

# I SCORCI VERDI

TRIMESTRALE DI LETTERATURA & ARTI VARIE

Anno IV – n. 12 – Luglio 2014 – Reg. Tribunale di Brescia n. 11/2011 del 30/04/2011. Proprietà: associazione culturale I Bagatti, Vicolo delle Sguiz-zette 10, 25121 Brescia – Direttore Responsabile: Alberto Mondinelli – Redazione: Giacomo Cattalini, Alberto Clamer, Simone Medioli Devoto, Michele Mocchiola, Mattia Orizio, Massimiliano Peroni. Hanno inoltre collaborato a questo numero: Rosa Anna Esposto, Dario Ferrera, Mattia Ferri, Lorenzo Girelli, Marta Maldini, Francesca Moreni, Giacomo Rebuzzo, Stefano Rizzo, Silvia Signorini, Luca Tambasco – Progetto grafico: Lorenzo Caffi / www.lorenzocaffi.it – Impaginazione: Marta Maldini – Stampa: la Cittadina, Gianico (BS).  
Info: isorciverdi.rivista@gmail.com – www.isorciverdi.eu © tutti i diritti riservati.

N. 12 LUGLIO 2014

- COPIA GRATUITA -

## IL FUMETTO

### Sommario

DYLAN DOG  
GLI STRATI  
DELLE NUVOLE  
STORIA DI SAM

2

3

OMAGGIO A  
WINSOR MCCAY

SEI GIOVANE FINO  
A QUANDO CREPI  
THE TAPPO  
STORY

4

5

IL FUMETTO  
– AMORE E  
MERCATO

6

GRATICOLA

7

L'ATTESA

8

ULTIMO MINUTO  
LIQUORE

IL NUMERO 13 ESCE  
A OTTOBRE 2014

## PARAFULMINE TUTTO D'UN TRATTO

**G**li aspetti della commedia umana; gli scorci improvvisi di una caduta dall'alto di una conquistata posizione eretta, nel bel mezzo di un incontro al vertice; le scuciture nell'ordita trama secolare di un ordinato assetto di posture, relazioni, linguaggi, atteggiamenti; vibrano, eccitati al solo pensiero di emergere nella rivoluzione di una manciata di secondi, quei pochi sufficienti a tramortire nella sorpresa di un abbaglio, che se non ammorbidisce, se non svelenisce, se non fiacca la fatica di stare dritti, lascia quantomeno aperta una ferita-feritoia utile, molto utile, ad approfittarne, per guardare nuvole rotonde e bianche che scorrazzano nel tradizionale cielo sereno. Inseguendo quelle nuvole bombate, talvolta ricciolute, altri mondi si offrono tra le molte possibilità, per formare visuali ulteriori, o allenare occhi stereotipati a cogliere strati più profondi o forse, più banalmente, meno usuali del disegno che si compone nell'atto di costruirlo.

Squarci impertinenti irridono ogni aspetto più o meno serio della nostra esistenza fuori da assodate regole di comportamento che, soprattutto nell'odierna civiltà democratica dei costumi, reclamano sempre di più una compostezza simile alla forzatura, un rigore linguistico della forma di una grata, una bella grata robusta per vedere il mondo a scacchi. Che liberazione, inseguendo quelle nuvole, poter ridere senza colpe, accanirsi senza pietà, menare colpi bassi col ghigno della sod-

**E**t voilà una stesura che ha la forma dei sogni rappresi!, impigliati in una linea di contorno con gesto rapido e netto, altrimenti rotolati come un timbro vaporoso sulla pagina in dolce attesa. Che il tratto sia fermo e sicuro, incerto e frastagliato, lungo esile corto carico, omogeneo o diverso a seconda della figura che genera, la mano che vi si prova, signori, qui davanti ai vostri occhi severi, è mossa da una scintilla che condensa i segni chiave in visuale, coinvolgendo tutto un insieme di particolari in una estrema immaginativa. La prospettiva sul mondo che si apre – tramite narrazioni parallele, o interne, alla realtà – è resa così cartacea, abilmente riassunta, oppure animata in una pellicola, con tanto di canzoni e di effetti speciali. E allora questo mondo, manicomico, imparentato coi romanzi, con

disfazione, e, in particolare, scegliere dalla parte di chi stare, sapendo che ciascuno di quei personaggi blateranti esibisce i propri limiti e i propri congeniti vizi, al pari di noi che, al di qua della feritoia, esibiamo, invece, fedeltà, correttezza, amor filiale, generosità, altruismo, comprensione. Se tifi per un vecchio papero ricchissimo e spilorcio che sguazza nell'oro oppure per un più giovane papero orgoglioso della sua nullafacenza sei comunque dalla parte sbagliata, e allora tanto vale seguire l'istinto più sincero che in tanta profonda parità di sgambetti, ricatti, dileggi, insulti, scempiaggini e storpiature; in tanta abbondanza di sopraffazioni, di morsi a tradimento, di stereotipi e frusti luoghi comuni; rende l'orizzonte plumbeo dell'integrità un demone da scacciare a furor di mimiche facciali, esplicative talvolta più delle parole, a furor di onomatopeismi universali che alleggeriscono la portata di ogni vera cattiveria equilibrandola alla bontà.

Il Bene e il Male, che ridicola invenzione!

Nel regno dei Fumetti siamo tutti veramente uguali nella disinvoltura più spiccia e immediata concepibile, e, abbandonata la serietà di circostanza e i paludamenti artefatti, vi troveremo in bella vista: un gufo che fa il Giudice come un topo Investigatore, l'irrisione di un simbolo epocale (S.P.Q.R.) e la pantomima di un cowboy che beve camomilla, in tavole disseminate da salami con i piedi. Ecco!, un regno invidiabile segnato dalla vulnerabilità di ciascuno sbandierata senza pудо-

re, affinché senza difese, ridicoli nella sostanza (e questa volta anche nella forma), si possa meglio impiegare il proprio tempo verso un corpo ancor più flessibile, verso un pensiero più agile, più impetuoso, meno scadente.

In tanta cornucopia di benessere e felicità, chi potrebbe con autorevolezza lamentarsi se le amiche di Paperina (Eufemia e Chiquita) hanno le comiche sembianze di due belle e grassocce galline?

Michele Mocchiola



© Marta Maldini

la satira e le fate, sorge dal faticoso duello, estetico e fisico, fra la figura cui il gesto si adatta e la figura che esso stesso plasma e modella; probabile misura di sottili attriti, cifra sicura di moderne mitologie...

Attraverso evasioni e trasfigurazioni, questa rigenerazione di mondi attinge inesauribile, all'interno del suo recinto tecnico delimitato, al doppio infinito della realtà e della fantasia, ulteriormente ampliato dalla combinazione variabile fra dialoghi, grafica e didascalie. I simboli diventano persone, le virtù superpoteri e i casi della vita, a contatto con la carta, paraboliche avventure, sintesi comicissime, esorcismi, stilizzazioni, allegorie. Può darsi che stimolando un nervo differente, il fatto di vedere sia di per sé più efficace del fatto di ascoltare. Qui, dove anche le figure retoriche diventano realtà visivamente tangibili, è immediatamente comprensibile il caso estremo in cui un animale possa adottare espressioni umane, un'automobile avere occhi e denti, e un inseguitore prendere la più vivace serie di mazze uscendone praticamente indenne. Il fumetto è un albero, i cui frutti cromatici sono sogni, fantasie, allucinazioni; ma pure desideri sotterranei e velleità; infine, una miscela di archeologia e creatività. Anzi, questa interessante dimensione, molto persuasiva per lo spettatore, raggiunge il felice esito per cui gli aspetti visivi più as-

surdi non necessitano a tutti i costi di una spiegazione, mentre occorre – se occorre – esplicitare testualmente quelli più ovvi. Ci si può esaltare da morire...

D'altra parte, parole in sommo grado evocative e i pensieri più profondi possono essere ricondotti a figure molto concrete. Cascade di parole e di note non potranno mai valere la linea precisa e inesistente di una sagoma, il colore palese di un'atmosfera. Il nobel alla letteratura non può rendere giustizia di una curva. Inutile quindi osservare come, attraverso le immagini, le parole e la musica si collochino sotto nuova luce. A testa bassa, lasciamo lavorare questa mente plurima, questo fumettista ideale, insieme di persone e di saperi, cosmonauta, pittore, sceneggiatore, poeta dello spazio e del movimento! Con la testa nelle mani, a notte fonda, sotto una coperta di grilli, chissà quali tesori fotografici può fare affiorare! Per suo tramite il pensiero si incolla a un oggetto nel suo sviluppo. Oltre che uno stile – e il proprio sacrosanto godimento – egli cattura nella linea e nella successione la vitalità del concetto. Lasciamolo dunque, sospeso, approfondire le sue intuizioni plastiche. Tollo dal tempo e inserisco in una sequenza, da circa un secolo, il segno dà questo modernissimo piacere a chi disegna.

