

LA RIVISTA DIGITALE A FUMETTI E SUI FUMETTI

IN COLLABORAZIONE CON



# SBAM!

## COMICS

### EVENTI

Dante Alighieri nelle  
varie versioni a fumetti

## Monster Allergy

### IL GRAN FINALE!

Ci raccontano tutto  
Katja Centomo, Alessandro Barbucci  
e Massimiliano Clemente

### IL FENOMENO GOLDRAKE

Il libro di Pellitteri  
e Giacomantonio

### INTERVISTE

Luigi Maio  
Manfredi Toraldo

### BATTISTA 30 ANNI DOPO

Da Moreno Burattini  
a Pieri & Kant

### FUMETTI

Bondi-Marzullo  
Duckbill  
William Giuliani  
Loris Vicari

[www.sbamcomics.it](http://www.sbamcomics.it)





viale Campania 12 - 20133 Milano - Tel. 02.495.247.44 . [www.museowow.it](http://www.museowow.it)

## L'EDITORIALE

C'è un tema che da anni appassiona i cultori della Nona Arte, affrontato con un misto di malinconia e di disappunto: **perché i bambini non leggono più i fumetti?** Una risposta scontata è che nessun editore pubblica più fumetti per bambini. D'altra parte, nessun editore può pubblicare qualcosa che difficilmente venderà. È sempre l'antica questione dell'uovo e della gallina...

Il tema ha un corollario evidente: se i bambini non leggono più i fumetti, allora **i fumetti sono destinati a morire presto**. Ergo: oggi è meglio **concentrarsi su produzioni per adulti**, poi chi vivrà vedrà. Un po' come i trenini elettrici, un tempo giocattoli diffusissimi, oggi oggetti di culto solo per attempati appassionati.

Forse sarà così, forse no.

Ma una cosa è certa: il **buon fumetto** – se è buono davvero – funziona sempre, anche se rivolto a un pubblico giovane o giovanissimo. Sulla nostra copertina di questo numero ne avete un ottimo esempio: **Monster Allergy** nei primi anni del Duemila fu un notevole successo, ed era rivolto proprio ai ragazzi. Ecco perché siamo davvero curiosi di vedere come sarà accolta dal pubblico la **riproposizione dell'opera** che sta per farne meritoriamente **Tunué**, ristampando tutta la serie e aggiungendovi l'episodio conclusivo appositamente realizzato dagli stessi autori di allora.

La *Sbam*-redazione ha fatto una chiacchierata con due di questi autori – **Katja Centomo** e **Alessandro Barbucci** – e con il direttore editoriale di Tunué, **Massimiliano Clemente**, per saperne di più.

A proposito di grandi successi del passato: sapevate che il 2015 è il **40° anniversario di Goldrake**? Lo sanno molto bene **Marco Pellitteri** e **Francesco Giacomantonio** che – per i tipi della **Fondazione Mario Luzi** – hanno realizzato un corposo saggio sugli aspetti sociologico/mediatici e filosofico/sociali del fenomeno-Ufo Robot.

Sempre il 2015 è anche un altro anniversario, decisamente più impegnativo: il **750° "compleanno"** del Sommo Poeta **Dante Alighieri**, cui **Wow Spazio Fumetto** dedica una mostra che ripercorre tutte (o quasi) le versioni fumettate della **Divina Commedia**. *Sbam!* ha incontrato **Luigi Maio**, che per Dante ha realizzato un ciclo di illustrazioni e uno spettacolo musicale/teatrale.

Non ci siamo fermati qui: abbiamo intervistato anche **Manfredi Toraldo** – sceneggiatore, insegnante, letterista e fondatore di **ManFont** – e **Loris Vicari**, autore del progetto-**Kendra**, e abbiamo recuperato una storia inedita del **personaggio di esordio** di un certo **Moreno 'Zagor' Burattini**...

Vari **fumetti** tutti da leggere, come sempre di autori emergenti, **recensioni** di novità fumettose viste sia in libreria che in edicola (e in fumetteria, va da sé) e **varie ed eventuali** chiudono il numero. La lettura del quale speriamo vi spinga a cercarci anche sul nostro sito [www.sbamcomics.it](http://www.sbamcomics.it), su **Twitter**, sullo *Sbam*-gruppo e sulla nostra pagina di **Facebook**.

*Sbam!* a tutti voi!

Antonio Marangi

**SBAM!**  
COMICS

nr. 23 - ottobre-novembre 2015

[www.sbamcomics.it](http://www.sbamcomics.it)

**Direttore editoriale**  
Antonio Marangi

**Direttore responsabile**  
Sergio Brambilla

**Redazione**  
[info@sbamcomics.it](mailto:info@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](mailto:info@sbamcomics.it))

**Sono con noi**  
Augusto Altobelli, Max Anticoli,  
Annalisa Bianchi, Federico De Rosa,  
Marco De Rosa, Matteo Giuli,  
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 *Monster Allergy*, una storia mostruosa  
12 Katja Centomo e Alessandro Barbucci  
17 La parola all'editore:  
Massimiliano Clemente (Tunué)

### REVIEWS

- 24 Max e Moritz  
26 Nick Raider: i due casi della dalia nera  
28 Great Pacific 2  
30 Sturmtruppen: Nuden alla meta  
31 La terra dei vampiri  
32 Doomsday.1  
33 L'incredibile Marvel  
34 Percy Jackson: Il ladro di fulmini  
35 Fantozzi Forever

### SPAZIO SCUOLA DEL FUMETTO

- 40 Si ricomincia!

### MONDO WOW

- 44 Le mille versioni di Dante a fumetti

### INTERVISTE

- 46 Luigi Maio  
104 Manfredi Toraldo

### L'OSPITE

- 64 Battista il Collezionista

### EDICOLA

- 74 SuperFumetti  
75 Alix  
76 Lucky Luke Gold Edition  
77 Diabolik e DK  
77 Topolino e il "back-to-school"



### La copertina di questo numero...

... è *Monster Allergy*, un fumetto-culto che torna improvvisamente alla ribalta. Tunué ripubblica l'intera serie in volume e aggiunge l'ultimo episodio inedito. Scopriamo tutti i dettagli...

- 78 Axis: conclusione e conseguenze  
80 Spider-Man e gli X-Men 1  
81 Angela 1  
82 Superman 100  
84 Zagor Speciale Collezione Storica a Colori  
85 Orfani: Ringo, capitolo finale  
86 Avventura Magazine: Mister No  
88 John Hays  
115 Minions protagonisti

### CARTOON E CINEMA

- 108 Fantastic Four  
112 News  
114 Cartoon

### ZONA MANGA

- 116 *Shooting Star*: intervista a Marco Pellitteri  
e Francesco Giacomantonio  
124 5 cm al secondo

### BIBLIO STORICA

- 140 Biancaneve contro la Strega Maliziosa  
142 La guerra di Beetle Bailey

### NON SOLO FUMETTO

- 144 Il Consigliere Letterario

### COMICS SBAM!

- 21 *Ghigo lo Sfigo*  
22 *I misteri di Martin Riddle*  
36 William Giuliani: *Biancaneve e l'ellanera*  
54 *Federica*  
56 Loris Vicari: *Kendra*  
90 *Cose da extraterrestri*  
94 Bondi-Marzullo: *Odissea nel deserto*  
107 *L'angolo del Tarlo*  
126 Vito 'Duckbill' Baldassarro: *Fuggi*  
143 *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](mailto: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](mailto: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.**





## COVER STORY

**F**ormidabili quegli anni. Anni di fermento e sperimentazione che, avvicinandosi il tramonto del secondo millennio, portarono la **Disney italiana** a mettere in cantiere una serie di progetti destinati a rompere in maniera abbastanza clamorosa con gli standard editoriali cui erano abituati i lettori di **Topolino & C.** Rompere prima di tutto nel formato, nei ritmi narrativi e nella grafica, che intendeva occhieggiare ai **comic book americani** pur senza lesinare qua e là una saporita spruzzata di **manga-style**. E fu così che le edicole del Belpaese conobbero il ciclone **PKNA - Paperinik New Adventures** e, un paio d'anni dopo, le atmosfere noir di **Mickey Mouse Mystery Magazine**. Ma ancora non bastava. La necessità di agganciare un segmento di giovani lettori indifferenti alle storie di Topi e Paperi, per quanto venate di fantascienza e di mistero, spinse i vertici della Disney tricolore a spostare ancora un po' più in là l'asticella dell'innovazione, puntando su personaggi nuovi di zecca che nulla avevano a che fare con i classici standard characters disneyani, né con i protagonisti dei film d'animazione. **W.I.T.C.H.**, lanciato nel 2001, divenne ben presto un fenomeno planetario e transmediale. E, sulla scia di questo successo-

# Monster Allergy

Tra i frutti più maturi dell'innovativa stagione vissuta dal fumetto Disney a cavallo tra i due millenni, **Monster Allergy** conquistò i lettori dell'epoca grazie al mix tra commedia e horror, alla leggerezza con cui sapeva trattare temi "forti" e a disegni che recepivano la lezione dei migliori mangaka senza dimenticare la grande scuola italiana. Un gioiellino finito troppo presto, che sta finalmente per tornare

di Augusto Altobelli



# Una storia mostruosa



ne, nell'ottobre 2003 vide la luce **Monster Allergy**, primo fumetto pubblicato sotto l'etichetta **Buena Vista Comics**, quasi a voler sottolineare lo scarto esistente tra la nuova serie e molti dei criteri narrativi che, da sempre, avevano governato il mondo Disney.

### Tra risate e spaventi

Ideato dalla coppia **Katja Centomo & Francesco Artibani**, con il contributo artistico di **Alessandro Barbucci** e **Barbara Canepa**, *Monster Allergy* colpì immediatamente il pubblico dell'epoca con i suoi toni da commedia horror, capace di saltabeccare con disinvoltura tra siparietti comici e sequenze non prive di pathos, in cui facevano spesso e volentieri capolino tematiche forti come per esempio la morte, assolutamente irrivalenti per un fumetto che, bene o male, era pur sempre riconducibile all'orbita Disney. In questo territorio di confine, perennemente in bilico tra risate e brividi (seppure con una netta prevalenza delle prime), si muovevano i due protagonisti: **Zick**, ragazzino timido e introverso, afflitto da un imprecisato numero di allergie, che viveva con la madre e i fantasmi dei nonni, parlava con il gatto (che rispondeva!) ed era l'unico in grado di vedere gli esseri mostruosi che si aggiravano per il quartiere, e la sua nuova vicina di casa **Elena Patata**, che a partire dal primo numero avrebbe condiviso con lui una serie di rocambolesche avventure a cavallo tra il mondo degli umani e quello dei mostri.

### Matite, penne & pennelli

Detto del ricco cast di comprimari messo in scena da Centomo e Artibani, ancora una volta equamente suddiviso tra personaggi rassicuranti e "cicciosetti" e altri francamente inquietanti, va aggiunto che fin da subito uno dei principali punti di forza di *Monster Allergy* si rivelò essere la parte artistica. A cominciare ovviamente dai disegni, che, pur guardando ai manga "addomesticati" da Disney, seppero risultare raffinati quanto basta da superare gli angusti confini di un apprezzamento esclusivamente adolescenziale. Merito dell'attento lavoro di su-

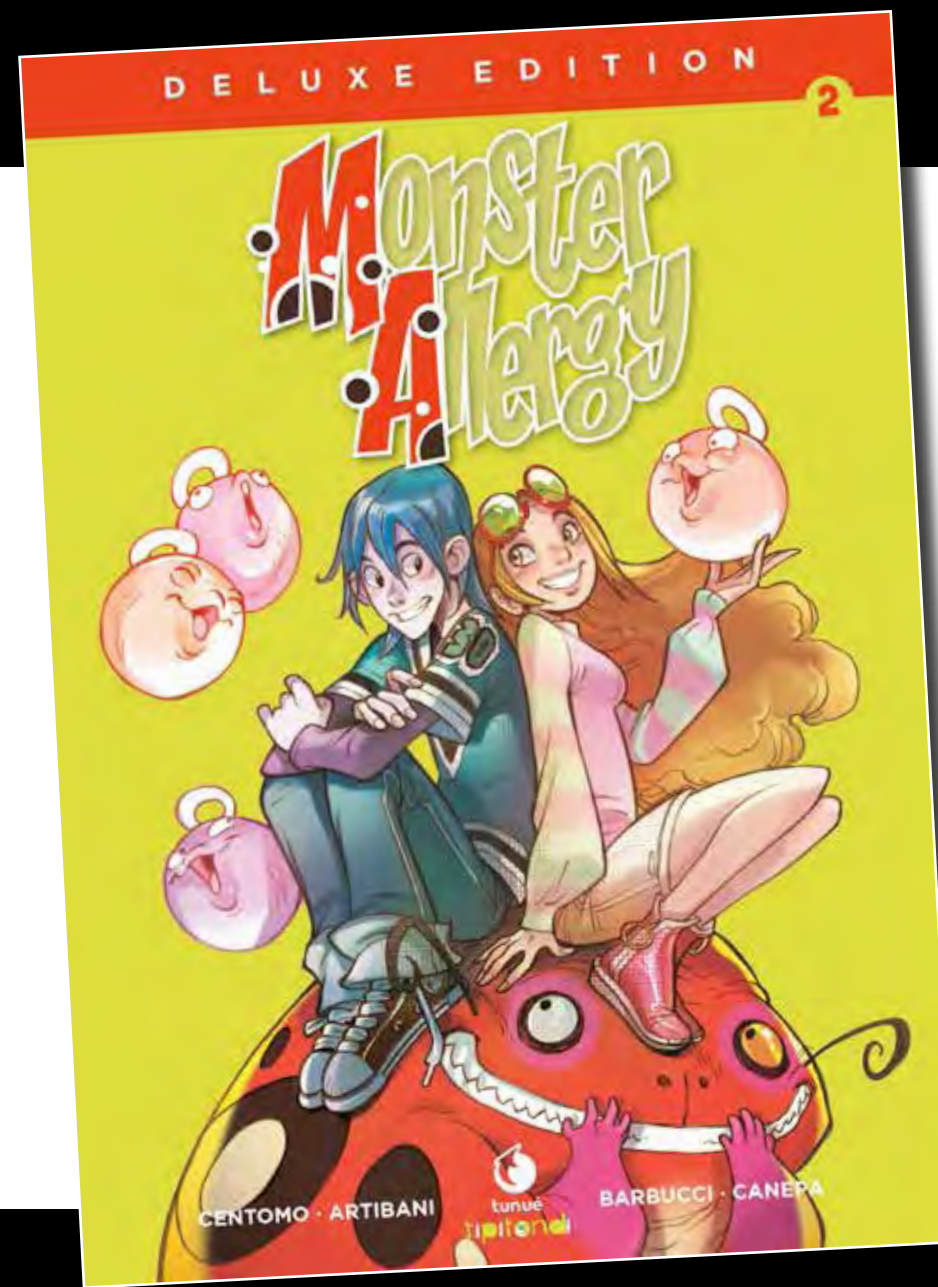


pervisione condotto da Barbucci, che dopo aver disegnato personalmente l'albo d'esordio avrebbe passato la matita ad altri valenti colleghi come **Giovanni Rigano**, **Alessio Coppola** e **Daniel Vetro**. Rileggendo oggi le recensioni dell'epoca, poi, non stupisce il plauso unanime riscosso dai colori di **Barbara Canepa**, capaci di rendere al meglio la peculiare atmosfera di **Oldmill Village**, variopinta ma quasi sommersa, un po' polverosa ma mai troppo smorta.

E visto che siamo in tema di "bei nomi", come non ricordare qui almeno alcuni degli sceneggiatori che hanno affiancato Artibani nel corso della serie? Da **Bruno Enna**, che firmò tra l'altro uno degli episodi più belli e intensi, *L'anguana di Er* (numero 11), a **Luca Enoch** e **Michele Medda**, fino al compianto **Lorenzo Bartoli**.

### Un ritorno a lungo atteso

Nonostante un riscontro che lo portò a essere pubblicato anche in Francia, Germania e Sud America



e che diede origine a due serie a cartoni animati prodotte da **Rainbow**, *Monster Allergy* scomparve improvvisamente dalle edicole italiane all'inizio del 2006, dopo l'uscita del ventinovesimo numero. Un addio che lasciò disorientati i lettori, anche perché non tutti gli snodi narrativi vennero portati ad adeguata risoluzione. E la ristampa dei primi albi, curata da **GP Publishing** tra il 2011 e il 2012, servì a lenire solo temporaneamente la nostalgia dei fans. I quali, però, hanno oggi finalmente motivo di gioire: l'imponente operazione di recupero integrale messa in atto da **Tunué**, impreziosita dalla pubblicazione del **trentesimo episodio inedito e conclusivo**, promette infatti di rendere giustizia a una delle più interessanti serie italiane degli anni Duemila, salvandola dal dimenticatoio in cui altrimenti rischiava di essere relegata. Bentornati a Oldmill, quindi: ci sarà (ancora) da divertirsi...

## Monster Allergy per me...

**Quale è stato l'impatto che, nel 2003, una serie innovativa come *Monster Allergy* ebbe sui lettori più giovani, cresciuti a pane e Topolino? Un bambino di allora, oggi comics-addicted ventunenne, ricorda le emozioni di quei giorni, e il modo in cui la saga di Zick & C. cambiò per sempre la sua percezione dei fumetti**

di **Federico De Rosa**

**T**utti noi fumettofili abbiamo nel cuore un albo o una serie che ha segnato in modo decisivo il nostro percorso di lettori. Per me, non ho dubbi, questo ruolo "propedeutico" lo ha ricoperto **Monster Allergy**.

Era il 2003 quando mio padre – impegnato nella meritoria missione di trasmettermi, oltre a quello per l'Inter, anche l'amore per i comics – decise di regalarmi il primo numero di questa nuova serie: io allora ero un bambino di nove anni che divorava un **Geronimo Stilton** dopo l'altro e l'unico fumetto che leggevo regolarmente era l'immane **Topolino** (d'altronde, quale mio coetaneo non lo faceva?). Fu in quel momento che il mio modo di intendere le Nuove Parlati cambiò per sempre. Per la prima volta, mi trovavo tra le mani il numero





d'esordio di una serie e avevo l'occasione di conoscere personaggi mai visti prima, affrontando assieme a loro un vero percorso di crescita e seguendo gli sviluppi narrativi che si sarebbero dipanati albo dopo albo.

Il colpo di fulmine, lo ricordo bene, fu immediato: **Francesco Artibani** e **Katja Centomo** erano riusciti a creare il **perfetto mix** tra la spensierata leggerezza topoliniana a cui ero abituato e una semicomplessa continuity, che sarebbe diventata un punto saldo nelle mie successive letture.

L'evoluzione dei protagonisti mi sembrava allo stesso tempo inedita e naturale: il timido e scontroso **Zick**, storia dopo storia, riusciva trasformarsi in un eroe coraggioso e volitivo, mentre la solare **Elena Patata** affrontava situazioni drammatiche che l'aiutavano a diventare più forte di quanto avrei mai potuto immaginare. Tutto ciò non ha fatto che favorire la mia immedesimazione ed empatia nei loro confronti: ecco che cosa intendeva papà quando parlava di "eroi di carta"!

Ovviamente non poteva mancare una sana dose di ironia (eravamo pur sempre in un fumetto Disney...), spesso e volentieri portata dallo strano e buffissimo **Bombo**, uno dei tanti mostri della casa di Zick.

Altra svolta importante: *Monster Allergy* mi ha introdotto al concetto di **nemesi fumettistica**. Sono stati davvero tanti i nemici che ho visto sfilare davanti a Zick & C.: e se i primi potevano essere considerati cattivi quasi "alla mano", verso la fine della serie hanno preso il sopravvento esseri malvagi fino al midollo, degni (con le dovute proporzioni) di fare concorrenza al **Dottor Destino** o a **Darkseid**. Insomma, l'avete capito: *Monster Allergy* per me non è stata solo una lettura, ma il ponte di collegamento (una specie di Bifrost esistenziale...) tra il bimbo che leggeva fumetti di tanto in tanto come passatempo e l'adolescente prima e il ragazzo poi che ha fatto di questi la sua più grande passione. Senza la saga di Centomo e Artibani (affiancati dagli ottimi artisti **Alessandro Barbucci** e **Barbara Canepa**) non mi

sarei mai affacciato al mondo dei comics supereroistici **Marvel** e **DC**, in cui sguazzo serenamente ormai da anni, e quasi certamente non starei nemmeno scrivendo questo pezzo per *Sbam*.

*Monster Allergy* mi ha insegnato a godere di tantissime cose, una più bella dell'altra: lo shock per il finale di un episodio e l'attesa spasmodica per l'arrivo in edicola del nuovo numero; l'affezione verso i protagonisti e l'emozione nel vederli fare cose incredibili e inaspettate; la possibilità di immergersi in un mondo totalmente nuovo, regolato da leggi diverse da quelle della vita di tutti i giorni. In poche parole, è grazie a questo fumetto che ho scoperto il *sense of wonder* che ogni lettore cerca in un albo. Ecco perché non posso che essere strafelice del ritorno di questa mitica serie e nutrire la speranza che possa rappresentare per tanti bambini di oggi la stessa "rivelazione" che è stata per me dodici anni or sono. Inoltre, inutile dirlo, attendo trepidante il **fatidico trentesimo numero inedito**, per vedere finalmente "come va a finire". Bentornato *Monster Allergy*, e grazie di tutto!



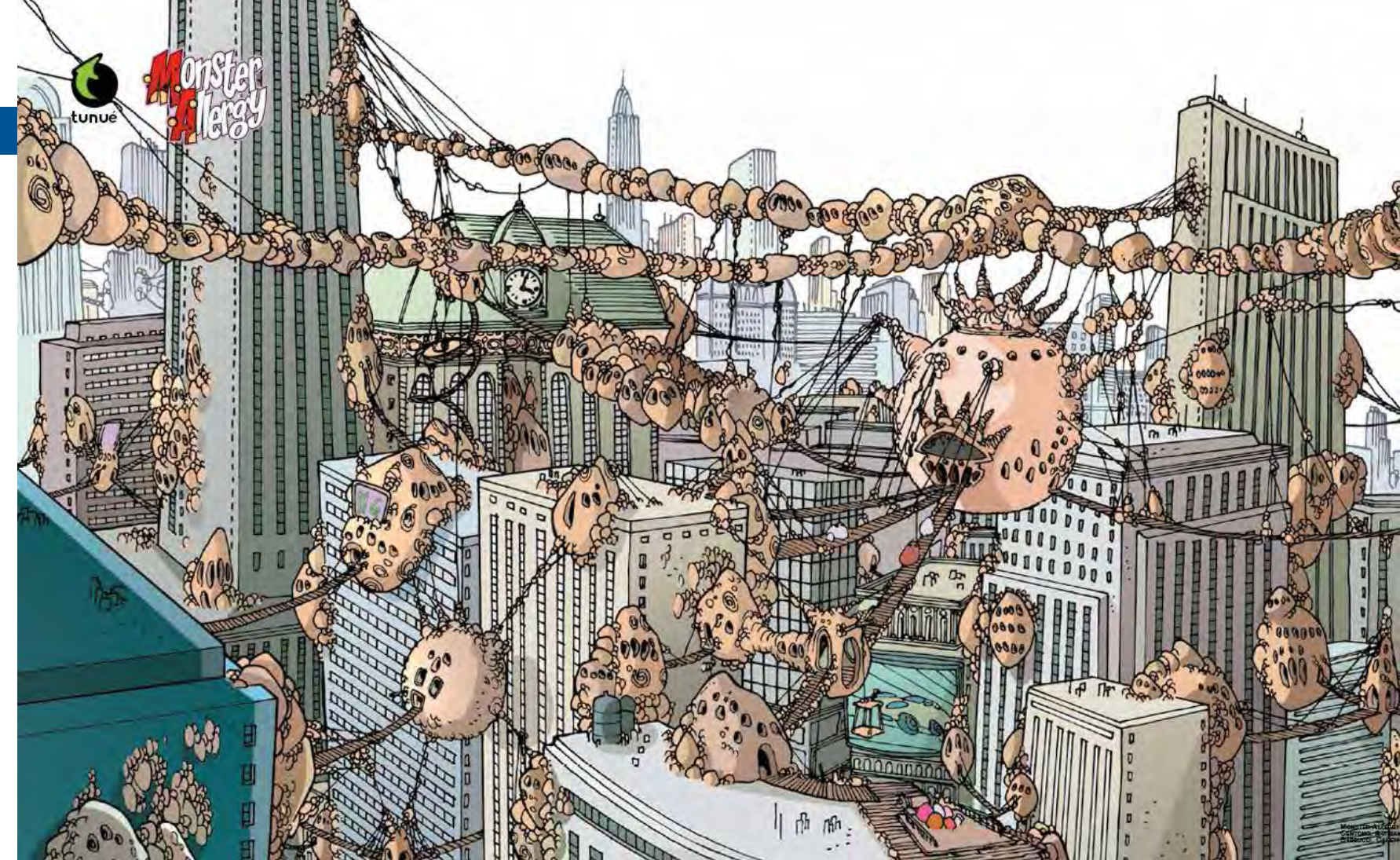


# Katja CENTOMO

Quattro chiacchiere con la scrittrice che, insieme al collega e marito **Francesco Artibani**, ha dato vita al fantastico mondo di **Zick, Elena** e dei loro mostruosi compari. E che, a tanti anni di distanza, è stata ben lieta di riprendere la penna per creare la loro avventura definitiva

di Marco De Rosa

**È** un fatto: se è vero che un autore rimane eternamente legato a tutti i personaggi e le storie che ha creato, con alcuni di questi il vincolo si rivela particolarmente solido. Né il trascorrere degli anni, né l'accavallarsi dei successivi impegni riescono a scalfirlo: e così, non appena se ne presenta l'occasione, l'autore in questione si rimette volentieri al lavoro su queste sue creature predilette, felice di poterle riportare alla ribalta a beneficio sia dei vecchi che dei nuovi lettori. Questo, più o meno, è accaduto a **Katja Centomo** con **Monster Allergy**, serie da lei creata all'alba degli anni Duemila insieme al compagno di vita e di lavoro **Francesco Artibani**. Un fumetto verso cui la scrittrice aostana ha sempre dichiarato un affetto tutto particolare: alla



vigilia del grande ritorno targato **Tunué**, l'abbiamo incontrata per farci raccontare le sue impressioni e le sue emozioni.

