

Ma questo slancio finale lascia, in ogni caso, il dubbio di una sua ipotetica ed effettiva traduzione in fatti. Tuttavia, se *Io mi rifiuto*, da un lato cerca di farci aggrappare all'illusione che basti il proprio dissidio per evitare conflitti, dall'altro, proprio il bisogno di “ancorare” questo “rifiuto” conduce direttamente a quella riflessione profonda e continua sul tema degli orrori della guerra e conseguentemente una maggior consapevolezza critica. Aspetto, quest'ultimo, che potrebbe rendere, di fatto, meno illusorio il “rifiuto” della guerra.

A Lucca ho avuto il piacere di assistere alla coinvolgente performance di Paolo Cossi accompagnato dal

musicista Jan Caberlotto.

Da questa circostanza nasce il desiderio di rivolgere alcune domande.

MG – Gli eventi legati alle due guerre mondiali hanno alimentato una vasta produzione di “memorie” che continua ininterrottamente fino ai nostri giorni. In questo contesto possiamo considerare il tuo lavoro, *Io mi rifiuto*, come un sentito omaggio a Ernst Friedrich e alla sua collezione di immagini dal titolo *Guerra alla Guerra!*

In particolare nel tuo fumetto ritroviamo la figura di Nicolaj (il “pirata” già conosciuto in *Un gentiluomo di fortuna. Biografia a fumetti di Hugo Pratt*) che, tra i volti sfigurati della collezione di E. Friedrich, riconosce il soldato Franz Damman. Questa è l’occasione che consente di passare i confini dello spazio e del tempo, conducendo il lettore direttamente ad acquisire consapevolezza, a considerare quanto grandi siano le sofferenze inflitte dalla guerra alle popolazioni (popolazioni inermi e impotenti di fronte alle privazioni, alle perdite e agli allontanamenti dai luoghi e dagli affetti).

Chi è Nicolaj? Qual è il suo rapporto con le tue storie? E perché hai deciso di ambientare questa storia partendo proprio da Berlino e dal Museo Contro le Guerre di Friedrich? E in merito a Franz Damman qual è la presa di coscienza che gli attribuisce?

PC – Scrivere un libro dichiaratamente pacifista dal titolo *1914, Io mi rifiuto* senza coinvolgere una figura di grande spessore come quella di Ernst Friedrich era per me impossibile.

Inoltre, in un contesto come quello, del centenario della grande guerra, mi sembrava più importante che mai rispolverare la figura di questo gran-



de uomo e la sua *guerra alla guerra*. Ma la storia non si fa mai con un solo personaggio, ed è per questo che in una danza di destini faccio muovere Friedrich con Nicolaj, Nicolaj con Damman e con il particolare feldmaresciallo Mackensen. La storia si mescola alla fantasia per dare vita comunque a riflessioni importanti e fondamentali su quello che è la tragedia della guerra. Nicolaj è una scheggia impazzita che viaggia attraverso situazioni in bilico dominandole e mi serve per legare le vite degli altri personaggi. Damman, per contro è una figura che le situazioni le subisce, perlomeno le situazioni che non avrebbe potuto immaginare, proprio come la guerra. Damman è l’insieme

delle emozioni, delle paure, della rabbia che si nascondeva nei cuori di quei contadini, pescatori, montanari, diventati da un giorno all'altro soldati di trincea.

MG - Veniamo a Lucca Comics. All'interno del Festival è stata inaugurata al Museo storico della Liberazione, Palazzo Guinigi, la mostra *Il Fronte di Fronte*, dedicata all'illustrazione degli anni della guerra 19-14/18, fondamentalmente basata su manifesti, periodici dell'epoca e giornali di trincea. Ce ne vuoi parlare?

PC - È stata sicuramente una bella occasione per divulgare le idee di pacifismo presenti nel libro, ma allo stesso tempo raccontare le fasi salienti del conflitto. Il libro infatti ha una struttura tale da informare e dare dei riferimenti storiografici ben precisi sugli eventi determinanti della prima guerra mondiale, per poi aprirsi a riflessioni sul concetto di guerra.

Questo perché, secondo me non ci sono coscienza e consapevolezza senza la conoscenza!

La mostra inoltre è stata inaugurata con delle scuole superiori, cosa che per me era molto importante visto che l'obiettivo di questo progetto è principalmente sensibilizzare i giovani.



MG – A questa fatica di testimonianza hai dedicato la tua performance: concerto di disegni con musiche originali di Jean Caberlotto. In particolare hai voluto rappresentare la “metamorfosi” del protagonista, del paesaggio, e degli stessi nemici. Uno spettacolo che, inevitabilmente, porta lo spettatore a prendere coscienza del dramma legato alla Guerra. Vuoi parlarcene? Quali le sensazioni provate da te e da Jean Caberlotto?

PC – Lo spettacolo realizzato con Jan Caberlotto si ispira al mio libro, ma in realtà prende poi una direzione tutta sua lavorando sulla presa di coscienza di un soldato al fronte. La storia di un uomo, che poi è la storia di migliaia di uomini, strappato dal suo paese, dalla sua terra, dalla sua famiglia, per andare a combattere in luoghi lontani, mai visti prima, contro altri uomini che non ha mai conosciuto. Davanti ad una violenza incomprensibile che però apre subito gli occhi, qualcuno ha compreso

l'incoerenza della guerra, le sue menzogne, le sue maschere. È la storia di questo “risveglio” che io e Jan raccontiamo con la musica e il disegno dal vivo. Uno spettacolo che non ha età e che stiamo portando in giro per l'Italia con attenzione per le scuole.

MG – Quanto è rilevante per te il ruolo del fumetto per la conservazione della memoria collettiva? Ci puoi elencare opere di grandi maestri del fumetto dedicate alla grande guerra?

PC – Il fumetto è un linguaggio e così, al pari del cinema, della musica, della scultura, della pittura, anche lui spesso affronta temi importanti. Questo perché il fumetto o graphic-novel, non è solo un media per bambini e ragazzi ma si rivolge ad un pubblico di tutte le età a seconda degli argomenti.

Sulla grande guerra è stato scritto molto nel mondo del fumetto.

Io suggerirei i libri di J.Tardì. Anche l'ultimo libro di Gipi è molto bello, e devo dire che mi ha scosso.



Non posso certo non ricordare tutte le produzioni di Hugo Pratt nelle storie brevi.

MG – Dicono che domani 28 luglio 1914 ci sarà la guerra!

PC – «La nostra volontà è più forte della violenza, della baionetta e del fucile! Ripetete queste parole: Io mi rifiuto» mettetele in pratica e in futuro la guerra sarà impossibile!





L'apocalisse robotica di Paul Gillon

di

Ruffino Renato Umberto

Finalmente torna disponibile dopo tanto tempo uno dei capolavori erotici della BD francese, ovvero *La Sopravvissuta* di Paul Gillon.

Paul Gillon è da molti considerato uno dei maestri francesi del fumetto, riconoscibilissimo per la morbidezza delle sue figure femminili e per la maestria con cui disegna le anatomie umane. Gillon è anche uno dei fondatori della storica rivista *Métal Hurlant*.

Questo titolo di Gillon si caratterizza per l'ambientazione futuristica e per l'alone di mistero che avvolge tutta la storia. Veniamo catapultati nella storia senza ricevere nessuna informazione, non ci viene spiegato nulla della vicenda. Gillon ci vuole far scoprire tutto insieme alla protagonista, rendendo la storia ancora più coinvolgente ed affascinante.

La Sopravvissuta del titolo si chiama Aude e nella prima tavola del volume la ritroviamo emergere dal mare in tenuta subacquea. Appena riemersa si rende conto che sulla terra ferma è successo qualcosa, i suoi compagni di spedizione sono stati polverizzati da qualcosa. È l'apocalisse! La ragazza, visibilmente turbata, cerca qualche sopravvissuto, troverà solo

robot.

Dopo aver intuito che ormai l'umanità è sull'orlo dell'estinzione Aude inizia una vita di agio in un albergo di lusso totalmente gestito da robot.

La solitudine e la noia porteranno la giovane protagonista ad umanizzare troppo i robot, indulgendo con loro in frequentazioni intime.

Uno dei robot, Ulysse, diventerà ben presto uno dei passatempi preferiti da Aude. Purtroppo Ulysse inizierà a sviluppare una ossessione particolare per la ragazza ed in seguito la curiosità morbosa di comprendere le emozioni umane, nello specifico quelle legate all'amore.

Ulysse ben presto diventerà molto più di un robot servitore, inizierà a rendersi una figura chiave della vita di Aude, al punto da vederla costretta a fuggire per sopravvivere all'inquietante macchina ormai ossessionata dagli esseri umani.

Ulysse ed Aude in breve tempo due ingranaggi di un meccanismo fatto di inquietudine e ossessione.

La sopravvissuta unisce due generi molto distanti tra di loro in maniera perfetta: fantascienza ed erotismo. La commistione di questi due generi è tra i maggiori elementi di interesse di

questo volume. L'ossessione reciproca che nasce tra la protagonista e le macchine, la ricerca di contatto fisico con altre forme di vita, il crescente disagio che si rivela dalle interazioni sentimentali tra umani dopo l'apocalisse. Tutti questi elementi andranno a formare un affresco di crudeltà, depravazione, disagio e una disumanità crescente che porterà ad un climax finale incredibile.

L'elemento erotico, sessuale, che dapprima viene visto come stuzzicante dal lettore, lentamente diventerà un elemento disturbante, non più gioioso o comunque piacevole, ma freddo, perverso ed addirittura innaturale. Il percorso giocoso del sesso che all'inizio Aude intraprenderà con lo scorrere delle pagine assumerà i connotati di un incubo, purtroppo per lei un incubo da cui non si può svegliare.

Quello che all'inizio dell'avventura di Aude poteva essere considerato uno spiraglio di speranza diventerà presto fonte di problemi, di contrasti e di sofferenza.



Ciò che lascia esterrefatti durante la lettura de *La Sopravvissuta* è la bravura di Gillon nel descrivere le emozioni, le pulsioni umane e saperle contrapporre in maniera perfettamente naturale con la freddezza e la razionalità surreale delle macchine.

I disegni di Gillon sono l'esempio lampante di stile classico, pulito, ma dall'impatto notevole. Tutto quello che viene messo nelle tavole da Gillon dai robot alle creature che popolano la Senna sono verosimili, nel senso che per quanto fantastiche risultano credibili e appaiono reali durante la lettura.

L'edizione integrale de *La Sopravvissuta* è edita dalla casa editrice Magic Press. Il volume brossurato si presenta bene, l'unico appunto è che la



copertina del volume forse rievoca troppo gli "anni 80" nel senso che risulta troppo classica e non attira l'attenzione del lettore.

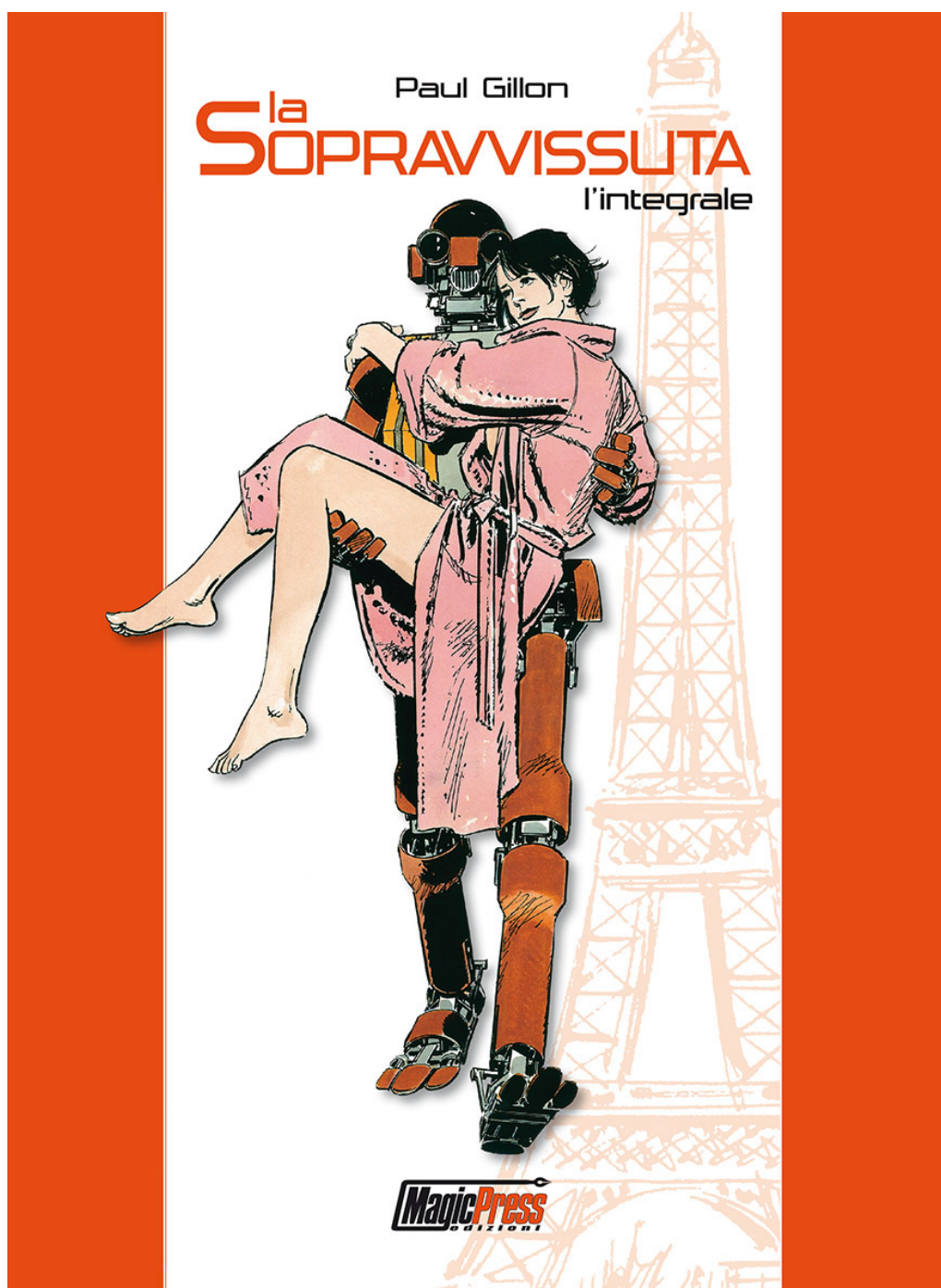
Il resto del volume è perfetto, sia come qualità di stampa che come realizzazione "fisica" del fumetto che si caratterizza per la robustezza e la qualità dei materiali utilizzati.