Giacomo Cattalini



© Marta Maldini



# DYLAN DOG

## Lecture casuali

**D**ylan Dog è uno dei pochi fumetti di cui si possono trovare edizioni sparpagliate in tutta Italia: dalle bancarelle nei mercati alle edicole delle stazioni ferroviarie. Si trovano ristampe, vecchie edizioni le cui pagine ingiallite non stanno più insieme, albi deluxe con la copertina rigida... Collezionarlo è stata (è) un'avventura in movimento, che mi ha sempre spinto verso quelle bancarelle per poi correre su un treno o su un aereo a scoprire o riscoprire autori: l'irraggiungibile Scavi, Pasquale Ruju, Claudio Chiaverotti, per citare i maestri, che sui tratti di disegnatori come Montanari&Grassani, Brindisi, Roi, Fregghieri, Piccatto... mi hanno regalato per qualche migliaia di lire grandi tocchi di poesia. La mia conoscenza di *Dylan Dog* si è quindi costruita negli anni riflettendo il modo casuale e frammentato della sua scoperta; e questa casualità e frammentarietà, questa aritmia del mio rapporto con la serie è l'unico modo che ho di parlarne. Quindi, ben lontano dal voler spiegare cos'è Dylan Dog, le sue caratteristiche, o farne un disegno d'insieme comprensibile, mi sono infilato fitto negli scaffali, spolverando albi, arrabbiandomi perché non ne trovavo altri, ricordando emozioni. Ma chi è Dylan Dog? È un investigatore privato, sulla cui targa recitano le parole "Indagatore dell'incubo". Casomai aveste problemi di zombie, fantasmi, licantropi, o altri demoni che albergano negli uomini, o foste calati in situazioni che un libro di fisica non vi riesce a spiegare, per 50 sterline al giorno più le spese al 7 di Craven Road risponderà Dylan Dog, introdotto dal fedele assistente non pagato Groucho ("Chi? ma non era l'attore, quello dei fratelli Marx?"... Sì).

Nel rispolverare ho ritrovato *Golconda!*, il master assoluto di ironia di Scavi, disegnato da Claudio Piccatto, che si apre con una telefonata agli inferi da parte della proprietaria di un locale metal londinese, imbufalita perché i Demoni (la band attesa dai suoi clienti) sono in visibile ritardo. La poveretta ha composto il 666-

666 invece del 666-665 (MAI compiere questo errore) e ha svegliato un ancor più imbufalito demone che deve mettersi al lavoro scatenando le più strane e terribili (e perché no, comiche) creature che Londra abbia visto. Tra le varie cose, il suo locale, "L'inferno" (e come altro poteva chiamarsi), andrà a fuoco. Ormai incisa nel cuore la battuta dell'assistente scemo di Bloch, ispettore di Scotland Yard: "Ecco l'elenco delle persone bruciate all'Inferno, capo", "...chiamalo 'locale notturno' Jenkins...". Grazie Scavi.

Poco dopo sbucca *Zed*, che perde immediatamente un paio di pagine (l'ho sfogliato un po' troppo negli anni). È uno dei numeri più ramificati nella letteratura e nel cinema, con rimandi netti a *Stalker* di Tarkovskij, o a *La macchina del tempo* di Wells, tra i più dichiarati. *Zed* è all'apparenza un paradiso, ma di fatto è una zona incomprensibile in termini di spazio e tempo, che si apre dietro un muro di un vicolo di Londra. I militari, non capendolo, lo hanno blindato. Alcune persone, per affinità non definibili con *Zed*, si offrono come guide per portarci dei disperati che vogliono lasciare il mondo. Il tutto si cala nel pieno delle lotte dell'IRA contro l'Inghilterra, creando un ricchissimo e florido insieme che riserva nuovi scordi ad ogni lettura (anche degli splendidi disegni di Brindisi).

E poi *La zona del crepuscolo*, ambientato ad Inverary, in Scozia. Scavi si rifà ad un racconto di Edgar Alla Poe (*Testimonianza sul caso del signor Valdemar*), in cui si narra della pratica del mesmerismo; nell'interpretazione letteraria di Poe, sarebbe possibile, dopo la morte fisica, mantenere viva la mente del defunto. Scavi aggiunge dettagli e trasforma Inverary in una zona 'separata' dal resto del mondo dove un dottore ha scoperto i segreti di quella tecnica, e, abbinandola a sistemi di ricostruzione dei corpi, ha pian piano mesmerizzato - su richiesta - tutti i suoi abitanti, che in eterno continuano a rivivere lo stesso giorno privi di memoria. Per chi ha voglia di un attimo di brivido, consiglio un viaggio in aereo in quelle zone della Scozia, per scoprire che

esiste effettivamente un Inverary. Addentrarsi in quel paese e trovare la torre, il veliero che traghetta le persone nella zona dove il tempo si è cristallizzato, il cimitero le cui tombe portano i cognomi che popolano la storia... vi farà venire in mente di chiedere a quei 300 abitanti se sanno che cosa si dice di loro in Italia. E nel caso che programmi hanno per il giorno successivo.

Come ogni cosa, anche le storie di Dylan col passare del tempo hanno perso un po' di mordente. Forse dopo il deludente film americano, da cui si è distanziato lo stesso Scavi, le storie si sono un po' spostate verso il cinematografico stereotipato, verso azioni e narrazioni più da schermo che da fumetto, e hanno perso un po' della loro profondità, dei loro strati di lettura, e sono sempre meno quegli 'angoli' da cui si può leggere e rileggere una storia. L'unico che è riuscito a colpirmi è un autore che ha avuto il coraggio di intercettare la mia frastagliata avventura con *Dylan Dog* per ben 2 volte consecutive, in un viaggio A/R da Roma a Bari (o Napoli, vatti a ricordare), facendomi trovare, in 2 edicole distanti centinaia di km, 2 dei 5 numeri che ha sceneggiato (e trovare proprio quei due su 300 numeri usciti ha avuto del miracoloso!). Bruno Enna è sardo, e oltre quei 5 numeri ha scritto dei *Dylandogoni* (gli albi grossi) e un paio di *Color Fest* (gli albi con storie a colori). Lo stile narrativo di Enna richiama molto alcune tecniche del cinema, ma è finora l'unico ad averle reinterpretate PER il fumetto in un modo sinceramente funzionale ed avvincente. Le vignette sembrano inquadrature in movimento, e carrellando indietro si aggiungono dettagli che arricchiscono (o cambiano) la nostra consapevolezza della situazione che viene presentata, dei personaggi che stanno agendo, dell'azione che si sta svolgendo. Enna ama cominciare storie in medias res (e io adoro leggerle) e spesso le interrompe sul più bello saltando di palo in frasca lasciando una suspense che solo un fumetto arricchito di quel pizzico di sana tecnica di cinema può dare. Bravo Bruno.

Giacomo Rebuzzi

# GLI STRATI DELLE NUVOLE

## Considerazioni da lettore di fumetti

**C**ari Lettori, chiedo venia: in questa circostanza non posso fare a meno di parlare in prima persona, cedendo al detestabile autobiografismo, dato che il tema di questo numero de *I Sorci Verdi* mi rammenta che, prima di diventare lettore di libri, scrittore, libraio - prima di diventare me stesso, forse, ero già un accanito lettore di fumetti.

Infatti, da che ricordo, appena imparai a leggere, m'accostai subito a giornalini e giornaletti. Fin dall'inizio fui istruito alle possibilità creative della lingua italiana, ben oltre i meri rudimenti, da compagni di gioco quali *Topolino* e *Tiramolla*, che altresì m'instillarono per primi il senso del comico, complice l'esemplarità dell'immagine. Più cresciutello, e più irriverente, m'associai alle sboccate, sfrenate malfatte di *Cattivik*, per poi passare, quasi adolescente, a *Dylan Dog* e al suo mondo malinconico e umoristico, venato di un orrore catartico. Infine, seguii il poliforme pifferaio magico dei grandi autori anglosassoni e angloamericani, e non l'abbandonai più (salvo tradirlo sporadicamente con alcune bellezze europee, sudamericane, orientali - persino italiane!). M'innamorai, insomma, dei fumetti complessi, stratificati e sperimentali di Alan Moore, Neil Gaiman, David Lapham, Grant Morrison, Garth Ennis... ma anche David B., Marjane Satrapi, Igort, Frederik Peeters, Alejandro Jodorowsky...

Questa carrellata mi consente di notare che alcuni fra questi autori sono stati in grado di servirsi della leggerezza e della buffoneria, proprie di quest'arte scientemente puerile, al fine di comporre originali prospettive poetiche e narrative: si pensi a *Persepolis* di Marjane Satrapi, mirabile sunto della storia dell'Iran dallo Scià a Khomeini, grazie a una visuale che segue da presso, con tratto bambinesco, l'infanzia della protagonista travolta dagli eventi.

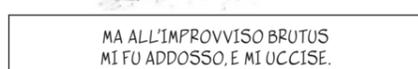
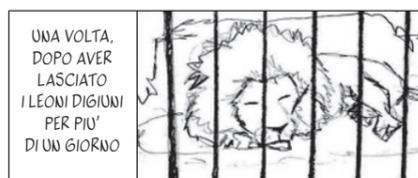
Vedo poi che altri tra i miei prediletti hanno addirittura trasmutato l'infantilismo fumettistico in una sapiente lievità e concisione, che permette di affrontare in maniera agile ed efficace i temi più intricati, i più oscuri: sicché, leggendo i loro fumetti, noi lettori possiamo agevolmente esplorare il mondo paranoico e psichedelico delle cospirazioni e delle utopie, sino a fare la conoscenza diretta dei patroni di ogni controcoltura, il marchese de Sade e Lord Byron (*The invisibles* di Grant Morrison); oppure possiamo in tutta comodità guardare il nero fondo della natura umana, scoperchiato da un'epidemia di perversione e follia senza via di scampo - giacché sulla Terra, evidentemente, non esistono eroi, né la salvezza è contemplata (*Crossed* di Garth Ennis e Jacen Burrows); o ancora possiamo, nei momenti di relax, esplorare al microscopio la lordura minacciosa e ridicola che brulica sull'epidermide delle odierne società, accompagnati da una delirante polizia biotecnologica denominata *La Mano* (*The Filth* di Grant Morrison e Chris Weston).

Un'ulteriore profondità del gioco fumettistico è raggiunta, per me, da quelle opere che riflettono sullo statuto e sul senso dell'umano immaginare, e sembrano avere l'ambizione di visualizzare nelle loro tavole quasi il regno stesso dell'immaginazione, spesso riscrivendone con intelligenza figure note o archetipiche: per esempio, *Sandman* di Neil Gaiman mette in scena un mondo del sogno fulcro e crocevia di immani cambiamenti, forse riflessi delle inquietudini moderne, in un universo nel quale gli uomini sono spaesate prede di demoni e dei, ma questi a loro volta soffrono della ristrettezza dei loro ruoli, invidiando la fragile, incalcolabile libertà umana, e dunque cercando di fuggire dalle loro prigioni strutturali.