**Cominciamo... dall'inizio: come nacque, all'epoca, l'idea di una serie a suo modo "rivoluzionaria" come *Monster Allergy*? Quali le principali fonti d'ispirazione?**

L'idea è nata in un lungo viaggio in macchina. Molti progetti miei e di Francesco (Artibani - Ndr) sono nati durante le trasferte in giro per l'Italia. Era

un momento in cui avevamo l'opportunità di creare qualcosa di nostro e, stufo delle indicazioni puntigliose, assillanti, perentorie, spesso contraddittorie e incoerenti, alchimie ottenute da indagini di mercato, riunioni al vertice ed epifanie sotto l'effetto di superalcolici, con cui i committenti ordinavano di costruire le loro serie per i bambini d'oggi, abbiamo deciso di goderci il piacere di inventare semplicemente quello che a noi, da ragazzini, sarebbe piaciuto leggere. Ognuno di noi, anche **Alessandro e Barbara (Barbucci e Canepa - Ndr)**, una volta ac-

Monster...  
authors!

Katja Centomo

Francesco Artibani

Alessandro Barbucci

Barbara Canepa



colto l'invito a creare l'altra metà di quel mondo, si è ispirato ai generi, agli autori, ai film e ai libri che più amava: storie di fantasmi, ghost movie come *Il Sesto Senso* o *The Others*, ma anche *Guerre Stellari*, *Il Signore degli Anelli*, i cartoni animati della nostra infanzia, Asterix, i supereroi... tutto mescolato nel mondo folle di Bibbur-si.

**Che cosa ricordi della fase di gestazione e creazione della serie? Aneddoti significativi, difficoltà particolari...**

Come diciamo spesso, è bastato aprire il sipario sul mondo di *Monster Allergy*, perché i personaggi prendessero vita e si inventassero quasi da soli. Quindi nessuna difficoltà in quel senso. Complicato è stato creare il meccanismo con cui sostenere la produzione di un fumetto mensile, unendo i finanziamenti di editori e produttori diversi e convincendoli a investire sulla serie (la Disney copriva solo una parte delle spese, il resto si doveva trovare e



amministrare). Un anno di lavoro è occorso solo per mettere in piedi una macchina produttiva che oggi si chiama **Red Whale**.

Altri aneddoti? Nel viaggio in macchina in cui arrivò l'idea, avevamo in arrivo anche Elena, che nella foto dell'ecografia sembrava una patatina. All'appuntamento decisivo negli uffici della **Soleil** di Tolone, il primo editore che ha pubblicato la serie, Francesco mi aspettava fuori con la bimba di pochi mesi in carrozzina. Io mi fingeva donna-manager, ma appena le segretarie di redazione seppero che c'era la pupa al di là della porta, corsero a vederla e nelle sale esplose un ululato di gioiosi guaiti femminili. L'editore, molto imbarazzato, cercava di far finta di niente.

Alla chiusura del primo magazine Disney, invece, era appena arrivato Leonardo e completai l'ultima revisione di bozze con il computer sul letto del reparto maternità: le altre neo-mamme pensavano fossi pazza!

## Tre domande a... **Alessandro Barbucci**

**Potevamo confezionare uno speciale su *Monster Allergy* senza dare spazio al creatore grafico della serie? Certo che no! Ecco quindi un sintetico botta & risposta con il disegnatore genovese**

**Nel trentesimo episodio inedito dobbiamo aspettarci novità in termini di disegno rispetto agli albi precedenti? E se sì, quali?**

*Per quanto riguarda il disegno non ho voluto cambiare molto rispetto agli albi precedenti. Ho preso in considerazione l'ipotesi di fare qualcosa di completamente diverso, ma alla fine ho preferito mantenere una coerenza. Però mi sono accorto che il segno è comunque diventato un po' più morbido. Probabilmente questo è il frutto del mio lavoro degli ultimi anni sulla serie Ekho - Mondo Specchio.*

**All'epoca del debutto della serie, c'è stato un personaggio che ti ha particolarmente impegnato per quanto riguarda la resa grafica e il character design?**

*Il personaggio più impegnativo è stato probabilmente Elena. Per crearla ho dovuto tenere conto che sarebbe stata quasi sempre "in scena" insieme a Zick. Per cui, ho scelto di giocare con i contra-*

*sti: lui è tutto linee spigolose e colori freddi, mentre per lei ho scelto tutte linee morbide (la testa è quasi una sfera!) e colori caldi, fino all'estremo dei capelli color carota.*

*Anche i mostri non sono stati facili. Volevo evitare i luoghi comuni, i mostri già visti e stravisti, e non è semplice inventare qualcosa di nuovo in un campo dove sembra sia stato detto già tutto. Allora ho messo subito da parte i cliché come zanne, peli e unghie. Mi sono ispirato invece al mondo dei batraci: colori sgargianti, pelle liscia. Bombo è ispirato a una salamandra e un po' anche ai dipinti di Mirò, un pittore molto amato da bambini.*

**Oltre a *Monster Allergy*, hai partecipato all'avventura editoriale di *PK* e *W.I.T.C.H.*, altre due serie-simbolo della Disney a cavallo tra secondo e terzo millennio. Che cosa ricordi di quel periodo? E in che misura queste esperienze hanno contribuito all'evoluzione del tuo stile?**

*Ricordo un grande entusiasmo da parte di tutti gli artisti. Finalmente ci si poteva confrontare con serie più ambiziose, con personaggi più adulti e più complessi. Purtroppo l'entusiasmo si schiantò contro il muro della "burocrazia" di una multinazionale come la Walt Disney Company. Molti artisti furono delusi quando scoprirono che gli veniva chiesto uno sforzo creativo enorme, ma che a questo non avrebbe corrisposto un trattamento adeguato. Per Disney restavamo degli "operai" privi di creatività propria, utili solo a mettere su carta i loro prodotti, nonostante ciò non corrispondesse a verità. Per me la situazione divenne ben presto inaccettabile e preferii continuare la mia carriera in Francia, dove gli artisti vengono riconosciuti come autori delle proprie creazioni e non trattati come macchine. Riguardo al mio stile, ha subito un'evoluzione costante indipendentemente dal committente. Piuttosto, senza falsa modestia, direi che il mio stile ha contribuito, e notevolmente, all'evoluzione dei prodotti Disney.*



**Monster Allergy è ancora oggi un fumetto "cult", come dimostra l'attesa che circonda la nuova edizione di Tunué: quali sono, a tuo avviso, i motivi di un simile, duraturo interesse?**

Spero che i giovani lettori di allora abbiano avvertito la passione che abbiamo messo in *Monster Allergy*. Tutti quelli che ci hanno lavorato lo hanno fatto, e credo che questo si senta. Si sente l'amore ma anche il divertimento con cui sceneggiatori, disegnatori, inchiostriatori, coloristi, coordinatori, redattori e grafici hanno partecipato a questa avventura. Forse questo sentimento, l'affetto di cui sono impregnate le pagine, è stato percepito dai lettori e ha creato con loro un legame che ha resistito nel tempo.

**Come e quando è nata l'idea di un'edizione integrale che comprendesse anche il trentesimo numero inedito? E che cosa vi ha indotto ad accettare la proposta di Tunué?**

L'idea di un'edizione integrale noi ce l'avevamo da tempo, perché a mio parere la macrotrama di *Monster Allergy* è molto più godibile se si possono leggere tutti gli episodi uno dopo l'altro. Però serviva la proposta giusta al momento giusto, e questa è arrivata da Tunué. La loro volontà di fare il trentesimo numero è stata la dimostrazione che ci credevano sul serio ed erano l'editore che aspettavamo.

**Nel mondo del fumetto, e non solo in quello, i ritorni portano sempre con sé una certa dose di rischio. Hai qualche timore che questo "secondo debutto" possa deludere il pubblico del 2015?**

No, non ho nessun timore. Primo, perché sono certa che il pubblico non sarà deluso; secondo, perché è stato così bello farlo, che lo rifarei di nuovo anche per un lettore solo.

**Veniamo all'episodio inedito: dobbiamo aspettarci una conclusione definitiva o piuttosto un finale "aperto", che potrebbe in futuro anche trasformarsi in un nuovo inizio?**

In ogni fine c'è sempre un nuovo inizio. Ah, ah! È abbastanza criptica questa? Allora beccatevi anche 'sto Lavoisier: nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma!

**Nell'ambito della tua carriera, che cosa ha rappresentato e rappresenta *Monster Allergy*? C'è qualche personaggio della serie a cui ti senti particolarmente legata?**

In questo momento un punto di partenza e un punto di arrivo, un mondo in cui mi sento sempre a casa. Ogni personaggio che abbiamo creato è legato a qualcosa, a qualcuno, a qualche luogo che fa parte della mia vita... quindi sono affezionata un po' a tutti. A **Zick** perché è come mi sentivo io in certi momenti alle elementari (una bambina strana che

vedeva cose che gli altri non vedevano), **Elena** perché si chiama Elena e perché reagisce come reagivo io alle elementari (cioè scatenavo delle risse; io e Barbara abbiamo questa cosa in comune...), **Timothy** era il nome del mio gatto, **Plinius-plus** è ispirato a mio padre Plinio, quasi tutti i cognomi dei domatori sono luoghi della Valle d'Aosta, mia terra natale, **Bim-bombak** mi fa ridere come ridiamo io e mia sorella, che ne ha scritto le storie, e **Bombo**... come si fa a non essere affezionati a Bombo?

**Insieme a *PK* e *W.I.T.C.H.*, *Monster Allergy* costituisce uno dei prodotti più innovativi della Disney a cavallo tra i due millenni. Quali le eredità più significative che quella stagione ha lasciato al fumetto disneyano di oggi e, più in generale, al fumetto italiano?**

*Monster Allergy* è stato il primo contratto di Disney Company Italia che prevedesse diritti d'autore (grazie anche al sacrificio di serie precedenti)... Direi che non è poco!

## La parola all'editore

**Il ritorno in pompa magna di *Monster Allergy*, per il quale stanno spasimando legioni di fan, non sarebbe stato possibile senza il coraggio (e l'incoscienza?) di una casa editrice come Tunué, che fin dall'inizio ha creduto fortemente in questo progetto. Il direttore editoriale Massimiliano Clemente ce ne svela la genesi e tutti i dettagli**

di Marco De Rosa

**C**he, a quasi un decennio dall'uscita dell'ultimo numero, *Monster Allergy* meritasse non solo un recupero, ma anche e soprattutto una degna conclusione, era opinione condivisa dal 100% dei fumettotitoli nostrani, addetti ai lavori compresi. Serviva, però, l'editore giusto: abbastanza **appassionato** da riconoscere il valore storico e artistico della serie; abbastanza **coraggioso** da lanciarsi nel progetto senza timore di deludere le altissime aspettative dei fan; abbastanza **competente** da dare al tutto la migliore veste editoriale possibile. In una parola, serviva un editore come **Tunué**. Il vostro valoroso *Sbam*-redattore ha quindi intercettato il direttore editoriale **Massimiliano Clemente** per farsi raccontare tutto, ma proprio tutto, sul *Monster Allergy* del 2015.

**Come è nata l'idea di recuperare e concludere la saga di *Monster Allergy*?**

Già da diverso tempo eravamo in contatto con Katja Centomo e Francesco Artibani, che giudichiamo due delle migliori penne fumettistiche in circolazione, per avviare con loro una collaborazione per la no-







## Il Gioco dell'oca

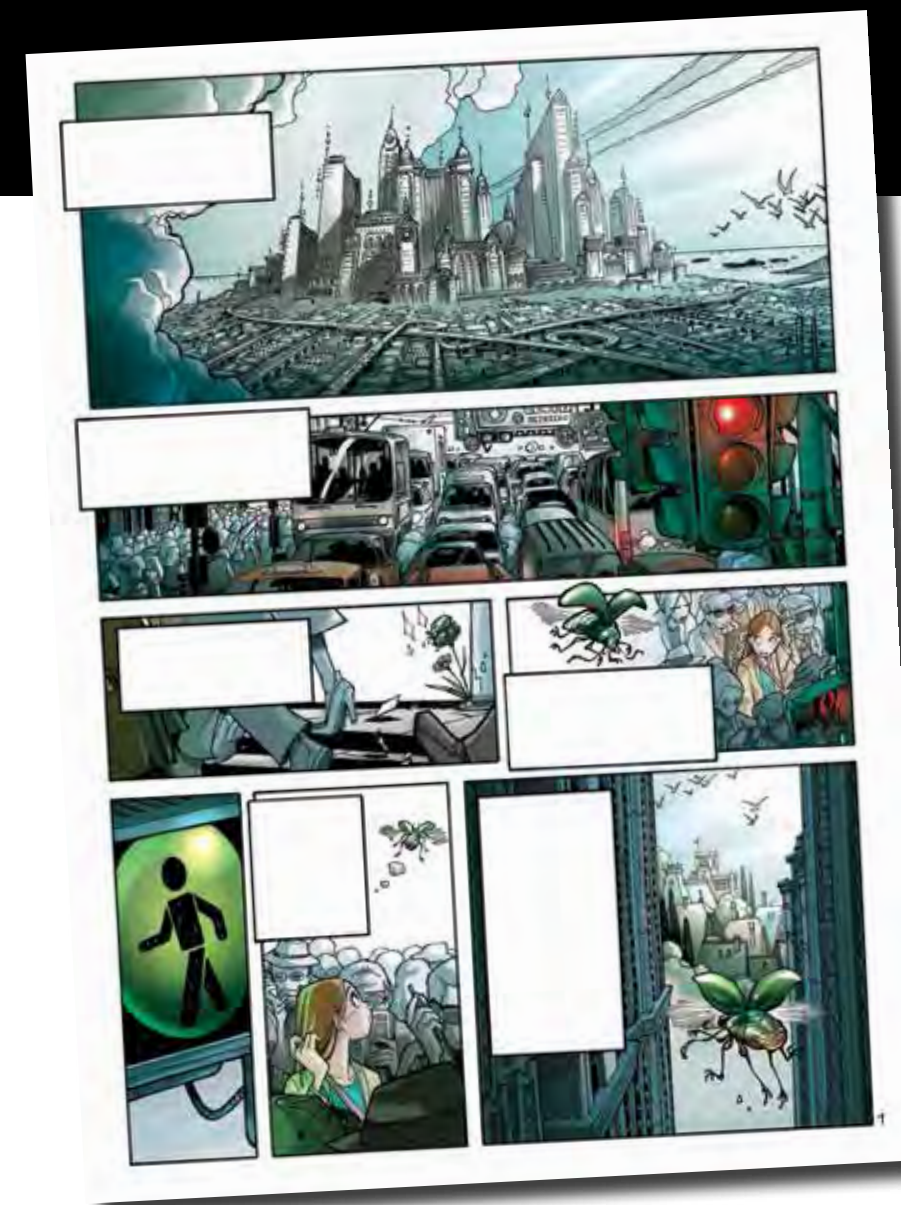
Non solo *Monster Allergy*: tra le prossime novità Tunué c'è anche questo graphic novel di **Stefano Munarini** e **Mauro Ferrero**.

«Farsi passare per fumettista era venuta a Jason così, per sfuggire al grigiore della sua vita» spiega la sinossi. «Per un po' è stato fantastico, la sua finta carriera lo ha portato in giro per gli States e per il mondo senza problemi: tanto doveva solo firmare gli albi degli autori per i quali di volta in volta si spacciava, e poi arrivava la cena a scrocco. Finché una fan con cui ha avuto una conoscenza più "approfondita" non ha innescato una serie di eventi che lo hanno fatto scoprire. In breve, tutto precipita e Jason si becca cinque anni di galera. È come un agnello in un branco di lupi, eppure per cavarsi di impaccio, un giorno, ritira fuori la storia del fumettista...

Jason non lo sa ancora, ma già da un po' è iniziato il suo sgheppo cammino verso la maturazione, in questo romanzo di formazione davvero inusuale».

Da novembre 2015 in fumetteria e libreria.

stra collana **Tipitondi** (che propone fumetti rivolti a un pubblico di giovani e giovanissimi - Ndr). Abbiamo quindi iniziato una serie di incontri e discussioni su vari progetti: tra questi non poteva mancare *Monster Allergy*, un piccolo classico italiano assente dagli scaffali da molti anni, che probabilmente le nuove generazioni non avevano mai avuto la possibilità di leggere. Come tutti i classici, ritenevamo invece giusto che fosse sempre disponibile in libreria, a disposizione di chiunque lo volesse recuperare o conoscere per la prima volta. Partendo da queste premesse, abbiamo cominciato a ragionare sulla fattibilità dell'idea e su come organizzare editorialmente le uscite. Lavorare sull'episodio inedito, poi, ci è sembrato il modo migliore per riproporre la serie: non una semplice riedizione, ma una nuova produzione con un parco autori di livello internazionale, così da dare a *Monster Allergy* la conclusione che meritava.



**Parlavi, giustamente, di *Monster Allergy* come di un piccolo classico: quali sono, a tuo giudizio, le caratteristiche che lo rendono tale?**

*Monster Allergy* ha saputo rivolgersi ai lettori più giovani e ai teenager in un modo innovativo per l'epoca in cui è uscito, soprattutto per un prodotto che, non dimentichiamolo, era pur sempre nato in casa Disney. La cosa che colpisce fin dalla prima lettura è che in questo fumetto si parla di morte, si usa un linguaggio concreto, reale e in alcuni casi anche forte. Si cerca insomma di rapportarsi a un pubblico giovane e giovanissimo senza quei vincoli che, spesso, finiscono per limitare prodotti simili: questo rende *Monster Allergy* una proposta estremamente attuale, e molto in sintonia con quella che è la filosofia editoriale dei nostri *Tipitondi*.

**Nel mondo del fumetto, i ritorni portano spesso con sé una certa dose di rischio, specie quando le aspettative sono alte. Non temi che *Monster Allergy* possa in qualche misura deludere il pubblico del 2015?**

Al contrario. Penso anzi che il nuovo lettore, avvicinando la serie per la prima volta, possa rimanere

affascinato, conquistato dalla storia, dallo spessore dei personaggi, dalla qualità della sceneggiatura e dei disegni. In più, non dimentichiamolo, c'è *Il cimitero dei domatori*, l'episodio inedito che rappresenta la vera, autentica conclusione della saga: un regalo per i tanti vecchi lettori che aspettavano da anni di scoprire come si sarebbero sciolti i nodi rimasti in sospeso nel numero 29, e che chiude il cerchio rendendo questa edizione di *Monster Allergy* un prodotto autonomo e definitivo. Un prodotto che, e qui rimango volutamente nel vago, potrebbe però un domani anche aprire altre porte, costituire forse un nuovo punto di partenza...

**Il recupero di *Monster Allergy* sarà un'operazione editoriale articolata: puoi riassumere le diverse uscite che la comporranno?**

Per cominciare ci saranno i due volumi *De Luxe Edition*, che raccoglieranno integralmente la serie: 15 episodi nel primo e 15 nel secondo, compreso il trentesimo numero inedito. Entrambi conterranno anche le storie di raccordo, le storie brevi, schede dei personaggi e contributi critici inediti. Il primo verrà presentato a *Lucca Comics*, il secondo uscirà



## Aldo Manuzio

Non solo Monster Allergy (bis): tra le prossime novità Tunué ecco anche la biografia a fumetti di **Aldo Manuzio**, prototipografo tra i più grandi in assoluto. A lui sono attribuite innovazioni che si sono rivelate decisive perché **il libro** divenisse l'oggetto che conosciamo.

In quest'opera, il piano temporale della vicenda biografica dell'editore e dell'umanista s'intreccia con quello di due giovani d'oggi, in un continuo gioco di rimandi e dissolvenze. Luigi e Caterina, infatti, si conoscono a Venezia e ripercorrono le stesse strade di Aldo, calandoci nel mezzo di quelle sfide, e vicende personali, che l'hanno trasformato in uno dei padri della nostra cultura.

Così, i disegni acquerellati di **Gaspard Njock**, e le parole di **Andrea Aprile** raccontano come il sapere universale del mondo classico continui a illuminare il nostro immaginario e come l'amore per i libri possa creare un legame indissolubile tra persone di generazioni diverse. 112 pp a colori, euro 16,90.



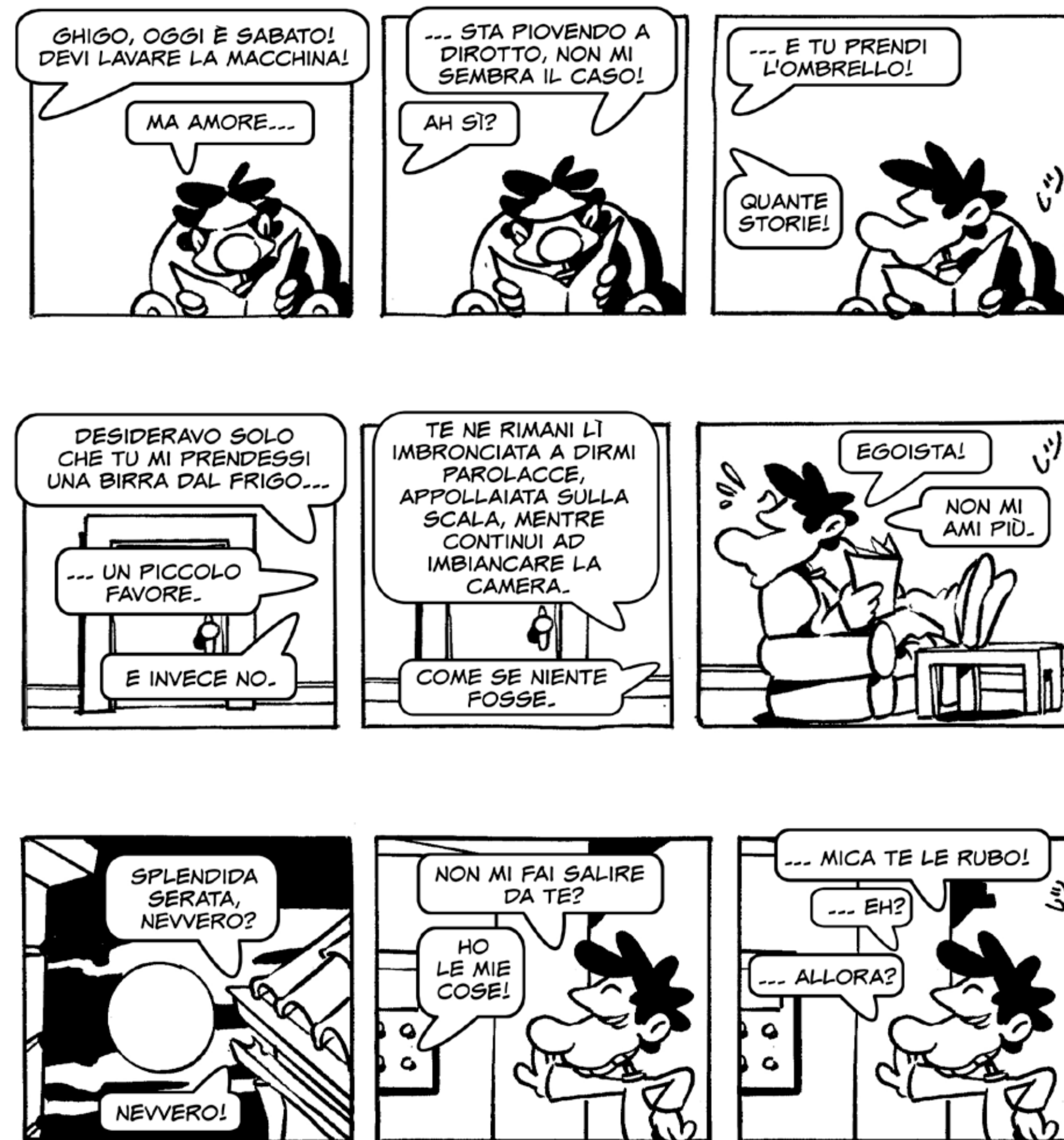
come strenna a dicembre. Oltre a questi è previsto anche un terzo volume di **Extra**, ancora in fase di progettazione, che sarà disponibile solamente nell'edizione in cofanetto a tiratura limitata e per le prenotazioni effettuate in libreria e fumetteria. Per andare incontro alle esigenze di chi ha già tutta la collezione e intende completarla senza esborsi eccessivi, pubblicheremo anche l'episodio 30 come **albo singolo**. Infine c'è **Aspettando Monster Allergy**, uno spillato riepilogativo concepito per rinfrescare un po' la memoria dei lettori, già disponibile al prezzo di un euro e con quattro copertine variant.

**Alla luce degli anni trascorsi, nell'episodio inedito dobbiamo aspettarci qualche novità a livello artistico rispetto al resto della serie?**

Una scarto troppo drastico non avrebbe senso e non ci sarà. Però è ovvio che in questi anni gli autori si sono evoluti artisticamente, quindi tanto il disegno quanto la colorazione finiranno per risentirne in una certa misura. Quello che sta per arrivare, insomma, sarà a tutti gli effetti il **Monster Allergy** del 2015!