Un volume fantastico, un fumetto

"ingannevole" per via dei tantissimi cambi di trama che lasciano il lettore sempre stupito, spiazzato e turbato.

Consigliato agli amanti del buon fumetto europeo, agli appassionati di fantascienza e a chi apprezza le atmosfere piene di suspense.

Per un pubblico adulto.



Storia del Metal a fumetti

Heavy Bone (NPE)



Intervista

a Enzo

Rizzi

di

Edoardo Massaglia

Enzo Rizzi è l'autore di un'apprezzatissima *Storia del Metal a fumetti*, che oggi è alla sua terza edizione, ampliata e resa ancora più appetibile rispetto alle precedenti da tre storie inedite, scritte da Rizzi e disegnate dal talentuoso Nathan Ramirez.

Nella prima parte il volume contiene decine di biografie, ricche di aneddoti e dettagli indimenticabili, dei più noti gruppi metal della scena mondiale (4 in più rispetto alle edizioni precedenti: Cannibal Corpse, Dream Theater, Kyuss, Rammstein, Savatage e Death SS).

Per soddisfare le curiosità dei tanti appassionati del Metallo, abbiamo rivolto a Enzo Rizzi alcune domande.

EM - Enzo, la prima domanda ri-

guarda le origini della tua ben nota passione per il Metal. Puoi dirci come è nata, quali sono i tuoi gruppi di riferimento e se hai vissuto un'esperienza "live" che ti ha segnato particolarmente?

ER - La passione per la musica è esplosa quando, da adolescente, mi imbattei in *ALIVE* dei KISS.

La copertina di quell'album fu l'inizio di un lungo viaggio che mi ha portato ad innamorarmi di un sound "fragoroso ed esplosivo" che solo il Metal sa dare. Devo dire che ho sempre nutrito un'attrazione per le band che univano la musica allo show spettacolare, quindi non posso non menzionare Alice Cooper, W.A.S.P. ed affini.

Ricordo con piacere ed in particolare uno show degli Aerosmith a Milano,

tantissimi anni fa, in compagnia di cari amici e di mio fratello Wlady con cui ho avuto il piacere di condividere la mia “adolescenza Heavy”.

EM – Il Caronte che accompagna i lettori lungo questo viaggio attraverso gli annali del metal è un personaggio di tua creazione, Heavy Bone, uno zombie con il fare da duro più di Lemmy Kilmister e la missione di porre fine alle vite delle più importanti star dell’heavy e del rock. Come nasce il “killer di rockstar”?

ER – Heavy Bone è una diretta conseguenza delle passioni con le quali sono cresciuto, i fumetti Horror ed i fumetti “neri” italiani (*Sadik*, *Kriminal*) e la musica Heavy Metal. Successivamente, le letture di saggi ed articoli che parlavano della “maledizione del Rock” fecero il resto e nacque così l’idea di dare un volto a questa maledizione...HEAVY BONE.

EM – Che contributo può offrire il genere del fumetto alla comprensione e alla conoscenza della storia del Metal?

ER – La mia intenzione è, tramite il mio zombie, di avvicinare tanti curiosi alla musica ed a band che magari non avrebbero mai ascoltato se non fosse stato perché hanno visto il mio zombie, chissà, indossare una T-Shirt dei “ZZ Top”. Insomma, le storie di Mr.Bone potrebbero spingere chi le legge a conoscere qualcosina di più sulle band che di volta in volta mi diverto a citare e omaggiare.

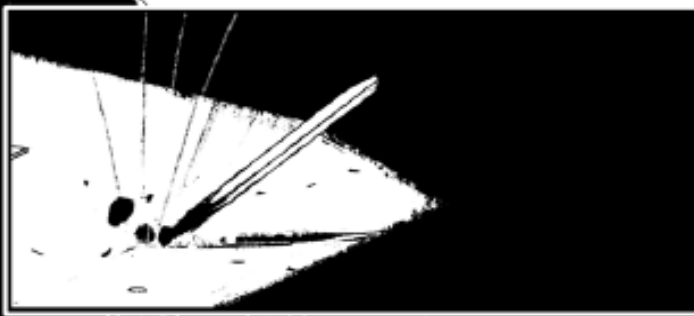
EM – Nella tua antologia compaiono grandi nomi della storia del Metal e dell’Hard Rock quali ACDC, Judas Priest, Mothorhead, Iron Maiden, ma emergono anche altre band, forse meno classiche e un po’ più per “intenditori”, quali Kyuss, Death SS, Savatage e i Venom. Hai dovuto



escludere dalla tua antologia altri gruppi di cui avresti desiderato parlare? Quali sono stati i tuoi criteri di inclusione?

ER – Ho incluso tutte le band che hanno fatto da colonna sonora alla mia adolescenza ed alcune che si sono contraddistinte negli ultimi anni.





EM – Nella seconda parte del volume compaiono tre storie che vedono Heavy Bone come protagonista; in particolare, nell'ultima, *Woodstock Highway to Hell*, vi sono due personaggi aventi le sembianze di volti noti del rock: Rob Halford, cantante dei Judas Priest, nei panni di Mr. Brown stone (titolo di una celebre canzone dei Guns and Roses, tra l'altro) ed Eric Clapton, storico chitarrista blues, nei panni dell'ispettore Klepton. Puoi dirci che significato attribuisce a queste contaminazioni tra artisti all'interno delle tue storie?

ER – Ho voluto che "l'universo Heavy Bone" fosse completamente immerso nell'universo rock/metal e questo poteva accadere solo facendo somigliare i protagonisti delle mie storie a famose rockstar.

EM – La particolarità di questa *Storia del Metal a fumetti* è anche quella di aver dato vita a molte collaborazioni, sia tra artisti diversi, sia con il pubblico (la biografia dei Death SS, ad esempio, è stata scritta da Steve Syl-

vester e scelta dai lettori attraverso un sondaggio online lanciato dal sito della casa editrice). Come definiresti questa esperienza di squadra?

ER – Uno dei momenti più belli dello scorso "Lucca Comics" è stato quando siamo stati letteralmente assaliti dai fan di Heavy Bone e dai fan dei "Death SS", presenti con noi allo Stand NPE nelle persone di Steve Sylvester e Freddy Delirio... fusione TOTALE tra musica e fumetto.

EM – Un'ultima domanda. Hai in serbo dei nuovi progetti legati al mondo del metal per il futuro? Vedremo ancora Heavy Bone in scena?

ER – Sto lavorando alla nuova edizione de *La Storia del Rock* che comprenderà nuove band/solisti e ad altri progetti con altri editori.

EM – Grazie Enzo, e lunga vita al Metallo!

ER – Grazie a voi per lo spazio che mi avete concesso, è stato un vero piacere e Stay "Heavy"... (Bone).



DEATH

OGGI PARLEREMO DI UNA BAND CHE ORMAI FA PARTE DELLA STORIA DEL METALLO ITALIANO, I SULFUREI DEATH SS, CREATURA DEL DEMONIACO STEVE SYLVESTER.

È IL 1977 QUANDO STEVE, APPENA ADOLESCENTE DECIDE DI FORMARE UNA BAND CHE RACCHIUDA IN SE TUTTI I SUOI PARTICOLARI INTERESSI PER OCCULTISMO, FILM HORROR, FUMETTI EROTICI E MUSICA ROCK.

STEVE PENSA DI APPLICARE IL CONCETTO DI "GLAMOUR" A 5 PERSONAGGI ISPIRATI A STORIE DEL TERRORE (IL VAMPIRO, LA MORTE, LA MUMMIA, L'UOMO LUPO E LO ZOMBIE), ANIMANDOLI DELLA CARICA ICONOCLASTA.

RECEPITA DAL PUNK ALLORA NASCENTE, DAL QUALE RACCOLGIERE GLI ASPETTI IDEOLOGICI PIÙ ESTREMI E SCHOCKANTI, SVILUPPATI PERÒ MUSICALMENTE IN MANIERA HEAVY SOLO NEL '79 LA LINE-UP VIENE COMPLETATA CON PAUL CHAIN (LA MORTE) ALLA CHITARRA SOLISTA, ELAIO GALLEY (LO ZOMBIE) ALLA CHITARRA RITMICA,

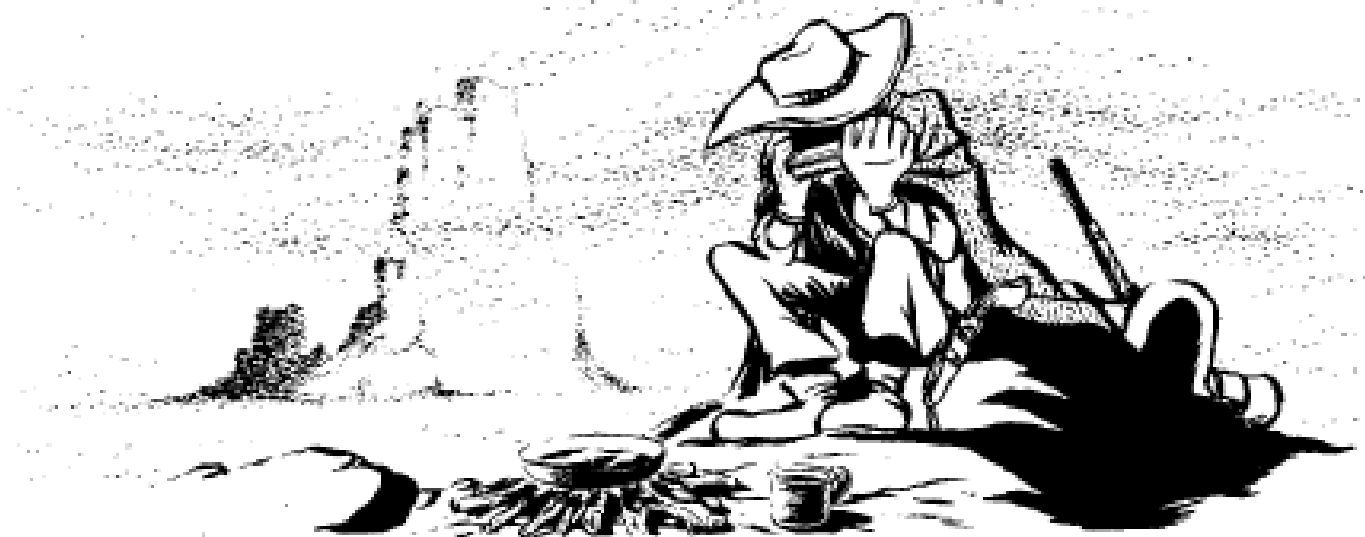
DANNY HUGHES (LA MUMMIA) AL BASSO E THOMAS CHASTE (IL LICANTROPO) ALLA BATTERIA.

666
DEATH SS
HORROR MUSIC
SABATO 26 LUGLIO
FANTASTIC HORROR PARTY
BOBADILLA club
(Martedì 8 Settembre 2010 Via Colonnato 20 - Tel. 0471/982172)

Leiji Matsumoto

Mondo quadrimensionale

(001 Edizioni)



di Francesca Scotti

“Per generare un ente o figura a quattro dimensioni, si penserà naturalmente a far muovere un solido: ma si vede tosto che per dar luogo a una figura a più dimensioni dovrebbe codesto solido uscire da sé stesso nel moto generatore, come occorre che la superficie esca da sé (cioè non strisci sopra sé stessa) per generare veramente un solido a tre dimensioni anziché un'altra superficie, e così pure che la linea esca da sé per generare una superficie. Ora, evidentemente, un solido non può muoversi uscendo da sé stesso; perché ciò fosse possibile, sarebbe necessaria una porzione di spazio avente più di tre dimensioni.

Si può concepire un ente a quattro dimensioni?”

