

LA RIVISTA DIGITALE A FUMETTI E SUI FUMETTI

IN COLLABORAZIONE CON



SBAM!

COMICS

INIZIATIVE

Le novità di Shockdom

CARTOON

"Storia del mondo"
di Gaia Bracco

INTERVISTE

Laura Scarpa
Pasquale "Squaz" Todisco

EDITORIA

Stefano Gorla:
il nuovo *Giornalino*

EDICOLA

Da Diabolik a Spider-Man:
numeri da collezione

FUMETTI

Michele D'Agostino
Garabello & Lucca
Luzi & Del Pennino
Paci & Pierabacus
Pieri & Ferretti
Tarlazzi & Brugnone

PROFESSIONE COLORISTA

Mirka Andolfo, Giuseppe Fontana, Ketty Formaggio, Luca Giorgi, Giulia Priori

www.sbamcomics.it



viale Campania 12 - 20133 Milano - Tel. 02.495.247.44 . www.museowow.it

L'EDITORIALE

Quella del **colorista** è una figura spesso trascurata nelle recensioni e – soprattutto – nella considerazione dei lettori e degli appassionati. Talvolta addirittura dai credits! Chi tra voi sa, ad esempio, chi ha colorato *Watchmen* o altri capolavori analoghi? Eppure il colore è innegabilmente parte integrante della tavola, ed è anzi la prima cosa che colpisce l'occhio quando si apre un albo o un volume...

Noi di *Sbam!* abbiamo pensato di provare a colmare questa lacuna e dare a Cesare quel che è di Cesare, realizzando una piccola tavola rotonda virtuale tra alcuni coloristi professionisti. Come si arriva al ruolo di colorista? È una professione "scelta" o un ripiego temporaneo, una sorta di "ponte" nella speranza di arrivare poi a fare il disegnatore, a "impadronirsi" delle matite? C'è un fumetto che è stato valorizzato assolutamente dal colore come parte essenziale del lavoro? La parola a **Mirka Andolfo**, **Giuseppe Fontana**, **Ketty Formaggio**, **Giulia Priori** e **Luca Giorgi**, che è anche l'autore della nostra copertina di questo mese.

Intanto, l'edicola continua a essere una miniera di grandi momenti di goduria a nuvolette: siamo nel mezzo di un periodo di grandi uscite di numeri per vari motivi "storici" di testate leggendarie: dall'ottocentesimo episodio di **Diabolik** al seicentesimo di **Spider-Man**, dalla nuova era di **Topolino**, passato sotto i vessilli di Panini Comics, a quella del **Giornalino**, la (quasi) novantenne testata della Periodici San Paolo al centro di un robusto restyling. Ce lo ha spiegato padre **Stefano Gorla**, direttore della rivista e grande storico del fumetto. Così come una grande storica del fumetto è **Laura Scarpa**, autrice e scopritrice di talenti con cui abbiamo potuto scambiare qualche parere sul mondo della Nona Arte.

Chiacchierate proficue anche quelle venute dai nostri incontri con un autore underground come **Pasquale Todisco**, meglio noto come **Squaz**, con la cartoonist **Gaia Bracco** che ha appena lanciato il suo "corto" con *La storia del mondo in 4 minuti* e con due case editrici che hanno trovato e sviluppato il loro personale ambito, con grande attenzione ai nuovi autori: **Shockdom** e **Round Robin**.

Wow Spazio Fumetto si appresta a chiudere le mostre che hanno allietato l'estate degli appassionati milanesi, da quella sul grande fumetto belga a quelle sui **Ronfi** e sulle illustrazioni di **Emilio Uberti**, per passare alle sue prossime iniziative. Ma adesso tutte le attenzioni sono puntate su Lucca, tra le cui storiche Mura, durante il Ponte dei Santi, la *Sbam*-redazione si trasferirà per il **Lucca Comics & Games 2013**.

Mentre aspettate, vi lasciamo alla lettura dei fumetti di questo numero: se **Luigi & Del Pennino** vi portano *Nel buio* e **Pieri & Ferretti** vi fanno riflettere sul senso della vita (!), subito dopo potrete farvi quattro risate con l'umorismo di **Paci & Pierabacus**, **Michele D'Agostino**, **Tarlazzi & Brugnone** e **Garabello & Lucca**. Per concludere con i nostri **Kugio & Gina**, per una volta a colori (o quasi...) in onore del tema di questo mese.

A lettura ultimata (occhio che c'è anche davvero molto altro!), come sempre l'invito è a restare con noi sul nostro sito www.sbamcomics.it, sullo *Sbam*-gruppo di **Facebook** e su **Twitter**.

Sbam! a tutti voi!

Antonio Marangi

SBAM!
COMICS

nr. 11 - ottobre-novembre 2013

www.sbamcomics.it

Direttore editoriale
Antonio Marangi

Direttore responsabile
Sergio Brambilla

Redazione
redazione@sbamcomics.it

**Grafica
e impaginazione**
ADM Studio

Sbam! Comics
è una testata **ADM Editore**
(divisione di ADM Studio Sas).
distribuita esclusivamente
in formato digitale

**Direzione, Amministrazione
e Pubblicità**
Via E. Curiel, 7
20093 Cologno M.se (MI)
Tel. 02 254 59 768
(info@sbamcomics.it)

Sono con noi
Max Anticoli, Annalisa Bianchi,
Federico De Rosa, Matteo Giuli,
Giulia M., Domenico Marinelli,
Roberto Orzetti, Paolo Pizzato,
Stefania Quaranta

Registrazione Trib. Milano nr. 228
dell'8 maggio 2009. Riproduzione vietata.
Per tutte le illustrazioni pubblicate, anche
dove non specificato, il © si intende degli
autori e/o degli aventi diritto.

IN QUESTO NUMERO

COVER STORY

- 6 Professione colorista
20 Il colore "industriale"

INCONTRI

- 24 Shockdom: fumetto digitale
124 Round Robin Editrice

INTERVISTE

- 38 Laura Scarpa: a proposito di fumetti...
50 p. Stefano Gorla: il nuovo *Giornalino*
88 Squaz: fuori dai canoni

EDICOLA

- 10 Orfani
21 Zagor Color
44 Testate storiche, numeri storici: Diabolik 800, Spider-Man 600, Superior Spider-Man 1, Linus 580, Dylan Dog 325
65 Occhio di Falco
66 Marvel Collection Special: X-Men
68 Space Punisher
69 Shanna
70 Age of Ultron
70 Marvel Fact Files
80 The Walking Dead
84 Giocolandia
102 Hit Girl

REVIEWS

- 62 Sailor Twain
63 Thief of Thieves
64 The Shadow
78 Triviale
79 Marcinelle 1956

MONDO WOW

- 82 Il Wow è invaso dai Ronfi!
86 Emilio Uberti: segni di viaggio

CARTOON E CINEMA

- 98 Wolverine l'immortale
100 Kick-Ass 2
104 Cartoon news
110 Gaia Bracco: la storia del mondo in 4 minuti

ZONA MANGA

- 120 La "Fantasia" di Hiro Mashima

BIBLIO STORICA

- 126 Maus
128 Enciclopedia Mondiale del Fumetto
130 Olimpo Spa
131 Toto l'ornitorinco

VINTAGE

- 132 Spider-Man: cara, dolce Gwen

EVENTI

- 140 Pseudostudio News

NON SOLO FUMETTO

- 142 Fermo Immagine: una mostra da urlo
147 Tu di che coppia sei?
148 Il Signore degli Anelli

COMICS SBAM!

- 32 Luzi & Del Pennino: *Nel buio*
58 Paci & Pierabacus: *Mattia e Viola*
72 Michele D'Agostino: *Battista apprendista barista*
93 Pieri & Ferretti: *Il blues della vita*
112 Tarlazzi & Brugnone: *Alister e Pinolo*
135 L'angolo del Tarlo
136 Garabello & Lucca: *Giovani anziani*
150 Kugio & Gina

INVIA I TUOI FUMETTI A SBAM! COMICS

Se siete fumettisti, se cercate un media chi vi pubblichi, *Sbam! Comics* è nato per voi. Vi offriremo una vetrina da cui – vi auguriamo e ci auguriamo – spiccare il volo verso la grande editoria. Scriveteci per informazioni e per inviare elaborati a: **info@sbamcomics.it**

Note importanti sui fumetti che invierete a *Sbam! Comics*

- **Diritti:** gli elaborati dovranno essere liberi da vincoli legali: **inviandoceli, ci autorizzate alla pubblicazione e dichiarate che i diritti dell'opera sono esclusivamente vostri e che l'opera è di vostra esclusiva proprietà.** Non è richiesta l'inedittività, purché – ribadiamo – non permangano diritti di terzi (precedenti editori o simili).
- **Invio:** inviate i file come allegati via mail al nostro indirizzo: **info@sbamcomics.it**. Evitare invii superiori ai 12 Mb nella singola mail, eventualmente operare più invii. Se preferite potete inviarci il link a un vostro sito o ftp per invii particolarmente pesanti.
- **Formato elettronico dei file,** nel **primo invio** per la presa visione delle proposte: file jpg a 72 dpi di risoluzione, formato ottimale 768x1004 pixel (verticale), ma vanno comunque bene anche opere realizzate in precedenza in formato diverso. Se siete disegnatori tradizionali e lavorate su carta, va realizzata una scansione da salvare sempre in jpg a 72 dpi. Se i lavori saranno selezionati per la pubblicazione, vi invieremo apposita mail di istruzione per l'invio degli stessi jpg ad alta risoluzione.
- **Genere:** assolutamente libero, dall'avventura alla strip umoristica (evitare ovviamente pornografia, vilipendio di idee o di religioni e altre oscenità assortite).
- **Lunghezza:** libera (ragionevolmente libera, s'intende... :-).
- **Da allegare:** con i vostri elaborati dovete mandarci un vostro breve profilo di 700-800 battute circa, comprensivo di nome e cognome (indicando se preferite essere pubblicati con uno pseudonimo) e di tutto quello che volete far sapere di voi, della vostra esperienza professionale, del vostro lavoro. Graditi anche link a vostri siti o blog e una vostra foto (o autoritratto).
- **La Redazione:** valuterà il vostro lavoro e deciderà se è adatto alla pubblicazione. Anche in caso negativo, riceverete risposta per mail ai vostri invii.
- **Compensi:** *Sbam! Comics* è una rivista free press. Non è previsto alcun compenso economico per la pubblicazione dei lavori, ma solo la visibilità dell'autore su tutti i canali di *Sbam! Comics*.
- **L'invio comporta l'accettazione e la sottoscrizione di tutto quanto sopra riportato.**



La copertina di questo numero...

... è l'interpretazione di **Luca Giorgi** del ruolo del colorista. Luca è uno degli autori che abbiamo intervistato per conoscere questa figura professionale, fondamentale per il fumetto ma spesso trascurata.



PROFESSIONE COLORISTA

Quella del colorista è una figura spesso trascurata nelle recensioni. Talvolta addirittura dai credits! Eppure il colore è innegabilmente parte integrante del fumetto, ed è anzi la prima cosa che colpisce l'occhio del lettore quando apre un albo o un volume... Ecco perché **Sbam! Comics** ha pensato di incontrare dei coloristi professionisti, e sentire il loro punto di vista. Nelle pagine che seguono, la nostra tavola rotonda virtuale con **Mirka Andolfo, Giuseppe Fontana, Ketty Formaggio, Luca Giorgi e Giulia Priori.**

A cura di Antonio Marangi

Una tavola rotonda con alcuni **coloristi professionisti**. Lo scopo: conoscere meglio un **ruolo professionale** fondamentale per la Nona Arte ma di cui si parla molto meno del dovuto, un ruolo visto da molti esordienti come un ripiego, la possibilità di entrare in qualche modo nel magico mondo delle Nuove Parolanti nella speranza nemmeno troppo nascosta di poter arrivare un giorno al disegno, al posto del "protagonista". Quanti sono i grandi sceneggiatori che tutti gli appassionati di fumetti ricordano? E, più ancora, quanti i grandi disegnatori? Invece, *Sbam*-fans, chi di voi sa citare un grande colorista (attenzione, non un disegnatore che colora da sé le proprie tavole, proprio *un colorista*)? Chi si ricorda a memoria chi ha colorato *Watchmen*? O i grandi classici kirbyani, ad esempio?

Ecco perché abbiamo fatto una serie di domande ai nostri gentili ospiti, che ancora ringraziamo per la disponibilità: alcune "personali", riferite cioè all'attività di ciascuno di loro (le trovate nei box lungo questo servizio), altre di carattere generale sulla professione del colorista nel suo insieme.

Il ruolo del colorista, dicevamo, è spesso trascurato rispetto ai "titolari" di testo e disegno: siete d'accordo con questa nostra analisi? Se sì, come "vivete" il vostro coloratissimo ruolo?

MIRKA ANDOLFO: sono assolutamente d'accordo con voi, la vostra analisi sembra quasi uscita dal mio manuale sul colore che verrà pubblicato per la prossima *Lucca Comics* (e scusate la pubblicità occulta!). Il colore è sempre snobbato, si è dell'idea che chiunque abbia un computer con Photoshop installato sia in grado di colorare bene, perché tanto "fa tutto il computer". Niente di più sbagliato! Sicuramente l'elettronica facilita il lavoro, ma i disegni non si colorano magicamente da soli, e serve uno studio intenso e ragionato per luci, ombre, scelte cromatiche, effetti, ecc., che nessuna macchina al mondo (a parte la creatività umana, mista al talento) potrà mai fare



Mirka Andolfo

"Salve a tutti! Mi chiamo Mirka e lavoro come colorista, anche se più recentemente, ho anche iniziato a lavorare come disegnatrice e illustratrice. Per il colore, lavoro principalmente su Topolino e Geronimo Stilton e per vari editori in Italia, Francia e Stati Uniti. Come illustratrice e disegnatrice, collaboro con Aspen con la francese Soleil, per cui sto disegnando e colorando il mio primo fumetto francese. In questo periodo sono autrice unica di Sacro/Profano, pubblicato su Lanfeust Mag!"

Vogliamo farti i nostri personali complimenti per i disneyani *Dracula* e per *Moby Dick*! Ci racconti qualcosa su questi due lavori? E che altri lavori "importanti" vuoi ricordare?

"È difficile dire quali lavori siano stati più 'importanti'. Ho iniziato su un titolo di alto profilo come Il Cacciatore di Aquiloni, disegnato da un mostro sacro come Fabio Celoni... E qualsiasi cosa esca su Topolino è importantissima, che sia una storia-evento o meno... Sicuramente il lavoro che ho fatto su Dracula di Bram Stoker e Moby Dick (grazie per i

complimenti, a proposito!) è stato stimolante e 'importante'. A differenza delle altre storie 'standard' di Topolino, su queste due ho potuto lasciare spazio alla mia vena artistica utilizzando colori cupi, lavorando su atmosfere drammatiche... Aspetti assolutamente atipici per le coloratissime pagine del Topo! E poi, è sempre un grande onore colorare artisti di questo calibro, che ho sempre stimato moltissimo, come lettrice innanzitutto. Come disegnatrice, è ancora presto parlarne, ma stanno per 'partire' due serie negli Stati Uniti (per due editori diversi) e una in Francia (a cui sto già lavorando). I miei primi, veri lavori di disegno per l'estero..."

Ci ha molto colpiti il tuo lavoro su *Sacro/Profano*: come è nato il progetto?

"Mi fa molto piacere! Il progetto è nato assolutamente per gioco, e lo realizzo completamente da sola come storia, disegno, inchiostro, colore. In parte, l'ho creato per 'mettermi alla prova' su quel tipo di tavole. Come già detto, ho colorato un sacco di fumetti, ma disegnati... pochissimi. Ho sempre pensato che non si impara a fare niente, se non con il tempo e la costanza. Quindi mi ci sono messa, e... l'ho fatto! Anche se è nato come un piccolo progetto, mi ha regalato molte più soddisfazioni di quanto avrei mai potuto immaginare. Ma spero sia solo il primo di molti lavori, futuri e migliori. Lavorarci è una sorta di utilissima palestra".

Non si riescono a immaginare due ruoli più opposti di un cupo diavolo e di una dolce angioletta, e tu hai "sublimato" questo contrasto nell'aspetto sessuale (assatanato l'uno, angelica l'altra, ovviamente). Ma il bello della situazione è che è scritta in modo tale da permettere a ogni lettore di immedesimarsi, nell'uno o nell'altra. Concordi con questa breve analisi?

"Sono contenta che lo diciate, anche se devo ammettere che è una cosa che non è stata 'programmata'. S/P è nato semplicemente come un mio 'sfogo artistico'. Il fatto che qualcuno ci veda anche questo mi fa immensamente piacere, perché anch'io alle volte mi immedesimo in loro..."

da sola. Credo anzi che proprio l'uso del computer contribuisca a far "discriminare" il colore tra i lettori (e non solo). Una volta un tizio mi aveva scritto che i miei colori erano belli ma, ahimé, non gli piacevano perché non erano fatti a mano...!

GIUSEPPE FONTANA: Un'analisi molto vicina alla realtà. In pratica, iniziando a fare questo mestiere, mi sono reso conto che noi coloristi siamo visti bonariamente un pò come degli "umpalumpa" che lavorano incessantemente nei loro studi senza alcun tipo di possibilità o motivo artistico per potergli riconoscere un qualche merito. Ovviamente non è assolutamente così! C'è da dire, infatti, che il "colorista" è un "artista" a tutto tondo ed inizialmente è quasi sempre un disegnatore che poi si è appassionato



◆ *Sacro/Profano*, opera (testo, disegni e colori) di Mirka Andolfo: un godibilissimo fumetto umoristico che racconta la love story tra la bellissima angioletta Angelina e il diavolo Damiano, bruttarellino e sfigato. Il problema è che Angie non ha alcuna intenzione di fare "cosacce" prima del matrimonio, mentre Damiano ha ben altre mire. Edito in Francia su Lanfeust Mag (Editions Soleil), è portato in Italia da Dentiblu.



a quel lato specifico del suo lavoro, in questo caso il colore, da portare avanti con la stessa passione con cui il disegnatore o l'inchiostatore fa il proprio lavoro. Nel mio caso, infatti, sono nato professionalmente come animatore, a mio parere l'estrema e più complessa espressione del disegno, e poi mi sono appassionato al colore, che non è altro che la sintesi della mia primordiale passione artistica giovanile, la fotografia. A volerla "sparare grossa" credo che il colorista sia un pò il regista della fotografia di un albo: un editore, un disegnatore, può darti delle indicazioni o dei pareri, ma alla fine chi veramente decide e dà "corpo" emotivamente ad un volume è il colorista. È lui a decidere le ombre le luci e se il colorista non lavora bene il volume non rende al 100%.

KETTY FORMAGGIO: Sono d'accordo con la vostra analisi, ma per me tutto questo non è mai stata una frustrazione. Io cerco sempre di fare del mio meglio. Non è un modo di dire. Quando riguardo le mie tavole finite, come probabilmente fanno molti altri, cerco sempre di capire dove potevo fare meglio.

LUCA GIORGI: Sono d'accordo anch'io, anche se il pensiero generale sta cambiando, fortunatamente. Il colorista è poco considerato dai lettori, molti dei

◆ *Le fasi della colorazione di una tavola di Dracula di Bram Stoker, colorata da Mirka Andolfo su disegni di Fabio Celoni (© Disney). Sotto, Cappuccetto Rosso, sempre di Mirka.*



quali pensano faccia tutto il disegnatore, ma in realtà spesso i disegni passano sotto le mani attente di un inchiostatore e di un colorista, e nell'ambiente questo si sa. Il "mestiere" di colorista può portare anche a grandi risultati: Dave Stuart, il colorista BPRD, ha vinto ben cinque *Eisner Award* di fila!

GIULIA PRIORI: Condivido anch'io la vostra analisi, anche se, come Luca, anch'io noto che negli ultimi anni sia il colore che i coloristi stiano pian piano guadagnandosi il rispetto e l'interesse del grande pubblico. Ho imparato a vivere il mio ruolo di colorista quasi... in maniera zen: non sempre si è sotto le luci della ribalta, ma ogni volta che finisco un lavoro, anche nei casi in cui magari è poco fantasio-

so o con poca disponibilità di libertà creativa, sono sempre orgogliosa di quello che ho fatto e di essere riuscita a farlo.

Domanda consequenziale: come si arriva al ruolo di colorista? È una professione scelta o piuttosto un ripiego, una sorta di ponte nella speranza di arrivare poi a "impadronirsi" delle matite?

MIRKA ANDOLFO: In teoria, dovrebbe essere innanzitutto una scelta. È un bellissimo lavoro che merita molto rispetto! E così come non dovrebbe essere snobbato in generale, non dovrebbe esserlo nemmeno da chi lo fa! Non è che i disegnatori siano "i

più fighi". Poi, certo, nel mio caso, se io ho iniziato questo lavoro non era tanto perché amassi colorare (ANZI! All'inizio non mi piaceva per niente! Folle, vero?), quanto piuttosto perché tutti mi spingevano verso questa direzione, visto che mi dicevano che ne ero particolarmente portata (e ancora oggi è così: anche nei miei disegni il colore è fondamentale). Però, col tempo, mi sono davvero innamorata del colore... è diventato parte di me.

GIUSEPPE FONTANA: Nella mia esperienza, è stato prima una necessità, poi un ripiego e infine una scelta. Ho iniziato, come dicevo, come animatore di cartoni animati, e mi sono trovato a dedicarmi al colore e ai fondi, aspetto che nessuno curava nello staff di cui facevo parte; successivamente ho continuato i miei studi, volti soprattutto al fumetto ed all'illustrazione, e anche lì mi sono reso conto che mancavano figure che coprissero il lato "colore": quindi per racimolare i primi soldi ho iniziato a colorare pur mantenendo i miei studi sul fumetto, finché questa è diventata una vera e propria professione. Non posso nascondere che l'idea, durante tutto il periodo di formazione, fosse sempre stata quella di poter disegnare un giorno, e ci sono anche riuscito. Oggi però il colore per me è diventato una passione, non saprei pensare... senza colore!

KETTY FORMAGGIO: Per me è una scelta, mi piace moltissimo questo lavoro!

LUCA GIORGI: Può essere certamente una scelta, quella di fare il colorista, ma spesso capita di iniziare per caso. Se la vivi come un ripiego temporaneo può essere frustrante, ma certamente colorare può diventare un'opportunità per farsi conoscere e lavorare da "singolo" in futuro.

GIULIA PRIORI: È una professione cui sono arrivata quasi per caso, ma penso che sia una scelta molto "naturale". Ad un certo punto, maturando a livello artistico e personale ci si rende conto di essere più portati per il colore che non per il disegno, ad esempio. Anche se ovviamente ci sono tanti bra-



Giuseppe Fontana

"Mi sono diplomato all'Istituto d'Arte di Napoli come grafico pubblicitario e fotografo. Poi, nel 2000, ho frequentato un corso di animazione e comincio a lavorare tra Napoli e Roma, collaborando con Graphilm e Matita Animata.

Mi ritengo curioso e versatile, ecco perché mi piace spaziare con passione nel vasto settore dell'editoria e dei cartoons, interessandomi ogni volta ai mezzi più diversi per creare e sperimentare, scolpendo, animando e disegnando su e con qualsiasi cosa. Tra un lavoro e l'altro, nel 2001 sono arrivato fino in Germania per frequentare uno sta-

IN EDICOLA

Orfani: Il primo serial a colori da Bonelli

Attesissima da legioni di fans, è in arrivo in edicola dal 16 ottobre la grande novità di Bonelli: Orfani, di Roberto Recchioni (testi) ed Emiliano Mammucari (disegni). "Orfani è una pubblicazione corale, divisa in stagioni, com'è ormai di rigore nella fiction televisiva contemporanea", spiega la presentazione dell'albeto nr. 0 diffuso in rete, "con una continuity serrata che accompagnerà l'evoluzione di un gruppo di ragazzini dopo che l'Apocalisse ha fatto terra bruciata dietro di loro. E se il genere di riferimento si può considerare quello della fantascienza bellica, il lavoro degli autori si è concentrato soprattutto sulla costruzione di un branco di figure straordinariamente coinvolgenti e intriganti, in grado di trascinare il lettore in una ridda di vicende mozzafiato, dense di imprevedibili e sconcertanti colpi di scena".

Era da molto tempo che non si vedeva tanto clamore attorno a un nuovo fumetto in uscita. Nuovo anche perché è il primo serial bonelliano comple-



tamente a colori, grande innovazione per una Casa che finora aveva riservato alle edizioni policrome solo albi celebrativi o speciali fuori serie. Torneremo a parlarne.





ge di stop motion e poi nel 2005 a Milano al termine di un corso tenuto a Roma dalla MA.GI.CA. per frequentare uno stage di animazione. Alla fine sono stato selezionato dall'Accademia Disney per un corso di fumetto "standard", così ho cominciato la mia, tutt'ora solida, collaborazione con l'azienda d'oltreoceano e con tante altre aziende italiane ed estere. Oggi vivo a Milano facendo l'illustratore, il colorista, l'animatore, il bloggghettaro ed il disegnatore a tempo pieno per me stesso e per gli altri."

Quali sono stati i tuoi lavori più importanti, come colorista e non solo?

"A dire il vero non ho lavori 'preferiti', ma se devo citarne qualcuno che mi ha 'segnato' in positivo dico sicuramente gli Art Pool realizzati per i film d'animazione **UP**, **Wall-E**, **Rapunzel** e la più recente **Brave**. Ma anche lavori come **Super gol**, disegnato da me con tanti altri. In realtà però mi verrebbe voglia di citarli tutti perchè tutti i lavori che ho fatto fino ad oggi mi hanno insegnato qualcosa."

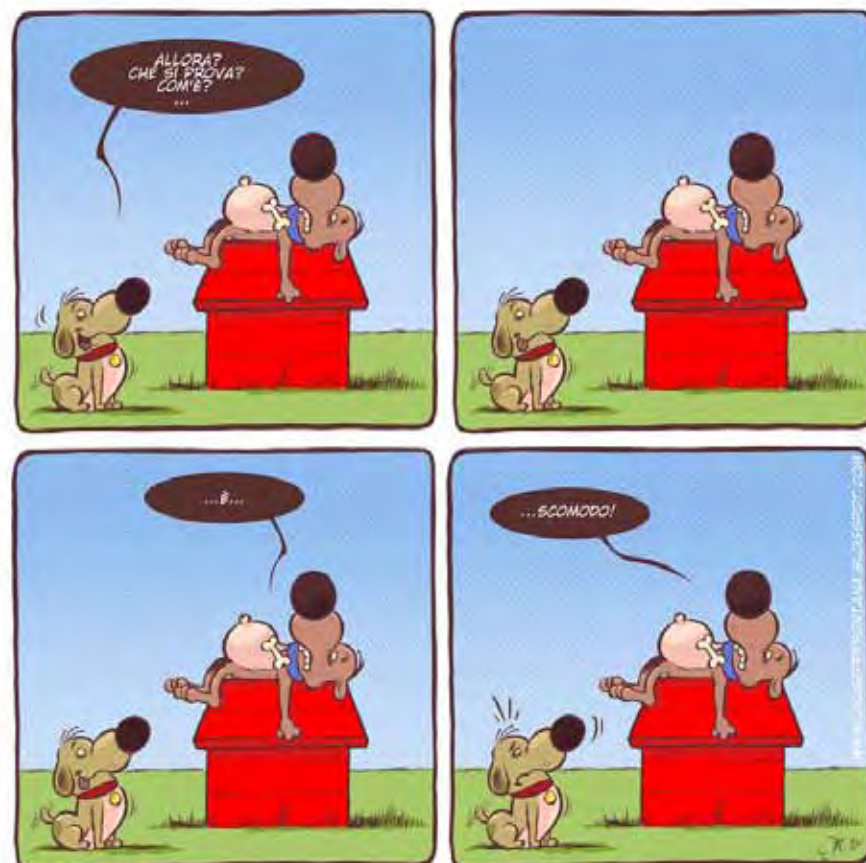
www.giuseppfontana.blogspot.com

vissimi professionisti che riescono a destreggiarsi molto bene in entrambi i campi.

Ci indicate (se ci sono) i vostri maestri ispiratori? C'è un fumetto che secondo voi è stato valorizzato dal colore come parte essenziale del lavoro?

MIRKA ANDOLFO: Chi mi conosce sa perfettamente la mia risposta a questa domanda: *Sky Doll*! Adoro quel fumetto e adoro il lavoro di Barbara Canepa, che mi ha sempre ispirata... Ed è così ancora oggi! La ritengo il mio punto di riferimento, perché oltre a essere un'autrice e professionista a trecentosessantasei gradi (non "solo" una colorista), è in continua evoluzione stilistica, pur mantenendo una personalità ben evidente. Si reinventa sempre, e trovo che la sua tecnica sia imbattibile!

Del resto, dopo *Sky Doll*, la nuova "generazione" di disegnatori e coloristi si è fatta notevolmente influenzare da quel tipo di fumetto (mi ci metto anche io tra gli "influenzati", ovviamente). Secondo me, quella è una colorazione che ha sicuramente valorizzato tantissimo quel fumetto, e ne è diven-



◆ Rusty meet Snoopy, di Giuseppe Fontana



◆ Giuseppe Fontana: Disney's EM 1, pagina 35 (© Disney)

tato il "marchio di fabbrica", seppure, ovviamente, assieme a storia e disegni.

GIUSEPPE FONTANA: Di artisti che stimo potrei riempire 100 pagine, ma potrei dire Peyo, Cavazzano, Sanders, Uderzo, De Pins, Loisel e tanti tanti altri. Ma nel frattempo mi hanno sempre insegnato che per crescere e fare meglio è fondamentale non ispirarmi al "già fatto", ma andare alla radice, all'essenza, al punto da dove tutto nasce, ai grandi maestri della pittura e della fotografia cinematografica. Infatti, il più delle volte ho sottomano dei volumi d'arte classica o *making of* cinematografici, da *Guerre stellari* a *Per un pugno di dollari*. È lì che si nasconde, secondo me, tutto il necessario per colorare bene un albo ed è lì che io prendo ispirazione, anche per il disegno. Goya, Caravaggio, Hopper, Van Gogh e tanti altri.

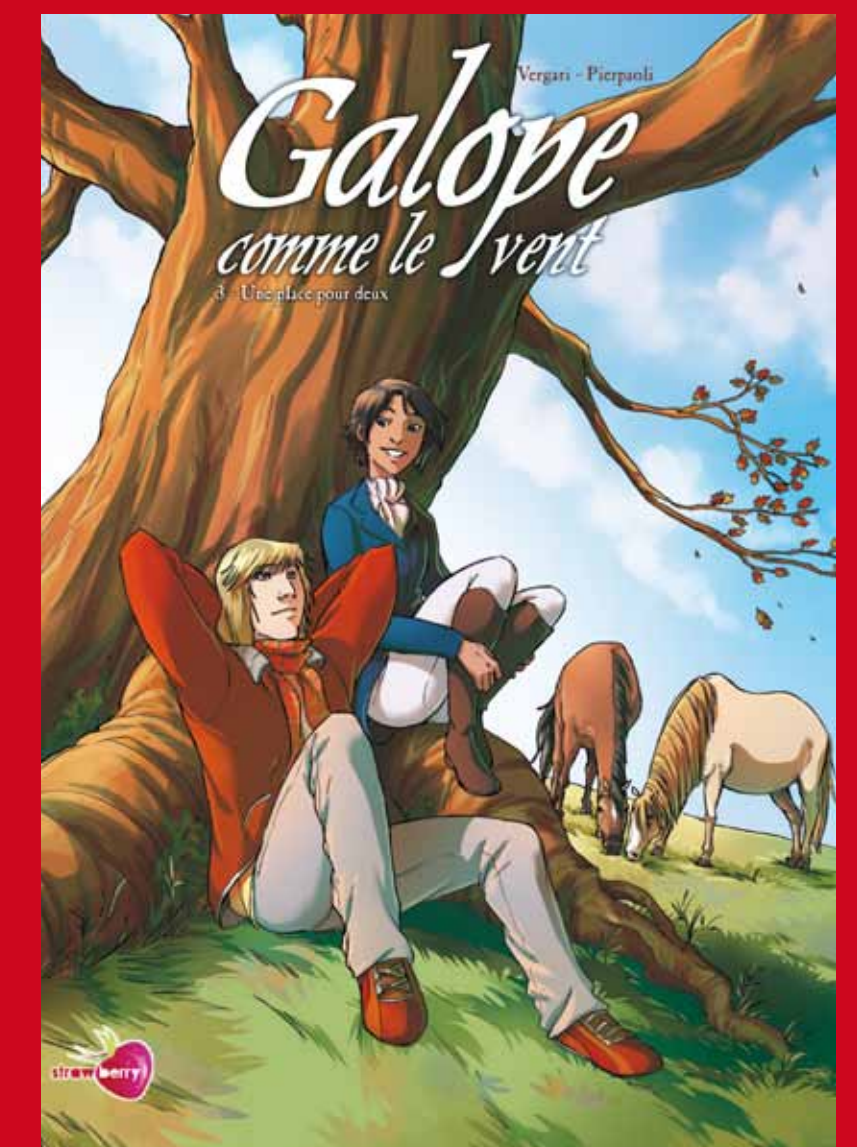
KETTY FORMAGGIO: Maestri non ne ho, e in contemporanea ne ho molti. Intendo dire che studio tutti i coloristi

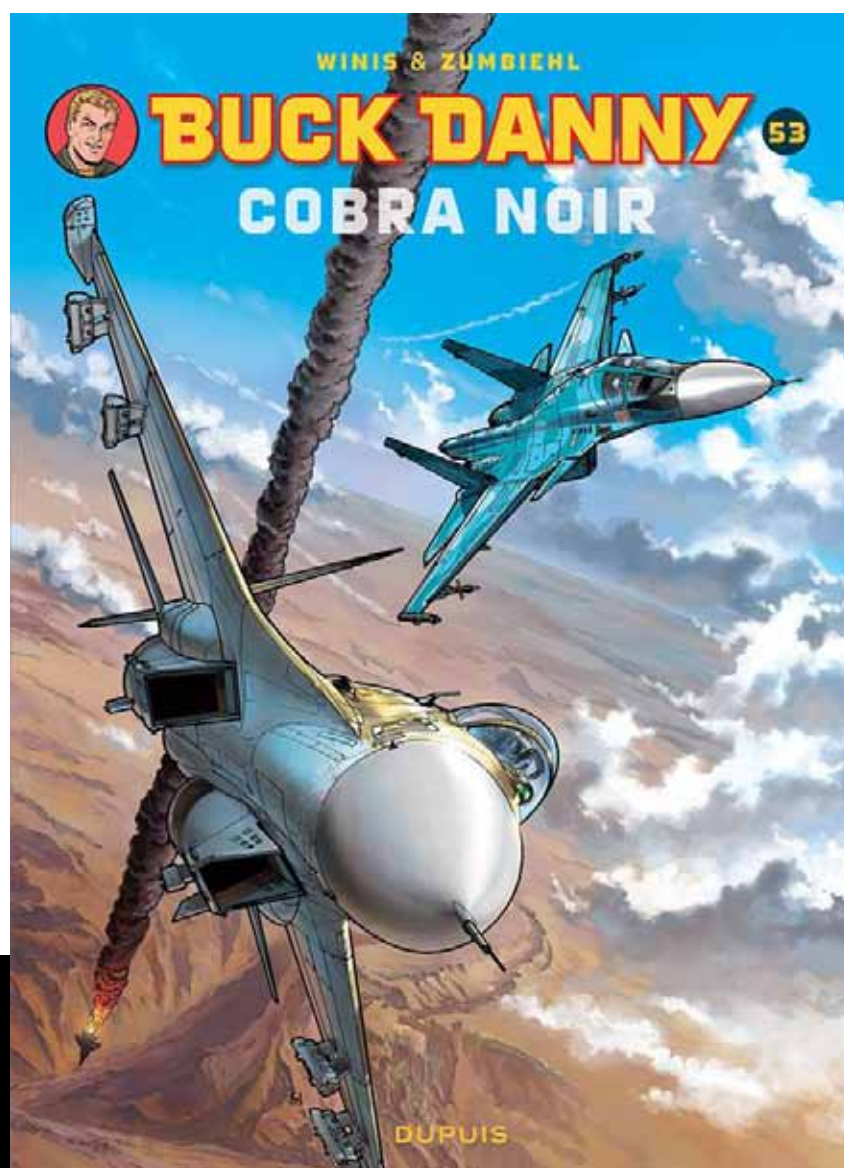
Ketty Formaggio

"Sono un'autodidatta. Ho iniziato colorando per realtà come Cronaca di Topolinia, per passare poi a illustrazioni per bambini e fumetti per ragazzi, come Teasisters, Huntik, Angel's Friends.

Ho colorato poi diversi episodi di **Lupo Alberto**, una storia per **Dylan Dog colorfest** e, con Soleil Editions, *Galope comme le vent*. Poi è cominciata la mia duratura esperienza con Zephyr Editions per molti volumi come *Les Enrages du Normandie-Niemen* o *Blackbirds*.

L'esperienza con il sito **Kinart** ('Lezioni di fumetto online', <http://www.kinart.it/>) mi ha permesso di perfezionarmi e di aiutare anche altri giovani creativi, fatto per me davvero molto importante."





◆ Opere colorate da Ketty Formaggio e pubblicate sul mercato francese.

che mi piacciono e cerco di capire cosa e dove migliorare. Ci sono molti fumetti valorizzati dal colore, ma il primo che mi ha colpito in questo senso anni fa fu *100 anime* di Crippa, Buscaglia e Tenderini.

LUCA GIORGI: Una colorazione che mi colpì molto, quando cominciarono ad arrivare prodotti Image in edicola, fu quella dei *Liquid!* (Christian Lichtner e Aron Lusen). Oggi un colorista che mi piace molto è Marte Gracia.

GIULIA PRIORI: Ho molti artisti che reputo dei veri Maestri: sicuramente uno di questi è Katsuya Terada. Vedendo i suoi colori così fluidi ed espressivi ho iniziato timidamente a colorare con Photoshop 5 e Painter... con risultati inizialmente disastrosi! Anche se la risposta più ovvia a questa domanda penso sia *Sky Doll*, in cui indubbiamente il colore ha avu-

to un peso enorme. Ma gli esempi possono essere moltissimi: alla fine, ogni fumetto, anche il più semplice e "old school", è valorizzato e reso unico dal colore, siano essi i colori variegati e particolari delle ultime pubblicazioni o quelli squillanti e bruciati dei primi fumetti.

Esistono scuole particolari per questo lavoro (scuole intese come correnti culturali, non di corsi di studio)?

MIRKA ANDOLFO: Be', ci sono svariati tipi di colorazioni, sicuramente suddivisibili in quella dei "comics americani", quella "alla francese", umoristica, d'atmosfera, pittorica... Ma molto dipende anche, ovviamente, dalla sensibilità e dal gusto del colorista. Non si possono fare compartimenti stagni, per-

ché mercati enormi come quello franco-belga, per esempio, hanno spazio per... tutto!

Passiamo ad alcuni aspetti più strettamente tecnici: che tecniche usate per colorare?

MIRKA ANDOLFO: Per colorare i fumetti, come fanno, credo, quasi tutti i coloristi professionisti, utilizzo Adobe Photoshop. È assolutamente perfetto per questo tipo di lavoro, è diventato praticamente uno standard. Lo uso anche quando coloro le mie cose. Adoro lavorare in digitale, è perfetto per me, perché è comodo, e non devo mai temere di fare errori irreparabili, come invece capita con tecniche a mano, tipo gli acquerelli! A proposito, per quanto riguarda il colore manuale, adoro gli acquerelli e i colori non coprenti in generale (anche i copic).



◆ Tavola con i colori di Luca Giorgi



Luca Giorgi

Disegnatore, inchiostatore e colorista di fumetti, Luca Giorgi è anche l'autore della copertina di questo numero di *Sbam!* con cui ci ha dato la sua interpretazione visiva del ruolo del colorista.

Laureato presso l'Accademia di Belle Arti di Urbino, è da sempre appassionato di fumetto e illustrazione. Alcuni dei suoi lavori sono stati pubblicati sul calendario 2008 del Movimento Turismo del Vino Friuli Venezia Giulia, sull'agenda *Ridens* 2011 di *Ridens Management*, sulla rivista *La Luna* di Traverso (Mup Editore), su Lupo Alberto, sul catalogo Cartoon Club 2011, Mono10 Tunuè e su varie fanzine. Si è occupato anche della creazione dei fondali per spettacoli di danza, loghi, giochi enigmistici (sono suoi quelli apparsi la scorsa estate su *Fumo di China*) e illustrazioni pubblicitarie. Ha preso parte alle mostre RAR-Risate antirazziste a Lucca Comics 2010 e Festival BD Angoulême 2011 e 'La satira investe nella ricostruzione', organizzata dall'Osservatorio permanente sul doposisma a Salerno. Nel 2009 ha vinto il concorso Premio fumetto Belgia promosso dall'Associazione Anonima Fumetti, nel 2011 si è classificato primo alla II edizione del Premio artistico Il tratto noir a Roma e terzo al concorso Sarno a fumetti. Ha colorato il manifesto dedicato a *Wizzie the Witch*, la miniserie lanciata



da Pino Rinaldi, Ha collaborato come colorista per il progetto Davvero di Paola Barbato e per l'associazione Forum Za-Gor-Te-Nay dedicata al famoso personaggio bonelliano. Collabora come inchiostatore con lo Studio Atelier Dentiblu. Suo anche il Pinocchio realizzato per Sbam! Comics e pubblicato sul nostro numero 1.

www.lucagiorgicomics.com



♦ Il manifesto di Willard the Witch colorato da Luca Giorgi. È dedicato al personaggio di Pino Rinaldi, riproposto la scorsa primavera in due albi da Colors & Gold Entertainment (sullo scorso numero di Sbam! tutti i dettagli e l'intervista all'autore)

GIUSEPPE FONTANA: Dipende. Spesso la tecnica è richiesta dal cliente, e nella maggior parte dei casi è il computer. Ma per i miei lavori, tempo permettendo, preferisco tornare all'acrilico o all'acquarello, o comunque uso tecniche che mi "riposano": non c'è nulla di meglio del tavolo da lavoro e dei pennelli sporchi, mi fanno ritornare bambino.

KETTY FORMAGGIO: Digitale! Adobe Photoshop amore mio!!!

LUCA GIORGI: Lavoro in digitale. Una volta avevo il compressore dell'aerografo sotto la scrivania, ma con la tecnologia di oggi hai tutti gli strumenti in "poco spazio" ed è una bella comodità. All'inizio ero ostile, ma poi il computer è diventato indispensabile.

GIULIA PRIORI: Uso quasi esclusivamente la colorazione digitale, realizzata con una tavoletta Intuos 5 Touch con Photoshop.

C'è differenza tra il colorare i propri disegni o colorare quelli altrui? Nel primo caso, c'è un momento del lavoro dove le due fasi si incrociano?

MIRKA ANDOLFO: Be', alle volte può succedere che colorando una propria cosa ci si senta più "sicuri" e liberi

di osare come si desidera. Quando si colorano i disegni altrui può invece succedere di dover tenere conto (giustamente) dei gusti del disegnatore e dell'editore. È questa la differenza fondamentale. Per quanto riguarda la mia esperienza personale, per me il colore e il disegno sono l'uno parte dell'altro. Un buon colore è al servizio del disegno, e il risultato finale dovrebbe essere inscindibile.

GIUSEPPE FONTANA: Certamente c'è una gran differenza. Come dicevo prima, ormai non riesco più a pensare in bianco e nero, quindi disegnando già immagino l'atmosfera in cui vorrei che la tavola o l'illustrazione fosse calata. Riesco da prima ad avere il quadro completo del risultato. È un pò quel che succede a chi si inchiostra le tavole da solo: compie un processo pratico-tecnico completamente differente da chi deve consegnare i *clean up* a un altro inchiostatore.

KETTY FORMAGGIO: Quando coloro un mio disegno sono libera di fare tutti gli errori che voglio, invece non sento la stessa libertà di sbagliare su disegni d'altri. Spesso un bel disegno mi mette in soggezione!



Giulia Priori

"Ciao a tutti i lettori di Sbam!. Mi chiamo Giulia Priori, ho 26 anni e da quasi 3 anni sono una colorista di fumetti. Ho passato quasi tutta l'adolescenza a disegnare freneticamente manga di ogni genere e, dopo un faticosissimo percorso universitario, sono entrata a livello professionale nel mondo delle Nuvole Parlanti grazie all'incontro con



♦ Giulia Priori: M.E.



Michela Cacciatore, una disegnatrice bravissima professionista, oltre che una cara amica. Il mio primo lavoro è stato **Heartless** con cui, con mio grande stupore, ho vinto il primo premio a Torino Comics 2011. Dopo questa bella soddisfazione ho lavorato per varie testate fumettistiche, come Alice Dark, Dago, Meilleures Ennemies per la Francia e anche **Myster Martin**... pubblicato da Cronaca di Topolinia e - nell'edizione digitale - proprio da voi di Sbam!"

Proprio a proposito di Myster Martin: ci dici qualcosa di quell'esperienza? Come è stato l'approccio a quel lavoro e come hai interagito con Daniela Zaccagnino ed Elena Mirulla, le autrici di testo e disegni?

"Myster Martin è stata una bellissima esperienza, non avevo mai lavorato ad un fumetto umoristico ed è stato divertente sia colorarlo che scoprire man mano le gag escogitate da Elena e Daniela!"

♦ **Giulia Priori** è la colorista di Martin e la pietra dodecaedrica, azzeccata parodia del Detective dell'Impossibile - e signora - in una particolare versione "arrotondata" dalla matita di Elena Mirulla (autrice, insieme a Daniela Zaccagnino, anche dei testi). Il volume, edito da Cronaca di Topolinia, è disponibile anche in versione digitale tra i nostri Sbam! Book.

LUCA GIORGI: Colorare i propri disegni è più veloce, sai già il da farsi. Nel caso di colorazione delle tavole di un altro disegnatore, se il tempo lo concede, studio il modo per valorizzare al meglio la tavola.

GIULIA PRIORI: Una differenza enorme! Ad esempio io non coloro quasi mai i miei disegni al computer, mi piace valorizzarli al meglio con una colorazione manuale. Proprio qui è la differenza: quando si colora qualcosa che si è disegnato in prima persona si sa d'istinto come impreziosire quello che si è fatto, ad esempio utilizzando uno stile particolare o coprendo con degli accorgimenti cromatici alcune carenze. Quando si colora e disegna allo stesso tempo le due fasi di lavorazione non sono più distinte: a volte mi accorgo di disegnare... quello che poi vorrei colorare e viceversa!

Spesso le case editrici, anche quelle più importanti, rilanciano o ristampano in versione a colori fumetti nati per il bianco e nero. Dal punto di vista tecnico, come vedete queste operazioni? La tavola nata per il b/n non si presta "male" a ricevere il colore?

MIRKA ANDOLFO: Per quanto mi riguarda penso ci siano tavole fatte per essere colorate, altre no. O meglio, tutto può essere colorato, ma vedo davvero difficile - per quei fumetti pieni di campiture nere - riuscire a dare la giusta tridimensionalità, a meno che non si vada sopra al tratto o si faccia qualcosa di davvero particolare (cosa che tuttavia spesso non è consentita. Alcuni disegnatori, in particolare qualcuno di quelli più anziani, sono incredibilmente gelosi dei propri disegni, e guai a "calcare troppo la mano"!)). Però è giusto che gli editori facciano queste ristampe, per

riportare in auge delle serie del passato e per dare qualcosa di "nuovo" agli appassionati.

GIUSEPPE FONTANA: Non credo sia del tutto così; è vero che una storia nata per essere in bianco e nero è giusto che rimanga tale, ma se il colore non è invasivo, o comunque rispetta le iniziali volontà del disegnatore ben venga. Quindi credo stia un po' "all'intelligenza" del colorista cercare di non prevalere sul resto... come sempre d'altronde.

KETTY FORMAGGIO: Se i colori vengono messi sapientemente non rovineranno mai una pagina, ma certe opere nate per il b/n non hanno bisogno del colore. Penso ad esempio al *Mort Cinder* di Alberto Breccia.

LUCA GIORGI: Penso che la colorazione di questi prodotti editoriali sia molto "base", cioè: camicia rossa/gialla, pelle rosa, etc. Si tratta di albi nati per il bianco e nero per la cui colorazione servirebbe una cura del tutto



♦ **Giulia Priori:** Rats & Roses.



♦ Citato da Mirka Andolfo e Giulia Priori come esempio di fumetto in cui il colore ha una parte più che fondamentale, *Sky Dolls* è opera di **Alessandro Barbucci** e **Barbara Canepa**. È un fumetto fantascientifico edito in Francia da Soleil Edizioni (il primo volume è del 2000), diffuso in tutto il mondo e portato in Italia da Pavesio. Un successo planetario.

particolare. Ma questo significherebbe ovviamente un aumento dei tempi di lavoro e un rialzo consequenziale dei costi e quindi del prezzo di copertina.