## ghigo LÙ sfigo

di LAURA STROPPI





# i MYSTERY DI MARTIN RIDDLE

testi: PIERI disegni: FERRETTI & KANT



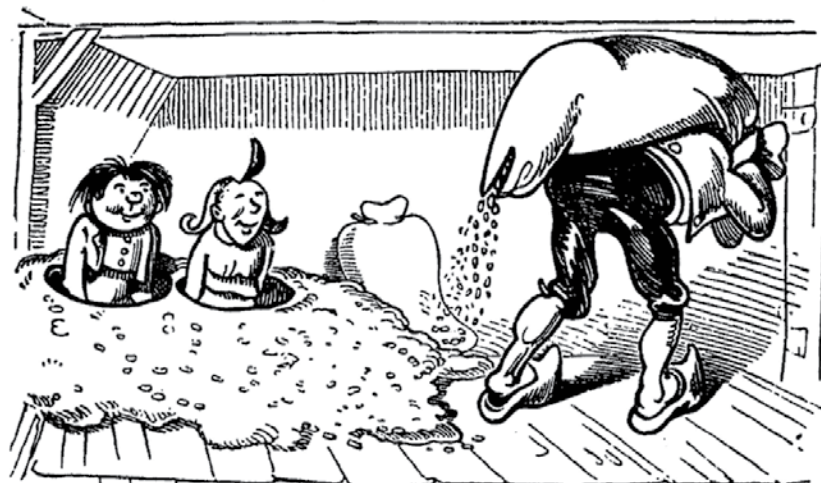


## Max e Moritz

**Q**uando è nato il Fumetto? Dibattito antico e dalle molteplici sfaccettature. In tanti classici volumi di storia della Nona Arte si partiva dalle **miniature medievali**, se non dalla **Colonna Traiana** o addirittura dalle incisioni rupestri e dalle pitture preistoriche! Volendo limitarci all'epoca della stampa popolare, tradizionalmente si fissa la data di nascita delle nostre Nuvolette al **1895**, quando comparve **Yellow Kid**.

Ma certamente non sbagliano i tanti storici che anticipano quella data di tre decenni, arrivando al **1865**. È in quell'anno, infatti, che sul protosettimanale tedesco *Fliegende Blätter* fecero la loro comparsa due ragazzini terribili, anzi, i primissimi esponenti della nobile schiatta dei ragazzini terribili che tanto hanno dato alla storia del Fumetto, da **Bibì e Bibò** a **Calvin**. Si trattava di **Max e Moritz** (*Max und Moritz* nell'originale teutonico), di **Wilhelm Busch** (1832-1908), protagonisti di racconti illustrati in versi rivolti ai lettori giovanissimi. Non un vero e proprio fumetto, quindi, ma qualcosa che comunque gli somiglia parecchio e che a noi Italiani ricorda anche la formula del *Corriere dei Piccoli* degli esordi.

A differenza dei loro colleghi ragazzini terribili successivi, però, Max e Moritz fanno davvero una gran



brutta fine: gli scherzi cui i due bambini sottopongono i loro compaesani sono talmente crudeli (quasi horror, visti oggi) da provocare la terribile vendetta della loro ultima vittima, il panettiere del villaggio. Dopo essere sopravvissuti al suo tentativo di cuocerli nel forno del pane (!), Max e Moritz vengono nuovamente catturati, rinchiusi in un sacco e



letteralmente sminuzzati nella macina da mugnaio, per poi – ridotti a brandelli – finire in pasto alle oche del cortile!

Qualcosa di assolutamente impensabile oggi, ma di grande successo all'epoca della loro uscita. E non solo: col loro humour nero, le sette storie di Max e Moritz sono ancora celeberrime in Germania e spesso protagoniste dei libri di scuola dei bambini. In Italia non sono certo così note, ma il loro indiscutibile valore storico – non solo per il Fumetto – ha spinto l'editore **Castelvecchi** a ristamparle in questo bel volume brossurato di grande formato.

La traduzione proposta è quella di **Giorgio Caproni**, che ribattezza i due protagonisti **Pippo e Peppo**, e grazie al quale «la Germania rurale ottocentesca si trasforma in una non meno feroce provincia italiana. Il linguaggio "aguzzo e pastoso" inventato da Caproni si accompagna così alla studiata crudezza del disegno di Busch, arricchendo di nuove sfumature questo sconcertante capolavoro», come spiega la presentazione.

Per gli appassionati di Storia del Fumetto, come per quelli di cultura popolare in generale, un'occasione davvero imperdibile.

(Antonio Marangi)

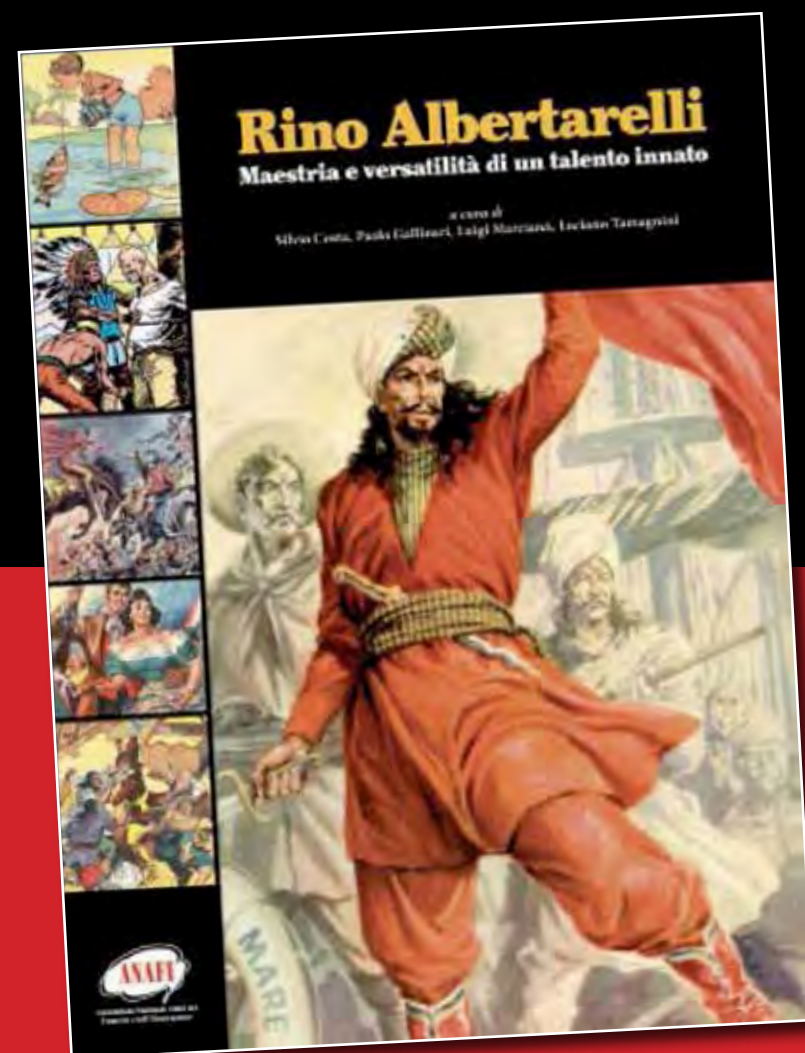
«Max e Moritz è l'opera non solo più famosa, ma anche più inquietante di Busch, perché coglie la riduzione dell'umano là dove ci si attenderebbe di trovare la massima libertà e pienezza e cioè nell'infanzia».

(dall'introduzione di Claudio Magris)

**Wilhelm Busch - Giorgio Caproni**

**Max e Moritz**

64 pp b/n, Castelvecchi Editore 2015, euro 19,50



## Rino Albertarelli

*Un imponente volume monografico dedicato a uno dei maestri assoluti del Fumetto e dell'illustrazione di ogni tempo: Rino Albertarelli (1908-1974). Al suo attivo, una sterminata produzione di fumetti avventurosi, da I Pirati del Pacifico a Capitan Fortuna, da Gino e Gianni al Dottor Faust, fino a I protagonisti del West (dedicata ai vari Toro Seduto, Custer, Billy the Kid...), passando per il suo personaggio più famoso, il cacciatore e guida del West Kit Carson (da non confondersi con il pard di Tex Willer).*

«Si tratta della prima e per ora unica monografia dedicata ad uno dei principali maestri del fumetto italiani, uno dei suoi padri fondatori» spiega la presentazione, «costruita con scrupolo e pazienza sulla base dell'archivio personale della famiglia Albertarelli. 320 pagine a colori che ripercorrono l'avventura umana e artistica di uno degli autori più influenti del secolo nel campo non solo del fumetto ma anche dell'illustrazione».

Il volume è prodotto e distribuito da **Anafi**, l'associazione culturale **Amici del Fumetto**: è acquistabile scrivendo a [info@amicidelfumetto.it](mailto:info@amicidelfumetto.it). Costa 40 euro più spese postali.



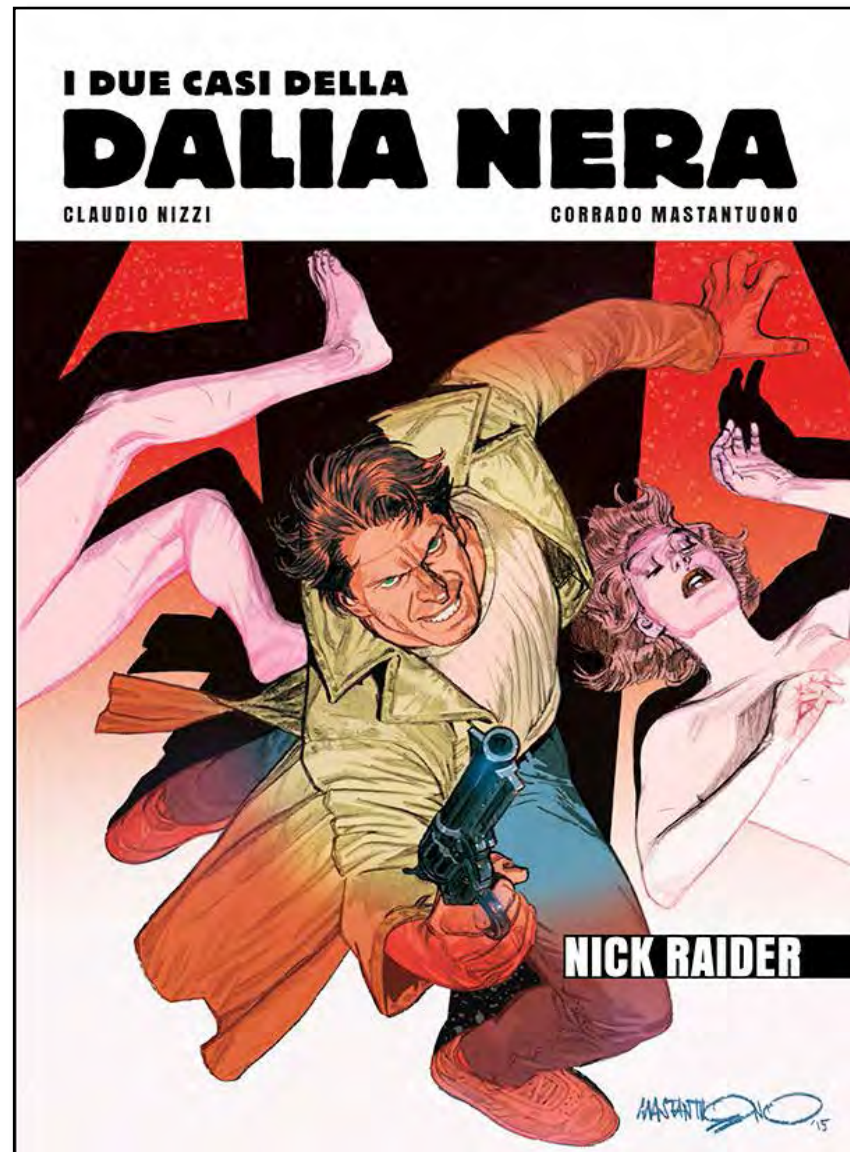
# Nick Raider: i due casi della Dalia Nera

**T**ra i tanti generi letterari ce n'è uno che, pur con le più svariate contaminazioni, ha saputo conquistare lettori di ogni età, gusto ed estrazione sociale: stiamo parlando del **Giallo**, aggettivo coniato in Italia (il binomio genere-colore nasce grazie alla celeberrima collana **Il Giallo Mondadori**) che vede tra i suoi capostipiti nomi leggendari quali Agatha Christie, Ellery Queen, Edgar Allan Poe o Arthur Conan Doyle.

Tra le molteplici "derivazioni" del giallo troviamo il cosiddetto **police procedural**, caratterizzato dal fatto che i protagonisti non sono detectives privati (più o meno in carne) o arzille vecchiette, ma pubblici ufficiali, che effettuano le loro indagini seguendo le procedure standard dettate dalle leggi. Storie dure e violente di uomini come noi, armati solo della loro pistola d'ordinanza e del loro coraggio, vittime talvolta di una burocrazia (o di una politica, a seconda dei casi) insormontabile che lascia l'amaro in bocca al termine dell'avventura.

È in questo filone che si inserisce **Nick Raider**, personaggio creato da **Claudio Nizzi** per la **Sergio Bonelli Editore**, in edicola dal **1988**. Un fumetto decisamente atipico rispetto alla produzione Bonelli degli anni '80: prima di tutto perché l'eroe non era il classico personaggio da copertina (come **Zagor** o **Tex**), ma un normalissimo agente di polizia in cui tutti si potevano identificare; in secondo luogo, poi, perché con Nick fa il suo esordio nella produzione Bonelli il genere giallo, non propriamente amato dal nostro Sergio... Ma d'altronde Nizzi era (ed è tutt'ora) sinonimo di garanzia, lo dimostravano i suoi lavori su **Il Giornalino** e **Tex**: il personaggio avrebbe funzionato. E così fu.

Nick Raider infatti restò nelle edicole per 17 anni, con **200 numeri** regolari all'attivo, **10 speciali** e **10 Almanacchi del Giallo**. Il successo finì quando l'autore



dovette mettere da parte la sua creatura per dedicarsi anima e corpo al ranger più famoso d'Italia (dobbiamo proprio farne il nome...?), lasciando il poliziotto e la sua squadra nelle mani di autori non sempre all'altezza del personaggio e del suo pubblico. Fino a quel momento, infatti, sulle pagine di Nick Raider avevamo visto all'opera (oltre allo stesso Nizzi) fior fiore di sceneggiatori, da **Gino D'Antonio** a **Giancarlo Berardi**, da **Gianfranco Manfredi** a **Tito Faraci**. Anche tra gli illustratori non si scherzava: **Ivo Milazzo**, **Corrado Mastantuono**, **Goran Parlov**, **Sergio Toppi**, **Corrado Roi**... vi bastano?!

Insomma, un vero *parterre de rois*, che negli anni ha accompagnato il nostro detective: e "nostro" è il pronome più azzeccato, dal momento che Nick Raider ha origini italianissime. Suo nonno, **Nicola Raidero**, lasciò il paese d'origine sull'Appennino Tosco-Emiliano (non casualmente terra d'origine di Nizzi) negli anni '20 e si trasferì a New York, dove il suo cognome fu storpiato in Raider.

Il nipote Nick entrerà poi in polizia (per riscattare la memoria del padre) e resterà con la qualifica di agente per tutta la serie.

Come in tutti i *procedural* che si rispettino, Nick agisce insieme ad una squadra di colleghi, che lo affiancano nelle indagini, tra cui spiccano **Marvin Brown** (la sua spalla), **Arthur Rayan** (il suo superiore) e **Jimmy Garnett** (tipica figura del "secchione da distretto", presenza immancabile in ogni centrale di polizia). C'è spazio anche per l'amore nella vita di Nick, grazie alla bella giornalista **Violet McGraw**.

Editorialmente parlando, Nick Raider visse fino a gennaio 2005, lasciando molti rimpianti tra i lettori dopo la chiusura. La collana fu seguita immediatamente da una ristampa firmata **IF**, che durò 38 numeri, e da una successiva miniserie di 4 numeri (sempre targata IF) tra il 2006 ed il 2007.

La graditissima notizia, oggi, è che dopo anni di silenzio il personaggio ritorna sul mercato grazie ad **Allagalla** – casa editrice torinese che ha già al suo attivo il bellissimo volume-intervista *Tex secondo Nizzi* –, che **ristamperà in formato deluxe** le sue storie migliori.

Il primo volume, uscito in settembre ed intitolato **I due casi della Dalia Nera**, ripubblica la storia uscita all'interno dello *Speciale* n. 8 (1996), intitolata *Acque torbide*, scritta da Claudio Nizzi e disegnata da un Corrado Mastantuono in gran forma.



La trama ricalca quella di uno dei più famosi casi d'omicidio della storia d'America (da cui è stato tratto anche un bel film), denominato, appunto *Black Dahlia*; oggi come allora, una ragazza viene ritrovata senza vita. L'omicidio è reso ancor più macabro dal fatto che il suo corpo è orrendamente diviso in due, tranciato violentemente da parte a parte. Per scoprire l'assassino, Nick dovrà scavare nel passato dei protagonisti del racconto fino a risalire, incredibilmente, proprio all'originario delitto del 1947. La verità, a lungo celata, sarà dolorosissima e senza via d'uscita... Un volume che si legge tutto d'un fiato, con un Nizzi ai massimi livelli che tiene il lettore sulla corda fino all'ultima pagina.

Ad impreziosire ulteriormente il tomo troviamo una introduzione "giallistica" di **Moreno Burattini** (che ci parla delle mille ed una sfaccettature del giallo) ed un corposo articolo di **Enrico Cassini**, che ci narra la vera storia della Dalia Nera.

Come direbbe Nick... mondo ladro, è un volume imperdibile!

(Roberto Orzetti)

Claudio Nizzi - Corrado Mastantuono

**Nick Raider: i due casi della Dalia Nera**

160 pp. b/n, Allagalla Editore 2015, euro 20,00



# Great Pacific 2

**I**l mito del **Nuovo Mondo** accompagna l'umanità da secoli. Scoprire una terra vergine, dove non esista ancora nulla e nessuno, dove edificare il *Mondo Ideale*, senza ingiustizie, senza problemi, senza guerre, senza tutto quello che ci può essere di brutto. Certo, ci sarebbe da discutere sui criteri con cui stabilire cosa è bene e cosa no, ma è certo che è proprio su questa base che si sono mosse alcune delle più grandi imprese (e delle più grandi tragedie) dell'umanità. Ma non divagiamo... È proprio l'idea di un *Nuovo Mondo* a fare da ante-fatto all'opera ideata da **Joe Harris** e disegnata da **Martin Morazzo** e di cui vi abbiamo già parlato in occasione dell'uscita del primo volume (vedi *Sbam!* nr. 20).

Riassumendo: il giovane rampollo di una ricchissima famiglia di industriali, **Chas Worthington**, ha preso possesso della nauseabonda, immensa *Grande Chiazza di Immondizia del Pacifico*, l'agglomerato di ogni schifezza caduta nell'oceano e che, per un gioco di correnti, si è raccolta in un unico punto,



creando una gigantesca "isola", tanto compatta da poterci camminare sopra. Camminare? Molto di più, addirittura costruire. Così il giovane Chas ci pianta sopra una bandiera e la dichiara stato sovrano, il **Nuovo Texas**, di cui lui è ovviamente monarca assoluto. Il suo sogno ultra-ecologista è quello di ripulire gli oceani da ogni nefandezza, alla faccia di papà – che lo vedeva a capo dell'azienda di famiglia – e della Comunità Internazionale, che osserva stupita la nascita del nuovo "Stato". Ovviamente non tutto va così liscio e Chas ha già avuto a che fare con animali mutanti (in un ambiente del genere è il minimo che ci si potesse aspettare), strani indigeni che già risiedevano sull'agglomerato e anche una qualche misteriosa formazione militare che cerca di eliminarlo... Fedelissimo al suo fianco c'è solo l'amicone di sempre, **Alex**, ora anche suo "segretario di stato".

All'inizio di questo secondo volume, scopriamo che il Nuovo Texas ha attirato in pochi mesi alcune centinaia di "pionieri", che si sono stabiliti sull'isola e che seguono le direttive di un "governo", presieduto da un giovane Worthington impegnatissimo per farsi riconoscere dall'ONU come nazione sovrana.

I problemi di Chas però sono notevolmente aumentati: i suoi "ministri" annusano il potere e agiscono di conseguenza, il suo modo di gestire il neo-Stato scatena dei terroristi interni (interni?), subisce un paio di attentati... Inoltre, per evitare l'isolamento internazionale, tenta di stringere alleanze con altri Paesi, ma al suo appello risponde solo il truce regime di uno staterello non propriamente democratico. E oltre a tutto questo: cosa succede nel fondo dell'oceano, sotto i piedi degli abitanti del Nuovo Texas?

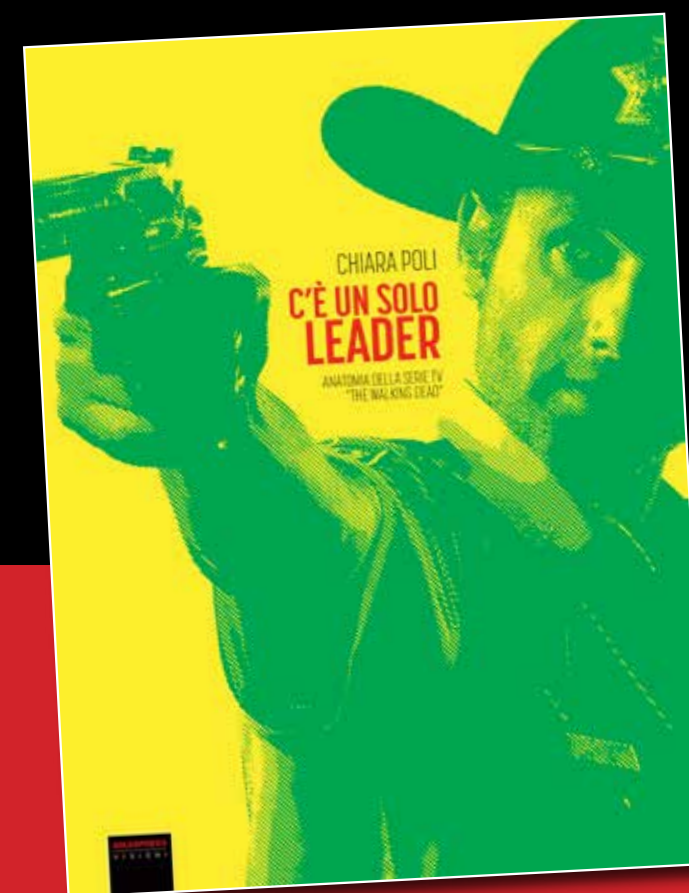
Un (bel) po' western (non a caso parlavamo di *Nuovo Mondo* da conquistare...) e un po' di fantascienza per questa storia che trova anche il tempo di affrontare molteplici sotto-temi: oltre a quello – evidente – dell'ecologia, anche aspetti politici e sociali, gli equilibri (e le storture) del consesso delle nazioni del mondo, i rapporti tra governanti e governati, quelli tra nuovi abitanti e residenti autoctoni... Una storia che potremmo definire *social-fantascientifica*, quindi, dalla lettura godibile (tanto che si può certamente perdonare qualche piccolo luogo comune qua e là) e ben disegnata, che lascia molti punti in sospeso, perfetti per creare l'attesa stile "riusciranno i nostri eroi...". Compresa la domanda delle domande: dove vuole davvero arrivare Chas?