Dimensioni, Enciclopedia Italiana Treccani

Leiji Matsumoto, con le sue 374 pagine di *Mondo quadrimensionale*, riesce con naturalezza nell'impresa: venticinque storie che spaziano dall'amore impossibile di Franz Schubert all'estinzione del popolo degli dei-insetto, dalla biblioteca – reale o immaginaria – di un bambino afflitto da una malattia scatenata dall'inquinamento, alla rinascita della Terra sotto un cielo di colore viola. Venticinque episodi autoconclusivi che Matsumoto scrisse tra gli anni Sessanta e Settanta oggi usciti in Italia

per “001 Edizioni – Hikari” nella traduzione di Francesco Nicodemo. Allegorie, canti dedicati alla natura, all'eros, al progresso tecnologico, all'ambiente, alla pace, alla fine del mondo ma anche a una sua ripresa in una nuova e fantascientifica veste. La paura che la razza umana sia condannata a un cupo destino di morte e distruzione serpeggia nella poetica di Matsumoto, la demolizione del nostro pianeta è spesso rappresentata, raccontata in queste avventure come succederà nei lavori successivi che lo

resero celebre: dal *Galaxy Express 999* a *Capitan Harlock*.

In *Mondo quadrimensionale* Matsumoto affianca vicende intime ad altre universali, sfondi neri e compatti abitati da personaggi bianchi, quasi fossero loro gli unici possibili portatori di una nuova luce nonostante la doppia veste di vittime e carnefici. La cura per il dettaglio di astronavi e macchine, figure femminili eteree, longilinee, insetti antropomorfi sono

caratteristiche già presenti in queste pagine, caratteristiche che diventeranno ingredienti costitutivi della sua arte dell'immagine.

Mondo quadrimensionale è un'opera densa, ricca, da leggere con lentezza per lasciare che i temi importanti e le scene intense si depositino e fioriscano nella fantasia. È un'opera sulla quale tornare, un libro da tenere accanto come fosse un lunario di fine millennio.





Immaginate di sentire per la prima volta una canzone, non ne capite a fondo la melodia: è semplice, orecchiabile, ma le note si susseguono in maniera più profonda. Non sapete se vi piace o no ma vi intrattiene.

È cantata in una lingua di cui non capite le parole.

Una volta finita vi ritrovate a canticchiarne un po' l'aria.

La riascoltate dopo un po'. Poi di nuovo, e di nuovo ancora.

Ecco che qualcosa nella vostra testa inizia a prendere forma. Date voi un significato alle parole, legato al vostro umore del momento, ai sentimenti e alle immagini che la mente vi mette davanti agli occhi.

Una Brutta Storia funziona così. Lo "ascolto" la prima volta. Ha una linea narrativa semplice, a tratti fine a se stessa. La melodia è marinaresca e le voci sono quelle dei personaggi, che parlano pochissimo e non raccontano nulla che non sia poco più che strettamente necessario. Con lo scor-

rere della pagine, la melodia vira sullo psichedelico, senza abbandonare il suo motivo principale e, arrivato all'ultima pagina, mi trovo come ad aver finito di guardare un rompicapo che non ho risolto.

Intuisco dove stia la chiave per risolverlo, ma non cedo subito. Lo accantonano per qualche ora e riparto dalla prima pagina.

I personaggi, che la prima volta mi sono sembrati poco più spessi delle pagine che li ospitano, cominciano ad avere una profondità maggiore, anche la loro particolarissima estetica mi sembra comunicarmi qualcosa di diverso da prima. L'obiettivo che li muove comincia ad avere un significato diverso da quello che, in maniera banale, gli avevo associato la prima volta.

Arrivo di nuovo all'ultima pagina e ho l'impressione di aver fatto un passo avanti. Chiudo nuovamente la copertina rigida del volumetto e mi metto a riflettere un po'. È diverso.

Ora ho della musica in sottofondo, e poco prima della fine, proprio durante quello che è il "turning point" di tutta la storia, capisco quella che per me è la chiave di lettura e perché questo fumetto mi piaccia in effetti così tanto.

Proprio come per la canzone di cui ho parlato all'inizio, sono io che di volta in volta ho aggiunto sottotesti, ho interpretato in maniera diversa e più articolata alcuni spunti... in sintesi, ho tradotto tutto il fumetto in metafora.

Lascio passare stavolta qualche giorno e una sera, passando accanto alla mia scrivania, lo vedo appoggiato in bella vista dove l'ho lasciato. Senza pensare più di tanto lo prendo.

Lo rileggo tutto nuovamente, e noto che l'ho di nuovo tradotto in metafora, completamente diversa stavolta.

Questo fumetto è "pongo" per il cervello, in una confezione marinaresca.

Si fa plasmare in base al lettore, se ha voglia di leggere i (propri) sottotesti tra le immagini.

Insomma, per quanto ad una prima lettura possa sembrare molto semplice, questo è un fumetto da meditazione.

Mi decido di leggere la postfazione e trovo in parte la mia chiave, più una nuova, e un'altra ancora.

Ora però smetto di scrivere, che voglio rileggerlo.

GAB – *Una brutta storia è un fumetto molto particolare, e come spiegato nella postfazione del volume è replicabile in qualsiasi contesto diverso, come è nata l'idea?*

SP – *Una brutta storia per me è una storia asciutta, semplice, con giusto il minimo indispensabile di elementi e componenti necessari per costruire quel tipo di racconto. Volevo creare un fumetto che avesse un aspetto*





semplice per potermi concentrare su altri aspetti del linguaggio.

Maicol&Mirco ha/hanno scritto una splendida postfazione del volume e mi lusinga molto che abbia/no visto questa struttura come applicabile e declinabile in molti altri modi. La struttura della storia, con questi personaggi esclusivamente "uomini", "neutri" è proprio una sorta di canovaccio, piuttosto classico, e in effetti sì, penso che ci si possa immaginare anche chissà quante varianti, con appunto come recita la postfazione: «con solo personaggi femminili. O solo con i Puffi. O con uomini, Puffi e donne.»

GAB – Il contesto scelto è quello marinaresco, che coniuga relazioni umane, cameratismo e avventura, se dovessi riscriverla, c'è un'ambientazione diversa che useresti?

SP – Credo proprio di no, il contesto marinaresco è stato un elemento molto caratteristico e influente per determinare l'aspetto e l'atmosfera che volevo per la storia. Se dovessi scegliere un'ambientazione diversa, credo che a questo punto scriverei una storia del tutto diversa. Ho scelto un mondo marinaresto grottesco,

quasi stereotipato e classico, simile a quello di un vero tipo di avventura per ragazzi perché volevo sfruttarlo per creare un effetto straniante con la seconda parte del racconto. Volevo che il contesto fosse un paravento, quasi una distrazione da quello che poi si rivela essere il vero fulcro del racconto. È un atto d'amore verso un immaginario infantile, che però sentivo l'esigenza di corrompere, di rendere adulto.

GAB – Quando hai iniziato la tua carriera da fumettista? Hai avuto ispirazioni particolari? E adesso dove trovi le tue ispirazioni?

SP – Direi che si può parlare di una "carriera" appena avviata, considero la pubblicazione di questo volume come il primo vero e proprio passo verso il professionismo. Dal 2011 ho realizzato diverse storie brevi e illustrazioni con autoproduzioni e varie realtà editoriali, Passenger Press, Bel-Ami Edizioni, Nurant, Motosega, This Is Not A Love Song, Verticalismi. Il primo approccio con il fumetto lungo è stato realizzare un capitolo di 24 pagine per il libro autoprodotta *Metastasi*, realizzato appena uscito dalla Scuola di Fumetto di Milano con tre

miei compagni e presentato a Lucca 2011.

Mi hanno sempre ispirato molto autori particolari o generalmente "underground", sia per il cinema che per il fumetto, e crescendo ho sviluppato questa passione per un certo tipo di narrazione molto visiva e violenta, trovo regali un'esperienza più immersiva.

GAB – Da "addetto ai lavori", quando leggi un fumetto cerchi qualcosa in particolare nelle storie?

SP – Cerco sempre qualche cosa che sia in grado di intrigarmi, di aggiungere pezzi ad uno schema più ampio. Possono essere i disegni, con un certo stile piuttosto che un altro, oppure una storia insolita e esagerata, ma di solito cerco sempre qualche cosa che possa nutrire il mio immaginario. Ho un'idea piuttosto "utilitaristica" del fumetto, leggo quasi solo cose che credo siano utili ad una crescita, a sviluppare nuove prospettive. Ecco non mi pare di aver mai letto fumetti di intrattenimento "tanto per", se non compare uno spunto che sia in grado di agganciarmi perdo interesse.



GAB – Qual è il tuo fumetto preferito in assoluto? Perché?

SP – Di solito cambia sempre, a seconda del periodo in cui mi rivolgo: questa domanda, forse in assoluto nessuno.

Ho tutta una serie di fumetti feticcio che amo alla follia, ma tutti per motivi molto diversi tra loro e per delle precise caratteristiche specifiche, per alcuni sono i disegni, per altri il ritmo, altri ancora la storia. Anzi no, ora mi è venuto in mente: Hellboy, sicuramente Hellboy, credo sia un autentico capolavoro epico moderno. È un personaggio seriale ma che è sempre stato gestito dal suo creatore con il massimo dell'autorialità, della libertà, è proprio una storia pazzesca.

GAB – Che consiglio daresti a una persona che vorrebbe iniziare la carriera del fumettista?

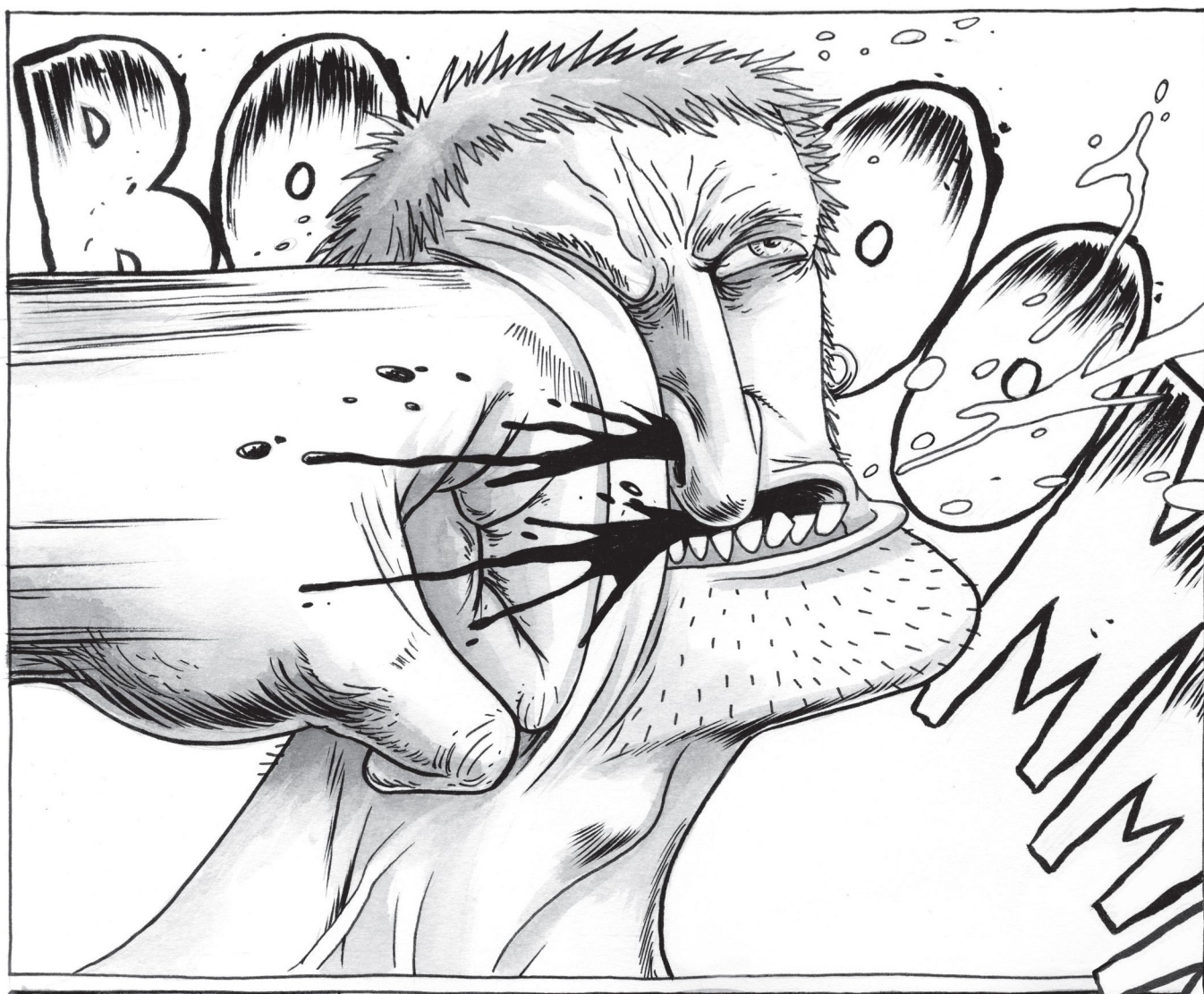
SP – Essere estremamente determi-

nato, e molto autocosciente. Cercare di sapere precisamente quello che si vuole, a livello di idee, riconoscibilità, e proposta, e avere un diabolico piano per arrivare a realizzare ciò che si desidera. Non credo sia esclusivamente una questione di capacità tecniche disegnative o cose così, alla fine credo che sia quasi sempre una questione di determinazione e cocciutaggine, di puro interesse ossessivo per questo mestiere. Poi ovviamente essere "bravi" aiuta, è ovvio, ma specialmente in questo momento mi rendo conto che le cose che rendono potente una storia sono le idee. Comunque sicuramente l'ingrediente più importante è l'ossessione, biso-

gna volerlo fare senza nemmeno capire bene il perché.