(continua a p. 6)

# STORIA DI SAM

LIBERAMENTE TRATTO DALL'AUTOLOGIA DI SPOON RIVER, DI EDGAR LEE MASTER.





# OMAGGIO A WINSOR MCCAY





# SEI GIOVANE FINO A QUANDO CREPI

## Doppia intervista alla Scuola Internazionale di Comics

**C**on una certa dose di timidezza, goardia e incoscienza, varchiamo bellissimi le soglie di Palazzo Fè d'Ostiani, complesso bianco, imponente e settecentesco, in C.so Mattetotti, 54, a Brescia, in cui ha sede un distacco della Scuola Internazionale di Comics. Nato nel 2009, e inserito in una rete che, oltre a Brescia, unisce Roma Firenze Jesi Pescara Padova Reggio Emilia Napoli e Chicago, questo polo dell'Accademia delle Arti Figurative e Digitali presenta un'offerta didattica che si dirama nei corsi di Sceneggiatura per Fumetto, Fumetto, Illustrazione, Grafica Pubblicitaria, Animazione, Fumetto per Bambini e Colorazione Digitale. Determinati a esplorare questo luogo di studio e di lavoro, e decisi a vagliare le nostre brevi intuizioni in materia di fumetti, nonché per trovarne di nuove, approfittiamo dell'attenzione che ci concedono Riccardo Borsoni (Direttore della Scuola e docente del corso di Sceneggiatura per Fumetto) e Giuseppe Baiguera (corso di Fumetto). Dopo un giro di perlustrazione delle aule, intonacate di bianco, e dove le pareti e i grandi tavoli sono cosparsi di tavole e disegni, e dopo aver fatto la conoscenza di Paola Mucciarelli (Web Design, Grafica Pubblicitaria), che si è mostrata molto disponibile nei nostri confronti, quanto curiosa e interessata riguardo al progetto che portiamo avanti, possiamo iniziare con l'intervista, e sentire cosa hanno da dire questi perfezionisti di un'arte spesso ignorata o bistrattata.

**Iniziamo da domande abbastanza generali sulla Scuola: da quanto tempo esiste, che tipo di formazione intende dare, e che impostazione sceglie riguardo all'arte grafica.**

**BAIGUERA:** La Scuola esiste da cinque anni, da ottobre saranno sei, ed è in crescendo, vale a dire che ha incrementato il numero di allievi, fino ad arrivare, ad oggi, al numero di centoventi. L'insegnamento si divide in corsi specifici, che prendono una direzione in base all'interazione, nel tempo, fra docenti e allievi. Poi dipende dai corsi e dalle persone. Quelli di Illustrazione, per esempio (parlo in generale), sono come i tennisti, giocano da soli, hanno un approccio molto personale, se non agonistico. Il Fumetto, invece, è già un lavoro sul linguaggio, sulla presentazio-

ne, sul coinvolgimento narrativo, ecc... Cosicché, se in un primo periodo gli allievi devono abbandonare le loro prime velleità, ritrovano, man mano, verso il terzo anno, la propria personalità.

**Una formazione, dunque, che è effettivamente un percorso...**

**BA:** Noi insistiamo sempre sul fatto che *disegnare bene e fare un fumetto non è la stessa cosa*. Il fumetto è al servizio della storia, significa raccontare storie per immagini. In questa dimensione i virtuosismi possono valere ben poco. Si può dire che se sei Michelangelo, ma non sai raccontare una storia, sarai solo Michelangelo.

**Diciamo che ti accontenterai di essere Michelangelo.**

**BA:** Per fare un esempio concreto: il 96% dei fumetti Marvel è fatto di racconti disegnati benissimo, ma che hanno alla base storie insulse. Poi puoi trovare fumetti anche disegnati male, ma che ti fanno riappacificare col genere. L'esperienza formativa permette di affinare la consapevolezza e la maturazione, che a vent'anni non hai, ed è giusto non averle a quell'età. Insomma, il giovane ambizioso deve farsi anche umile, e ammettere che i Michelangelo del fumetto, come quelli dell'arte, sono e saranno sempre rarissimi.

**Quindi cercate di far passare un concetto altamente narrativo di fumetto. E a quale stile o corrente vi rifate?**

**BA:** A scuola si cerca di far passare concetti tecnici e poetici. Ci rifacciamo al fumetto classico, nell'accezione positiva, cioè a tutto quel fumetto non particolarmente sperimentale che ha sviluppato il linguaggio (Alex Toth, Alex Raymond, Hugo Pratt, Alberto Breccia e la Scuola Argentina...).

**Ma di che periodo stiamo parlando?**

**BA:** Beh, l'età dell'oro del fumetto si colloca fra gli anni '40 e gli anni '60...

**Quindi un periodo abbastanza lontano dalla sua nascita...**

**BA:** Sì. Diciamo che il fumetto è quasi contemporaneo del cinema, sorge a cavallo fra 8 e '900, vedi Yellow Kid... Poi, come tutti i linguaggi, muta ancora, ha fatto i conti con il cambiamento della società (la TV, l'apparizione di nuovi media, di nuove forme comunicative...).

**Va bene. Dicevamo dunque, il fumetto come stile altamente comunicativo, per u-**

**sare una parola generale, e il fumettista come narratore...**

**BORSONI:** Certo. I fumettisti possono essere disegnatori mediocri, ma che capiscono le potenzialità del media fumetto. Perché il fumetto è un linguaggio, e come tale è composto da codici anche molto raffinati (l'inquadratura; le onomatopee; i simboli grafici - es.: le note musicali; il parlato - con i balloon, le didascalie, il pensiero indiretto, l'io narrante ecc...).

**Quindi, parlando di potenzialità, il fumetto ne ha molte...**

**BO:** Il fumetto, come si vede, è altamente versatile, è uno strumento mobile. Inoltre è popolare, per l'immediatezza con cui viene recepito, per lo stile comunicativo. Se a questo si aggiunge un bel disegno, allora il discorso migliora ulteriormente, ma non è una componente necessaria, né tantomeno sufficiente.

**Qual è l'importanza della sceneggiatura nel fumetto?**

**BO:** La sceneggiatura non investe solo il dialogo, ma tutte quelle scelte stilistiche, narrative e ritmiche, a partire dalla scelta della griglia in cui è suddivisa la pagina.

**E quali sono i criteri di scelta di una griglia particolare?**

**BO:** Allora, i fumetti nascono come momento ludico interno ai quotidiani, composti da una sola fila di disegni (da qui il nome "Strisce". In Francia li chiamano ancora "Bandes dessinées"). Poi le strisce, dato il successo ottenuto, sono state raccolte in volumetti. Infine, sono state abbinate. Ora, non voglio addentrarmi in discorsi eccessivamente tecnici, ma per esempio, *Tex* in origine aveva tre strisce abbinate, usate ancora oggi e chiamate "gabbia bonelliana", dal nome dell'autore e poi editore Sergio Bonelli. I francesi invece avevano generalmente griglie di quattro strisce. Poi a seconda del paese ci sono varie peculiarità. Negli USA è molto importante la colorazione. In Giappone usano generalmente il doppio delle pagine. I sudamericani adottano una distribuzione più libera, meno codificata rigidamente, anche se sotto c'è comunque una struttura ben definita...

**Abbiamo accennato alla nascita dei primi fumetti. E quali sono, invece, gli antenati del fumetto?**

**BO:** Ah, è una questione annosa, e di cui non se ne vede la fine. Si potrebbe dire che l'antenate è la Colonna Traiana...

**Oppure la Via Crucis... O i geroglifici...**

**BO:** Sì, certo. Ma un elemento che distingue i fumetti da queste forme, è il fatto di essere *divulgati* a mezzo stampa. I primi, come ho detto, erano tavole interne a quotidiani, pubblicati contemporaneamente negli USA e in alcuni paesi europei, quindi godevano di un'ampia diffusione. Un altro elemento sono le *sequenze*. E questo si può dire anche dei geroglifici... La cosa importante è che il fumetto ha un'accezione *pop per eccellenza*, senza con questo sminuirne la raffinatezza.

**A proposito di sequenze, sono un elemento che i fumetti hanno in comune al cinema...**

**BO:** I due generi sono più legati di quanto non si pensi. Fondamentalmente, nel fumetto, bisogna realizzare una *visualizzazione*. In America, tra l'altro, durante la realizzazione di un film, esiste la figura del visualizer: un personaggio che aiuta il regista e gli attori disegnando le scene. Inoltre, dopo gli anni '80 (dopo la cosiddetta Rivoluzione Americana, ad opera di Frank Miller e altri), c'è un superamento del sistema delle griglie in vere e proprie simulazioni, ottenute con incastri e tecniche di regia. C'è un assioma che ripetiamo sempre qui a scuola, che recita: *ciò che per il cinema è il tempo, per il fumetto è lo spazio*. Ad un tempo d'inquadratura lungo, nel fumetto corrisponderà una vignetta grande. In Giappone usano molto questa tecnica. Anche per varie pagine c'è una successione di vignette grandi. Tutto questo crea l'effetto di rallentamento e aumenta l'importanza del momento. Sempre in Giappone, nei cartoni animati, hanno scoperto che il sonoro e il movimento di camera sul disegno fermo permettono di sopprimere a una quantità di disegni intermedi.

Inoltre, dal 1978, ancora il Giappone tende a far diventare seriale anche il cartoon, e questo porta ulteriori esigenze narrative. Per esempio, si inizia a rappresentare una composizione di emozioni, rispetto a prima che ci si focalizzava in una sola direzione. Il fumetto dev'essere *il più elastico possibile*, diverso in base al format in cui è presentato.