GIULIA PRIORI: Trovo che sia una mossa vincente dal punto di vista editoriale: sicuramente il colore "vende" e rende più appetibile un fumetto, anche se non sempre si rende giustizia all'opera originale. Quando ho lavorato alla ristampa a colori di *Dago* mi sono trovata a colorare a malincuore delle tavole di un'atmosfera e una delicatezza unica, che purtroppo con il colore si perdeva inesorabilmente!

Speriamo, con questa rapida carrellata, di aver fatto "meditare" ogni Sbam-fans su un ruolo che, ne siamo certi, d'ora in poi guarderà con occhi diversi. Ah, quasi dimenticavamo: il colorista di *Watchmen* è **John Higgins**.

Il colore "industriale"

Un altro "tipo" di coloritura, quello rivolto alle grandi produzioni seriali con specifiche esigenze quantitative e di tempi di consegna. La coloritura che potremmo definire "industriale", per forza di cose molto diversa da quella "artistica". Ce la siamo fatta spiegare da **Giancarlo Capizzi**, fondatore e titolare di **GFB**.

di Stefania Quaranta

Un'attività nata oltre trent'anni fa, con le prime collaborazioni con la casa editrice Universo (*Il Monello* e *l'Intrepido*) e la mitica Editoriale Corno, di supereroica memoria. Oggi, azienda leader nel settore (come dicono sui giornali economici) della coloritura di fumetti, **GFB Group** ha unito questa benemerita attività a tutte quelle tradizionali della fotolito e della pre stampa in generale, dando così vita alla divisione **GFB Comics**. Ma come si svolge il lavoro nei suoi saloni, che differenza c'è tra una tavola colorata dall'autore-artista o dai tecnici di GFB? "Una grossa differenza", ci ha spiegato **Giancarlo Capizzi**, fondatore e titolare della società.



◆ Lo staff di GFB Comics al lavoro

"L'autore-artista può valutare il lavoro secondo il suo estro, decidere le luci e le ombre, valutare quale parte del volto dell'eroe è in ombra e quale in luce, assegnare il colore che ritiene più adatto alla parete del saloon o al muso dell'astronave. Noi invece siamo guidati da criteri di uniformità da condividere tra più operatori contemporaneamente. Siamo noi ad esempio a colorare i volumi delle varie Collezioni Storiche pubblicate da Repubblica dedicate prima a Tex e oggi a Zagor e Dylan Dog: dovendo consegnare, per ciascuna di esse, qualcosa come 300 tavole alla settimana, è ovvio che si debba trovare un sistema di lavoro rapido ed efficace".

Quindi, come è organizzato il vostro lavoro?

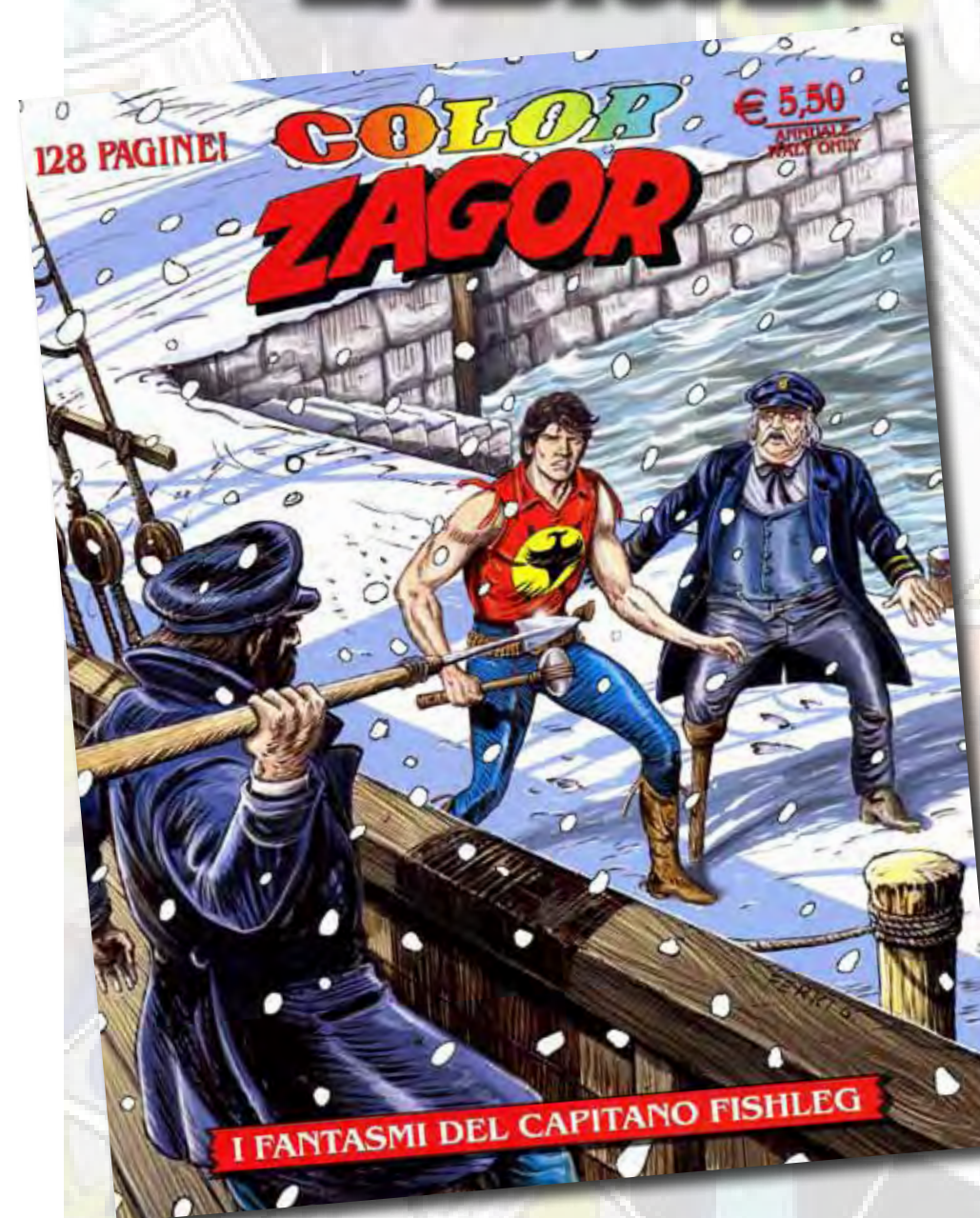
"Tutto è affidato a un coordinatore che è anche il responsabile qualità: è lui a gestire una squadra di 10-12 tecnici coloristi. Per prima cosa si esamina il lavoro, leggendo più volte la storia, cercando di capire i caratteri di ogni personaggio e di ogni situazione. Localizzati i personaggi ricorrenti sulle varie tavole – o anche nei vari episodi nel caso di lavori su serie –, si assegna a ciascuno di essi una palette di colori: il tal colore per la camicia, il tal altro per il cappello, il tal altro ancora per il fucile, e così via. Questi parametri sono fissi e obbligati per ogni operatore, perché se più persone lavorano sulla stessa storia non deve capitare che 'Jack' si trovi con i pantaloni diversi da tavola a tavola. La stessa cosa si fa per gli ambienti, il rifugio di Diabolik o la taverna in cui Tex e Carson si fermano a cena. Con questa legenda, dunque, si realizzano le prime 10-20 tavole da sottoporre al controllo del cliente".

Quindi si parte con la produzione vera e propria.

"Esatto. Fatte le eventuali modifiche necessarie, si parte con la produzione: ogni tavola viene colorata secondo lo schema impostato. A lavoro concluso, eseguiamo ancora un controllo qualitativo complessivo interno, cui segue quello della redazione del cliente. Solo dopo tutto questo si passano i file alla stampa".

Guardando i vostri albi, si nota subito che i colori sono tutti "piatti", privi di sfumature: la cami-

IN EDICOLA



Zagor Color 1 Bonelli Editore

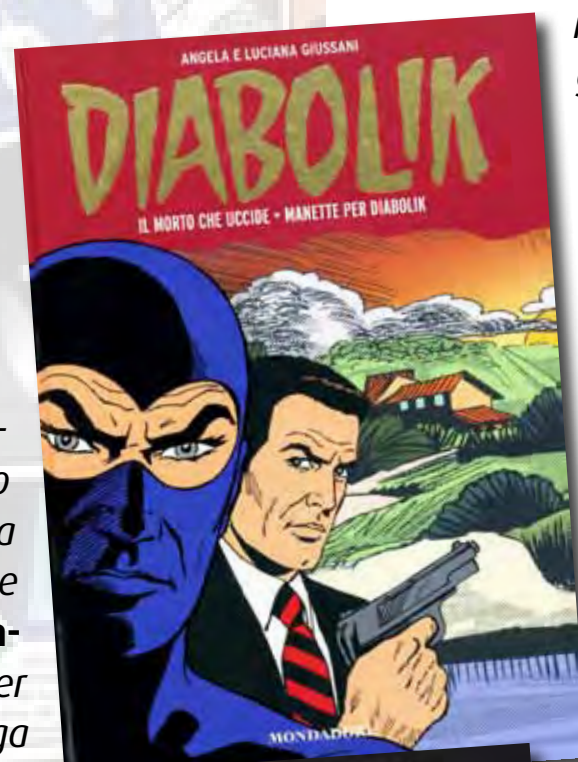
Tra le ultime pubblicazioni colorate da GFB Comics, anche il primo annual policromo di **Zagor**, uscito lo scorso agosto.

La trama è centrata su Charles Humboldt, per gli amici **Fishleg**, uno dei più antichi alleati di Zagor, protagonista con lui di storie memorabili (una su tutte: la classica saga nolittiana di Capitan Serpente): è il vecchio baleniere che comanda la **Golden Baby**, vascello in perenne viaggio sui sette mari con un equipaggio quanto mai variegato, dal faticoso **Ramath** al russo **Zarkoff**, dal cuoco francese **Gaston** al marinaio africano **Tarawa**. Ma tra le mille avventure vissute dal capitano sulle pagine di Zagor, non c'era finora stata l'occasione di sapere qualcosa del suo passato, di capire da dove viene, come abbia perso la gamba e come abbia

cominciato a cacciare cetacei. A rimediare a questa lacuna, ci pensa questo nuovo speciale zagariano, **Zagor Color** (nr. 1, I fantasmi del capitano Fishleg, agosto 2013, 128 pagine a colori, Bonelli Editore, euro 5,50), annual dello Spirito con la Scur che si affianca alle analoghe serie bonelliane dedicate già da qualche anno a Tex e a Dylan Dog. Il primo di una – si spera – lunga serie che proporrà un episodio ogni estate.

Nelle intenzioni degli ideatori, per ognuno di questi albi, “uno dei personaggi del microcosmo che ruota attorno alla capanna nella palude salirà alla ribalta” scrive **Moreno Burattini** nelle note, “per raccontare qualcosa del proprio passato o per essere semplicemente messo sotto i riflettori”. Aspettiamo quindi con curiosità possibili avventure centrate su Tonka, Guitar Jim o Digging Bill.

Per ora, “accontentiamoci” appunto di Fishleg, col soggetto dello stesso Moreno Burattini, la sceneggiatura di **Jacopo Rauch** e i disegni dell’ottimo **Walter Venturi**, alle sue prime tavole per Zagor, ma disegnatore di lunga esperienza (tra le sue opere, *Demian* e *Brad Barron*, per restare in casa Bonelli). Leggiamo la vicenda del giovane Charles che si rende colpevole di una tragico naufragio da cui uscirà malconcio nel corpo e nello spirito. Almeno fino a oggi, quando certi fantasmi torneranno suo malgrado a fargli visita. Fantasmi che potrà combattere solo grazie a... uno spirito, sia pure con la scure (ma anche il buon Cico, per una volta, avrà una parte determinante con le armi in pugno).



cia di Tex ad esempio è color giallo-pieno, senza fronzoli...

“Per forza di cose: applicare sfumature o altri accorgimenti allungherebbe di molto i tempi di lavoro, ma soprattutto comporterebbe l’intervento dell’arbitrio e del gusto dell’operatore di turno, con effetti impossibili da uniformare da persona a persona. Addirittura, in passato abbiamo avuto una sorta di dibattito per decidere se, nel caso di scene notturne, rendere di un giallo più scuro la camicia di Tex: ma alla fine si è optato per lasciare lo stesso colore in ogni caso. A supplire a questo aspetto, interviene comunque la china della tavola bianco e nero originale, che già evidenzia molto bene cosa è chiaro e cosa è scuro, cosa diurno e cosa notturno”.

Per quali fumetti lavorate?

“In oltre trent’anni ne abbiamo viste (appunto) di tutti i colori, per pubblicazioni italiane ed estere: eroi della Warner Bros, personaggi disneyani per il nord Europa, riviste storiche come quelle della Universo... Oggi i nostri fiori all’occhiello sono le serie in volume di *Diabolik* pubblicate recentemente con Panorama (come *Gli anni d’oro* o *Gli anni della gloria*), le varie serie di Collezione Storica a Colori dedicate a *Tex*, *Dylan Dog* e *Zagor* che escono abbinate a Repubblica, gli albi speciali della Bonelli o i volumi della serie I classici del fumetto di Repubblica curati da Panini Comics, tra i tanti”.

Una gran bella produzione

“Sì, abbiamo delle belle soddisfazioni. Tra queste, il riconoscimento che ci viene dalla storica Scuola del Fumetto di Milano, che periodicamente organizza delle visite per i suoi allievi per vedere il nostro lavoro”.

◆ Sopra: il primo volume di *Diabolik* gli Anni della Gloria (Mondadori 2012); sotto: *Dylan Dog* Collezione Storica a Colori, uscito con Repubblica lo scorso inverno, opere colorate da GFB Comics.



CLIC QUI



CLIC QUI

Il dolce erotismo delle tavole di **Michela Cacciatore** con i testi di **Daniela Zaccagnino**, per queste proposte Sbam! Book in collaborazione con **Cronaca di Topolinia**

Luna Rossa
Gabbia Dorata (2 volumi)

Fumetti italiani in digitale

www.shop.sbamecomics.it

Con tredici anni di esperienza alle spalle, Shockdom è il sito web con più esperienza nel mondo dei digital comics in Italia. Ma la produzione di fumetti pensati per il web e i nuovi supporti è solo una delle attività della casa editrice, come ci spiega il suo fondatore **Lucio Staiano**.

di Sergio Brambilla

◆ La prima home page di Shockdom, luglio 2000

Shockdom

Passato, presente e futuro del fumetto digitale

Ciao Lucio, raccontaci gli inizi di Shockdom.

Inizialmente utilizzavamo molto Flash, per far "sfogliare" agli utenti le vignette. Producevamo noi fumetti e cartoon, inizialmente in tre lingue: inglese, spagnolo e italiano. Il sito ha galleggiato per un po', fino al 2003/2004 quando per tutti è arrivato il web 2.0 e per noi è arrivato **eriadan**. Sono stato tra i primi a intuire il valore di questo autore. Quando decidemmo di pubblicare i suoi lavori su carta, era già diventato il più importante autore di web comics in Italia.

Quanto è stato importante il successo ottenuto da eriadan?

Essendo io il suo editore, divenni il punto di riferimento di molti altri giovani autori che non trovavano spazio sul cartaceo e che volevano pubblicare sul web. Ricordo che all'inizio facevo selezione, restringendo il sito a soli sette autori: dopo eriadan, arrivarono Albo, Rx, Manu, Flavio Nani, Sio, Kaneda. Sono quelli che chiamo gli autori storici di Shockdom, anche se oggi alcuni di essi non pubblicano più con noi.

Come è nata l'idea della piattaforma blog?

Nel 2008 abbiamo creato la piattaforma blog, anche perché mi resi conto che non avevo più molto tempo da dedicare alla ricerca di nuovi autori. Già nel 2008 c'erano molti più autori e lettori sul web che sulla carta, per cui decisi di creare una piatta-

forma blog aperta a qualsiasi autore. Con 70/80mila lettori mensili, chiunque fosse entrato nella community avrebbe avuto un'ottima visibilità. È qui, su **www.webcomics.it**, che si sono messi in evidenza Davide Caporali, Calanda, Bigio, Hobbs, Upi, Nestore, Gabville e così via. Tutt'oggi siamo ancora il sito di produzione di fumetti più letto d'Italia. Abbiamo oltre 300 autori e tra questi ce ne sono molti veramente bravi.

Shockdom non produce solo per il web, ma anche su carta...

La parte cartacea nasce con eriadan e poi si sviluppa con gli autori storici. Quest'anno abbiamo deciso di puntare molto sull'editoria tradizionale (vedi *Sbam! Speciale Lucca 2013*, Ndr). Un motivo è quello di far aumentare la nostra brand awareness nel mondo del fumetto classico. Può sembrare paradossale, ma in realtà i nostri lettori spesso non sono fruitori abituali di fumetti.

Come cercate i talenti?

Ultimamente, grazie a Facebook, la ricerca è più semplice. Per esempio, *Sketch and Breakfast* hanno quasi 120mila followers su Facebook; tra questi, il 90% sono donne, un target quasi sconosciuto nel mondo del fumetto. O anche *Simple e Madama*, con oltre 60.000 followers.

Spiegaci l'organizzazione della distribuzione dei vostri prodotti cartacei.

Per tanto tempo è stata solo online e a poche fiere. Da quando abbiamo deciso di puntare di più sul cartaceo, abbiamo stretto più accordi con i distributori da fumetteria e di varia, siamo presenti nei negozi Feltrinelli, Mondadori, su Amazon e nei principali punti vendita.

Come nasce l'idea per un vostro fumetto?

Da qualche tempo abbiamo iniziato a sviluppa-

re fumetti a target. Oggi spesso si pensa al potenziale lettore di un fumetto solo dopo che quest'ultimo è stato realizzato, e per lo più si tratta di prodotti maschili. Noi, con *Maschera Gialla*, abbiamo fatto un free comics, ma anche un'app scaricabile, un blog, la pagina Facebook, tutto pensato per un target 15/25 anni e sponsorizzato da Lancia.

Quest'anno abbiamo lanciato *Donne A Matita*, che ci sta dando un bel po' di soddisfazioni: oltre ad essere stato recensito da parecchie testate importanti, tra cui Vogue.it, che ci ha messo in homepage, Panorama.it, Alfemminile.com, abbiamo registrato accessi importanti, oltre 50mila ad ogni uscita. Vuol dire che le donne, se trovano un argomento d'interesse, leggono anche il fumetto, nonostante ciò che si dice nel settore.

Come avviene il processo di targetizzazione?

Si tratta di un'operazione prima di marketing e poi di creatività. Anche per *Donne A Matita* il primo passo è stato individuare un pubblico che potesse interessare il mondo pubblicitario. Io lavoro nel campo della pubblicità da oltre 15 anni e un target molto ricercato



◆ DAM, il progetto donneamatita.it



♦ Il blog di Drizzit, disegnato da Bigio, uno degli autori Shockdom più rappresentativi ad oggi.

è quello delle donne over 25, le cosiddette responsabili d'acquisto. Per questo abbiamo deciso di fare un fumetto che potesse interessare queste persone. Ci siamo chiesti quale fosse un loro interesse, e la risposta è stata: le fiction, come *Sex and the City*. Così abbiamo deciso di fare una graphic fiction, termine che ho coniato e che indica una fiction a fumetti. Abbiamo creato quattro personaggi donne, che vivono a Milano, e l'argomento dei primi due episodi è stato il rientro al lavoro di una donna dopo la maternità, un argomento molto delicato. Il primo episodio è stato "patrocinato" da Businessmum.it, un'associazione di

mamme lavoratrici, e anche una sociologa ha scritto un articolo su di noi.

Abbiamo ricevuto lettere di uomini e donne che hanno apprezzato il fumetto, perché si tratta di una storia in cui ci si può identificare. Il fatto che in Italia le donne che tornano al lavoro dopo la maternità siano spesso declassate di mansione o subiscano il mobbing, con lo scopo di farle dimettere, è reale; così come la faticosa domanda al momento del colloquio prima di essere assunta: sei sposata? Quanti anni hai? Se hai 30 anni e sei sposata, difficilmente sarai assunta, perché sei a rischio gravidanza. Illegale, ma purtroppo vero. Nella fiction il personaggio più odiato dai lettori è il marito della donna che torna al lavoro, lui stesso dirigente d'azienda. Quando la moglie gli chiede se lui si comporta in maniera diversa con le sue dipendenti, lui risponde: no, perché dovrei? Questa è la realtà in Italia.

Trattate temi importanti a livello sociale, una scelta coraggiosa.

Spesso nel mondo del fumetto italiano c'è molta paura di parlare di certe cose, probabilmente perché nel nostro paese la politica sembra quasi intoccabile. Quando si parla male di qualcosa, sembra che ci si schieri politicamente, oppure si fa già parte di uno schieramento e certe cose non si possono dire. Si sa che ci sono autori in Italia che vanno avanti perché fanno parte di un determinato schieramento, per cui certe cose non le possono dire. Io, per fortuna, non ho di questi problemi, per cui se devo parlare della quotidianità italiana posso raccontare, per esempio, che la

legge Fornero, argomento che verrà trattato nel terzo episodio di *Donne A Matita*, ha fatto strage di lavoratori. Devo, ad esempio, raccontare del dramma dei bambini abbandonati in auto, senza alcun giudizio, perché sono cose che succedono purtroppo. Sfido molti genitori a dire di non aver mai dimenticato di andare a prendere un figlio a scuola, soprattutto in un periodo come questo, con il lavoro sempre più stressante e totalizzante. Queste sono le cose che raccontiamo.

C'è spazio anche per argomenti più leggeri?

Anche in *Donne A Matita* c'è una parte più leggera, per sdrammatizzare. Ad esempio, prima di rientrare al lavoro, la protagonista entra in un bar dove il barman le offre un gratta e guffa: si gratta pensando a una persona a cui non si vuole molto bene, in questo caso il capo della protagonista e la persona che le ha soffiato il posto, e ciò che si trova dopo aver grattato capiterà a quella persona. È una cosa che molti vorrebbero poter fare. Stiamo pensando di fare altri due

fumetti di questo tipo, uno con lo stesso target, ma non metropolitano: protagonista sarà la famosa "casalinga di Voghera" e l'argomento sarà più leggero, anche come tratto. Dei disegni si stanno occupando Sketch and Breakfast. L'altro progetto che vorremmo realizzare prende spunto da serie tv che sono fatte molto bene e trattano argomenti legati ai giorni nostri con sceneggiature fantastiche. Queste fiction, calate nella realtà, hanno un target maschile over 25/30, e come sfondo il mondo dell'editoria e degli affari. Tra poco inizierò la ricerca di più sceneggiatori, per tutte queste serie.

Visitando il sito www.shockdom.it abbiamo visto che una parte del vostro lavoro è dedicata alla produzione e fornitura di contenuti a terzi...

Shockdom ha tre unit: ci sono i **fumetti digitali**, con la piattaforma webcomics.it, *DonneAMatita.it*, *MascheraGialla.com*, che riprenderà a essere pubblicato con un reboot rivolto a un pubblico più giovane; c'è la **parte off line cartacea**; e poi c'è la **unit B2B**, che



♦ Il blog di eridan, uno degli autori storici di Shockdom.



♦ Nebula è stato il primo webcomic italiano in assoluto. Disegni di Giuseppe Di Bernardo, chine di Jacopo Brandi, testi di Lucio Staiano.

rende Shockdom un caso un po' unico nel panorama italiano, a detta di molte persone, anche autorevoli del settore. Siamo, infatti, l'unica realtà che mischia due mondi che sembrano molto lontani e diversi, ma che in realtà comunicano molto tra loro: il mondo della pubblicità e quello delle case editrici. Shockdom fin dall'inizio ha prodotto contenuti pubblicitari. Per MyTv, per esempio, ci siamo occupati di tutti i cartoni animati, tranne *Gino il Pollo*, che è di Andrea Zingoni e Joshua Held. Abbiamo creato tanti spot, anche per clienti di un certo livello, come Telecom, Parmalat, istituti finanziari, etc. Nel 2004 abbiamo vinto quello che all'epoca era il principale premio pubblicitario online, l'Interactive Key Award, con il progetto *Le cene di Giada* per Akuel. In quel caso, abbiamo creato delle sit-com con per protagonista una ragazza, che aveva anche un proprio blog all'interno del portale Virgilio. Agli utenti veniva chiesto di caricare le loro foto, poi noi sceglievamo uno per designarlo all'interno del cartone animato. Fu un successo! Il progetto è stato presentato all'interno di diverse università italiane, come esempio di comunicazione online. Il B2B è quindi da sempre nelle nostre corde, con collaborazioni con grandi aziende.

Il mezzo fumetto & animazione piace ancora alle aziende?

Ultimamente sempre di più. C'è un ritorno a questo tipo di mezzo espressivo. Come ho detto prima, è da una quindicina d'anni che lavoro nel campo pubblicitario, e devo dire che le opportunità ci sono. Oggi è



questa la parte che sostiene Shockdom, non ancora il fumetto cartaceo... purtroppo.

Spiegaci il processo creativo di una pubblicità.

A volte il cliente dà dei riferimenti ben precisi su ciò che vuole. In quel caso, grazie al fatto che in Shockdom abbiamo oltre 300 autori riusciamo a dare al cliente due o tre esempi tra cui scegliere. Per la sceneggiatura, a volte esiste già oppure la facciamo noi, con successiva approvazione da parte dell'azienda. Scrivere per la pubblicità è diverso. Ricordo quando proponemmo a un'azienda automobilistica per una campagna su Facebook un personaggio che rispecchiava i valori del prodotto da spingere: altolocato, pieno di soldi, dongiovanni e guascone... un po' alla Tony Stark, Bruce Wayne o Don Diego De La Vega. La mia idea era che il personaggio fosse un ladro, ma l'intermediario,

to più per la volontà aziendale di relegarla in un angolo perché 'ha altre priorità'. In realtà la donna ha voglia di tornare a far parte di un progetto lavorativo, perchè la fa sentire più completa e realizzata nella vita, ma quando ti viene attaccato addosso un bollino è difficile liberarsene, un'etichetta che viene affibbiata da capo e colleghi già nei primi mesi di gravidanza."

Il fumetto, edito da Shockdom, è nato da un'idea di Lucio Staiano, testi di Ania Tolusco e disegni di Calanda. www.donneamatita.it

Donne a Matita

"Finalmente un fumetto che si rivolge a noi mamme lavoratrici e affronta le nostre problematiche", ha commentato Mirna Pacchetti, Presidente e Fondatrice di BusinessMum. "Con una visione ironica, ma realista, il primo numero di Donne a Matita ha affrontato il cruccio di ogni mamma: il rientro in ufficio dopo la maternità. Solleva, inoltre, un tema della difficoltà a rientrare nel sistema-lavoro, non tanto per la riluttanza della donna a staccarsi dal proprio figlio, quan-



non il cliente, non era d'accordo e ci disse che doveva essere un investigatore. Per me così perdeva almeno il 50% del fascino, ma seguimmo le direttive. A volte l'imposizione di paletti può essere da stimolo nel processo creativo, altre volte fa cadere le braccia, ma fa parte del lavoro.

Come vedi il futuro del fumetto?

Nessuno ha la sfera di cristallo, ma ci sono dei dati oggettivi da tener presenti. Il canale edicola sta perdendo colpi, è sotto gli occhi di tutti, e quando un canale va in crisi, prima o poi vanno in crisi tutti i prodotti che vengono venduti in quel canale. Il mercato pubblicitario sulla stampa ha perso più del 50% del budget in pochissimi anni. Quando iniziano a chiudere quotidiani e magazine, che sono i prodotti più importanti in vendita, è evidente che andranno in crisi anche i fumetti venduti in edicola. Io non mi chiedo se il mercato dell'edicola chiuderà, mi chiedo solo quando accadrà. Esiste il mercato delle fumetterie, che però non è mai cresciuto per mille motivi diversi. In Italia ce ne sono poche, quindi non è un canale al momento, che può sostituire l'edicola, anche se in Shockdom stiamo progettando qualcosa che possa smentire questa affermazione. Ma al momento, cosa rimane? La parte digitale. Che sia il web, un social network, un'app o un ebook bisogna capirlo, ma è certo che il mercato degli

◆ Settembre 2000, la seconda home page di Shockdom in assoluto (a sinistra); sulla home page del 2003 (qui a lato), si vede anche Desdy Metus di Giuseppe Di Bernardo.

ebook prima o poi comincerà a crescere, questo è sicuro; non solo dal punto di vista dell'offerta, ma anche del fatturato.

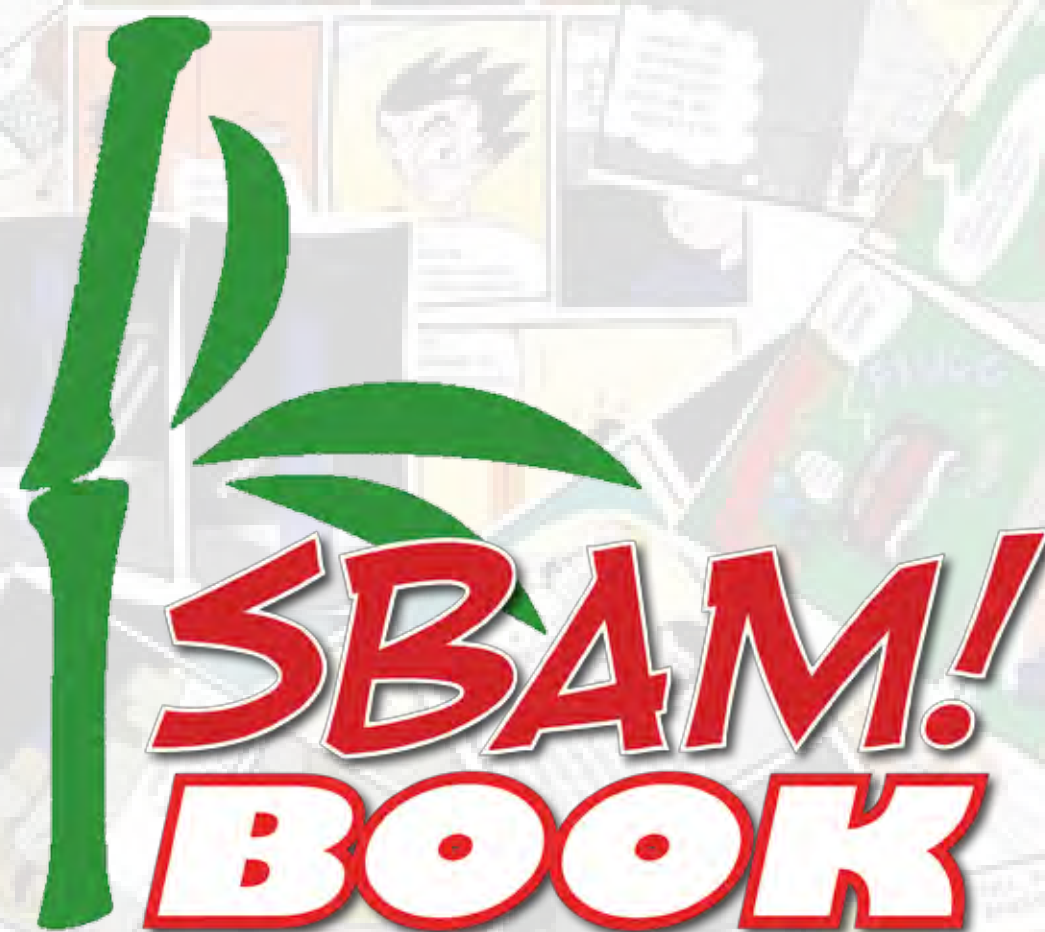
Il futuro del fumetto è quindi il digitale?

Il digitale sarà il futuro, anche se sarà molto parcellizzato. Le offerte da parte dei media stanno aumentando in continuazione: pensiamo solo alla tv, che fino a pochi anni fa proponeva solo sei canali e mezzo (RAI, Mediaset e La7); poi sono arrivati Sky e il digitale terrestre e i canali a disposizione sono diventati tantissimi. Quelli generalisti stanno perdendo molto, ma stanno aumentando di valore quelli verticali come Real Time, che l'anno scorso ha rappresentato un caso eccezionale. Lo stesso discorso vale per il mondo lavorativo: una volta i nostri genitori entravano in un'azienda da giovani e ci rimanevano fino alla pensione; oggi si cambia azienda ogni due o tre anni. Anche i mezzi di comunicazione sono aumentati di numero: una volta per chiamare qualcuno si usava il telefono, oggi abbiamo a disposizione Skype, il cellulare, What'sUp, la mail... tutti mezzi molto veloci. I bambini oggi guardano già Youtube, cercano di sfogliare la tv, crescono in un ambiente digitale. Di conseguenza, in futuro non ci sarà solo un canale per il fumetto, ce ne saranno tantissimi: ebook, social network, smart tv e, prima o poi, anche le consolle per videogiochi. Gli strumenti a disposizione per erogare un contenuto fumettistico saranno tantissimi e starà a noi riuscire a capire come usarli e quale potrà essere il più profittevole. Io il futuro del fumetto digitale lo vedo roseo da quando ho cominciato con Shockdom. Nel 2000, parlando con **Giuseppe Di Bernardo**, che disegnò il primo fumetto di Shockdom, *Nebula*, gli dissi che entro cinque anni avremmo letto i fumetti sul computer portatile in treno. Ancora non esistevano i tablet. Il digitale è il futuro, se poi nei prossimi anni uscirà un nuovo mezzo rivoluzionario staremo a vedere!

**I libri stampati – i book –
rivoluzionarono il mondo...**

**Seguirono gli e-book,
una giusta evoluzione...**

Ma ora sono arrivati gli



**... e il mondo non sarà
più lo stesso...**

www.shop.sbamcomics.it

Fumetti italiani in digitale



**Vincitore
del premio
FULLCOMICS 2013
come miglior
fumetto
umoristico**

**PRESENTAZIONE
DI SILVER**

Ghigo lo Sfigo
*Le strisce
umoristiche
di Laura Stroppi,
presentate dal
grande Silver*

**CLIC
QUI**

**Diabolik
Pop Ikon**
*Le tele di Cristina
Stifanic dedicate
al Re del Terrore.
Presentazione di
Mario Gomboli*

**CLIC
QUI**



Preview gratuita su www.shop.sbamcomics.it



Luzi & Del Pennino

Nel buio

Gabriele Luzi frequenta il corso di sceneggiatura alla Scuola Internazionale di Comics di Jesi, nel 2011. Nel 2012 pubblica la sua prima storia breve sulla rivista *Ryparia*, dell'associazione culturale Glauk di Firenze. Nello stesso anno partecipa al *Lucca Project Contest* con *Meraviglia*, in collaborazione con l'artista EloElo. A inizio 2013 collabora con ManiComix mentre scrive la sceneggiatura del cortometraggio *Femme Fatale - The Queen of roses*, prodotto da Trio Entertainment. Attualmente sta lavorando alla sceneggiatura della trasposizione cinematografica del libro *Un giorno, d'estate, per caso*, di Giulia Mazzarini, e continua a collaborare con Trio Entertainment alla realizzazione di cortometraggi.

BLOG: <http://shake-gl.blogspot.com>

Mario Del Pennino, laureato in Design della Comunicazione al Politecnico di Milano, ha frequentato la Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia. Dal 2003, partecipa a fanzine e pubblicazioni web con la Cagliostro. Nel 2010, con EF Edizioni, realizza la sua prima opera: un volume della serie *Vegis Auree*. Ancora con Cagliostro, nel 2011 pubblica la graphic novel *Mr Holmes e Dottor Watson*, mentre con Crazy Camper partecipa al volume *Bran Gattone*. Nel 2012 partecipa a due volumi della serie *Mytico*, del Corriere della Sera con BD. Parteciperà al progetto *I Custodi* a Lucca Comics di quest'anno con Crazy Camper, e fa da assistente a Giuseppe Camuncoli per alcuni albi di Spider-Man. **CONTATTO:** maroip.delpennino@gmail.com







NON ALLARMARTI!
IMBROCCHIAMO IL
PROSSIMO
VICOLO.



TAP
TAP
TAP
TAP
TAP



TAP

TAP



!



MALEDETTO BASTARDO,
HAI FINITO DI...

STUD



...AMMAZZARE...



...DEGLI INNOCENTI!



DAISY, È TUTTO
FINITO!

DAISY?



GRAZIE JIMMY, QUELL'UOMO
RISCHIAVA DI FAR SALTARE IL MIO
PASTO!



AAA

AAHH

HHHH

FINE

Laura Scarpa, autrice, giornalista, illustratrice, saggista, insegnante. Una vita nel fumetto, impegnata anche a lanciare tanti esordienti. Incontrarla è stata un'ottima occasione per conoscere meglio il suo lavoro e per fare una panoramica sulla situazione del fumetto italiano di oggi, approfittando del suo punto di osservazione.

di Antonio Marangi

Per cominciare, raccontaci la tua carriera, facci conoscere meglio la poliedrica attività di Laura Scarpa...

Ho cominciato pubblicando attorno ai 20 anni, quindi un sacco di anni fa, sigh!, su *Linus* con due storie. Poi alla terza mi hanno bloccato perché non erano piaciute... Intanto però stavo lavorando con L'Isola Trovata a *Venturina Veneziana*, poi sono arrivati *Alter* e *Orient Express*. Era l'epoca delle "grandi riviste", che però è finita presto. Ecco perché per un po' mi sono dedicata all'illustrazione per bambini e ho lavorato anche per il *Corriere dei Piccoli*, come autrice e come redattrice. Così ho ampliato il mio raggio d'azione e ho la-

vorato molto nelle redazioni, come quella di *Lupo Alberto Magazine*. In più facevo l'insegnante alla Scuola del Fumetto di Milano. Come autrice sono invece arrivata a *Snoopy* e a *Ragazza In*, per cui disegnavo **Martina**, ma negli ultimi anni la mia attività è sempre stata più quella della giornalista che dell'autrice. Ecco perché ho lanciato il mio blog, **Caffè a colazione**, dove propongo quasi ogni giorno un disegno accorgendomi che anche a 50 anni si può cambiare ed evolvere il proprio segno. La mia ultima creatura è quella dei corsi on line, organizzati dall'associazione culturale **Comic Out**, con cui siamo ormai arrivati al terzo anno e stanno andando molto bene.

ComicOut è anche il nuovo editore di Scuola di Fumetto dopo la chiusura di Coniglio, giusto?

Esatto, e non pubblichiamo solo la rivista, che continua come bimestrale e completa molto bene la ragione sociale di *Comic Out*, dedicata alla diffusione della cultura del fumetto. Ma siamo usciti ad esempio anche col quarto volume di *Valentina Melaverde* di **Grazia Nidasio** e con i nuovi volumi di *Lezioni di fumetto* con **Zerocalcare** e **Gipi**.

Come vedi adesso la situazione del fumetto? È vero che siamo in un momento di grande

creatività ma drammatico dal punto di vista commerciale?

Purtroppo, commercialmente parlando, è un disastro quasi per tutto, anche se l'editoria si era un po' portata avanti con la crisi... Chiaro che in una situazione generale di questo genere, il fumetto non può essere un'isola felice. Però non è la prima volta che succede: dopo gli anni positivi tra i Settanta e gli Ottanta, gli anni Novanta sono stati invece di grande discesa, per colpa degli editori ma certo anche degli autori, che hanno vissuto una fa-



♦ Il disegno che Laura ha gentilmente realizzato per Sbam-Antonio durante l'intervista, sul frontespizio di *Venturina Veneziana*, graphic novel del 1980, testo e disegni suoi (ne parliamo nel box a pagina seguente)

Laura SCARPA

A proposito di FUMETTI...

se “ombelicale”, guardandosi tra loro e trascurando la comunicazione. Negli ultimi anni invece assistiamo a una superproduzione: editori come Panini o più recentemente RW, per compensare il calo di vendite hanno aumentato la quantità di titoli, un po’ nella speranza di trovare quello che sfonda, un po’ per muovere più materiale e più soldi contando sul fatto che ci sia una compensazione tra un prodotto e l’altro.

E come valuti questo fenomeno?

Lo trovo molto pericoloso. Rischia di intasare il mercato ed è rischiosa per i singoli editori se non hanno le spalle adeguatamente coperte. Va anche considerato che siamo in un momento di passaggio, quello tra carta e digitale. Anche noi proponiamo da un po’ di tempo *Scuola di Fumetto* in versione elettronica, permettendo di abbonarsi al pdf. Io seguo diverse pubblicazioni internazionali di questo

genere, ad esempio seguo con molto interessante *Aces Weekly*, il magazine digitale creato da **David Lloyd** (ne parliamo nel box a parte, Ndr). Però come dicevo siamo ancora nel mezzo del passaggio, e il digitale non ha certo ancora sfondato.

Ecco, per noi di *Sbam!* questo è un discorso molto importante...

Il digitale è certo un fatto positivo, riduce alcune spese e permette una diffusione molto più ampia. Per esempio, noi con *Scuola di Fumetto* vogliamo arrivare alle piattaforme più importanti, scavalcando i costi di spedizione: scatola, imballaggio, fila in posta, invio... Purtroppo col digitale è ancora molto difficile guadagnare. E visto che per altro è difficile guadagnare anche con la carta, forse il doppio binario è l’unica soluzione, almeno per ora. Il futuro lo stiamo aspettando, io vedo un digitale che diventerà preponderante sulla carta, anche se temo un grave pericolo.

Quale?

L’evoluzione tecnologica rapidissima che rende obsoleto il mezzo. Se io compro un libro, potrò rileggerlo anche dopo mezzo secolo. Viceversa, dopo pochi anni, che facciamo con le cataste di dvd che ognuno di noi ha in casa? Questo è il vero pericolo.

Venturina Veneziana

*Un delitto, una commedia teatrale, il carnevale, le gondole, le calli, il dialetto: c’è tutto di Venezia in **Venturina veneziana**, anche la caccia al tesoro dell’antica formula alchemica per produrre la venturina, appunto. Sia il testo che i disegni sono di **Laura Scarpa**, veneziana (ovviamente :-), fumettista, illustratrice, giornalista e saggista, soprattutto di fumettistica.*

*Così ha scritto il suo collega **Antonio Tettamanti** nell’introduzione a questa edizione, pubblicata da **L’Isola Trovata** nella serie I racconti delle nuvole nel 1980: “(...) Laura oltre che mitteleuropea (di sponda) è principalmente una patriota veneziana*



Che sarà dei vari e-reader che adesso vanno per la maggiore?

Ma tornando al fenomeno-fumetto nel suo insieme: le grandi riviste-contenitore come *Comic Art* o *L’Eternauta*...

...e la mia *Animals*!

Certo, anche :-) Ma le grandi riviste contenitore, dicevamo, non sono più state sostituite da nulla, e più in generale, l’ultimo grande fenomeno fumettistico in Italia è stato **Dylan Dog**...

Come dicevo prima, è colpa degli editori ma anche degli autori. Non sono più stati studiati prodotti di livello artistico ma dal taglio più commerciale, co-

Comic Out • 1

♦ Una vetrina delle pubblicazioni di *Comic Out*, Associazione culturale onlus per la promozione del fumetto: tra i titoli, la collana Lezioni di Fumetto (una collana di volumi monografici sull’opera di grandi maestri della Nona Arte) e la ormai storica rivista *Scuola di Fumetto*. Fondata da Laura nel 2001, è il bimestrale “che informa gli addetti ai lavori e gli appassionati sull’andamento dell’editoria a fumetti, con dossier, interviste e sketchbook dei più grandi autori”.



Aces Weekly

Aces Weekly è un magazine digitale online che ogni settimana presenta le storie di alcuni dei migliori disegnatori e sceneggiatori del panorama fumettistico mondiale.

David Lloyd, il creatore di V For Vendetta, ha chiamato a raccolta artisti americani ed europei per partecipare a un progetto che consente ai creatori, organizzati come un collettivo artistico, la possibilità di produrre le loro opere direttamente per i lettori, dividendo gli introiti tra tutti i partecipanti. Tra gli autori coinvolti nel progetto ci sono, oltre a David Lloyd stesso, anche John McCrea, Herb Trimpe, Steve Bisette, Phil Hester, Yishan Li, Colleen Doran, Algesiras, Alain Mauricet, El Torres, Bill Sienkiewicz, Mark Wheatley, Antonio Bifulco, Batton Lash e molti altri ancora...

Per informazioni: www.acesweekly.co.uk

me appunto Dylan Dog. Oggi è più facile assistere all'esplosione dell'autore che del personaggio, pensiamo a Makkox, Recchioni o Zerocalcare. Autori che, non a caso, sono anche ottimi comunicatori. Nel giovane autore purtroppo vedo poca voglia di far fatica, spesso partono convinti che la loro "prima" sia già buona, perché "sono bravo". Come dice Tito Faraci, viva i bravi editor, quelli che sono capaci di scoprire l'autore, di accompagnarlo, di consigliarlo nella sua crescita. Io, mi permetto di farlo notare, con *Animals* ho "scoperto" Makkox ma anche tanti altri. E in questo sono aiutata dal mio ruolo di autore-editore: la mia esperienza autoriale mi permette di comunicare meglio al giovane collega il mio suggerimento, il mio ruolo di editore mi obbliga ad avere comunque un occhio al mercato, anche ai generi che non mi sono congeniali.



Comic Out • 2

◆ Oltre alle pubblicazioni, il punto di forza dell'Associazione Comic Out sono certamente i corsi di fumetto online e l'organizzazione di convegni e incontri sulla Nona Arte. Perché "se tutti conoscono, almeno di nome, Topolino, Tex e Batman, pochi sono ancora i lettori **coscienti** del fumetto. Fumetto, strip, graphic novel, graphic journalism, manga... la letteratura disegnata è una magnifica avventura. Comicout vuole viverla e farla vivere pienamente" spiega il sito <http://comicout.com/> cui vi rimandiamo per ogni informazione.

www.shop.sbamecomics.it

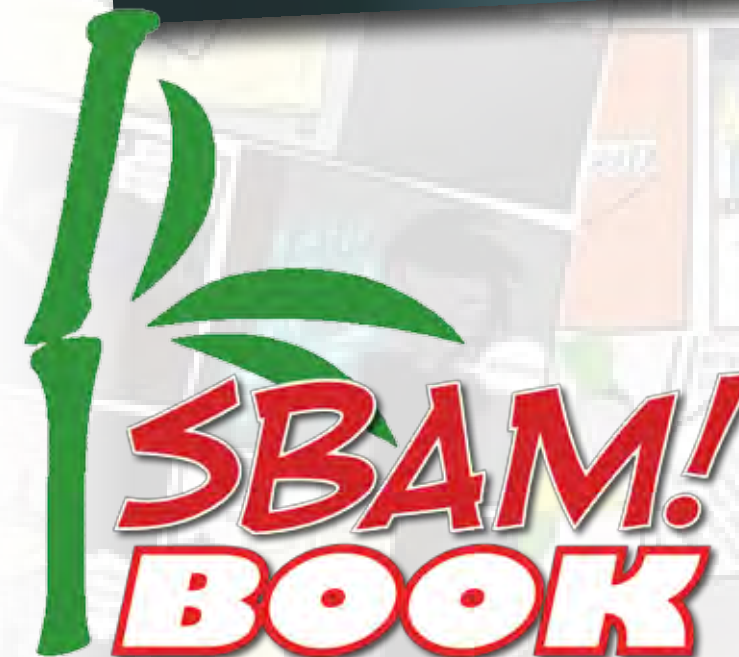


Opono, la cupa, nerissima ragazzina afflitta da tante paure, tutte ben rappresentate... dalla sua ombra! Un umorismo nero, splatter, diretto, reso con tratto freddo da Zim: colpisce lo stomaco del lettore che però si diverte con le tragicomiche peripezie di questa piccola adolescente complessata, cui pare non possa andarne bene una. Come a un Wile Coyote umanizzato.

Opono

Le strisce nero-umoristiche di Ilaria "Zim" Facchi

CLIC QUI



Fumetti italiani in digitale



Testate storiche Numeri storici

di Roberto Orzetti e Domenico Marinelli

Questo periodo ha visto l'uscita contemporanea in edicola di molti numeri "da collezione" di altrettante testate storiche del fumetto italiano: Diabolik, Spider-Man, Topolino, Linus, Dylan Dog e Il Giornalino.

Diabolik fa 800...