GAB – Un'ultima domanda: adesso stai lavorando a qualcosa di prossima uscita? Cosa dobbiamo aspettarci?

SP – Sto realizzando qualche storia breve per diversi progetti, principalmente antologie di gruppo, e sto scrivendo quello che spero diventi il mio prossimo volume come autore completo, sono ancora alla fase in cui cerco di mettere più carne al fuoco possibile, per poi scremare le idee. Direi che sicuramente potete aspettarvi sempre un sacco di botte e di roba strana, ma saranno declinati in un modo diverso.





Officina del macello
(ERIS)

Intervista a Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini di Mario Greco

Officina del macello racconta di come la guerra sia una macchina inarrestabile, che non perdona la "disobbedienza". *Officina del macello* ci ricorda come il 16 luglio 1917, a Santa Maria La Longa, un plotone di carabinieri esegue l'ordine ricevuto e procede per decimazione alla fucilazione di 28 soldati. Di questo volume ne ho già trattato nel numero 13 di Fuori-Asse. Qui ho il piacere di poter rivolgere alcune domande agli autori.

MG - *Officina del Macello* (ERIS, 2014) nella sua semplicità di cronaca risulta essere un'essenziale trascrizione documentaria di quanto avvenuto il 16 luglio 1917, a Santa Maria La Longa. Perché avete deciso di raccontare questa storia e di farlo attraverso il fumetto? Qual è la forza che attribuite a questa forma di narrazione?

SC - La scelta fu del primo editore del fumetto, che uscì nel 2009 per Edizioni del vento: era in contatto con una giovane storica che aveva rivisto tutta la documentazione relativa alla vicenda, trovando del nuovo materiale e chiarendo alcuni punti che erano stati a lungo taciuti o sconosciuti. La vicenda delle decimazioni nell'eserci-

to durante la Prima Guerra Mondiale aveva affascinato anche Rosi, che in *Uomini contro* aveva raffigurato impietosamente il parossismo idiota del conflitto e l'ingiustizia evidente che la pratica della decimazione, non prevista neanche dal codice militare, aveva generato. Abbiamo riproposto questo libro a Eris Edizioni perché quell'ingiustizia è ancora in atto: i decimati non sono ancora stati riabilitati e nell'anno del centenario sarebbe una scelta finalmente democratica e giusta ridare la dignità a chi ha combattuto per il proprio Paese ed è stato arbitrariamente ucciso da uomini dello stesso medesimo Paese. Noi facciamo fumetti, e quindi abbiamo scelto di raccontare l'episodio di S. Maria la Longa con questo medium. Ognuno racconta e lascia traccia con lo strumento che sa usare.

MG - Colpisce in quest'opera il modo di rappresentare e narrare gli aspetti salienti della storia, ovvero emerge la vostra abilità nel far sì che la trama insieme al disegno abbiano la forza di spronare il lettore, e spingerlo ad andare oltre quello che viene rappresentato.

Emergono inoltre diversi stili grafici, modi di rappresentare la storia che si

rivelano strettamente funzionali al racconto – penso, ad esempio, alle tavole sul generale Cadorna che si discostano completamente per stile da ogni altra tavola della storia.

Quali le motivazioni sottostanti alle vostre scelte, sul testo, sul disegno e nel loro insieme?

SC – Questa è una scelta stilistica abbastanza trasversale ai nostri libri: il segno si adatta alla storia, a quello che si racconta, e può cambiare anche nel corso dello stesso libro sulla base di ciò che stiamo raccontando. È semantico. È un atto masochistico che va contro l'idea di stile dell'autore: è un mimetismo umile, che però permette di esaltare al massimo grado, secondo noi, la potenzialità espressiva del fumetto.

MG – La vostra è una chiara presa di posizione verso un avvenimento storico dalle dimensioni imprevedibili ma soprattutto verso un aspetto taciuto, o comunque poco approfondito, come il ricorso alla pratica delle decimazioni da parte del nostro esercito. Volete parlarcene?

SC – Come meglio spiegato dagli interventi che arricchiscono il volume, la decimazione è una di quelle pratiche che maggiormente gettano ombre sull'operato dell'esercito di quegli anni e in particolare su Cadorna, che poi in effetti dopo Caporetto sarà sostituito da Diaz.

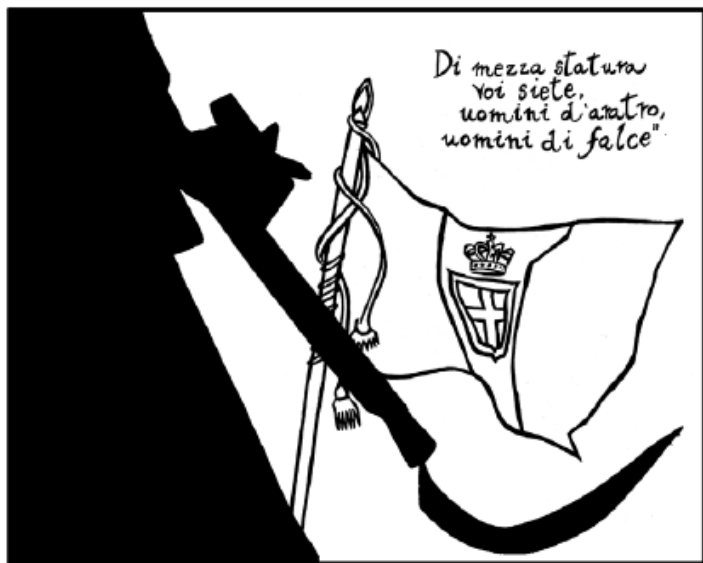
Dopo la guerra ci fu una commissione d'indagine proprio sulla vicenda, presieduta da un militare: i risultati non furono però mai discussi dal Parlamento, tant'è che Turati si alzò e fece un discorso che ora suona profetico: sostanzialmente diceva «Se non si nominano i propri errori, questa catastrofe si ripeterà». Così sarà infatti: il Paese viene occupato



dal fascismo e poi dai tedeschi. C'è sempre un timore reverenziale da parte del potere politico rispetto all'arma. Si vede anche oggi con la Diaz: invece di avere la correttezza morale e storica, se non giuridica, di nominare i colpevoli, di riconoscere gli errori, per poterli in futuro evitare, si sceglie la strategia dello struzzo. Dall'altra parte c'è chi attacca: mettere sul banco degli imputati chi per nome e per conto del paese ne ha disatteso i principi, significa criticare tutta l'arma. E quindi non facciamo niente. Parlare di Cadorna e della Grande Guerra significa per noi in questo senso parlare dell'attualità

MG – Un atto d'amore dunque o una forma di ribellione?

SC – Per noi un atto d'amore, per i giovani soldati di allora un atto di ribellione. Ma le cose spesso si possono confondere. C'è sempre un pizzico di ribellione nell'amore vero. E viceversa.



Intervista

a Francesco Ditaranto e Lucrezia Bugané

di Ruffino Renato Umberto

*Io dov'ero?
il giorno in cui
cadde il muro
(Lavieri)*



Francesco Ditaranto e Lucrezia Bugané con il loro graphic novel *Io dov'ero?* (edito da Lavieri) riescono nella difficile impresa di raccontare la “Storia” tramite una vicenda unica e incredibile, al punto che il protagonista della storia non si rende conto di nulla di quello che gli accade intorno.

Un racconto surreale e originale che riesce a raccontare un periodo chiave della storia del mondo (La caduta del muro di Berlino) tramite un personaggio “inconsapevole”.

Una graphic novel frutto del lavoro di due grandi autori che sono stati capaci di trasporre su carta una vicenda unica con uno stile inconfondibile.

RRU – Presentatevi ai lettori di *Fuori-Asse*.

LB – Se Francesco è la “mente” del progetto, io posso dirmi il “braccio”. Tenzionalmente utilizzo il mio pseudonimo Lucrèce, ma per questo libro ho scelto di apparire con la mia vera identità, ovvero Lucrezia Bugané, classe 1989 e diplomata all’Accademia di Belle Arti di Bologna. Potete curiosare nel mio sito www.lucrece.it per saperne di più su quello che ho fatto e faccio.

FD – Faccio il giornalista. Lavoro per una radio di Bologna (Radio Città

Fujiko) e scrivo per un mensile francese *Le Peuple Breton*. Ho 31 anni ed è la prima volta che mi cimento nella scrittura e nella sceneggiatura di un Graphic Novel.

RRU – Come nasce l'idea di questo graphic novel?

FD – Un giorno, nella redazione della radio ho sentito un dj che ne prendeva in giro un altro a causa di una sua, diciamo così, mancanza di attenzione: era a Berlino Est il giorno della caduta del Muro, ma non si è accorto di nulla. Così ho deciso di farmi raccontare da Andrea (questo il

nome del protagonista nella realtà) quei giorni a Berlino. Il resto è venuto da sé, anche se ho rimaneggiato molto la storia.

RRU – Come mai un fumetto a tema storico\politico?

FD – Per dimostrare che quando la Storia con la “S” maiuscola, incontra le storie personali, non sempre il risultato è quello che ci si aspetterebbe. Il fumetto mi sembrava il genere ideale.

RRU – Non temete che un avvenimento storico così importante per la politica Mondiale sia un argomento troppo complesso per un fumetto?

LB – Non esistono argomenti troppo complessi per un fumetto, che è un mezzo espressivo al pari di ogni altra forma artistica: letteratura, cinema, teatro, pittura, e così via. Tutt'al più può esistere un argomento troppo complesso, o inadatto, per un determinato pubblico.

FD – Sono completamente d'accordo con Lucrezia. Non c'è nulla di complesso per un fumetto, è una forma di racconto come le altre. Purtroppo c'è la tendenza a considerare il fumetto come qualcosa di necessariamente

troppo leggero per essere serio. Noi volevamo essere seri e leggeri al tempo stesso. C'è un'immagine che mi ha condizionato nella scrittura di *Io Dov'ero?*. È quella dell'ayatollah Khomeini che scende dalla scaletta dell'aereo al suo rientro in patria dopo l'esilio. È un uomo che ha vinto, è la guida suprema dell'Iran. La sua rivoluzione si è finalmente realizzata. Eppure non sorride. È torvo, quasi avesse ben presente (ma queste sono mie elucubrazioni) il compito che lo attende. In quel momento Khomeini interpreta al meglio, quasi esasperandolo, il ruolo dell'uomo che fa la storia. Il nostro protagonista è esattamente l'opposto. Lui, semplicemente, quella storia non la interpreta, e lo fa in maniera del tutto involontaria. Quello che ci premeva era, però, raccontare come quello che accade a lui possa accadere a tutti. Lo abbiamo fatto ricostruendo in maniera coerente le varie fasi di quella vicenda storica, che io ho compresso in un'unica giornata. Se si riesce a fare questo, la complessità non costituisce un ostacolo, anzi.

RRU – Il disegno. Come nasce la





scelta di usare uno stile molto vicino al manga?

LB – In realtà devo dire che non ritengo che il mio stile sia così vicino al manga, sebbene sicuramente in passato ne sia stata influenzata. Ad ogni modo non si è trattato di una scelta. Attualmente quello è il mio stile, qualunque influenza gli si voglia attribuire, e quello ho usato.

RRU – Come vi siete documentati per riuscire a descrivere in maniera così attenta la realtà giornaliera di Berlino?

LB – Per quanto mi concerne ho dovuto compiere soprattutto una ricerca che mi aiutasse a comprendere appieno l'atmosfera del luogo e dell'epoca. Un'atmosfera non solo estetica, ma anche di attitudine e di mentalità. Essendo io nata nel mese di dicembre del 1989 mi era infatti totalmente estranea. In questi casi fotografie, film e documentari divengono il primo step di lavoro.