**Invece in che misura hanno influito le nuove tecniche di realizzazione del fumetto?**

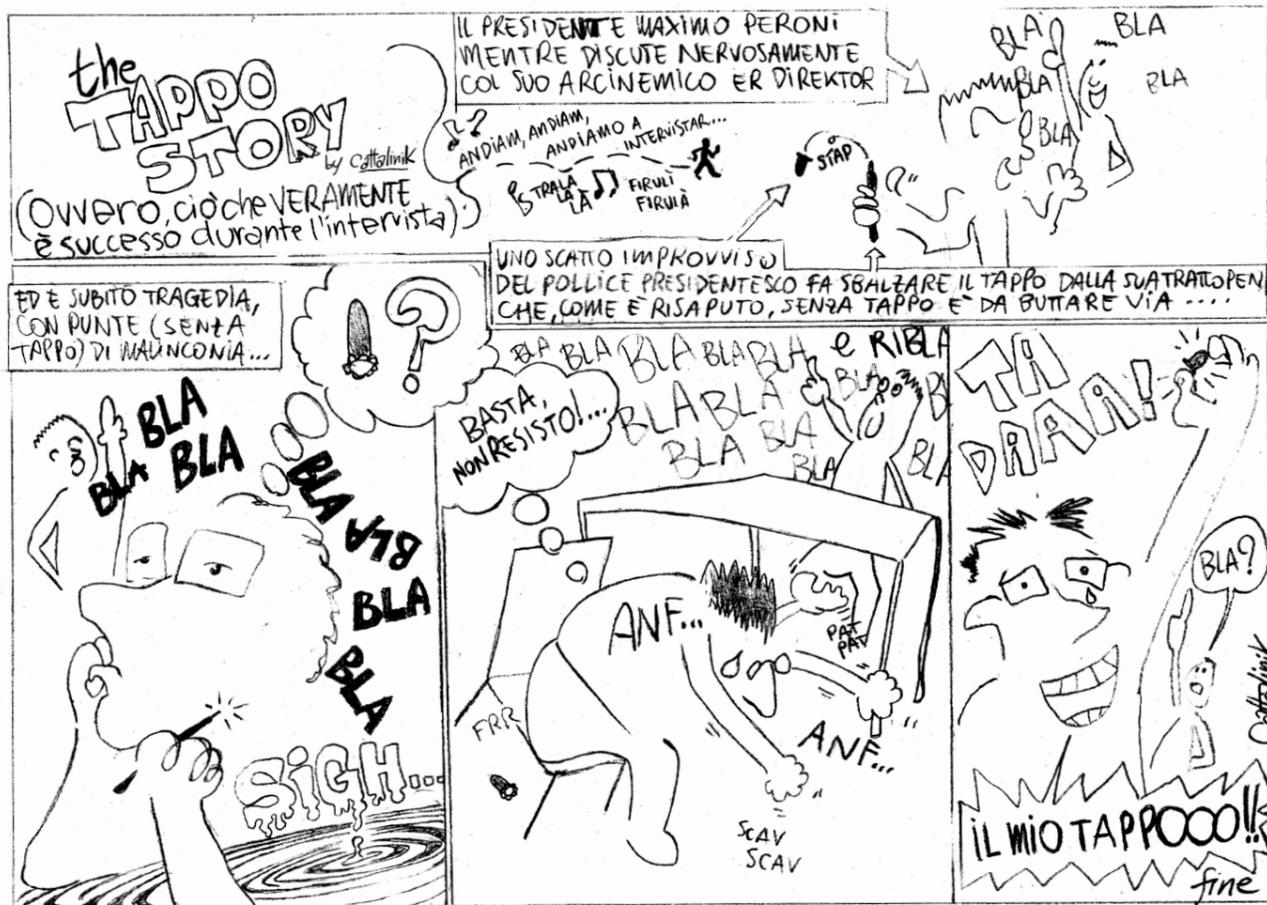
**BO:** Le nuove tecniche non hanno cambiato nulla dal punto di vista narrativo. Il cambiamento interessa più gli autori che i fruitori. Per esempio, cambiano le modalità sul controllo del materiale (l'alta velocità delle comunicazioni, le cartelle condivise...). Se prima bisognava fare i chilometri per controllare una bozza, ora lo si può fare, senza spostarsi, tramite il computer. Prima c'erano i poster sulle pareti, ora c'è l'hard disk. Ecco, *non esistono più gli originali*, ci sono i file. Magari c'è un originale chinato, ma molto spesso si lavora direttamente sul computer. È quasi come la serigrafia.

**Che differenze ci sono tra la pagina cartacea e il foglio elettronico?**

**BO:** I fogli elettronici sono in pratica stampati. Ma non c'è alcuna differenza, perché si può lavorare sul computer manualmente, grazie alle *tavolette grafiche*. Non è così diverso, ci si abitua. All'inizio [si gira, e prende, con fare quasi rituale, un astuccio, consumato dall'uso, e ne tira fuori il contenuto, come un relitto, o come un tesoro - N.d.A.] usavamo questi, si chiamano *pennarelli micrometrici*, che hanno punte e spessori diversi, per diversi impieghi. Poi è arrivato questo, dai giapponesi, una *penna-pennello*, con la punta inchiostrata sensibile e adattabile come quella di un pennello, così da poter regolare il tratto. Ma ormai, con il computer e l'apparecchiatura elettronica, si può fare tutto in casa.

**A parte questo, lei diceva, non ci sono cambiamenti strutturali nel fumetto.**

**BO:** Mi ripeto, ma il fumetto è essenzialmente un linguaggio. Qualsiasi sia la macchina da scrivere su cui si scrive, le regole e la struttura del pensiero rimangono le stesse. E anche





se il segno è fresco, vitale, la costruzione della storia è lunga.

**Da qui, le collaborazioni...**

BO: Sì, anche se è difficile lavorare in staff. Cioè, è difficile trovare un collaboratore che valorizzi le idee del collega. Si capisce come si creino coppie di fumettisti che attraversano i "secoli" (Berardi/Milazzo, Goscinny/Uderzo, Moebius/Jodorowsky...). Sono sodalizi di affinità linguistica, per scelte tematiche, per quanto riguarda le soluzioni grafiche... si viene a creare una *complementarità*, un incontro e un completamento. Chi lavora singolarmente, invece, per forza di cose ha una produzione relativamente limitata. Non appena si parla di *fumetto seriale*, che richiede una continuità, un impegno periodico, si passa necessariamente al concetto di staff.

**Come vede il futuro del fumetto?**

BO: C'è stato allarmismo per l'avvento dei videogames, perché avrebbero potuto sottrarre una fetta di ipotetici lettori. Ma io non sono d'accordo: il fumetto è suscettibile di trovare un'altra collocazione di mercato e una diversa fruibilità artistica, diventando un prodotto sempre più

specializzato e mirato: un prodotto di qualità e bravura tecnica. Non è che se c'è la macchina fotografica digitale, chi usava quella prima non fotografa più. La forma-fumetto continuerà a esistere e a contaminarsi con altre forme. E i ragazzi degli ultimi anni sono bravissimi sul piano tecnico-artistico. Il problema piuttosto è: *chi dà loro gli stimoli?* Non è un caso l'esplosione di fumetti negli anni '70; i protagonisti del tempo vivevano in un mondo pieno di stimoli, che si prestava alla rappresentazione fumettistica. Essendo pop, il mezzo si imbeve di ciò che la società impone. Il fumetto c'è dove c'è una cultura popolare viva, di volta in volta rappresentata dal cinema, dai murales, dalle serie televisive...

**Concludiamo in velocità con: gioie e dolori del fumettista; i limiti del fumetto; il futuro e la situazione in Italia.**

BA: Come diceva, mi pare, Alex Toth: «Fare fumetti ti ucciderà». Chi fa fumetti sarà sempre sul chi va là; ti fai il culo quadro, non ti caga nessuno... è dura... Ed è un lavoro continuo, quando molli un attimo perdi tutto, è frustrante a manetta... Un bel prezzo da pagare per una passione.

**È come suonare uno strumento: si perde subito l'abilità, se lo si trascura, e si impiega un po' a ritrovarla.**

BA: Se fai il chitarrista rock, te la porti via ogni tanto. Qua, invece, ti beccano sempre, chi legge fumetti, tutti nasoni... Come diceva Truffaut, ognuno fa due lavori: il proprio, e il critico.

**E invece, per quanto riguarda i limiti del fumetto?**

BA: I limiti del fumetto sono anche le sue peculiarità. Come tutti gli strumenti di comunicazione, è uno strumento potenzialmente illimitato, il limite è tuo. I pregi, per esempio: gli effetti speciali sono a bassissimo prezzo. Insisto, i veri limiti stanno in chi fa i fumetti. Ah, certo, i limiti sono soprattutto editoriali. Dietro le superstar del momento c'è una schiera di gente che lavora in silenzio: o diventi una star, o rimani nell'ombra. Ma i talenti ci sono sempre, a ogni generazione: per restare in ambito bresciano, qui sono nati Gigi Simeoni, Fabio Pezzi, Giancarlo Olivares, Mario "Majo" Rossi e Andrea "Red" Mutti, poi apprezzati in tutta Europa. E adesso abbiamo l'editore indipendente MalEdizioni, che

organizza il festival "Tra le nuvole", dedicato al fumetto contemporaneo.