Un titolo non casuale per l'albo di ottobre della serie inedita del Re del Terrore: **Ottocento lacrime di ghiaccio**, quello con cui Diabolik festeggia il suo ottocentesimo episodio. Il record, unico nella storia del fumetto italiano, viene giustamente celebrato con una copertina preziosa, "glitterata", con un diamante in primo piano bello sberlucchio a ingolosire il lettore. A disegnarlo, il grande **Enzo Facciolò**, lo storico disegnatore di Diabolik che iniziò la sua collaborazione con le sorelle **Giussani** nel lontano 1963, quando disegnò il numero 10. Ed è ancora lui a firmare questo albo, esattamente cinquant'anni dopo, con lo stesso entusiasmo di allora. La terza di copertina del volumetto è il giusto omaggio al maestro, la realizzazione di questo episodio il "premio" alla carriera.

La trama invece è opera di **Mario Gomboli** e **Andrea Pasini**, che firma anche la sceneggiatura. "La giungla nasconde da secoli ottocento diamanti. Settecentonovantanove, per essere precisi, perché Magda Forrest, l'archeologa, ne ha già dato uno a Diabolik per convincerlo ad affiancarla nella ricerca degli altri. La

ricerca è molto più pericolosa del previsto" spiega la sinossi "ufficiale" di Astorina.

Nella sua lunga storia, Diabolik è in edicola da **51** anni, per **800** episodi inediti pubblicati nella serie regolare, cui vanno sommati i **28** della collana Il Grande Diabolik e alcune decine di "albeti" speciali. Complessivamente più di **100.000** tavole a fumetti, ovvero quasi **300.000** vignette.

... e Spider-Man "solo" 600

Eccolo: è in edicola nella versione italiana di **Panini Comics** il fatidico nr. 700 di Spider-Man, che - con studiato calcolo (o per fortunata combinazione) - coincide con il nr. 600 della collana nostrana dell'Arrampicamuri (data di cover 29 agosto 2013, euro 3,30).

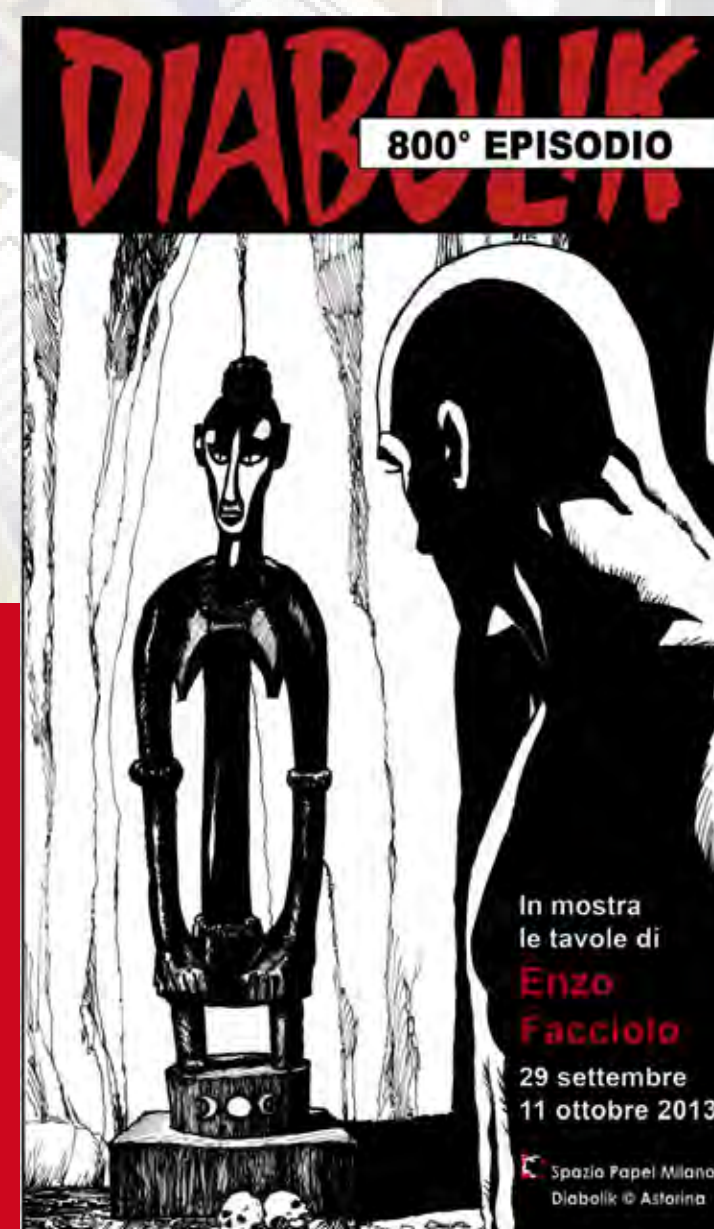
Un traguardo sicuramente importante per una serie a fumetti, qualunque essa sia, che in questo caso ha coperto oltre 26 anni di edicola passando per



♦ La tavola dedicata ad Enzo Facciolò e a suoi 50 anni di carriera sulla seconda di copertina dell'albo.

tre editori diversi. Il tutto è stato festeggiato con un albo proposto con ben otto copertine alternative che solletteranno le papille di tutti gli appassionati: sei disponibili in edicola, una solo per le fumetterie (la variante platinum) e una - firmata nientemeno che da **Steve Ditko!** - riservata al cofanetto Collection che le contiene tutte.

Amazing Spider-Man 600, allora: propone una storia già ben nota per tutto il clamore che suscitò al momento della sua uscita in USA lo scorso inverno, desti-



Diabolik 800 in mostra

Spazio Papel Milano (via Savona 12, nel capoluogo lombardo) ha proposto una mostra dedicata all'ottocentesimo numero di Diabolik, con alcune tavole originali dell'albo e la copertina. Inaugurata il 29 settembre alle 18.30 con la partecipazione di **Mario Gomboli**, direttore di Astorina e della testata diabolika, oltre che storico autore delle avventure del criminale, ed **Enzo Facciolò**, decano dei disegnatori di Diabolik.

La mostra sarà visitabile fino all'11 ottobre con questi orari: martedì/venerdì 14.00/19.00, sabato 11.00/13.00-14.00/19.00 (domenica e lunedì apertura su appuntamento).

nata a restare come pietra miliare nella saga dell'Uomo Ragno. E – anche se i precedenti lasciano pensare che in qualche modo, tra uno, due o tre anni, con soluzioni ardite magari al limite dell'accettabile, tutto tornerà come prima – non si può non restare colpiti dallo svolgersi della vicenda.

Desiderio di morte – questo il titolo – è cominciato sul numero precedente, il 599, quando un **dottor Octopus** ormai ridotto a un grottesco cadavere ambulante è riuscito a scambiare la sua mente con quella di **Peter Parker**, impadronendosi del suo corpo, dei suoi ricordi, della sua esperienza, delle sue conoscenze scientifiche, perfino dei suoi affetti. Il nr. 600 comincia quindi con un Peter disperato, prigioniero nel corpo di di Dock Ock (o di quel che ne resta), impegnato nel tentativo di riprendersi... se stesso.

Lo scontro finale Peter/Octopus vs Ock/Spider-Man è una vorticoso sequenza di colpi di scena, di rovesciamenti di fronte, di amici che diventano nemici e acerrimi nemici che diventano alleati. Il tutto condito



♦ Una delle versioni variant del numero 600 di Spider-Man.

da continui riferimenti alla storia dell'Arrampicamuri, omaggi alle grandi saghe del passato e a personaggi ormai storici. Tanto che gli autori, **Dan Slott** (testi), **Humberto Ramos** (disegni), **Victor Olazaba** (chine) e **Edgar Delgado** (colori), sentono il dovere di dedicarla "orgogliosamente e umilmente ai giganti nostri predecessori... soprattutto Stan Lee, Steve Ditko e John Romita". Alla fine, come ovvio, uno dei due vince, ma l'altro ha un notevole colpo di coda per sistemare le cose. Sipario. Almeno fino all'uscita de...

Il primo Superior Spider-Man

Di rado un fumetto aveva sollevato un simile polverone in rete, con i fan italiani già pronti da febbraio a dissotterare l'ascia di guerra in nome del "rivolgiamo Peter" e il buon **Dan Slott** pronto a stupire (o a disgustare, a seconda dei pareri) con nuovi colpi di scena.

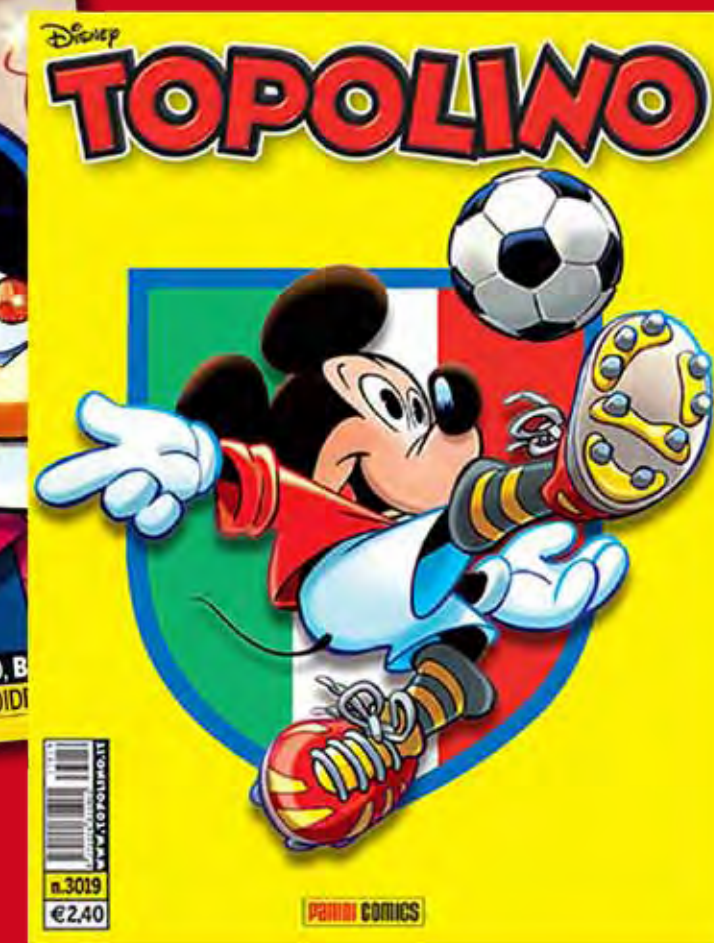
E ora che finalmente l'abbiamo tra le mani, possiamo dire che ci siamo: è iniziata anche nello Stivale l'era di **Superior Spider-Man** (col nr. 1 che corrisponde al

nr. 601 de L'Uomo Ragno, settembre 2013, ovviamente Panini Comics, euro 3,30).

Chi è **Superior Spider-Man**? È Peter Parker (e fin qui, direte voi...) ... ma non è Peter Parker. O almeno, non quello che conoscevamo. Non quello della maglietta di lana anche ad agosto, delle foto scattate al suo alter ego per guadagnarsi la pagnotta, e nemmeno quello dei sensi di colpa quando pesta un po' più del dovuto il cattivo di turno. Questo perché nel corpo di Peter Parker, da qualche tempo (in particolare, da *Amazing Spider-Man* USA 698, pubblicato in Italia ne L'Uomo Ragno 598), dimora la mente di **Otto Octavius**, il Dottor Octopus.

E che fine ha fatto il nostro Peter? Morto, sembrerebbe... il corpo di Ock infatti, nel quale Petey era stato "trasferito", era ormai tenuto in vita solo artificialmente, e le ultime, sconvolgenti tavole di ASM 700 ne narravano gli istanti finali. Istanti in cui, mentre il suo storico nemico muore all'interno del suo ex corpo, Octopus rivive tutta la vita di Peter, e comprende a fondo cosa vuol dire avere grandi poteri, con le conseguenti "grandi responsabilità": paradossalmente l'Uomo Ragno, dopo anni di vessazioni da parte di tutti i cittadini della Grande Mela (che ha sempre protetto), viene finalmente riconosciuto come eroe proprio dalla sua storica nemesi. E allora cambia tutto, a partire dalla missione di Ock: non solo prenderà il posto dell'Arrampicamuri nei suoi panni civili e supereroistici, ma ne proseguirà la missione. Con qualcosa di "suo" però... qualcosa che lo renda "Superiore".

Queste sono le basi del nuovo corso ragnesco ideato da Slott, e già dal primo numero si vedono i risultati di questo cambio di identità. Primo, scordiamoci il Peter umile: questo Otto-Peter è conscio (eccome!) di essere un genio assoluto nel corpo di uno degli esseri più potenti al mondo. Secondo: dimentichiamoci



Topolino targato Panini Comics

Anche per la rivista a fumetti più famosa d'Italia è il momento di "numeri storici". L'albo 3019, infatti (in edicola dal 3 ottobre), è il primo targato **Panini Comics**, dopo il passaggio di consegne ricevuto da **Disney Italia**. Un passaggio che ha molto colpito i lettori e tutti coloro che seguono il mondo delle Nuvole Parlanti anche dal punto di vista del business. Nel comunicato che annunciava la novità, si specificava che "Disney rimarrà comunque fortemente coinvolta in tutti i prodotti editoriali oggetto dell'accordo, al fine di garantire il patrimonio e l'alta qualità di storie e fumetti che hanno accompagnato e divertito intere generazioni di italiani". Comincia così la quarta era della testata, dopo quelle di Nerbini, Mondadori e Disney Italia appunto.

La copertina di **Giorgio Cavazzano** (nell'immagine sopra, la vedete sovrapposta a quella dell'ultimo numero dell'era Disney Italia, il 3018, a sua volta in qualche modo "epocale") è fortemente simbolica, visto che richiama l'emblema storico della Casa di Modena, quello delle figurine dei Calciatori.



pure del timido nipotino di Zia May, talmente impacciato con le ragazze da non sembrare neanche reale. Terzo: c'è un segnale che... ma questa la lasciamo scoprire a voi, oltre a tante altre chicche e novità. In questo primo numero italiano (che contiene i primi 3 episodi della serie Superior Spider-Man usciti negli USA nella primavera 2013, con i testi di **Dan Slott** e disegni di **Ryan Stegman**) vediamo quindi il nuovo Uomo Ragno fare i primi passi nel mondo reale, con due precisi obiettivi: proseguire la missione del predecessore e risistemare la disastrosa vita sentimentale del buon Peter. E, se la prima parte del compito sembra per ora relativamente semplice (a qualunque supereroe piacerebbe affrontare, come primi nemici, i nuovi Sinistri Sei), la seconda presenta qualche difficoltà in più, dal momento che Mary Jane sembra sì pronta a ritornare con Peter, ma con i tempi che tutte le donne hanno... Ma andate voi a spiegare che con le donne ci vuole pazienza a un ex sessantenne moribondo che si ritrova ora nel corpo di un trentenne pieno di vita con a fianco una rossa mozzafiato!!!

Da queste premesse parte dunque una nuova fase della vita editoriale del nostro Arrampicamuri di quartiere: i protagonisti sono comunque sempre gli stessi: c'è l'Uomo Ragno, ci sono i super-nemici, c'è Mary Jane, c'è J.J.J. ... Manca solo il nostro Peter. Ma, come dicevamo, siamo sicuri che sia del tutto fuori gioco?

Un Linus per Oreste Del Buono

Aveva fatto temere il peggio, la storica testata che da 49 anni propone i fumetti a strisce nelle nostre edicole. Proprio quella tipologia di fumetti che è all'origine della Nona Arte ma che oggi soffre terribilmente. Aveva fatto temere il peggio **Linus**, la scorsa primavera, quando la sospensione delle pubblicazioni aveva preoccupato gli appassionati. E invece eccolo qui, ancora in edicola, bello pimpante. In settembre si è presentato con Charlie Brown e Snoopy in cover, in una classica immagine del compianto **Schulz**.

Un numero, questo 580 (settembre 2013, Baldini & Castoldi, euro 4,90), importante anche perché dedicato alla memoria di **Oreste Del Buono**, nel decen-



nale della sua scomparsa. Scrittore, giornalista e critico letterario, direttore dello stesso Linus negli anni Settanta, fu tra i primi a parlare di Fumetto scrivendolo con la F maiuscola, ovvero trattandolo come una forma di arte, un genere letterario con le sue peculiarità da elevare dalla dimensione di prodotto "minore", "per ragazzi", "di serie B" (quando andava bene). Molti dei suoi scritti sull'argomento andarono a far parte dell'Enciclopedia del Fumetto 1, pubblicata da Milano Libri a cura dello stesso Odb nel 1969.

Questo numero di Linus, dicevamo, dedica una serie di articoli alla memoria di Del Buono, cominciando da un lungo ricordo di sua figlia Nicoletta, per proseguire con aneddoti e articoli dei suoi antichi collaboratori ed estimatori. "La sua assenza non è stata colmata, nemmeno in parte" spiega l'introduzione allo "speciale". "Un modello di intellettuale curioso, febbrile e autoironico, mai organico, difficilmente replicabile, capace di mettere insieme cultura alta e bassa senza doversi giustificare o motivare. Mente critica capace di proporre con sommessata decisione, senza decisione. Rigorosa e piena di humor".

Ovviamente anche altri articoli e soprattutto fumetti, su questo numero di Linus: gli immancabili **Peanuts**, **Lucky Cow** (vita in un fast food con le "fisme" di Clare, di Mark Pett), l'ormai classico **Doonesbury** (Garry B. Trudeau), **Perle ai porci** (animali e

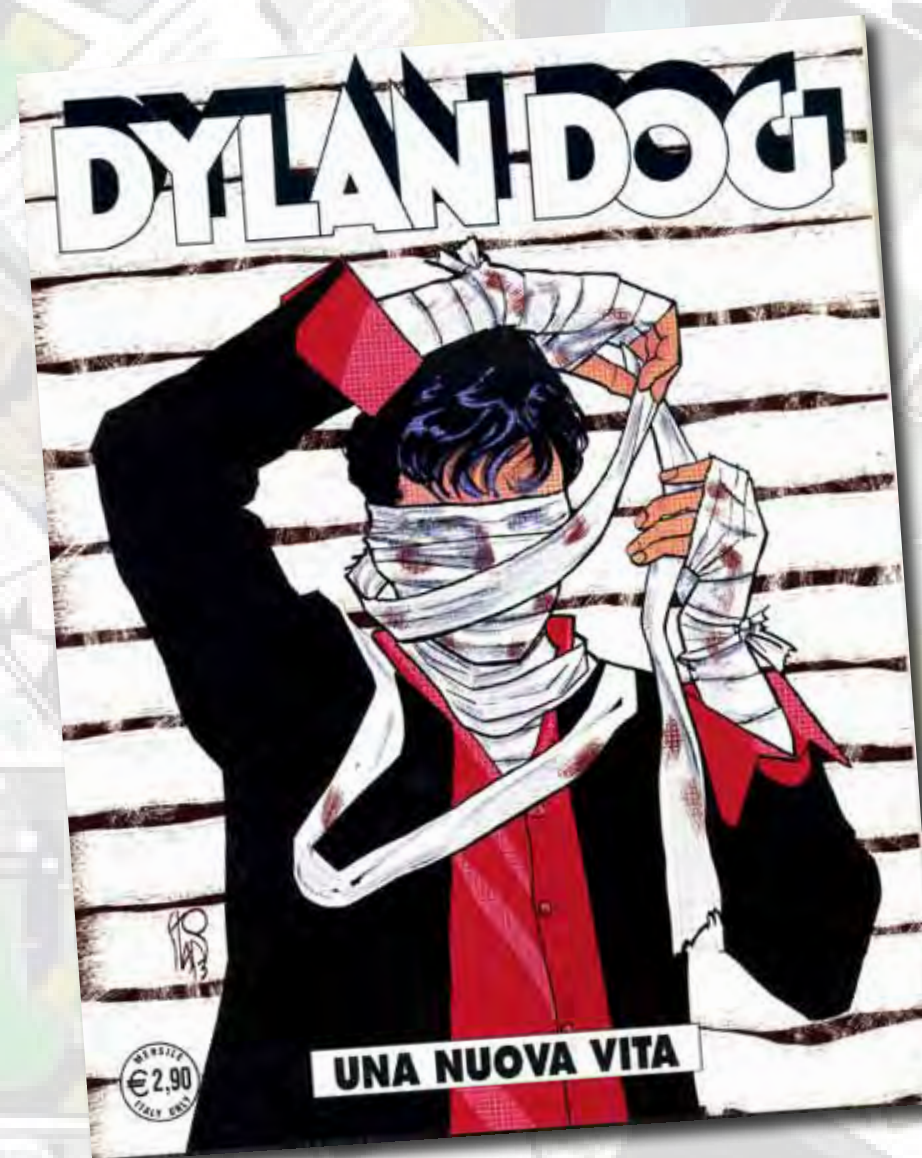
umani che interagiscono da pari a pari, di Stephan Pastis) e le avventure "da ufficio" di **Dilbert** (Scott Adams) tra i molti altri.

Il nuovo corso di Dylan Dog

Annunciato con largo anticipo e con grande enfasi, il tam tam di **Casa Bonelli** era riuscito a creare notevole attesa tra le legioni di appassionati dylaniani, nonostante la (quasi) contemporanea uscita del primo numero di **Orfani** rischiasse di offuscarla.

E alla fine eccolo qui, il numero 325 (in edicola da fine settembre 2013, euro 2,90) di **Dylan Dog**, con una copertina - opera come sempre di **Angelo Stano** - evocativa del nuovo corso dell'Indagatore dell'Incubo: via le bende dal vecchio, e forse un po' mummificato, Dylan, per scoprire quello nuovo, non ancora rivelato.

E il titolo, neanche a farlo apposta (toh!) è proprio Una nuova vita. Una gran bella trama, tra scambi di persone e personalità, da un'epoca all'altra, con Dylan meno protagonista del solito, ma spet-



tatore privilegiato di una vicenda oscura. Testo e disegni di uno degli autori storici della serie, **Carlo Ambrosini**. Non si notano ancora le novità annunciate, a parte quella - piccola ma al momento più appariscente - dei personaggi che si danno tra loro del "lei" e non più del "voi". E qualcuno in Rete ha notato forse un ritorno in scena del grande **Tiziano Sclavi**, con qualche suo intervento sui dialoghi, pur se da dietro le quinte. Ma è ancora presto per dire svelato il nuovo Dylan. In effetti, spiega il curatore **Roberto Recchioni** nella sua introduzione all'albo, il vero rilancio lo si vedrà solo tra un anno, quando arriveranno ai lettori le storie del nuovo ciclo narrativo (tra gli "spifferi", si parla dell'arrivo della sospirata pensione per l'ispettore Bloch, ad esempio, ma soprattutto del lancio di un ciclo narrativo molto ampio di storie collegate tra loro). Per il momento, leggeremo invece ancora vicende del periodo "vecchio", già prodotte o in produzione al momento della decisione del rilancio, e quindi semplicemente riviste e ritoccate per quanto possibile.

Ma perché tutto questo? A parte le esigenze di marketing, cosa ha dato l'avvio a questa operazione? "Alcuni mesi fa - scrive sempre Recchioni -, Tiziano Sclavi, creatore del vostro (e mio) Indagatore dell'Incubo preferito, ha iniziato a riflettere su come Dylan Dog si era evoluto nel corso degli anni, allontanandosi in qualche misura dal suo spirito originale. Ha quindi avviato il rinnovamento della serie, affidando a me il compito di metterlo in moto".

Al momento dunque possiamo solo dire: chi vivrà, leggerà. A cominciare da questo albo che, corso nuovo o vecchio che sia, propone una bellissima storia.

Riparte anche Il Giornalino

Anche **Il Giornalino**, la testata delle edizioni San Paolo, prossima ai 90 anni di età (!), ha visto l'uscita di un numero "restylizzato", con un aggiornamento del suo target e con... Ma lasciamolo dire al suo direttore, padre **Stefano Gorla**, che la Sbam-redazione ha intervistato per saperne di più. Scoprendo che la casa editrice sta per lanciare anche una nuova testata, **SuperG**. Saprete tutto dalla pagina seguente.

p. Stefano Gorla



Il nostro incontro con il direttore della storica testata prossima ai 90 anni di pubblicazione: le novità della rivista, il lancio della testata-sorella SuperG e una chiacchierata ad ampio raggio sulla salute della Nona Arte.

di Antonio Marangi

"Abbiamo capito che i nostri lettori sono lettori 'forti', che amano i fumetti ma che sono capaci di fare davvero tante cose, amano leggere e si interessano a tutto: questo è emerso da una ricerca che abbiamo fatto con Doxa, un ricerca con cui volevamo calibrare al meglio il nostro target. Sulla base di questo studio, abbiamo rinnovato il **Giornalino**: se prima era genericamente rivolto a

un pubblico tra i 7 e i 14 anni, adesso sarà più focalizzato sulla fascia delle elementari, tra gli 8 e gli 11. Per i ragazzi più grandi, i 'super-lettori' dai 12 anni in su, abbiamo creato una proposta nuovissima che abbiamo appunto chiamato **SuperG**".

Questa la genesi del nuovo corso del *Giornalino* come ci ha spiegato padre **Stefano Gorla**, direttore della rivista, che ci ha gentilmente concesso una intervista-chiacchierata, durante la quale è stato facile spaziare in vari ambiti della Nona Arte.

La pubblicazione della **San Paolo** è prossima al suo novantesimo compleanno (accadrà l'anno prossimo, un vero record, come sottolinea padre Stefano, per la rivista per ragazzi più longeva d'Europa), e oggi è in mano ai lettori con una grafica rinnovata, a partire dal logo, fumetti inediti e di qualità – come da tradizione della Casa – e poi racconti, storie, approfondimenti (sul primo numero, ad esempio, tutto sulle coccinelle e curiosità sul basket), giochi, rubriche religiose (*tue-Dio*) e l'interessante parte di "parola ai ragazzi", con varie rubriche cui i lettori possono scrivere sugli argomenti più diversi. "Pensionato" lo storico **Zio Giò**, adesso a chiacchierare con loro sono il professor **Adelio De Pennutis** e **Johnny Falcon**, già protagonisti del *Diario G*. "Io ricevo 70-80 disegni al mese di bambini molto piccoli, che non avrebbero altre possibilità di spiegare ciò che gli piace del giornale", ha sottolineato padre Stefano per evidenziare l'importanza di questa interazione con il lettore.

Una casa editrice sempre più specializzata nella fascia di lettori più giovani, dunque.

Sì, possiamo dire di coprire tutte le età, fino all'adolescenza. L'età pre-scolare, con **G Baby Giochi** e **G Baby Dire Fare Giocare**, poi *Il Giornalino* fino agli 11 anni, e *SuperG* per gli anni seguenti. Naturalmente, parliamo di distinzioni che faccia-

SuperG

Dal 17 ottobre arriva **SuperG** il nuovo mensile per i ragazzi dai 12 ai 15 anni, dedicato ad Avventura, Fumetti e Storie. È destinato a soddisfare la fame di avventura – e di lettura – dei giovani "forti lettori" offrendo loro, in ogni numero, una lunga storia a fumetti (48 pagine su 80), un racconto di un importante autore della narrativa italiana e straniera per ragazzi, rubriche e fumetti brevi umoristici. Nel primo numero, l'inedita graphic novel integrale **The Frozen Boy** con i testi di **Beppe Ramello** e i disegni di **Francesco Frosi**, tratta dal super premiato romanzo di **Guido Sgardoli**, e l'ultima storia di **Carlos Trillo**, inedita in Italia: La festa dei mostri con i disegni di **Juan Bobillo**.



il nuovo Giornalino



INTERVISTA

mo noi nella lavorazione, poi ovviamente nessuno vieta a nessuno di leggere quello che vuole! Il sondaggio della Doxa ha riguardato bambini, ragazzi, genitori, insegnanti e qualche sacerdote, partendo da lettori del *Giornalino* e da potenziali lettori della nostra rivista. Così abbiamo ancor più chiarito che i ragazzi sono perfettamente in grado di distinguere i canali che hanno a disposizione: nascono in un mondo digitale e multimediale, ma apprezzano la carta qualora questa si dimostri interessante, leggendo narrativa e anche fumetti, come no!, ma poi spaziano tra i canali televisivi tematici e i videogiochi, possibilità che le generazioni precedenti non hanno avuto e che loro sanno gestire perfettamente. Ecco perché a noi



◆ Padre Stefano Gorla, direttore del *Giornalino*, durante la nostra intervista.

piace lavorare per ragazzi molto piccoli, per i quali, tolti la Pimpa, Giulio Coniglio e poco altro, non c'era nulla. Abbiamo creato una galleria di personaggi tutta per loro, personaggi che compaiono anche nella rubrica *La Stanza dei Piccoli* su *Famiglia Cristiana* con una striscia che raggiunge così ogni settimana un pubblico di oltre un milione di bambini. Di fatto il fumetto più letto d'Italia, anche se non ne parla mai nessuno!

Ma possiamo scriverlo?

Assolutamente sì! In quel caso ci siamo concentrati sui più piccoli, ma, tornando al *Giornalino*, il nostro lavoro si basa sempre su due grossi pilastri. Il primo è quello dei **buoni fumetti**, anche d'autore, principalmente italiani (anche se non ci siamo mai chiusi all'estero, siamo stati i primi a portare in Italia **Lucky Luke**, ad esempio, e i **Puffi** stessi sono passati da noi), e anche nel nuovo corso della rivista continueremo così. Noi non ci siamo mai fatti problemi a portare in mano a ragazzi di 10 anni anche i lavori di autori come **Sergio Toppi**, ad esempio, o **Gianni De Luca** e **Dino Battaglia**, tra i tanti altri. Abbiamo sempre "osato": negli anni Settanta, ad esempio, abbiamo spiegato ai ragazzi il fenomeno del terrorismo attraverso il **Commissario Spada**. Ancora oggi usiamo e useremo molto il *graphic journalism*: ho qui, ad esempio, appena arrivato, un racconto sulla vita di Nelson Mandela. E veniamo così alla nostra seconda colonna fondamentale: il giornalismo per ragazzi.

Sono ben pochi gli autori che possono dire di aver "svicolato" il *Giornalino*...

Davvero pochissimi, in effetti. E dobbiamo pensare che oltre ai nostri lettori abbiamo con loro anche i genitori, se non addirittura i nonni. Questo ci apre altre possibilità con i nostri autori. Pensiamo a **Massimo Mattioli**, che disegna **Pinky** da 40 anni



◆ I leggendari Albi del *Giornalino*: storie già pubblicate sul settimanale raccolte in volume. Si costituivano così pregevoli monografie di autori entrati a pieno titolo nella storia del Fumetto. È il caso di **Il mio cuore è una spada** del grande **Franco Caprioli**, **Gli Astrostoppisti** di un giovane **Alfredo Castelli** con i disegni di **Nevio Zeccara** e dell'umoristico **Orlando lo Strambo**, del mitico **Gino Gavioli**, tutti pubblicati nel 1973. Ogni albo aveva come introduzione una presentazione degli autori.

Trentanove anni fa...

Come ha ricordato padre Stefano nella nostra intervista, nel 2014 il *Giornalino* compirà 90 anni. Negli archivi segretissimi di Sbam! abbiamo scovato l'albo celebrativo di un precedente anniversario importante della rivista per ragazzi, quello dei 50 anni, uscito l'8 gennaio del 1974. Costava 150 lire (circa 8 centesimi, specifichiamo per i giovanissimi nati con l'euro), si apriva con un articolo-amarcord - impaginato con la grafica di inizio Novecento - di "zio Giocondo", antenato del più recente zio Giò, e proponeva fumetti del calibro di **Babe Ford** (di **Bamar** e **Renato Polese**, autore anche della copertina), il mitico **Commissario Spada** (disegnato da **Gianni De Luca** su testi di **Joshua**), l'umoristico **Celestino** (di **Mahaux**), **Oceano** (ancora di **Joshua**, stavolta con i disegni di **Alarico Gattia**), per finire con il **Colonnello Caster'Bum** (testi di **Claudio Nizzi** e disegni di **Lino Landolfi**) e **Gec Sparaspara** (**Basari** e **Boselli**). Ma, tanto per gradire, in terza di copertina c'era anche il tempo per piazzare una striscia della **Linea di Osvaldo Cavandoli**. Signori: la Storia.



♦ Pon Pon, il fungo antropomorfo che Luciano Bottaro lanciò nel 1971, ha festeggiato i suoi quarant'anni sul Giornalino nel dicembre del 2011. Sotto: Lucky Luke, uno dei tantissimi fiori all'occhiello della rivista. Nell'ottobre del 2012, Il Giornalino ha portato in Italia l'ultima avventura del "cow boy solitario tanto lontano da casa", di Daniel Pennac e Tonino Benacquista con i disegni di Achdé (al secolo Hervé Darmenton), pubblicandola in contemporanea con Spirou.

e che ha quindi accompagnato tre generazioni di lettori. Ho di recente incontrato il grande **Paolo Piffarerio** con cui abbiamo parlato della possibilità di rivedere i suoi *Promessi Sposi*. Due anni fa, in collaborazione col Museo del Fumetto di Lucca, abbiamo proposto una sorta di opera omnia in 12 volumi dell'opera di **Sergio Toppi**, che ha coperto l'80% della sua produzione, e siamo molto contenti di essere riusciti a pubblicarlo prima della sua scomparsa. Con lui si era creato davvero un rapporto unico. E così con tanti altri, da **Gino Gavioli** ad **Alfredo Castelli** a **Claudio Nizzi**...

Parliamo anche delle rubriche e dei grandi temi trattati dal *Giornalino*.

L'attenzione al lettore anche dal punto di vista educativo è per noi fondamentale, da sempre. Possiamo affrontare certi temi da un punto di vista "altri" rispetto a quelli tradizionali: come diceva Mark Twain, facciamo in modo che la formazione scolastica non coincida completamente con la formazione *tout court*, quindi trattiamo temi analizzati anche a scuola, ma senza... la puzza della scuola! Così, anche sulla parte religiosa, trattiamo temi religiosi, senza l'odore del catechismo! Tornando a Toppi, ad esempio, proprio lui propose la serie *Accadde un giorno*, dodici storie ambientate ai tempi di Gesù ma dove Gesù non appare mai e dove tutto è visto dal punto di vista degli altri, come nel caso del falegname che incontra Giuseppe di Nazareth. Col fumetto, o con altri mezzi, quali i racconti, cerchiamo di esplorare tutti gli aspetti della persona.

Ma in questo nuovo corso, che succede ai personaggi, magari storici, che non rientrano più nel

nuovo target? Che fine farebbe un Larry Yuma in questo momento, ad esempio?

"Passerebbe" a *SuperG*, anche se *SuperG* avrà una struttura diversa, fumetti+letteratura: una storia completa all'inizio di 48 pagine più altri fumetti brevi e racconti, cercando prodotti di buona narrativa italiana contemporanea e non solo: la nostra Lodovica Cima, ad esempio, ha trovato un racconto di Dickens che proporremo. Non mancheranno il recupero di eroi storici: Capitan Rogers, Larry Yuma stesso, i racconti di padre Brown di Landolfi, Capitan Erik e tanti altri, tornando indietro fino agli anni Settanta per la rubrica *Le storie son la nostra storia*. La filosofia è sempre quella di dar modo ai lettori di *pensare*, col fumetto o con altri mezzi, pur divertendosi ovviamente. No al fumetto didascalico, al fumetto che nasce "per insegnare", sì ai buoni fumetti dal solido impianto valoriale.

Ma come dicevo prima è un discorso relativo, la divisione del target è una nostra esemplificazione ma non vuole essere così rigida. Un Pinky ad esempio ha diversi livelli di lettura che lo rendono adatto a target anche molto diversi.

Ma "come sta" il *Giornalino*, dove e come viene distribuito?

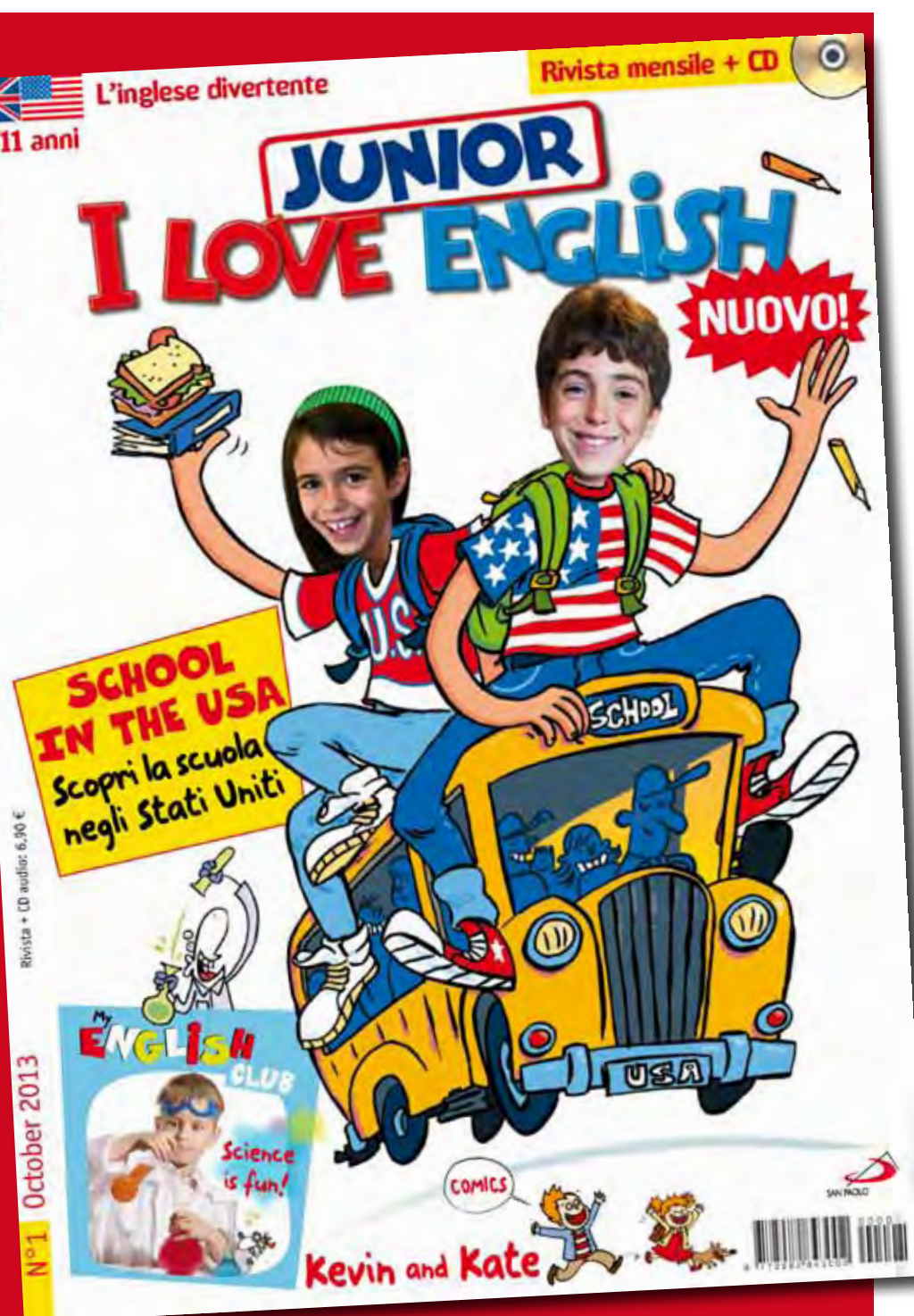
Il nostro punto di forza in questo senso è da sempre l'abbonamento: è sempre bello per il ragazzino ricevere la rivista col suo nome sopra. Poi c'è l'edicola, anche se è un mondo sempre più difficile da gestire, e comunque per noi meno importante. Infine, sicuramente, le chiese, un canale per noi tradizionale che vorremmo poter ristudiare (sarebbe bello "apparire" nel bar dell'oratorio, ad esempio). Ma qui va analizzato caso per caso: non tutti i parroci vogliono o possono occuparsi dell'"edicola", e le realtà da zona a zona sono molto differenti. I tempi sono cambiati, l'approccio alla religione e la vita nelle parrocchie sono profondamente diversi.

Erano i tempi della famosa "buona stampa". Non è possibile che questo modo di "vedere" le pubblicazioni abbia limitato altre forme di fumetto in quegli anni?



♦ Un'altra grande tradizione del Giornalino: le riduzioni a fumetti dei capolavori letterari. Tra i tanti, anche i *Promessi Sposi*, poi roproposti anche in questo volume nel 1989. Sceneggiatura e adattamento di Claudio Nizzi, disegni di un grande Paolo Piffarerio.

Assolutamente no, e lo dico da storico del fumetto. Tantissimi autori dell'epoca hanno avuto la possibilità di farsi conoscere (e di sopravvivere economicamente) proprio grazie alle pubblicazioni cattoliche. E quanto alle "limitazioni", lo stesso Bonelli raccontò che sul *Messaggero dei Ragazzi* autori come Battaglia – così come De Luca sul *Giornalino* –, avevano avuto molta più libertà di quella che avrebbero avuto da altri editori, dove c'era più tendenza alla standardizzazione. E basta leggere certe produzioni anche degli anni Trenta e Quaranta per rendersi conto del grado di pluralismo delle varie testate dell'epoca.



I Love English Junior

Insieme a SuperG, il mese di ottobre 2013 vede il lancio di un'altra nuova proposta della Periodici San Paolo: **I love English Junior**, "la prima rivista per ragazzi dagli 8 agli 11 anni tutta in inglese, per imparare la lingua del web divertendosi. Ogni mese tanti giochi, storie, attività ludiche, curiosità sul mondo anglosassone, rubriche, un fumetto e 100 parole nuove da imparare, con un CD audio in ogni numero per migliorare la pronuncia. Mensile (10 numeri), 24 pagine e un cd, offerto in abbonamento a 49,90 euro l'anno" spiega l'Editore.

Concludiamo con una domanda generale: secondo lei, è vero che il fumetto è in crisi? E che ruolo può avere il digitale in questa fase?

Io non credo che il fumetto sia in crisi. Il fumetto è un linguaggio. Più o meno utilizzato, più o meno ammirato, ma un linguaggio con cui si può fare qualsiasi cosa. Il fumetto ha uno splendido spirito di adattamento ed è sempre riuscito a coniugarsi con gli altri mezzi, dalla radio al cinema alla televisione. E lo sta facendo anche adesso, col digitale e con le app. Ma rimane un linguaggio, un mezzo comodo ed economico. Come dice Alfredo Castelli, disegnare una mano o un'astronave costa uguale. Al cinema, una mano o un'astronave sono due cose molto diverse! Un linguaggio, il fumetto, che ha anche caratteristiche tipiche proprie: così, negli anni recenti, ragazzi che mai avevano letto Tex o il *Giornalino* hanno invece apprezzato i manga, scoprendo e analizzando una cultura completamente nuova come quella giapponese. Così anche il digitale porterà a novità, anche se nel confronto con la carta ha ancora grosse lacune dal punto di vista della monetizzazione: come si mantiene un autore che pubblica i fumetti gratis su un blog? Invece la carta mantiene anche alcune possibilità in più: le nostre pubblicazioni per bambini sono su carta usomano, adatta a colorare e ritagliare, mentre *SuperG* avrà l'aspetto di un volume da collezione.

Ringraziamo ancora Stefano Gorla e passiamo alla lettura dei fumetti del primo numero del nuovo *Giornalino*: la copertina è dedicata a *Tennis Academy*, avventura a fumetti con i testi di **Demetrio Bargellini** e i disegni di **Angela Allegretti**: tutta la voglia di sport di un ragazzino che riuscirà a spuntarla grazie all'impegno e alla passione per il tennis. All'interno, anche personaggi ormai tradizionali per la rivista: Ippo di **Stefano Frassetto**, il simpatico Fra Tino di **Athos**, Bau & Woof di **Lo Bianco & Stassi**, e Capitan G di **Marcello Toninelli**. Inoltre, dall'estero, *Il Castello dei Gatti* (**L. Joauannigot**) e il bellissimo Cédric (**Cauvin e Laudec**), davvero godibilissimo.

www.shop.sbamecomics.it



Schegge di orrore. Schegge di mondi popolati di zombi e vampiri e mostri fantastici che convivono in luoghi e tempi diversi, ma che sono comunque figli dello stesso Caos Primordiale da cui tutto ha origine, da cui ogni storia nasce.

Schegge

14 racconti dell'orrore scritti e sceneggiati da Gianfranco Staltari per i disegni di ottimi autori

**SBAM!
BOOK**
Fumetti italiani in digitale



Paci & Pierabacus *Mattia e Viola*



Dall'unione creativa di **Enzo Paci** e **Pier Paolo Marcato** nasce l'idea del fumetto di *Mattia e Viola*, tratto dal personaggio portato sul palco da Enzo Paci (*Central Station*, *Zelig*).

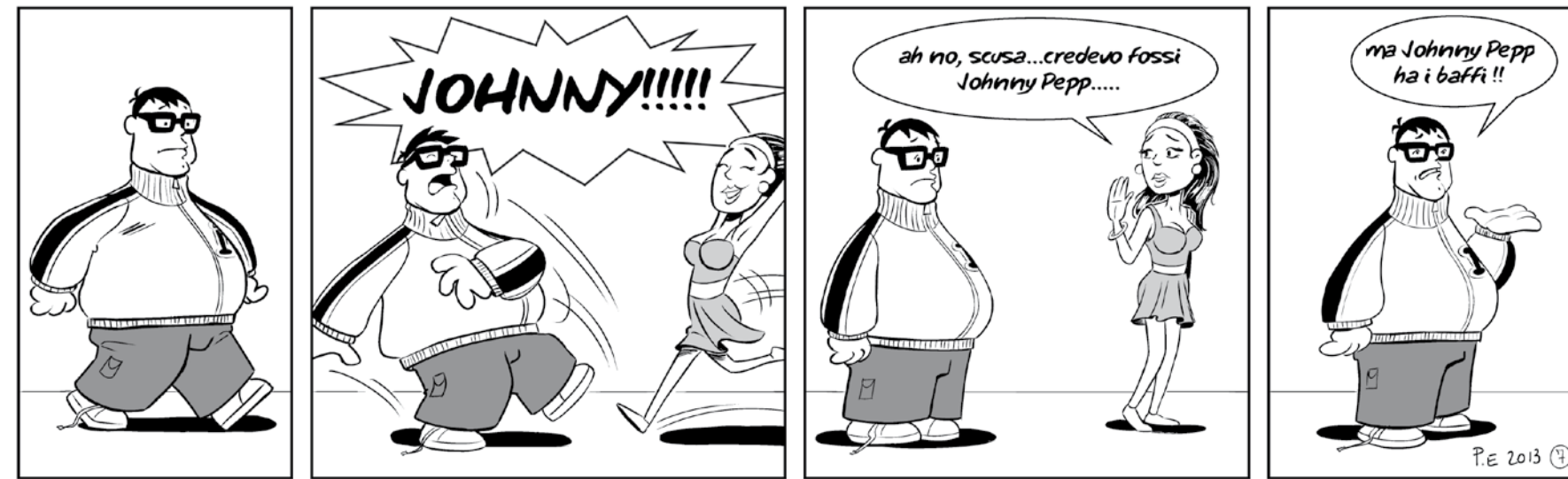
La caratteristica principale di Mattia è che perde sempre tutto. È continuamente alla ricerca di quel che non trova. Fa ragionamenti assurdi seguendo una logica tutta sua e quando sbaglia qualcosa, è sempre pronto a dare la colpa a Viola. Non ha ancora trovato la sua vera strada, ma ne esiste una? Perde lavori con la stessa facilità con cui perde gli oggetti. Negli anni ha provato a fare il dogsitter, il badante, il venditore porta a porta, il commesso in una ferramenta, l'aiuto cuoco. Ogni volta è stato licenziato per aver causato qualche disastro.

Viola è la fidanzata di Mattia. Si conoscono fin da quando erano bambini. È l'unica che riesce a sopportare le sue stramberie. Non parla mai, ma solo perché per lei è sufficiente dire sì o no con la testa. Quando questo non basta, per esprimere il suo disappunto ringhia. Più posata rispetto a Mattia è la parte ragionevole del duo, meno istintiva, mantiene la calma anche nei momenti peggiori. Se Mattia perde, lei trova. Se Mattia incendia, lei spegne. Se Mattia dimentica, lei ricorda. Insomma è il contraltare perfetto, l'equilibrio della coppia.
<https://www.facebook.com/mattiaeviola>



Vincenzo Paci (Genova, 27 gennaio 1973) è un attore teatrale e cabarettista. Nel 1997 viene ammesso alla Scuola di Recitazione del Teatro Stabile di Genova, diplomandosi nel 2000. Pur proseguendo la sua attività teatrale (prevalentemente con il Teatro Stabile di Genova) dal 2009 entra a far parte del gruppo di *Zelig Off* in onda su Canale 5. Nel 2011 è invece protagonista, con il personaggio di Mattia Passadore, nella trasmissione comica *Central Station* in onda su Comedy Central e successivamente su *Zelig Off*. Nell'edizione 2012, sempre a *Zelig Off*, si esibisce in duo con Andrea Botesini, con cui, nel 2013, approda a *Zelig Circus*.