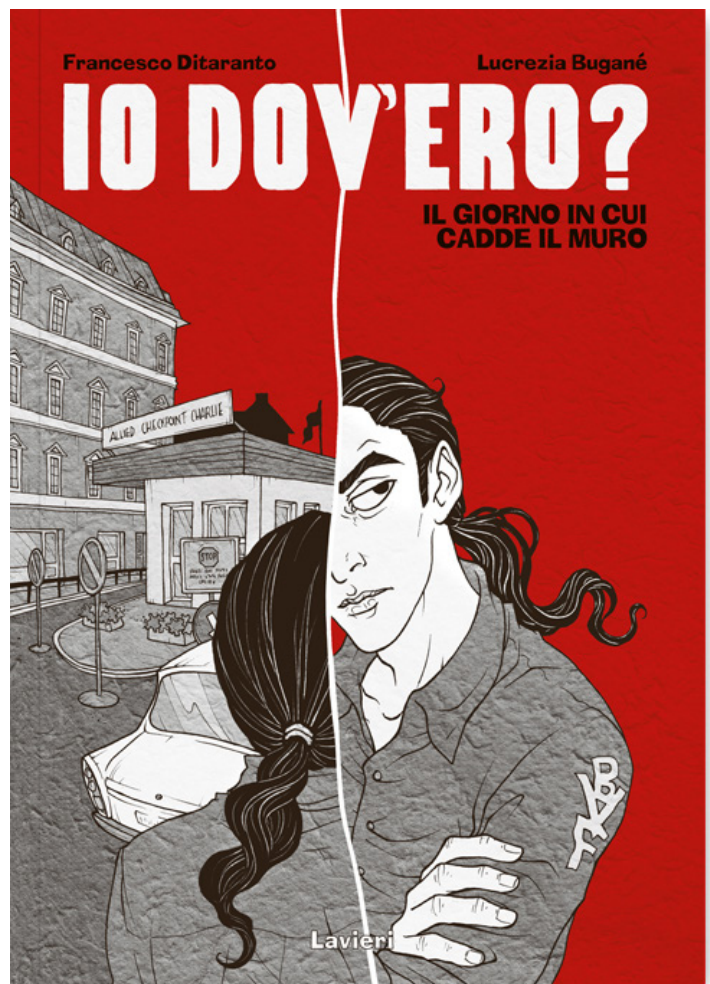
FD – Siamo partiti dai racconti di Andrea, che ho quasi sequestrato per interviste infinite. Poi abbiamo fatto ricorso a giornali, reportage e fotografie, che oggi costituiscono un archivio di una certa importanza. È in

questo momento che Lucrezia si è rivelata per quello che è: una disegnatrice straordinaria. È riuscita ad essere molto più che credibile nel rendere un ambiente e un'epoca che non conosceva. I complimenti di chi in quella Berlino aveva vissuto, credo siano il migliore riconoscimento che potesse ricevere.

RRU – State lavorando ad un nuovo progetto? Se sì, di cosa si tratta?

LB – Stimo molto la “mente” di Francesco, quindi senz'altro sono propensa ad accompagnarlo in qualità di “braccio” in altri progetti. Per adesso abbiamo alcune idee, ma ancora da concretizzare.

FD – Io sarò meno discreto. Sì, stiamo lavorando a un progetto di graphic journalism, anche se siamo ancora in alto mare. L'idea è provare a integrare in maniera ancora più forte le nostre due attività, con l'obiettivo



di raggiungere pubblicazioni come, solo per citare un esempio, la francese *La Revue Dessinée*.

RRU – A chi consigliereste di leggere *Io dov'ero?*

LB – Non mi sento di escludere nessuno, di conseguenza non saprei esattamente a chi consigliarlo.

Sebbene la tematica portante possa sembrare pesante, il modo in cui la affrontiamo in questa storia non lo è. Forse non tutti possono avere gli strumenti che permettono di capire perfettamente ogni sfumatura storica e politica, ma il senso e l'originalità della vicenda non credo ne risentano in modo eccessivo.

FD – A chiunque abbia voglia di calarsi in un mondo che non esiste più, ma con il quale dobbiamo fare necessariamente i conti. E a chi ama farsi prendere da un po' di sana nostalgia.



Francesco Ditaranto, Lucrezia Bugané e Giuseppe Palumbo



Simple & Madama (Magic Press)



Intervista a Lorenza Di Sepio di Francesca Scotti

Umoreismo discreto, tenerezza dei personaggi, freschezza delle immagini: questi sono solo tre degli ingredienti di *Simple & Madama*, il progetto di Lorenza Di Sepio sorto sul web in forma di strisce umoristiche, che segue le avventure di una coppia, un duo di personaggi innamorati.

Lei, Madama, ha voglia di ricevere attenzioni, è inquieta e talvolta goffa, una sognatrice con gli occhi grandi e ben aperti; lui, Simple, è un ragazzino galante e sbadato che in questo volume di Magic Press impariamo a conoscere con Madama in occasione dei loro primi appuntamenti. Le prime avventure, le nuove esperienze insieme, le incertezze di una giovane coppia osservata seguendo lo sguardo di entrambi, quasi in parallelo. L'attitudine maschile che si contrappone o si compone a quella femminile è raccontata da Lorenza con linee allegre, colori delicati e volti

morbidi. La magia di un amore che sboccia, la magia di una storia piccola, ma che non trascura la meraviglia che può nascondersi nella quotidianità.

FS – *Simple & Madama* nasce nel mondo del web per poi trasferirsi anche sulla carta: cosa c'è alle origini di questo progetto?

LDS – Le origini del progetto hanno sorpreso anche me perché, come dico sempre, è nato per gioco!

Lavoro nel settore dell'animazione 2D da quasi 10 anni, ma non ho mai pensato di avventurarmi anche in quello dei fumetti. È stata tutta opera del caso... e del web. Le prime vignette le ho realizzate in modo totalmente spensierato e privo di intenti, se non quello di far ridere le persone a me vicine, per ironizzare su episodi successivi. Caricandole poi sul mio blog le ho inconsapevolmente esposte al

"furto", così ho iniziato a vederle in giro per il web con un alto numero di visualizzazioni e condivisioni.

Da lì, la creazione della pagina "ufficiale", per raccogliere tutte le pillole e le avventure sotto un unico nome e la mia firma.

Ciò che invece c'è alla base dei libri è tanto lavoro! Passare da vignette sporadiche e amatoriali a pubblicazioni su carta sotto un marchio importante quale è Magic Press Edizioni, è stato abbastanza complesso. Abbiamo lavorato a lungo per trovare un compromesso, ma devo dire che i risultati sono stati molto, molto buoni!

FS – *Simple & Madama*: cosa si “nasconde” sotto questi due nomi?

LDS – In realtà i nomi sono abbastanza espliciti: non è che un gioco di parole per sottolineare la natura dei personaggi.

Giocando coi luoghi comuni possiamo dire che gli uomini, rispetto alle donne, siano in qualche modo più semplici. Da qui "Simple".

Così come "Madama" serve fondamentalmente a richiamare il caratte-

re più costruito, più umorale (e anche un po' saccente!) che hanno le donne.

È stata una scelta spontanea, trovo abbia un suono davvero musicale.

Simple&Madame, Semplice&Madama, o anche Madama&Simple non avrebbe avuto lo stesso effetto!

FS – Che storia raccontano e a chi si rivolgono?

LDS – La storia è semplice, una quotidianità in cui ognuno di noi può riconoscersi. Può essere considerato banale, ma l'intento è quello di ricordare che c'è qualcosa di speciale in ognuna delle nostre giornate, in una qualsiasi cosa, anche la più semplice. Che non serve fare o avere chissà cosa per star bene, ma basta magari stare con le persone giuste!

Sul web o agli incontri, sono seguita da un pubblico che va dai bambini di 10 anni a coppie sposate e già di una certa età, ma statisticamente la media è tra i 20 e i 30 anni.

Io non ho pretese e non penso ad un target specifico a cui voler arrivare. Chiunque riesca a cogliere il messaggio, mi va benissimo!

Frequentarci... Chissà che cose terribili mi aspettano.





FS – Come nascono le vignette tecnicamente?

LDS – Tranne in rarissimi casi, ho abbandonato la carta. Lavoro le vignette direttamente in digitale, con pc e tavola grafica. Metto l'idea nero su bianco con una rapida bozza, poi dopo passo alla ripulitura e alla definizione. Successivamente, al colore. Questa dimestichezza con il pc e anche i disegni, che di base sono molto semplici, mi permettono di andare abbastanza velocemente.

FS – Come nascono, invece, le storie?

LDS – Le storie più che nascere, arrivano.

Arrivano durante una passeggiata, o una serata tra amici, oppure davanti al pc, o sotto la doccia. L'ispirazione è un fenomeno incontrollato, per questo ho sempre in borsa un block notes per appuntarmi tutto ciò che mi passa per la mente. Se non lo fisso su carta (o a volte su telefono cellulare) rischio di perderlo e non ricordarlo più!

Una volta che ho un'idea, o comunque c'è necessità che io tratti un determinato argomento, sviluppo una bozza generale e molto schizzata, senza badare troppo alla definizione ma

concentrandomi sulla linearità e la chiarezza comunicativa. Spesso lo lascio "macerare" un po', lavorando intanto ad altro, per poi riguardarlo a mente fresca.

FS – Quanto è importante il rapporto con i lettori per l'invenzione di nuovi episodi?

LDS – Al punto in cui sono adesso, è fondamentale.

I lettori commentano tutto ciò che posto, mi scrivono spesso e la cosa per me è una costante fonte di spunti. I due personaggi ormai vivono da sé, per loro sarebbe limitante prendere spunto esclusivamente dalla mia vita, quindi attingo un po' da tutto ciò che mi circonda.

Senza contare l'importanza delle critiche, sia positive che negative, per raddrizzare il tiro e migliorare.

FS – Sei più lettrice di fumetti o spettatrice di cartoni animati?

LDS – Assolutamente spettatrice di cartoni animati... Mi hanno appassionata a tal punto da volerne fare il mio lavoro!

Sono cresciuta principalmente davanti alla tv, coi classici Disney (rigorosamente 2D!) e gli anime giapponesi anni '80 '90 come i *Cavalieri dello*

Zodiaco, Devilman, Ken il guerriero, Yattaman... insomma, grandi cult tra i miei coetanei, ma stilisticamente un po' lontani dal mio percorso personale!

Ho letto, e leggo tutt'ora, anche fumetti ma in minor quantità. Qualche pubblicazione giapponese, poi Miller col suo 300, Guarnido con *Blacksad* e Paco Roca, che trovo simpaticissimo ed eccezionale.

FS – Ascolti musica quando lavori?

LDS – Dipende. Quando sono in fase di creazione, in cui devo inventare e creare da zero le pagine e la storia, sono in assoluto silenzio. Qualsiasi suono può disturbare o far perdere il filo logico di tutto il lavoro.

Quando invece sono in fase di ripulitura e definizione delle bozze, arriva il momento in cui la musica è essenziale per tenere il giusto ritmo (il più delle volte molto sostenuto!)

FS – Cosa c'è sul tuo comodino?

LDS – Non ho un comodino, ma tutto ciò che deve essere a portata di mano lo tengo sul tavolo da lavoro, accanto al pc: il cellulare, l'agenda con le scadenze e tutte le cose da fare giorno per giorno... e una sana merenda!

FS – Grazie

LDS – Grazie a te!



Joan Cornellà

MoxNox



di Silvia Ceriani
Salone del Lutto

Sei tavole, colori pop, vivaci e nitidi e storie che spesso iniziano male e finiscono peggio. Questo è il succo che grosso modo riassume *MoxNox*, il piccolo libro di Joan Cornellà, pubblicato in Italia da Eris edizioni.

L'autore catalano è un vero fenomeno nel mondo dei social, quello in cui molti lo hanno probabilmente conosciuto e incontrato. Su facebook ha un milione e mezzo di followers ed è lì che pubblica a ritmo serrato le proprie tavole, ognuna delle quali vanta decine di migliaia di like e di condivisioni. Segno che il suo humor spiettato e scorretto e le situazioni assurde e di una ferocia inaudita che l'autore ricrea piacciono moltissimo...

Il mondo di Cornellà è mostruosamente pop. Lo abitano orsacchiotti rosa, cagnoloni, pollastre, poliziotti e vecchiette sorridenti. Uomini vestiti

di tutto punto per andare in ufficio e casalinghe da pagina pubblicitaria. E tuttavia questa variegata "umanità" non è a una pagina pubblicitaria che dà vita, ma all'orrore più puro: a una società violenta, cattiva, marcia ed egoista che l'autore descrive con freddezza, senza indulgere in critiche o giudizi.

I temi toccati sono i più vari e diversi: la morte, la diversità, il razzismo, la pedofilia... Un uomo viene investito da un'auto e muore in una pozza di sangue. Vicino a lui c'è un cartello segnaletico, un triangolo bianco. L'autista frena, scende, sorride. Intinge un pennello nella pozza, e col sangue disegna un'auto sul cartello. Ora abbiamo chiaro il significato del pericolo.

Una signora elegante getta un bambino in fasce nella pattumiera. Un

uomo coi baffi la sorprende e ha tutta l'aria di condannarne l'azione. Ma poi capiamo: in realtà è scandalizzato per il fatto che la signora ha gettato il bambino nel bidone sbagliato. C'è la raccolta differenziata: che diamine! La tavola si chiude sui volti sorridenti dell'uomo e della donna. Hanno dato prova di grandissima civiltà.

Un uomo viene sorpreso a orinare contro un portone. Lo assale un commando di donne coi passamontagna

neri e le mazze da baseball, lasciandolo insanguinato – forse morto – per terra. Subito dopo arriva un altro uomo, che sembra sconvolto alla vista del cadavere, ma che poi si mette a espletare i propri bisogni lì a fianco, in un cestino della spazzatura. Il commando delle donne lo aspetta all'angolo, ma non per picchiarlo. Gli consegnano una medaglia d'oro, perché è stato un bravo cittadino. Educato e pulito.

E via scorrendo. In un mondo crudele, violento e spietato. Fin troppo simile a quello in cui viviamo.