**E la situazione complessiva dell'Italia?**

BA: Dell'Italia posso dire solo peste e corna. Con la crisi, tranne in rari casi (esempio: Bonelli), il fumettista è stato in prima fila a prendere le mazzate: per chi vuole campare di fumetto è dura. Basti pensare che una tavola viene pagata in media 50 euro, e per farla ci impieghi tre giorni, fate un po' i conti... Poi vai in Francia e ti trattano come un avvocato... Inoltre l'utente medio non è più quello di quarant'anni fa. Bisogna continuare a reinventarsi, ad aggiornarsi, non si è mai arrivati. Conclusione: a cinquant'anni uno è ancora giovane, deve esserlo, è costretto ad esserlo. Sei giovane fino a quando crepi.

Giacomo Cattalini - Massimiliano Peroni

**La Redazione ringrazia Riccardo Bonsoni e Giuseppe Baiguera per la disponibilità a questa conversazione.**

## IL FUMETTO - AMORE E MERCATO

Dialogo tra un fumettivendolo e un appassionato di fumetti

**S**tefano Rizzo: Per me le fumetterie sono fonte di felicità. Lo sono perché vendono fumetti, che amo, ma lo sono anche perché hanno certe caratteristiche uniche. Spiegare perché una fumetteria è una cosa bella a chi non la conosce è uno degli obiettivi di questa conversazione in cui io, in qualità di grande appassionato e cliente "storico", ho voluto incontrare Dario Ferrera, responsabile della sede di Brescia (Corso Palestro 50/A) di Manicomix, una delle fumetterie più frequentate della città. Ciao Dario! Frequento la fumetteria dove lavori da più di vent'anni (fin dalla precedente "incarnazione", l'indimenticabile Imago ma raramente ci è capitato di parlare in generale del tuo lavoro e di cosa sia una fumetteria. Mi piacerebbe sviscerare alcune questioni sul mercato, sul fumetto come prodotto e come arte, sulla clientela e molto altro.

**Per incominciare... Quanto secondo te conta la passione e la conoscenza di ciò che vendi per il tuo lavoro? Per me è una cosa fondamentale e forse, purtroppo, sempre più rara. Io direi addirittura che nell'adolescenza ho avuto in alcuni librai e fumettivendoli (in alcuni casi semplici commessi) dei veri e propri "maestri" di cui aver fiducia per conoscere nuovi libri e fumetti.**

Dario: (ride) Grazie allievo! Sì, la passione conta tantissimo, il nostro è un settore in cui la passione è quasi tutto. Senza empatia con i clienti sarebbe impossibile lavorare trasmettendo loro le giuste vibrazioni. A tutt'oggi mi capita di sentire clienti giovani e giovanissimi dire "da grande voglio fare quello che fai tu", quindi direi che il livello di passione infusa nel mio lavoro è ancora altissimo! E ovviamente il rapporto stretto con i clienti è parte integrante del mestiere. A differenza di altre realtà commerciali, i nostri clienti sono di tipo abituale, pertanto la fiducia è alla base del nostro successo. Non ci limitiamo a vendere un fumetto, cerchiamo di consigliare ciascun acquirente, coccolarlo e seguirlo al meglio per far sì che associ la sua passione alla nostra professionalità. Tu andresti da un fumettivendolo di cui non ti fidi, oppure che non capisce le tue esigenze?

**S: Evidentemente no! Infatti un'altra cosa che volevo precisare riguardo alle fumetterie è che non sono intercambiabili. Nessuna è uguale all'altra, ognuna ha il suo campo di maggior competenza e specializzazione e un'empatia più o meno alta e diversa con i clienti.**

**Ho parlato di passione e già questa è una differenza da altri negozi o attività commerciali. Per il fumetto c'è appunto una passione che non esiste per tut-**

**ti i prodotti. Cos'è secondo te la passione per i fumetti?**

D: Beh, la passione per i fumetti è assai viva e duratura perché così è il fumetto: seriale. Non ti accontenti di un singolo numero, arrivando al punto di desiderare TUTTI i numeri. Altre passioni (senza andare lontano: i libri), sembrano a volte meno sentite perché non si vivono letteralmente mese per mese, settimana per settimana seguendo il ritmo delle uscite.

Essere lettori accaniti di fumetti è... un lavoro.

**S: Ah! Un lavoro! Non l'avevo mai percepito così, ma credo tu abbia proprio ragione. C'è bisogno di impegno, fatica, studio, costanza e una sorta di esercizio di fedeltà nell'essere lettori appassionati di fumetti - ma potrei dire "innamorati di fumetti"!**

D: Hai detto la parola esatta: innamorati. Ecco perché la madre/nonna/fidanzata/convivente/amante/moglie fa spesso fatica a capire il perché di tutta questa passione smodata nei confronti dei "giornaletti". Le donne (non appassionate di fumetti) sono i miei peggiori nemici (ride).

**S: A proposito di donne, battute a parte... Un tempo il fumetto era una cosa principalmente da maschi, tranne i fumetti Disney che erano letti anche dalle bambine. Mi sembra che ci siano state poche eccezioni fino agli anni '80. Una di queste era ad esempio Valentina Mela Verde di Grazia Nidasio. Con l'arrivo del manga, molto vari dal punto di vista tematico, e parallelamente di Dylan Dog, si è creato un folto pubblico femminile. È un caso che sia nato tutto negli anni '80 o c'è forse un motivo di trasformazione culturale e sociologica?**

D: Sei ancora stupito del vedere tante ragazze in fumetteria? Io no. Ora come ora sono loro il principale oggetto d'attenzione del marketing. E faccio notare, collegandomi alla battuta di prima, che vivono le loro passioni per i fumetti in maniera meno sofferente rispetto a noi maschietti. Penso comunque che questo cambiamento sia frutto della massiccia presenza di cartoni animati giapponesi specificatamente dedicati all'audience femminile nei nostri palinsesti televisivi da circa 30 anni. Aggiungo che adesso è "cool" leggere fumetti... Insomma, senza lettrici di fumetti le fumetterie non avrebbero mai fatto il salto di qualità che si è visto negli ultimi 10 anni.

**S: Cosa intendi per vivere le passioni "in maniera meno sofferente"?**

D: Tu riusciresti a vivere con dei fumetti della stessa serie disposti sulla tua biblioteca personale non in rigoroso ordine di numero? Riusciresti a dormire la notte senza uno dei numeri della suddetta serie, con la biblioteca che ti guarda ululando dal dolore per la mancanza del fumetto? Io credo di no, mentre una lettrice con molta probabilità sì. Il lettore maschio vive ten-



© Francesca Moreni

denzialmente la collezione di fumetti in maniera fisica, se non "maniacale", "perversa"; trae piacere anche dal solo guardare la propria collezione. Il fumetto come una sorta di feticcio, un'estensione di sé...

Una lettrice, invece, vive la sua passione per le emozioni che le trasmettono gli albi e per quello che rappresentano. Se ci pensi bene, è un'allegoria della diversa visione del sesso; ecco cosa intendo quando dico che vivono diversamente la loro passione.

**S: Devo ammettere che il solo pensiero di una biblioteca ben costruita e conservata mi dà un senso di pace e di esaltazione allo stesso tempo. Resisto alla tentazione di approfondire il parallelo con il sesso... Restiamo così, nell'ignoranza, senza spalancare le porte delle forze dell'inconscio...**

Un'altra delle mutazioni epocali vissute dal fumetto è stata quella della sua approvazione come lettura libera. Un tempo il fumetto era talmente mal visto che persino a livello di linguaggio non veniva nominato. Così raccontava Furio Scarpelli. Pochi ragazzi del dopoguerra potevano leggere liberamente fumetti. Poi, piano piano, grazie ad alcuni intellettuali e redattori come Oreste Del Buono e alla rivista *Linus*, a Gandini e a Umberto Eco, si

è potuto parlare dello status artistico del fumetto. Io ritengo che certamente il fumetto sia arte nel senso popolare del termine. In alcuni casi lo è anche nel senso colto. Oggi, però, molti autori e giornalisti cercano una sorta di canonizzazione del fumetto, a mio avviso sbagliando, perché la canonizzazione blocca una delle caratteristiche del fumetto stesso e cioè la freschezza, l'imprendibilità, la sua natura impura, ribelle, che forse era una delle sue caratteristiche più interessanti quando era censurato o ignorato. Hai un'opinione a riguardo? E a questo proposito, come vedi il fenomeno per cui il termine graphic novel, esistente in inglese dagli anni '70, è usato in Italia da qualche anno come etichetta volta a presentare e magari nobilitare il fumetto anche presso le case editrici non specializzate?

D: Non la vedo esattamente nel tuo stesso modo: il fumetto non è mai stato completamente libero e ribelle; solo, è così che ci piace pensarlo. C'è sempre stata e sempre ci sarà una logica (e una strategia) commerciale dietro la produzione dei fumetti. Vero è che il termine "graphic novel" è oggi talvolta abusato o usato impropriamente, quale furbesco marchio di qualità artistica, per i più svariati prodotti fumettistici.

La canonizzazione di cui parli è frutto pro-

tabilmente dell'assuefazione – e conseguente, o parallela, omologazione – di cui soffrono in generale i nostri tempi. Chi scrive un “capolavoro” (in qualsiasi campo) può essere soltanto qualcuno che ha assorbito appieno la lezione dal passato ed è riuscito a fare un piccolo salto in avanti, contrastando l'influente luogo comune secondo il quale “tutto è già stato fatto/detto/pensato”.

Chiaramente esistono delle eccezioni, a livelli diversi, con esiti differenti: se leggi un albo di Zerocalcare, vedi come sia possibile fare ancora un fumetto fresco, nuovo, non copiato da qualcosa di già esistente ed anche, se vogliamo, ribelle (nel senso che è figlio genuino della nostra generazione e si fa portavoce di paure e aspettative attuali).