Pier Paolo Marcato, in arte **Piebaracus** (Genova, 28 giugno 1972) è disegnatore e animatore. Diplomato al liceo artistico Paul Klee di Genova nel 1990 e subito dopo alla Scuola del Fumetto di Milano, frequenta vari altri corsi di specializzazione, finché, nel 2001, contribuisce a fondare la *Jungle-Cartoons & Graphics* di Genova, dove lavora fino al 2006. Attraverso questa società, realizza intercalazioni per lungometraggi, giochi per portali web e laboratori sul cinema d'animazione. Dal 2006 lavora come animatore 3D, tra cui per due serie tv *Ondino* (produzione RAI Fiction, Animabit, Artfive studio - Genova) e lo *special tv La Cantata dei Pastori* (Mad Entertainment, Napoli).
www.pierpaolomarcato.blogspot.com
www.pierpaolomarcato.net



Sailor Twain

Colpito dalla cura dell'edizione di questo *Sailor Twain*, e dietro consiglio del mio commerciante di fiducia, ho deciso di dare un'opportunità a questa opera bizzarra e unica. Inutile nascondere: è stata una scoperta. Sono conscio che non si tratti di un "fumetto" (stavolta le virgolette sono d'obbligo) per tutti, ma chi non ha paura della complessità di una trama con diversi livelli di lettura e vuole lasciarsi affascinare da un'ambientazione poco sfruttata avrà di che divertirsi.

Siamo sul fiume Hudson, a bordo di un battello a vapore: il protagonista è il **capitano Twain** (i frequenti rimandi ad autori e personaggi della letteratura o della storia non sono casuali, ma sono studiati a tavolino dall'autore). Si tratta di un uomo fortunato: la sua *Lorelei* è un'ottima barca, è sposato con **Pearl**, bellissima donna purtroppo affetta da una misteriosa malattia, ed è amato e ben voluto da tutti a bordo. L'altro personaggio attorno a cui ruota la vicenda è **Lafayette**, libertino, amatore, ribelle... che forse nasconde qualche segreto. Di sicuro di segreti ne nasconde invece molti **C.G. Beeaverton**, un autore di romanzi di successo che nessuno ha mai visto...

Nonostante queste tensioni la vita sul battello sembra scorrere tranquilla, finché, una sera, il capitano non troverà una sirena ferita e deciderà di aiutarla nascondendola nella sua cabina. Questa creatura è affascinante, indifesa, bella, e suscita subito – tanto nel personaggio quanto nel lettore – un senso di tenerezza. Ma bisogna stare attenti nella vita: tanto più una cosa è affascinante e bella, tanto più può intrappolarci e allontanarci dalle cose che davvero contano...

Sailor Twain è indubbiamente una storia che offre più livelli di lettura, trattandosi di una grande metafora. È strutturata come un romanzo vero e proprio, con più parti suddivise a loro volta in capitoli molto brevi, per



una lunghezza complessiva di ben 400 pagine. Il costo all'apparenza elevato del libro (18 euro) è giustificato dalla sua edizione, con tanto di sovraccoperta e copertina rigida. Anche questa risulta essere graficamente ricercata e raffinata. E "raffinato" è il termine più corretto per definire questo romanzo a fumetti.

Le illustrazioni, rigorosamente in bianco e nero, regalano personaggi tridimensionali: soprattutto colpiscono le espressioni facciali sottolineate dagli occhi, sempre molto comunicativi.

Un difetto però spicca particolarmente: l'aspetto mitologico delle sirene arriva a esplicarsi nella sua totalità solamente molto tardi, quasi a ridosso dell'esplosivo finale, forse un po' affrettato. Ma *Sailor Twain* resta certamente un'opera da consigliare a tutti coloro che cercano qualcosa di profondamente "diverso" dal mondo delle Nuove Parolanti. Dategli un'opportunità: non ve ne pentirete.

(Mattia Caruso)

Mark Siegel

Sailor Twain (la sirena dell'Hudson)

Bao Publishing 2013, euro 18,00

Thief of Thieves

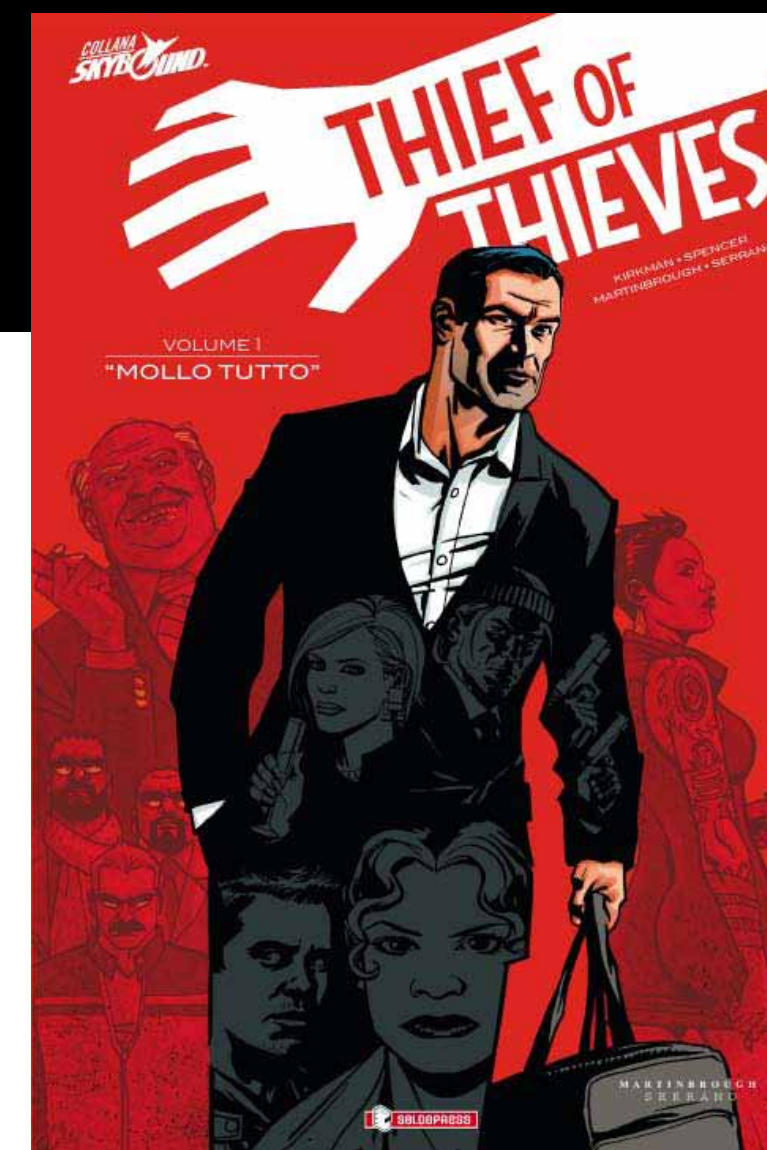
Dallo scorso luglio, è disponibile in fumetteria il nuovo titolo della collana **Skybound**, all'interno del catalogo **saldaPress**. Si tratta del primo volume di *Thief of Thieves*, una nuova serie creata da **Robert Kirkman**. Ma questa volta non si tratta di zombie e nemmeno di horror, ma di una storia in puro stile *crime-novel* che ha per protagonista un personaggio irresistibile, ambiguo e inafferrabile che si chiama **Conrad Paulson**.

Stiamo parlando di *Thief of Thieves*, cioè *Il ladro dei ladri*, appena arrivato in fumetteria nelle edizioni saldaPress e che, presto, diventerà anche una serie tv prodotta da AMC. Il primo volume, che s'intitola **Mollo tutto**, presenta il personaggio e illustra le ragioni della scelta che fa da innesco a tutta la serie.

L'intenzione di Kirkman, nel momento in cui ha avviato il progetto del fumetto, era quella di applicare alla storia la metodologia di lavoro imparata durante la lavorazione della serie tv di *The Walking Dead*. Di creare, cioè, quella che in gergo di chiama la *writer's room*, la stanza degli autori. Un luogo, fisico e creativo, in cui un gruppo di autori potesse lavorare allo sviluppo dei soggetti e delle sceneggiature dei singoli numeri e degli archi narrativi della serie.

Il primo *story-arc*, a partire dal soggetto originale dello stesso stesso Kirkman, è stato affidato a **Nick Spencer**, che ha sviluppato le avventure di Conrad Paulson grazie al talento di **Shawn Martinbrough**, disegnatore ufficiale di tutta la serie.

Paulson è uno dei ladri migliori e più ricercati del mondo, conosciuti nel circuito con il nome di **Redmond**. Ha una assistente, una ex-moglie e un figlio. A dargli la caccia ci pensa un'altra donna, **Elizabeth**, che non ha le prove per incastrarlo, ma sa di avere per le mani la preda giusta. La forza dirompente e l'appeal della storia, oltre all'intreccio e all'abilissimo montaggio uti-



lizzato per portare avanti la vicenda, stanno nell'approfondimento psicologico dei personaggi e delle loro contraddizioni, uno dei marchi di fabbrica di Kirkman. Conrad ha infatti intenzione di farla finita con la carriera criminale e smettere i panni del ladro per riconciliarsi con la ex-moglie e il figlio. La sua natura profonda, però, è molto più resistente di quanto potesse immaginare e un vizio, come fanno tutti i giocatori, è difficile da sradicare. Così decide di fare un compromesso con se stesso e la società tramutandosi in un ladro di ladri, evitando cioè di colpire innocenti vittime che non c'entrano con quell'ambiente.

Insomma, è possibile, anzi probabile, che ci attenda un nuovo successo targato Robert Kirkman, una miniera di storie e creatività che non smette di stupire.

(estratto dal Comunicato stampa)

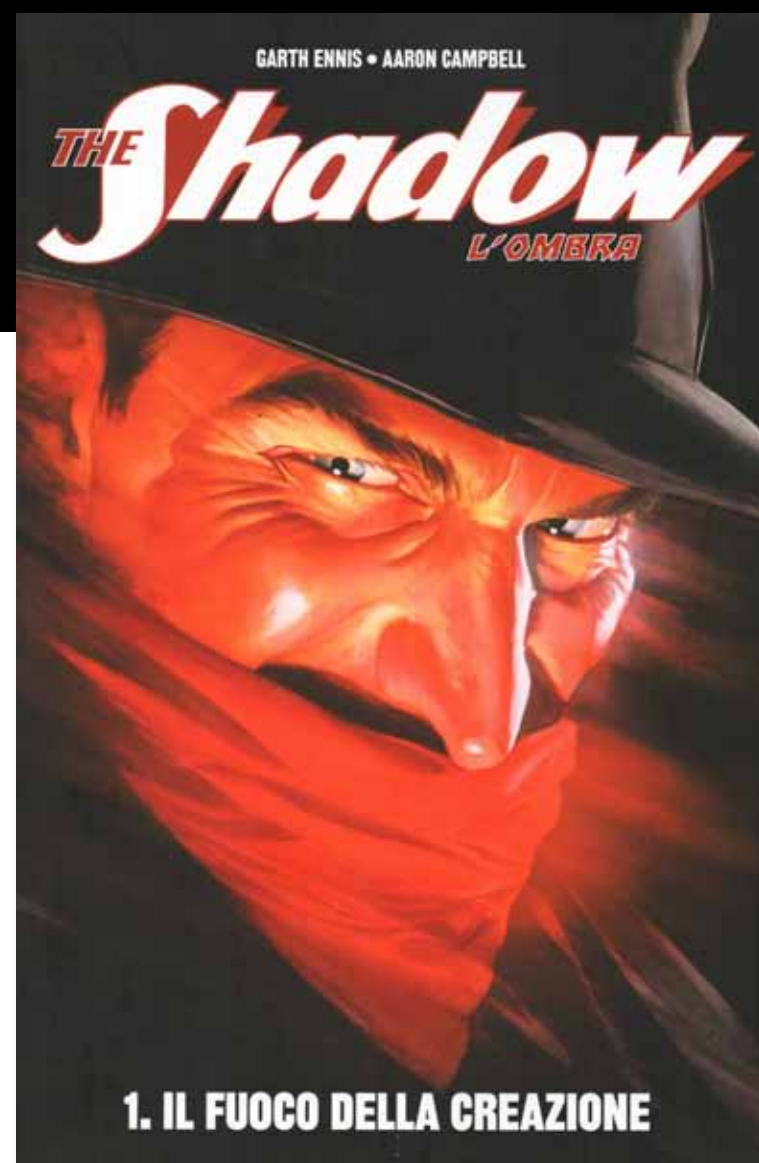
Kirkman - Spencer - Martinbrough - Serrano

Sailor Twain (la sirena dell'Hudson)

saldaPress 2013, euro 16,90

The Shadow 1

Il fuoco della creazione



essersi volatilizzato.

Una decina d'anni dopo, in America, sale alle luci della ribalta un baldo giovine, tal **Lamont Cranston**: del suo passato si sa poco, ma di sicuro ha tanti soldi, fa una bella vita, ed è circondato da bellissime fanciulle. E sembra tutt'altro che sprovveduto, visto che dimostra di essere ben inserito negli oliati meccanismi della politica cittadina (e non solo). Ma Cranston non è l'unica faccia nuova in città: ce n'è un'altra (i cui lineamenti in realtà si vedono ben poco), che compare solo di notte, è circondato da un grandissimo alone di mistero e pattuglia la città dando la caccia ai malviventi: è **l'Ombra**, o **Uomo Ombra** come qualcuno decide di battezzarlo.

Chiunque avrà notato le forti somiglianze tra Lamont "The Shadow" Cranston e Bruce "Batman" Wayne (senza dimenticare Marc "Moon Knight" Spector, anche se arrivato qualche anno dopo): di sicuro **Bob Kane** – mitico creatore dell'Uomo Pipistrello – non era indifferente al fascino di questo personaggio, le cui

potenzialità sono state, negli anni, sfruttate pochissimo dal mondo dei comics. Almeno finora, perché sembrerebbe che il progetto iniziato dalla Dynamite non sia limitato ad una semplice miniserie destinata a lasciar poca traccia di sé.

Lo si capisce dalla caratura degli artisti in campo. Ai testi troviamo **Garth Ennis**, ben noto al pubblico per aver scritto pagine memorabili della storia dei comics: da Hellblazer a Preacher, passando per Hitman fino ad arrivare al rilancio del Punitore e a *The Boys*: il tutto all'insegna delle tinte forti, della violenza e di temi e linguaggi certamente più "a rischio censura" rispetto ai comics tradizionali. Ai disegni **Aaron Campbell**, colonna portante della Dynamite, il cui tratto è perfetto per ricreare le atmosfere cupe in cui si muove il personaggio. Senza parlare delle cover... il nome **Alex Ross** vi dice nulla?

Insomma, a mio parere un ottimo prodotto: una bella saga, ambientata tra la Grande Mela e l'Asia, in cui l'azione la fa da padrona incontrastata. Ottima sia per coloro che amano i supereroi ma vogliono provare qualcosa di diverso (pur nel rispetto della tradizione supereroistica), sia per i nostalgici amanti delle spy story ambientate nel passato, quando i racconti avevano come protagonisti eroi senza super problemi, bionde da salvare e gangster veramente cattivi. Personalmente non vedo l'ora che esca il secondo volume. Quando? Bisognerebbe chiederlo all'alter ego di Lamont Cranston: "L'Ombra sa!", ci direbbe, oggi come 80 anni fa!

(Roberto Orzetti)

Garth Ennis

The Shadow 1: Il fuoco della creazione

collana 100%,

Panini Comics 2013, euro 14,00



Occhio di Falco 1

Panini Comics

È uno dei Vendicatori più classici, pur non essendo esattamente uno dei "più potenti eroi della terra". Anzi. A parte una eccellente mira e buone doti atletiche, ha ben poco a che spartire con un Thor o con un Iron Man. Inoltre, non ha mai avuto una sua testata, se non per qualche speciale o come co-protagonista di altre storie, soprattutto all'epoca dei non troppo rimpianti Vendicatori della Costa Ovest. Ci ha pensato il film sugli Avengers a dargli una sua dimensione più precisa: non un eroe potentissimo, ma una spia abilissima e un ottimo stratega. Un po' come è successo a Bucky, "rivisitato" completamente nella sua storia: non più ragazzino-spalla di Capitan America, ma vero e assoluto eroe durante il conflitto mondiale, nei suoi panni di spia e maestro d'armi. Perfino meglio del suo collega con lo scudo!

Ma torniamo al nostro protagonista: finalmente

Occhio di Falco – perché è di lui che stavamo parlando – ha una sua collana. Lo scorso luglio è partita infatti una nuova serie in edicola (Panini Comics, euro 3,00), di eleganti albi brossurati che colpiscono prima di tutto per la grafica, pulita e moderna. Quando poi li apri, colpiscono per il disegno: essenziale, dai tratti molto spessi, dal colore tendenzialmente viola/grigio, senza “impennate”. Poi li leggi: e rimani colpito dal fatto che NON è Occhio di Falco il protagonista della “sua” testata (un destino, evidentemente), quanto **Clint Barton**, il suo alter ego senza maschera (anche se in effetti, dopo il film la maschera non la porta più comunque). Un Clint Barton alle prese con i problemi di ogni giorno, con l'affitto di casa e con i prepotenti del quartiere, con un braccio ingessato e in mezzo a risse da strada. Non sembra davvero uno degli “eroi più potenti della terra”.

L'autore dell'opera è **Matt Fraction**, coi disegni di **David Aja** e i colori di **Matt Hollingsworth**. Negli USA il prodotto è piaciuto parecchio, tanto che il buon Falco è in lizza per parecchi Eisner Award (gli Oscar del fumetto).

Marvel Collection Special X-Men Panini Comics

Sono tornati in auge proprio negli ultimi mesi con la testata I nuovissimi X-Men, di gran lunga la più interessante di tutta l'operazione Marvel Now!. Ed ecco che Panini Comics ha proposto in edicola anche questa serie di quattro albi-balenottero (collana Marvel Collection Special nr. 10 e seguenti, bimestrale, euro 6,00, la prima uscita è di luglio 2013), con la ristampa delle prime avventure degli **X-Men originali**, i soli, unici, eterni, genuini **Ciclope-Angelo-Marvel Girl-Bestia-Uomo Ghiaccio!**

Niente di nuovo sotto il sole, per carità, si tratta di storie già ristampate in varie occasioni. Ma è sempre bello, soprattutto per i Marvel-fissati con qualche cappello bianco di troppo, poterle rileggere e riscoprire, con l'occhio di oggi, i prodromi della più intricata saga fumettistica della Casa delle Idee (e non solo).

Storie molto ingenue, lette oggi, con un Uomo Ghiaccio che combatte **Magneto** lanciandogli palle



di neve, una Marvel Girl timidissima e sempre sullo sfondo, appena in grado di far fluttuare qualche oggetto in aria (e delegata a cucinare e servire a tavola in assenza del cuoco! Siamo nei primi anni Sessanta dopotutto. Ma a proposito: che ci fa un cuoco “col giorno libero” in una base segretissima?), eroi che raggiungono i luoghi della battaglia in automobile, un **Professor X** dispotico e severo, eppure servito e riverito in modo quasi irritante dai suoi giovani allievi. Allievi che – per altro – non si capisce bene da dove arrivano: la prima pagina della storia mostra infatti il professore sulla sua sedia a rotelle (mica male come super-problema!) chiamare mentalmente i suoi ragazzi, che si precipitano al suo cospetto chiamandolo “signore”, pronti all'azione, anzi, pronti al loro primo allenamento in quella che diventerà la celeberrima “stanza del pericolo”.

Da dove vengano, chi siano in realtà, perché si trovino lì, non è dato sapere. Ma, dicevamo, i prodromi degli X-Men di oggi ci sono da subito tutti: già a pagina 11, Xavier spiega agli allievi che esistono mutanti che odiano l'umanità e che “vogliono distruggerla! Altri ritengono che i mutanti debbano diventare i padroni del mondo! Il nostro compito è

proteggere la gente da questi mutanti malvagi!”. Il primo mutante “malvagio” della serie è ovviamente **Magneto**, protagonista fin dalla copertina. Non ha ancora con sé la sua **Confraternita dei mutanti malvagi** (nome fantastico: chi si autodefinirebbe così?) e ha – per ora – molti aspetti in comune con il **dottor Destino**: indossa anche lui un casco metallico e predilige complicate apparecchiature elettroniche al suo potere sul magnetismo. Seguiranno, nel secondo e terzo episodio, lo **Svanitore**, spaventoso più per il suo aspetto che per i suoi poteri, e poi **Blob**, rintracciato mentalmente dal professore che ancora non deve usare **Cerebro** per localizzare nuovi geni X.

La Confraternita sarà invece finalmente protagonista nel quarto episodio, in una prima battaglia con gli X-Men anticipata da un interessante dialogo-confronto mentale tra Xavier e Magneto: ne nasce una sorta di manifesto del Sogno di Xavier. “Solo tu e gli X-Men vi frapponete tra noi e la conquista del mondo! Perché ci combattete? Sei un mutante anche tu!” chiede Magneto. “Io voglio salvare l'umanità, non distruggerla”, risponde Xavier, “usiamo i nostri poteri per instaurare un'età dell'oro sulla terra, al fianco degli esseri umani”. “Hai fatto la tua scelta. D'ora in poi saremo nemici mortali!” è la chiusura di Magneto. La guerra è inevitabile. Con Magneto, ecco **Mastermind**, il mutante in grado di creare illusioni, che combatte in giacca e cravatta e ha una faccia “da cattivo” che più classica non si potrebbe; i tormentati **Scarlet** e **Quicksilver**, personaggi destinati a un futuro molto più articolato e complesso, tra Vendicatori e Fantastici Quattro, ma al momento presi da sentimenti contrastanti di fedeltà/odio verso il leader; infine, l'insopportabile **Toad**, servile quanto inutile mostriattolo saltellante, che non a caso la matita di **Jack Kirby** veste come un buffone di corte medievale.

Il primo volume si chiude col sesto episodio: X-Men e Confraternita si contendono – invano – i favori di **Namor Sub-Mariner**, ritenendolo un mutante. Il monarca di Atlantide però si dimostra ben poco disposto ad alleanze varie. Bisognerà aspettare sette lustri abbondanti per vederlo con una X sulla cintura, quando per altro anche Magneto avrà raggiunto ben altro rapporto con gli adepti di Xavier.

A fare invece da trave portante del secondo volume è il primo scontro con l'**inarrestabile Fenomeno**, il cattivissimo fratellastro del professor X che ha acquisito poteri incredibili con il sortilegio della misteriosa gemma di **Cittorak** (altro capitolo che avrà ripercussioni per i decenni a venire del mondo Marvel). Essendo un fratellastro cattivissimo, come da copione classica odia Charles e vuole distruggerlo. Lo scontro con gli impavidi, seppur giovanissimi, X-Men, impegnati nella strenua difesa del loro mentore, sarà tale da far tremare tutta la Scuola per Giovani Dotati, fino al determinante intervento della **Torcia Umana!** Avventure dall'indiscutibile valore storico, ma certo non il meglio del duo **Stan Lee & Jack Kirby**. Oberati da una superproduzione, impensabile oggi, probabilmente non dedicarono a questi personaggi la stessa cura rivolta ai figli prediletti. Ma ben presto dovettero ricredersi: il fenomeno X stava esplodendo.

(Domenico Marinelli)



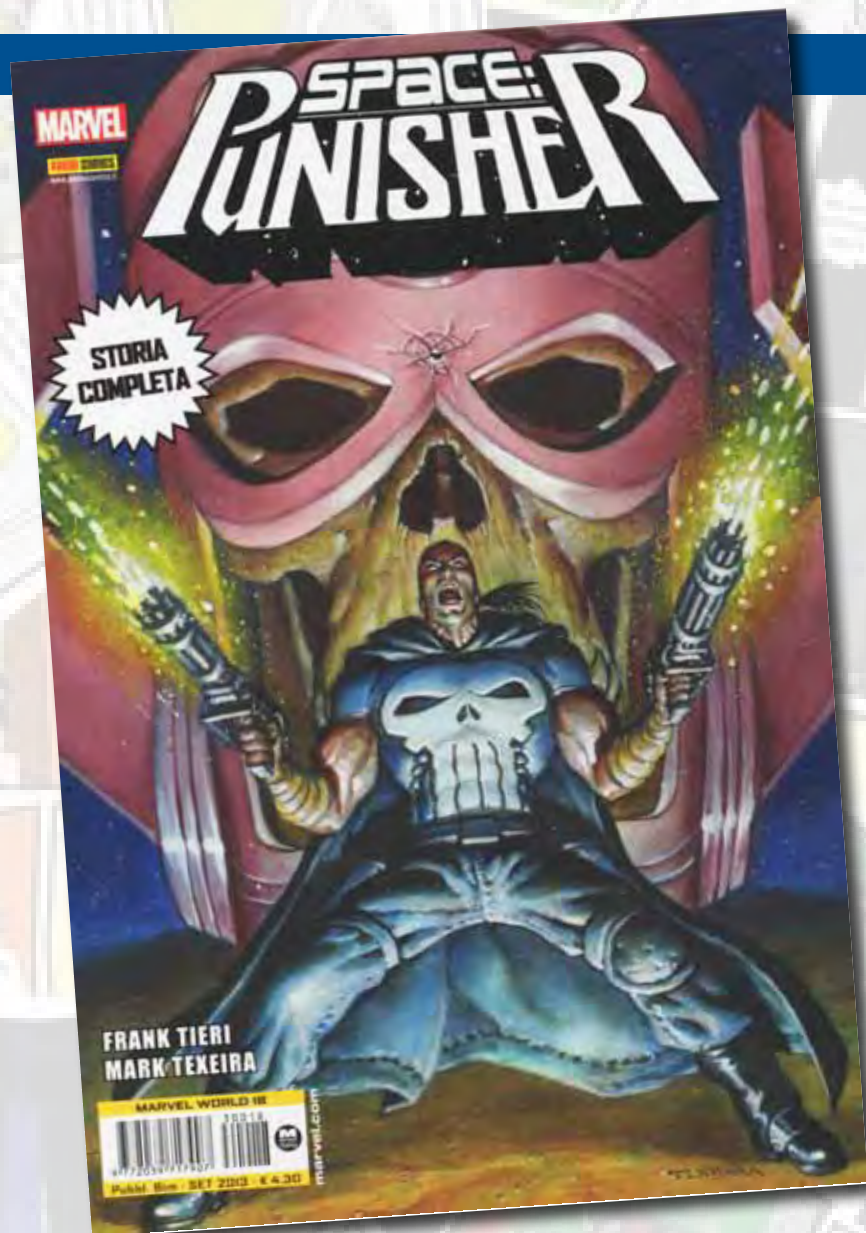
Space Punisher Panini Comics

Ancora una volta, parliamo di una riscrittura del buon vecchio **Punitore**, che forse a molti farà storcere il naso (come tutte le altre), ma che presenta qualche spunto di interesse nonostante si sia anni luce lontani (e qui l'unità di misura calza veramente a pennello) dal **Frank Castle** che tutti conosciamo.

Stiamo parlando della sua ultima versione proposta nello specialissimo **Space Punisher** (collana Marvel World nr. 18, 96 pagg., Panini Comics, euro 4,30), in tutte le edicole e fumetterie dal mese di agosto. Il volume raccoglie in un'unica soluzione l'omonima miniserie pubblicata a fine 2012 dalla Casa delle Idee, e parrebbe essere – secondo le intenzioni di **Frank Tieri**, ideatore e scrittore della saga – un apripista per altre future space-versioni dei nostri eroi preferiti. Ecco quindi il nostro ex marine non più intento a combattere contro i malviventi (della nostra razza) e per le città americane, ma a scorazzare, in un futuro indefinito (che non è il 2099, tranquilli!), su e giù per i pianeti in compagnia del fido Chip (in versione robotica) e della nave Maria – programmata per assomigliare in tutto e per tutto alla defunta moglie – a dar la caccia a mostri variopinti. E se la storia di partenza è la stessa – una gang fa fuori la famiglia di Frank in un parco –, stavolta siamo in un contesto totalmente diverso, sia per coordinate spazio-temporali, sia per la nuova veste che avranno amici e nemici del nostro Castle.

A scontrarsi infatti con i pugni e le armi del Punitore, troviamo le space-controparti dei più importanti villains dell'universo Marvel: ecco quindi il Frank Castle spaziale dare la caccia alle versioni distorte di **Goblin**, del **Dottor Octopus**, del **Teschio Rosso**, di **Ultron** e di **Magneto**, e tutto per venire a capo dell'oscura macchinazione che ha la morte della famiglia Castle al centro di tutto. Coprotagonisti della storia, le versioni spaziali di **Hulk** (più bestiale che mai) e della razza degli **Osservatori**, oltre a tantissimi cameo (i Vendicatori, Doc Samson, il generale Ross, Rhino ed un sorprendente Jarvis).

La trama parte dalla domanda: cosa succederebbe se un Osservatore decidesse di andare un po' "fuori



dal seminato" e cominciare ad impiccarsi in prima persona degli affari degli umani? Una storia in cui il Punitore affronta con il suo arsenale il gotha dell'universo Marvel, lasciando una incredibile (sia per il numero, sia per la caratura degli avversari) scia di cadaveri e di mutilazioni dietro di sé. Il finale ovviamente non lo sveliamo: ma vi diciamo che le ultime venti pagine si leggono tutte d'un fiato.

Ai testi troviamo **Frank Tieri**, che non è nuovo a portare il nostro eroe in giro per il tempo immaginandone nuove vesti (sua infatti la mini Punisher Noir, ambientata negli anni Trenta). Ai disegni, uno che ha scritto pagine di storia non solo del Punitore, ma anche dell'intero universo Marvel: **Mark Texeira**, già disegnatore di alcune storie del nostro eroe a metà anni Novanta e che qui si esibisce in una veste pittorica molto accattivante. Molto interessante, al proposito, la storia che chiude l'albo, tratta dall'originale Punisher Summer Special 1 del 1991: non tanto per la trama (comunque di **Peter David**, mica uno qualsiasi), ma perché permette di vedere all'opera il disegnatore newyorchese agli esordi nei comic book e valutarne l'evoluzione del tratto.

(Roberto Orzetti)

Shanna: Stagione di caccia Panini Comics

La Marvel, si sa, tra i suoi mille personaggi ne annovera anche alcuni – magari "minori" – più o meno derivati dalla letteratura o da altri media. Pensiamo ad esempio al criminale **Mr. Hyde**, liberamente pensato sul mostruoso alter ego di Jackyll dell'omonimo libro, oppure a **Ercole**, preso direttamente dalla mitologia greca. Ma anche a **Ka-zar**, libera reinterpretazione del mito di **Tarzan**, e soprattutto della sua compagna **Shanna**, la star di questa recensione.

Qualche anno fa, la Marvel propose a **Frank Cho** (Liberty Meadows, Mighty Avengers...) un'esclusiva per una miniserie sulla diavolessa della giungla da inserire nella linea di fumetti per adulti Marvel Max. Ben conoscendo il talento di Cho nel disegnare guerriere formose e sensualissime senza mai scendere nella volgarità, il progetto andò avanti bene. Per fini commerciali, poi, la Casa delle Idee decise di pubblicarlo sotto l'etichetta Marvel Knights, dove gli eroi e i personaggi classici venivano reinterpretati da zero per il nuovo millennio. Questo ha comportato qualche censura minore nell'opera originale, ma anche dei dissapori tra editor e autore, che per fortuna non hanno impedito la pubblicazione di questo albo. Oggi, dopo diversi anni, riecco in edicola a un prezzo contenuto (collana Marvel Bestsellers nr. 8, Marvel Italia, in edicola dallo scorso luglio a 7,00 euro) questa che è una delle più belle opere a fumetti del nuovo millennio, nonostante una trama relativamente semplice.

In una terra perduta, con i dinosauri dominatori incontrastati, alcuni uomini si imbattono in un vecchio laboratorio nazista dove sono conservate delle incubatrici contenenti bellissime donne. Una di queste si aprirà, donando nuova vita a Shanna, figlia di un progetto segreto risalente alla Seconda guerra mondiale... La razzia del laboratorio avrà però conseguenze drammatiche quando gli avventurieri avranno fatto ritorno al campo base: quel che sembrava un contenitore per il cibo celava invece un'arma batteriologica... L'unica speranza ora è riposta nella mani di Shanna e di un manipolo di uomini coraggiosi che dovranno imbarcarsi in un pericoloso viaggio per re-

cuperare l'antidoto... Una corsa contro il tempo in una natura selvaggia e ostile, un fumetto di avventura sensuale e affascinante, ma anche drammatico e con le giuste dosi action.

Frank Cho si rivela essere, ancora una volta, uno degli autori completi migliori in circolazione. Le sue tavole riescono a trasmettere un impatto emotivo eccellente e la storia, seppur lineare, è davvero avvincente. Il fumetto si fa divorare in pochissimo tempo, a meno che non ci si soffermi ad ammirare le bellissime forme di Shanna, una vera e propria amazzone che riesce a essere un perfetto equilibrio di muscoli, fascino e sensualità. Riuscirà la bella selvaggia ad acquistare un'umanità o è unicamente uno strumento di morte e distruzione? Il tutto è narrato dal diario del medico della base, in maniera fluida e poco verbosa, impreziosito da disegni in grado da far innamorare dei fumetti anche i detrattori più ostinati della Nona Arte.

(Mattia Caruso)



Age of Ultron 1 Panini Comics

Un albo di poche parole e di molte immagini. Immagini cupe e tragiche, a cominciare dalla primissima tavola: una splash-page che presenta una New York devastata, la Statua della Libertà spezzata, i grattacieli di Manhattan ridotti in macerie.

È il mondo apocalittico dell'**Era di Ultron**, l'epoca dominata dal robot (fin troppo) senziente e dagli insopprimibili istinti omicidi, che da sempre sogna di dominare l'umanità. E stavolta pare esserci riuscito: centinaia di suoi "sosia" robotici pattugliano i cieli alla ricerca di sventurati "umani". **Ultron** (che pure per ora non si vede mai) pare regnare incontrastato. O quasi. E ha pure ottenuto l'alleanza con alcuni dei peggiori criminali, quale **Testa di Martello**.

La resistenza arriva – ovviamente – dagli eroi, o almeno da quel che ne resta. Un drappello di **Vendicatori** vive in clandestinità alla ricerca di una soluzione, di un barlume di speranza. **Capitan America** sembra distrutto moralmente, l'**Uomo Ragno** invece è davvero distrutto, e non solo moralmente visto le mazze che si è preso.

Con loro, Iron Man, la Vedova Nera, Moon Knight, il dottor Strange, Quicksilver, Emma Frost, Iron Fist, She-Hulk, Valchiria, Luke Cage, Occhio di Falco, Monica Rambeau (già Capitan Marvel), Wolverine, la Donna Invisibile, la Bestia, Tempesta e Daisy Johnson, in una originale rimescolanza di personaggi classici e recenti – se non recentissimi –, Vendicatori di tutte le ultime formazioni (Incredibili, Nuovi, Potenti e Segreti) e **X-Men** assortiti, con giusto una spruzzatina del mondo dei **Fantastici Quattro**. Nessuno di loro è in gran forma e molti hanno un aspetto diverso da quello tradizionale, per questa che comunque non è una saga fuori-serie o una realtà alternativa, ma una vicenda inserita a pieno titolo nella continuity marvelliana. Tanto è vero che nei prossimi mesi non mancherà dall'avere implicazioni nelle collane regolari.

Ultron è il robot assassino creato da **Hank Pym**, alias Ant-Man, alias Giant-Man, alias Calabrone, alias Wasp, ecc. (il buon dottore ne ha passate parecchie, di avventure e di identità) ed è di fatto uno dei peggiori



nemici degli Eroi più potenti della Terra, uno dei pochi ad averli messi sovente in vera difficoltà. E questa volta pare non fare eccezione, anzi, pare – dal suo punto di vista – la "volta buona".

Molti punti oscuri, alla fine di questo primo albo di una serie di 6 (testata Marvel Miniserie nr. 139, settembre 2013, euro 3,30) e molte domande per il lettore: come si è giunti a tutto questo? Che ne è degli eroi più potenti, Thor, Hulk, la Visione? E i Fantastici Quattro? Tanti anche i punti di contatto con la leggendaria **Era di Apocalisse** degli anni Novanta, ma questo nulla toglie alla tensione che riesce a creare **Brian Michael Bendis** e alla spettacolarità delle tragiche tavole di **Bryan Hitch** (con le chine di **Paul Neary** e i cupi colori di **Paul Mounts**).

(Domenico Marinelli)

Marvel Fact Files Mondadori Comics

Una iniziativa Mondadori dal sapore un po' vintage ma che non può non allupare i Marvel-fissati di ogni età: una serie di schede da collezionare e raccogliere in appositi classificatori, venduti a fascicoli settimana-



li. "Con Marvel Fact Files entriamo negli archivi segreti Marvel" spiega il comunicato dell'Editore. "È l'esclusiva guida ufficiale e definitiva all'universo Marvel. Una collezione – assolutamente inedita – unica e imperdibile dedicata agli eroi Marvel e ai segreti dell'universo a fumetti più famoso del mondo. Da Spiderman agli Avengers, dagli X-Men ai Fantastici 4... Tutti i personaggi che hanno fatto entrare la Marvel nella leggenda. Con Marvel Fact Files scopriamo ogni loro segreto, la genesi, i poteri, i nemici, le alleanze, le basi e le incredibili armi".

Realizzata nel 2013 e del tutto inedita – come tiene a specificare l'Editore –, aggiornata a quest'anno (presumibilmente quindi fino a Marvel Now!), curata direttamente dallo staff Marvel e già pubblicata in Inghilterra, Australia e Sudafrica. Adesso Mondadori la propone in Italia (la prima uscita è stata lo scorso 5 settembre), tradotta e adattata.

"Ogni fascicolo di MFF è composto – nelle sue 32 pagine – da schede staccabili ed è dedicato a numerosi personaggi e temi" prosegue il comunicato ufficiale.

"In ogni fascicolo, i lettori troveranno schede per ogni famiglia di eroi di cui si compone l'opera: Spider-Man, Avengers, X-Men, Fantastici Quattro, Cosmo Marvel e Cavalieri Marvel; oltre alle schede dedicate alla Casa delle Idee, ovvero alla storia della Marvel Comics ed ai segreti sugli autori, le strategie editoriali, gli albi storici e le trame di oltre 75 anni di avventure".





**Michele
D'Agostino**

**Battista
Apprendista
Barista**

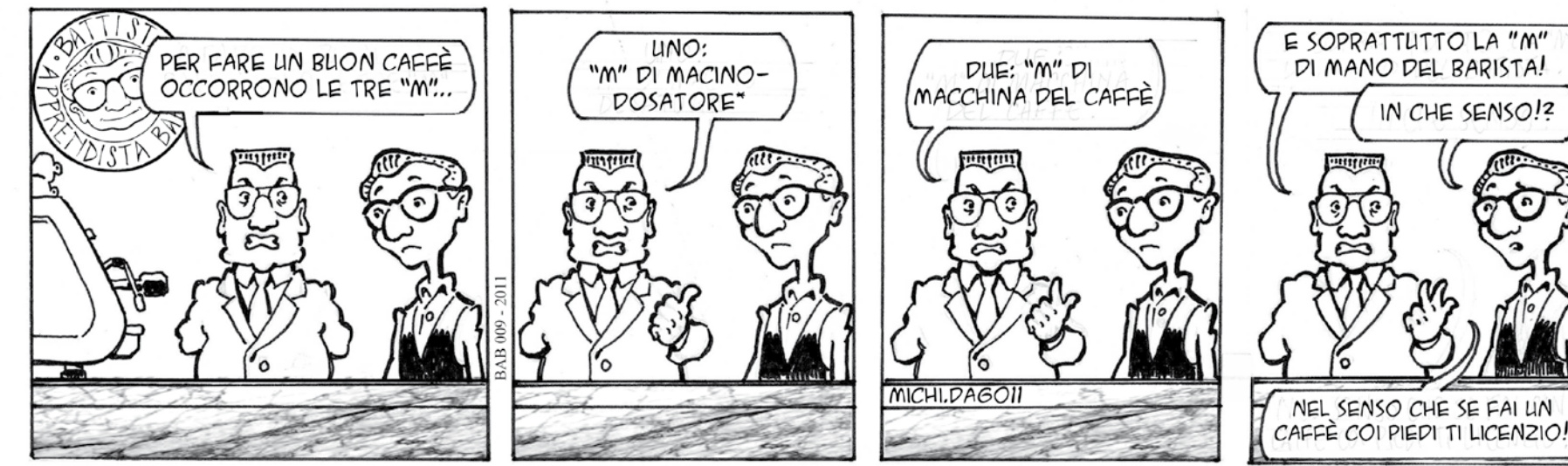
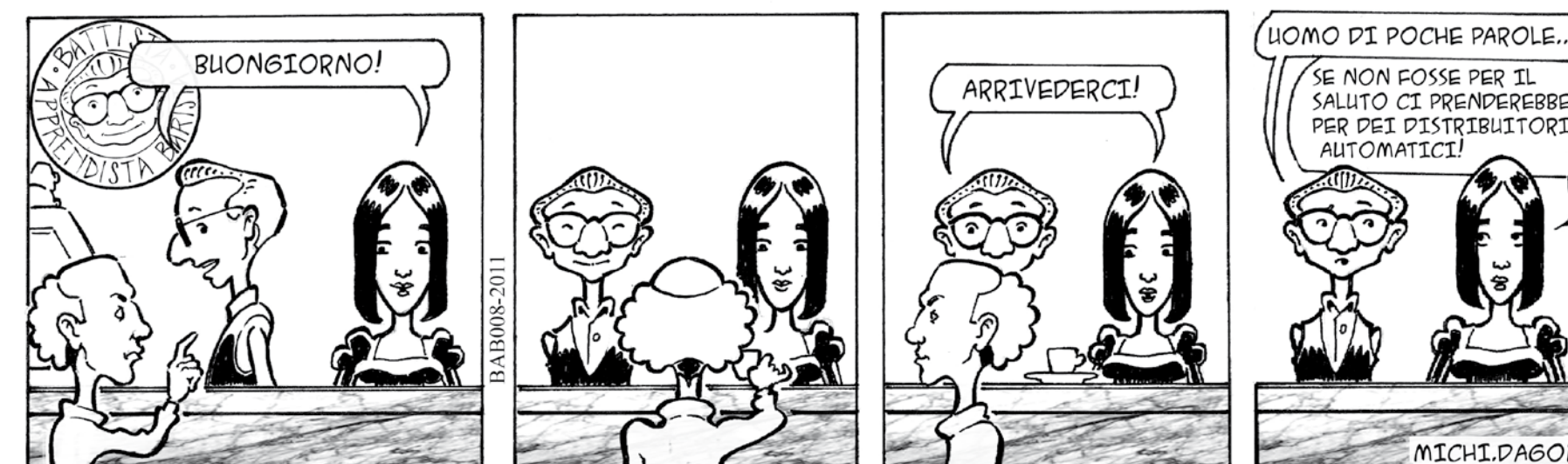
Michele D'Agostino è nato nel 1984 a Torino. All'oggi nulla lo ha ancora portato a vivere altrove.

Il disegno lo ha sempre accompagnato sin dall'infanzia, e rappresenta lo strumento che preferisce per esprimersi. Nel 2008 si diploma in Pittura all'Accademia Albertina, nel 2011 in Fumetto alla Scuola Internazionale di Comics nella sede di Torino.

I due percorsi formativi fanno sì che il suo stile sia il risultato della somma di quanto assimilato durante il loro svolgimento come si nota nell'ultimo ciclo di lavori svolti in occasione di una mostra collettiva tenutasi alla Galleria Davico di Torino, nell'agosto del 2012.

A *Sbam!* ha proposto alcune delle strisce umoristiche che pubblica sul blog www.macomedisegni.blogspot.com

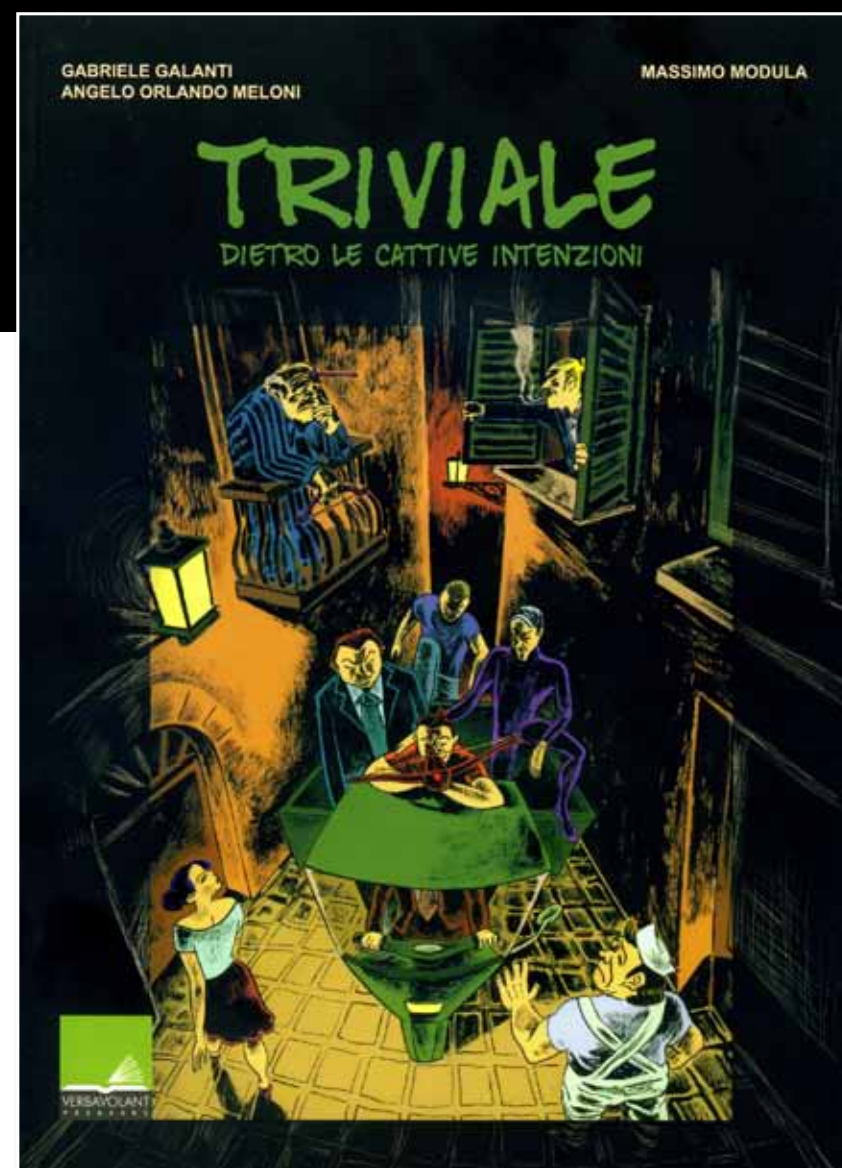






Triviale

Triviale, cittadina siciliana. Due famiglie dell'Onorata Società si contendono il potere, senza risparmiare i colpi. Sono protetti dalla connivenza del sindaco e dall'assoluta omertà degli abitanti del paese, il cui unico scopo è campare il più tranquilli possibile. Tra loro c'è il povero Ercole, il pannettiere, al centro di tante voci: la sua bellissima moglie pare sia l'amante di Oscar Bonanni, "uno di loro"... Finché un giorno una figura misteriosa compare sui tetti di Triviale: è armato di balestra e ha una mira infallibile. E comincia a eliminare i mafiosi, uno alla volta, con una freccia terribile e precisa a spaccare loro il cranio. Qualcuno pensa sia un angelo vendicatore, la salvezza che finalmente giunge in paese per ripulirlo, dare la pace ai cittadini. Cittadini che vedono finalmente la luce, capiscono che dalla mafia si può "guarire", che non tutto è perduto. Forse è vero, ma resta il fatto che l'uomo con la balestra è un assassino. E non si capisce più cosa sia giusto e cosa sbagliato, cosa legale e cosa criminale, chi nel giusto e chi fuorilegge. I media piombano sul paese per saperne di più. E con loro, il lettore di questa particolare graphic novel, proposta da **Verbavolant Edizioni** e scritta da



due autori siciliani: **Gabriele Galanti**, già autore di commedie teatrali, di un cortometraggio e di vari videoclip musicali, e **Angelo Orlando Meloni**, scrittore, all'attivo la raccolta *Ciao campione* e il romanzo *Io non ci volevo venire qui*. I disegni invece sono di **Massimo Modula**, artista impegnato nel fumetto come nella pittura, nell'illustrazione e nel disegno animato, ma anche nella musica. Le sue tavole, in un bel bianco e nero, sono disegnate con uno stile grottesco, a tratti caricaturale, adattissimo al prodotto. In alcune espressioni, ci ha ricordato le leggendarie figure di **Chester Gould**, quando negli anni Trenta disegnava i grandi nemici di **Dick Tracy** con tratti volutamente forzati ed eccessivi, a simboleggiare in loro il male e la stupidità umana.