J. CORNELLA



Intervista a Matteo Manera

di **Marco Annicchiarico**

Sul finire dello scorso anno, le Edizioni Bd hanno pubblicato un graphic novel sull'attore John Belushi, a sessantacinque anni dalla sua nascita. Il libro, intitolato *Belushi – In missione per conto di Dio* (chiaro riferimento al film *The Blues Brothers*, uno dei più famosi girati dall'attore americano), è stato realizzato da Alberto Schiavone e da Matteo Manera. Proprio a quest'ultimo, autore dei disegni, abbiamo fatto qualche domanda in merito a questo lavoro.

MA – Nel 2014 sono usciti i tuoi primi fumetti, *Fino all'ultima mezz'ora* e *Belushi*; com'è nata questa passione?

MM – Ho disegnato fin da bambino; alle elementari le maestre avevano fatto disegnare a un mio amico e a me un intero muro in una classe e tutte le insegne delle varie aule. Da lì ho capito che la passione si può vendere, anche se non mi pagarono, eh! A parte gli scherzi, è un'attività che mi ha sempre seguito negli anni, in ogni fase della vita con i suoi mezzi,

passando anche attraverso la collaborazione con uno studio pubblicitario, arrivando fino ad oggi quando ho sentito la necessità di comunicare qualcosa di più articolato, delle storie.

MA – Dovendo definire il tuo disegno, direi che è asciutto, essenziale e caratterizzato da pochissimi dialoghi. C'è qualcuno a cui ti ispiri?

MM – Mi piace moltissimo la scuola francese, Alfréd, Bernard, tra gli italiani mi piace molto Gipi. Ho trovato in loro un modo di comunicare completo, dicendo tutto, togliendo il superfluo. Mi piace molto la voce fuori campo che accompagna il racconto, come pure nei film, specialmente se raccontata in prima persona. Quindi negli ultimi lavori fatti ho preferito raccontare le immagini piuttosto che farle parlare.

MA – Qual è stato il primo incontro che hai avuto con Belushi? (per quanto mi riguarda, credo fosse a metà degli anni ottanta, con *The Blues Brothers*)

MM – Sì, l'ho conosciuto anch'io tra-

mite quel film e da bambino ho perso le diottrie giocando al computer con il videogioco dei Blues Brothers, quello bidimensionale, a 16 colori. O forse meno. Poi in realtà Belushi è stata una nuova scoperta proprio in fase di studio per il libro. Infiniti sketch del *Saturday Night Live* su youtube, tutti gli altri suoi film – tra l'altro mi è piaciuto un sacco *Chiamami Aquila* – e tutte quelle hit che uno ha in testa, ma non le ricollega subito alla band!

MA – Come mai un graphic novel su Belushi, a 65 anni dalla sua nascita?

MM – L'idea è nata dal grande Alberto Schiavone, romanziere, che voleva affacciarsi sul mondo del fumetto e a mio avviso ha trovato il personaggio giusto al momento giusto. Perché John Belushi è un'icona di molte generazioni, è stato al top delle classifiche musicali, televisive e cinematografiche contemporaneamente lo stesso anno. Nessuno l'aveva mai raccontato così, anche come biografie c'era poco materiale a disposizione e questo ci ha stupiti. John è stato un protagonista controverso del suo tempo e ha lasciato un segno. Volevamo omaggiarlo col nostro, di segno.

MA – Nel libro, suddiviso in sette capitoli, si notano soprattutto il lato triste di Belushi e la sua dipendenza. Volevi ritrarre la sua infelicità, per dirla con parole di Judy?

MM – Volevamo evitare accuratamente di renderlo una caricatura di sé stesso. La nostra intenzione era raccontare il Belushi uomo, che era vittima della sua grande insicurezza di fondo. Fin dai primi anni della sua carriera cercava approvazioni ovunque, in qualunque modo, più o meno molesto. E nella droga aveva trovato un modo per non pensare. Anche da qui, l'infelicità.

MA – Durante la storia, compaiono nove tavole che rappresentano la sequenza di Belushi che sniffa e che diventano sempre più frequenti. Qui lo stile cambia.

MM – Sì, ho voluto fortemente questo racconto nella storia, in cui i tratti diventano più "realistici" perché si infiltrano tra gli sketch del SNL dove invece John era al massimo della sua teatralità, della finzione e questa sequenza vuole riportarlo alla cruda realtà. A quello che succedeva nel backstage e nei camerini.





MA – Durante una prima lettura, mi è sembrato che volessi dare più importanza al quarto capitolo, quello della moglie, e – ovviamente – all’ultimo, dove il bianco e nero cede all’acquarello. È un’impressione errata?

MM – Più che maggior importanza volevamo dare – parlo al plurale perché sono sempre scelte fatte insieme ad Alberto, questo il bello del lavoro a quattro mani – una sensazione diversa, di stacco. Sono due capitoli più intimi, riflessivi, lenti. Qui si analizza e visualizza qualcosa di molto personale. Molto personale a tutti. L’amore e la morte.

MA – Pensi ci sia qualcosa che accomuna i personaggi dei tuoi due libri?

MM – Penso di no. Solo la mano che li ha disegnati. Il primo è una autobiografia, molto personale, così personale che certe cose le hanno conosciute per la prima volta anche i miei genitori. E poi il protagonista è molto meno interessante rispetto a quello del secondo libro.

MA – Stai lavorando a qualcosa di nuovo? Progetti futuri?

MM – Ho un progetto in cantiere, sempre a quattro mani, questa volta con la mia dolce metà, che scrive

belle storie. Ci sono già delle bozze e del materiale e spero possa uscire quest’anno. Per ora è ancora orfano di editore, quindi non mi sbilancio.

Grazie per l’interesse!
Matteo





La Bibbia 2

(NPE)

Intervista a Davide La Rosa e Pierz

di **Diego Bonsignore**

Dopo duemila anni (giorno più, giorno meno), ecco il seguito che nessuno si aspettava. Quando tutti pensavano che l'inquietante finale biblico, ricco di colpi di scena e di effetti speciali, non lasciasse spazio ad altre narrazioni che fossero all'altezza, ecco che Davide La Rosa e Pierz spaziano tutti, con questo prequel/sequel/midquel spumeggiante e ricco di rivelazioni (e visto il tema, non avrebbe potuto essere altrimenti). Facciamo quattro chiacchiere con gli autori. Per l'occasione, l'interlocutore dei due sarà niente meno che l'autore del volume uno, cui rendiamo grazie per la disponibilità (e per la sua gloria immensa), e al quale passiamo prontamente la Parola.

D - Premetto che, per quanto Mi riguarda, quest'intervista è completamente inutile, tanto so già cosa risponderete. In ogni caso, prima di porvi altre domande, vorrei che spiegaste ai lettori come intendete pagare i diritti per l'utilizzo della Mia immagine.

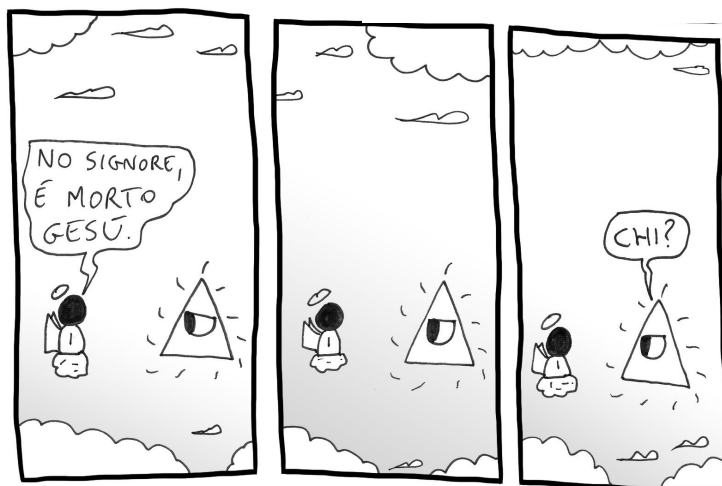
DLR - Sono astigmatico... sei tu, Dio,

che mi devi dei soldi come risarcimento danni!

P - Io non ho soldi, invece. Se vuoi posso fare una rapina in banca... hai per caso un piede di por- ehm...

D - Ok, vi lascerò al termine il numero del Mio avvocato, mettetevi d'accordo con lui. Veniamo al vostro libro. Devo Mio malgrado complimentarMi con voi per la scelta dell'interprete dello Spirito Santo. Come avete fatto a scoprire la sua vera identità?

DLR - Ah ma noi abbiamo scelto Adam Kadmon per farci denunciare dallo stesso Kadmon. Così lui è costretto a farci causa usando il suo vero nome. Poi venderemo i suoi dati



anagrafici alla CIA che lo andrà a prendere a casa.

P – Esatto. E poi lo Spirito Santo in realtà lo hanno aggiunto solo per far numero nella trinità, lo sanno tutti ormai, cani e por- ops, di nuovo...

D – [...] Come è nata l'idea di scrivere questa bieca imitazione del Mio capolavoro? L'avete scritta in due perché Io l'ho scritta in tre ed eravate invidiosi?

DLR – No. Solo che dopo 2000 anni qualcuno doveva pur continuare quel libro che si interrompe in quel modo. Lasciando mille domande al lettore.

P – E poi entrambi facevamo da tempo satira anticlericale e avevamo un sacco di materiale per farci un libro. Anche qualcosina riciclata da internet, che noi non si butta via niente, come il maia- ok, la smetto, giuro.

D – Pare che la CEI voglia proporre il vostro libro ad integrazione del Catechismo della Chiesa Cattolica. Ne farete una versione ad hoc?

DLR – Se la CEI fosse sportiva userebbe il nostro testo come contraddittorio durante la messa.



P – E poi alla CEI non hanno senso dell'umorismo, dare il nostro fumetto a loro sarebbe come dare perle ai porci e che cazzo, basta!

D – Possiamo aspettarci una Bibbia 3, o devo pensarci io?

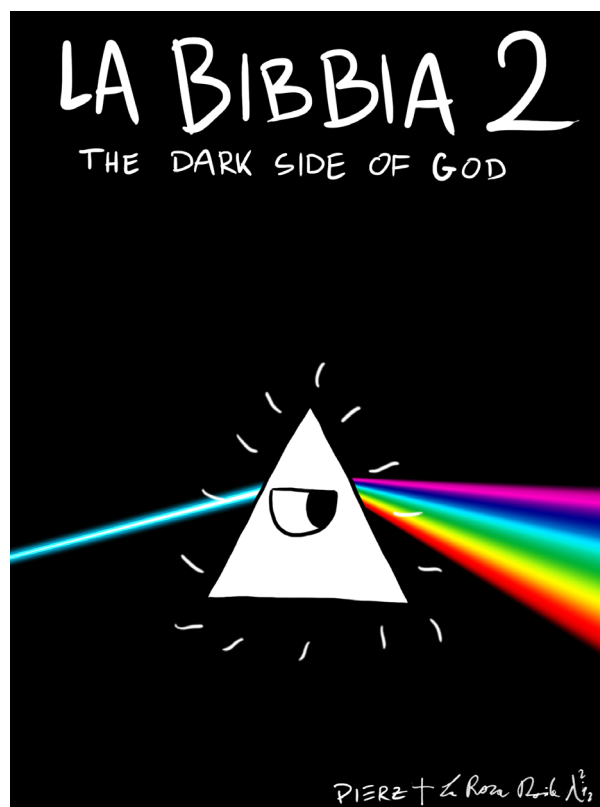
DLR – Se non la facciamo noi lo faranno i Pierz e Davide La Rosa dell'anno 4000.

P – Secondo me è meglio fermarsi qui. “Th-Th-Th-Th-Th-Th-Th-Th-That's all folks!” [cit. di non-lo-dico-tanto-avete-capito].

D – Grazie per la chiacchierata. Vi terrò un posto nel Regno Celeste (MI). I biglietti del passante ferroviario ve li pagate voi, però.

DLR – Una domanda te la faccio io, Dio: cosa ti ha detto il cervello quando hai creato Giovanardi?

P – Bella! Spero che il Regno Celeste sia pulito, e non ridotto a un porci-DIOCRISTO!