(Domenico Marinelli)

Joe Harris - Martin Morazzo

**Great Pacific vol. 2 - Costruire una nazione**

160 pp, saldaPress 2015, euro 15,90



## Tutto (ma proprio tutto) sul TWD televisivo

*Siete appassionati di The Walking Dead inteso come serie televisiva? Qui c'è pane per i vostri denti. La giornalista televisiva e vostra "collega" kirkmaniana Chiara Poli, infatti, ha realizzato questo libro, C'è un solo leader (edito da saldaPress e in vendita a 13,90 euro per 304 pagine), un approfonditissimo saggio su tutto quello che c'è da sapere sul serial tv tratto dal capolavoro a Nuvolette di Robert Kirkman.*

*Dopo un interessante capitolo introduttivo sulla struttura dell'opera, sulla figura dello zombie, sul genere catastrofico nel suo complesso e – soprattutto – sull'incontro tra le due diverse culture del Fumetto e della Tv, il testo passa ad analizzare episodio per episodio tutte le cinque stagioni del serial. «The Walking Dead narra le vicende di uomini e donne messi continuamente alla prova, nel tentativo di ricostruire una morale, quando tutto ciò che conoscevano e in cui credevano è stato cancellato», spiega la Poli nel testo. «Il fulcro della storia sono loro, i personaggi, che appassionano per un solo, semplicissimo fattore: la loro disarmante umanità, contrapposta alla disumanità della "macchina" zombie». Da qui, conclude l'autrice, viene il successo della serie. Una serie corale, dai molti protagonisti, ma comunque con un solo, unico e vero leader: Rick Grimes.*

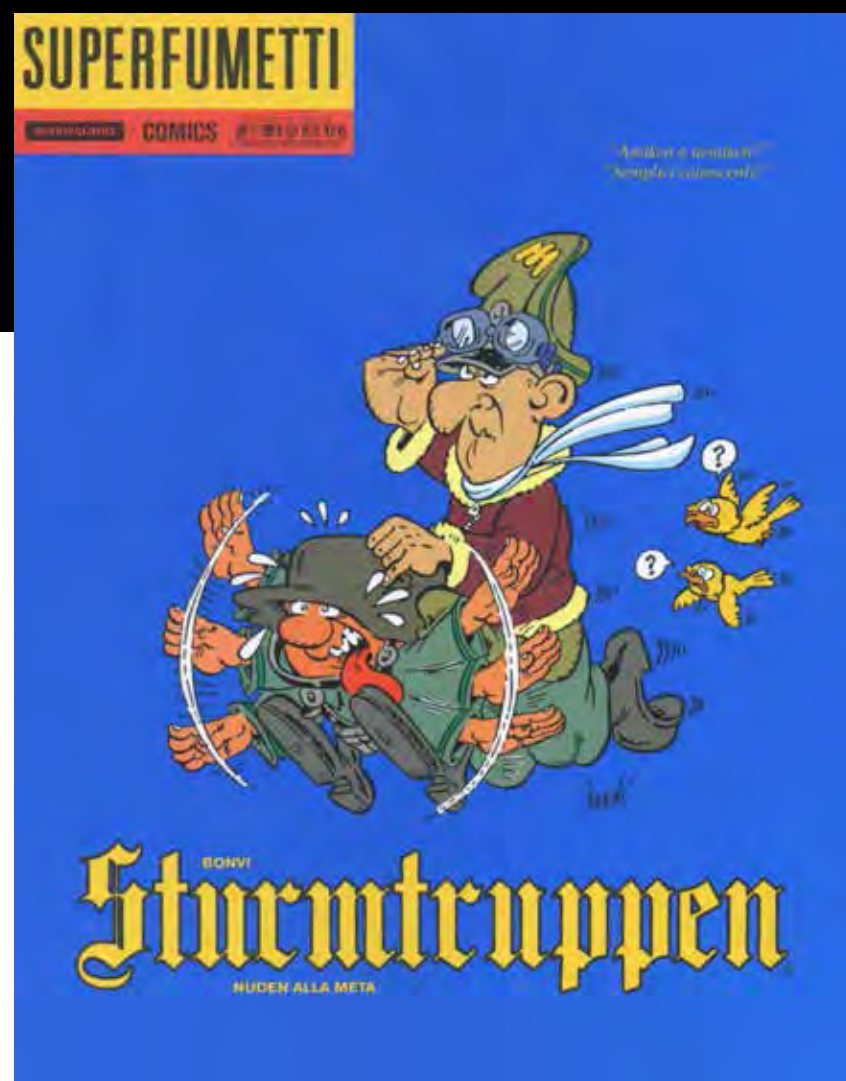


# Sturmtruppen Nuden alla meta

**L**a serie di volumi **SuperFumetti**, proposta da **Mondadori Comics** in edicola e libreria (ne parliamo più approfonditamente nelle pagine *Edicola*), ha l'indiscutibile merito di riportare l'attenzione del pubblico su pietre miliari delle Nuove Parole: fumetti che, sebbene stampati e ristampati in molteplici occasioni, trovano sempre qualcuno che – ahilui, tapino – non li ha mai letti! Nemmeno, ad esempio, le **Sturmtruppen** di **Bonvi**. Proprio così. Incredibile a dirsi, ma magari qualcuno non ha mai conosciuto i soldatini condannati alla vita di trincea, sottoposti alle intemperie, al fuoco nemico, alla fame, agli ufficiali ottusi, agli ordini assurdi... Si chiamano praticamente tutti **Franz** o **Fritz** (qualche volta **Otto** o **Hans**, ma sono casi rari) e parlano un tedesco maccheronico, con un sacco di parole che finiscono in *-en*, con abbondanza di *K*, *V* trasformate in *F*, *und* e *mit*...

Così, qualche lettore potrebbe non aver mai letto la triste storia del **Giofane Ero**, che giunge al fronte animato dal sacro fuoco dell'amore patrio, deciso a lanciare il cuore oltre l'ostacolo, incurante – ahilui – anche del campo minato... E qualcun altro potrebbe non conoscere il *fiero alleato* **Galeazzo Musolesi**, rappresentante dell'alleato fascista tra le Sturmtruppen e perfetto italiano-medio, imbecille, scansafatiche e furbacchione.

Esisterà anche qualcuno che non conosce le peripezie del **soldaten Fritz**, ossessionato dalle cimici della sua *buk*, o del **cekkinen** troppo zelante che spara su tutti (proprio tutti, a prescindere se amici o nemici) i soldati che gli capitano a tiro, o del povero Franz angustiato



dal mal di denti, o – soprattutto – dell'altro Fritz, tenuto in ostaggio dai topi *guerrafondai* della trincea... Ebbene sì, qualcuno così esiste! Ma anche a tutti coloro che invece queste storie le hanno già lette, può sempre capitare – come al sottoscritto – di non ricordare molti dettagli, e quindi di rileggere il tutto con gran gusto. E se è difficile **far ridere** (non “semplicemente” sorridere) con una strip a fumetti, il cinico, talvolta sadico, cattivissimo umorismo di Bonvi ci riesce invece perfettamente.

Il volume è in edicola, libreria e fumetteria, è in bianco/nero, di 128 pagine, e costa 4,90 euro. Buona (ri)lettura.

(Antonio Marangi)

**Bonvi**  
**Sturmtruppen:**  
**Nuden alla meta**  
128 pp. b/n, Mondadori  
Comics 2015, euro 4,90

# La terra dei vampiri

**S**ono tra noi. I vampiri sono tra noi da sempre, ben nascosti tra gli uomini fin dalla notte dei tempi. Ma hanno bisogno di noi: senza uomini, anche i vampiri non “sopravviverebbero”. Ed ecco perché si sono dati un rigido codice di autoregolamentazione, quello della *Chiesa del Sangue*, sul come comportarsi, onde nutrirsi senza rivelarsi al mondo e senza fare danni eccessivi.

Ma in realtà, l'unica cosa che tiene a freno questi mostri succhiasangue è da sempre il sole: un solo raggio di luce e i figli di Dracula sono spacciati. Arriva però un momento in cui la storia del mondo cambia: nubi scure e dense avvolgono il cielo, la luce del sole scompare definitivamente. Nessuno sa spiegare il fenomeno, ma tanto basta per togliere ogni freno inibitore ai vampiri, che ora liberi di muoversi si ribellano alle loro stesse regole riducendo l'umanità a mal partito.

È proprio a questo punto che comincia la storia proposta in questo volume: in uno scenario da incubo – che per molti versi ricorda *The Walking Dead*, ma



qui al posto degli zombie troviamo vampiri senzienti e organizzati – si muovono la giovane **Elena** e il suo gruppetto di bambini. Sono in grave pericolo, come ogni essere umano, ma avanzano. Incontreranno vampiri e umani, si accompagneranno al misterioso **Nil**, ma dovranno ben presto rendersi conto che non sempre i “cattivi” sono quelli che ti aspetteresti...

Nella collana *Fantastica*, **Mondadori Comics** ha proposto in un unico volume la trilogia **La terra dei vampiri**, di **David Muñoz** e **Manuel García**, prodotta in Francia da Les Humanoides. Si legge d'un fiato, imperdibile per gli amanti dell'horror vampiresco.

(Domenico Marinelli)

**David Muñoz - Manuel García**  
**La terra dei Vampiri**  
152 pp a colori - Collana *Fantastica*  
Mondadori Comics 2015, euro 14,99



# Doomsday.1

**A**nnunciatissimo già con qualche mese di anticipo, è arrivato in libreria lo scorso luglio **Doomsday.1**, per i tipi di **Panini Comics Italia**.

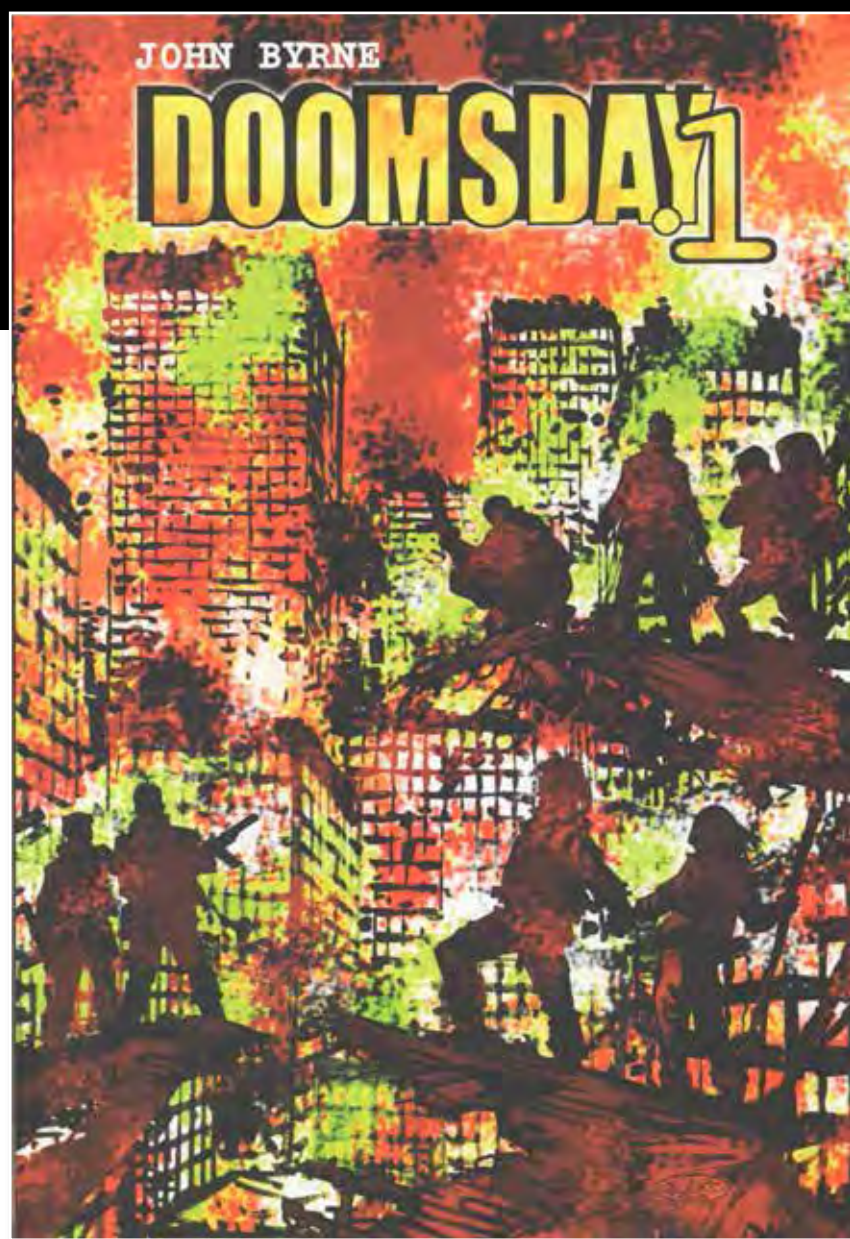
È la nuova opera di un autore che i fan della Nona Arte ben conoscono e apprezzano, quel certo **John Byrne** che è riuscito negli anni a lasciare un segno indelebile su serie quali X-Men, Fantastic Four, She-Hulk per la Marvel, *Man of Steel* per la DC e *Next Men* per la Legend.

Questo volume raccoglie i primi quattro numeri dell'omonima serie, scritta e disegnata dall'autore anglo-canadese per la **IDW** (uno dei marchi indipendenti USA più interessanti) nel 2013 per riproporre in chiave moderna una delle prime idee fumettistiche di Byrne, partorita nel lontano 1975 per la **Charlton**: nientemeno che il destino del nostro pianeta dopo il **Giorno del Giudizio**!

**Doomsday.1** racconta infatti di un pianeta Terra completamente devastato dalla tempesta di fuoco che ha eliminato buona parte dei paesi e delle loro popolazioni, lasciando miracolosamente indenne solo la zona del Centroamerica. I protagonisti della storia sono i componenti della **Stazione Spaziale Internazionale**, primi ad avvistare l'incredibile fenomeno e spettatori impotenti dallo spazio dell'immane tragedia. Una volta tornati sulla Terra, i tapini si troveranno loro malgrado ad affrontare un pianeta ostile e una popolazione (o almeno, quel che ne rimane) decisamente poco propensa alla solidarietà.

La storia si inserisce nel filone delle serie post-apocalittiche (come ad esempio la stupenda *Winterworld*, in Italia proposta da Cosmo).

Sulla parte grafica, *nulla quaestio*: il tratto di Byrne così classico e pulito (aiutato anche dai colori di **Le-**



**onard O'Grady**) è una costante fonte di sospiri, se confrontato ai lavori di una discreta fetta di pencilers d'oltreoceano.

Il Byrne autore dei testi, invece, ci è parso fin troppo... ordinario. La storia è ben scritta, intendiamoci, con un buon ritmo e dialoghi anche interessanti; ma per chi ha apprezzato Byrne in altre circostanze, **Doomsday.1** è decisamente pochino: un bel racconto, sì, ma che avrebbe potuto essere scritto da molti altri autori. E da Byrne ci si aspetta sempre... Byrne! Siamo comunque solo ai primi episodi: chissà quindi che il buon John, dal secondo volume, non ci regali qualche adeguata impennata...

(Roberto Orzetti)

**John Byrne**

**Doomsday.1**

Panini Comics 2015, euro 12,00

# L'incredibile Marvel

**A**pproda finalmente nelle migliori librerie **L'incredibile Marvel**, corposo catalogo della mostra allestita nell'ambito del **Napoli Comicon** della scorsa primavera per celebrare a dovere i 75 anni della Casa delle Idee.

Un volume che, pur senza ambizioni enciclopediche o pretese di completezza, rappresenta un utile compendio per chiunque (neofita della Nona Arte o Marvel-addicted della prima ora) voglia approfondire le vicende dell'editore che, forse più di ogni altro, ha contribuito a plasmare l'immaginario fumettistico contemporaneo.

Dalla pionieristica **Timely** di **Martin Goodman** alla **Marvel** contemporanea di **Joe Quesada**, passando ovviamente per l'epopea del "sorridente" **Stan Lee**, tutte le diverse fasi della storia marvelliana vengono sviscerate in sezioni dedicate a cura di **Pier Luigi Gaspà**, **Giuseppe Guidi**, **Marco Rizzo** e **Aurelio Pasini**, impreziosite da un ricco apparato iconografico (che comprende molte delle tavole originali esposte nella mostra napoletana) e da sintetiche schede di approfondimento sui principali autori.

Esaurita l'analisi "cronologica", il volume si sviluppa poi in una serie di interessanti contributi tematici: tra gli altri, **Luca Scatista** si sofferma sull'importanza dei concetti di continuity e crossover nello sviluppo del Marvel Universe, **Antonio Solinas** sviscera il complesso rapporto tra i comics marvelliani e la scienza, mentre **Davide Morando** mette in luce il ruolo giocato dalla Casa delle Idee nell'affermazione delle "pari opportunità" fumettistiche, prima attraverso la progressiva maturazione ed emancipazione dei personaggi femminili e poi, in anni più recenti, con l'outing di eroi dichiaratamente omosessuali come **Northstar** e la particolare attenzione riservata alle minoranze etniche e/o religiose.



Non mancano, ovviamente, spazi dedicati alla vita editoriale della Marvel in Italia, a cominciare dalla mitica **Editoriale Corno** (e anche prima), così come alla sempre più stretta convergenza transmediale tra fumetti, tv e cinema. Chicca finale, la bibliografia che raccoglie in ordine cronologico tutti i saggi e le monografie in lingua italiana dedicati a storie e personaggi Marvel.

Basta così? Niente affatto. Meritano infatti una citazione particolare gli scanzonati ma a loro modo serissimi interventi di **Diego Cajelli** che introducono le diverse sezioni del volume. Chiavi di lettura personali dello sceneggiatore milanese, in cui moltissimi marvelliani d'Italia potranno senz'altro riconoscersi (anch'io, per esempio, ho spesso sognato di bere una pinta di Guinness in compagnia di Garth Ennis...).

(Augusto Altobelli)

**Aa.Vv., L'incredibile Marvel**

**75 anni di meraviglie a fumetti**

240 pp, Comicon Edizioni 2015, euro 24,00



# Percy Jackson Il ladro di fulmini

**D**opo ben cinque romanzi e due film, non poteva mancare anche la versione a fumetti della celebre saga di **Percy Jackson**, ideata e scritta da **Rick Riordan**. Si parte, ovviamente, dalla trasposizione del primo volume, **Il ladro di fulmini**.

Il giovane Percy Jackson scopre di non essere solo un ragazzino dislessico e iperattivo, come da sempre sostiene sua madre, ma addirittura un semidio: suo padre infatti è nientemeno che la divinità greca del mare, **Poseidone**. Neanche il tempo di abituarsi a questa idea, che il giovane si trova subito coinvolto nelle diatribe tra gli abitanti dell'Olimpo, venendo accusato addirittura di aver rubato la folgore di **Zeus** per ordine di suo padre. Per questo, è costretto a partire in missione per scoprire la verità sul furto e impedire una guerra divina.

Lo accompagnano due suoi grandi amici: **Annabeth**, figlia di **Athena**, e il satiro **Grover**, incaricato di proteggerlo...

Proposto da **Mondadori**, che traduce una produzione **Disney** del 2010, **Il ladro di fulmini** è un graphic novel evidentemente rivolto – come il romanzo da cui è tratto – al pubblico giovane: trama scorrevole, lettura piacevole, disegno (realizzati dall'illustratore ungherese **Attila Futaki**) apprezzabile, pur se dai colori elettronici (di **Josè Villarrubia**) un po' troppo freddi.

È probabile però che i cultori della serie di Riordan possano storcere la bocca: nell'adattamento di **Robert Venditti** al media-fumetto, la trama ha subito molti tagli, alcuni dei quali molto importanti nell'economia dei romanzi successivi al primo. Dovremo certo aspettare le prossime uscite a fumetti per vedere come questi "ammanchi" saranno eventualmente recuperati, ma sono comunque tali da non



permettere al lettore di capire al meglio i personaggi, allo studio dei quali non è stato dedicato il giusto spazio.

Buona comunque la fedeltà alla trama originale che – per quanto non valorizzata – è almeno rimasta la stessa, a differenza di quanto accaduto nella versione cinematografica, molto distante da quella di Rick Riordan.

(Giulia M.)

Robert Venditti - Attila Futaki - José Villarrubia  
dal romanzo di Rick Riordan  
**Percy Jackson e gli Dei dell'Olimpo**  
**Il ladro di fulmini**  
130 pp. a colori, Mondadori 2015, euro 14,00

# Fantozzi Forever

**N**el quarantennale della sua comparsa al cinema (**Fantozzi** di **Luciano Salce**, 1975), il ragioniere più famoso e scalognato d'Italia ha una sua versione a fumetti.

La propone l'editore **Cairo**, in una sorta di graphic novel realizzato da **Francesco Schietroma** con l'apporto diretto e la supervisione di **Paolo Villaggio** stesso, ed è pensato come ultimo (ultimo?) capitolo della saga fantozziana, da mettere idealmente in coda alla sequenza di film.

È ambientato nel Capodanno tra il 2014 e il 2015, e vuole rispondere alla domanda: cosa farebbe oggi il ragioniere **Ugo Fantozzi**, nell'era di internet, dei social e degli smartphone, dell'Euro, del lavoro precario e di Equitalia? Come sarebbe il suo rapporto con la moglie **Pina**, la figlia **Mariangela**, la signorina **Silvani**, il geometra **Filini**, il visconte **Cobram** e il **Megadirettore galattico**?

La risposta su queste pagine, nell'immaginario dialogo tra Paolo Villaggio in persona e il "suo" ragioniere, che si confessa al suo creatore in tutto e per tutto. Mariangela ha ormai oltre 50 anni ed è emigrata in Australia in cerca di lavoro, la **Megaditta** è fallita, l'ex Megadirettore galattico è stato condannato per frode fiscale, prostituzione minorile e... cannibalismo!

Per fortuna, Ugo, pensionato ormai da decenni, ha suo nipote **Ughino** – ventenne e disoccupato – a



spiegargli tutti i segreti di Facebook e a fargli balenare la possibilità di usarlo per arrivare, infine, al grande amore della sua vita, la signorina Silvani.

«Lo sfortunato e grigio impiegatucolo», conclude la sinossi, «il perdente per antonomasia, reduce di un'epoca ormai lontana fatta di contratti a tempo indeterminato, di stipendi fissi, di vacanze estive e gite fuori porta la domenica, si confessa per la prima volta e, tirando le somme di una vita di sopraffazioni, si ritrova a essere l'ultimo perdente autentico in un mondo di falsi vincenti, inconsapevolmente ben più perdenti di lui».

Lettura piacevole, purché sorretta da un salutare effetto nostalgia e dalla passione per una maschera italiana senza tempo.

(Matteo Giuli)

Paolo Villaggio, Francesco Schietroma  
**Fantozzi Forever**  
120 pp a colori, Cairo Publishing 2014, euro 18,50



**N**ato a Frosinone nel 1974, **William Giuliani**, durante i suoi studi tecnici, scopre ben presto la sua passione per i fu-

Per contattarlo: **[williamkomix@libero.it](mailto:williamkomix@libero.it)**









# SPAZIO SCUOLA DEL FUMETTO®

## Si ricomincia!

**Con il suono della proverbiale campanella, al prestigioso istituto milanese inizia un nuovo anno scolastico. Che cosa devono aspettarsi gli aspiranti professionisti della Nona Arte? Impegno, sacrificio e... una quantità di disegni da strappare e rifare!**

**di Giuseppe Calzolari**  
*Direttore della Scuola del Fumetto*

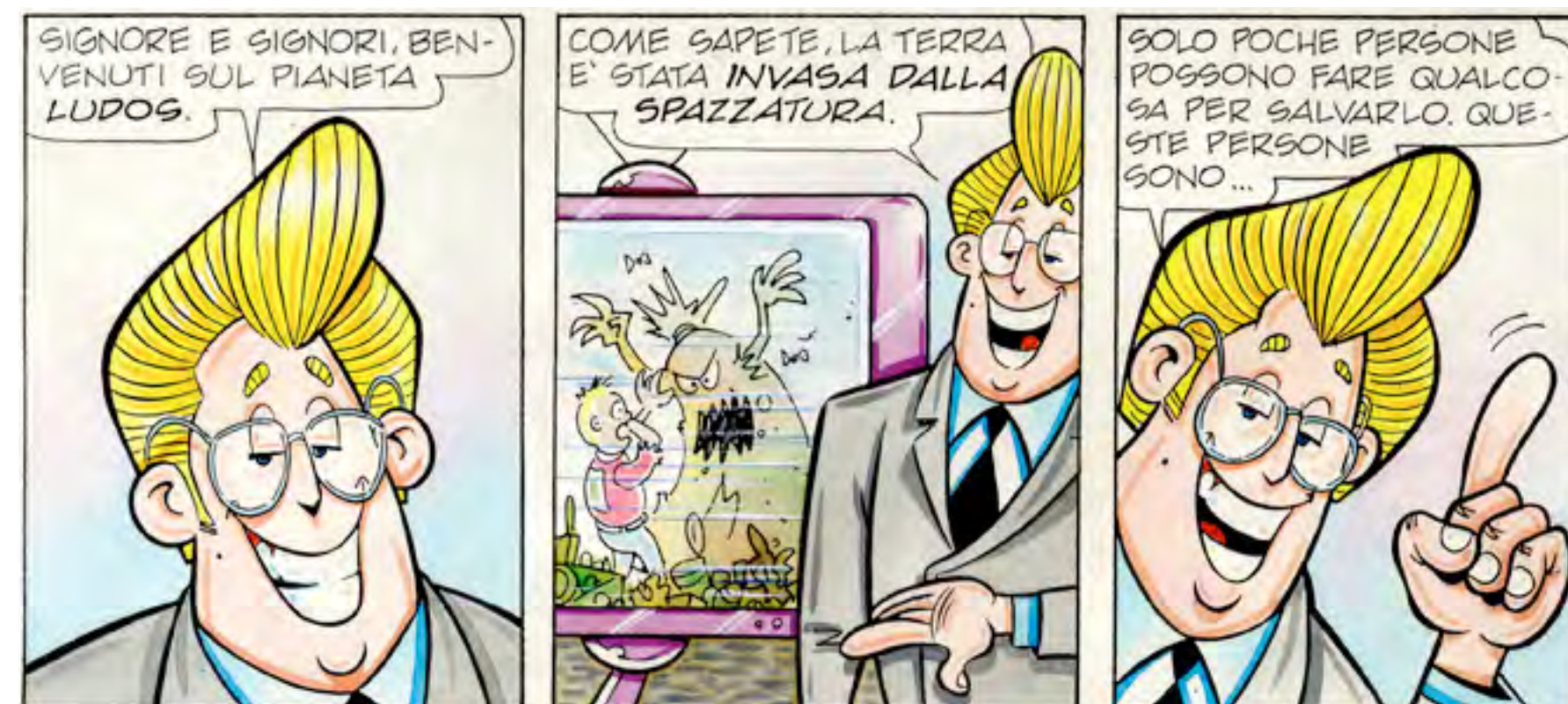
**A**lla **Scuola del Fumetto** sta per iniziare un nuovo anno di lavoro. Ci stiamo preparando al meglio, introducendo anche delle novità nella nostra didattica, nella speranza di continuare a coltivare talenti umilmente vogliosi di intraprendere questa strada faticosa ma gratificante, riservata a chi intenda esprimersi con l'arte del disegno e del fumetto in particolare. Generalmente, all'inizio i nostri allievi si sentono catapultati in un mondo di cui conoscono confusamente solo i contorni. Non sanno nulla del lavoro che li aspetta, che è completamente diverso da



quello che pensavano. Si trovano di fronte a situazioni che possono sembrargli insuperabili, come la conoscenza dell'anatomia, della prospettiva, della tecnica del colore, ecc. Non riescono a capire che proprio quel tipo di esercizi servirà loro per essere competitivi domani sul mercato. Vogliono subito realizzare fumetti, ben sapendo di non essere in grado di farlo, e quando si interviene per una correzione di un loro disegno, la classica risposta è: "A me piace così". Ve la immaginate una risposta del genere data di fronte a un editore? Al malcapitato farebbero fare una corsa giù per le scale, intimandogli di non farsi vedere mai più!