(Matteo Giuli)

Galanti - Meloni - Modula
Triviale. Dietro le cattive intenzioni
Verbavolant 2013, euro 15,00

Marcinelle 1956

Basata su fatti storici, questa emozionante graphic novel rende omaggio ai minatori morti nella miniera di carbone del Bois du Cazier, a Marcinelle, in Belgio, l'8 agosto del 1956. *"Pietro, sai cosa c'è che non va in questo lavoro? È un lavoro di merda perché quando arriviamo in miniera al mattino, è ancora buio... E quando finiamo e usciamo dal buco, è già notte. È questa la vera miseria. Non vedere la luce"*.

Marcinelle, Belgio, 8 agosto 1956. Nella miniera di carbone del Bois du Cazier un carrello malsistemato ed un malinteso nelle comunicazioni tra il fondo e la superficie causano la morte di 262 uomini, di cui 136 italiani. Sergio Salma rende loro omaggio ricostruendo la vicenda umana di **Pietro Bellofore**, giovane minatore appena giunto dall'Italia, nei sette mesi precedenti la catastrofe. Fra la chiesa e la famiglia, il lavoro massacrante e i rari momenti di felicità strappati alla quotidianità (la prima Vespa!), Pietro fa un incontro che lo spingerà fuori dai binari della sua vita di emigrante. Fino al punto di sottrarsi al proprio destino?

Sergio Salma (Charleroi-Belgio, 1960) trascorre l'infanzia nei quartieri operai nati all'ombra della crescente industria mineraria belga e fin da adolescente sviluppa la sua passione per la bande dessinée. Le



sue prime pubblicazioni appaiono sulla mitica rivista belga (*À suivre*). È autore dei venti albi della serie giovanile *Nathalie*; con la finzione storico-sociale di *Marcinelle 1956*, pubblicato da **Casterman** nella prestigiosa collana *Écritures*, ha cambiato totalmente il proprio universo di riferimento.

(c.s.)

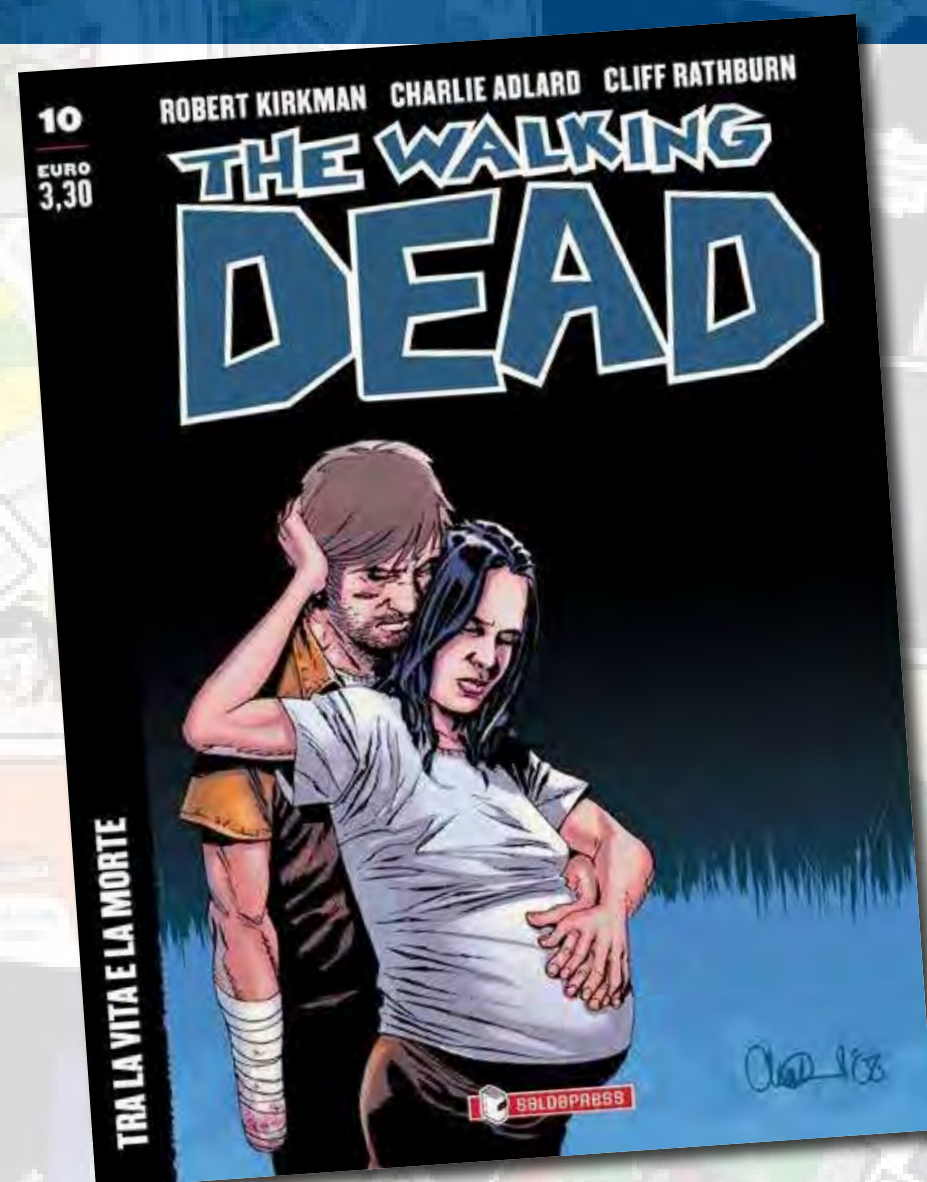
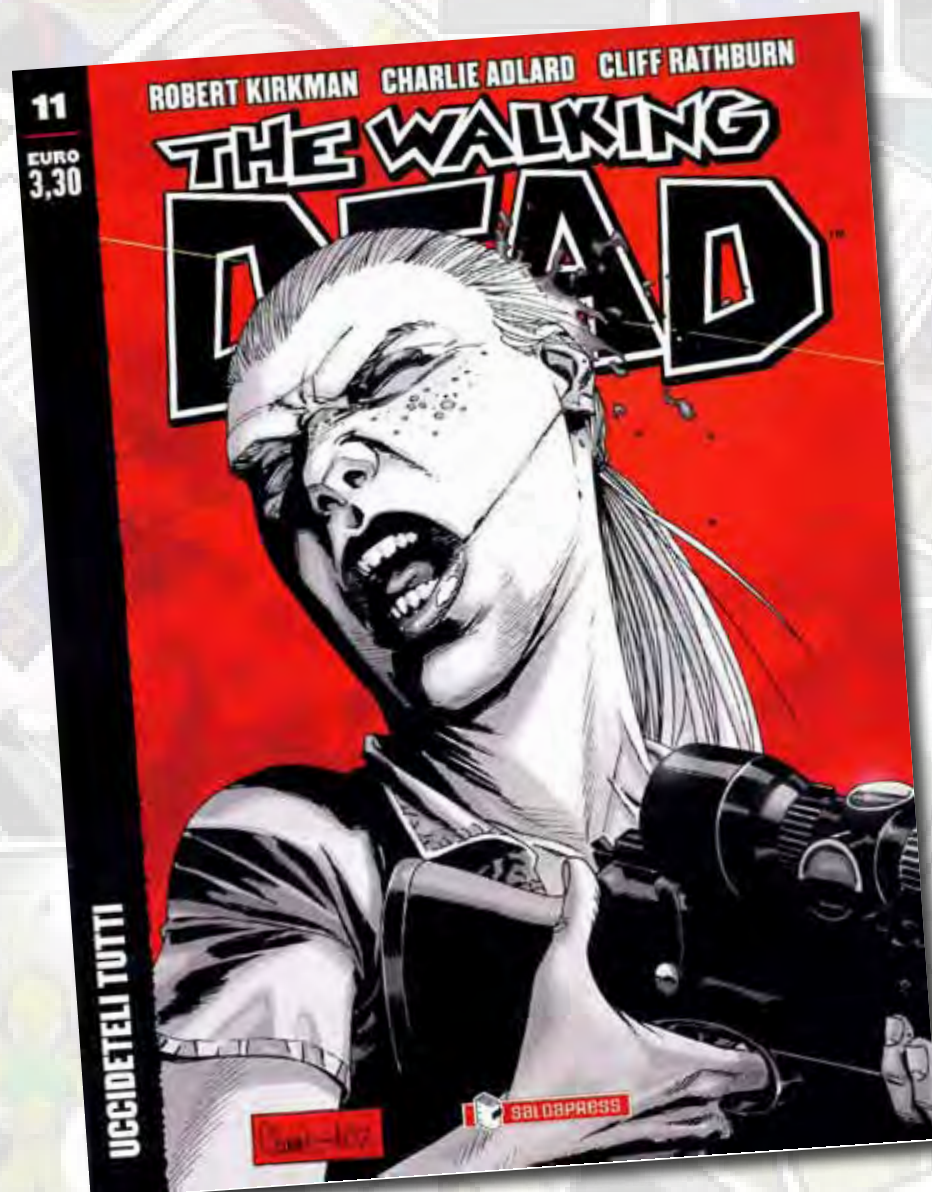
Sergio Salma
Marcinelle 1956
Diabolo Edizioni 2013, euro 15,95



The Walking Dead 10-11 saldapress

Massi, dai, in fondo se lo meritavano. Gli sventurati abitanti della prigione-rifugio, sempre circondata dai morti vaganti, avevano diritto a un momento sereno, almeno in parte.

Sul numero 10 della serie da edicola di **The Walking Dead**, Tra la vita e la morte (agosto 2013, € 3,30), dietro una cover stile quadretto da appendere alla parete, assistiamo così a momenti di pura felicità familiare. **Lori** e **Rick** hanno finalmente il loro "nuovo" bambino, che nasce nell'infermeria grazie all'assistenza (provvidenziale) di **Alice**, l'infermiera arrivata da Woodbury; nella sala-mensa si allestisce il matrimonio tra **Maggie** e **Glenn**; neppure manca una bella partita "maschi-contro-femmine" a basket nella palestra. E se il povero **Dale** viene azzannato da uno zombie a un piede, per una volta la cosa non finisce in modo (del tutto) drammatico. E l'insalata cresce bene nell'orto di **Hershel**.



Eppure... eppure tutto questo quadro relativamente idilliaco sembra proprio essere la classica quiete che precede la tempesta. La sensazione è di essere – come sempre e più di sempre – tra la vita e la morte, come annuncia il titolo dell'albo. Riguardando la cover, notiamo che i visi dei protagonisti, nonostante il loro dolce atteggiamento, sono ben poco sereni. E infatti tra Rick e Lori continua ad aleggiare il fantasma di **Shane**.

Intanto **Michonne** mostra (finalmente, viene da dire) un segno di cedimento, e per un attimo si trova ad essere quello che è logico sia: una ragazza sola che ne ha passate davvero troppe.

Ma soprattutto, gli abitanti di Woodbury potrebbero arrivare da un momento all'altro e lo scontro sarà inevitabile. Urge attrezzarsi, addestrarsi, organizzarsi da tutti i punti di vista. Una prima scararmuccia quasi casuale è già su queste pagine, ma è su quello successivo che viene il bello (nr. 11, settembre 2013, sempre euro 3,30): **BLAM!** E la povera **Andrea**, di gran lunga la miglior tiratrice della squadra, si becca una pallottola alla testa. La copertina la riprende nella sua smorfia di dolore, in

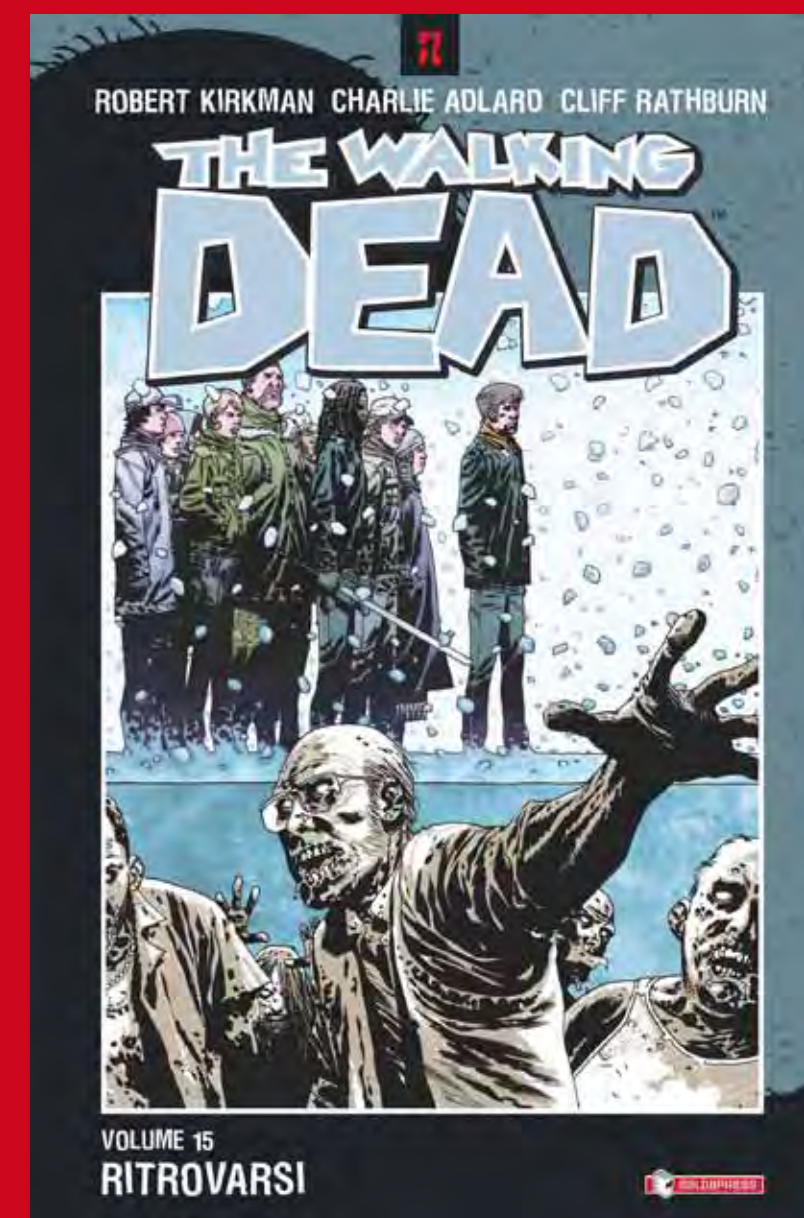
un bianco e nero che fa tanto contrasto con il rosso sangue (toh!) dello sfondo.

Un po' di calma, dicevamo prima, un po' di calma per il gruppo di disperati rinchiusi da chissà quanto tempo in quella prigione (o ex prigione, ormai), circondata da folle di zombi famelici. La struttura, ideata e costruita per impedire alla gente di uscire, ora è perfetta per impedire con la stessa efficacia agli ospiti indesiderati di entrare. Un perfetto rifugio. Troppo perfetto perché non possa interessare anche ad altri sopravvissuti all'inferno che **Robert Kirkman** ha pensato per i suoi personaggi, così efficacemente disegnati da **Charlie Adlard**.

Tra i tanti dolci momenti di intimità tra i vari "prigionieri", dalle parti della vicina Woodbury qualcuno sta ancora pensando a come rintracciarla, quella prigione rifugio. Anche – e soprattutto – perché c'è un **Governatore** da vendicare, dopo il gentile trattamento che Michonne gli ha riservato due numeri fa, torturandolo in una sequenza-splatter che resta nella memoria degli appassionati della serie...

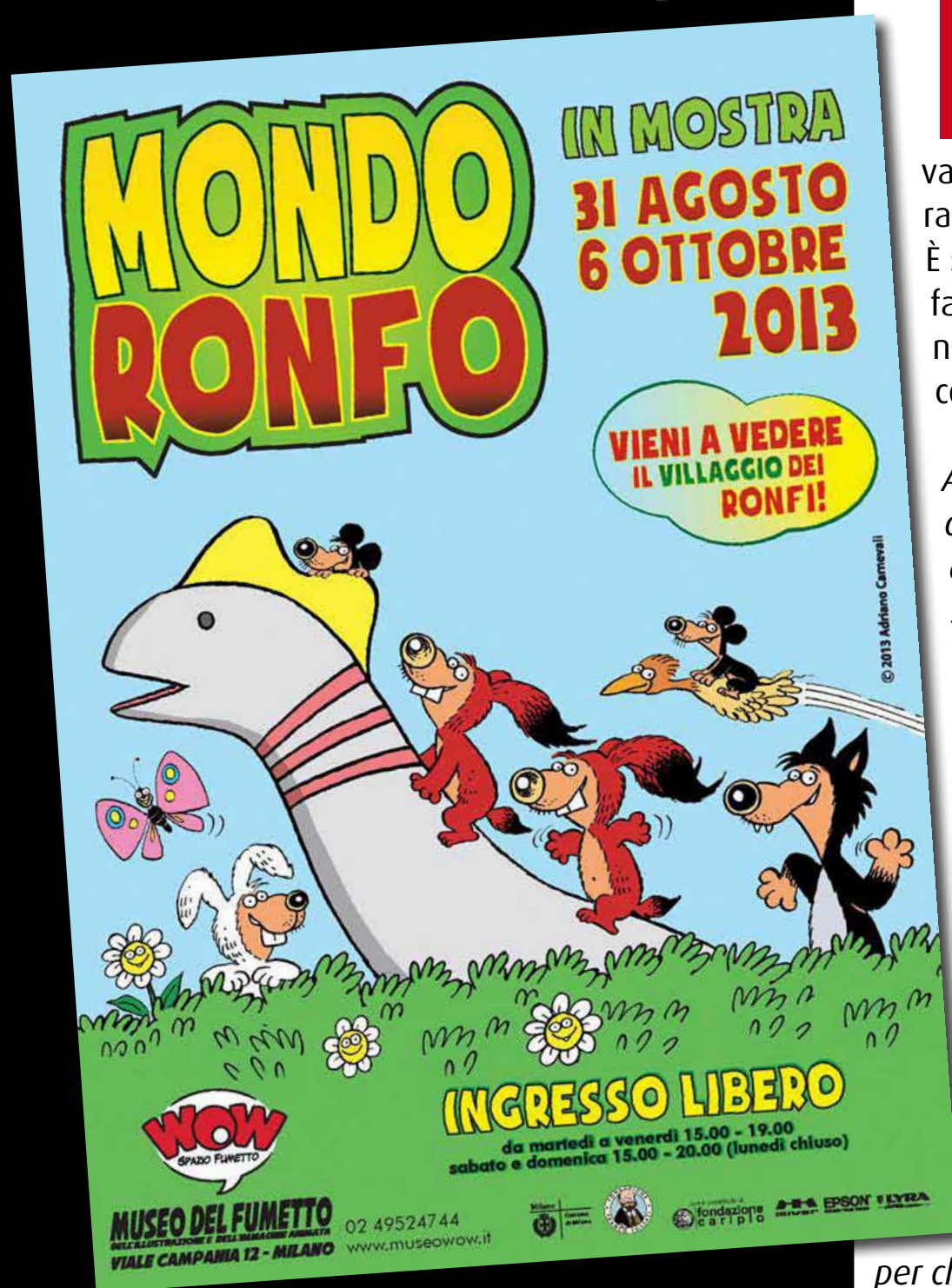
In una efficace sequenza di salti temporali tra il presente e il recente passato, l'undicesimo capitolo di The Walking Dead si propone con un titolo inquietante, Uccideteli tutti, messo lì in cover a far da cornice nera a quella tragica espressione di Andrea...

(Domenico Marinelli)



Il volume 15

In parallelo alla serie da edicola, saldapress prosegue la pubblicazione di The Walking Dead nell'edizione da libreria. È uscito nel mese di agosto il quindicesimo volume della serie, Ritrovarsi. Racconta il tentativo corale di fare i conti con le conseguenze dell'attacco zombie che ha sconvolto la vita della cittadina in cui hanno trovato riparo i sopravvissuti. Le ferite sono profondissime e la pressione è estenuante, tanto che non tutti riescono a sopportarla facilmente. I rapporti umani, le strategie di sopravvivenza, l'individualità di ciascuno è sconvolta in maniera irrimediabile. Cosa significa, in questo contesto, il verbo che dà il titolo al nuovo capitolo? Cosa significa ritrovarsi dopo la catastrofe, dopo la morte, dopo che l'orrore è dilagato nuovamente?



Il piccolo popolo dei **Ronfi** invade le sale di **Wow Spazio Fumetto**! Le creature del bosco, creazione di **Adriano Carnevali**, sono i protagonisti di una mostra (a ingresso gratuito) con tavole originali, materiale editoriale e oggettistica varia. In più, la riproduzione a grandezza naturale del loro villaggio.

È stato lo stesso Carnevali – graditissimo *Sbamfan*, già ospite della nostra rivista sullo scorso numero – a descrivere su Facebook l'evento, con questa... **Ronfo-News**.

Amici, si sta approssimando un evento storico! Dal 31 agosto al 6 ottobre noi Ronfi invaderemo il Museo del fumetto di Milano Wow Spazio Fumetto, in viale Campania 12. Ingresso libero per quanti abbiano un'età compresa fra i due (ma anche meno) e i novanta (ma anche più) anni.

Verranno esposte molte tavole delle nostre avventure, edite e inedite (con qualche sorpresa...), e, udite udite, in omaggio anticipato alle magnifiche sorti e progressive che si apriranno per Milano con l'Expo, verrà realizzata una grandiosa opera da far rodere (d'invidia) i più incensati archistar, ovvero la ricostruzione in grandezza naturale del nostro villaggio, con tanto di ronfoscuola, ronfmarket, deposito del legno dolce ecc.

Insomma, un appuntamento immancabile per chi ci conosce e per chi si chiede: "Ma chi cavolo saranno queste ridicole bestiacce?".



Per la gioia dei visitatori più giovani, dunque, le sale del Museo Wow brulicano di questi strampalati roditori (?), impegnati a fare il meno possibile, a barcamenarsi tra le loro piccole avventure e a riempirsi la pancia, mettendoci talvolta anche un

I Ronfi, i curiosi animaletti del bosco creati oltre trent'anni fa da Adriano Carnevali, sono i protagonisti di una mostra ad ingresso libero nelle sale di Wow Spazio Fumetto.

di Max Anticoli

Mondo Ronfo

Fino al 6 ottobre 2013

Wow Spazio Fumetto - Viale Campania 12, Milano - Orari: mart./ven. 15.00-19.00; sab./dom. 15.00-20.00; lun. chiuso
Ingresso libero



Il Wow è invaso dai RONFI!



po' di sano cinismo. Trea di essi, compaiono spesso vari altri animali, di norma più pasticcioni di loro. Annoverano nei ranghi un'unica fanciulla, la Ronfina, come da tradizione puffesca (l'accostamento dei Ronfi con i Puffi è quasi spontaneo, ma le origini e la storia delle due serie sono molto diversi). Ma ciò che colpisce nelle storie dei Ronfi, pur nel loro taglio evidentemente rivolto ai bambini, è il legame con l'attualità: vivono nella loro dimensione immaginaria, ma si scontrano abitualmente con tematiche quali l'inquinamento, il consumismo, il divismo, i mass media, il traffico, perfino la politica, e chi più ne ha più ne metta.

"I Ronfi nascono in parte dalla passione mia e di mia moglie per gli animali", ci raccontava Adriano nella nostra intervista pubblicata sullo scorso numero di *Sbam! Comics*. "In realtà, sono stati pensati per un pubblico più adulto: i Ronfi dovevano essere dei disadattati della natura che creano un mucchio di problemi, vanno in letargo al momen-



to sbagliato, sono pigri e si salvano non grazie alle proprie doti di adattamento all'ambiente, ma perché è l'ambiente ad adattarsi a loro, e in questo modo si salvano miracolosamente. In seguito però, quando si presentò l'occasione di pubblicarli sul Corriere dei Piccoli, li resi ovviamente un po' più infantili. In fondo il discorso non è cambiato più di tanto, perché io non ho mai fatto tanta differenza nel rivolgermi agli adulti o ai ragazzi. Ciò che cambia possono essere i riferimenti che gli uni o gli altri possono avere, ma il tipo di discorso che cerco di portare avanti è lo stesso".

In mostra al Wow – oltre al villaggio dei Ronfi a "grandezza naturale" – molte tavole originali dell'autore, tali da far osservare agli appassionati adulti il suo tratto caratteristico, reso celebre anche dalle tante vignette umoristiche diffuse dalle riviste di enigmistica. Inoltre, "cimeli ronfi", quali giocattoli, gadget, merchandising legato ai personaggi e albi storici delle loro avventure.

Perché Lupo Alberto è azzurro?

L'estate appena passata ha visto anche un altro grande ospite a Wow Spazio Fumetto: il grande Silver (non dobbiamo presentarvelo, vero?) ha incontrato i lettori durante una serata-aperitivo nel parchetto "Sergio Bonelli", proprio dietro il Museo. Mentre concedeva disegni e autografi, Silver ha risposto anche alle domande dei tanti appassionati di Lupo Alberto e di Cattivik intervenuti all'evento. E, tra le altre cose, ha spiegato perché mai il suo lupo sia... azzurro.

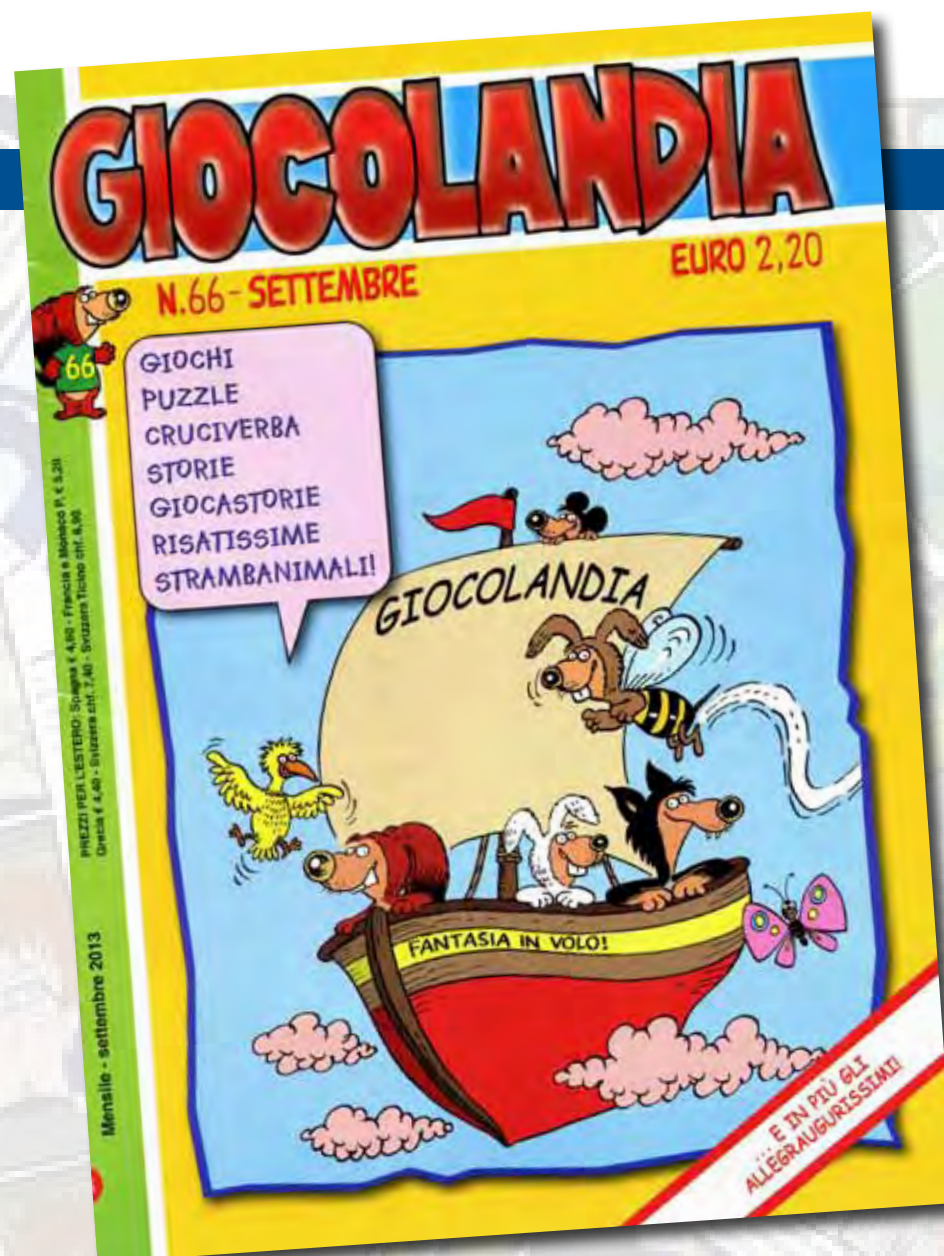
"È stato un errore" ha spiegato divertendo l'uditorio. "Lupo Alberto è nato in bianco e nero, e per anni non mi ero neanche posto il problema di che colore fosse. Quando poi è finito in copertina, giustamente il fotolitista mi ha chiesto cosa fare. E io, pensando ai lupo siberiani che ritenevo essere grigio-azzurri, ma non troppo azzurri e un po' più grigi, gli ho dato indicazioni un po' confuse, con il risultato di ritrovarmi Lupo Alberto tutto azzurro. E da lì non è più cambiato".



IN EDICOLA

Giocolandia 66
Editrice Fiesta

Dopo un periodo di "limbo" seguito alla chiusura del glorioso Corriere dei Piccoli, i Ronfi hanno di nuovo una "casa" in edicola: si tratta della rivista mensile per bambini Giocolandia, edita da Editrice Fiesta dal 2007. Pensata e realizzata da Adriano Carnevali stesso e dal suo studio, contiene avventure dei Ronfi e giochi per bambini (del tipo "unisci i puntini" o "scopri le differenze", oltre a cruciverba, puzzle e quiz), barzellette, vignette e rubriche dal simpatico sapore vintage ma dall'ottimo successo verso i giovanissimi lettori, che possono inviare i loro disegni e vedersi pubblicati. Il numero di settembre (48 pagine, euro 2,20) vede un'avventura dei Ronfi tormentati dalla pubblicità di una nuova mirabolante bibita, la Ronf-Cola.



Emilio Uberti

Segni di Viaggio



lo Martini si adopera nella realizzazione di film di produzione artigianale (come *La testa nella sabbia*) che conseguono premi e riconoscimenti negli anni del Cine Club Milano. Gira anche videoclip per grandi artisti del panorama musicale italiano, film promozionali in tutto il mondo per la casa editrice De Agostini e trasmissioni televisive.

Negli anni Novanta inizia a realizzare documentari in giro per il mondo, visitando paesi come Thai-



landia, Costa Rica, Egitto, Brasile, Giordania, Messico. E proprio dalle immagini dei suoi documentari Uberti prende spunto per una serie di disegni che riprendono luoghi, volti, architetture e frammenti di vita, fissando attraverso carta e matita le sensazioni provate nei suoi viaggi. Ne nasce un'opera di circa 140 tavole dal segno grafico deciso e suggestivo, un reportage umano e professionale segnato da un conciso ed espressivo realismo: con la semplice tecnica della matita cristallizza immagini e sensazioni di viaggio, cogliendo l'occasione della rappresentazione realistica che puntualizza uomini, paesaggi, architetture e culture.

Le opere ora sono a disposizione di tutti, in questa mostra a ingresso libero nelle sale del Museo Wow.

Segni di Viaggio

Fino al 6 ottobre 2013

Wow Spazio Fumetto

Viale Campania 12, Milano

Orari: mart./ven. 15.00-19.00;

sab./dom. 15.00-20.00; lun. chiuso.

Ingresso libero

INOLTRE AL MUSEO WOW...

Il Belgio in mostra

Fino al 6 ottobre è ancora visitabile anche la mostra dedicata agli eroi del fumetto belga (*Tintin e i Puffi, Lucky Luke e Spirou, Blueberry e Barbarossa...*).

Ce ne siamo occupati diffusamente nello scorso numero, anche con la nostra intervista al direttore del Museo del Fumetto di Bruxelles, Willem De Graeve, in visita a Milano in occasione del gemellaggio tra la sua istituzione e il suo corrispondente milanese, Wow Spazio Fumetto. Ancora per pochi giorni sarà possibile visitare questa ampia rassegna di tavole originali e albi d'epoca dedicati ai personaggi che hanno fatto la storia della bande dessinée.



Tanti conoscono **Emilio Uberti** – romano, classe 1933 – per le sue copertine a tempera dei fumetti western della Dardo, come **Capitan Miki** e **Kinowa**, o magari per le illustrazioni pubblicate al centro degli albi di *Eroica*. Ma dagli anni Sessanta, Uberti si reinventa come regista pubblicitario e televisivo: con l'amico e agente Leonel-

Squaz

FUORI DAI CANONI



Negli anni '90 è stato illustratore e fumettista della **scena underground italiana**; oggi **Pasquale Todisco**, in arte **Squaz**, rappresenta al meglio quel **fumetto d'autore**, al di fuori dei canoni dettati da quel mercato che, in Italia rispetto ad altri paesi, fa fatica ad ottenere il meritato riconoscimento.

di Sergio Brambilla

Come è iniziata la tua carriera? Qualche anno fa mi trasferii da Taranto a Milano per seguire un corso di illustrazione all'Istituto Europeo di Design. Anche se la mia passione fin da piccolo erano i fumetti, decisi di seguire un corso di illustrazione, perché era chiaro che vivere solo di fumetti sarebbe stato difficile, se non impossibile. Così ho frequentato tre dei quattro anni previsti del corso e poi ho iniziato a lavorare come illustratore, accantonando inizialmente il fumetto.

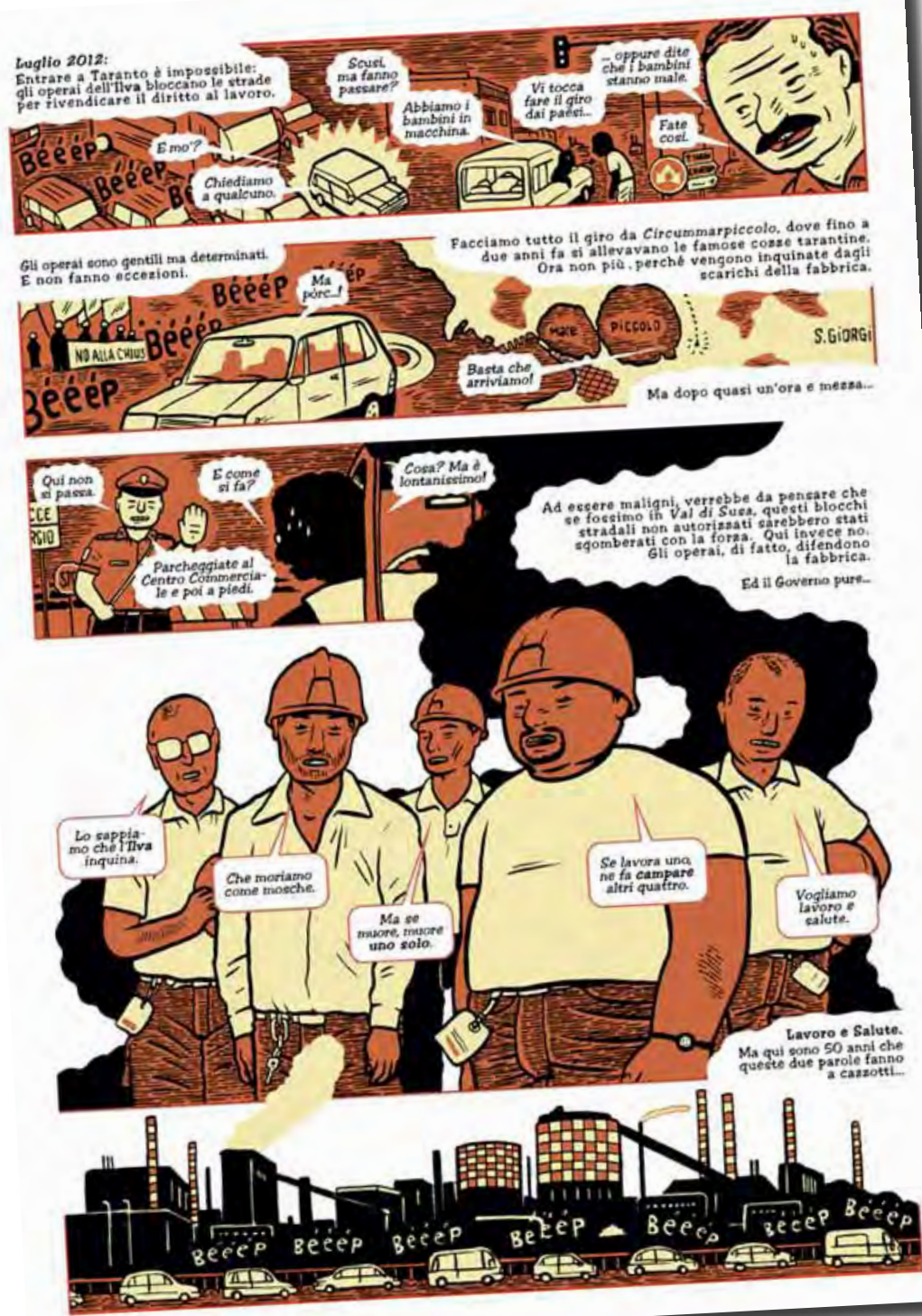
Quali sono stati i primi lavori?

Ho lavorato per alcune riviste, ad esempio per *Diario dell'Unità*, dove illustravo le recensioni letterarie. Poi sono venuto a contatto con le fanzine di fumetto underground (in particolare *Interzona* di Torino) degli anni Novanta, pubblicazioni che fondamentalmente coprivano quel buco esistente in edicola dopo la scomparsa di riviste come *Frigidaire*. In quegli anni in edicola c'erano solo fumetti Bonelli, e Topolino. Oggi c'è molta più scelta, mentre in passato tutto questo non c'era e iniziare era davvero difficile se non si rientrava in certi standard canonici "bonelliani".



Cosa voleva dire essere "underground" negli anni Novanta?

Una fanzine come *Interzona* non era underground solo perché raccoglieva quelli che non rientravano negli standard del fumetto italiano, ma lo era anche nella distribuzione: veniva diffuso nei centri sociali, come l'*Hiroshima Mon Amour* di Torino. Per me fu anche l'occasione di entrare a contatto con la realtà dei centri sociali, che in quel periodo avevano una proposta culturale intensa.



Dopo varie collaborazioni come illustratore, tra cui anche quella con *Rolling Stones*, il primo grosso lavoro e riconoscimento è stato il libro a fumetti *Pandemonio*, con **Gianluca Morozzi**. È uscito nel 2007 e ha avuto un buon riscontro, soprattutto di critica; al *Napoli Comicon* di quell'anno venne premiato come miglior libro a fumetti. È stato un buon inizio, anche se è avvenuto tardi; oggi vedo ragazzi che pubblicano il loro primo libro di 200 pagine a 24 anni, io ne avevo 37... perché scontavo quel periodo di purgatorio che sono stati gli anni Novanta.

Parlaci della tua collaborazione con *Internazionale*.

Tutt'oggi continuo a fare le mie cartoline di graphic journalism, reportage a fumetti. Non tutti siamo come **Joe Sacco**, che con il quaderno degli appunti va a vivere di persona tutti gli eventi. Diverso è registrare ciò che ti accade intorno e metterlo a fumetti; in quel senso trovo che l'atteggiamento autobiografico paghi di più. Preferisco che sia chiaro che sono io ad aver visto certe cose, piuttosto che parlare in generale e fare il reportage. Si può parlare anche di cose piccole e avere lo stesso un valore universale.

Quali sono state le tue fonti d'ispirazione?

All'inizio ci si ispira un po' a tutto, a me piacevano i supereroi americani, che poi ho abbandonato. Continuo ad avere una grande ammirazione per Kirby, anche se lui, pur essendo il prototipo del fumetto Marvel, non era tanto tipico. Col passare degli anni, di ciò che ha creato non è rimasto più nulla, di

quell'energia e forza pop non c'è più traccia. Oggi i fumetti di supereroi americani sono un po' più realistici e incazzosi. Kirby manteneva quell'equilibrio tra la potenza e la gioia di disegnare, che è evidente nelle sue tavole. In generale ho masticato molto fumetto alternativo americano, ma anche francese, grazie al contatto con il collettivo marsigliese *Le dernier cri* (*L'ultimo grido*). Loro non fanno propriamente fumetti, ma serigrafie, dove il segno rimane in molti casi quello fumettistico, ma si avvicina all'*art brut*. Lì sono venuto a contatto con tutta una serie di segni che mi sembrano incredibili, molto malati; per esempio, c'è **Stephane Blanquet** che mi piace moltissimo e che mi ha molto influenzato. Parliamo di persone che sono fumettisti, illustratori e artisti che espongono in gallerie e masticano l'arte, non solo il fumetto. Io non seguo il fumetto che si nutre solo di se stesso, mi piacciono quegli autori e quei fumetti che guardano ad altri linguaggi. Il fumetto è costituzionalmente un ibrido di tanti linguaggi, non può fermarsi a se stesso. Credo che in Italia questo funzioni meno, forse per educazione del pubblico. Il fumetto in galleria farebbe storcere il naso a molti, ma se il fumetto dev'essere popolare, perché le gallerie non possono essere popolari? L'idea che va per la maggiore è che i musei siano lontani con le loro opere da ciò che sentono le persone. In qualche modo bisogna iniziare a cambiare le cose. Nel nostro piccolo, fumettisti come me e il collettivo *Dummy*, con cui ho collaborato per il libro *Le 5 Fasi* un

paio d'anni fa, cerchiamo di fare cose che vadano oltre il già visto.

Cosa ne pensi del fumetto digitale?

Credo che fumetto digitale e cartaceo possano tranquillamente convivere. Se penso al successo di Zerocalcare, non si può negare che l'aver messo in rete i propri fumetti lo ha solo aiutato. Mi pare che sia stato un grosso veicolo per lui e per altri. Se parliamo di fumetto fatto solo per il web, io ci spero; intanto perché se devi fare un fumetto solo per il web devi cambiare atteggiamento nei confronti del linguaggio che utilizzi, poi perché si abbattano tutta una serie di intermediazioni, come i distributori. Il problema però è riuscire a camparci col digitale.



◆ Sopra, una tavola di Squaz per *Internazionale*.

◆ Una tavola di *Le 5 Fasi*.

www.shop.sbamcomics.it

COMICS
SBAM!



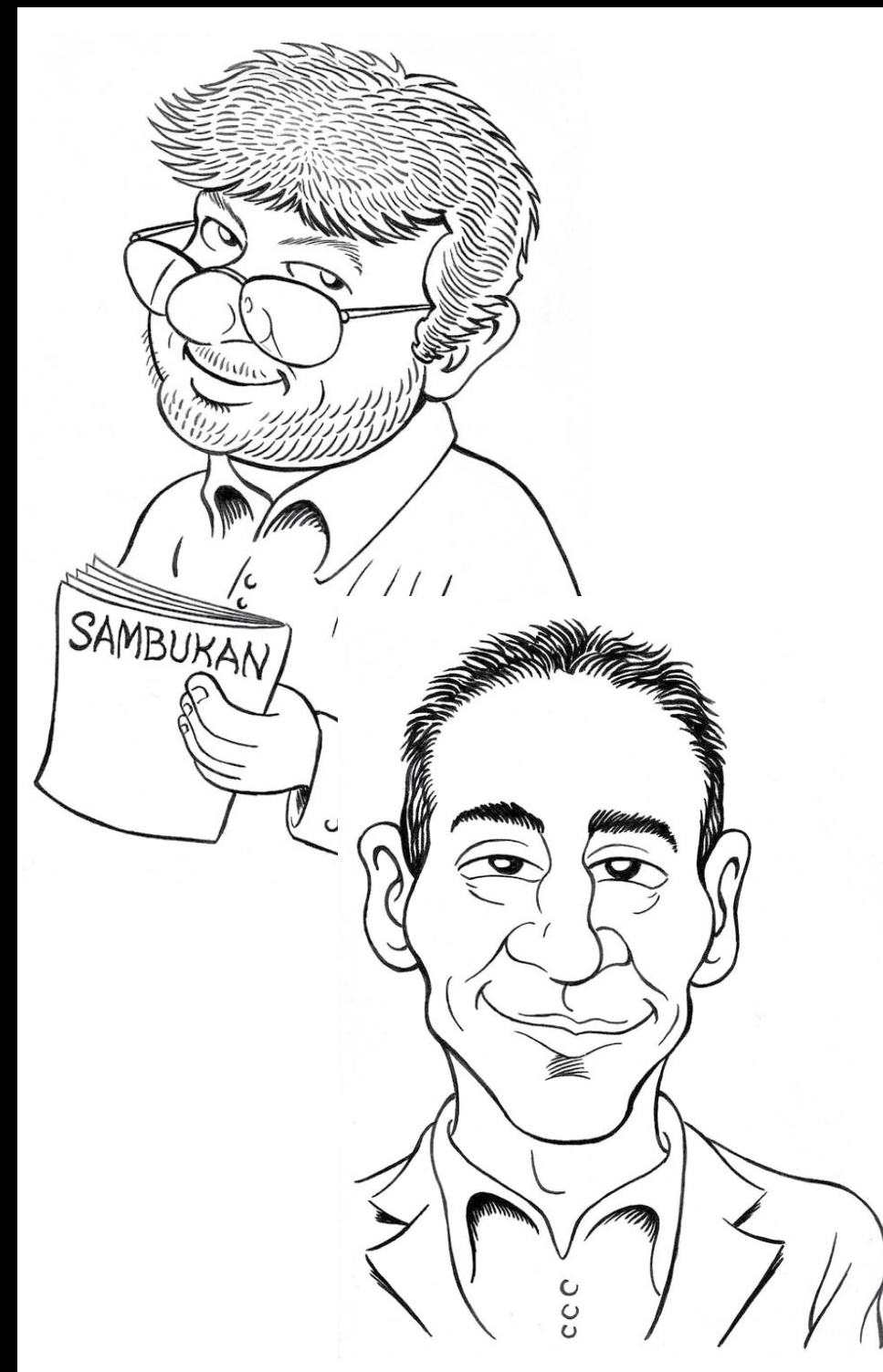
Questa è la storia di Eden, un angelo caduto alla ricerca di una speranza nel buio mondo del libero arbitrio, di un amore appena sfiorato che potrebbe cambiare tutto.

Partenogenesi

Il capolavoro di Maria C. 'Magilla' Torre in oltre 300 pagine

**SBAM!
BOOK**

Fumetti italiani in digitale



Pieri & Ferretti

Il blues della vita

Filippo Pieri e Tommaso Ferretti sono due grafici pubblicitari che si conoscono fin dai banchi di scuola. Pubblicano alcune vignette sulle edizioni locali de *Il Tirreno* di Prato e *La Nazione* di Firenze.

Filippo crea anche la striscia a fumetti **Eggs** per *Pratomese*, continuata sul mensile *Lo Zenzero* (dove pubblica anche altri lavori insieme a Tommaso) e terminata sul periodico *Firenze informa*. Per *Comics & Dintorni* pubblicano insieme un albo spillato con un personaggio di **Moreno Burattini**, **Battista il collezionista**. L'albo si classifica terzo al concorso *Giovani Autori Cartoon 2000* di Bologna.