Questo è un libro con i fumetti di SIO



(SHOCKDOM)

SLURP



di **Paolo Tessarin**

È difficile immaginarsi una recensione seria e distaccata del lavoro di SIO. O forse è fin troppo facile. Dipende dal punto di vista che si vuole dare all'articolo. Per esempio si potrebbe iniziare con l'impostazione classica "alla wikipedia" e dire: Simone Albrigi, meglio noto con lo pseudonimo Sio (Verona, 8 ottobre 1988), è un fumettista italiano. Ma forse ha più senso partire "annunciando" subito che il suo debutto è stata una autoproduzione di alcuni numeri di fumetto sulle vicende di un rotolo di carta igienica, *l'Uomo Scot-tecs*. "Caspita, molto indie!" pensere-te voi. Ed infatti, per chi non lo sa-pesse, Sio ha firmato la realizzazione nel 2014 del videoclip ufficiale del brano *Questo è un grande Paese* de Lo Stato Sociale, gruppo indie-pop per eccellenza. Ma questo è solo il cenno finale di una poliedricità degna di nota dell'artista in questione: nel 2006 infatti egli sbarca nel mondo "Shockdom", gruppo di appassionati che per primi in Italia decidono di dare spazio a fumetti ideati e realiz-

zati direttamente per il mondo Web. Un'impronta decisamente rivoluzio-naria per il mercato del nostro Paese. Per loro Albrigi gestisce la parte di web-comic chiamata appunto *Scot-tecs Comics*. Come se non bastasse, nel 2012 "sbarca" su Youtube, con un successo ed un orgoglio personale tale da spingerlo ad auto-definirsi Youtuber (oltre che *cane magico* tanto per non far perdere mai di vista la sua ironia ed il gusto per il para-dosso). Rimanendo sulla sua au-to-biografia, Sio conclude il racconto della sua vita scrivendo *Progetti fu-turi? Pagarsi le bollette con quello che gli piace fare*: una descrizione eccel-lente della filosofia che sottende le sue opere. L'ultima si chiama *Questo è un libro con i fumetti di SIO*, ovvero le strisce dal 2009 al 2014 raccolte in un unico volume, che a partire dal titolo lascia intendere la sua propen-sione per il nonsense e per la provo-cazione del lettore. Spesso si rischia di rimanere disorientati (che significa poi "perculati" se vogliamo continua-re ad uscire e rientrare dal politically

correct usando le stesse tecniche di spiazzamento del Maestro del genere Sio) di fronte alle strisce di vecchie conoscenze come *Dottor Culocane* o *Uomo Scottes* affiancate a nuove per formances di nuovi personaggi. Se qualcuno di voi si approccia, o si è approcciato, al libro ignaro di quanto avesse tra le mani, è bastata l'introduzione della prima parte a creare l'effetto shock necessario, quando Luca Pozza si premura di spiegarci un neologismo espressivo di uno slang californiano, per la precisione BANG BALLS: «situazioni in cui un povero cristo si trova nella merda fino al collo, al punto che i suoi coglioni fanno Knock, uno contro l'altro. Una brutta cazzo di storia. Come quella che avete tra le mani». Ecco, da qui in poi è un crescendo rossiniano di citazioni colte e di linguaggio volutamente pulp, di quel pulp «sangue-e-merda» come diceva un celeberrimo personaggio parodico di *Mai dire goal*. Un linguaggio ma soprattutto un tratto fumettistico che amplificano il concetto di nonsense. Sì perché la prima cosa che si potrebbe pensare è che l'autore in causa non sappia disegnare, prima e forse più evidente trappola in cui Albrigi ti cattura.

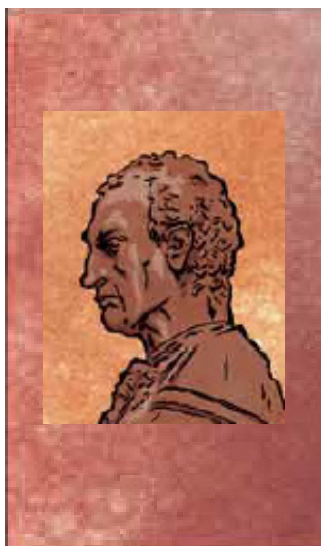


Come se non bastasse, l'autore sarebbe il primo a dirti di non avere le capacità tecniche necessarie per fare qualcosa di più complesso, salvo poi smentirti con la sua capacità di tracciare su carta delle autentiche chicche in pochissimo tempo (testimonia ne è la sua partecipazione al *Lucca comics and games* del 2013 disegnando trenta strisce di fumetti in trenta minuti). Una volta superato quindi lo scoglio della resa grafica, si passa al contenuto di per sé, che ti risucchia e ti porta dritto al centro di un universo parallelo in cui tutte le tue certezze sillogistiche vengono capovolte, in cui non c'è tempo per fermarsi a riflettere e trovare un senso a questa storia («anche se questa storia un senso non cel'ha», come direbbe Vasco. Il culto per la citazione ha catturato anche me). Eh sì, perché il ritmo è vorticoso e da lettore non puoi fare altro che tuffarti sulla prossima striscia chiedendoti per quale nonsense (o «colossale stronzata», sempre per il gioco del dentro-fuori



dal politicamente corretto) il “dadaista del terzo millennio” ti farà esplodere in una fragorosa risata che non saprai come spiegare alla tua fidanzata che ti guarda inconsapevole del viaggio psichedelico che stai compiendo insieme al tuo *Libro con i fumetti di Sio* (eppure dovrebbe capirlo anche lei dato che l'autore si è premurato di scriverlo sulla copertina a caratteri cubitali). Andando alla ricerca di una conclusione ampollosa e culturalmente elevata della recensione, ho pensato che forse il modo migliore per rendere onore al nuovo fenomeno (e qui sono serio) del mondo dei fumetti e dei videomakers italiani è quello di non svelare nient'altro della sua opera omnia e lasciar spazio alla vostra immaginazione, invitandovi caldamente alla lettura di questa raccolta. Merita davvero la vostra attenzione, e preferisco concludere con un semplice consiglio: non fermatevi mai tra una striscia e l'altra, è completamente inutile. Aprite il libro e spegnete il cervello. Anzi no, tenetelo ben acceso e fatelo correre ai mille all'ora, la stessa velocità vorticoso che quel geniaccio di Sio imprime a tutte le sue opere.





Il “Donatello” di Balluchi-Favilla: un maestro del Rinascimento visto da due “livornesacci” di Furio Detti

Diciamo da subito che non è affatto semplice raccontare l'Arte a fumetti. Un po' perché comunque si è ostacolati dalla ridondanza, ossia spiegare l'Arte con l'arte (del comic), un po' perché niente può sostituire la fruizione diretta delle opere originali, un po' perché il tutto rischia di diventare una scarsamente appetibile lezione accademica. A dispetto dei limiti di cui sopra, tuttavia, è possibile raccontare una storia del genere in modo più che dignitoso e il duo Balluchi e Favilla mi pare esserci riuscito, scongiurando sicuramente il pericolo dell'accademismo, e dribblando gli altri, pur con qualche osservazione in merito.

Entrambi livornesi, Alessandro Balluchi e Guglielmo Favilla collaborano da tempo intorno a diversi progetti che li vedono coinvolti a vario titolo. Balluchi studia il fumetto da autodidatta e esordisce come illustratore per i giochi di ruolo nel 2002; dal 2002 al 2014 collabora con i filmmaker livornesi “I Licaoni” a svariati progetti come storyboarder e cha-

racter designer (*Last Blood*, e il serial *Elba*); Balluchi prosegue le sue collaborazioni con giovani registi con miniserie e storyboard legate alle produzioni indipendenti (*Zombie Massacre 1 e 2*, 2012-2014 e altri) e partecipa ad albi autoprodotti (*Purgatory*, 2009 e *The New World*, 2012) presentati a Lucca Comics&Games. Proprio lavorando con “I Licaoni” Balluchi conosce Guglielmo Favilla (classe 1981), attore di cinema e teatro, doppiatore e autore di sceneggiature per fumetti e cinema che inizia la sua avventura sul set proprio con i filmmaker labronici. Favilla si diploma al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma, e attualmente recita anche per il teatro. I due conoscono in seguito il gruppo redazionale di Kelineer Flug che li coinvolge nella vasta e piuttosto ambiziosa proposta editoriale della casa editrice: la collana *Prodigi fra le nuvole*, dedicata alle vite e alle opere di personaggi illustri italiani, raccontate dal fumetto come farebbe un Vasari armato di china e matita.

Non è un caso perciò che in *Donatel-*

lo faccia classicamente capolino Eufene, la “decima” musa delle arti visive. Ottava, nona o decima che sia – in effetti c’è indecisione fra gli artisti che parlano a tale scopo di cinema, grafica, fumetto o fotografia – la musa nuova arrivata si trova in un racconto-cornice: impegnata con le sorelle ad ascoltare l’avventura terrestre del dio Apollo, nume greco dell’armonia e delle arti, sceso sulla terra come allievo apprendista per mettere alla prova il genio di Donato di Niccolò di Betto Bardi, celebre come Donatello.

La sceneggiatura di Guglielmo Favilla, attore prestatosi al mondo degli autori, e i disegni di Alessandro Balluchi raccontano con rigore, linearmente, cronologicamente e senza balzi o scossoni, come un novelliere toscano, l’esistenza e le opere del maestro fiorentino del Quattrocento, terzo della triade che generò il Rinascimento, insieme con Brunelleschi e Masaccio. Testo e immagine procedono senza strappi, in modo sicuramente simpatico, forse a volte un po’ didascalico, e senza tentare – secondo me – qualche ulteriore guizzo creativo e grafico in più che avrebbe arricchito ulteriormente la pur solida e appetitosa narrazione. Risaltano comunque molto accattivanti le soluzioni adottate al vivo e la costruzione grafica di alcune tavole – in particolare la 11, la 14 o la 30 e la 55 – che riescono a trasmettere il dinamismo del processo artistico e creativo. Il tutto procede, imitando negli scenari urbani, in una sorta di rappresentazione a formelle, lo “stacciato” plastico del maestro, che si accompagna ai sicuramente vivaci dialoghi immaginati da Favilla intorno ai tavoli delle osterie e nelle botteghe/officine. For-



se si poteva osare di più anche in termini di personaggi, poco “scolpiti”, caratterialmente parlando, a eccezione del protagonista che colpisce a dovere. Tutta la vicenda si rivela un *excursus* più che intrigante dentro un’avventura umana e artistica di primo rilievo. Insomma, ci piacerebbe proprio trovare nelle aule di educazione artistica questo meritevole e curato fumetto: Favilla e Balluchi, promossi, specialmente considerando la materia, per sé ostica e rischiosa.

I due autori di “Donatello” ci hanno quindi concesso gentilmente un’intervista a due voci.

FD - Gentili Alessandro e Guglielmo: come è nato l’incontro fra di voi e con la squadra della Kleiner Flug?

GF – Ci conosciamo da anni e abbiamo già lavorato insieme sia in ambito fumettistico (in progetti autoprodotti) che cinematografico con il gruppo dei

Licaoni: io come sceneggiatore e Alessandro come disegnatore e storyboarder.

AB - Abbiamo conosciuto Alessio D'Uva attraverso Arjuna Susini, anche lui fumettista, che al tempo lavorava ai disegni di *Bullet Ballad*, noir scritto da Alessio per la BD. Alessio aveva concepito il progetto gigantesco di realizzare 28 biografie a fumetti per i 28 personaggi ritratti nelle nicchie degli Uffizi. Sceneggiatori e disegnatori si cimentavano con i personaggi più noti ma nessuno aveva ancora scelto Donatello, spesso ricordato dalla gente solo per il David. Contattai Guglielmo e facemmo le quattro tavole di presentazione, piuttosto diverse da quelle poi apparse sull'albo.

GF - Nel frattempo Alessio fondò la Kleiner Flug e Donatello vi ha trovato la sua collocazione naturale; nella collana *Prodigi tra le Nuvole* trovano posto non solo molti di quei 28 ma tutti gli italiani illustri o a vario titolo importanti. Adesso che tra noi e tutta la Kleiner è nata anche una solida amicizia non ce ne andiamo più.

FD - Come vi siete documentati per il lavoro, quali le esperienze in merito

più significative?

AB - *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori, e architettori* del Vasari è stato di vitale importanza, ma abbiamo anche potuto accedere a molti testi della biblioteca del dipartimento Arti Visive di Bologna grazie ad un'amica che lavora in ambito turistico e universitario.

GF - Inoltre filmati su internet, negozi di libri usati e una biblioteca a Roma dove ho trovato testi che raccontavano preziosi aneddoti sulla prima fase della vita di Donato.

AB - ...e spesso capitava di farsi revisionare dalla madre di Guglielmo, Giulia Cosi, professoressa in Storia dell'Arte.

GF - ... santa donna...

AB - Indagando nella vita di Donatello e degli artisti che ha incrociato abbiamo avuto l'idea chiave per la storia; all'inizio si trattava di una specie di "alieno" sotto mentite spoglie che seguiva da vicino Donatello per motivi davvero contorti; solo per spiegare lo scopo dell'esistenza di questo personaggio se ne andava mezzo albo... poi ci siamo imbattuti in Bertoldo Di Giovanni, che aveva proseguito gli insegnamenti del maestro





e aveva concluso alcune opere sue rimaste incompiute; questo ci ha fatto scattare la scintilla che ci ha portati ad Apollo ed a un plot decente.

FD - Alessandro, il tuo tratto è piuttosto morbido, colorato, ampio, poco chiaroscurato – in contrasto con lo stile donatelliano in realtà aspro, tormentato e profondamente rilevato... hai avuto difficoltà – e se sì, quali, nella resa delle opere trattate? Hai usato media digitali?

AB - *Donatello* è il mio lavoro più maturo fino ad oggi, probabilmente una solida base per i miei lavori futuri. Non ho mai pensato a un confronto tra l'Arte di Donatello e i miei disegni: mi ha coinvolto il lato umano del personaggio con le sue asprezze e la sua semplicità: un lieve chiaroscurato, un gioco di ombre che relaziona i personaggi all'ambiente. Per ritrarre le sue opere, terrorizzato dal non riuscire a rendergli merito, ho lavorato sulle foto, cercando di apporre uno stile mio. Il contrasto tra opere "reali" e personaggi cartooneschi è voluto, come a dare uno spessore più significativo all'arte che sopravvive agli uomini. Ho utilizzato cartoncino ruvido, pentel, pennini e pennarello grigio

per gli sfondi. I colori sono interamente digitali.