### Sbagliando s'impara

Perché una cosa deve essere subito chiara: se un disegno è brutto, o male eseguito, si strappa e se ne inizia un altro, sperando che sia più accettabile. Non bisogna avere paura dell'errore: anzi, noi vogliamo che si sbagli, è quasi un dovere sbagliare, perché così capiamo come e dove si può migliorare. Parafrasando Socrate, che diceva "So di non sapere", questo significa che se io non conosco non posso fare, quindi non posso disegnare qualcosa che non conosco. Ecco perché bisogna conoscere, documentarsi, leggere, approfondire, utilizzare le biblioteche, imparare anche a fare ricerche su Internet, sforzarsi di essere sempre innovativi.

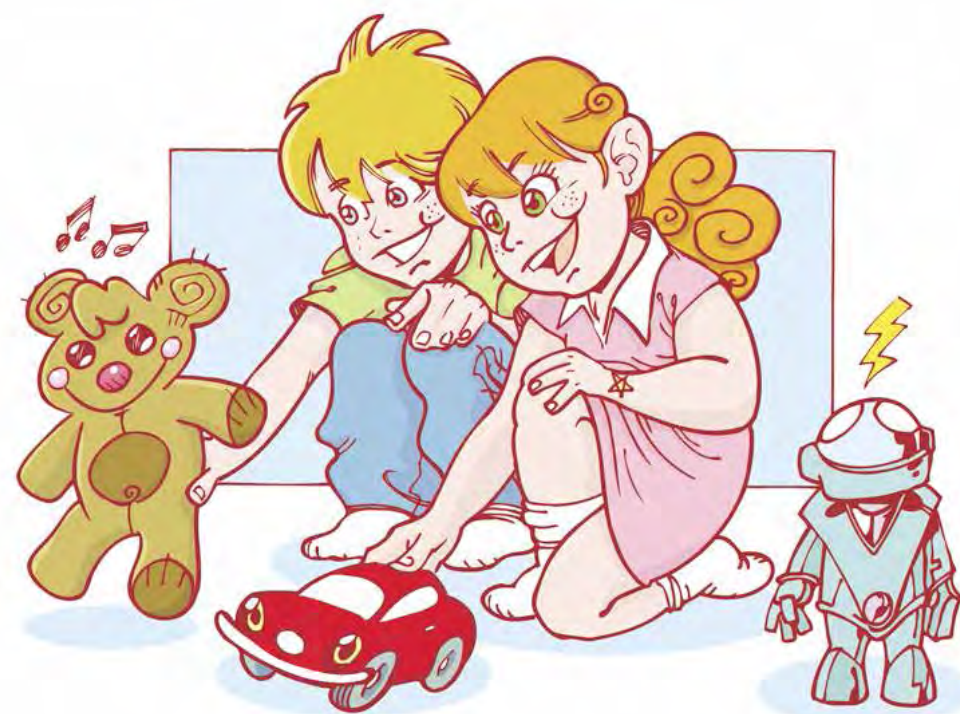




Cari allievi, il vostro futuro dipenderà da quanto investite su voi stessi oggi per imparare a essere dei professionisti domani. Un buon futuro è fatto di sacrifici, e molti: ci si deve chiedere fin da subito se si sarà in grado di tenere un ritmo di lavoro di 8, 12, anche 16 ore al giorno, inchiodati al tavolo da disegno. E poi, magari, alla fine alzarsi e non essere soddisfatti delle pagine disegnate.

Anche i grandi maestri del fumetto, d'altronde, se a fine giornata non erano contenti del lavoro eseguito strappavano addirittura la pagina: lo hanno fatto **Breccia, Toppi, Tacconi, Moebius** e tanti altri. Avrei voluto averli io quei disegni, pur sbagliati...

Questo significa che occorre dare tutto pur di migliorarsi: del resto, per farlo gli allievi hanno a disposizione 650 ore di lavoro scolastico all'anno da noi, e altrettante a casa. Se si segue un buon metodo di lavoro, i risultati verranno di sicuro, come dimostrano i tanti diplomati usciti dalla Scuola del



Fumetto che oggi sono professionisti in Italia, Francia, Stati Uniti. Presto, potrebbe toccare anche a voi. Auguri a tutti, quindi, e una calorosa raccomandazione: sfruttate al massimo la vostra passione per il disegno!





# Luigi Maio

IN MOSTRA DAL 10 SETTEMBRE AL 22 NOVEMBRE 2015

L'INFERNO  
SECONDO  
LUIGI MAIO  
TRA I GIRONI  
DI DORÉ,  
DISNEY E DOSSI

**WOW, DANTE  
CHE MITO**



VIALE CAMPANIA 12 - MILANO  
02 49524744 - WWW.MUSEOWOW.IT



INGRESSO LIBERO  
VENERDÌ, 15.00-19.00; SABATO E DOMENICA, 15.00-20.00

L'occasione è il 750° anniversario della nascita del Sommo Poeta: WOW Spazio Fumetto ha dedicato una mostra alle molteplici versioni a fumetti della Divina Commedia.

Da Topolino a Cattivik, da Jacovitti a Toninelli, passando ovviamente per il mitico Geppo: dal grande Doré in poi gli artisti (e i personaggi) all'opera tra i gironi infernali sono tantissimi.

Fino a Luigi Maio, che per Dante ha miscelato illustrazione, musica e teatro. Lo abbiamo incontrato

di Antonio Marangi

**WOW! Dante, che mito**  
fino al 22 novembre 2015

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

**Nel mezzo del cammin...**  
**Le mille versioni di Dante a fumetti**



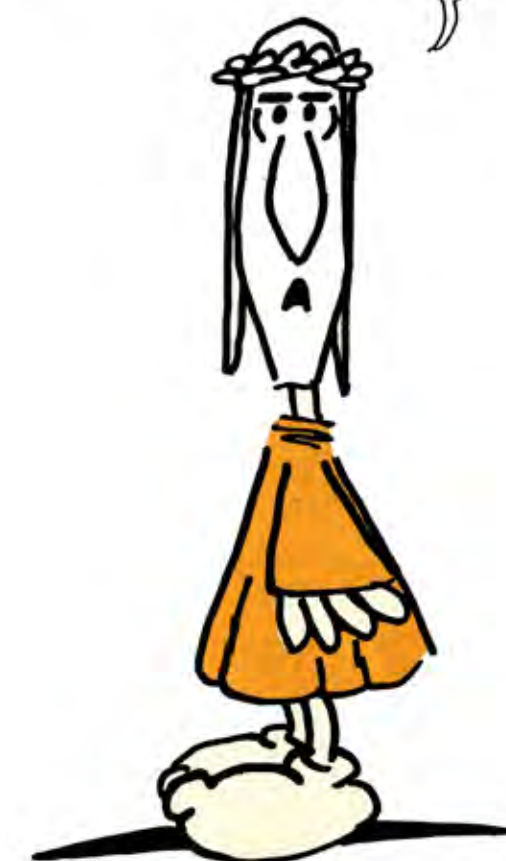
**D**agli incunaboli medievali ai fumetti moderni, passando per le splendide illustrazioni ottocentesche di **Gustave Doré**: in estrema sintesi, ecco il percorso che questa nuova iniziativa di **WOW Spazio Fumetto** propone ai suoi visitatori. Limitandoci al Fumetto, in principio fu **Jacovitti** (mica roba qualsiasi...) che nel 1947 propose **La rovina in commedia** sul giornale satirico **Bel-ze-bù**. Poi venne l'ormai leggendario **L'Inferno di Topolino**, che - nel 1949/50 - rilesse il Poema in perfette e 'aggiornate' terzine dantesche, disegnato da **Angelo Bioletto** e sceneggiato da **Guido Martina**.

Sempre dalla penna di Martina uscirà anche la sceneggiatura di **Paolino Pocatessa e la bella Franceschina**, dove Paolo e Francesca diventano Paperina e Paperino, futuro protagonista de **L'Inferno di Paperino**, scritto da **Massimo Marconi** e dipinto da **Giulio Chierchini**.

E poi ancora: «Fatti non foste a legger comics bruti, ma per seguir storielle di valenza» recita il Dante di **Marcello Toninelli** sulle pagine di **Off-Side** nel



FATTI NON FOSTE A  
LEGGER COMICS BRUTI,  
MA PER SEGUIR  
STORIELLE DI VALENZA!  
(INFERNO - Canto XXVI)







♦ Un momento dell'inaugurazione della mostra WOW, Dante che mito dello scorso 12 settembre. **Luigi Maio** (col microfono), mattatore dell'evento e gran protagonista della mostra stessa, è con **Sandro Dossi**, storico autore di Geppo, tra **Luigi F. Bona** (primo a sinistra, direttore di Wow) e **Martina Mazzotta**.

1969, versione della Commedia in strip umoristiche che l'autore riprenderà poi per *Undercomics* e per *Il Giornalino*, pubblicando tutte e tre le cantiche nella versione più completa mai realizzata.

Ma tra i cerchi infernali abbiamo visto anche i bonelliani **Nathan Never** e **Martin Mystère**, oltre al **Cattivik** di **Giorgio Sommacal**, al graphic novel recentemente pubblicato da **Kleiner Flug** (intitolato proprio **Dante Alighieri**), alla versione manga del maestro **Go Nagai**. E non possiamo certo dimenticare il mitico **Geppo**, che tra le stesse bolge è del tutto a suo agio, essendo diavolo egli stesso: in una memorabile storia di **Sandro Dossi**, sarà proprio Geppo a far da guida a Dante, in luogo di Virgilio!

## La parola a Luigi Maio

Ma la parte centrale della mostra è dedicata alle illustrazioni realizzate appositamente per l'occasione da **Luigi Maio**, artista poliedrico – è attore, compositore, cantante, regista, scenografo e architetto, ma lui preferisce definirsi un **musicattore** – che a Dante ha dedicato un'operazione artistica dai molti aspetti: illustrazione appunto, ma anche musica e teatro. Lo abbiamo incontrato, così da farci spiegare da lui stesso questo suo *Dante in 3D*, tra disegno, recitazione e musica.

### Luigi, parlati dell'origine del tuo progetto...

Si dice che l'Inferno sia vuoto: e magari in questo periodo di crisi – umanistica prima ancora che economica – potremmo pensare lo stesso del Paradiso... Se Dante tornasse tra noi oggi, troverebbe pochissimi spunti per aggiornare la *Commedia*: si rifugerebbe volentieri in Paradiso (o anche all'Inferno), nauseato dal dilagante materialismo, nemi-

co di ogni trascendenza, santa o infernale che sia! Come gli ignavi che Dante pone fuori dall'Inferno, rifiutati anche dai diavoli perché mai presero posizione tra il Bene e il Male. Ecco perché il **Minosse** di una delle mie illustrazioni si morde rabbioso la coda: non ha di fronte un Guido da Montefeltro o un Bonifacio VIII, si muove spinto dai morsi della fame e dalla rabbia, preferendo mangiarsi la coda piuttosto che i miseri ignavi che gli vengono offerti da un cameriere *old british style*...

### Ecco, parliamo delle tue illustrazioni, da cui traspare evidente la tua passione per Dante.

Ho realizzato per questa mostra il polittico del **Cenacolo infernale**. L'ispirazione viene dal tema di Expo, quindi raffiguro sette demoni intenti a festeggiare Dante *"Nel mezzo di una tavola imbandita"*. Dante è a capotavola e osserva la scena, mentre i commensali sono diavoli veri e propri – Alichino, Calcabrina, Cerbero, Lucifero, Ciriatto e Minosse – o demoni di origine umana, il Conte Ugolino, Gianni Schicchi e l'Arcivescovo Ruggieri. Furiosi per la mancanza di cibo – cioè nuove anime dannate – hanno reazioni scomposte...

### Le tue illustrazioni sono evidentemente e principalmente delle caricature. Da dove nascono?

Uso provocatoriamente i diavoli danteschi celebrando l'ironia, irresistibile arma letale dell'umani-



## L'alluvione del 66? Colpa di Dante!

Lo spirito di **Dante in persona** è stato il protagonista di un breve fumetto comparso a fine anni Sessanta su questo albo americano: una collana in cui **Boris Karloff** (!) fungeva da voce narrante alle varie avventure, tutte a tema misterioso. Qui la vicenda riguarda la visita di un turista alla tomba di Dante, a Ravenna: l'incauto provoca il ritorno dello spirito inquieto del Sommo Poeta che, finalmente libero, può vendicarsi della sua città natale che lo esiliò. L'ira funesta del Dante iracundo porterà alla rovinosa alluvione di Firenze del 1966!



## Il polittico di illustrazioni dantesche di Luigi Maio

Un perplesso Dante Alighieri osserva la scena che si svolge alla tavola imbandita davanti a lui, nelle scene ritratte nel polittico di **Luigi Maio**, molto ben descritte da **Martina Mazzotta** presentando la mostra: i vari demoni sono furiosi per mancanza di cibo, ovvero nuove anime dannate...

«Vediamo (...) alternarsi, nelle tavole di Maio (e sotto gli occhi di un perplesso Alighieri), demoni di origine angelica (Alichino, Calcabrina, Cerbero, Lucifero, Ciriatto e Minosse) e umana (il Conte Ugolino, Gianni Schicchi e l'Arcivescovo Ruggieri) ai quali viene a mancare il cibo, ovvero novelle anime dannate:

- A) i cuochi **Alichino e Calcabrina** i quali, anziché azzuffarsi e cadere nella pece riservata ai barattieri (XXII canto), finiranno nel pentolone al posto delle loro vittime, nel tentativo di cucinarsi a vicenda.
- B) **Cerbero**, che latra disperato, senza nemmeno un po' di fango da ingoiare nelle sue triplici fauci.
- C) **Lucifero** che, in mancanza di cibi freschi, s'accontenta di piatti surgelati: **Giuda, Bruto e Cassio!**
- D) Il **Conte Ugolino** (il cui viso è stato ricavato dal volto di una sua discendente, amica dell'artista), il quale centellina prudente il cranio dell'Arcivescovo Ruggieri.
- E) **Ciriatto Sannuto e Gianni Schicchi**, che si spiano con occhi porcini, pronti ad azzannarsi!

F) **Minosse**, il giudice infernale, intento a mordersi la coda, nauseato da ciò che un maggiordomo (simile al **Berlicche** di Lewis) offre ai commensali: una ciotola di vermicelli e un vermouth rosso sangue con la 'mosca' (in riferimento ai mosconi e ai vermi che pungolano gli ignavi nell'Antinferno, all'inseguimento di un'insegna bianca divenuta, nell'opera di Maio, il tovagliolo del servitore).»



tà, ironia amara, dove il comico dantesco si tinge di tragico: l'apparente giocosità dei miei pannelli maschera l'accentuazione parossistica del grottesco infernale di **Boninus de Boninis** o di **Luca Signorelli** (ai cui tratteggi cromatici mi sono ispirato), antichi e illustri prodromi del fumetto, pietre angolari su cui ho edificato questa «opera "da recitare"», secondo l'acuta definizione data da Martina Mazzotta alla mia arte grafica.

**“Recitare” è la parola giusta, visto che il tuo progetto si completa con lo spettacolo andato in scena al Festival MITO, al Teatro Sala Fontana di Milano lo scorso 20 settembre...**

Sì, infatti il titolo di questa mostra, **WOW, Dante che mito**, nasce proprio unendo il nome di WOW Spazio Fumetto con quello del Festival MITO.

Al **Cenacolo Infernale** delle illustrazioni (in quanto tali, ovviamente, in 2D), si affianca lo spettacolo **Infer-**

**no da Camera - In Taverna coi Ghiottoni**, per **“Trio Malebranche e Musicattore”**: con me, ci sono **Enrico Grillotti** al pianoforte, **Roberto Piga** al violino e **Gabriele Fioritti** al violoncello. Alla recitazione di alcuni passi dell'Inferno dantesco scelti tra i più suggestivi, alterniamo brani musicali, alcuni che ho composto io in stile lisztiano/paganiniano, altri che sono citazioni originali delle opere più emblematiche di Franz Liszt, di cui ho curato la riscrittura per trio.

**Sappiamo che è stato un bel successo...**

Un illustre medievista come Francesco Mosetti Casaretto lo ha definito **il primo Dante in 3D**: «È la prima volta che mi capita di assistere a uno spettacolo, in cui non ci si limita a leggere la *Commedia*, ma la si recita come una partitura drammatica: ciò significa che a ciascun personaggio viene data una singola espressività, ogni personaggio viene rilevato per così dire in 3D perché intaglia-



◆ Luigi Maio faccia a faccia con Dante!



to e definito "a tutto tondo"; scontornato espressivamente dalla parte narrativa del testo, emerge quindi come voce singola e, dunque, come persona individuale e come anima». Una gratificazione che ovviamente mi ha fatto molto piacere, quanto l'applauso del pubblico!

**Concludendo, cosa vuoi dire ai lettori di *Sbam*, e non solo a loro, con la tua opera?**

Virgilio esortava Dante a non ragionare degli ignavi. Purtroppo, noi oggi viviamo in un mondo dove pregiudizio, calcolo e disinteresse sottraggono cibo a orchestre, teatri e musei, dove aumen-



◆ La discendente del Conte Ugolino, **Arianna Uguccioni**, tra le interpretazioni del suo avo realizzate da Luigi Maio (a sinistra) e da Jean-Baptiste Carpeaux (presso le Petit Palais di Parigi).

ta la carestia per fondazioni e editoria. Oltre che di cibo fisico dovremmo ragionare sull'origine di questa mancanza d'appetito culturale e artistico... È pilotata? È un male inevitabile dell'era digitale? Realizzando il mio *Cenacolo infernale* con... 'tecnica digitale' – nel senso che sfumo i colori acrilici coi polpastrelli... – ho azzardato un monito, ricavato dal motto di Expo: «Nutrire il mondo tra coltura e cultura... prima che il mondo si nutra di noi!». Detto questo, non mi resta che congedarmi augurando... buon appetito!



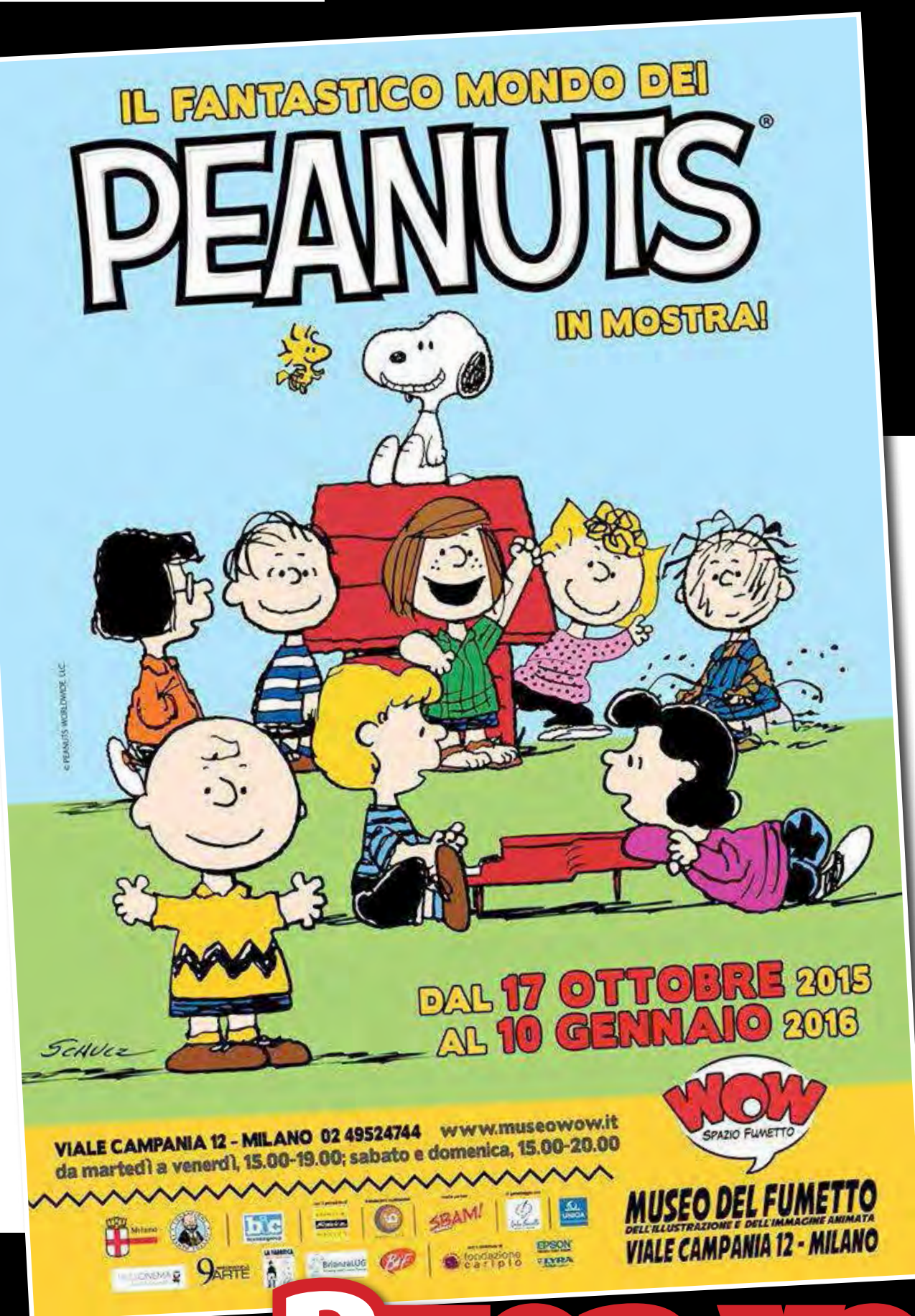
◆ **Kleiner Flug** ha pubblicato recentemente questo graphic novel di **Alessio D'Uva**, **Filippo Rossi** e **Astrid**, intitolato proprio **Dante Alighieri** (64 pag. a colori, euro 13). La storia è letta dal punto di vista di **Beatrice** che ci racconta il suo rapporto con il Poeta: il primo incontro, il saluto negato, tutti gli eventi che hanno segnato questo grande amore... Ma ora è giunto il momento di abbandonare il beato scranno dell'Empireo e di raggiunger colui che si è perso e che tanta strada ha fatto, tra le perdute genti, per raggiungerla...



## Illustratrici per Dante al MIAAO di Torino

Anche il **MIAAO** (Museo Internazionale delle Arti Applicate Oggi) di Torino ha dedicato una mostra al Sommo Poeta per il suo 750° compleanno: **Inferno fresco**, visitabile fino al 31 ottobre nei locali della Galleria Sottana, via Maria Vittoria 5, Torino (ingresso libero). Propone una serie di opere realizzate da altrettante artiste che hanno dato una propria raffigurazione dell'*Inferno* secondo le «attuali ricerche visive di "sottoculture" goth e dark giovanili», come spiega la presentazione. Nella richiesta iniziale, ha spiegato nella stessa presentazione la curatrice **Lorenza Bessone**, le disegnatrici invitate, tutte under 40, dovevano riferirsi «all'horror-splatter anche per evitare ogni insopportabile visione 'benigna' di Dante». Il risultato è stato un interessante rimescolamento di generi diversi, «sorprendenti pure per la sofisticazione nelle scelte di alcuni personaggi e la dissimmetria delle varie referenze culturali, tra pop e top». Nell'immagine in alto, l'opera di **Vanessa Rubino**, Petrus de Vineia Trinacria (*Inferno*, Canto XIII), 2015, elaborazione e grafica digitale, 42x29,5 cm.





### Il fantastico mondo dei Peanuts

Dal 17 ottobre 2015  
al 10 gennaio 2016  
**WOW Spazio Fumetto**  
Viale Campania 12, Milano  
Orari: mart./ven. 15.00-19.00;  
sab./dom. 15.00-20.00;  
lun. chiuso  
Ingresso: 5 euro (ridotto 3)

il 3 ottobre del 1955, su ben sette quotidiani americani contemporaneamente, compariva per la prima volta un bambino con pochi capelli e la testa rotonda...

**I 65 anni dei Peanuts andavano celebrati adeguatamente: al WOW SpazioFumetto è quasi tutto pronto!**

# Buon vecchio Charlie Brown



**L'**impacciato **Charlie Brown**, la scorbutica **Lucy**, il tenero **Linus**, l'intraprendente **Piperita Patty**, il solitario **Schroeder** e naturalmente l'insuperabile **Snoopy**, più tutti gli altri membri della compagnia: chi non conosce i leggendari personaggi di **Charles Monroe Schulz**, su piazza ormai da ben 65 anni e protagonisti di fumetti, cartoon e innumerevoli applicazioni di merchandising?

Mentre è sempre più imminente l'arrivo nelle sale del nuovo lungometraggio animato dedicato ai Peanuts, anche **WOW Spazio Fumetto** si sta attrezzando adeguatamente per festeggiare un compleanno così importante per la storia della Nona Arte: pannelli biografici, divertenti photoset, statue, installazioni multimediali, video, volumi, riviste, quotidiani d'epoca, gadget, giochi, documenti, comicbooks,

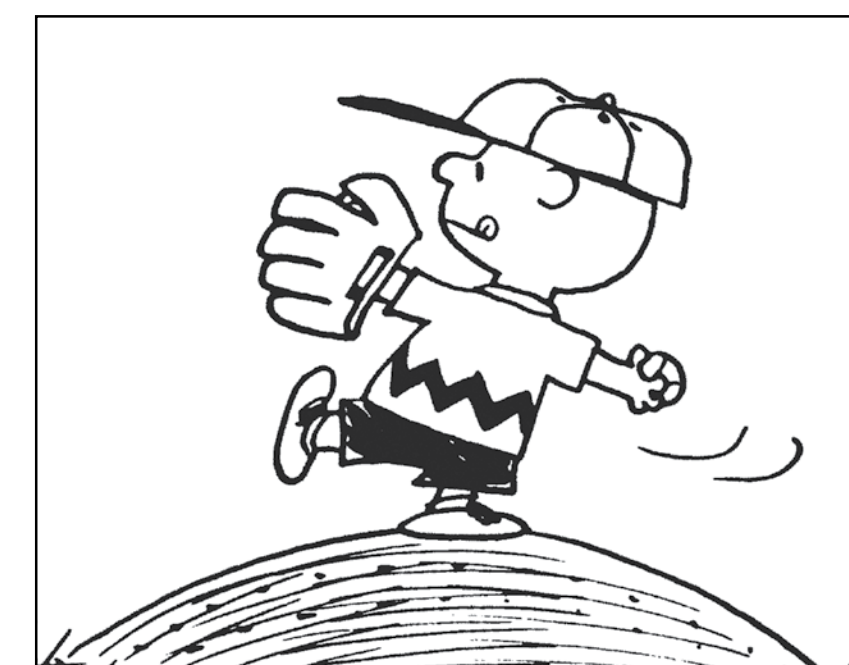


manifesti cinematografici e ogni genere di memorabilia e documento in grado di testimoniare un successo lungo tredici lustri.