**S: Non disconosco le capacità di Zerocalcare ma mi sembra che rimanga in un ambito limitato rispetto alle cose di altri fumettisti italiani, come Gipi o Fior, che sono riusciti a rinnovare anche la tecnica del racconto e a riflettere sul racconto di sé (nel caso di Gipi).**

D: Intendiamo: Zerocalcare non ha fatto nulla di rivoluzionario; semplicemente, parla al ragazzo trentenne con il suo stesso linguaggio. Gipi sta facendo un percorso completamente diverso, cercando di portare al grande pubblico il suo particolare linguaggio. Segnati che tra 30 anni rifacciamo l'intervista e vediamo chi è passato alla storia e chi è caduto nel dimenticatoio come meteora passeggera.

**S: Quali sono i fumetti che ami di più? Hai cambiato gusti con l'età?**

D: Impossibile fare un elenco completo, finirei con l'occupare tutto lo spazio di questo numero de *I Sorci Verdi*!! Come tutti, penso che abbiamo delle passioni durature e delle passioni passeggere, e se ti devo nominare al volo le passioni durature dico senza esitazioni *L'Uomo Ragno* classico degli anni '70 (il Peter Parker che nonostante i superpoteri non riusciva a sconfiggere i superproblemi della sua vita quotidiana) e le storie dei paperi Disney di Carl Barks

(fu il primo fumetto che mi fece capire che esistono autori diversi per gli stessi personaggi, e che certi autori sono un po' più bravi degli altri).

**S: Meno male che questa domanda l'ho fatta io a te e non tu a me, perché non sarei riuscito a scegliere solo due nomi! Come hai fatto? Quei due capolavori che citi, lo *Spider-Man* di Stan Lee, Ditko, Romita ecc e l'opera geniale di Barks sono pure per me fondamentali, ma ci sarebbero da fare moltissimi altri nomi... Ok, a differenza tua fallisco completamente nel tentativo di NON fare una lista: Pazienza, Moebius, Alex Toth, Bill Watterson, Harvey Kurtzman, Alan Moore, quel capolavoro di compostezza e sceneggiatura che è Michel Vaillant, i fumetti di Goscinny, i racconti anni '50 della EC Comics, *Prince Valiant*, *Krazy Kat*, il *Popeye* di Segar e molte altre strisce (ovvero l'anti-graphic novel per eccellenza!) e tonnellate di carta inchiostrata e colorata che mi piace pensare a volte come minuscoli letti su cui volare, come *Little Nemo* di McCay (un altro dei capolavori da citare!).**

D: La mia premessa è stata appunto che era impossibile fare un elenco completo. Ti dico solo che tra me e te non abbiamo citato Will Eisner... vado a cospargermi il capo di cenere!

**S: Oddio, è vero... Questo momento della conversazione mi fa venire in mente che moltissimi grandi capolavori del fumetto non sono più disponibili perché esauriti o perché fuori catalogo. Quali sono i fumetti che vorresti tornassero sugli scaffali? In generale come vorresti che fosse il mercato del fumetto da questo punto di vista?**

D: Pensa se tu entrassi a chiedere in una libreria una copia de *La divina commedia* di Dante e ti sentissi dire che è fuori catalogo, che uscirà una ristampa ma non si quando. Ecco, questo è quello che sono costretto a rispondere quando mi cercano *Watchmen* di Moore e Gibbons! È u-

na problematica che ha sempre afflitto il nostro settore, vedo però più attenzione da parte delle case editrici in questo senso, e sono fiducioso per il futuro.

**S: A mio parere è positivo che il fumetto si venda anche in libreria ma trovo assurdo che non si voglia valorizzare una rete di vendita specializzata ad alta competenza come le fumetterie! Eppure sembra che anche molti piccoli editori (come Bao Publishing, tra le migliori case editrici italiane di fumetti) puntino principalmente ad arrivare alle librerie di varia.**

D: Messa così è riduttiva: le case editrici puntano alle librerie di varia perché è quello il mercato del futuro ed è giusto e corretto che facciamo così. Dall'altra parte la rete delle fumetterie indipendenti è troppo frammentaria e disordinata per poter fare un discorso di collaborazione con le singole case editrici. Il caso che citi tu della Bao è emblematico: punta (giustamente) alla grande distribuzione ma vorrebbe avere anche un occhio di riguardo per la distribuzione indipendente. Ha anche fatto recentemente un incontro (per presentare le novità e parlare del futuro) a cui ha invitato tutte le fumetterie d'Italia ma a parte noi (che siamo stati invitati come catena Games Academy) si sono presentati in non più di 2-3 negozi.

Essere un negozio specialistico indipendente vuol dire essere costantemente in guardia sul mercato attuale: chi si distrae un attimo è perduto.

**S: Come consideri l'edicola? Il fumetto è nato lì, in quei chioschi dove a me sembrava quasi di comprare dei tesori, sconosciuti allo stesso edicolante! E che differenza c'è tra il cliente da edicola e quello da fumetteria? Anche tra i fumetti proposti c'è differenza tra i due canali...**

D: Parli di un mondo lontano, un mondo fatto di edicole a chiosco che non esistono praticamente più, una sorta di periodo liberty delle edicole (gli anni '80, quando ogni edicola tra-

boccava di fumetti, buste a sorpresa e figurine di ogni tipo). Un mondo che non tornerà più. La distribuzione da edicola è destinata a scomparire, prima o poi. La comparsa dei giornali in vendita in altri mercati (supermercati, autogrill e via dicendo) ha condannato a morte le edicole. Il lettore da edicola e il lettore da fumetteria una volta erano due tipi di cacciatori diversi, e con la crisi distributiva delle edicole il lettore da edicola ha scoperto un nuovo, vasto mondo da esplorare nelle fumetterie.

**S: Come sta il mercato del fumetto attualmente? Ci sono in atto mutamenti significativi? Quali sono i maggiori problemi che riscontri nel mercato, dal punto di vista della distribuzione e del rapporto con le librerie di varia?**

D: Il fumetto sta bene, il fumetto vende tanto ma le librerie specialistiche soffrono il momento di congiuntura negativa, e le librerie di varia non fanno ancora i numeri di vendita che contano.

Cosa ci riserva il futuro? Penso che accadrà quello che è successo al mercato dei videogiochi negli ultimi 10 anni: una progressiva diminuzione del numero di negozi indipendenti in favore di catene specialistiche sempre più grandi e in favore di reparti specializzati nelle librerie di varia. La variante che farà pendere l'ago della bilancia? La distribuzione delle testate che al momento escono solo in edicola: come dicevo sopra le edicole stanno passando probabilmente il peggior periodo dal dopoguerra ma al momento rappresentano anche la distribuzione più capillare di fumetti in Italia. Chi si aggiudicherà la vendita delle testate da edicola probabilmente vincerà la partita.

**S: Un racconto tipo da fumetteria per chiudere l'intervista?**

D: Entra un signore in negozio, gira per cinque minuti buoni e poi mi si avvicina: “ma i fumetti non li vendete più? Quelli BELLI intendi!”.

Stefano Rizzo & Dario Ferrera

## GRATICOLA

### SI SCRIVE FUMETTO, SI LEGGE...

**P**arlamo di distribuzione e penetrazione; quanto vi interessa “bucare” nelle librerie di varia e piazzare i vostri libri negli scaffali di fumetti “per l'infanzia”?

Ecco, appunto. Tantissimo. Perché le persone che ancora non sanno di aver voglia di leggere fumetti sono proprio lì.<sup>1</sup>

Parte forse da questa affermazione, e più nel dettaglio dalla sagace domanda, la nuova avventura del fumetto. Perché nuova? Perché il mondo dei comics, oggi più che mai, vive in un limbo da cui gli è difficile emergere; perennemente diviso fra “romanzo incompleto”, quando si sviluppa in graphic novel, e prodotto di nicchia, passatempo popolare e prodotto da edicola. Lo snobismo con cui veniva trattato questo prodotto però, oggi, deve necessariamente venire meno: fattore cruciale, come vuole la moderna società, è l'indice di consumo e di fatturato che il prodotto fumetto sta conquistando su tutto il territorio nazionale. Non da meno, il deciso cambio di rotta che sta portando i lettori generici e vedere “con altri occhi” le tematiche che esso porta con sé.

Andiamo con ordine: quella che per noi è la ribalta del fumetto, ci riporta immediatamente a titoli di grosso calibro come *Tex* (creato dal grande Sergio Bonelli nel 1948) e *Dylan Dog* (ideato da Tiziano Sclavi nel 1986), solo per citarne un paio. Il consumatore seriale di queste serie era probabilmente il miglior amico dell'edicolante, giacché soltanto in edicola era possibile trovare questo tipo di prodotto. Da qualche anno a questa parte, però, questi titoli hanno buona diffusione anche nelle librerie, prevedendo particolari ristampe ed edizioni di lusso, con disegnatori particolari (basti pensare alle prestigiose edizioni di *Tex* editte da Rizzoli) e rilegature ad hoc. Un netto cambio di rotta che ha spinto il fumetto verso una diversa prospettiva, dettato anche dal tentativo di approp-

ciarsi in modo più adulto a storie che fino a ieri, semplicemente, intrattenevano. Dylan Dog, investigatore dell'incubo, ha forse da offrirci qualcosa di più delle sue avventure e delle battute di Groucho, pittoresco assistente? Decisamente sì, qualcosa c'è: quegli incubi, di cui il nostro va in cerca, non sono forse le più recondite e ancestrali paure dell'uomo? Il suo atteggiamento, non è forse quello di un uomo alle prese con un adescante ignoto? Non vuoto intrattenimento, dunque; o meglio, non solo: un rapporto più profondo lega le tavole ai nostri occhi, non ci sono dubbi!

Ma oggi? Cosa rappresenta per noi, oggi, il fumetto? Che svolta ha preso, perché questo mondo sembra sempre più un fiume in piena? Finalmente, dalla sua lontana origine, che si vuole risalente addirittura al 1884 (ma ci accontentiamo dei primi del '900), l'arcana parola fumetto sembra incrociare la strada di quella parolina che, nell'Italia di oggi, sembra stonare: cultura.