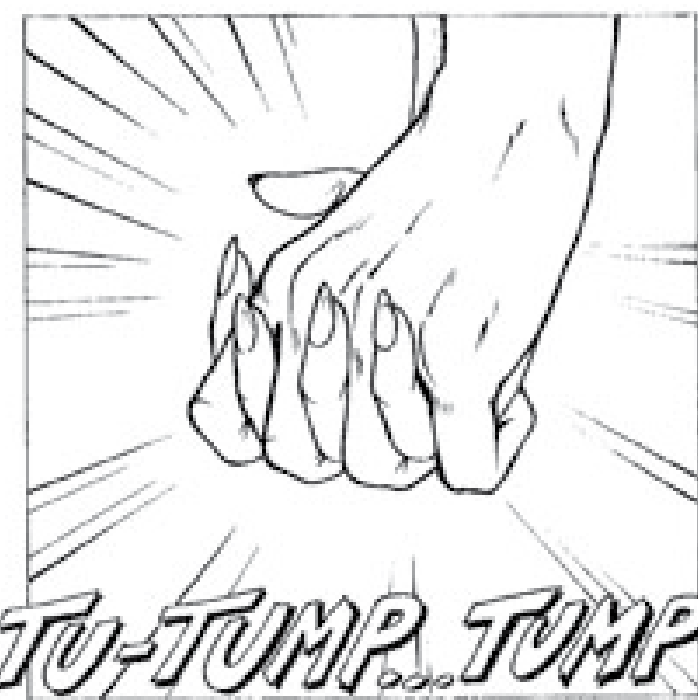
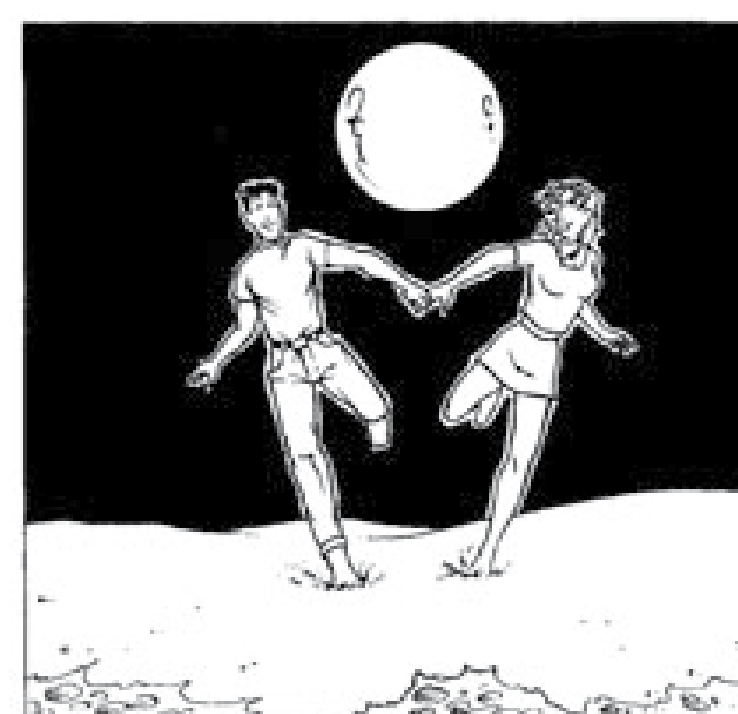
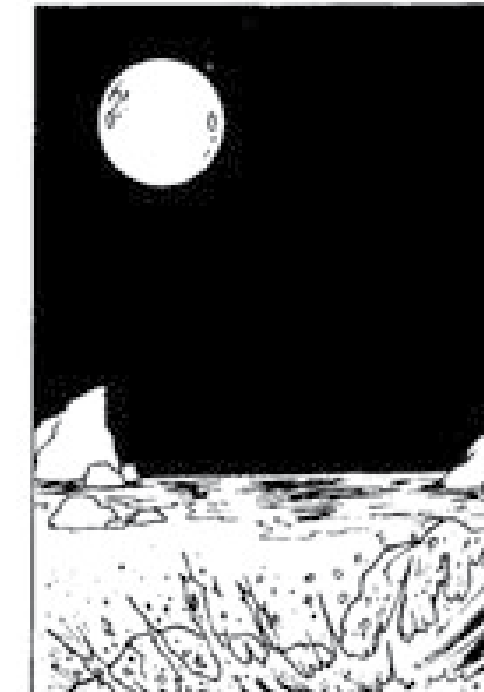
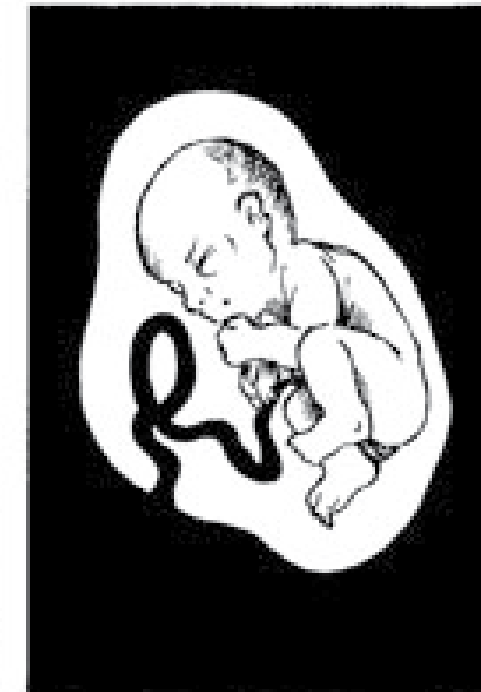
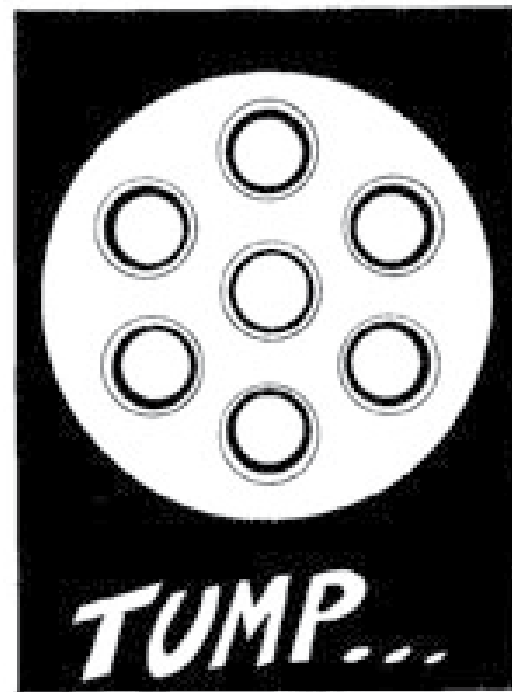
Arrivano in finale anche al concorso per Giovani Autori di Prato *Pierlambicchi* per quattro anni consecutivi.

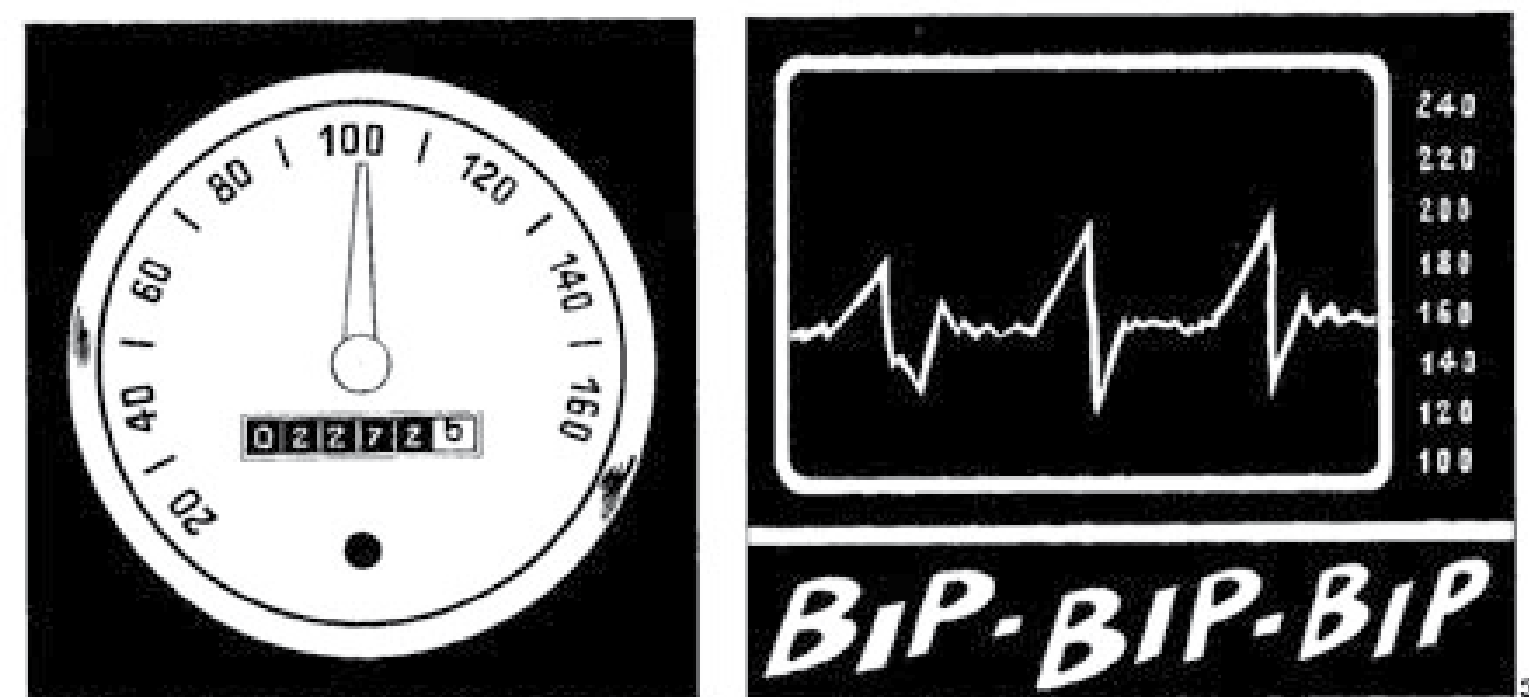
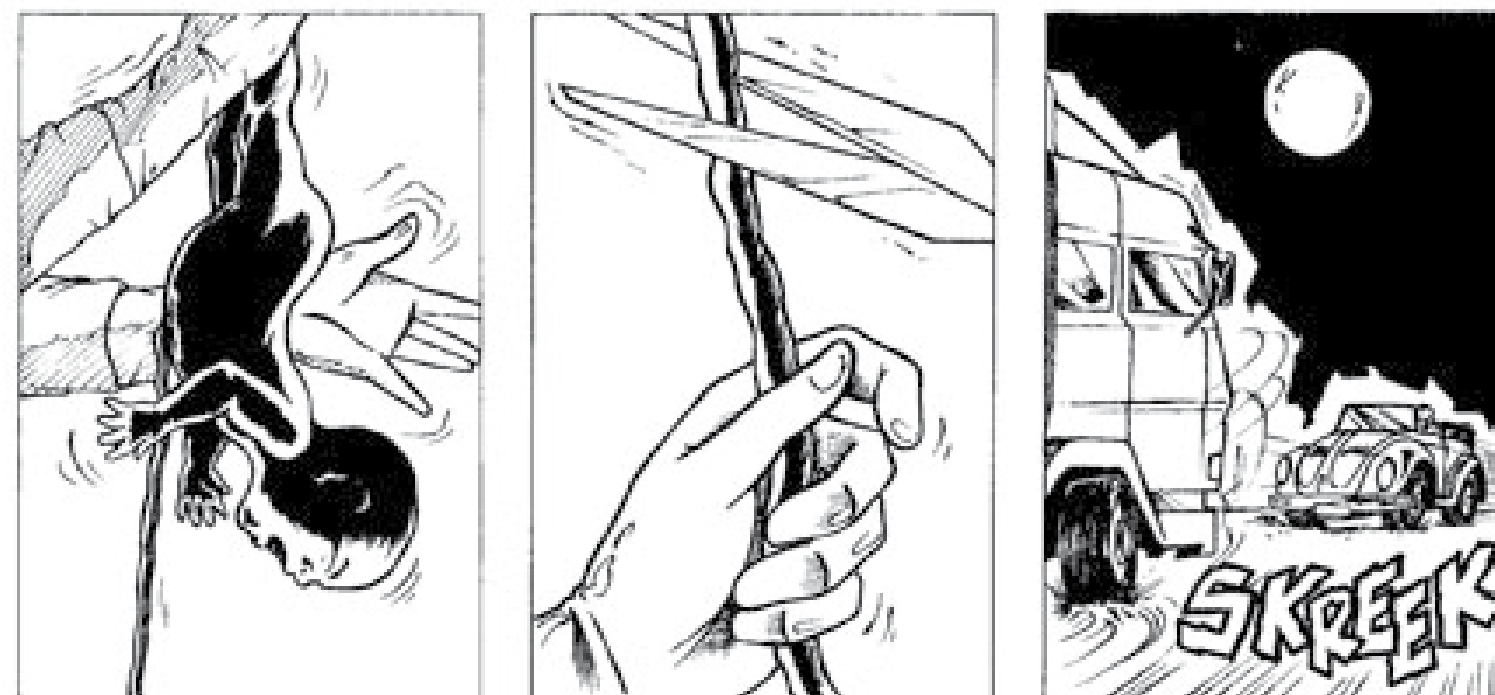
Hanno collaborato con la Glamour alla rivista *Dime Press*.

Su *Sbam!* nr. 7 ci avevano proposto una delle loro parodie dei classici salgariani. Questa volta diventano decisamente "più seri".

Il Blues della Vita

TESTI: ENRICO PIRELLA - DISEGNI: TOMMASO PIRELLA





CINEMA

Wolverine

L'IMMORTALE



Regia: James Mangold

Scritto da: Chris Claremont e Frank Miller

Sceneggiatura: Christopher McQuarrie, Mark Bomback, Scott Frank

Durata: 126 min.

USA 2013

Casa di produzione: 20th Century Fox

Attori principali: Hugh Jackman (Wolverine), Haruhiko Yamanouchi (Ichiro Yashida / Silver Samurai), Tao Okamoto (Mariko Yashida), Rila Fukushima (Yukio), Hiroyuki Sanada (Shingen Yashida), Svetlana Khodchenkova (Viper)

Ricordi del 1945 e ricordi molto più recenti. Fantasmì antichi e nuovi che lo perseguitano. Killer della Yakuza, graziose fanciulle e adamantio letale. Tanta casini per Wolverine, ma la resa è molto inferiore alle attese.

di Domenico Marinelli

Povero vecchio **Logan**. È lì sulle montagne dello Yukon, solitario e ramingo, tra la neve e il freddo della foresta, perseguitato da incubi ricorrenti che hanno sempre **Jean** come protagonista, la sua eterna fiamma mai corrisposta, che ha dovuto uccidere alla fine del terzo film della trilogia degli **X-Men**. Non sarò mai più **Wolverine**, non voglio più fare il cacciatore, sto qui da solo, cicca cicca, pensa il sempre più irsuto eroe. Ma poi arriva la bella giapponese **Yukio**, mutante in grado di prevedere la morte altrui e dalle notevoli capacità nelle arti marziali: **Yashida** sta morendo e ti vuole dire addio, corri al suo capezzale! Chi è costui? Si tratta di un vecchio compagno di sventura di Logan, un soldato giapponese che si trovava a Nagasaki proprio quando scoppiava la bomba atomica, salvato per un pelo dal mutante canadese. OK. Ed ecco il Nostro in Giappone, al capezzale dell'antico amico, divenuto un ricchissimo e potentissimo magnate dell'industria giapponese. Peccato che, più che dirgli addio, intenda ottenere da Logan

il suo fattore rigenerante, onde salvarsi nuovamente la ghirba. E Wolverine si trova così in mezzo a un sacco di guai. Sì, perché, già che c'era, il vecchio Yashida ha deciso di nominare erede universale la graziosissima nipotina **Mariko**, "saltando" nella linea dinastica suo figlio **Shingen**, manco fosse Carlo d'Inghilterra, e lui (Shingen, non Carlo) non la prende troppo bene. Un sacco di killeracci della Yakuza tentano di eliminare Mariko (indovinate un po' chi può essere il mandante...) e Wolvie si getta coraggiosamente al suo salvataggio. Strada facendo, però, la serpentosa mutante **Viper** – peculiare medico curante del vecchio Yashida – gli ha tolto il fattore rigenerante, complicandogli parecchio la vita. A dargli una mano, fortunatamente, ci sono sia Yukio che il bell'arciere **Harada**, ma questo non lo salva da un sacco di botte, talora spettacolari (come nella scena sul tetto del treno, resa celebre dal trailer), talaltra truculente (come quando Logan è ridotto a un puntaspilli dalle frecce di un'orda di ninja), fino al finalone all'adamantio che non riesce in nessun modo a sorprendere chicchessia.

Abbiamo visto *Wolverine l'Immortale*: due ore abbondanti attaccate a una tramina davvero un po' troppo esile, dove l'idea centrale è (potrebbe essere) quella di mostrare quanto vale l'eroe senza il suo superpotere più importante (il fattore di guarigione), quando è afflitto da dolori e rimorsi, quando si interroga su che senso abbia la sua ipotetica immortalità. Veramente bravo **Hugh Jackman**, che per larghi tratti regge la scena da solo, veramente carina **Tao Okamoto** (Mariko), un po' meno **Svetlana Khodchenkova** (Viper) e **Rila Fukushima** (Yukio), truce quanto basta **Haruhiko Yamanouchi** (Yashida), mentre la povera **Famke Janssen**, nel suo ruolo del fantasma di Jean Grey, compare spesso e volentieri lungo il film, ma sempre in posizione orizzontale. Su carta, la saga del grande **Claremont** rendeva decisamente meglio. Per il resto, abbiamo visto *Wolverine l'Immortale*... zzzzzz... rooon... zzzzz...

P.S. Dopo i titoli di coda, ecco saltare fuori **Xavier** e **Magneto** insieme per contattare Wolverine: una nuova minaccia incombe all'orizzonte...



Kick-Ass 2



Regia: Jeff Wadlow

Scritto da: Mark Millar, John Romita Jr.

Sceneggiatura: Jeff Wadlow

Durata: 103 min.

USA/Regno Unito 2013

Casa di produzione: Universal Pictures

Attori principali: Aaron Taylor-Johnson (Dave Lizewski/Kick-Ass), Chloe Grace Moretz (Mindy Macready/Hit-Girl), Christopher Mintz-Plasse (Chris D'Amico/The Mother Fucker), Jim Carrey (Sal Bertolinni/colonnello Stars & Stripes)

Gli anti-eroi di Mark Millar e John Romita Jr tornano sul grande schermo dopo i fasti del primo film del 2010. Situazioni estreme e tanto umorismo (più o meno) involontario in queste nuove avventure di Kick-Ass e Hit Girl.

di Federico De Rosa

In questo anno di grazia 2013, il Ferragosto non ci ha portato solamente solleone e gite fuori porta, ma anche **Kick-Ass 2**, trasposizione cinematografica della seconda miniserie dedicata al supereroe (ben poco super, in realtà) creato da due pezzi da novanta del fumetto americano come **Mark Millar** e **John Romita Jr**.

Parliamo di avventure di supereroi calati nel mondo reale, dotati di una notevole carica di comicità involontaria e, allo stesso tempo, di incredibile brutalità: proprio la violenza è anzi talmente esasperata da risultare l'aspetto più ridicolo dei protagonisti in costume. L'intento del prolifico scrittore scozzese è quello di destrutturare la figura dell'eroe, facendolo scendere dal piedistallo su cui è stato idealmente posto nel corso di decenni di storie a fumetti. L'eroismo qui coincide con il ridicolo, e i mezzi a cui ricorrono i "buoni" per la lotta al crimine non sono di certo dei più condivisibili. Il risultato? Un fumetto coraggioso, spiritoso e assolutamente godibile, dal quale nel 2010 era stato tratto un primo film, diretto da **Matthew Vaughn**. Quel primo capitolo, ricordiamolo, narrava le ge-

sta di **Dave Lizewski**, un liceale un po' nerd che un bel giorno decide di emulare i suoi idoli dei comics, diventando il primo supereroe "reale" di New York, con il nome di battaglia - appunto - di **Kick-Ass**. La sua assoluta mancanza di poteri o capacità speciali lo porta inevitabilmente a prendere un sacco di botte da balordi di ogni tipo, ma un video amatoriale finito su Youtube lo trasforma ugualmente in una celebrità. Tanto da trovarsi ben presto invischiato nella lotta ai malviventi organizzati del **clan Genovese** assieme a due altri supereroi ben più seri e "mortalmente" di lui - **Big Daddy** e la giovanissima figlia **Hit-Girl** - e da guadagnarsi addirittura una nemesi: il coetaneo **Red Mist**, figlio del boss Sal Genovese.

Kick-Ass 2, con **Jeff Wadlow** dietro la macchina da presa, si riaggancia direttamente agli eventi del primo film: dopo la morte di suo padre Big Daddy, Hit-Girl è stata data in affidamento al migliore amico di lui, che la costringe a rinunciare al costume e a vivere la vita di una normale teenager (cosa che la ragazzina ha qualche difficoltà ad accettare...); nel frattempo, Kick-Ass si unisce ad altri newyorkesi che, seguendo il suo esempio, hanno deciso di indossare maschera e calzamaglia (tutte rigorosamente fatte in casa) ed entra a far parte del supergruppo **Justice Forever**. I nostri eroi, però, non potranno dormire sonni tranquilli perché **Red Mist**, che ora ha assunto la nuova identità di **Mother Fucker**, si è messo in testa di diventare il primo grande supercattivo del mondo e di eliminare Kick-Ass, responsabile della morte del padre. Il problema è che, per farlo, ha a disposizione le immense risorse finanziarie ereditate dal banditeco genitore...

Senza rivelare ulteriori dettagli della trama, soprattutto a beneficio di chi non avesse ancora letto neppure il fumetto, possiamo senz'altro affermare che **Kick-Ass 2** è un film tutto sommato riuscito, per lunghi tratti anche divertente e ancora più brutale del precedente. Proprio la violenza, da alcuni giudicata eccessiva in una pellicola per teenager, è stata all'origine di non poche polemiche e di qualche clamorosa presa di posizione: lo stesso



Jim Carrey, che interpreta la parte del **Colonnello Stars and Stripes**, scioccato dal triste massacro alla Sandy Hook Elementary School del dicembre dell'anno scorso, avvenuto soltanto un mese dopo la fine delle riprese, ha "disconosciuto" il film, giudicandolo troppo estremo. Tralasciando il fatto che Carrey avrebbe potuto leggersi meglio la sceneggiatura del film prima di accettare il ruolo (e il relativo compenso...), va detto che la violenza di *Kick-Ass 2*, così come quella del fumetto da cui è tratto, non appare per nulla cruda e scioccante, ma rappresenta invece il mezzo narrativo perfetto per estremizzare le gesta di questi sedicenti supereroi e supercriminali, spingendole ben oltre i limiti del grottesco. In un tale contesto, pestaggi, sangue e arti mozzati (presenti comunque in



quantità inferiore rispetto a molti videogiochi in commercio) dovrebbero indurre a una risata piuttosto che a una fin troppo facile indignazione.

Tra gli interpreti, menzione d'obbligo per la sedicenne **Chloë Grace Moretz** nella parte di Hit-Girl, grande mattatrice del film e perfetta nei panni del personaggio più interessante dello stesso fumetto di Millar (tanto da guadagnarsi una miniserie *spin-off*, che Panini sta pubblicando in questi mesi su *Panini Comics Presenta*, che analizziamo nel box a parte).

Conclusione? Forse solo un pelo meno bello del primo capitolo – ma semplicemente perché la prima miniserie a fumetti è meglio della seconda – *Kick-Ass 2* resta comunque un ottimo modo per trascorre un paio d'ore di svago per gli amanti dei supereroi, ma non solo...

Avvertenza: rimanete in sala fino a dopo i titoli di coda, perché come nei film Marvel vi aspetta un finalino a sorpresa. Ovviamente ironico e corrosivo, in puro stile Kick-Ass!



IN EDICOLA

Hit-Girl 1 Panini Comics Presenta n. 34

Cattivo, eccessivo, surreale, a tratti splatter, e con un po' di turpiloquio. È un fumetto Marvel? Ebbene sì, ma decisamente diverso. Volendo fare un paragone cinematografico, questo albo sta al mondo supereroico come i film di Sergio Leone stanno al western. Cosa c'è di più lontano da un supereroe ultrapotente di una ragazzina bionda di appena 12 anni? A quanto pare niente: perché la piccola **Mindy** indossa una maschera e un costume colorato e come **Hit-Girl** attacca senza nessuna paura i sanguinari clan mafiosi della città. A pensarci bene, qualcosa in comune con i super-eroi tradizionali ce l'ha, o almeno con uno di essi: è bistrattata ed emarginata dalle compagne di scuola, come capitava a un certo **Pe-**

ter Parker. Ma per lei non c'è stato nessuno zio Ben dolce e comprensivo, nessuna zia May a prepararle la torta di mele.

Suo padre invece era il cinico **Big Daddy**, supereroe stile-Punitore ahilui defunto (Big Daddy, non il Punitore), che ha ben pensato di crescere la sua creatura con allenamenti tali da far impallidire un marine. "Le mie giornate cominciavano con un frullato proteico e cento trazioni alla sbarra" racconta Mindy, "le mattine potevano essere di tutto, dalla guida spericolata al lancio di coltelli". E anche adesso che papino non c'è più e la bimbetta vive con la mamma e il di lei nuovo marito, appena può scappa di casa e corre a giustiziare qualche cattivaccio come Hit-Girl. Con lei, il (poco) prode **Kick-Ass**, adolescentino di gran coraggio ma di nessun superpotere che a sua volta pensa di poter fare il super-eroe, rimediando

però un sacco di botte. Nessun problema, gli spiega Mindy, ti addestro io e tu mi farai da spalla. Perfetto. E che problema c'è ad affrontare i sicari della criminalità organizzata, per di più afflitti da nomi quali Santino e Michael, con chiaro riferimento ai fratelli Corleone di padriniana memoria?

Una miniserie di tre numeri (che è cominciata con questo Panini Comics Presenta n. 34, Hit-Girl 1: la "piccola" è tornata, agosto 2013, euro 3,30) dedicata a Hit-Girl, storia che costituisce a tutti gli effetti uno spin-off dalla saga di Kick-Ass e che si propone di riempire il teorico spazio vuoto tra la prima e la seconda saga del super-eroe reale, proprio quello che nel mese di agosto ha fatto a botte nei cinema di tutta Italia.

Il tutto è opera della penna di **Mark Millar** e della matita di **John Romita Jr.** Il risultato è eccellente.

Burka Avenger



Non capita spesso di sentire parlare di un cartone animato pakistano, ma **Burka Avenger** pare destinato a farsi notare anche ben oltre i confini del suo Paese.

Diffusa questa estate per la televisione del Pakistan, l'opera si propone di sollevare il triste problema dell'istruzione femminile in un Paese dove i tre quarti delle ragazze non frequentano neppure la scuola dell'obbligo, come denuncia l'ONU. Ecco che, quando nella cittadina di **Halwapur** una bandaccia di gangster locali, capeggiati dal truce **Baba Bandoor**, pretende di chiudere la scuola femminile, interviene una maestra, **Jiya**, sotto le misteriose vesti della **Vendicatrice del burka**.

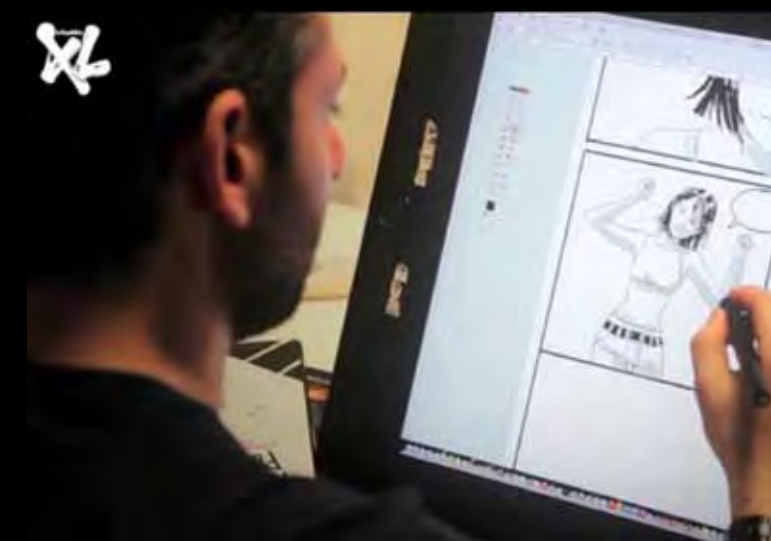
Sarà lei a tentare di risolvere la situazione, con la collaborazione di tre bambini e usando come armi le sue potenti... penne e libri di testo (gadget in stile Batman, dunque, o, se preferite, in stile Paperinik).

L'idea del cartoon è della popstar pachistana **Aaron Haroon Rashid**, che ha realizzato la colonna sonora. Il riferimento al regime talebano non è mai esplicito, ma molto evidente, così come quello alla giovanissima **Malala Yousafzai**, l'attivista per i diritti umani ferita dal regime e di recente protagonista all'ONU. È stata proprio lei a dire che "le matite e i libri sono le armi migliori contro i fanatici", esattamente le armi che nel cartoon utilizza Burka Avenger (anche se Aaron ha tenuto a sottolineare che la produzione del cartoon è precedente l'intervento della coraggiosa Malala al Palazzo di Vetro).

Non è una primizia assoluta (già alcuni anni fa il disegnatore arabo **Naif Al-Mutawafa** propose i 99, una squadra di supereroi musulmani) e non sono mancate polemiche (perché usare proprio il burka, simbolo del regime talebano, come costume per l'eroina?), ma di certo parliamo di un esperimento molto interessante.

Giacomo Bevilacqua recita con la sua Luna

Il ben noto autore di **A Panda Piace** diventa protagonista di un videoclip. E non da solo. **Giacomo Bevilacqua**, infatti, si trova a vivere una particolarissima love story con la sua **Luna Mondschein**, la giovane protagonista di **Metamorphosis** (pubblicata lo scorso inverno da Aurea Editoriale). Il tutto sulle note di **Dimentichiamoci**, singolo estratto da *Il valore del momento* (Sony Music) che **Bungaro** interpreta con **Paola Cortellesi**. Che succede a un disegnatore se improvvisamente vede l'eroina che sta disegnando prendere vita davanti a lui? Una sequenza che in qualche modo riporta alla memoria Geppetto mentre costruisce Pinocchio, visto l'identico stupore che l'improvvisa vitalità del manufatto suscita nel suo realizzatore. La parte recitata si fonde a perfezione con quella disegnata. E non mancano i cameo del **Panda**. La regia è di **Mauro Uzzeo**, appassionato di musica come di cartoon (è uno dei collaboratori di **Iginio Straffi** nello staff delle **Winx**, tra le tante altre cose), la produzione di **Pierre Ruiz** per **Esordisco**. Giacomo Bevilacqua – che ha curato tutte le animazioni – recita con **Greta Scarano**, **Francesco Bauco** ed **Eleonora Siro**.



per vedere il video
di **Dimentichiamoci**
con **Giacomo Bevilacqua**

BUNGARO
CORTELLESI **DIMENTICHIAMOCI** BEVILACQUA
UZZEAO



Ricordate **Wacky Races**? Una serie cult degli anni Sessanta che ebbe grandissimo successo anche in Italia nel decennio successivo: ancora oggi esistono raduni di appassionati che commemorano e "rivivono" le avventure dei personaggi. Opera (bisogna precisarlo?) dei mitici, prolificissimi **Hanna & Barbera**, **Wacky Races** vedeva in ogni puntata una corsa automobilistica con concorrenti tanto improbabili quanto divertenti. Oggi, dopo i cartoon e vari videogiochi, i "piloti" sono diventati anche i protagonisti di uno spot brasiliano "dal vero" della Peugeot, dove la nuova 208 della Casa francese si trova a gareggiare con i concorrenti della serie.

Per chi non li conoscesse, ricordiamo volentieri i personaggi. Dalla graziosa **Penelope Pitstop**, con la sua vettura attrezzata come un beauty center (il **Vezzoso Coupé**), allo sportivissimo **Peter Perfect**, l'unico "vero" pilota della gara con un'auto (la **Sei Cilindri**) dall'aspetto realistico; dai fratelli-cavernicoli **Slag** con la loro **Macigno-mobile** al **Diabolico**

Coupé, che usa un drago come propulsore. Seguono: **Red Max**, agghindato come un pilota della prima guerra mondiale, anche se la sua auto non vola (ma può fare lunghi balzi), **Pat Pending**, che pilota la sua **Multiuso** sfoggiando un look da classico professore pazzo, l'**Armata Speciale**, due soldati che pilotano quello che è a tutti gli effetti un carro armato che spesso usa il suo cannone per darsi una spinta supplementare, e **Luke**, un grezzissimo individuo che pilota (letteralmente) coi piedi la sua **Insetto Scoppiettante** (un'auto di legno mossa da una caldaia!), accompagnato dall'orso **Blubber**. Per guidare invece la **Macchina antiproiettile** ci si mettono addirittura in sette: **Clyde** e la sua banda di gangster stile anni Venti, che spingono – anche con le gambe – la loro lunga auto d'epoca. Infine, al volante della **Spaccatutto** c'è **Rufus Ruffcut**, classico boscaiolo canadese con la camicia a scacchi, accompagnato dal castoro **Sawtooth** e che usa seghe circolari al posto delle ruote. Ma il personaggio di maggior spicco della serie è certamente il cattivissimo (e scalognatissimo, va da sé) **Dick Dastardly**, che usa qualsiasi trucco sleale per vincere la gara con la sua **00 (zero-zero)**, aiutato dal cane **Muttley**, spesso causa – non del tutto involontaria – dei guai del suo padrone. Il risultato è che proprio Dastardly è l'unico che non vince mai, ma proprio mai, una gara. Ormai proverbiali le battute: "**Muttley, fa qualcosaaaaa!**" e "**Accidenti, doppio e triplo accidenti!**" e l'irritante risatina del cane. I due personaggi sono stati protagonisti anche della serie **Le macchine volanti**, dove passavano dall'auto a un aereo, con la missione di fermare il piccione viaggiatore che l'esercito nemico usava per scambiarsi messaggi.

La resa dello spot è tale da far sognare ben altri sviluppi nell'"uso" di questi personaggi...



**Per vedere lo spot
Peugeot con i personaggi
del Wacky Race**



Topolino al Festival del Cinema di Venezia

Una serie di 19 cortometraggi animati per ragazzi tra i 6 e i 14 anni con protagonisti **Topolino** e **Minnie**, **Paperino** e **Paperina**, **Pippo** e **Pluto**. Gli eroi di Casa Disney sono protagonisti di brevi avventure, dal taglio evidentemente comico, ambientate nelle città più diverse, quali Santa Monica, New York, Parigi, Pechino, Tokyo e Venezia. E proprio a Venezia, il **Salone del Cinema 2013** è stato l'occasione per presentare **'O Sole Minnie** (*Disney Mickey Mouse 'O Sole Minnie*), con l'eterna fidanzatina di Mickey Mouse impegnata tra le calli e un Topolino-gondoliere a spasimar d'amor...

I "corti", dal taglio che ricorda chiaramente gli antichi cartoon del grande Walt, pur se adeguatamente attualizzato, sono diretti da **Paul Rudish**, vincitore dell'*Emmy Award*, e prodotti da Disney Television Animation. In Italia saranno trasmessi da Disney Channel il prossimo autunno.



Tom Hanks sarà Walt Disney

Tom Hanks impersonerà **Walt Disney**. Capiterà nel film **Saving Mr. Banks**, in uscita negli USA il prossimo dicembre e nelle nostre sale per febbraio 2014: è la storia della genesi di **Mary Poppins**, i problemi che il grande Walt ebbe nella produzione del film e i suoi "scontri" con la scrittrice australiana **Pamela Lyndon Travers** (al secolo **Helen Lyndon Goff**), esigentissima creatrice del personaggio che volle avere voce in capitolo in qualsiasi fase di lavorazione del film, dalla scelta degli attori in poi. Schermaglie che durarono ben 14 anni!

È la prima volta che Walt Disney Pictures realizza un film con Walt stesso protagonista. Oltre a Tom Hanks, il cast comprenderà **Emma Thompson** (nel ruolo della Travers), **Colin Farrell**, **Paul Giamatti**, **Jason Schwartzman** e **Ruth Wilson**, con la regia di **John Lee Hancock**.

Phineas & Ferb

"Ferb, ecco cosa faremo oggi!". Con questo motto, pronunciato con piglio deciso dal giovanissimo Phineas, comincia ogni episodio di questo eccellente cartoon seriale targato Disney.

A Denville, villaggio americano, vive la famiglia **Flynn**, quella dei fratellini **Phineas** e **Ferb** e della loro sorella maggiore **Candace**. Durante le vacanze estive, il problema dei due ragazzi è come passare il tempo senza sprecarlo. Ecco perché inventano ogni giorno un "gioco" diverso: nascono così giochi decisamente particolari, visto che tra essi c'è lo smolecolatore che permette di attraversare le pareti, la riproduzione a dimensioni naturali delle cascate del Niagara, o il congegno che annulla la gravità permettendo ai ragazzi di giocare a mezz'aria! Abituati compagni di avventura sono gli amici **Isabella** (segretamente innamorata di Phineas e capo del gruppo di scout *Fire Side Girls*), **Beauford** (il bullo simpatico del quartiere) e **Baljeet** (il classico seccione).

Impegno primario della sorella maggiore Candace, insieme alla grande amica **Stacy**, è invece cercare di far scoprire alla mamma le costruzioni dei fratelli minori - in teoria "proibite" - per farli mettere in punizione. Ma quando arriva sul posto, per un motivo o per l'altro non c'è più traccia delle operazioni, e lei fa la figura della pazza con la scettica genitrice. Motivo



ovviamente di grande frustrazione per Candace, oltre tutto frequente vittima dei fratelli che la mettono involontariamente in situazioni imbarazzanti davanti a **Jeremy**, il suo fidanzatino.

Ce ne sarebbe già abbastanza per creare situazioni divertentissime, ma in parallelo alla vicenda centrale c'è anche la sottotrama costituita... dall'animale domestico della famiglia, nientemeno che un ornitorinco! **Perry**, questo il suo nome, passa la giornata come un inerte animaletto che gironzola in giardino, finché viene chiamato a rapporto dalla misteriosa organizzazione capeggiata dal **maggiore Monogram**. Allora si trasforma in un efficientissimo agente segreto, l'**Agente P**, impegnato a fermare i malvagi piani dello sfortunatissimo scienziato pazzo **Dofeenschmirtz** con i suoi "congegni malefici" che Perry distrugge puntualmente. Spesso nelle colluttazioni finiscono in qualche modo coinvolte anche le opere di Phineas e Ferb, ed è quello il momento in cui - a conclusione dell'episodio - le due sottotrame si uniscono nel finale congiunto. Quindi l'Agente P torna ad essere il docile ornitorinco domestico dei due ragazzi che ignorano la sua doppia vita. Ad arricchire ogni episodio anche una notevole parte musicale: i personaggi riescono ogni volta a cantare una canzone intera, scritta appositamente per ogni singola occasione!

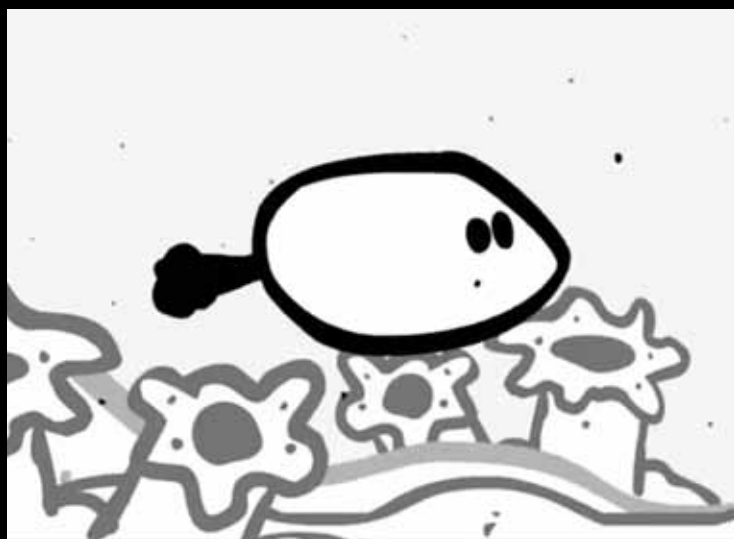
Creato da **Dan Povenmire** e **Jeff "Swampy" Marsh**, la serie è nata per **Disney Channel** nel 2007 ed è giunta alla quarta stagione; in Italia è trasmessa da **K2**.

(Giulia M.)



Gaia Bracco: La storia del mondo in 4 minuti!

Breve intervista a Gaia Bracco che ha appena pubblicato sul suo canale YouTube un bellissimo corto, **Random Access History**, per ripercorrere la storia della vita sulla Terra in soli 240 secondi.



La storia del mondo in soli 4 minuti. È questo il nuovo divertentissimo cartoon di **Gaia Bracco**: dal "brodo primordiale" dell'inizio dei tempi a... Barack Obama, passando per gli uomini di Neanderthal, le origini della Storia, gli antichi Egizi, i Greci, i Romani, il Medioevo, Cristoforo Colombo, Leonardo da Vinci, e via via, sempre più velocemente, le massime personalità della storia, positive o negative che siano. E se l'inizio è un chiaro omaggio alla leggendaria sequenza di **Allegro non troppo** di **Bruno Bozzetto**, il racconto prende poi il largo in modo del tutto originale ed è talmente rapido e incalzante da richiedere almeno 3-4 visioni per "localizzare" tutti i personaggi che vi compaiono! Davvero un lavoro eccellente, con il tratto lineare ed efficace dell'artista e per le trovate umoristiche inserite qua e là (due per tutte: gli UFO che completano la piramide e Napoleone troppo basso per l'inquadratura!). Gaia è già stata gradita ospite della nostra rivista (Sbam! nr. 5), l'abbiamo reincontrata per parlare di questo cartoon.

Ciao Gaia, raccontaci da cosa è nata questa idea.
L'idea mi è venuta quando ho fatto caso al testo della canzone dei Daft Punk Get Lucky - che tradotta dice "Siamo arrivati troppo lontano, per rinunciare a ciò che siamo" - e ho immaginato una possibile Teoria dell'Evoluzione, una Breve Storia dell'Umanità, da un imprecisato brodo primordiale fino ai giorni nostri.

Altri artisti hanno già affrontato il tema, primo fra tutti Bruno Bozzetto nello spezzone di Allegro Non Troppo, dove la vita nasce da una goccia di soda (particolare questo che ho voluto omaggiare quando appare Colombo che beve una coca; questa è in effetti una doppia citazione, considerando anche La Storia del Mondo per chi ha fretta). Anche il bellissimo video di Fat Boy Slim è qualcosa di meraviglioso in questo senso, sviluppato con grande ironia. E persino gli autori de I Simpsons hanno affrontato il tema, in una Gag del Divano.

Non solo citazioni, però. C'è anche molto di originale in questo lavoro.

Sì, ho inserito temi e situazioni diverse, inserendo ad esempio la teoria degli UFO, Dio, Misteriosi Esseri Meccanici non ben definiti. Comunque sono tanti i riferimenti a film e personaggi della tv e dei cartoon. Fino alla conclusione che torna alle origini... Il corto è una sequenza di 4 minuti circa con un finale inevitabile: un giorno il Sole si espanderà, prima di diventare una Nana Bianca, e sarà la fine della Terra. Ma dove c'è una fine, c'è anche sempre un inizio. Almeno così spero.

Dicci anche qualcosa sulle tecniche che hai utilizzato.

La tecnica è Flash con qualche correzione in Premiere (tre mesi di lavoro tra alti e bassi). Amici e colleghi mi hanno dato qualche dritta, Stefano Buonamico, Leonardo Settimelli, Carlo A. Fiaschi, mentre un amico bibliotecario, Gianluca Zaffino, mi ha fatto da consulente storico, visto che a un certo punto, ho sentito il cervello friggere. Quindi ringrazio tutti loro, ma anche quelli che l'hanno visto, commentato condiviso o anche semplicemente lasciato un Like su Facebook.

**Per vedere il cartoon
di Gaia Bracco
Random Access History**

**CLIC
QUI**





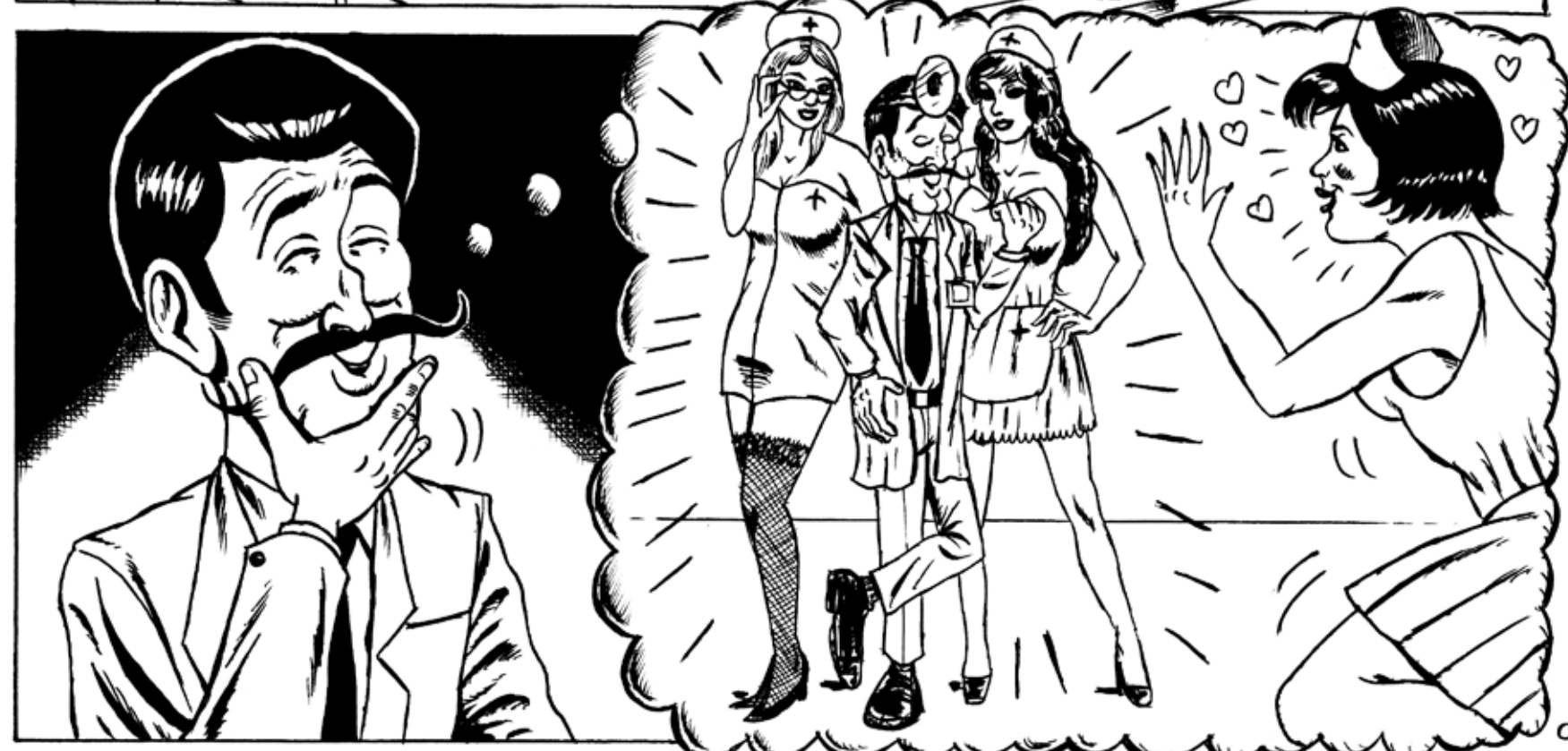
**Tarlazzi &
Brugnone**

***Alister
e Pinolo***

Un gradito ritorno per *Sbam! Comics*: Tarlazzi & Brugnone ci ripropongono i loro Alister & Pinolo, già tra noi sul nr. 5 della nostra rivista.

Daniele Tarlazzi, in arte *Tarlo*, è ospite fisso con il suo "Angolo" su queste pagine, Dario Brugnone è un disegnatore dal tratto umoristico grottesco istintivo.

Il loro sodalizio artistico è nato – parole loro – giocando: *"L'intenzione iniziale era quella di ricreare una comicità somigliante alle comiche cinematografiche degli anni del cinema in bianco e nero"* ci spiegano. *"Si rideva di situazioni paradossali, divertentissime scivolate, torte in faccia, scosse elettriche... Si trattava di sorridere delle disgrazie altrui in un vortice di umorismo involontario. In questo secondo episodio troviamo Alister e Pinolo impegnati in un improbabile corso di Primo soccorso, una storia muta che vorrebbe proprio rendere omaggio alle pellicole interpretate da Stan Laurel e Oliver Hardy, Buster Keaton ecc... Insomma, ci stiamo divertendo! E speriamo di potervi trasmettere un pizzico delle nostre emozioni"*.