**Il Fantastico Mondo dei Peanuts** sarà visitabile dal prossimo 17 ottobre fino al 10 gennaio del prossimo anno.

Naturalmente, aspettatevi un ampio servizio sul doppio evento – la mostra e la ricorrenza – sul prossimo numero di **Sbam! Comics**.

Ma una cosa ve la anticipiamo fin da subito: il **volume-catalogo** che accompagnerà l'esposizione è **realizzato a cura della vostra amichevole Sbam-redazione di quartiere**. Ci stiamo lavorando alacremente e ne siamo molto orgogliosi!





# Federica

Testo e disegni di **Umberto Romaniello**







## Loris Vicari

## Kendra

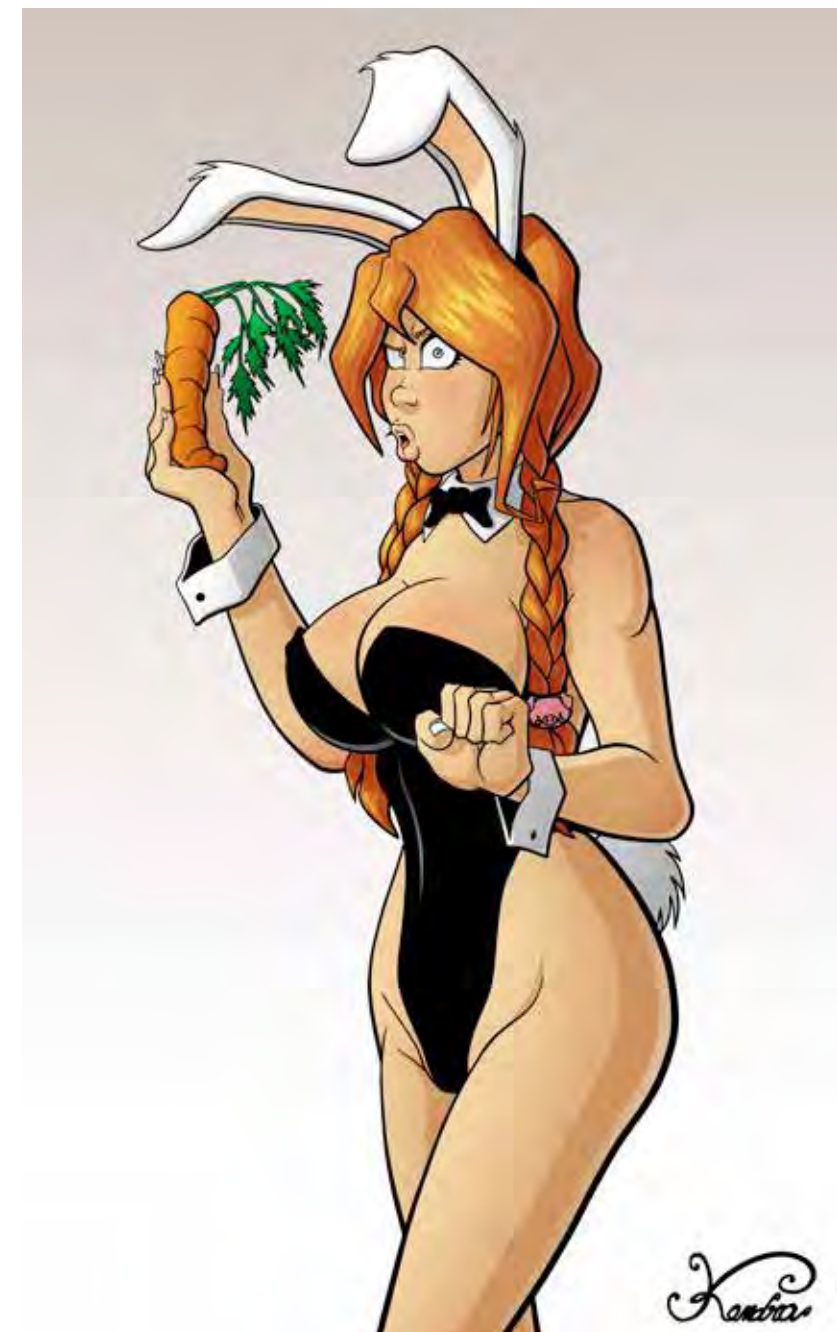
**N**on può non colpire l'attenzione. Quindi, se **Loris Vicari** voleva attirare l'attenzione per la sua **Kendra**, l'obiettivo è perfettamente riuscito. Così ora Kendra vive una vita sua (letteralmente) e può sfruttare questa visibilità per una vera e propria campagna di sensibilizzazione...

**Ciao Loris, presentati ai nostri lettori: quale è stata la tua formazione, quali i tuoi lavori più importanti finora, in cosa consiste la tua attività...**

Mi sono laureato all'Accademia di Belle Arti ACME di Novara, opzione *Fumetto e Illustrazione*. Quando intrapresi questa formazione, ero intenzionato a diventare un fumettista o uno sceneggiatore. Terminati gli studi, dopo varie vicissitudini, decisi di puntare invece sull'illustrazione. Ora sono un illustratore freelance: finora ho eseguito solo commissioni per privati, perciò, nulla di veramente importante da inserire nel mio curriculum (senza offesa verso i lavori svolti finora, sia chiaro!). Dal 2012 realizzo illustrazioni vettoriali royalty-free per diverse agenzie di microstock. L'incontro con la grafica vettoriale mi portò ad apprezzare l'inchiostrazione digitale: ora inchiostro tutto in digitale, Kendra compresa.

**Ecco, Kendra. Colpisce subito proprio per la qualità e (ovviamente) per la tipologia delle tue illustrazioni: da quale impulso è nato questo progetto?**

Il progetto Kendra è nato con l'obiettivo di creare un personaggio "vivo", con cui interagire sfruttando il web. Doveva essere un personaggio "forte", particolare, ma che



utilizzasse la propria costruzione come slancio per una giusta causa. Ma senza banalità o protagonismi. In questo periodo ho notato un'attenzione sempre maggiore verso i problemi della discriminazione di genere, dei pregiudizi e della violenza sulle donne. Si poteva fare qualcosa al riguardo. Anzi, Kendra poteva fare qualcosa, sfidando con sarcasmo, ironia, ma anche in modo crudo, razionale e serio, i pregiudizi di genere e i concetti a essi legati. La creazione di un **personaggio femminile** era quasi scontata, per motivi di efficacia, ma volevo creare un character "fastidioso", privo di ogni moralismo e ipocrisia. Ma doveva co-

munque essere una ragazza credibile, "umana", con i propri difetti, pregi, fragilità, ingenuità. Non volevo creare una supereroina sempre perfetta. Anzi, doveva essere la ragazza che forse non ti aspetti potesse **sfidare la discriminazione e la violenza sulle donne**, così da spingere a disfarsi subito di una prima zavorra d'ipocrisia. Serviva coraggio e un po' di sfrontatezza. Kendra è un personaggio provocante, ma complesso e per nulla stereotipato, che vuole suscitare positività e simpatia oltre che attenzione sulle tematiche citate. La sua costruzione è tale che, ormai, cammina da sola, io sono solo un intermediario. Infatti, la forza e la credibilità del personaggio sta anche nella sua emancipazione da me (se volete, potete leggere la sua genesi su [www.iosonokendra.com](http://www.iosonokendra.com)), utile non solo nell'affrontare il problema della discriminazione di genere, ma anche per far riconoscere la giusta dignità e autorevolezza ai personaggi e, in senso esteso, alle opere creative in generale.

Il progetto ha preso pieghe molto complesse, trattando temi e concetti diversi tra loro. Si va dal sostegno della parità di genere, al concetto di arte, al rapporto tra autore e personaggio/creazione. Ho lasciato a Kendra l'onere di affrontare anche alcune tematiche per me importanti come creativo, per vedere se riesce a togliermi qualche sassolino dalla scarpa! Ritornando all'iniziativa più sociale, le illustrazioni di Kendra, anche se spesso stemperate da una certa ironia, sono una specie di "specchio per le allodole": chissà quanti sono incappati nelle sue illustrazioni, per poi trovare le sue locandine cercando "altro" e non certo con l'intenzione iniziale di valutare le illustrazioni dal punto di vista artistico! È un effetto collaterale non previsto ma ben accetto.

**Una tematica forte, ma che forse ci si aspetterebbe di più pensata da una donna... O no?**

Non vorrei che mi si accusasse di usare tale battaglia per giustificarmi o sciacquarmi la coscienza per il ge-



nere di illustrazioni che disegno! Il nudo artistico è arte, lo è sempre stato! Io provo umilmente a fare arte. Ma ammetto, senza problemi, che una spinta nell'affrontare il tema dei pregiudizi di genere, dopo aver dato vita a Kendra, è stata data anche dalla contrarietà, più o meno celata, di chi vedeva immoralità e quasi criminalità in questo tipo di illustrazioni. Volevo anche dimostrare che le valutazioni superficiali sono spesso errate, anche nell'arte. Molti non capiscono il distacco tecnico che sussiste: un artista vede le proprie opere principalmente dal punto di vista creativo e artistico: Milo Manara non è mica un maniaco!

Ma, ritornando alla questione, vi dico solo che non sono l'unico uomo a cui danno fastidio le discriminazioni e i pregiudizi nei confronti delle donne. Sarebbe drammatico se fosse così! Non capisco perché un uomo non possa essere d'aiuto in questa battaglia, visto che il problema sono proprio certi uomini. Gli uomini non possono restare a guardare. Nel mio caso, per questioni legate all'indipendenza di Kendra, sono un po' nell'ombra...

**È ben noto che il disegno sexy realizzato da uomini o da donne dà risultati molto diversi (impossibile confondere un Manara o un Saudelli con una Casotto o una Cacciatore, per esempio): tu riesci però a dare un taglio pure aggressivo ma mai volgare all'immagine: che tipo di lavoro c'è dietro questo aspetto?**

Kendra non è aggressiva, anzi, spesso è auto-ironica. È solo molto "fisica", ma è anche una questione stilistica. È vero, a volte esagera, soprattutto quando vuole colpire duro nelle sue locandine. Kendra ha un carattere complesso, positivo, sa che essere sexy non vuol dire essere un corpo vuoto da mangiare con gli occhi. C'è sempre un'anima da rispettare. È libera, ha scelto il suo carattere e addirittura il suo corpo. Ha scelto di essere un'illustratmodella, ma ciò non comporta nel modo più assoluto uno svilimento di se stessa, del suo essere donna, anche se di carta: Kendra non si spoglia mai della sua dignità e lo sottolinea. Lei pensa che la volgarità sta negli occhi di



chi guarda e posando vuole mostrare se stessa, nella sua totalità. La sua ironia stempera la sensualità: Kendra vuole essere simpatica a noi tridimensionali, non vuole essere considerata solo una pin-up da appendere formato poster. Non vuole essere solo guardata, ma guardata con rispetto e magari con affetto. La sensualità è solo un aspetto della costruzione di Kendra.

**Il tuo distinguere il personaggio dal suo autore è una soluzione che sfiora il meta-fumetto: cosa vuoi raccontarci in proposito?**

L'aspetto dell'emancipazione di Kendra da me sottolinea ed estremizza il normale distacco tra creatore e personaggi, uno degli aspetti più belli nel raccontare storie: creare personaggi "vivi", con una propria coscienza. Che possano continuare a esistere anche senza i propri autori. Quando si crea un personaggio gli si conferisce un carattere, un modo di pensare e di agire che non necessariamente è condiviso dall'autore stesso.

Questa indipendenza rende Kendra un personaggio speciale, forse unico, ed è un'arma in più nel perseguire l'obiettivo "sociale" del progetto. Grazie soprattutto

tutto al web, ci si rapporta direttamente con Kendra senza la mia ingombrante presenza. Così, Kendra ottiene non solo maggiore attenzione, ma anche la giusta "autorità" per essere ascoltata. Viene considerata come una creatura senziente e la sensazione di poter interagire con un personaggio bidimensionale può risultare particolarmente interessante. Soprattutto se si pensa che non ci sono davvero io dall'altra parte! Kendra si racconta in prima persona, anche tramite Twitter, e ciò fa sì che si crei una sorta di storia meta-fumettistica fatta di illustrazioni e parole. Kendra è un personaggio di carta, grafite e pixel, ma interagisce con noi tridimensionali, che diventiamo parte attiva della sua storia. Anche senza volerlo, Kendra parla dei media fumetto e illustrazione, essendone direttamente coinvolta per il suo stato di personaggio ex fiction incastrato tra la sua e la nostra dimensione. Kendra è libera da ogni struttura fumettistica e ne scopre i meccanismi, gli stereotipi, e fa critica e ironia su vari aspetti. Anche i suoi racconti permettono di scoprire cosa pensa del mondo fumettistico: queste storie sono utili anche per conoscere meglio alcuni aspetti del suo carattere complesso, forse difficili da leggere nelle sue illustrazioni.

**In quali altre forme, oltre alle illustrazioni sul web, si sviluppa o si svilupperà eventualmente il progetto?**

Sinceramente, ora non ne ho idea! Dipenderà dall'attenzione che Kendra otterrà. La carta stampata è l'obiettivo, ma non saprei fare previsioni più precise in merito. Sono quasi sicuro che, se ci dovessero essere sviluppi in questo senso, saranno inizialmente relativi alla sfida contro la discriminazione di genere, che è poi l'aspetto più lodevole e "accettabile", se vogliamo dire così, del progetto.

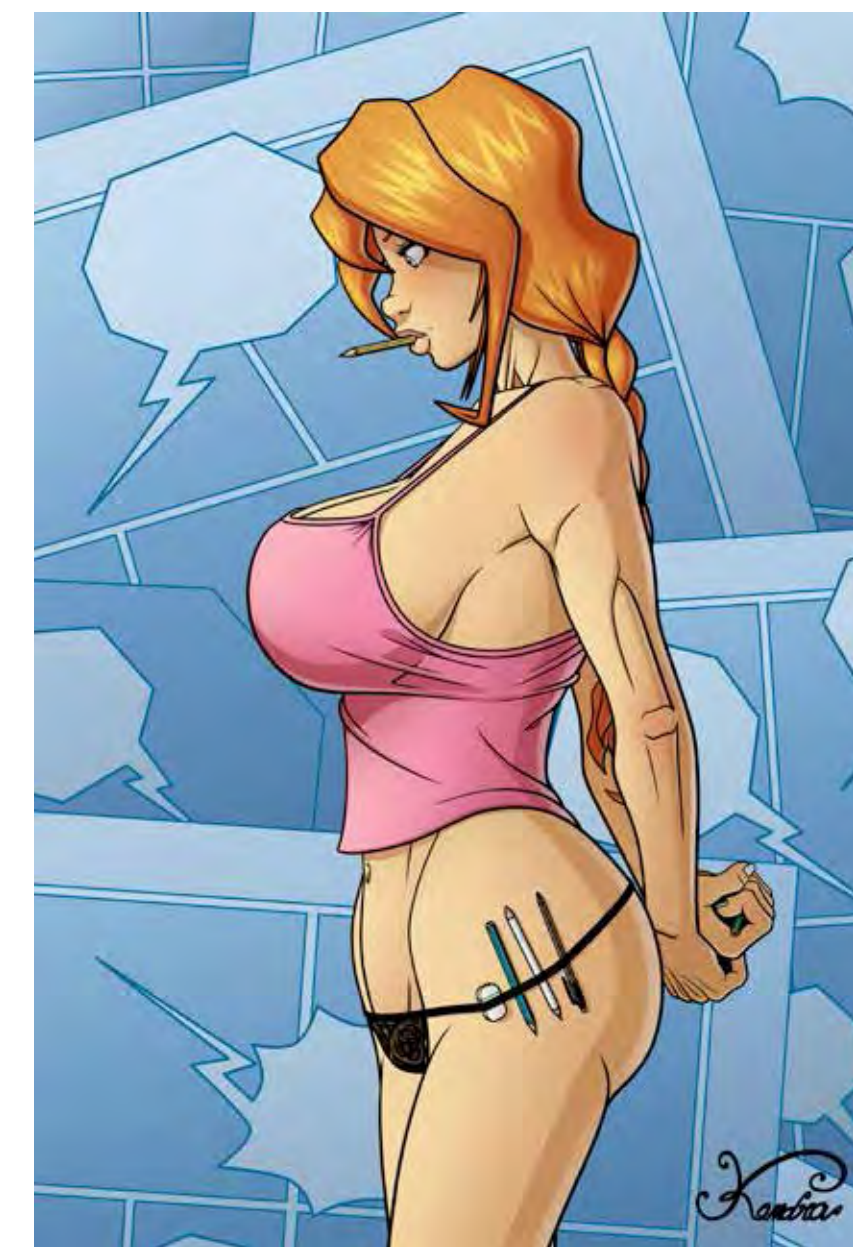
**Le locandine e le illustrazioni di Kendra sono in vendita in formato poster: a parte l'ovvio aspetto economico, quali sono le tue aspettative con questa operazione?**

Ammetto che finora non è stato venduto niente! Il negozio su Zazzle ha più una funzione di visibili-

tà che uno strumento per guadagnare. Quando ho creato il negozio, pensavo che fosse utile per la diffusione delle locandine e, quindi, dei messaggi contenuti. Permettendomi anche di recuperare qualcosa, non lo nascondo: il progetto Kendra mi impegna molto. Ma, ripeto, l'aspetto economico per quel negozio è ormai secondario. Ma si vedrà.

**Varie ed eventuali: qualsiasi cosa tu voglia aggiungere per gli Sbam-lettori...**

Se volete supportare Kendra nel lanciare i suoi messaggi, potete diffondere le sue locandine tramite il web e i social network. Avvisatela, però. Lei vuole sapere comunque dove finisce la sua faccia! Kendra è su Twitter con [@loSonoKendra](#), se volete anche solo provare la sensazione di interagire con un personaggio bidimensionale!





# CHE BARBA!

Ancora con questi  
**STUPIDI  
PREGIUDIZI?**



Uomini e donne hanno pari capacità e pari diritti, anche in ambito professionale. È vero che non tutti/e hanno le stesse competenze, abilità o predisposizioni naturali, ma queste normali differenze sono individuali e non sono legate al genere: una donna può essere pari o anche più capace di un uomo in mestieri ritenuti maschili secondo criteri socioculturali. È una constatazione oggettiva, scientifica e facilmente sperimentabile. La barba (qui intesa come simbolo di maschilità) non è segno d'indubbia idoneità professionale. Ma a qualcuno, purtroppo, fa comodo pensarlo.

# Impariamo la LEZIONE!

## COMPITO SUI PREGIUDIZI SULLE DONNE ATTRAENTI

UNA DELLE SEGUENTI AFFERMAZIONI È VERA:

1) LE DONNE BELLE SONO TUTTE  
SCEME: **FALSO!**

2) LE DONNE SEXY SONO TUTTE  
T###E: **FALSO!**

3) GLI UOMINI CHE RITENGONO  
VERE LE AFFERMAZIONI QUI SOPRA  
SONO TUTTI COGLIONI: **VERO!**



Tutto chiaro, maschietti? Spero che questa lezione sia servita a pochi: in mezzo a tanti uomini affetti da *coglionite*\* ce ne sono altrettanti che ragionano con il cervello e rispettano le donne. Per fortuna, affermare che tutti gli uomini sono maschilisti è ancora un pregiudizio. Facciamo in modo che resti tale.

\*N.B.: un vaccino contro la *coglionite* è ancora in fase di sviluppo. È consigliata la quarantena a vita per i contagiati.

*Kambria*





**HO SOGNATO UN MONDO DOVE UNA DONNA POSSA CAMMINARE  
NUDA PER LA STRADA SENZA CHE LE ACCADA QUALCOSA DI MALE.**

Lo so, è una provocatoria esagerazione. Ma deve essere chiaro che le donne  
vanno sempre rispettate, non importa cosa indossino.

Pretesti maschilisti pseudoscientifici sono inaccettabili: in una società moderna  
deve prevalere la ragione, non l'istinto animalesco.

**UNA DONNA NON SI SPOGLIA MAI DEI PROPRI DIRITTI.**



Nessuna donna dovrebbe sentirsi costretta a tanto. Non aspettate un  
giorno di più: si deve intervenire prima di qualsiasi tragico epilogo.  
Facciamo in modo che le uniche armi contro la violenza sulle donne  
siano la giustizia e la razionalità.



Un personaggio umoristico nato trent'anni fa per una fanzine grazie ad un giovane autore destinato a fare strada: **Moreno Burattini**. Molti anni dopo, **Filippo Pieri** e **Kant** recuperarono il personaggio...



# Battista il Collezionista

di Antonio Marangi

**A**h! Il fascino delle fanzine. Piccole pubblicazioni, spesso realizzate con mezzi di fortuna, prodotte con fatica per pura e semplice passione, magari nottetempo, romanticamente in uno di quei garage che hanno fatto la fortuna di tanti artisti di ogni campo. Moltissimi aspiranti autori hanno affidato alle fanzine il proprio sogno di "vedersi pubblicati": e anche se per molti di loro il sogno è rimasto tale, per altri invece proprio le fanzine sono state le indispensabili palestre per lanciare carriere luminose. E proprio le fanzine custodiscono talvolta interessantissime chicche a fumetti.

Qui parliamo di una di queste: era il 1985 quando un giovane **Moreno Burattini** schizzava per la fanzine **Collezionare** – albetto spillato ciclostilato in 60 copie – il personaggio di **Battista il Collezionista**, disegnato caricaturando un amico, solo per fungere da testimonial pubblicitario del numero successivo.

La fanzine ebbe un'evoluzione interessante, fino a diventare una "vera" rivista, **Dime Press**. Vari dei suoi autori hanno conosciuto, chi più, chi meno, carriere nel fumetto. A cominciare dallo stesso Moreno Burattini, oggi uno dei più importanti sceneggiatori di **Zagor**, oltre che curatore della testata dello Spi-

rito con la Scure in Bonelli (ma non dobbiamo certo spiegarlo a voi *Sbam*-lettori...).

E anche Battista "crebbe". «Il suo nome è citato in tutte le schede biografiche che, su riviste o volumi di critica, parlano del sottoscritto», scrive in merito lo stesso Burattini parlando del personaggio sul suo blog, **Freddo cane in questa palude**. «Le prime avventure vennero scritte e disegnate in toto da me solo medesimo, poi il buon senso mi spinse ad affidarmi a degli illustratori più quotati, quali **Francesco Bastianoni** (che poi sarebbe entrato nello staff di Nathan Never) o **Paolo Campinoti** (affermato disneyano), ma anche ad altri come **Luciano Costarelli** e **Alessandro Bardi**. Fermo restando che l'interpretazione migliore (mi scusino gli altri) per me è quella di **Giorgio Sommacal**, allorché si trovò a disegnarlo quale antagonista di **Cattivik** in alcune storie da me sceneggiate».

Battista è, appunto, un collezionista, ergo mascotte naturale per una rivista dedicata al collezionismo. Ma un collezionista "pazzo", visto che raccoglie praticamente tutto, cacciandosi nelle situazioni più diverse per procacciarsi il pezzo che gli manca, viaggiando ovunque sulle tracce di papiri a fumetti, francobolli fossili, monete eschimesi, cicche di Yanez (!), cartoline di Ulisse...

Con lui, la fidanzata **Michelina** e il grande amico **Filiberto**, che lo seguono pazientemente. Poi c'è – come per ogni eroe che si rispetti – il suo contraltare "cattivo", nel suo caso un collezionista rivale: **Salvatore il Raccoglitore**.

Dopo la chiusura della "sua" rivista, Battista è scomparso dai radar fino al 1998, quando sull'albetto da fumetteria **Comics & dintorni** uscì la sua prima storia non scritta da Burattini. Era opera di **Filippo Pieri** e **Umberto Fizialetti**, realizzata con la supervisione di "papà" Moreno.

Sempre Pieri scrisse una seconda avventura, stavolta disegnata da **Andrea 'Kant' Cantucci** e destinata ad essere pubblicata su un successivo numero di **Comics**



♦ In alto, la prima apparizione di **Battista il Collezionista**, ideato e disegnato da **Moreno Burattini** per la fanzine **Collezionare** nel 1985. Qui sopra, la versione di **Giorgio Sommacal** per una storia di **Cattivik**.

& **Dintorni**. Numero però mai uscito, così che questa seconda storia è rimasta nel cassetto per tutti questi anni.

Fino a oggi, quando lo stesso Pieri l'ha proposta a *Sbam*!, così da festeggiare con noi i 30 anni di Battista. Potete leggerla nelle prossime pagine.

Se volete sapere di più sulla storia di Battista e della fanzine su cui è nato, vi rimandiamo al blog di Burattini: <http://morenoburattini.blogspot.it/2015/03/battista-trentanni-dopo.html>.





PROLOGO

ACC...  
DANNAZ...  
MALEDIZ...



L'ORIZZONTE  
E' DESERTO,  
IN TUTTI  
I SENSI!

HO PERSO  
LE TRACCE DEL  
MIO ACERRIMO  
AVVERSARIO,  
BATTISTA IL  
COLLEZIONISTA!

COMUNQUE  
ORMAI SO DOVE VUOLE  
ANDARE E LO  
PRECEDERO!  
PAROLA DI  
SALVATORE IL  
RACCOGLITORE!