*Come avete intenzione di lavorare e valorizzare con gli autori italiani che state pubblicando?*

Gli autori italiani che abbiamo in scuderia sono per ora pochi, ma in crescita, e cerchiamo di selezionarli in base alla nostra capacità di veicolare i loro messaggi narrativi.<sup>2</sup>

Oggi più che mai, ritroviamo sugli scaffali storie importanti, percorsi di crescita e storici in cui si mascherano autobiografie, rutilanti invenzioni e leggende metropolitane. (Basti pensare all'acclamato *Portugal*, di Cyril Pedrosa, capolavoro autobiografico che lo ha portato alla ribalta in Italia). Siamo davanti ad uno sviluppo intimo, profondo, con uno stile marcato e preciso in grado di comunicare un determinato messaggio. Gli occhi non bastano più, dunque: spazio al lettore, alla sua capacità di entrare a far parte di quelle tavole costate fatica e esami di coscienza.

Volete la prova? Eccola: la candidatura di Gipi,

fumettista di rilievo nel panorama italiano, al premio Strega 2014. Con il suo *Una storia*, che sono in realtà due storie, è addirittura arrivato nel salotto di Fabio Fazio, ospite d'onore di “Che tempo che fa”, programma di riferimento della TV italiana e campana di risonanza importantissima. Proprio Gipi, però, in una recente intervista rilasciata dopo l'esclusione del suo volume dalla cinquina finale del Premio Strega, risponde così alla domanda se fosse giusta o meno la candidatura di un fumetto ad un premio prettamente romanzesco-letterario: “Credo che se dovessi rispondere veramente alla domanda se sia giusto o no, ti risponderei di “no”, ti dico che probabilmente avevano ragione quelli che non mi volevano in lizza, perché il mezzo espressivo del fumetto è un altro, ha una diversa logica e il modo in cui crea emozioni è differente.”<sup>3</sup>

Dove vogliamo andare a parare? Dove ci porta la risposta di Gipi? Questa può essere forse un'analisi basilare, ma sembra che il fumetto debba oggi reclamare quel posto che gli spetta di splendida entità fisica a sé, perfettamente sviluppata e in grado di crescere sola, senza aiuti o investimenti altrui. All'ombra frondosa di quell'albero chiamato cultura. Sì, si scrive fumetto, a volte si legge cultura.

Mattia Orizio

<sup>1</sup> Estratto dell'intervista rilasciata da Michele Foschini e Caterina Marietti di Bao Publishing a Davide Occhione. Qui il link che rimanda all'intervista completa <http://www.occhione.com/WordPress/index.php/migliori-amici-fumetti-foschini-marietti-bao-publishing/>

<sup>2</sup> V. nota 1.

<sup>3</sup> Estratto di un'intervista a Gipi, in cui egli commenta la sua esclusione dai finalisti del premio Strega. Questo il link che rimanda all'intervista completa [http://www.comicus.it/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=57312:gipistrega&Itemid=89](http://www.comicus.it/index.php?option=com_k2&view=item&id=57312:gipistrega&Itemid=89)

(segue da p. 2)

Un universo dove Lucifero dà le dimissioni dall'inferno, stanco della funzione di scaricabarile metafisico che gli affibbia i mortali, e intanto il leggendario Paradiso dei marinai abbandona la sua dimensione fantastica per una gran voglia di vivere una vera vita... e assume le pingui sembianze dello scrittore Gilbert Chesterton!, mentre le antiche dee Erinni (che qui sono al contempo le Parche e le streghe del *Macbeth* di Shakespeare) possono tessere nuove trame di vendetta e di morte, stringendo un patto con una giovane ex-supereroina, ora madre disperata... Ne *La lega degli straordinari gentlemen* (Alan Moore, Kevin O'Neill), invece, può capitare che rinomati personaggi della letteratura, pescati da libri diversi, vivano fianco a fianco, si amino, si uniscano contro un nemico comune, non senza svelare curiosi dettagli della propria vita; già, chi avrebbe mai sospettato che *Orlando* di Virginia Woolf e il nobile paladino Rolando fossero la stessa, immortale persona, lasciva e letale, a volte uomo a volte donna, simpatica e irritante incarnazione della perenne inguaribilità dell'essere umano, sempre teso tra i vizi di Venere e le violenze di Marte!...

Il culmine di questa potenzialità fumettistica resta però a mio avviso *Promethea* (Alan Moore, J.H. Williams III, Mick Gray), grandiosa storia per immagini riguardante la personificazione dell'immaginazione medesima, che guida il lettore in un viaggio alla scoperta dei poteri effettivamente magici delle idee e delle intuizioni, dell'arte e della poesia. Una sorta di viaggio iniziatico che sfocia in una rasserenante Apocalisse, con *Promethea* che rivolge al lettore (vale a dire, in potenza, ad ogni essere umano) queste parole: “Vedi, io sono l'immaginazione. Sono reale e sono la migliore amica che tu abbia mai avuto. [...] I vestiti che indossi, la stanza, la casa, la città in cui ti trovi. Tutto questo ha avuto inizio nell'immaginazione umana. Le vostre vite, le vostre personalità, tutto il vostro mondo. Tutto è stato inventato. Creato dal nulla. Tutte le guerre, le storie d'amore, i capolavori e le macchine. E qui c'è solo un intreccio di aminoacidi che giocano a fingere di essere altro. Qui ci siamo solo io e te. [...] Accanto al fuoco dove siamo sempre stati, da quando questa stanza era una caverna, ricordi? Quando ti è parso per la prima volta di vedere delle creature nelle fiamme, nel danzare delle ombre... E tu vuoi che io ti racconti una storia. Una storia splendida e gloriosa.”

Chiudo su queste frasi. Strato dopo strato, alla fine bisogna pur fermarsi. Persino sulle nuvole. Non oltre mi è dato di andare. Per ora, almeno.

Massimiliano Peroni



# L'ATTESA

**I**l progetto *L'Attesa* è una storia breve (otto tavole) completamente inedita e che proporremo a vari concorsi (in primis al Lucca Contest 2014). Il lavoro è stato coordinato dai professori della Scuola Internazionale di Comics di Brescia, i quali hanno seguito le prime fasi di storyboard e realizzazione.

Seguiamo le vicende di tre persone senza nessun punto in comune se non l'attesa di un

grande evento nella loro vita: il primo è un ventenne sovietico appassionato di volo che scopriremo solo alla fine essere Juri Gagarin, e assisteremo quindi alla sua partenza per lo spazio.

Il secondo è un giovane batterista che ha deciso di dedicare la sua vita alla musica, lo seguiamo durante le lezioni fino al primo concerto della sua band.

Il terzo è un trentenne che si trova in ospedale in attesa di non sappiamo bene cosa; si danna per avere informazioni girovagando per l'o-

spedale fino a quando lo fanno entrare in una sala dove scopriamo esserci la sua partner con in braccio il loro figlio appena nato.

Le vicende dei tre vengono legate da un narratore onnisciente che compie una riflessione sul concetto di "attesa", su come l'energia racchiusa in quel determinato periodo finisca con l'esplosione in un singolo momento culminante, dando vita a un cambiamento radicale nella vita di ognuno dei tre personaggi. Nel caso di Gagarin si tratta letteralmente di un nuovo punto di vi-

sta riguardo al mondo, nel caso del batterista della soddisfazione del duro allenamento e nel caso del padre il cambiamento è addirittura una nuova vita di cui tener conto. La diversità delle tre vicende, soprattutto riguardo alla quantità di tempo in cui sono racchiuse, indica come l'attesa sia allo stesso tempo un periodo limitato e un concetto universale, che accomuna storie di breve durata a quelle lunghe una vita.

**Vignetta 1:** Siamo nel 1955. F.I. frontale di Gagarin ventunenne e sorridente in piedi appoggiato all'ala di uno Yak-18 (vedi documentazione). Indossa abiti da aviatore ed esprime la sua soddisfazione con un pollice in su.



© Silvia Signorini

**Vignetta 2:** P.P. frontale del batterista a letto, è sdraiato sul fianco. Non riesce a prendere sonno a causa dell'ansia.



© Lorenzo Girelli

**Vignetta 3:** M.B. di ¾ dal basso del trentenne che, sudato, guarda l'orologio al polso.



© Rosa Anna Esposto

## GLI AUTORI

**Mattia Ferri** nasce a Desenzano del Garda nel 1991. A otto anni capisce che la sua vera fede risiede nei supereroi e non in una qualche religione monoteista, cosa che lo porterà anni dopo a diplomarsi in Sceneggiatura per Fumetto presso la Scuola Internazionale di Comics di Brescia e a collaborare col compagno di corso Mattia Boglioni nello sviluppo di svariate storie. Da qualche anno finge di saper suonare il basso nella band sperimentale Demikhov e nel gruppo indie-rock Komodo 3000. Nel tempo libero si destreggia come aspirante correttore di bozze. È lo sceneggiatore del progetto *L'Attesa*.

**Silvia Signorini** nasce a Brescia nel 1986. Appassionata di fumetti e cartoni animati fin da bambina, nonostante il Liceo Scientifico e una laurea in Lettere, decide di inseguire i suoi sogni e si iscrive al corso di Fumetto presso la Scuola Internazionale di Comics di Brescia, dove si diploma nel 2014. Collabora nel 2014 con il C.P.S. (Centro Psico Sociale) per la realizzazione di alcune vignette e come assistente al corso "story-boarding: la creatività nelle storie personali" del programma FOR (Formazione Opportunità Recovery). Attualmente collabora alla realizzazione del fumetto inedito *L'Attesa* e sta lavorando ad un progetto di colorazione top-secret.