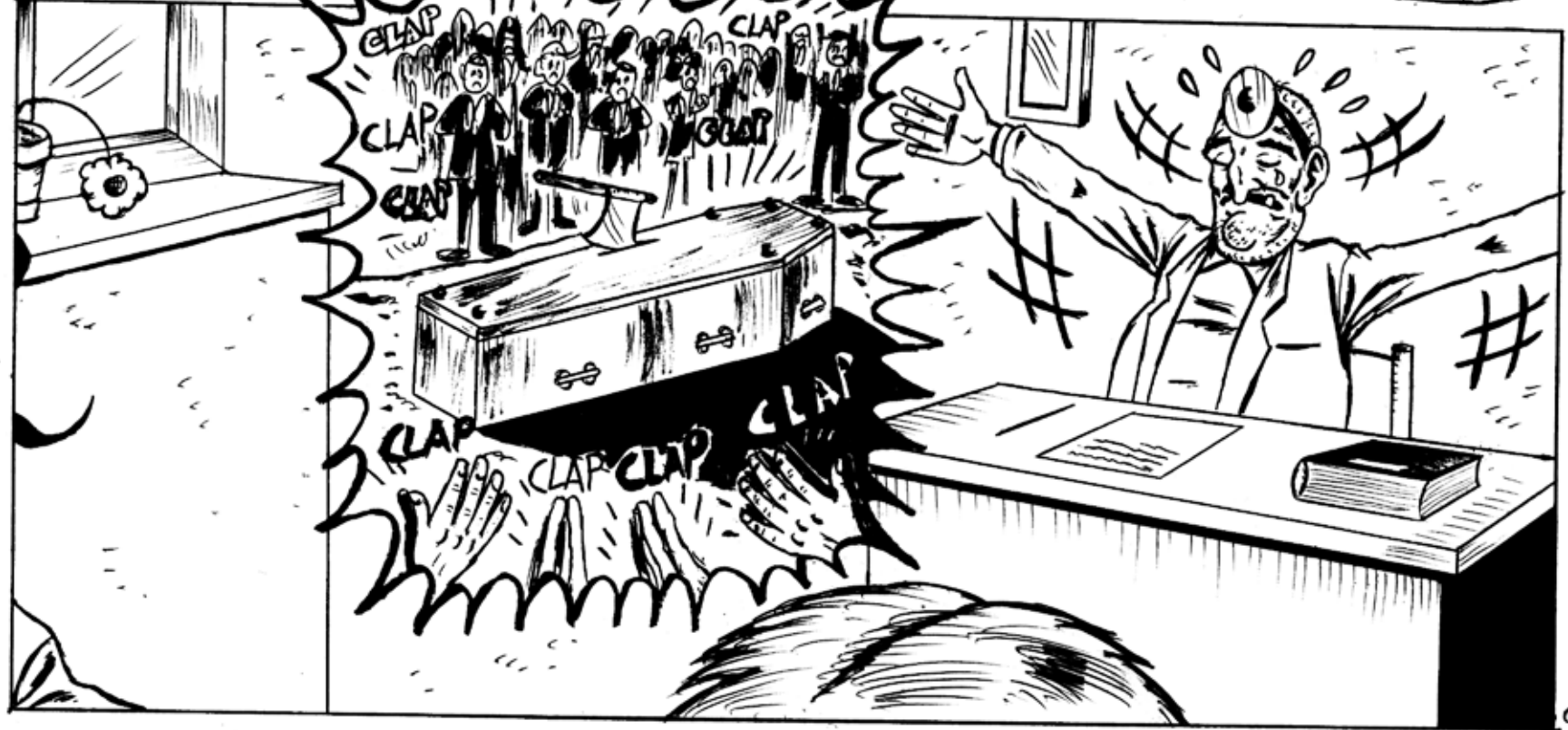
Dario Brugnone
DISEGNI

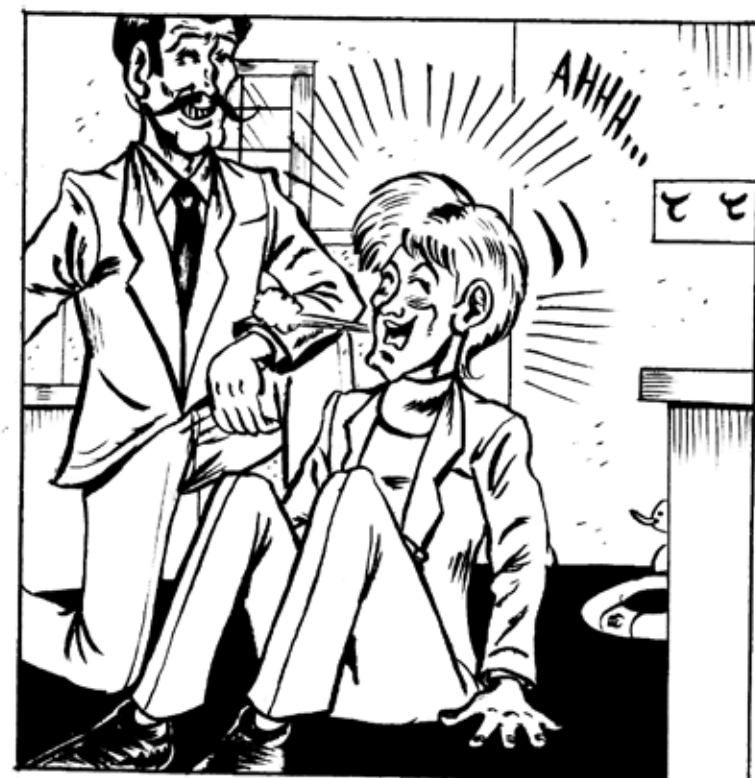
& PRESENTANO

Alister + Pinolo

Primo Soccorso







www.shop.sbamcomics.it



CLIC
QUI

**SBAM!
BOOK**

Fumetti italiani in digitale

In un avamposto sperduto è nata la Nuova Madre, il futuro dell'esercito Antu. Vari plotoni cisterna, risalendo i campi di battaglia, portano l'unico cibo in grado d'alimentare la neonata e iniziarla alla produzione della nuova genia. Inesorabilmente, però, tutti i plotoni sono eliminati dai sanguinari intercettori Surgikturian, eccetto quello affidato all'inflessibile capo pattuglia Ugmu...

Stirpi

Il libro intraprogettuale di Alberto Lavoradori

Una elegantissima raccolta di illustrazioni, news dal mondo dell'anime, videogiochi storici e novità in edicola, per la nostra piccola escursione nel mondo del fumetto del Sol Levante.

a cura di Matteo Giuli
e Annalisa Maya Bianchi

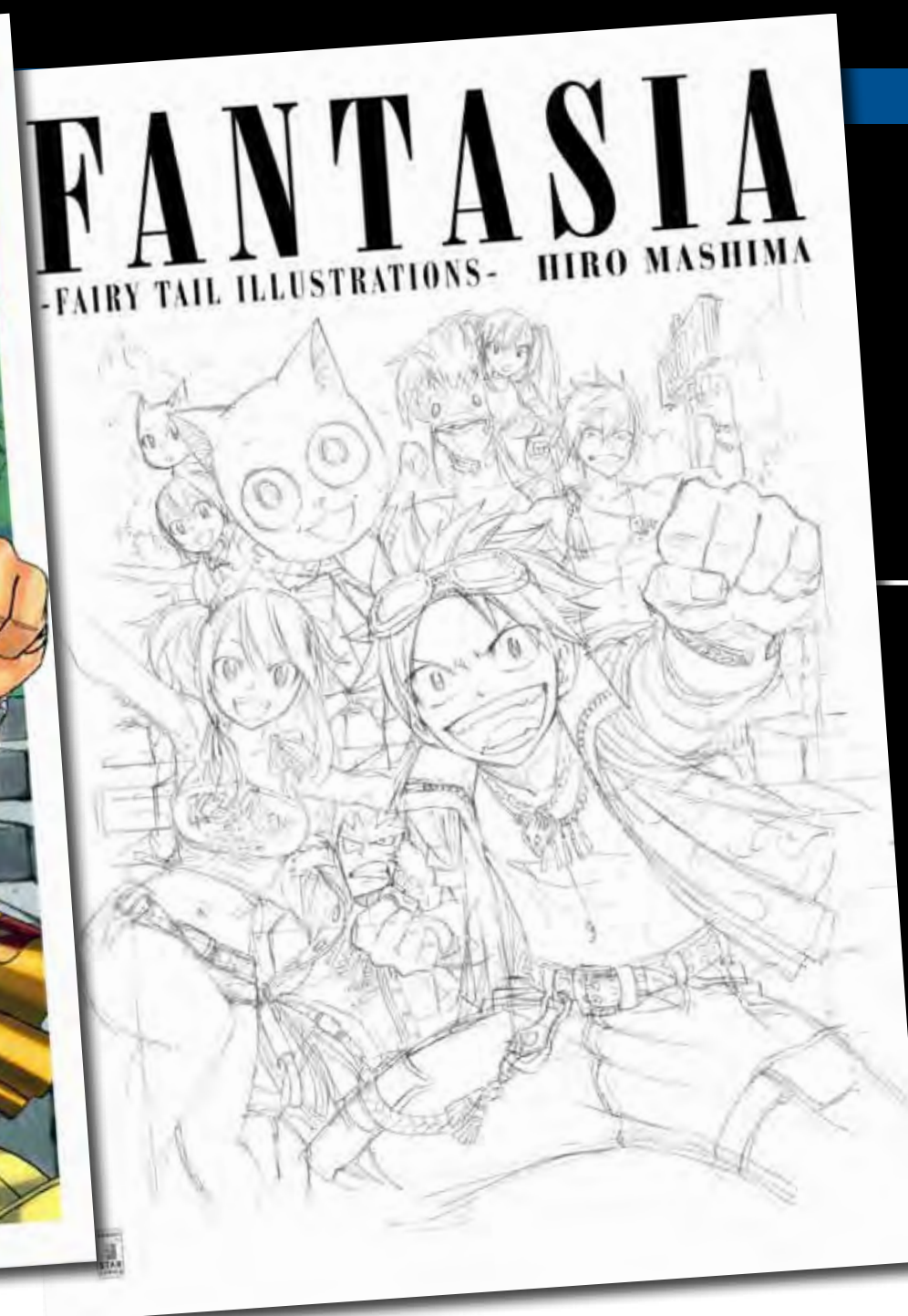
La "Fantasia" di Hiro Mashima

Una bellissima raccolta di illustrazioni a colori, dall'elegante veste grafica ed editoriale: **Star Comics** propone in Italia per il circuito delle fumetterie **Fantasia: Fairy Tail Illustrations** (112 pagine, euro 18,00), antologia

di **Hiro Mashima**, mangaka ben noto agli appassionati di fumetto del Sol Levante, soprattutto per il suo *Rave - The Groove Adventure*, manga pubblicato da *Shonen Magazine* e divenuto anche un videogioco e una serie di anime, tacendo del gran giro di merchandising. Negli ultimi anni, però, il lavoro di Mashima si è concentrato su **Fairy Tail**, una serie *shonen-fantasy* di grande successo in Giappone, portato in Italia dalla stessa Star.

Questo volume - uscito in originale in Giappone un anno fa per i tipi di **Kodansha**, in occasione dell'uscita del lungometraggio di *Fairy Tail* - è dedicato proprio a quest'ultima serie: una raccolta di illustrazioni, copertine e studi grafici sui personaggi della collana.

Per ciascuno di essi, lo stesso Mashima spiega da quale volume o albo è tratta e rivela una curiosità legata alla sua realizzazione. "Questo l'ho disegnato in un momento in cui avevo davvero poco tem-



po!", dice di una; "Colorare Dorma Anim è stata dura. I tre personaggi davanti mi piacciono, fanno la loro figura!" spiega di un'altra; mentre per una terza, specifica che "Volevo disegnare una sorta di party per sole ragazze. Da quanto ricordo, è stata l'ultima illustrazione a colori per cui ho usato il software Painter".

Intento del volume - oltre che permettere all'appassionato di riempirsi gli occhi - è infatti anche parzialmente didattico: a corredo del tomo c'è infatti anche un'intervista molto tecnica all'autore, centrata specificamente sulle sue tecniche di disegno e sui software che utilizza per le colorazioni, e perfino una guida passo-passo per una delle illustrazioni, dal

disegno a mano al colore elettronico, con tanto di schermate "catturate" dal monitor, come nei classici tutorial delle riviste di informatica. Anche la cover del libro segue questa impostazione: la sovracoperta - a colori - nasconde la copertina vera e propria con le matite della stessa immagine.

Parliamo di un autore che si dice del tutto autodidatta: "Forse è da presumuosi che uno come me realizzi una raccolta", dice nella postfazione del volume, "dato che ho ancora molto da imparare nel campo delle illustrazioni a colori, ma potrebbe anche essere un monito rivolto a me stesso".

Ultima nota: parliamo di manga. Quindi - giustamente - il volume si legge alla giapponese.



35 anni di Space Invaders...

Come già detto in altre occasioni, noi di *Sbam!* non ci occupiamo di videogiochi, lasciando quest'incombenza ai numerosi esperti del settore. Ma qualche volta – come ora – facciamo un'eccezione. In questo 2013, infatti, ricorre il 35° anniversario del videogioco che segnò l'inizio di un'epoca, quello **Space Invaders** che dal 1978 colpì e ammaliò gli adolescenti fino all'inizio degli anni Ottanta. Per la prima volta, i bersagli della sparatoria "reagivano" e il giocatore poteva "morire" mentre cercava di accumulare un punteggio arginando – con il suo piccolo, minimo cannoncino – l'avanzare di mostri alieni, con la musichetta martellante "zan-zan-zan" nelle orecchie.

Era il primo vero videogioco di massa, nonostante la grafica più che essenziale e l'animazione ai minimi termini: giusto quel poco che la tecnologia dell'epoca permetteva, comunque sufficiente a far sbarrare gli occhi ai ragazzi. E niente colore: i mostri cambiavano cromia soltanto "passando" sotto le strisce di plastica colorata trasparente applicati al video.

"I videogiochi fino a quel momento erano utilizzati da un numero ristretto di persone" ha detto in un'intervista a *Il Giornale* lo scorso giugno (a firma Marco Accordi Rickards) il "papà" di *Space Invaders*, il giap-



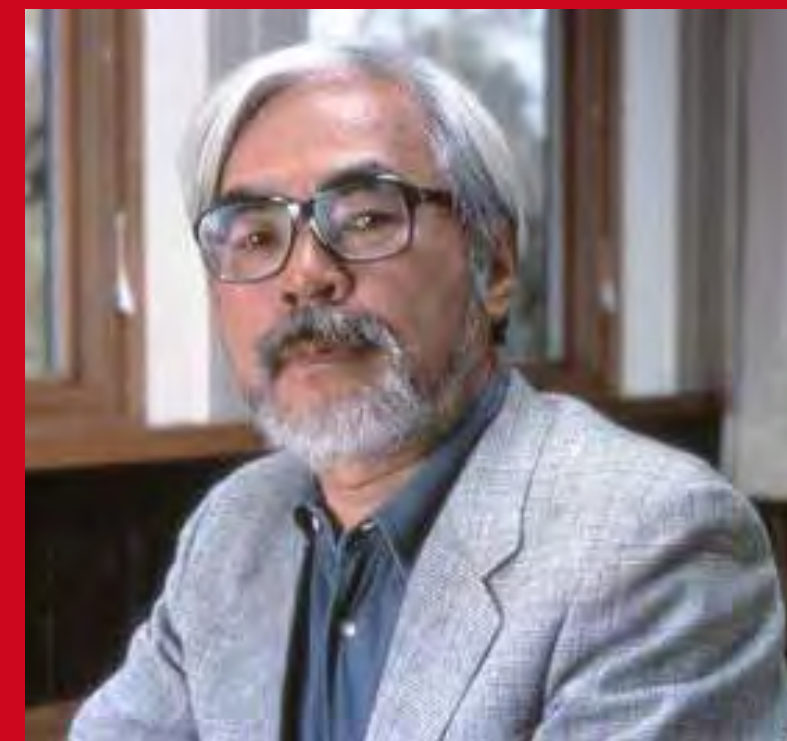
ponese **Tomohiro Nishikado** della **Taito**. "Con *Space Invaders* si aprirono a un pubblico molto più vasto ed eterogeneo, fatto di bambini ma anche di persone di una certa età. Da quel momento in poi, le case di produzione di videogiochi si moltiplicarono e il mercato crebbe sensibilmente". E rivela anche che "all'inizio, quando uscì nelle sale giochi nel 1978, non godeva di una buona reputazione tra gli addetti ai lavori. Fino a quel momento, nei giochi di combattimento i nemici non attaccavano il giocatore, quindi tutti pensavano che *Space Invaders* fosse troppo difficile".

...e 30 di incantevole Creamy

Il 1° luglio 1983 in Giappone veniva trasmesso in tv per la prima volta **Maho no tenshi Kuriimi Mami**, ovvero **L'incantevole Creamy**, uno degli anime *majokko* (o anche *maho shojo*, la fusione di commedia e fantasy, romanticismo e magia) più famosi del mondo. Esattamente nel giorno del trentesimo anniversario, l'emittente televisiva **Boing** ha ben pen-

sato di "festeggiare" il compleanno della serie con una programmazione speciale dedicata proprio alla "nascita" di Creamy: sono così stati trasmessi i primi episodi de *L'incantevole Creamy*, quelli con la vivace bambina **Yu** alle prese con la scoperta dei suoi poteri fantastici e con la sua prima trasformazione nell'adolescente Creamy, bellissima maga dalla voce incantevole destinata a diventare una richie-

stissima cantante pop. Questa la trama in breve: **Yu Morisawa** è una bambina di 10 anni brillante, vivace e molto curiosa che un giorno, guardando verso il cielo scorge ciò che solo a pochissimi esseri umani dotati di infinita fantasia è dato di vedere, un'arca di cristallo proveniente dal pianeta **Stella Piumata**. Quando Yu salva l'arca da una tempesta di sogni, il folletto **Pinopino**, uno degli abitanti dello strano pianeta, per ringraziarla le dona un medaglione che le consentirà di avere poteri magici per un anno, e le lascia sulla Terra come suoi consiglieri due gattini extraterrestri parlanti, **Posi** e **Nega**. La bambina decide subito di fare una prova, e pronunciando una frase magica si ritrova trasformata in una splendida ragazza di 16 anni, capace di fare magie di ogni tipo. Dovendole dare un nome, Yu si ispira al negozio di dolci dei suoi genitori, il *Creamy Crêpe*. Nasce così **Creamy**. La bellissima maga adolescente è anche dotata di una voce incantevole, tanto da attrarre l'attenzione di un produttore discografico che la invita in uno show televisivo per sostituire una cantante: è il casuale debutto di Creamy come star della musica pop...



Il ritiro di Hayao Miyazaki

Presentato alla settantesima Mostra del Cinema di Venezia, **Kaze Tachinu (Si alza il vento)** è l'ultimo lungometraggio di uno dei maestri indiscussi dell'animazione giapponese, **Hayao Miyazaki**. Sarà così **Jiro Horikoshi**, il progettista di aerei da combattimento della Seconda guerra mondiale, l'ultimo personaggio portato in celluloide dal fondatore dello **Studio Ghibli**.

Lucciconi quindi per i numerosissimi fans del regista, giunto alla fama planetaria con l'Oscar del 2003 per **La città incantata**. Al suo attivo titoli quali **Le avventure di Lupin III**, **Conan il ragazzo del futuro**, **Laputa Castello nel cielo**, **Il castello errante di Howl**, **Ponyo sulla scogliera** o **Kiki Consegna a domicilio**, per citarne solo alcuni e senza contare i film e i cortometraggi per i quali si è occupato non della regia ma di sceneggiatura o animazione.

Nella conferenza stampa del 6 settembre 2013, trasmessa anche in diretta streaming dal canale Nico Nico, Miyazaki ha incontrato i giornalisti per spiegare le ragioni di questo ritiro: l'età del regista (73 anni) fa sì che il prossimo film sarebbe pronto "fuori tempo massimo", considerando che la lavorazione di un lungometraggio richiede 5-6 anni di tempo. Da oggi, Miyazaki, che ha affermato di essere semplicemente "stanco", si dedicherà al **Museo Ghibli**, la struttura che raccoglie materiali e cimeli della grande produzione dello Studio.

INIZIATIVE

Cinque amici che hanno cominciato pubblicando narrativa, libri gradevoli alla lettura. Per questo hanno fondato una casa editrice, sei anni fa in quel di Roma, con uno scopo preciso: "Fare i libri che ci piacciono". Così sono approdati anche al fumetto.

Round Robin EDITRICE

Narrativa, saggistica, fumetti, edizioni di buon pregio per volumi selezionati secondo un criterio ferreo: devono "piacere". Piacere ai cinque amici che hanno fondato la **Round Robin Editrice** oltre sei anni fa nella Capitale, piacere al loro pubblico che, col passare del tempo, ha imparato a conoscerli e apprezzarli. Li abbiamo incontrati per farci raccontare la loro esperienza.

Raccontateci le vostre origini.

Ci siamo accorti rapidamente che le nostre pubblicazioni piacevano a noi, certo, ma piacevano anche al pubblico! Ne abbiamo avuto la prova alla Fiera della Piccola Editoria *Più libri più liberi* a Roma, di cui siamo sempre stati affezionati "clienti". Abbiamo visto che il lettore apprezzava molto il poterli incontrare, il poter parlare direttamente con l'editore, senza passaggi intermedi. Quando poi con noi abbiamo avuto negli stand anche gli autori, il cerchio si è chiuso.

Potremmo definirvi una autoproduzione di gruppo?

No, no, siamo una casa editrice a tutti gli effetti, con tutti i crismi legali del caso. E non pubblichiamo noi stessi, ma cerchiamo autori esterni. Siamo stati anche citati come "editori virtuosi" perché - a differenza di come capita in tanti casi, purtroppo - noi NON chiediamo soldi agli autori, facciamo gli editori "veri".

Ma non solo narrativa...

No, dalla narrativa siamo passati anche alla saggistica, "specializzandoci" sul tema della mafia: un libro di cui andiamo molto fieri è stato il poter pubblicare **Gotica** di **Giovanni Tizian**, giornalista giovane e impegnato (lo hanno anche definito *il piccolo Saviano*). Poi alla fine siamo approdati anche ai fumetti. Ma in modo particolare: non classiche storie a fumetti, ma

opere realizzate partendo da un'inchiesta giornalistica originale. Così riusciamo a portare la storia di eroi dell'antimafia, eroi loro malgrado, anche ai più giovani, adolescenti che non leggeranno mai tomi troppo complessi ma potranno apprezzare in questa forma la storia dei veri super-eroi del nostro tempo e della vita reale. In ogni volume, inoltre, al fumetto è aggiunta una parte documentale per approfondire.

Giornalismo a fumetti in chiave storica, dunque. Infatti, sì. Ci piace cercare nuovi spunti, ascoltare nuovi testimoni, parlare in modo nuovo di fatti anche noti, dei grandi processi di mafia che durano anni.

Come siete organizzati: sono gli autori a proporvi la loro opera o vi capita di "commissionare" un fumetto su un argomento che sta a cuore a voi editori?

Dipende, possono capitare entrambe le cose, talvolta le idee vengono per caso, chiacchierando tra noi o con gli autori. Recentemente abbiamo ricevuto un manoscritto (vero e proprio, nel senso di scritto a mano), con una raccolta di poesie provenienti da un carcere.

Avete costruito una vostra "scuderia" di autori per il fumetto?

Sì, la stiamo creando via via. È stato il caso di **Pippo Fava**, un libro nato dalla collaborazione di un giornalista come **Luigi Politano**, che ha realizzato una grande ricerca su Pippo Fava, con un nostro autore, **Luca Ferrara**, che l'ha trasposto a fumetti.

Come reagisce il pubblico a queste vostre proposte?

Siamo colpiti dalla ricezione dei lettori! Siamo molto apprezzati dalle scuole, ad esempio, soprattutto quelle del Sud, dove ci vedono come un aiuto per educare le giovani generazioni alla sensibilità anti-mafia.

Spesso può capitare che l'appassionato divoratore di Nuvole Parlanti non veda il giornalismo a fumetti come un "vero" fumetto: ne riconosce la qualità e il valore, ma lo ritiene "altro" rispetto al comics tradizionale. Cosa ne pensi?

Ce l'hanno detto anche molti visitatori dei nostri stand, lettori abituali di comics che hanno sfogliato i nostri libri notando proprio quello che dici tu: "questo non è un fumetto", dicono. In quel caso, la mia risposta è sempre: cosa ne pensi di *Maus*? Anche *Maus* non è un fumetto, è un capolavoro meraviglioso, ma non un fumetto (*proprio di Maus parliamo a pagina seguente, Ndr*). È un'altra cosa? Allora anche noi vogliamo fare *un'altra cosa*. E usiamo la tecnica del fumetto per fare *quest'altra cosa*.

Che mezzi usate per pubblicizzarvi e quanto conta invece il passaparola?

Siamo piccoli e quindi arriviamo dove possiamo, sfruttiamo molto i social network e i lettori ci aiutano. Facciamo solo quello che riusciamo a gestire noi, non siamo legati da contratti a distributori che ci "obbligano" a scadenze particolari. Facciamo quello che ci piace cercando di trasmettere questo entusiasmo a chi ci legge.



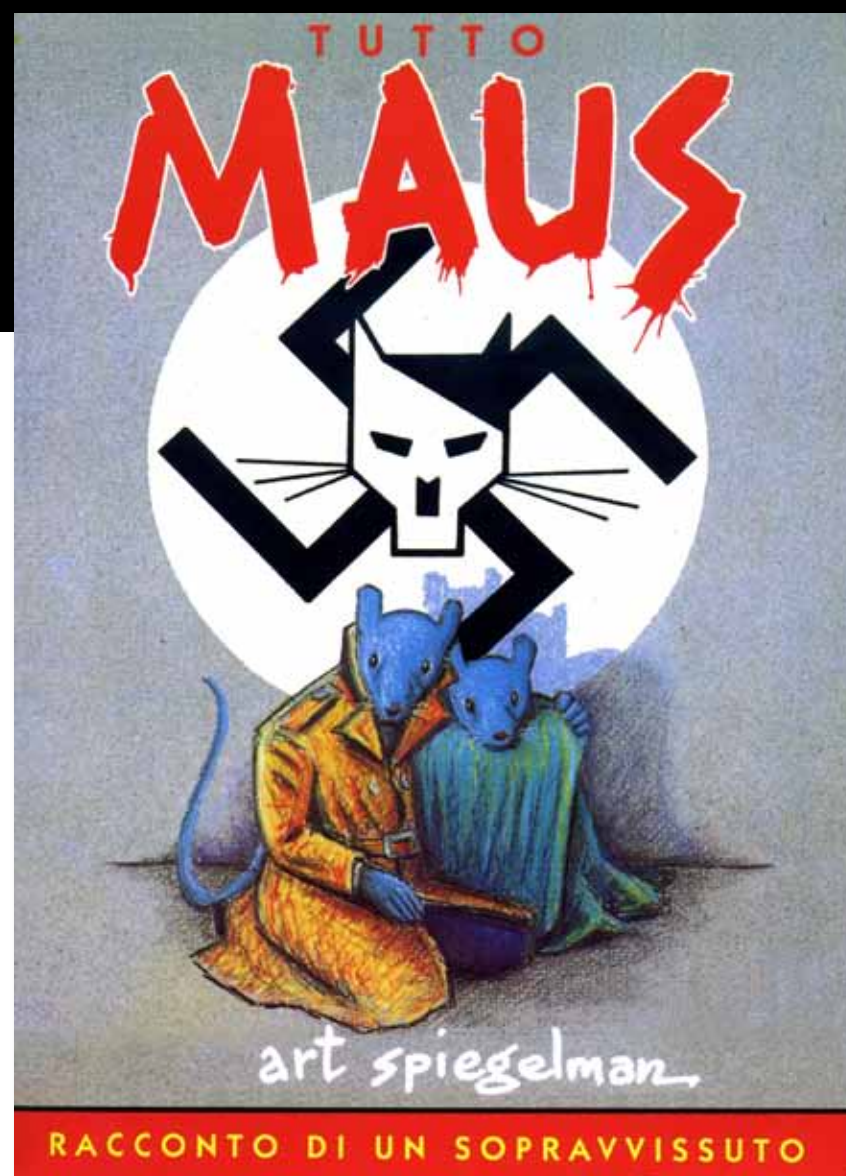
♦ Il catalogo completo della Round Robin è disponibile sul sito www.roundrobineditrice.it.

Maus

Ogni tanto è bello rileggersi anche i classici. Va benissimo *Marvel Now!*, da non perdere il rilancio di Dylan Dog, così come il primo numero di *Orfani*. Fondamentale seguire *The Walking Dead*, e come pensare di non aggiornarsi sulle prossime uscite di Batman o – chissà – sull'ultimo numero di Long Wei? Tutto giusto. Ma poi lanci uno sguardo alla tua biblioteca, così, distrattamente, mentre ci transiti davanti pensando che non hai nessuna voglia di andare al lavoro, e noti qualcosa di diverso. Ti cade l'occhio su quel volume, un po' nascosto in un angolo, sotto la catasta dei volumi di Diabolik: è l'edizione completa di **Maus**, quella che – con opera meritoria – **Rizzoli** lanciò nel 1998. Da quand'è che non lo leggevo? Boh, forse proprio dal 1998, quando lo comprai in un negozietto di (mi pare) Pesaro, durante le vacanze estive.

Mi viene voglia di rileggerlo, di ricordare la storia di **Art Spiegelman** e dei suoi scontri verbali con quel suo padre strampalato, anziano, acciaccato, pieno di fissazioni, eppur lucidissimo. È un **topone** antropomorfo, Art, e così suo padre, e così tutti gli ebrei della storia. Dai papà, raccontami di **Auschwitz**, raccontami della guerra, raccontami di come hai conosciuto la mamma, che voglio farci un libro a fumetti! Che fine ha fatto la mamma? Già, povera **Anja**, quante ne ha passate.

E il vecchio **Vladek** racconta. Col suo inglese stentato (ottimamente reso in italiano altrettanto rudimentale dal traduttore **Ranieri Carano**), lui, poliglotta, polacco di nascita, ora in America con la nuova moglie **Mala**. Racconta al figlio, americano "moderno", di quando era un ricco industriale, laggiù in Polonia. Stavano davvero bene, negli anni Trenta, famiglia agiata, soldini. E la cotta per Anja, che non era bella come **Lucia**, ma a lui piaceva davvero tanto. Poi un viaggio



in treno, il transito in una piccola stazione di periferia. Sopra ci sventolava una bandiera con la svastica. Era la prima volta che Vladek vedeva una bandiera del genere, chissà perché gli aveva fatto paura. Povero Vladek. E poi arrivarono i nazisti. Art li disegna come brutti **gattacci** dall'aspetto feroce. Molto diversi dai polacchi non ebrei, con il loro pacioso aspetto di **maiali**. E lì cominciò la discesa verso il baratro, in un processo infernale. Le leggi razziali, le discriminazioni, il ghetto, le esecuzioni sommarie, le deportazioni. I campi di sterminio.

Vladek racconta, perfino freddamente, ma interrompe spesso il suo racconto per litigare con Art, rimproverarlo perché fuma, perché non svuota accuratamente il piatto, perché spende troppo. Poi torna con la memoria ad Auschwitz, ai forni crematori, alle camere a gas. A tutti i suoi espedienti per salvarsi la vita, per salvarla ad Anja, per procurarsi un pezzetto di pane, il modo per sopravvivere. Gli altri no, non ce l'hanno fatta, i suoi parenti, i parenti di Anja, gli amici, nean-

che il loro primo figlioletto, **Richieu**. Ma Vladek era forte, molto forte, ha resistito agli stenti e alla fatica. Ed era astuto: sfruttando la sua innata capacità di apprendere rapidamente qualsiasi mestiere, riusciva a farsi piazzare nel posto giusto, a farsi amico il kapo di turno. Quando alla fine i nazisti capitolarono, il colpo di coda fu terribile: prigionieri deportati con carri bestiame chissà dove, chissà perché. Lasciati a morire nei vagoni, senza poter uscire, senza cibo, senza acqua. Per giorni. Al gelo. Poi il nuovo campo di raccolta. Un amico francese, una **rana**. I pidocchi. Il tifo. Solo dopo, alla fine, la salvezza, gli americani (raffigurati come **cagnoni**), cibo, vestiti, il ritorno a casa per vedere cosa ne era stato.

E finalmente, nell'ultimissima pagina del volume, Vladek giunge a raccontare del suo reincontro con Anja. Anche lei era salva. Ricominciarono a vivere. Nacque Art. Sempre insieme, fino alla morte di lei, nel 1968. Ma ora è stanco Vladek, stanco anche di raccontare, di ricordare. *"Ferma registratore, ti prego..."* dice ad Art. *"Sono stanco di parlare, Richieu. E per te basta, per ora..."* conclude, confondendo il figlio scomparso tanti anni prima con quello adulto che ha ora davanti... Povero anche Art. Come si sente il figlio di un uomo che ha vissuto tutto questo, lui, che è invece un ricco e agiato americano, con la sua bella fidanzata **Françoise**? Come deve aver vissuto il confronto perenne con quel fratello-fantasma mai conosciuto?

Un capolavoro, e che lo dico a fare. Il disegno semplice, senza grigi, un puro tratto, bianco/nero, con una carica espressiva incredibile. I continui salti dal passato al presente, dalla tragedia dell'Olocausto al piccolo dramma familiare del difficile rapporto tra un padre e un figlio così diversi. Quel riportare sulle pagine ogni piccolo evento accaduto durante i dialoghi tra i

due personaggi, come quando si inceppa il registratore, quando serve una nuova cassetta per proseguire, quando è ora di pranzo. Vladek ha fame, parliamo dopo, ora mangiamo. Deve riparare il tetto, Vladek, non ha tempo di raccontare ora. Deve prendere le sue pillole. Ha mal di cuore.

Il lettore è sempre lì con loro, vive la tensione di quel dialogo, si siede a tavola anche lui, ascolta rapito il racconto di Vladek, lo "sente" dalla sua viva voce.

Ma che ore sono? Forse è meglio spegnere la luce, è tardi, domani voglio scrivere una recensione per *Sbam!*. Una recensione? E come si fa a scrivere una



“recensione” su *Maus* come fosse l’ultimo numero di un qualsiasi serial? Dormiamoci sopra, va, devo riordinare i volumi di Diabolik, così da rimettere Maus in libreria. Però più in alto. In una posizione molto migliore. Per non dimenticarmelo di nuovo per lustri.

(Antonio Marangi)

P.S. Note tecniche varie e doverose. *Maus* è stato scritto e disegnato da Art Spiegelman tra il 1978 e il 1991. Suo padre Vladek morì nel 1978. L’opera è strutturata in due parti, rispettivamente di 6 e 5 capitoli: la prima dedicata al periodo prima della guerra, la seconda al periodo bellico, per complessive 285 pagine. Con *Maus*, Art Spiegelman ha vinto uno speciale *Premio Pulitzer*. In Italia, la prima parte dell’opera è stata pubblicata da **Milano Libri** nel 1989, la seconda tre anni dopo dallo stesso editore. Il nostro volume (quello riprodotto nelle immagini) è invece una ristampa completa del 1989, edita da Rizzoli nella collana BUR.

Art Spiegelman

Maus, racconto di un sopravvissuto

Rizzoli BUR, 1989



Enciclopedia mondiale del Fumetto

Signore e signori, mano sul cuore: siamo di fronte a un caposaldo della storia e della storiografia del fumetto. Un’opera monumentale che l’**Editoriale Corno** (mitica anche lei, quanto il volume!) tradusse e adattò per il mercato italiano nel lontano 1978. Un volume che la *Sbam*-redazione tiene sotto teca in un – ormai rarissimo – esemplare nella sua biblioteca, e che consulta spesso ancora oggi per ricercare notizie su autori e personaggi di tutte le epoche (ovviamente fino al 1978). In oltre **860 pagine**, il volumone cartonato (venduto in elegante cofanetto, *noblesse oblige*) copre buona parte dello scibile fumettistico (perché *tutto* lo scibile fumettistico pensiamo fosse – e sia – francamente impossibile). Il libro comincia con una panoramica sulla storia del fumetto mondiale, comprensiva di una cronologia “essenziale”: dal 1734 (quando le tavole di **William Hogarth** unirono per la prima volta in un unicum l’immagine e il testo), alle vignette patriottiche dell’inglese **James Gillray** per la vittoria su Napoleone (!), al 1865 di **Max und Moritz** di **Wilhelm Busch** a – ovviamente – **Yellow Kid**, lanciato nel 1895 da **Richard Outcault**, segnando la nascita “ufficiale” del fumetto. Conclude con il 1977, di cui ricorda le prime strisce quotidiane di **Spider-Man** e, in Italia, la seconda edizione di **Super-Gulp!**. Segue il *Profilo storico-critico del fumetto in Italia*, che concentra l’analisi storica sul Belpaese: dai giornalini per bambini di fine Ottocento fino al fumetto nero degli anni Sessanta, al boom Marvel-Corno, ad *Eureka*, a *Il Mago* a *Lanciostory*... Il corpo centrale del volume è la parte puramente enciclopedica, che riporta in ordine alfabetico personaggi, autori ed editori di tutte le epoche: da **Hakon Aasnes** (disegnatore norvegese) a **Zozo**, personaggio umoristico belga degli anni Trenta. Completano il tutto le appendici (*Le origini del Syndication*, il *Glossario*

e le note sui collaboratori) e un inserto su carta patinata a colori che tratta – appunto – la storia del colore nel fumetto, dalle tavole domenicali dei quotidiani di inizio Novecento alle tecniche di colorazioni moderne (per l’epoca, ovviamente).

In originale, il volume era stato pubblicato nel 1976 da **Chelsea House Publisher** a Philadelphia, curato dal franco-americano **Maurice Horn**. La Corno la tradusse e adattò all’Italia, aggiungendo voci e analisi storiche sui personaggi e autori nostrani, sotto la direzione di **Luciano Secchi**, con la grafica di **Thea Valenti** e la copertina di **Ferruccio Alessandri**. Lo staff dei compilatori comprendeva – oltre a Horn e Secchi – gli americani Bill Blackbeard, Joe Brancatelli, Mark Evanier e Richard Marschall, i filippini Manuel Auad e Orvy Jundis, il tedesco Wolfgang Fuchs, lo spagnolo Luis Gasca, il britannico Denis Gifford, il canadese Peter Harris, il giapponese Hisao Kato, lo jugoslavo Ervin Rustemagic, l’australiano John Ryan e gli italiani Gianni Bono, Gianni Brunoro, Giulio Cesare Cuccolini, Barbara Perini e Maria Grazia Perini. Per l’edizione italiana citiamo anche i traduttori Stefano Benvenuti e Gabriella Forni. “L’Enciclopedia Mondiale del Fumetto” scriveva Maurice Horn nella sua prefazione, “è la prima opera che abbraccia in una visione d’insieme l’intero campo del fumetto sotto tutti gli aspetti: artistico, culturale, sociologico e commerciale. A questo scopo, abbiamo riunito una équipe internazionale di 15 collaboratori provenienti da 11 diversi Paesi, e ognuno di loro è un’autorità riconosciuta nel proprio campo. (...) I dati esaurienti contenuti in quest’opera sono stati raccolti, per la massima parte, con un esame diretto delle fonti, attraverso interviste ad artisti, autori, direttori di periodici ed editori che lavorano nel campo del fumetto. L’opera, oltre ad avere un grande valore come testo di consultazione, è scritta in modo tale da



risultare animata e piacevolissima alla lettura (vero! Il volume si legge facilmente, anche se ovviamente non tutte le voci risultano ugualmente accattivanti, secondo epoche e gusti personali, Ndr). *Oltre 1.200 voci di riferimento costituiscono il corpo principale di questa enciclopedia. (...) Quest’opera non costituisce solo uno studio definitivo di una forma artistica importantissima e autorevole, ma getta inoltre luce su diversi aspetti e prerogative della cultura del XX secolo, e della civiltà occidentale nel suo insieme. Essa rappresenta uno strumento di valore inestimabile per gli storici, i sociologi, gli insegnanti di arte, gli studiosi del folklore e i critici”*.

L’edizione italiana provocò anche molte polemiche, soprattutto per i criteri di selezione degli artisti italiani aggiunti all’elenco. Diatribe che si sono protratte per decenni, ma che nulla tolgono al valore di un’opera che resta nella storiografia delle Nuvole Parlanti.

(Matteo Giuli)

Maurice Horn - Luciano Secchi

Enciclopedia Mondiale del Fumetto

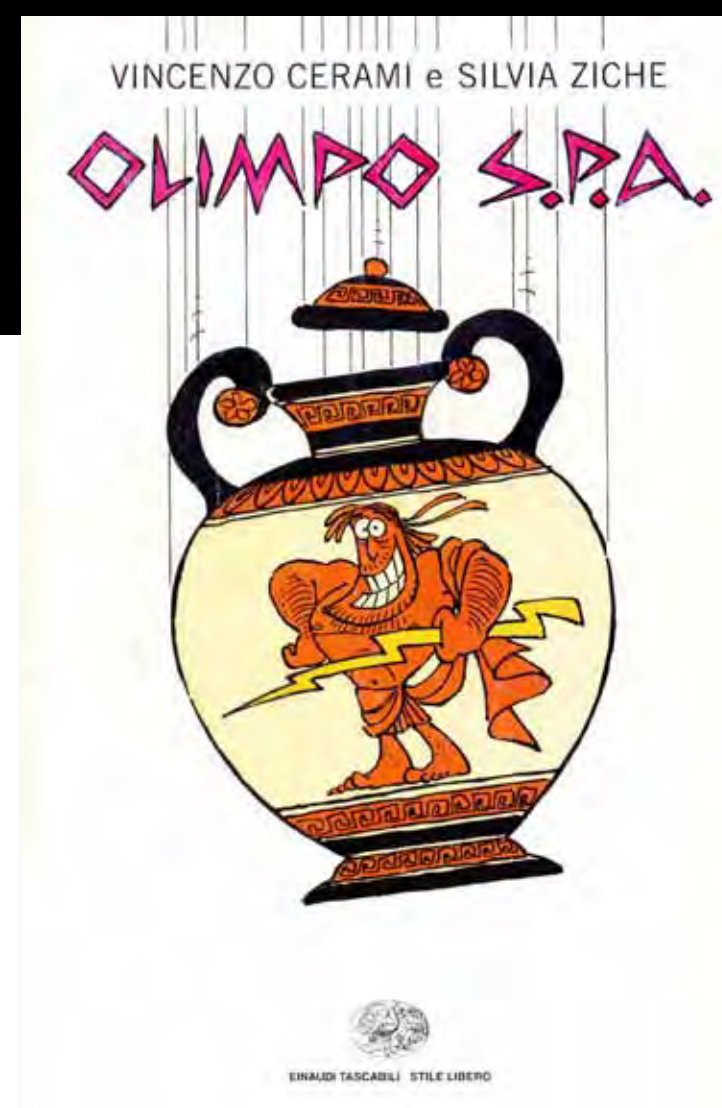
Editoriale Corno, 1978

Olimpo SpA

Un fumetto umoristico godibilissimo: gli dèi dell'Olimpo sono in crisi d'identità, nessun mortale li venera più, e loro conducono una lenta e noiosa esistenza senza meta sulla cima del monte **Olimpo**. "Non c'è più religione", commenta amaro **Giove**, mentre frequenta un analista ed è angariato da **Giunone**, la dispotica moglie che lo tiene a stretto controllo vista la sua atavica passione per il gentil sesso. Decide quindi di convocare un CDA (!) in piena regola di tutti gli dèi per risolvere la situazione. Come fare per riportare l'attenzione dell'umanità su di loro? È **Minerva**, dea della ragione, a fare il punto della situazione (almeno prima che prenda la parola **Morfeo**, con ovvie conseguenze sull'uditorio): occorre che le divinità tornino a occuparsi – e a risolvere – i problemi degli uomini.

Cominciamo con missioni per far dimagrire i grassi e ricrescere i capelli ai calvi, cercando poi di pubblicizzare il tutto in TV!

Ahilorò, il pubblico televisivo è molto più interessato alle telenovela che alle divinità, mentre astuti politici e intrallazzatori si appropriano dei loro meriti. Neanche poi il rendersi conto che i veri problemi dell'umanità sono altri (la fame nel mondo e lo smaltimento dei rifiuti tossici, ad esempio, e Giove pensa bene di risolvere l'uno con l'altro,



trasformando in pizze i rifiuti!) servirà a molto. Fino alla grande soluzione...

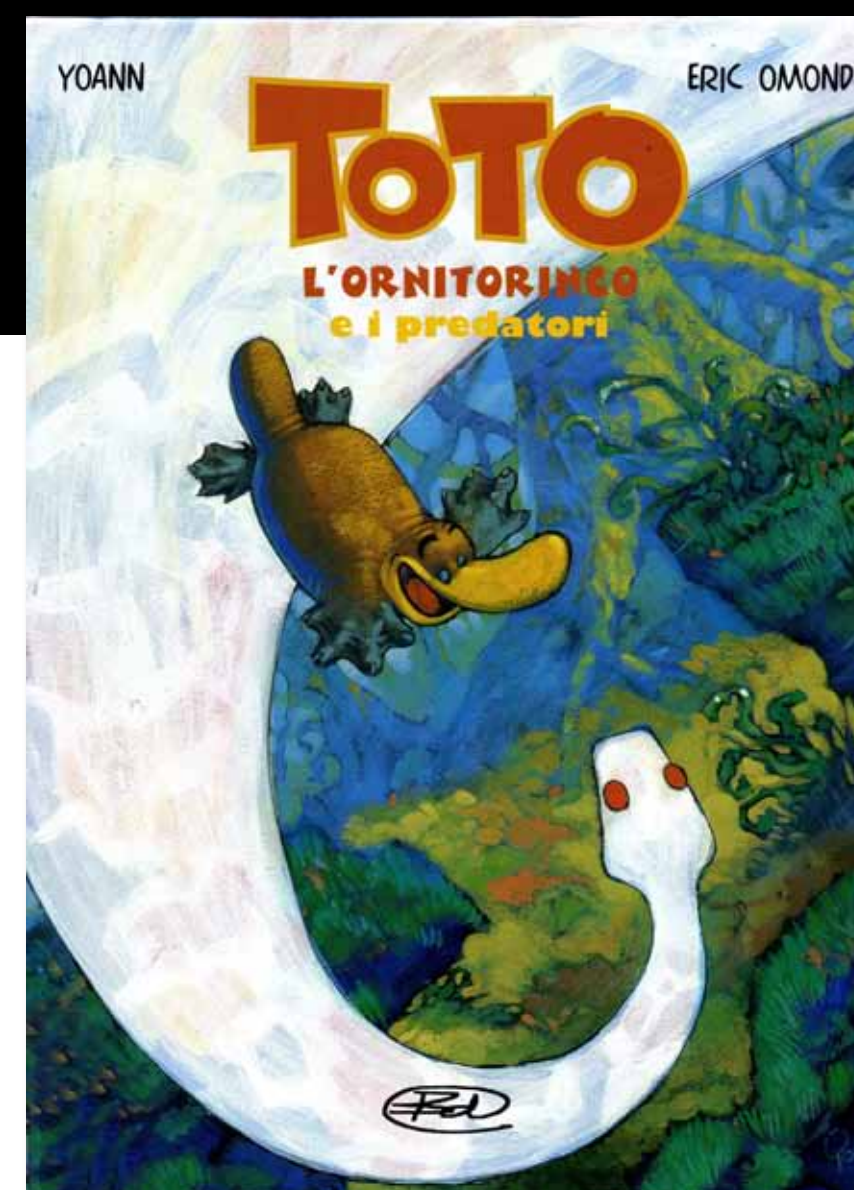
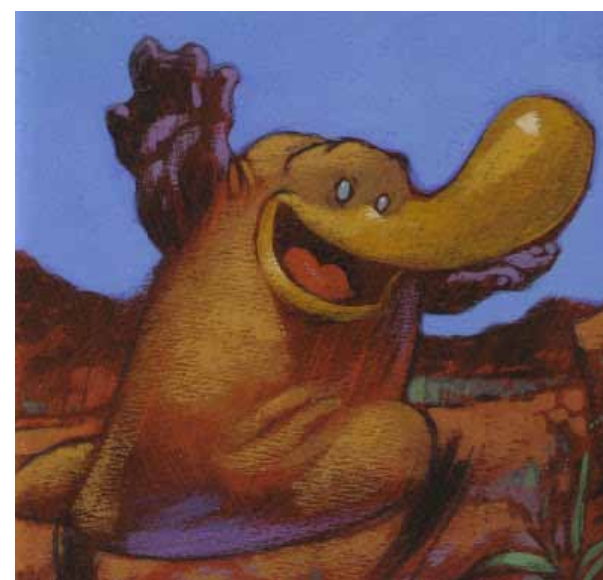
Ricchissimo di trovate umoristiche e siparietti azzeccati (**Apollo** che fa il barbiere, **Giove** che partecipa a una sorta di *Maurizio Costanzo Show* con la soubrette seminuda che racconta la sua vita strappalacrime, **Minerva** in giacca e cravatta che illustra le situazioni con grafici e algoritmi...) grazie ai testi di **Vincenzo Cerami** (scrittore e sceneggiatore, coautore tra le altre cose di *La vita è bella*, con Roberto Benigni), illustrati dal grande tratto di **Silvia Ziche**, disegnatrice di punta della Disney Italia, oltre che vignettista e collaboratrice di riviste satiriche.