COME MAI  
CI SIAMO FERMATI  
DIETRO QUESTO DOSSO?

C'E' QUALCUNO CHE  
CI SEGUE A RIDOSSO!

COMUNQUE  
SI STA FACENDO  
BUIO, ED E' MEGLIO  
PREPARARCI PER  
LA NOTTE!

7



HAI RAGIONE E IO SONO STANCA...  
SONO GIORNI CHE VAGHIAMO NEL DESERTO!  
SEI SICURO DI NON ES-  
SERTI PERDUTO?

PERDUTO IO?  
MA SE MI ORIENTO  
CON LA BUSSOLA DI  
GENGIS KHAN, IL PRIMO  
AD AVER ATTRAVERSATO  
QUESTA ZONA!

D'ACCORDO, MA IO NON HO  
ANCORA CAPITO COSA CERCHIAMO  
ESATTAMENTE...

MICHELINA, MI MERAVIGLIO DI TE!  
IN FONDO SEI STATA TU A DARMIL'IDEA,  
NON TI RICORDI? STAVAMO USCENDO  
DA QUEL CINEMA...



BATTISTA IL COLLEZIONISTA  
E L'UOVO DI DINOSAURO!

NUOVO CINEMA PARADOSSO

TESTI: FILIPPO  
PIERI  
DISEGNI: KANT

OH BATTISTA,  
COME SONO CONTENTA CHE  
MI HAI PORTATA A VEDERE  
QUESTO BEL FILM SUI  
DINOSAURI...

CERTO CHE  
TI CI HO PORTATO...  
IL BIGLIETTO DI QUESTO  
CINEMA MANCAVA ALLA MIA  
COLLEZIONE DI BIGLIETTI  
USATI!

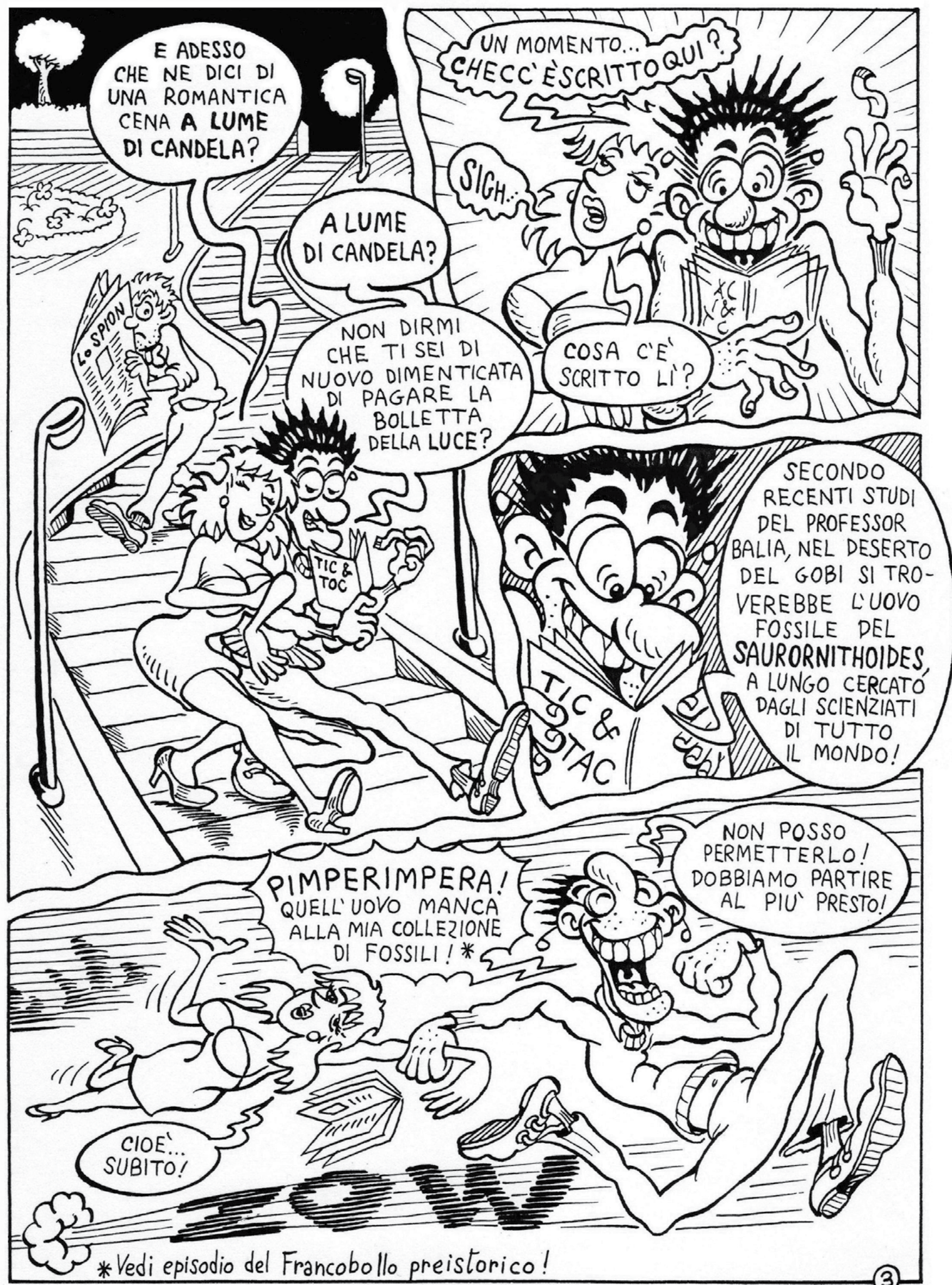
UN MONDO  
PERDENTE

UN FILM DI  
STIVEN BIMBERG  
CON DURIK SOGNI  
E LOIRA MOREE!

\*personaggio creato da Moreno Buralini

2

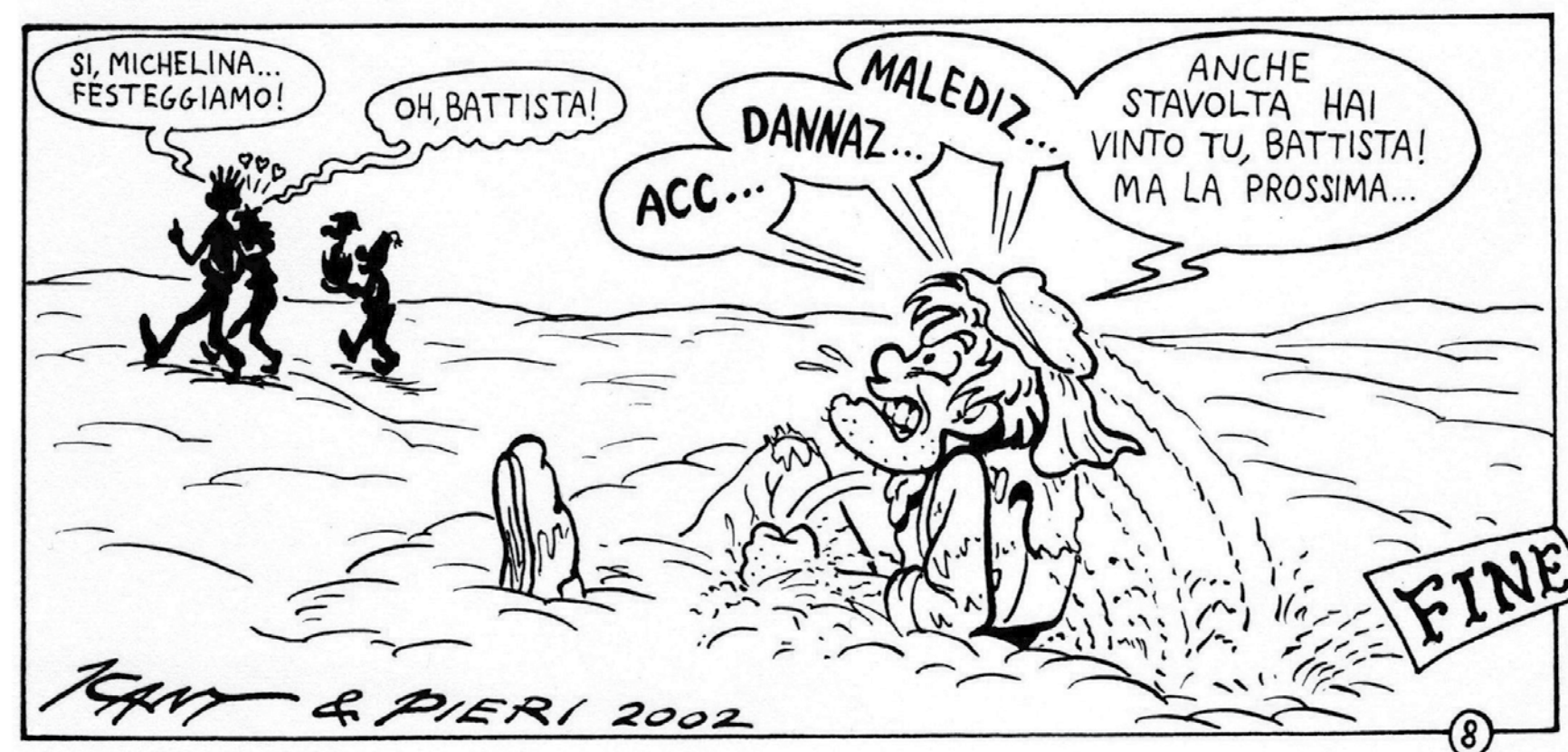






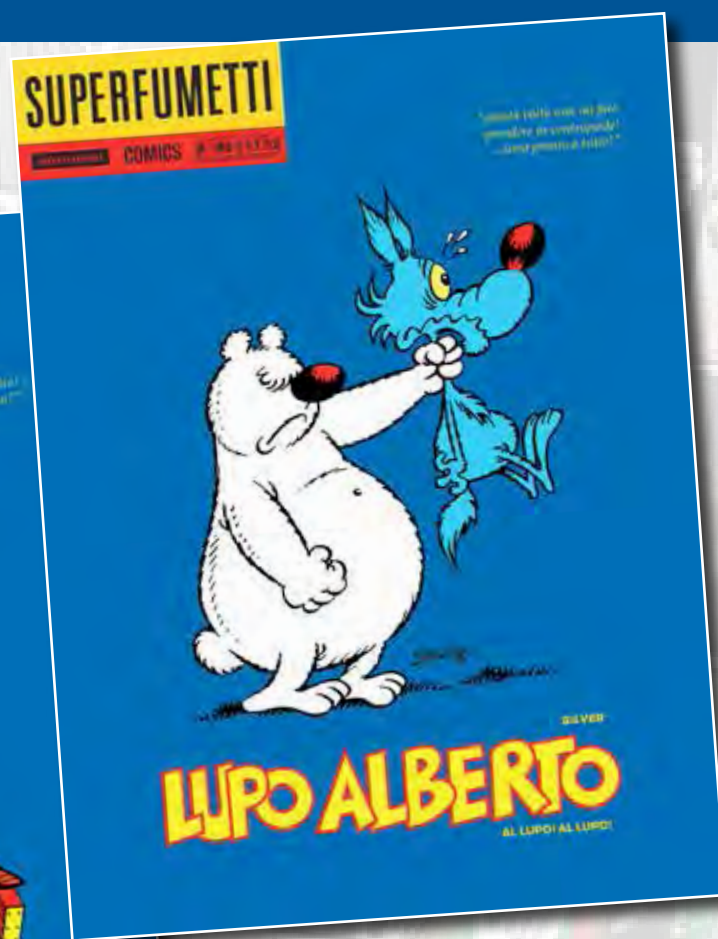






KANT & PIERI 2002





## SuperFumetti Mondadori Comics

Una serie di eleganti volumi monografici dedicati di volta in volta a un diverso mito delle Nuove Parole e proposti settimanalmente in edicola (ma anche in libreria e fumetteria), a euro 4,90 per 128 pp, da **Mondadori Comics**. I nomi dei personaggi "trattati" e la grafica dei volumi stessi riportano facilmente alla memoria il leggendario **SuperGulp!**: la prima uscita infatti (in edicola a fine agosto) riguardava **Nick Carter**, l'indimenticabile detective di Bonvi; di seguito abbiamo visto un classicissimo

**Uomo Ragno** anni Sessanta di **Stan Lee** e **Steve Ditko**, quindi di nuovo **Bonvi**, ma stavolta con le **Sturmtruppen** (di cui parliamo diffusamente tra le Reviews di questo stesso numero). Quindi **Iron Man** (Stan Lee, Larry Lieber e Don Heck), il **Lupo Alberto** di Silver, un **Thor** d'annata, quello di Lee&Kirby, i **Peanuts** di Schulz e il grandioso **Cocco Bill** di Jacovitti.

La serie proseguirà passando tra **Mandrake**, **Phantom** – che più classici non si può (per altro, Mondadori Comics ha già ampiamente dimostrato di essere affezionata agli eroi di Lee Falk, che ha recentemente riproposto anche nei suoi volumi formato omnibus), e i **Fantastici Quattro** dei tempi che furono.

Come dire, niente di nuovo sotto il sole (anzi!), ma parliamo pur sempre di fumetti che è doveroso conoscere: quindi ben vengano siffatte iniziative. Anche perché il 13 novembre vedremo perfino **Marzolino Tarantola**, altro personaggio bonviano anche se meno noto. Ideato proprio per SuperGulp!, Marzolino è il protagonista di una corsa automobilistica cui partecipa con i fidi **Enrico** e il maggiordomo **Alfred**: tutti e tre sono evidentemente parenti stretti di Nick Carter, e infatti la lettura delle loro avventu-

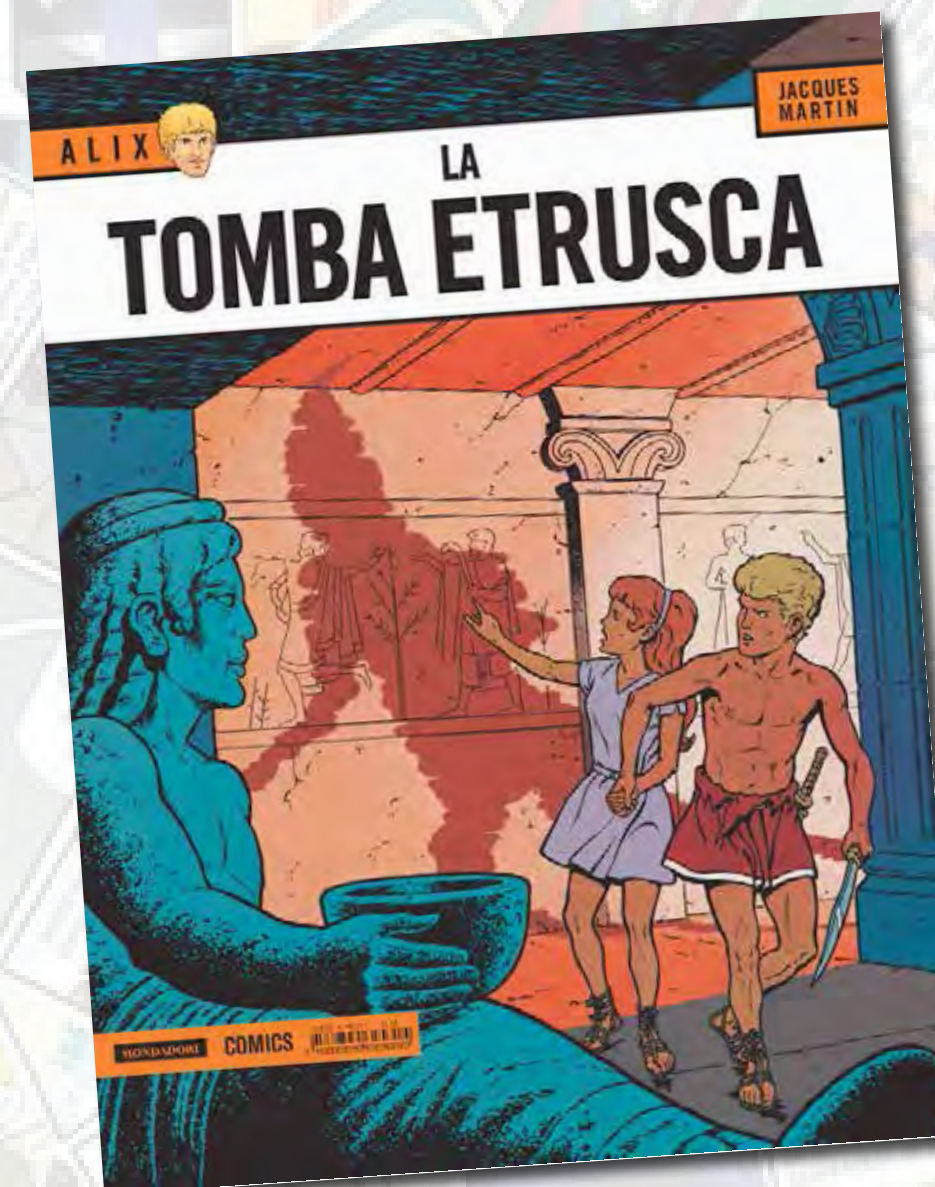
re è godibile tanto quanto quelle del grande detective... (e a questo punto, a nome di tutti i bonviani incalliti, gridiamo convinti: ridateci anche **Capitan Posapiano**!).

(Matteo Giuli)

## Alix Mondadori Comics

«Con **Mondadori Comics** arriva **Alix**, la serie creata da **Jacques Martin** nel 1948, in edizione cartonata deluxe. A partire da mercoledì 16 settembre, con periodicità settimanale, in volumi di grande formato 21 x 28 cm, con una storia originale per ogni volume. È l'edizione definitiva e in gran parte inedita in Italia per il capolavoro della "linea chiara" di scuola franco-belga, imprescindibile per tutti gli appassionati del fumetto storico-avventuroso».

Così la Casa editrice di Segrate ha annunciato sul suo sito la partenza di questa nuova serie di volumi,



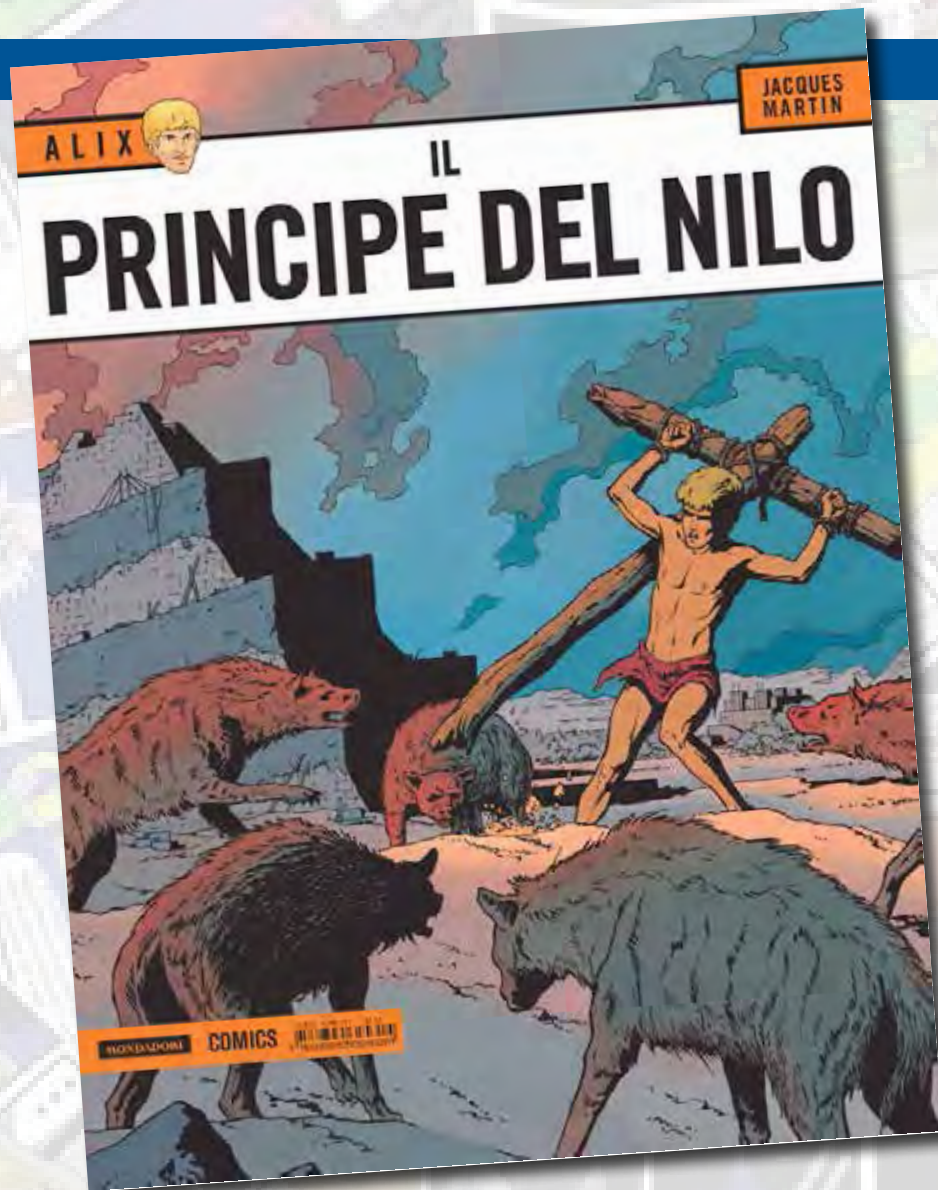
## Un crowdfunding per Pinocchio

«Un incontro con Napoleone, una gita a Venezia, un viaggio in un futuro popolato da robot... Se siete **ultraquarantenni** probabilmente ricorderete le avventure incredibili e anche un po' bislacche del **Pinocchio** a fumetti dell'**Editoriale Metro**, altrimenti... non potete immaginare quello che combinerà il burattino di legno assieme agli altri celeberrimi personaggi collodiani. Se volete scoprirlo, però, potete partecipare alla raccolta fondi per il **volume di 192 pagine** con le migliori storie fra quelle pubblicate nella metà degli anni Settanta dalla compianta casa editrice di **Renato Bianconi** (la stessa di Braccio di Ferro, Geppo, Felix...), selezionate direttamente dai due autori **Sandro Dossi** e **Alberico Motta**, e curata da **Federico Cenci** e **Andrea Leggeri**, con la prefazione di **Luca Boschi**. E oltre al volume cartaceo, potete anche scegliere l'edizione ebook limited con 2 storie extra, e prenotare disegni con dedica e tavole originali!»

Ecco l'annuncio con cui le **edizioni Clquot** hanno lanciato la campagna di crowdfunding per la realizzazione di un volume che recuperi le mitiche avventure del **Pinocchio Bianconi**. Potete partecipare qui: <https://www.produzionidalbasso.com/project/pinocchio-di-sandro-dossi-e-alberico-motta/>







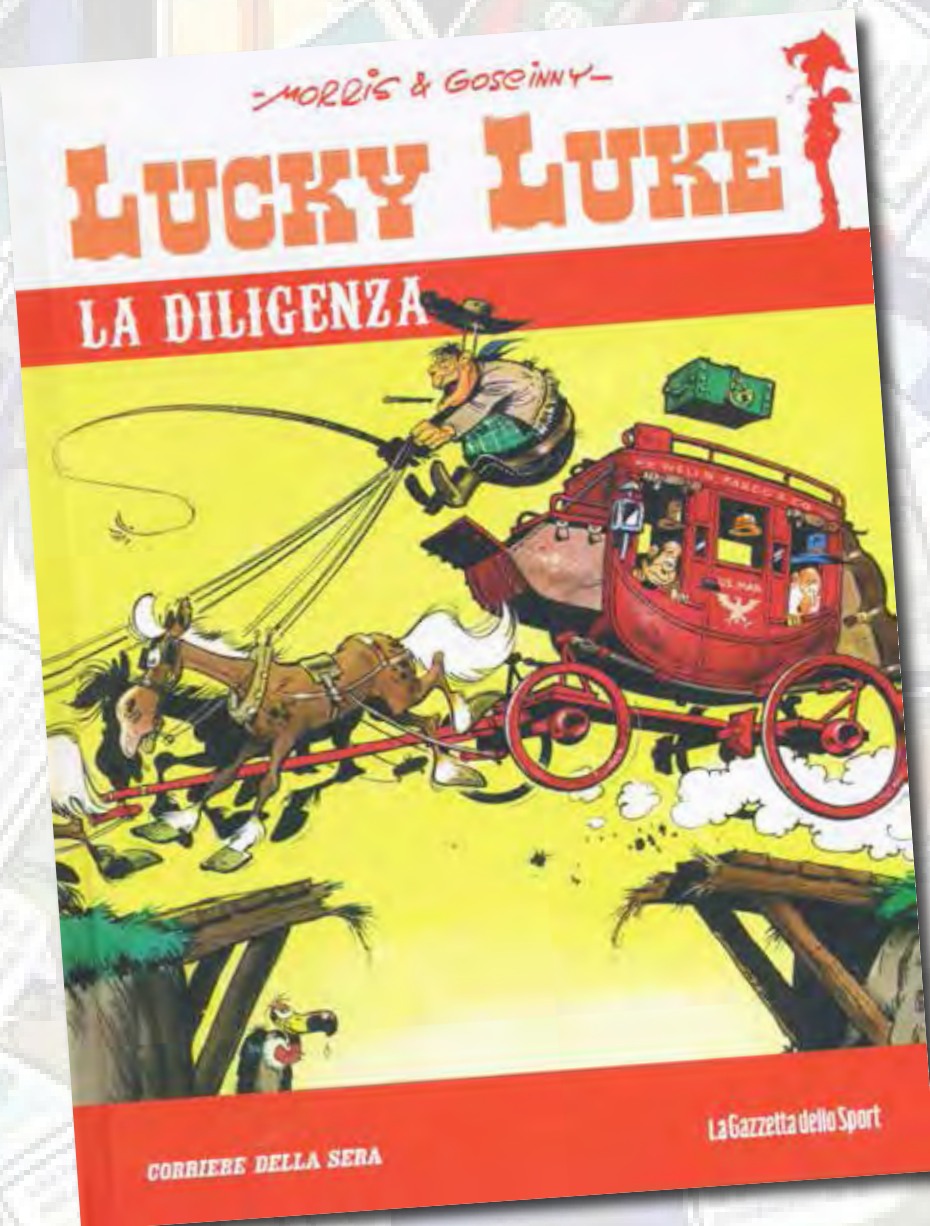
in edicola (dove è abbinato al Giornale), in libreria e fumetteria della lunga saga di Alix, «giovane gallo che diventa figlio adottivo di un ricco romano amico di Giulio Cesare. Alix, dotato di un coraggio esemplare vive incredibili avventure accompagnato dall'amico Enak. I due viaggiano per il mondo antico, dalla Gallia alla Cina, passando per l'Africa e la Mesopotamia, sciogliendo complessi intrighi in un mondo in cui la raffinatezza delle arti si mescolava con la furia delle battaglie. Le storie di Alix sono ambientate nel periodo tra le Guerre Galliche e la Guerra Civile tra Cesare e Pompeo». Ogni volume contiene un episodio originale completo e costa 6,90 euro (salvo la prima uscita, in promozione a 2,90).