**Lorenzo Girelli**, sono nato nel 1982 a Cremona dove vivo. Ho sempre avuto la passione per l'arte sotto diverse forme, musica, scrittura ma soprattutto il disegno e il fumetto. Nonostante il percorso di studi mi abbia portato ad una maturità scientifica e successivamente a frequentare la Facoltà di Filosofia all'università degli studi di Pavia, nel 2011 ho deciso di seguire la mia passione e mi sono iscritto al corso di fumetto presso la Scuola Internazionale di Comics di Brescia dove mi sono diplomato nel 2014. Attualmente collaboro con alcuni compagni al progetto de *L'Attesa*.

**Rosa Anna Esposto**, ho 26 anni e sono nata e cresciuta a Cremona. Appassionata di arte fin da piccola, mi iscrivo al Liceo Artistico Bruno Munari di Cremona. Decido di continuare la mia strada iscrivendomi all'Accademia di Belle Arti di Brera, dipartimento di Arti Visive e indirizzo Scultura. La mia vera passione è sempre stata il Fumetto e, conclusa l'Accademia, finalmente riesco a realizzare il mio sogno: iscrivermi alla Scuola Internazionale di Comics di Brescia! Attualmente collaboro al progetto de *L'Attesa*. Nel corso degli anni ho partecipato a diversi concorsi di Fumetto.



## ULTIMO MINUTO *Selfie*, che prodigio!

**È** nella normalità delle cose che una lingua vivente, proprio perché tale, perda nel tempo le sue cellule idiomatiche rinsecchite dal disuso e, va da sé, germogli di volta in volta nuove espressioni in modo da conformarsi alla realtà in divenire.

Risulta poi riscontrato nei fatti che, nel processo di evoluzione, possa verificarsi un rifiuto della lingua alla filiazione naturale di nuovi termini o locuzioni, e che essa opti così per l'adozione di parole generate da altra lingua.

La ricezione dell'espressione straniera avviene, si può ipotizzare, per due ordini di fattori.

In primo luogo, quando la lingua "ricevente" riconosce l'altrui primazia nella rappresentazione di un significato, magari per ragioni di stretta paternità rispetto allo stesso fenomeno rappresentato (si pensi al vocabolo, di matrice anglosassone, *computer*), e decide pertanto di non tradurre con i lemmi suoi propri.

In secondo luogo, quando l'acquisizione della parola straniera si rende necessaria per l'incapacità intrinseca della stessa lingua "ricevente" nel farne efficace traduzione propria (si può fare riferimento ai termini, di origine francese, *peluche* e *nonchalance*, il primo francamente intraducibile

con l'articolata locuzione "pelo lungo e morbido destinato alla realizzazione di un animale o di altra icona", il secondo nient'affatto equivalente alla nostra più affine parola "noncuranza", espressiva di un atteggiamento di negativa negligenza, anziché di mirevole *savoir faire*).

E così dunque, forte di un'indubbia *allure* forestiera, si è imposto da qualche tempo il massivo utilizzo nazionale della formidabile parola "*selfie*".

Il termine, derivato dalla lingua inglese, vale a rappresentare la nuova pratica dell'immortalare istantaneamente la propria immagine (eventualmente in compagnia con quelle d'altri) grazie all'impiego di un apparecchio tecnologico digitale (in modo tale da facilitarne la successiva condivisione su social network, ma non esageriamo con le complicazioni!).

È *selfie* è un vero prodigio.

Il moltiplicarsi esponenziale del suo uso, infatti, si sta portando al traino la diffusione stessa del fenomeno che esprime.

In altri termini, ribaltato il naturale fenomeno per cui la lingua suole adattarsi alla realtà, è qui la materialità dei comportamenti umani a conformarsi alla propagazione di *selfie*; del tipo, se lo pronunci, lo devi anche fare!

Davvero interessante, per altro verso, è considerare l'inadeguatezza della nostra lingua italiana a renderne congrua traduzione.

Le due parole nostrane che meglio si adatterebbero in astratto ad esprimere le prassi del *selfie* sono "autoscatto" e "autoritratto".

La prima tuttavia, per un beffardo esito della sorte (quello per cui il suffisso "auto" vale, in italiano, sia quale particella a connotazione riflessiva, sia quale abbreviazione dell'aggettivo "automatico"), risponde già ad un altro significato ben definito, ossia l'utilizzo in funzione automatizzata di un dispositivo fotografico.

Con autoritratto, invece, si usa parlare di una pregevole forma d'arte grafica (non esclusivamente pittorica) addirittura speculare e opposta all'attività del *selfie*.

Essa si fonda infatti sulla disponibilità certa della propria immagine (va da sé, anche di uno specchio) quale modello stabile di riferimento da offrire all'esercizio di riproduzione; esercizio impegnato e costante, votato alla perfezione tecnico-stilistica e, per necessità, a un risultato estetico durevole nel tempo.

Al contrario, il *selfie* fa leva sulla certezza della ripetitività garantita dal funzionamento del

mezzo meccanico, alla cui infallibilità subordina una superficiale attenzione sul soggetto, una rarchitica ricerca del sé, uno sforzo istantaneo della propria immagine senza canoni di riferimento e perciò insuscettibile di evoluzione migliorativa.

Specchio dei tempi, il *selfie* detesta possibilità di impegno personale, scelte di metodo, opzioni stilistiche, crescita di professionalità o di mestiere (ché tanto, in fin dei conti, ci pensa sempre la macchina!).

*Selfie* presceglie il fugace atteggiarsi di un sé incerto e labile, incredibilmente compiaciuto di consegnare la propria debole sostanza al gesto elementare di un momento e per una sopravvivenza che duri un solo momento.

Si ponga dunque un freno a questa pratica da niente, e se ne vada via con sé quella fenomenale parola "*selfie*" che, in una perfetta simbiosi tra significante e significato (e qui sta la sua ineluttabile virtù), non significa, in effetti, proprio un bel niente!<sup>1</sup>

Simone Medioli Devoto

<sup>1</sup> Consiste infatti, in lingua inglese, nell'intraducibile sostantivazione, in forma vezzeggiativa, del riflessivo *self*.



### LA REDAZIONE

**Giacomo Cattalini** Laureato in Politica Internazionale e Diplomazia. Dopo un'infanzia seria e giocosa e un'adolescenza tenace, si divide tra la musica e la scrittura. Adora il corsivo, non ama parlare di sé. Componente del Consiglio Direttivo dell'associazione culturale I Bagatti.

**Alberto Clamer** Classe 1984, libraio, storico e amante delle chicche.

**Simone Medioli Devoto** Nasce a Parma nel 1975, abita attualmente a Brescia dopo aver vissuto in altre città del nord, del centro e del sud, coltiva ludicamente e con diletantismo l'hobby della curiosità.

**Michele Mociola** Coltiva con assiduità l'arte del pensiero, e la scrittura quale necessaria contingenza. È impegnato a costruire una biblioteca personale al di fuori di mode transitorie e facili intellettualismi. Vive e lavora a Brescia. È tra i fondatori della rivista e componente del Consiglio Direttivo dell'associazione culturale I Bagatti.

**Mattia Orizio** Mi piace leggere, faccio i bei viaggi, gioco bene a backgammon. Il mio scrittore preferito è Giorgio Manganelli.

**Massimiliano Peroni** Laureato in Filosofia. Scrittore, libraio, bibliofilo, nonché appassionato di cinema. È tra i fondatori della rivista e attuale Presidente del Consiglio Direttivo dell'associazione culturale I Bagatti.

### COLLABORATORI DI QUESTO NUMERO

**Marta Maldini** Grafica editoriale e illustratrice freelance, ha studiato presso l'Isia di Urbino. Si divide tra il fare artigianale e la scoperta delle nuove tecnologie. Dal numero 11 impagina *I Sorci verdi*.

**Francesca Moreni** Laureata in filosofia vive a Brescia, disegna filosofie di spontanei movimenti di penna. fremorebs@yahoo.it.

**Giacomo Rebuzzo** Laureato in Scienze e tecnologie delle arti e dello spettacolo. Assistente alla fotografia nel cinema e nella pubblicità. Appassionato di cinema e fumetto, ama dirigere film d'eccezione.

**Luca Tambasco** Laureato all'accademia di belle arti di Bologna, etologo per passione, impegnato nell'illustrazione delle mille e una notte. Il mio blog è [www.lucatambasco.blogspot.com](http://www.lucatambasco.blogspot.com)

L  
I  
Q  
U  
O  
R  
E



© Giacomo Cattalini

#### Informazioni

**I SORCI VERDI non sono solo cartacei!**

Su internet trovate:

- il sito ufficiale della rivista [www.isorciverdi.eu](http://www.isorciverdi.eu)
- il blog **Il vaso di Pandora** con gli inediti che non trovate sulla rivista [isorciverdionline.blogspot.it](http://isorciverdionline.blogspot.it)
- il canale youtube **rivistaisorciverdi**
- il profilo facebook **Isorciverdi Rivista**
- il profilo twitter **@RivistaSorci**

#### Anticipazioni

il tema del numero 13 **MAGIA ALCHIMIA ESOTERISMO**      il tema del numero 14 **GUERRA!**



**Sostieni la rivista e le iniziative dell'associazione culturale I Bagatti**

Invia un'offerta utilizzando i seguenti dati:  
IBAN: IT73 H033 5967 6845  
1070 0154 219  
INTESTAZIONE: I Bagatti  
CAUSALE: Contributo

Per collaborare inviate i vostri articoli, racconti, poesie, fotografie, disegni... all'indirizzo di posta elettronica [redazione@isorciverdi.eu](mailto:redazione@isorciverdi.eu)

Il logo dell'associazione I Bagatti è di Roberto Bellini.

Tutto il materiale inviato, tramite e-mail o via posta, verrà visionato dal Comitato di Redazione che deciderà insindacabilmente sulla sua pubblicazione. Il materiale inviato non verrà restituito.