Vincenzo Cerami - Silvia Ziche
Olimpo S.p.A.
Einaudi Tascabili, 2000

Toto l'ornitorinco

Uno dei volumi che costituiscono una serie di cartonati molto eleganti, poche pagine a colori di grande formato, pubblicati da **BD (Edizioni Bande Dessinée)** tra il 2000 e il 2001. Questa la veste editoriale delle avventure di **Toto l'ornitorinco**, surreale personaggio dei francesi **Eric Omond** (sceneggiatura) e **Yoann Chivard** (disegni). Storie per bambini, come si evince rapidamente, ma dalle diverse chiavi di lettura e – soprattutto – dalle tavole spettacolari, per qualità del disegno e ricchezza del colore.

I protagonisti sono animali australiani, amici tra di loro e alle prese con le difficoltà della vita: a cominciare dal protagonista **Toto**, un ornitorinco, quell'assurdo animale acquatico, mammifero ma non del tutto, che fa le uova ma allatta i cuccioli, con il becco e le zampe palmate. Un monotremo, come il suo migliore amico, **Scisci** l'echidna, quella specie di riccio che pare un formichiere. Poi ci sono **Wawa** il koala, **Riri** il pipistrello e **Fafa** la scoiattolina volante, animali per fortuna (forse) più facili da "capire". In questo volume troviamo una splendida favola positiva in 30 tavole: Toto e Scisci si trovano in grave



pericolo, visto che finiscono nel bel mezzo del fiume, mentre due terribili predatori, un diavolo della Tasmania (quella bestiaccia famelica resa celebre dai *Looney Tunes*) e un lupo marsupiale li seguono dalla riva per poterseli pappare appena possibile. E se Toto è almeno a suo agio in acqua, il povero echidna non sa neppure nuotare. Nessuno degli altri abitanti del fiume è in grado di aiutarli, terrorizzati dai predatori stessi. Finché arriva misteriosamente il **Grande Serpente Multicolore**, creatore della vita in tutta l'Australia, a offrire una ermetica soluzione. E i due predatori finiranno per sbranarsi tra loro. Grande successo in Francia, Toto l'ornitorinco ha avuto anche in Italia una buona diffusione nei settori per libri per ragazzi delle librerie più fornite.

Omond-Yoann
Toto l'ornitorinco e i predatori
BD, 2001

Ripercorriamo uno dei momenti salienti della lunghissima saga di uno dei più famosi personaggi del fumetto mondiale: quando Spider-Man visse la terribile notte in cui morì Gwen Stacy!

di Roberto Orzetti

Cara dolce Gwen



Questa è la storia di uno di quei rari personaggi che rappresentano l'eccezione alla regola aurea dei fumetti americani: quella secondo cui il viaggio verso le celesti praterie non è mai di sola andata.

Anche se in effetti c'è una categoria di morti illustri nel mondo dei comics (tra più famosi, senza dubbio, **Ben Parker**, i coniugi **Wayne** e "**Battlin**" **Jack Murdock**), che sfuggono alla regola scritta sopra e non sono mai ritornati dall'aldilà. Si tratta però più che altro di personaggi "simbolo", necessari affinché l'eroe in un certo momento scelga di divenire tale. Ma mai, fino al giugno del 1973, si era arrivati al punto di eliminare definitivamente un personaggio centrale per la continuity di un eroe e così amato dai lettori. E questo personaggio era la bellissima, biondissima e corteggiatissima **Gwendolyn Stacy**, primo grandissimo amore di **Peter Parker**, il nostro amichevole **Uomo Ragno** di quartiere.

La dolce Gwen fa la sua prima comparsa su *Amazing Spider-Man* 31 (edizione italiana più recente su *Spider-Man Collection* 8, Panini Comics, maggio 2005). Peter la conosce nei primi giorni di università, con ancora lo status di seccione addosso, ma riesce



ugualmente – non si sa bene come, ma nei fumetti accade anche questo! – a far breccia nel cuore della bionda, che dimostra fin da subito di essere di ben altra pasta rispetto alle sue coetanee. Sveglia, curiosa, del tutto disinteressata ai muscoli del buon **Flash Thompson**, miss Stacy riesce pian piano ad entrare nel cuore di Peter e a diventare così la sua anima gemella. Insieme crescono e affrontano ogni avversità che la vita pone loro davanti: una su tutte, la tragica morte del padre di Gwen, il capitano **George Stacy**, travolto dalle macerie scagliate da un tetto sul quale avveniva una lotta all'ultimo sangue tra Spidey ed il **Dottor Octopus**. E qui la coppia conosce il momento di maggior crisi, con la bella Gwen in fuga verso Londra per dimenticare il lutto e Peter combattuto tra l'odio verso il suo alter-ego (che Gwen ritiene essere l'assassino del padre) ed il giuramento di fedeltà al credo dello Zio Ben. Superato questo difficile momento, la coppia si ricompone più forte di prima... ma il destino è dietro l'angolo, e si presenta in una veste sinistra e verde... quella di **Goblin**!

La notte in cui morì Gwen Stacy (tratta dall'originale *Amazing Spider-Man* 121, in Italia l'edizione più recente è apparsa su *Spider-Man Collection* 41, Panini Comics, ottobre 2009), storia che viene accre-

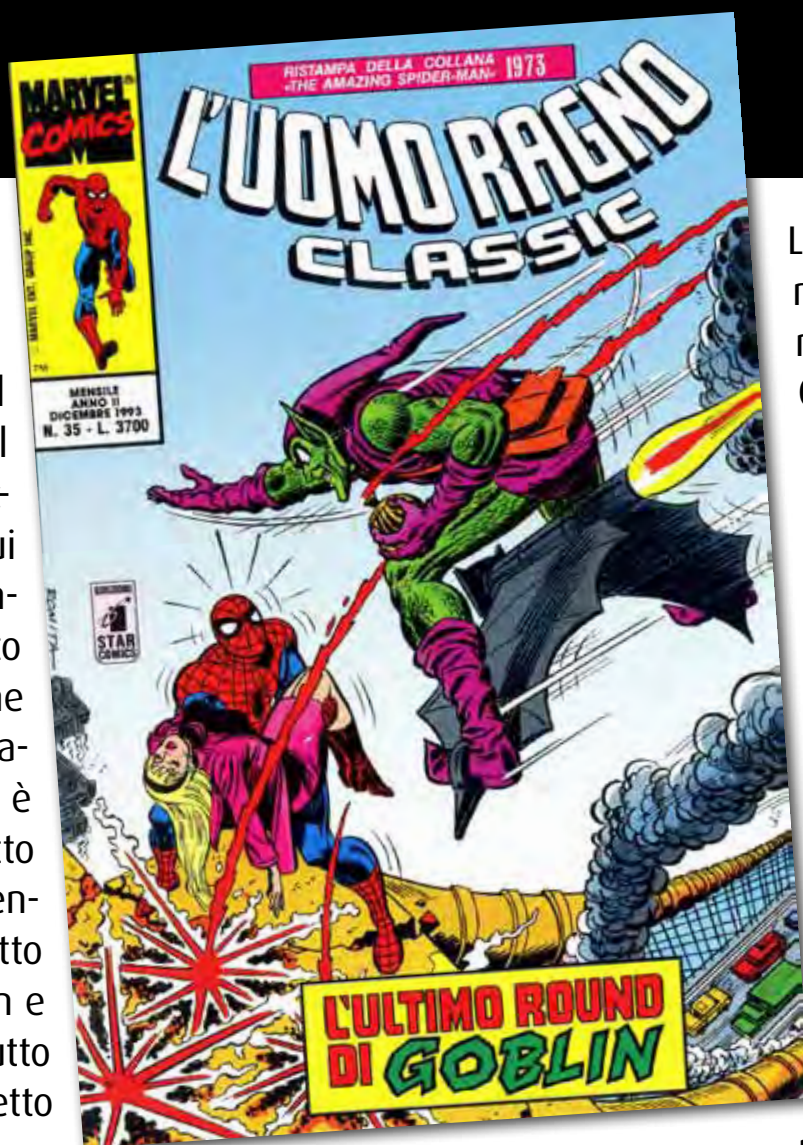
ditata formalmente al solo **Gerry Conway** (anche se in realtà il soggetto è anche del trio **Lee/Thomas/Romita Sr.**), con le matite di **Gil Kane** (inks di **John Romita Sr.** e **Tony Mortellaro**), inizia col botto: **Harry Osborn**, migliore amico e coinquilino di Peter, ha appena fatto il pieno di LSD ed è in preda alle convulsioni. Al suo capezzale ci sono Gwen, la sua semi-fidanzata di allora **Mary Jane Watson** ed il padre **Norman**... quest'ultimo visibilmente sotto stress. Peter non appare subito (è a Montreal a fare foto ad **Hulk**), ed arriva giusto in tempo per farsi aggredire verbalmente da Osborn Sr., che lo accusa di essere il colpevole delle condizioni del figlio e lo caccia in malo modo insieme alle due fanciulle.

La tensione è alle stelle. Norman Osborn è sull'orlo del collasso, e (come già accaduto in passato) questo tracollo emotivo fa riaffiorare, in pochi attimi, la sua doppia personalità... **Goblin** è di nuovo pronto a colpire. E stavolta è più cattivo che mai, pronto a lanciarsi a tutta forza contro la sua nemesi, colpevole delle disgrazie della famiglia Osborn in entrambe le sue versioni.

La sfida al suo avversario la lancia nel modo più vigliacco: rapisce la bionda Gwen (ricordiamo che il padre di Harry è l'unica persona a conoscenza dell'i-

dentità del nostro) e da appuntamento all'Uomo Ragno sul ponte di Brooklyn (i balloons dicono che sia il ponte Washington, ma Gil Kane pare non essere d'accordo!) per la sfida finale. Qui Spidey si presenta schiumante di rabbia, ed intenzionato a dare ad Osborn la lezione definitiva, dopo aver portato la fidanzata al sicuro: lei è stordita (probabilmente sotto shock), il compito si presenta semplice. Ma non ha fatto i conti con la follia di Osborn e la sua sete di vendetta. Il tutto accade in un attimo: il folletto verde si lancia con l'aliante verso la ragazza, e la scaraventa giù dal ponte.

L'Uomo Ragno non si perde d'animo, e lancia la sua ragnatela verso di lei, per un ultimo, disperato tentativo: e la prende! Ma i lettori sanno già cos'è successo. I lettori hanno letto quello "snap!" quando la ragnatela raggiunge la ragazza, e il verdetto è dolorosamente chiaro: il contraccolpo ha spezzato l'osso del collo a Gwen. Ma Peter non lo sa, lui è convinto che sia ancora svenuta... la abbraccia, tenta di risvegliarla, ma ben presto capisce l'amara verità: Gwen non c'è più. Il numero successivo di *Amazing Spider-Man* (122) dal titolo *L'ultimo round di Goblin* (sempre su *Spider-Man Collection* 41 della Panini Comics) si apre con la scena che nessun lettore dell'epoca avrebbe mai voluto vedere: l'Uomo Ragno che tiene tra le braccia il cadavere di Gwen e giura vendetta verso Osborn, e stavolta la sfida sarà quella finale (la vignetta è tratta dal mitico *Uomo Ragno* Editoriale Corno nr. 134). Dopo una commovente splash-page in cui Conway e Kane ripercorrono la tormentata e bellissima storia d'amore dei due ragazzi, l'azione torna a fare da padrona. Ed è frenetica, intensa, come lo è la caccia di Peter. Non c'è più nulla che si deve frapponere tra lui e la vendetta, non c'è più possibilità di perdono... Gwen è morta, e Goblin la deve pagare.



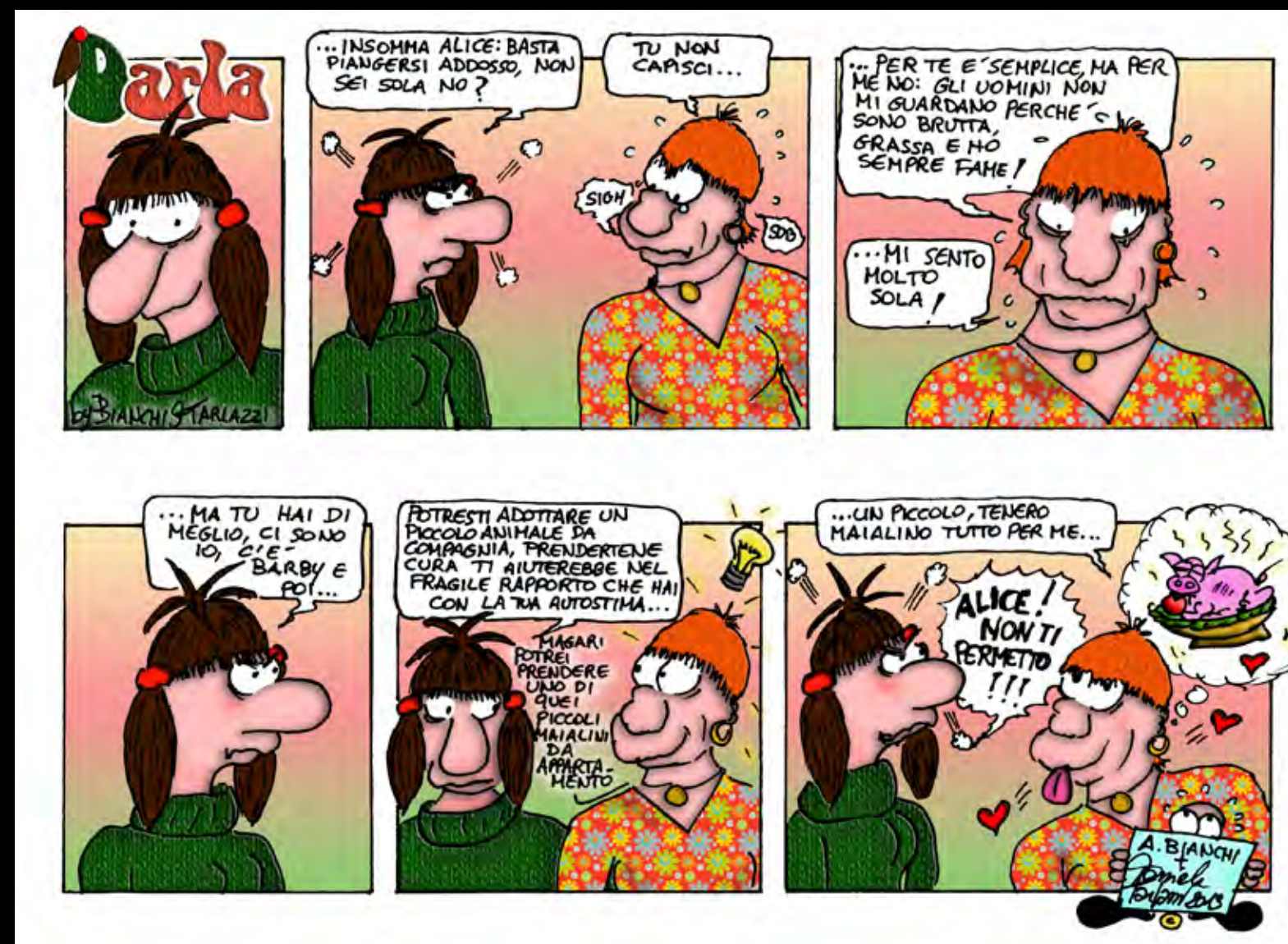
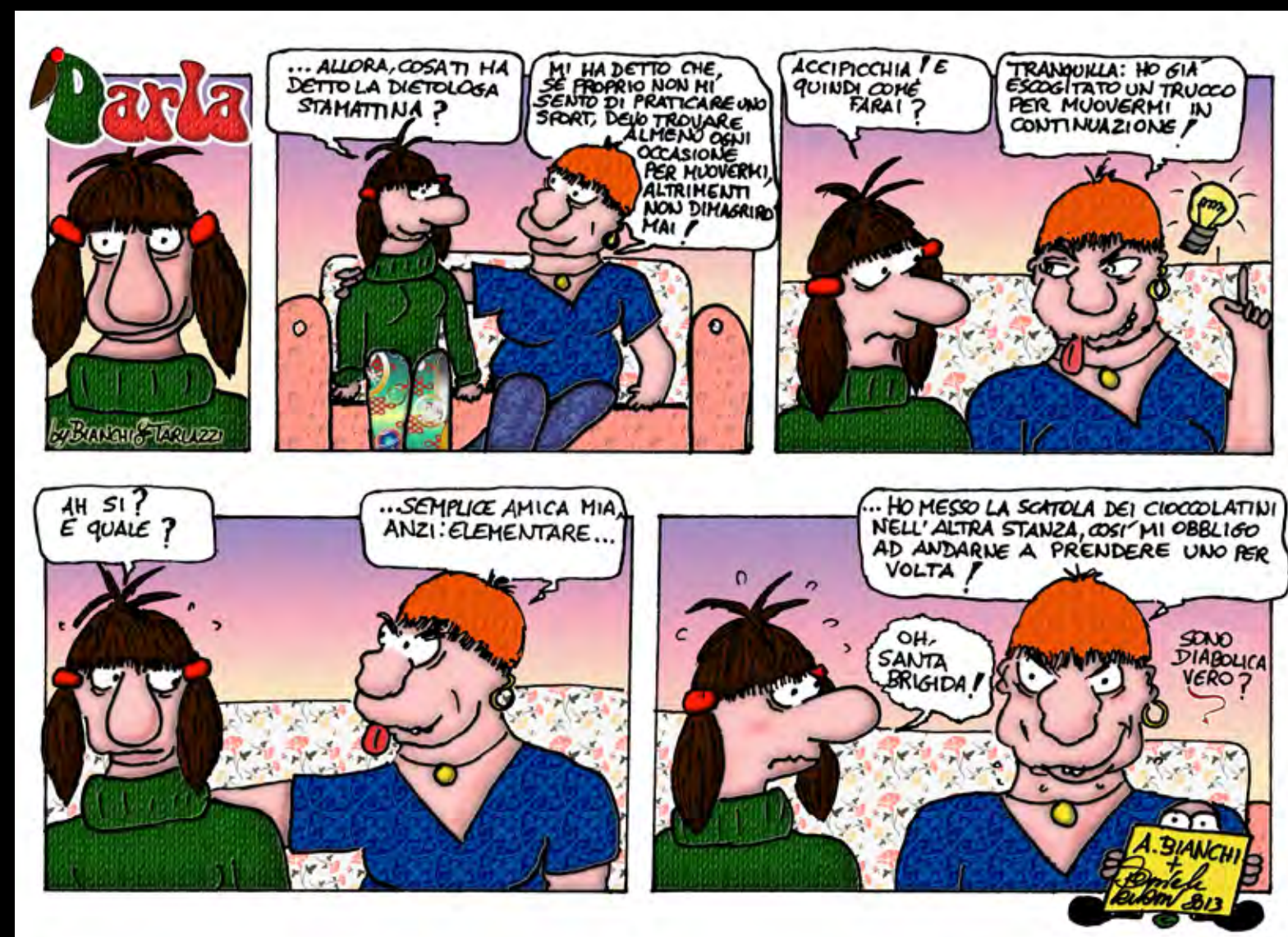
La saga raggiunge il suo culmine all'interno di un magazzino abbandonato, di proprietà di Osborn. Qui lo vediamo più vaneggiante che mai, intento a prepararsi per un appuntamento (con chi? mistero mai svelato) al quale non arriverà. L'Uomo Ragno fa irruzione nel fabbricato con tutta la furia che può avere un ragazzo di vent'anni al quale un pazzo ha sottratto l'amore della vita, combatte Osborn e lo stende senza stavolta alcuna difficoltà: per la prima volta il nostro eroe non ha paura di usare tutta la sua forza. Ma si ferma. L'insegnamento di zio

Ben è troppo importante, lui non può usare il suo potere per diventare un assassino: Goblin va assicurato alla giustizia.

Il destino però ha altro in serbo per il folletto verde: in un ultimo disperato tentativo, Osborn lancia il suo aliante telecomandato contro Spidey, che se ne avvede all'ultimo e si abbassa. L'aliante così colpisce Goblin a morte, inchiodandolo al muro. Stavolta è veramente finita.

L'Uomo Ragno ha battuto il suo avversario ma, stavolta più che mai, è uscito sconfitto dalla battaglia. In realtà, anche se si scoprirà qualche mese più avanti, quel giorno Peter ha perso anche un'altra persona a lui cara... ma questa è un'altra storia.

Con questo racconto si dice che il mondo del fumetto sia uscito dall'età dell'adolescenza per entrare in quella adulta. L'assassinio di Gwen Stacy fu uno shock incredibile per i lettori, abituati a vedere Peter si perdere, ma mai fino a quel punto: il colpevole fu individuato in Gerry Conway, che ricevette valanghe di proteste per l'assassinio, ma in realtà pare che lo stesso fosse un mero killer al soldo dei due mandanti Stan Lee e Romita Sr. Poco importa ormai. Gwen non c'è più, e a noi lettori manca ancora tantissimo. Gerry, Stan, John, a quarant'anni esatti dal fattaccio ve lo dico ancora: l'avete fatta veramente grossa.



by Daniele Tarlazzi e Annalisa Maya Bianchi



**F. Garabello
Valeria Lucca**

*Giovani
anziani*

Federico Garabello nasce a Torino nel 1985. Laureato in Cinema al D.A.M.S. di Torino, collabora con varie associazioni culturali per progetti riguardanti musica e cinema. Scrive per passione inventando storie per necessità. Ha il dono della sintesi. Come si evince anche da questa presentazione.

Valeria Lucca è nata nel 1981, vive a Carmagnola (TO) e non smette mai di disegnare. Ha studiato al liceo classico, alla facoltà di Architettura e alla Scuola Internazionale di Comics, dove si è diplomata in Fumetto nel 2011. Come i supereroi, si divide tra il lavoro dell'architetto e quello del fumettista. Nel tempo che avanza, poi, insegna disegno a fumetti a bambini, ragazzi e adulti nelle scuole e nelle associazioni culturali.

A *Sbam!* hanno inviato alcune delle strisce umoristiche che realizzano e pubblicano insieme sul blog www.macomedi-segni.blogspot.com



GIOVANI ANZIANI - FEDERICO GARABELLO, VALERIA LUCCA - 2013

GIOVANI ANZIANI - FEDERICO GARABELLO, VALERIA LUCCA - 2013

GIOVANI ANZIANI - FEDERICO GARABELLO, VALERIA LUCCA - 2013



*Elena Mirulla, Luca Taormina,
Daniela Zaccagnino e Giulia Priori per una
produzione* **Cronaca di Topolinia**

Lucca Comics & Games 2013

Questione di Stile: questa è la nuova sfida di **Lucca Comics & Games 2013**. Dopo anni di grandi successi, la più grande manifestazione italiana di fumetti, giochi e arte fantasy è pronta a lanciarsi oltre i suoi limiti per celebrare il meglio dell'illustrazione, del videogame e della cultura cosplay assieme a migliaia di fan provenienti da tutte le parti del mondo. A far da cornice promozionale all'evento, un poster dall'impronta esclusiva realizzato da un illustre team di artisti internazionali in forza a **Riot Games**, uniti per dare vita alla miglior interpretazione del tema di quest'anno: la **Moda** e lo **Stile**. L'immagine trae spunto da mondi diversi tra loro, e colloca l'arte del videogioco e l'universo cosplay nelle calde atmosfere toscane, in una fusione sapientemente riuscita che ben rappresenta lo spirito del festival. Per niente celata, poi, è anche l'ispirazione alla grande fantascienza, e soprattutto alla leggendaria Pris, l'androide di *Blade Runner* interpretato da Daryl Hannah. Sullo sfondo di un tiepido tramonto d'autunno, l'immagine rende omaggio alle eterne atmosfere che ogni anno rendono unica la manifestazione lucchese.

Il team degli splash artists di Riot Games, sotto la guida preziosa di **Adam Murguia**, accompagna l'edizione 2013 in questa sfida. Reduci dal successo di *League of Legends* – il videogame online più giocato al mondo – gli artisti della Casa d'oltreoceano hanno prestato il proprio talento per il poster promozionale di **Lucca Comics & Games**, proprio nell'anno in cui la città si appresta a festeggiare i 500 anni delle Mura, simbolo incontrastato della sua storia e della sua identità.



Lanciato di recente in Italia da Riot Games, *League of Legends* è diventato in breve tempo uno dei MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) più popolari anche nel nostro paese, e grazie alla realizzazione di quest'opera, migliaia di appassionati e visitatori potranno adesso apprezzare l'arte del team creativo di Riot anche nell'immagine di comunicazione di Lucca Comics & Games 2013.

Pseudostudio inaugura l'autunno fantascientifico di Milano

Il 19 e il 20 ottobre, **Pseudostudio** ospita una mostra/evento che fa da apripista a due altre attesissime iniziative: quella sul **mondo dei robot**, che verrà inaugurata al **WOW Spazio Fumetto** il 26 ottobre, e quella dedicata a **Star Wars**, in programma al museo **Fermo Immagine** di Milano a partire dall'8 novembre. Gli autori coinvolti nell'evento organizzato da Pseudostudio realizzeranno, infatti, degli omaggi da inserire all'interno delle due mostre: gli autori bonelliani **Fabiano Ambu** (il copertinista dello scorso numero di *Sbam!*), **Davide Barzi**, **Max Bertolini**, **Giancarlo Olivares**, **Alessandro Bocci**, **Marco Santucci** e **Pasquale Del Vecchio**, gli autori della scuderia Disney **Stefania Fiorillo**, **Luca Usai**, **Gianfranco Florio** e **Giuseppe Fontana**, oltre a **Roberto Cambi** (artista ceramista), **Michele Carminati** (autore *Valgard*), **Franco Caselin** (Designer), **Davide Maestri** (animatore



3D), **Alessandro Mazzetti** (autore fumetti erotici), **Rosa Puglisi** (artista) ed **Eliana Scozzaro** (Scrittrice). All'interno dello spazio verrà creato uno speciale allestimento, grazie al contributo di **Roberto Cambi** e **Franco Caselin**. Inoltre, per la mostra verrà realizzato un catalogo dalla casa editrice **ComixRevolution**, la cui direzione editoriale è affidata a **Massimiliano Zazzi**, membro di Pseudostudio.

L'ingresso della mostra – illustrata dagli stessi autori – è gratuito, previa prenotazione con un limite di 30 persone ad incontro. tre gli ingressi previsti: mattina ore 11.00, pomeriggio ore 16.00, sera ore 18.00.

Pseudostudio

via Piacenza 7, Milano

Prenotazioni ed informazioni: tel. 0249533624; mail: pseudostudio2013@gmail.com



Vampiri, zombi, lupi mannari protagonisti fino al 31 ottobre al Museo del Manifesto Cinematografico di Milano, presentati dalla locandina di Fabiano Ambu.



Una mostra da urlo!

di Sergio Brambilla



Inaugurata lo scorso 12 luglio, la mostra **Vampiri, zombi e lupi mannari** è stato uno degli eventi più interessanti della calda estate milanese, grazie anche alla rassegna gratuita di film horror, con presentazione da parte di esperti del genere e ospiti speciali (tra cui la redazione di *Sbam!*, come vi raccontiamo nel riquadro a destra). Ora che l'estate è passata, non resta che attendere il gran finale della mostra, che continuerà fino al 30 ottobre, ma che il 31 ottobre, notte delle streghe, vivrà una



Lupi mannari a fumetti

Tra le serate a tema organizzate da Fermo Immagine a margine della mostra sul manifesto del cinema horror, la *Sbam*-redazione ha partecipato a quella dedicata ai lupi mannari. In pieno agosto, i vostri eroici redattori hanno potuto intrattenere il pubblico sui più famosi licantropi con le nuvolette, a cominciare da quelli che hanno fatto capolino sullo scorso numero della nostra rivista digitale: quelli combattuti da **Zagor** e **Dampyr**.



◆ Gli *Sbam*-redattori intervenuti a Fermo Immagine con Riccardo Mazzoni (a destra), co-fondatore del Museo.

Ma è stato interessante poi passare in rassegna i licantropi protagonisti di testate proprie. Non moltissimi in effetti: per qualche misterioso motivo, gli autori che si sono impegnati sui lupi mannari sono stati molti meno di quelli concentrati su vampiri e zombi. Ma non mancano interessanti eccezioni, a cominciare da **Licantropus**, il lupo mannaro della Marvel, lanciato negli anni Settanta da Gerry Conway e Mike Ploog (*Werewolf in originale*). Così come, sempre in casa Marvel, vanno ricordati anche l'**Uomo Lupo**, avversario, ma non troppo, del nostro amichevole Uomo Ragno di quartiere, e la mutante ferina **Wolfsbane**, membro di varie formazioni con la X. In tempi più recenti, ancora in terra d'America, ecco anche **Wolf-Man** - il licantropo opera di uno scrittore che di mostri se ne intende parec-



chiusura in grande stile con tanto di festa in costume e cerimonia di premiazione di un concorso per cake designer con la passione per il cinema horror.

La mostra

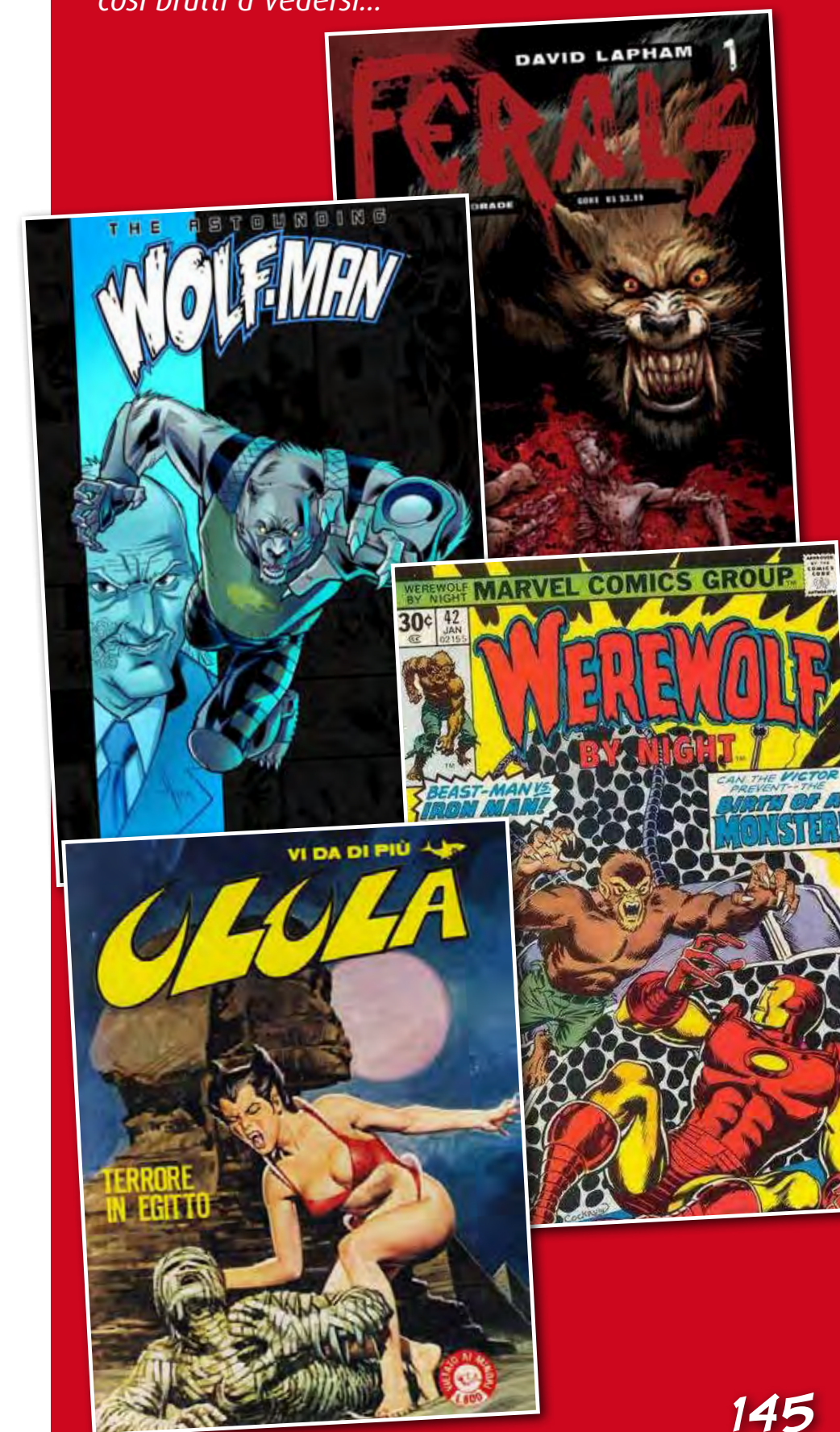
La mostra ripercorre la storia del genere horror attraverso l'esposizione di oltre 150 manifesti cinematografici originali, oltre a una serie di gadget, fumetti, libri, edizioni rare, pressbook d'epoca, foto di scena, memorabilia, statuette, trucchi in lattice usati sui set. Ciliegine sulla torta, una bara in cui potersi distendere, per scoprire come si sente un vampiro quando riposa, e l'esposizione di tre teste, rispettivamente di vampiro, zombi e lupo mannaro, opera del make up artist **Roberto Mestroni** (allievo di **Carlo Rambaldi** e docente presso l'Accademia di Brera). Seguendo il percorso della mostra, il visitatore ha a disposizione ingrandimenti e pannelli per orientarsi e capire cosa sia un vampiro, uno zombi e un lupo mannaro, le tradizioni e i secoli di storia che si nascondono dietro questi

mostri; inoltre, come per tutte le mostre di *Fermo Immagine*, è possibile seguire un secondo percorso che illustra il mondo del manifesto cinematografico come prodotto, spiegando al visitatore i vari formati, i tipi di carta e le biografie dei cartellonisti più famosi.

Manifesti

Per questioni di spazio, è impossibile citare qui tutti i manifesti messi in mostra. Tra quelli dedicati ai film di vampiri, si possono ammirare, solo per citarne alcuni: **Dracula** (1931, con **Bela Lugosi**), **Dracula il Vampiro** (1958, con **Christopher Lee**), **Nosferatu** (1979, con **Klaus Kinski**), **Dracula di Bram Stoker** (1992, con **Gary Oldman**), ma anche **Fracchia contro Dracula** (1985), **Dracula cerca sangue di vergine... e morì di sete!** (1974, scritto da **Andy Warhol** e ultimo film di **Vittorio De Sica**); e poi **Le amanti di Dracula** (1968), **Le figlie di Dracula** (1971)... Mentre si passeggia per la sala, si possono ammirare anche edizioni rare del

chio come Robert Kirkman e disegnato da Jason Howard – e il ben più splatteroso **Ferals** (di David Lapham e Gabriel Andrade). Un bel lupaccio è presente anche in **Fables**, il mondo favolistico creato da Bill Willingham per Vertigo. Infine, come non ricordare la splendida **Ulula** che, con gli efficaci disegni di Giovanni Romani, ammiccava dalle copertine dei tascabili neri ai lettori allupati (appunto) di 30-40 anni fa? Come dire che non sempre i lupi mannari sono così brutti a vedersi...



romanzo di **Bram Stoker** *Dracula*, riduzioni a fumetti dei film più noti, gadget, statuette, etc. Non di minor impatto la serie di manifesti dedicati ai film con protagonisti gli zombi: si va da pellicole di culto come *Zombi* (1978), *Il giorno degli zombi* (1985) e *La terra dei morti viventi* (2005), trilogia firmata **George A. Romero**, a *L'isola stregata degli zombi* (1932, con **Boris Karloff**) fino a *World War Z*, zombi-movie con **Brad Pitt** uscito in Italia durante l'estate.

Ultimi, ma non per questo meno orripilanti, i lupi mannari, anch'essi molto di moda al cinema e in tv. I manifesti ricordano alcuni dei film più famosi con per protagonisti dei licantropi: si va da *Un lupo mannaro americano a Londra* (1981) a *Lycanthropus* (1961), passando per i più recenti *Wolf - la belva è fuori* (1994) e *Cappuccetto Rosso Sanguine* (2011). Da non perdere la piccola sezione dedicata alle versioni sexy-erotico: titoli come *I Porno Zombi* (1978) e *Dracula ti succhio* (1979), valgono da soli il prezzo del biglietto!



Tu di che coppia sei?

Un simpatico libro umoristico illustrato che, senza pretendere di essere "un trattato di psicologia né tanto meno una pozione magica o un filtro d'amore", come scrive l'autrice **Stefania Romito** nell'introduzione, passa in rassegna alcune tipologie di coppie: per ciascuna di esse fornisce ogni caratteristica di "lui" e ogni caratteristica di "lei", per poi tirare le somme, dando le "percentuali di successo" della coppia nel tempo. Ecco ad esempio l'accoppiata *il bonsai & la pertica* con tre cuoricini di possibilità di ben funzionare, e *l'artista & la martire*, con solo due cuoricini, mentre il caso *il sognatore & la pratica* sale a quattro



cuoricini. Poco da fare invece per *il pavone & l'oca giuliva* - solo un cuoricino, come anche per *l'oppresso & la megera* - mentre siete in una botte di ferro se appartenete alla coppia *I due bigné* o a quella tipo *l'armadio & il comodino*, che totalizzano il massimo, cinque cuoricini. In chiusura del volume, dopo parecchie altre "coppiette", anche un test per scoprire "se il tuo rapporto è destinato a durare nel tempo".

Siamo molto lontani quindi dalle atmosfere sdolcinate dei celebri innamoratini di **Peynet**, ma comunque "per quanti sforzi si facciano, è impossibile non identificarsi in almeno una delle coppie presentate in questo divertente vademecum" scrive **Stefano Massaron** nella prefazione. "Sfogliando queste pagine, il risultato migliore che potrete ottenere sarà quello di ritrovarvi in una delle descrizioni, voi e il vostro partner, e farvi, per questo e su questo, una risata liberatoria".

A illustrare il tutto, le vignette di **Isabella Ferrante**, fumettista, illustratrice, grafica, caricaturista, ma anche autrice con incursioni in vari altri mondi dell'arte. È anche co-fondatrice e curatrice della rivista **A6 Fanzine**.

Tu di che coppia sei? è disponibile in libreria e sui principali siti di vendita di libri online.

(Matteo Giuli)



Tu di che coppia sei?

di Stefania Romito - Isabella Ferrante
103 pp, Collana Utilibri,
Alcyone Casa Editrice 2013, euro 6,00

Dagli amici del blog *Il Consigliere Letterario*, su ogni numero di *Sbam!* un suggerimento extra-fumettistico per le nostre letture.

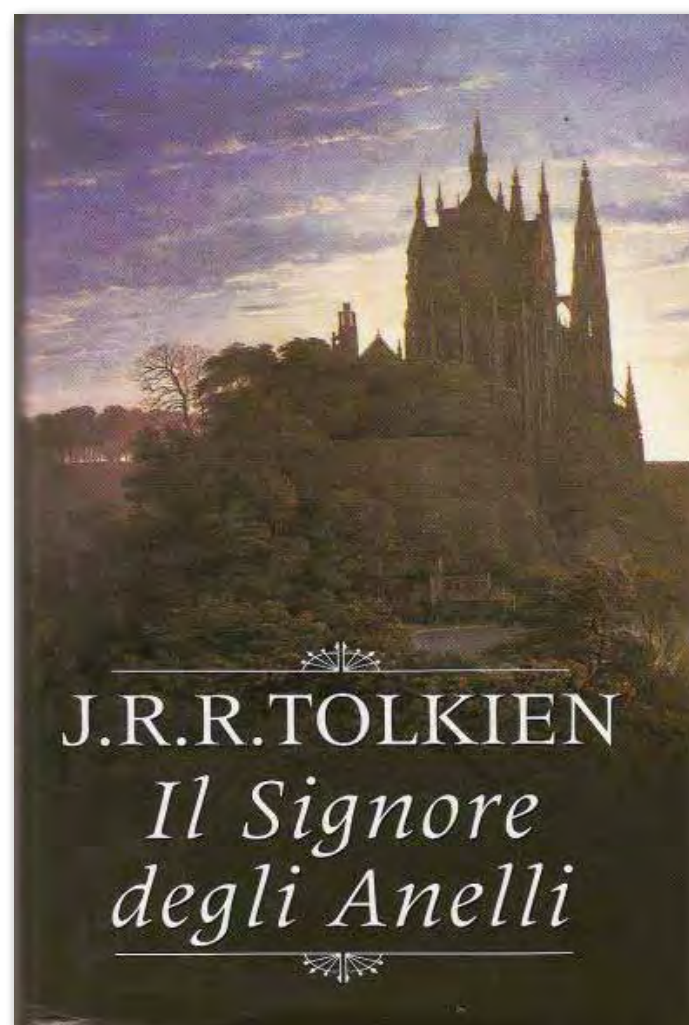
Il Signore degli Anelli

di Paolo Pizzato

Più che un semplice tema, quello della lotta tra Bene e Male è un modello narrativo, addirittura una sorta di archetipo, che in letteratura è stato declinato praticamente in tutti i generi, dall'avventura al giallo, dalla fantascienza al dramma, dal romanzo storico al fantasy. Ma è in quest'ultima veste che ha conosciuto la maggior diffusione e il successo più grande, forse perché tra guerrieri, elfi, nani, orchi, draghi (e le migliaia di altre creature nate dall'immaginazione degli scrittori) il conflitto è descritto per ciò che è, divampa proprio come dovrebbero farlo le guerre, con eserciti schierati l'un contro l'altro, clangore di spade ed eroico furore, senza nessun tipo di sovrastruttura, senza architetture, senza espedienti letterari (come per esempio un detective, o un poliziotto, simboli della giustizia, che danno la caccia a un assassino, incarnazione della malvagità, della violenza, di tutto ciò che ci terrorizza). Nelle opere fantasy, nel cavalleresco Medioevo che, fatte salve le pur numerosissime eccezioni creative, fa da scenario alla gran parte di esse, la battaglia si offre al lettore nella sua essenza; è limpida, inevitabile, procura fremiti d'emozione e costringe a scegliere, a schierarsi. Da una parte o dall'altra; con i

buoni o con i cattivi. Senza esitazioni. Se da un lato può sembrare eccessivo qualificare come classico un fantasy (dai più considerato, forse con un po' troppa presunzione, un genere letterario minore, una lettura scontata, adatta a un pubblico giovane e disimpegnato), dall'altro non si può negare che alcuni lavori siano stati capaci di imporsi all'attenzione di una platea più vasta di quella dei semplici appassionati, abbiano resistito all'usura del tempo e continuino ancora oggi a esercitare un notevole fascino. Che abbiano, in una parola, proprio quelle caratteristiche che definiscono un classico (almeno in parte). E questo è senz'altro il caso de *Il Signore degli Anelli*, il romanzo più famoso di **J.R.R. Tolkien**, pubblicato nel biennio 1954-1955. Saga avventurosa di amplissimo respiro, quest'opera, la cui trama è talmente nota che non val la pena riassumerla, neppure per sommi capi – basti dire che le sorti di un intero mondo sono legate alla conquista (da parte dell'esercito del male) di un potentissimo anello, o alla sua distruzione (affidata a un manipolo di eroi) – è ben più di un'epica fiaba. È un viaggio meraviglioso, un sogno a occhi aperti di vertiginosa bellezza.

Narratore d'eccezione, Tolkien in questo capolavoro offre al lettore ogni genere di suggestione.

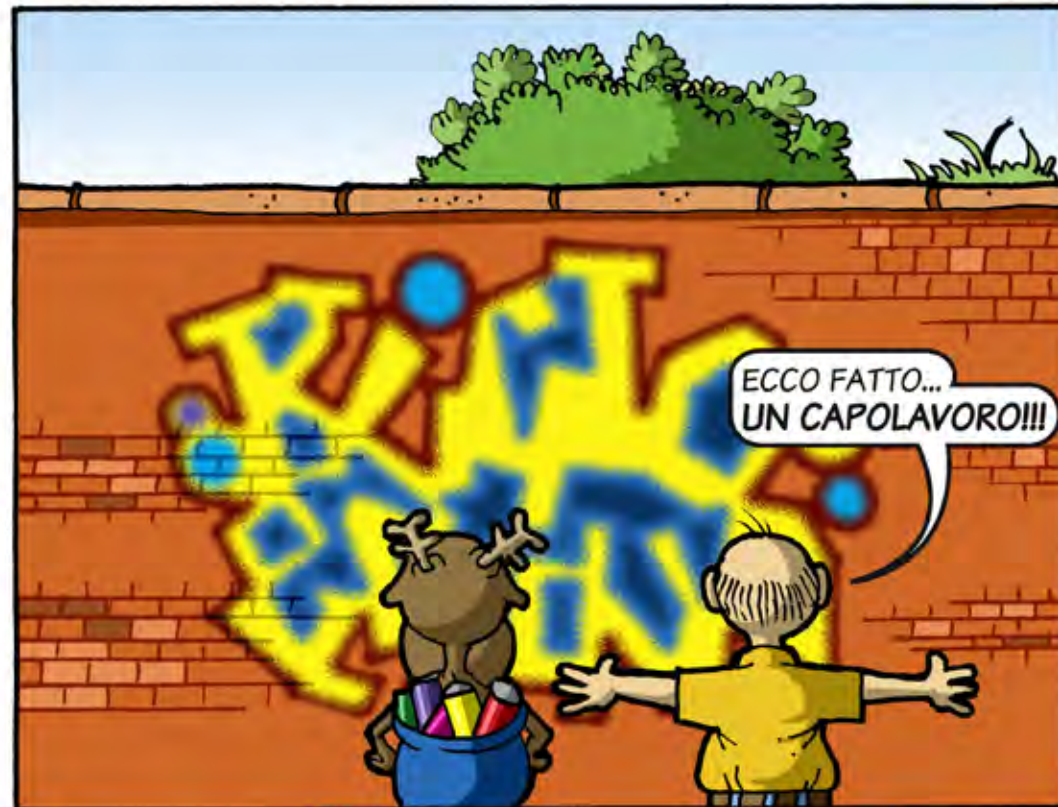


L'incanto di luoghi splendidi e terribili (la pacifica e verdissima **Contea**, dove dimorano gli **hobbit**, creature buffe e curiose, per nulla eroiche eppure fulcro dell'intera vicenda, **Gran Burrone**, l'ultimo avamposto degli **elfi immortali**, la foresta di **Lothlórien**, la fiera **Minas Tirith**, la città degli **uomini**; e ancora le miniere abbandonate di **Moria**, un tempo gloria e vanto della civiltà dei **nani**, l'oscura **Minas Morgul**, dimora del Signore del Male **Sauron**, l'orgogliosa torre di **Isengard**, rifugio dello stregone **Saruman**, corrotto dalla sete di potere, l'inviolabile bastione del **Fosso di Helm**), la meraviglia di personaggi disegnati con un'accuratezza prossima alla perfezione (il rampingo **Grampasso**, segnato da un destino regale, gli hobbit **Bilbo**, **Frodo**, **Sam**, **Merry** e **Pipino**, le cui vite, travolte dall'anello, cambieranno per sempre, il saggio e potente **Gandalf**, in passato amico e allievo di Saruman, **Gollum**, creatura infelice e perduta, irrimedi-

diabilmente corrotta dal potere dell'anello, gli amici rivali **Gimli** e **Legolas**, nano il primo, elfo il secondo, il guerriero **Boromir**, che con tutte le sue forze si oppone al tramonto dell'era degli uomini, l'ent **Barbalbero**, premuroso pastore di alberi, lo spirito della foresta **Tom Bombadil**, "Messere di bosco, acqua e collina"), e uno stile di scrittura fluido, armonioso, denso di suggestioni, che senza sosta alterna cupe atmosfere, momenti di palpitante concitazione, episodi di fragorosa allegria e minuziose descrizioni di scontri esaltanti e tragici, nei quali si consumano, insieme, i destini dei singoli e delle masse.

Leggete *Il Signore degli Anelli* (e se si va guardatevi, o più probabilmente riguardatevi, le ottime trasposizioni cinematografiche - tre film in tutto - dirette da **Peter Jackson**). È un libro che vi diventerà, vi appassionerà, e che finirete per amare.





The background of the entire page is a dense, overlapping collage of various comic book panels. These panels feature different characters, settings, and actions, typical of a comic strip. Some panels show characters in dialogue, while others show action scenes or close-ups. The collage is tilted at an angle, creating a sense of movement and depth. The colors are muted and slightly faded, giving it a vintage or artistic feel.

QUESTA PAGINA PUÒ ESSERE TUA!
Scrivi a marketing@sbamcomics.it

www.sbamcomics.it

Arrivederci a fine Novembre 2013 col numero 12