FD - E ora una domanda a Guglielmo: è la prima volta che ti cimenti con una sceneggiatura, per fumetti, o no? Che cosa hai scoperto sulla strada di *Donatello*?

GF - Parallelamente all'attività teatrale e cinematografica (dove mi sono già cimentato nella scrittura, soprattutto con i Licaoni, tra testi teatrali, soggetti e script per il cinema) il fumetto rimane una delle mie più grandi passioni e ho da sempre scritto, anche per gioco... e come già accennato prima mi era già capitato qualche anno fa di collaborare ai testi di un fumetto autoprodotta con Alessandro e altri amici fumettisti. *Donatello* rappresenta per me il primo lavoro "serio" in questo campo. Un lavoro a cui mi sono accostato con timore reverenziale sia per la grandezza dell'artista in questione, sia perché potevamo giocare con la storia fino a un certo punto. Documentarmi per la parte storica è stato un po' come tornare a scuola e ho (ri)scoperto questo straordinario artista e la sua incredibile modernità.

FD - Alessandro, se tu potessi scegliere di realizzare una biografia grafica sul tuo autore di riferimento, quale o quali sceglieresti di raccontare con i tuoi tratti? Sappiamo che sei autodidatta: quanto è stato importante per te l'insegnamento "a distanza" dei grandi fumettisti (in mancanza di un percorso strutturato e più scolastico)?

AB - Il mio autore di riferimento è Mike Mignola. Per molto tempo ho ricopiato il suo stile e la sua narrazione. Lo venero. Ma non mi azzarderei ad accostare il mio nome al suo, figuriamoci a farne una biografia ! Chia-

merei Mike Allred per farla! L'insegnamento dei grandi (e piccoli) fumettisti è stato importantissimo, lo è tutt'ora. La dieta variegata alla quale mi sono sempre sottoposto mi ha permesso di tenere gli orizzonti ben aperti e di non affossarmi in uno stile, che trovo una cosa soffocante. Il fumetto ha contribuito altissimi e bassissimi ma escludo ben poco. Fondamentale *Capire il Fumetto* di Scott McCloud. Poi ci sarebbe l'immanicabile lista di titoli che mi hanno formato ma possiamo anche risparmiarcela. Credo però che in definitiva la possibilità di crescere l'ho avuta confrontandomi con i molti artisti livornesi che ho avuto la fortuna di conoscere e osservare all'opera. Adesso poi, che ho accesso a tutta una comunità di bravissimi fumettisti è come se andassi a scuola tutti i giorni.

FD - Cosa significa per te, Guglielmo, rendere stimolante la narrazione di una vicenda storica? Come si mescolano vero e intrattenimento secondo te?

GF - La storia di un grande artista come Donatello è già stimolante e avvincente, creare dialoghi basandosi sulla realtà dei fatti è un modo per rendere la lettura più semplice e diretta, in questo modo "intrattenimento" viene solo in soccorso di "vero" per rendere, appunto, la storia fruibile, l'arte fruibile.

FD - Come avete lavorato sulle singole parti del fumetto? Ci sono stati momenti di confronto particolarmente vivaci?

AB - Abbiamo sempre lavorato insieme basandoci su una traccia di storyboard, poi leggevamo i testi che Guglielmo scriveva di volta in volta. Allora sistemavo lo storyboard, detta-

gliandolo sempre di più. Pian piano fino alla versione definitiva, quella da usare per le matite. Tutto questo ridendo come degli scemi ogni singolo istante. Perché col ragazzo stare seri è impossibile.

GF - Poi è arrivata la fase delle chine e del colore, nella quale un fumettista è tagliato fuori dal mondo. E lì rideva molto meno.

FD - Perché pensate che sia utile raccontare l'arte a fumetti?

AB - La nostra missione principale era quella di raccontare il "nostro Donatello", e non illustrare la sua arte in modo nozionistico, per quello ci sono i libri scritti da fior di critici.

GF - Come dicevo prima, con il fumetto si ha la possibilità di avvicinarsi ad un pubblico più vasto, avendo il fumetto stesso tutti gli strumenti per narrare in modo chiaro,



semplice e diretto una storia. È un modo per avvicinare le persone alla cultura e invitarle magari, successivamente, a letture più approfondite.

FD – Siete sperimentatori e esploratori dei media: sceneggiatura, cinema, fumetti... Come ci si muove nella giungla della creatività? È utile o no tracciare qualche linea guida per chi divora codici e linguaggi in competizione fra loro? O quanto vale lasciarsi andare nel vortice?

AB – È importante buttarsi in progetti che ti convincono davvero, nei quali in qualche modo ti riconosci. Cerco sempre di seguire una linea coerente da rispettare nella progettazione e messa in opera di un lavoro, che siano questi un codice grafico, una tavolozza di colori limitata o un'impostazione narrativa. Spesso però l'opera stessa prende vita propria ed esige da me scelte che non avevo programmato. Non mi sembra che i codici cinematografici e del fumetto siano linguaggi così in competizione; sono piuttosto compenetrati, almeno nella mia testa. Creiamo con gli strumenti a nostra disposizione, ovvero il background culturale composto da ciò che abbiamo visto, ascoltato, letto. Poi interviene la personalità dell'autore. "Lasciarsi andare nel vortice" è una fase precedente, direi iniziale. È dove ti abbandoni al brainstorming e vedi cosa riesci a cavarne. Spesso solo cazzate inutili.

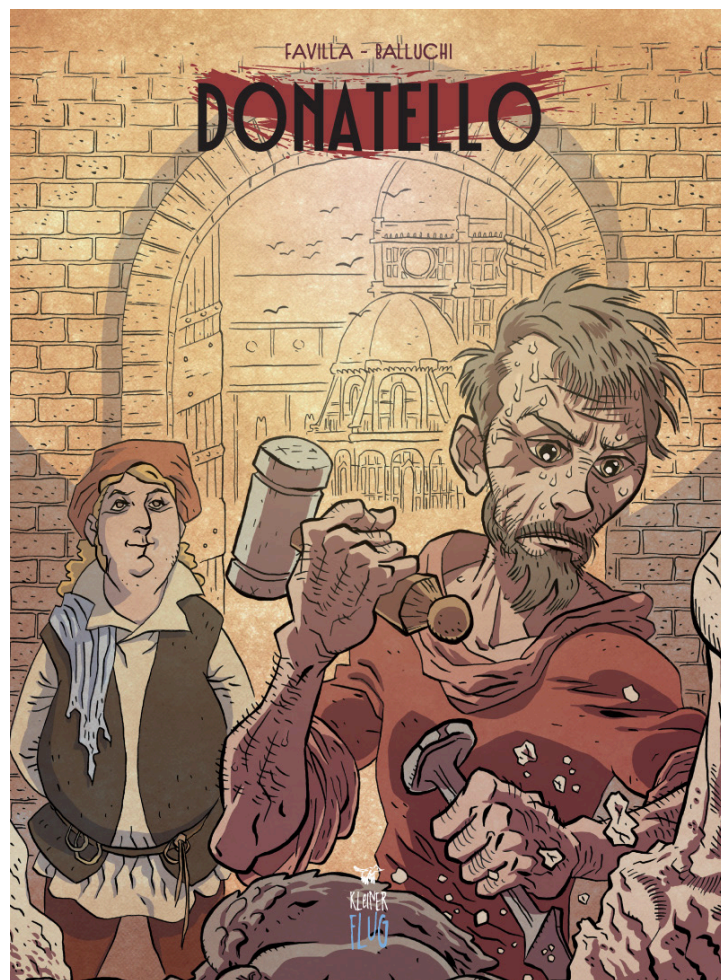
GF – Non potrei mai dare una risposta migliore della tua. Comunque aggiungerei che per me è dolce naufragare in questo vortice.

FD - Pensate di lavorare ancora insieme?

AB e GF – No. [all'unisono!]

FD - Progetti futuri in cantiere?

GF – Stiamo lavorando contempora-



neamente a due progetti diversi sempre per la Kleiner Flug; uno è una sorta di guida a fumetti per un paese toscano, l'altro un fumetto su un grande attore del passato.

FD – Ci sono storie che NON affrontereste mai? E perché?

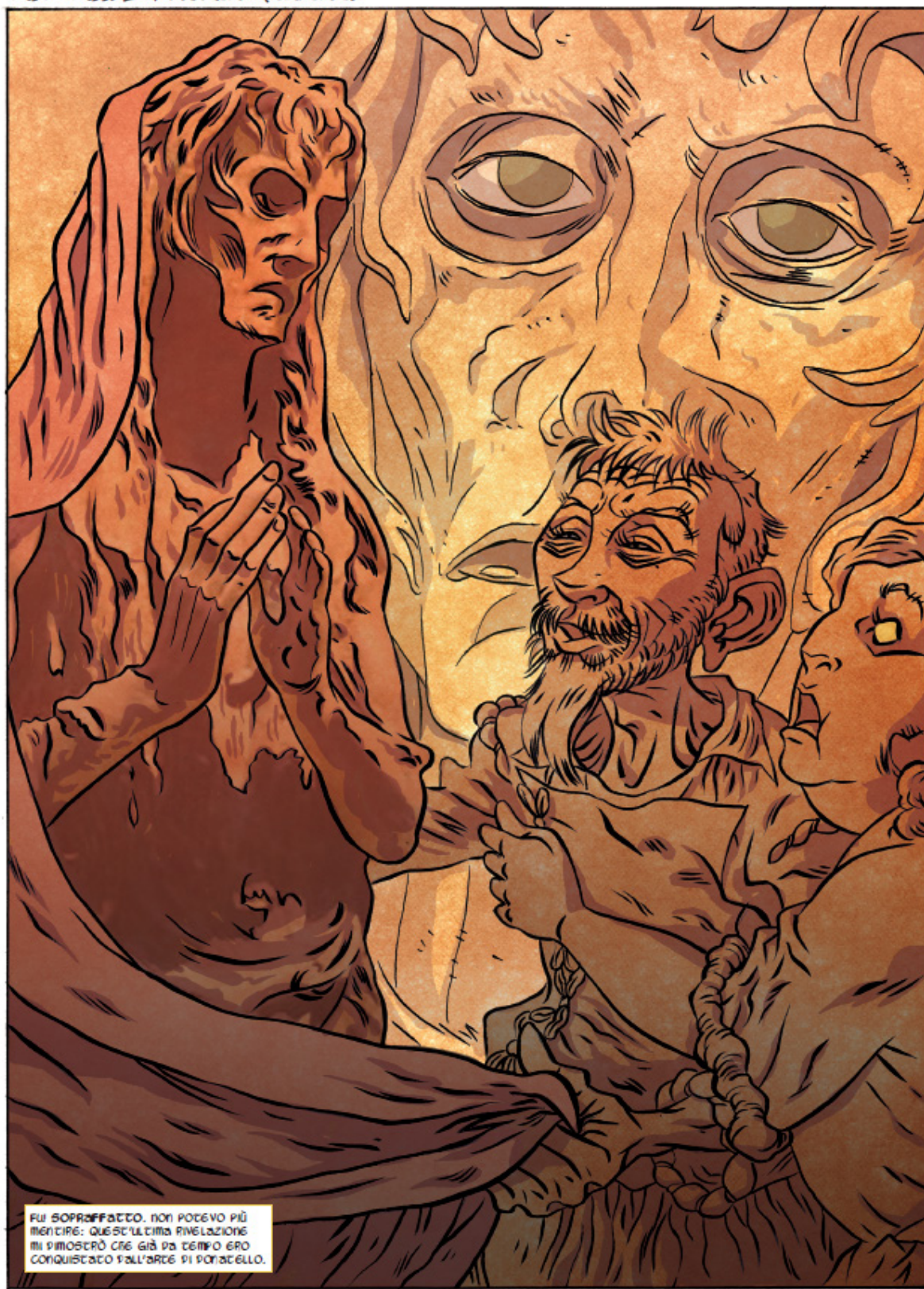
AB – Più che storie inaffrontabili parlerei piuttosto di modalità che mi sono indigeste: ad esempio Il meta-fumetto e il citazionismo insistito. Credo di averne davvero abbastanza. Sono cose che hanno appiattito i gusti dei lettori, e in maggiore misura di coloro che questo media non sanno cosa sia e ne hanno una percezione totalmente sbagliata, per via di certi fenomeni. Vige un conformismo che proprio non mi piace e nel mio piccolo, intendo dargli battaglia.

GF – Amen. Per quanto mi riguarda, ogni storia può essere raccontata, basta trovare il modo giusto.

FD - Pensiamo che il modo giusto lo abbiate trovato, lottando con *Donatello*... Grazie per l'intervista.

AB e GF – Grazie a voi.

1453-1455. La Maddalena Penitente.



FUI SOPRAFFATTO. NON POTEVO PIÙ MENTIRE: QUEST'ULTIMA RIVELAZIONE MI DIMOSTRÒ CHE GIÀ DA TEMPO ERO CONQUISTATO VALL'ARDE DI PONTICELLO.

GRAZIE