### Lucky Luke Gold Edition RCS

Appena due estati fa, avevamo trovato in edicola una serie di volumi dedicati al cowboy di Morris allegati a Gazzetta e Corriere. Non appena conclusa la collana dedicata nel frattempo ad Asterix, RCS insiste, e ne ha proposta

## IN EDICOLA

un'altra, sempre con il mitico **Lucky Luke** protagonista, partita dal 25 agosto 2015, in tutte le edicole abbinata ai due quotidiani. Il primo volume è costato 1 euro, dal secondo in avanti bisogna consegnarne al giornalaio 5,99 (oltre al costo del quotidiano, come da tradizione) per ogni uscita settimanale. Rispetto alla serie precedente, questa nuova collana si propone – non a caso è stata battezzata **Lucky Luke Gold Edition** – in una veste editoriale più pregevole, proprio come quella già utilizzata per Asterix, con copertina cartonata e approfondimenti redazionali inediti. L'esordio è stato il classico **La diligenza**, di **Goscinny e Morris**: seguendo tutta la pubblicazione, alla fine ci troveremo in libreria ben 40 volumi. Una nuova, ennesima occasione per ripercorrere la "carriera" del pistolero che spara più veloce della sua ombra, un cult senza tempo e sempre godibilissimo.



### Diabolik e DK Astorina

«È certo che **Diabolik** vendicherà la morte della sua compagna a qualsiasi costo, con qualsiasi mezzo. E che **Ginko** dovrà trovare il modo di proteggere chi l'ha uccisa, a qualsiasi costo, con qualsiasi mezzo. La sfida continua, e la posta in palio è altissima». Questa è la presentazione dell'inedito di **Diabolik** in edicola da inizio ottobre (dall'inquietante titolo **Ho ucciso Eva Kant**, testi di Gomboli-Pasini-Altariva e disegni di Barison-Nunziati), ma è certo che l'attenzione dei fans del Re del Terrore in questo momento è concentrata su altro: la recentissima **Romics** è stata infatti l'occasione per presentare al popolo osannante il ritorno in edicola di **DK**, l'"altro" **Diabolik**. Un evento in qualche modo storico, anche perché – per la prima volta – **Astorina** propone in edicola un prodotto diverso dal classico tascabile. Parliamo della **versione alternativa** dell'eroe nero, nato su **Il Grande Diabolik** dell'aprile del 2013 e che – dal prossimo 1° novembre – sarà protagonista di una nuovissima miniserie di quattro numeri mensili, ciascuno dei quali con quattro episodi (tre inediti e uno recuperato dall'albo del 2013, ma riveduto e corretto). Un esperimento, certo, ma animato da grande



ottimismo, visto che accanto alla testata delle copertine è scritto "prima stagione"... Torneremo sicuramente a parlarne qui su Sbam!.

(Max Anticoli)

### Topolino e il 'back-to-school' Panini/Disney

**Topolino** ha da sempre un grande cuore: così, per lenire il dolore delle legioni di fanciulli che hanno visto finire le vacanze e riaprirsi i cancelli delle scuole, ha ben pensato di lanciare una nuova iniziativa, ineccepibile dal punto di vista del marketing e certamente azzeccata per i collezionisti di ogni età. I quattro numeri in edicola in settembre (dal 3120 al 3123, euro 2,50) hanno proposto altrettante storie inedite della serie **Tutti i milioni di Paperone**, avventure che fanno seguito alla precedente serie omonima, scritta da **Fausto Vitaliano** e disegnata da vari artisti Disney nel 2007 (nnr. 2694-2710): lo Zione narra come ha guadagnato la sua immensa fortuna, ripercorrendo anche fatti storici realmente accaduti, dalla Febbre dell'oro alla grande crisi degli





## Iron-Mary Jane?

C'era un tempo in cui ogni eroe viveva le sue proprie avventure, deliziandone i lettori. Poi arrivarono i team-up, e poi anche i crossover, dapprima eccezioni, poi sempre più frequenti. Frequentissimi. Così che pian piano la famigerata continuity ha fatto sì che le cose si mescolassero irrimediabilmente, dando origine a un coacervo immenso dove spesso anche i lettori più accaniti trovano difficoltà a districarsi (non a caso arriva **Secret Wars**, ma questo è un altro discorso). Così nessuno appartiene più a nessuno e tutti interagiscono con tutti.

Questo preambolo per annunciare un evento che non mancherà di far rumore: nell'ambito di **All-New, All-Different Marvel Universe** (già il nome è un attentato alle coronarie), **Mary Jane Watson** entrerà nel "giro" di **Iron Man**! Come segretaria? Come socia in affari? Come... Iron Woman? Come (ma questo sarebbe troppo facile) nuova concubina del playboy più playboy di tutti i Marvel-playboy? Per ora non si sa e le ipotesi possono essere tante. Dovremo aspettare di leggere **Invincible Iron Man** di **Brian Michael Bendis** e **David Marquez**, negli USA da qui alla fine dell'anno.

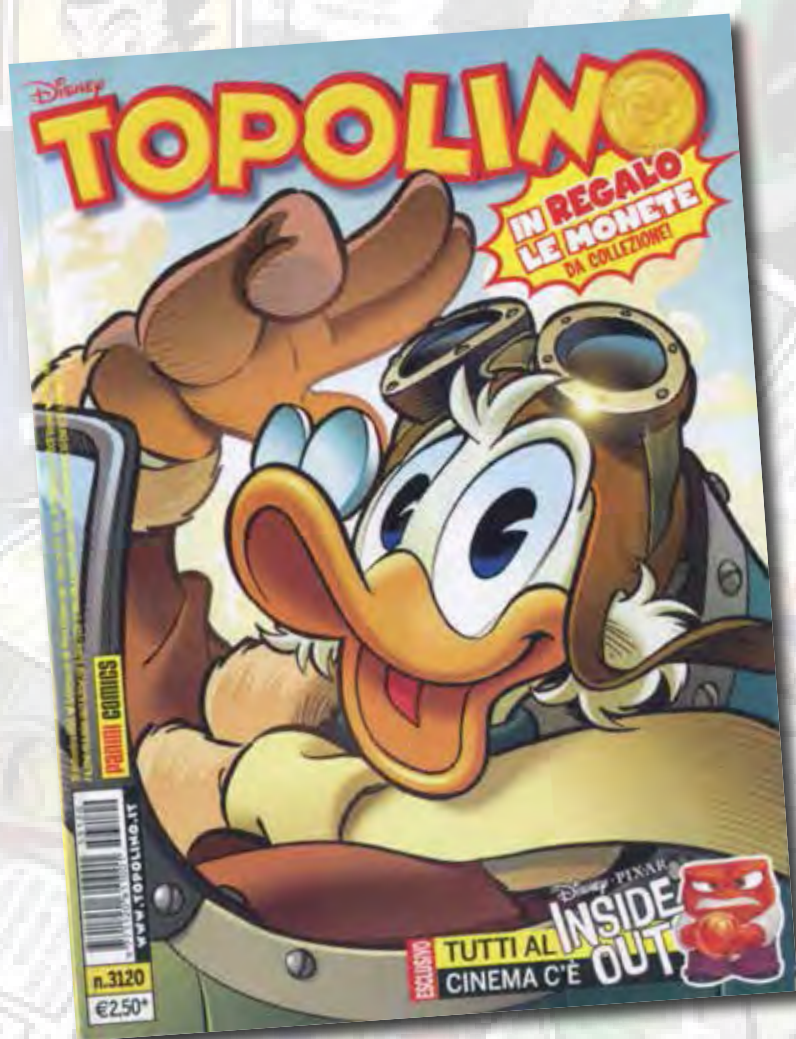
La rossa per antonomasia della Casa delle Idee è stata prima la tormentata fiamma del giovane **Peter Parker**, poi la sua fidanzata "ufficiale", infine sua moglie (almeno fino all'inverecconda saga di **Soltanto un altro giorno** e successive modificazioni e casini assortiti, per cui oggi la pulzella non è proprio mai stata moglie di Spidey...). Di certo, quindi, per il cuore di tanti Ragno-fans questo sarà un ennesimo brutto colpo...

## IN EDICOLA

anni Venti. È sempre Vitaliano a scrivere i testi anche di questa nuova "informata" di avventure, che vedono ai pennelli rispettivamente **Carlo Limido**, **Ettore Gula**, **Valerio Held** e **Andrea Freccero**.

In più, ogni albo ha proposto una delle quattro **Monete d'autore di Paperopoli**, disegnate dal maestro **Giorgio Cavazzano** e coniate appositamente da Editalia - Gruppo Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato. Monete dedicate rispettivamente a Paperino, Rockerduck, Gastone e Zio Paperone, da conservare nella custodia allegata a Topolino 3121.

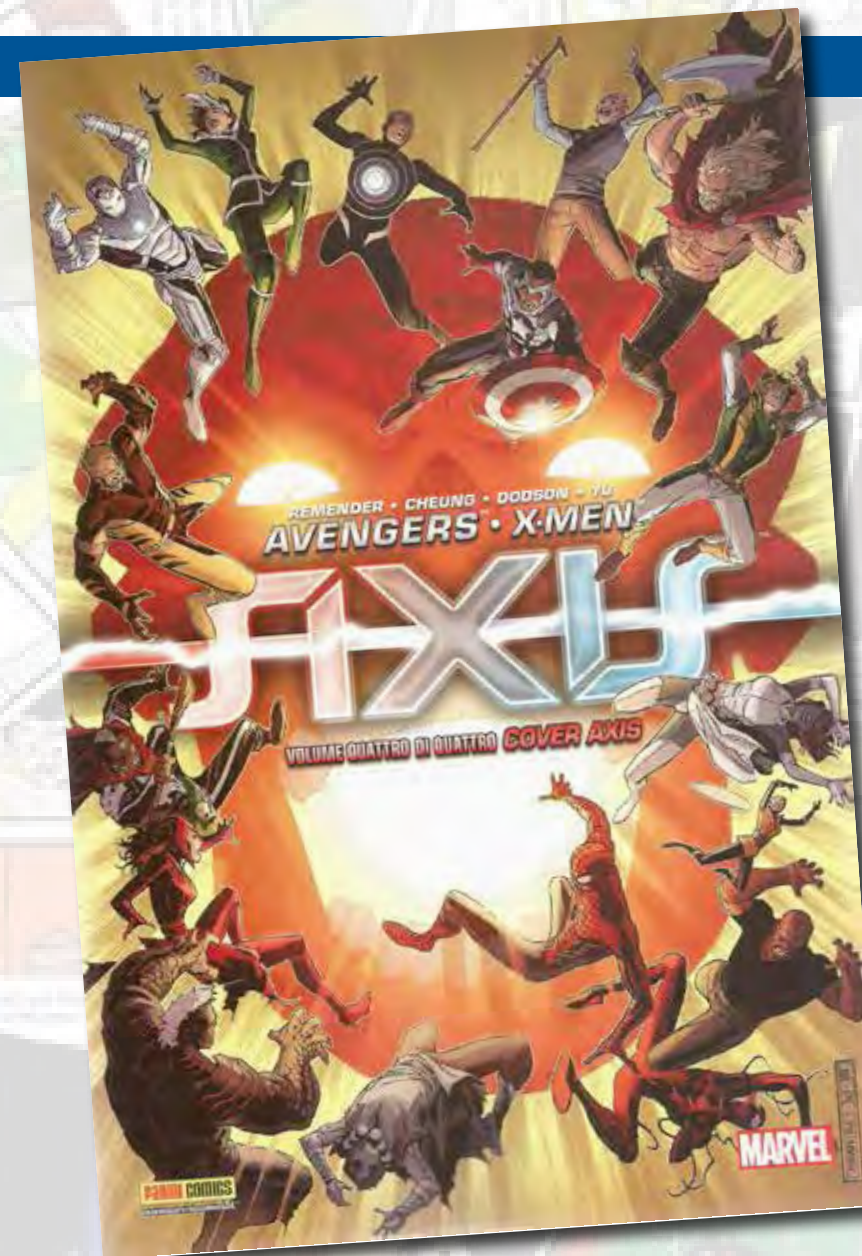
(Matteo Giuli)



### Axis: conclusione e conseguenze Panini Comics

60 pagine di mazzate, botte, esplosioni, capovolgimenti di fronte, cambi di bandiera, ripensamenti e aspettative mancate. No, non stiamo parlando del Parlamento italiano, ma del quarto e conclusivo albo della saga **Axis**. Se vi piace il genere pim-pum-pam-spatacrash, un albo imperdibile!

Come abbiamo già avuto modo di raccontarvi nel



numero precedente di **Sbam!**, durante **Axis** molti buoni sono diventati cattivi, e - di contro - molti classici cattivi sono ora candidi e puri come gigli di campo. È il caso di **Carnage**, che si atteggia a cavaliere errante, o di **Iron Man**, ora **Superior** e perfino più antipatico del solito.

All'alba di questa quarto capitolone (**Axis 4**, su Marvel Miniserie 160, agosto 2015, euro 3,30, con scelta tra due cover variant differenti), troviamo tre macrofazioni in campo, oltre a diversi sottogruppi e sottotrame (ciascuna delle quali sviluppate sulle varie collane Marvel-paniniane dello stesso periodo, tutte collegate all'eventone centrale): sul ring, alla vostra sinistra, i **cattivissimi X-Men**, capitanati nientepodimeno da **Apocalisse** e ben decisi a conquistare il mondo e ripulirlo dall'homo sapiens. Tanto per cominciare, si sono impadroniti di Manhattan (un posto mai visto prima in trame similari...). A cercare di impedirglielo, i **nuovi Vendicatori** ex-cattivi, organizzati dal "bacucco **Steve Rogers**" (come da felice definizione dell'**Uomo Ragno**) e capitanati da - gulp! - **Sabretooth**. Alla vostra destra, infine, i **Vendicatori "giusti"**, cioè quelli di solito buoni,



ma ora malvagerrimi, agli ordini di **Falcon/Capitan America**, e che annoverano nella loro fila perfino **Klugh**, ovvero (sic!) l'**Hulk** di **Hulk**...! Il tutto è affidato alla penna di **Rick Remender** e alle capaci matite di (tenetevi forte!) **Leinil Francis Yu**, **Jim Cheung**, **Terry Dodson** e **Adam Kubert**.

Possiamo così assistere a scontri molto avvincenti (**Apocalisse** contro **Thor**, ad esempio, o anche **Rogue** contro **Sabretooth**, **Scarlet** contro **Magneto**, l'**Uomo Assorbente** contro **Klugh**, il vecchio **Cap** contro il nuovo...), altri quanto meno improbabili (**Falcon** contro **Havok**, **Apocalisse** contro... **Deadpool**?), e siparietti peculiari (mai visto un **Teschio Rosso** così dolce...), fino al finale, immancabilmente "dirompente"...

Le serie attualmente in edicola vedono quindi i vari eroi alle prese con le conseguenze di **Axis**. Quello che ci pare più evidente è la rivoluzione nella formazione degli **Incredibili Avengers**. Così come, a seguito dei tristi eventi di **AvX**, con il durissimo scontro tra Vendicatori e X-Men per il controllo del potere Fenice, **Capitan America** (quello "vero") decise di istituire una speciale formazione alternativa



degli Eroi più potenti della Terra composta da membri importanti sia degli Avengers che dei mutanti, onde sottolineare la possibile convivenza tra le due "razze", ora – di eventone in eventone – la storia si ripete.

Axis, dicevamo, ha fatto sì che alcuni "buoni" siano diventati "cattivi" e viceversa. Così la formazione della cosiddetta Squadra-Unione dei Vendicatori subisce conseguentemente una notevole rivoluzione. A sottolineare questa novità, anche la serie in edicola è ripartita da 1, ed eccoci a sfogliare il nuovo primo numero di Incredibili Avengers (corrispondente al nr. 25 della testata, settembre 2015, euro 3,50).

Come avrebbe declamato il grande **Sandro Ciotti** con la sua inconfondibile raucedine, la nuova formazione schiera, agli ordini di **Capifalcon America: Quicksilver, Rogue e Sabretooth (!!!)** per la "parte-mutante", il **Dottor Voodoo** e la **Visione** (rilanciato alla grande dal film) per quella degli "eroi", e **Scarlet** in un ruolo doppio, essendo sia mutante che storica Vendicatrice.

Tutto chiaro? No? Niente paura, sono "solo" piccole rivoluzioni che lasciano il tempo che trovano, visto che sta arrivando la vera, grande rivoluzione di **Secret Wars**. Ergo, se vi va, potete legervi senza preoccuparvi troppo questa storia – un po' troppo annodata – che riporta in auge storici personaggi di Lee/Kirby, l'**Alto Evoluzionario** e i suoi **Nuovi Uomini**, sulle tracce delle vere origini della potentissima/incasinatissima Scarlet... Storia di **Rick Remender** e disegni di **Daniel Acuña**.

(Domenico Marinelli)

## Spider-Man e gli X-Men 1

Panini Comics

Prendi l'**Uomo Ragno** (o **Spider-Man**, che dir si voglia), metti insieme gli **X-Men**, dai un'agitatina al tutto, ed ecco potenzialmente un fumetto cult, campione di vendite e di critica.

È quello che tenta di fare **Spider-Man e gli X-Men** (euro 3,50), in edicola con l'albo dell'esordio italiano della nuova serie USA nata a seguito della recen-



te dipartita del mutante più famoso del globo. **Wolverine**, fondatore ed insegnante della Jean Grey School, nomina post mortem quale suo successore di cattedra l'unico collega non mutante con il quale abbia avuto quanto di più simile ad un'amicizia: il nostro affezionato **Arrampicamuri** di quartiere. Il buon Peter accetta di buon grado (le reali motivazioni le scopriremo a metà racconto) e si presenta con giacca (sigh!) d'ordinanza al suo primo giorno di scuola. La classe è composta dai giovanissimi mutanti **Ernst, Mille Occhi, Glob Herman, No-Girl, Sattiro, Shark-Girl** (strasigh!!!) e **Rockslide**. Una scolaresca variopinta e decisamente indisciplinata, che non vede di buon occhio un normale umano – un genzero! – alla cattedra... Cosa di meglio allora di una bella gita (pardon, ragno-gita...) per cementare il rapporto insegnante-alunni?

**Elliott Kalan** (storia) ed il nostro **Marco Failla** (disegni) ci racconteranno di questo tour, che si preannuncia (vista la classe) parecchio movimentato.

Un primo episodio – facilmente leggibile anche da chi non abbia mai visto nulla di marvelliano – che però qualche perplessità la desta...

Innanzitutto, non è ben chiaro il pubblico a cui si rivolge, anche se verrebbe da pensare ad una serie teen, concepita per una platea attratta da nomi altisonanti e portata per natura ad identificarsi in eroi anagraficamente "giovani" (in realtà, però, non vediamo come una quindicenne dotata di medio intelletto possa riconoscersi in **Shark-Girl**, più che una mutante, un animale antropomorfo disneyano. Dove sono finiti i **New Mutants** di Claremont?!).

Di sicuro chi fatterà ad apprezzare questa serie saranno i fans over 30: dubitiamo infatti che chiunque frequenti l'Uomo Ragno da almeno qualche anno possa vedere di buon occhio questo Prof. Spidey, più tendente all'ortolaniano **Rat-Man** che non ad un supereroe vero... In compenso, abbiamo uno Spidey che si veste con una giacca ed un cappellino e porta degli antipatici teenagers mutanti in visita d'istruzione. Inevitabile l'assegnazione a questo albo della nostra anti-coccarda **Poveri Alberi**...

(Roberto Orzetti)

## Angela 1

Panini Comics

L'avevamo intravista alla fine di **Age of Ultron** (intesa come saga fumettistica, non come cinemacomic vendicativo): ora **Angela**, la giunonica amazzone armata fino ai denti, usa a solcare gli spazi interstellari, fa il suo ingresso in pompa magna nel Marvel Universe.

Figlia di **Odino** – ma ignara di esserlo per lungo tempo –, ergo sorellina di **Thor** e di **Loki**, allevata dagli **angeli** in una dimensione misteriosa, inaccessibile perfino agli dei di Asgard, è giunta nel nostro mondo a causa degli sconvolgimenti temporali provocati dalle mosse di **Wolverine** in – appunto – Age of Ultron.

La fanciulla è già di suo di carattere iracondo e ben poco avveza a farsi pestare i piedi da chicchessia: ma ora è davvero furibonda, avendo scoperto di essere una asgardiana, proprio lei, cresciuta dagli angeli nell'odio totale per i sudditi di Odino. Un bel

## Verso Secret Wars

Si avvicina ormai a larghe falcate il "vero" grande evento che rivoluzionerà definitivamente il **Marvel Universe**, ma stavolta... sul serio, non come dopo tante altre megasaghe dal sapore molto gattoparresco. O almeno così pare.

In attesa di Lucca, dove tutto sarà rivelato, Panini ci dà la possibilità di rileggere le **Guerre Segrete** originali, il primo vero e proprio mega-evento Marvel della storia, datato 1984 e firmato **Jim Shooter** (testi), **Bob Layton** e **Mike Zeck** (disegni). Su tre volumetti, intitolati **Guerre Segrete Classic**, possiamo rileggere la saga dell'**Arcano**, entità onnipotente che riunì su un pianeta appositamente creato (!) tutti gli eroi e tutti i cattivacci della Terra, obbligandoli a combattersi e promettendo l'esaudimento di qualsiasi desiderio al vincitore. Un vero e proprio (oh!) **Battleword**, dunque...

Il primo volumetto è in edicola da fine settembre, 104 pagine a colori, euro 5,30.







## IN EDICOLA

scena e sugli antefatti in flashback), la conosciamo un po' meglio. La scopriamo coraggiosissima: non indietreggia di un millimetro nemmeno trovandosi schierati davanti contemporaneamente Thor, **Lady Sif** e i Tre Guerrieri, **Hogun, Fandral e Volstagg**, tutti furiosi con lei. Ma la vediamo anche ligia all'estremo (talvolta addirittura pateticamente) alla logica di base del popolo degli angeli: non si fa niente per niente, debiti e crediti devono bilanciarsi onde garantire la giustizia alla base dell'equilibrio cosmico.

In definitiva, un bel fantasy, firmato da **Kieron Gillen** e **Marguerite Bennett** (testi), **Phil Jimenez** e **Stephanie Hans** (disegni). Lo seguiremo.

(Antonio Marangi)

### Superman 100 RW Lion

Storicamente, i fumetti DC non hanno mai avuto una vita editoriale facile in Italia, tanto che perfino personaggi del calibro di **Batman** e **Superman** hanno latitato per anni dalle nostre edicole. È anche per questo che poter celebrare il **centesimo numero** di un mensile dedicato all'**Uomo d'Acciaio** costituisce una notizia certamente degna di nota.

Sebbene passando attraverso due diversi editori (59 numeri con **Planeta DeAgostini** e ora 41 con **RW Lion**), l'ultimo figlio di Krypton arriva quindi a spegnere le cento candeline: e lo fa in ottima forma, come dimostra anche il progressivo aumento delle testate a lui dedicate nel catalogo RW. Lo stesso editore, a sottolineare l'importanza dell'evento, ha deciso di festeggiarlo distribuendo l'albo con due diverse copertine variant, opera di altrettanti maestri del fumetto italiano: **Claudio Villa** e **Bruno Brindisi** (anzi, quest'ultimo ha realizzato addirittura una cover componibile, la cui seconda metà verrà pubblicata a novembre, sul centesimo numero di **Batman**).

L'albo (Superman nr. 41 (100), 72 pp colori, euro 3,75) si apre con il sesto capitolo della saga Gli uomini del domani: l'Azzurrone è contrapposto all'ex amico **Ulysses**, un terrestre dotato dei suoi stessi poteri dopo un viaggio nella Quarta Dimensione.



Costui è riuscito ad abbindolare con false speranze milioni di esseri umani, convincendoli a seguirlo nel suo idilliaco pianeta adottivo, il Grande Mondo, con l'intento però di "utilizzarli" come carburante per il nucleo del pianeta stesso! Ovviamente, le cose non andranno come previsto e il Grande Mondo verrà distrutto: ma agli occhi di Ulysses la colpa sarà tutta dell'Uomo d'Acciaio, quindi...

Una storia tutto sommato ben scritta da **Geoff Johns**, ma che purtroppo non convince dal punto di vista artistico, con un **John Romita Jr.** che si sta cronicizzando nel difetto di disegnare volti e personaggi tutti fin troppo simili tra loro (sarebbe difficile, guardando una singola vignetta, capire se si sta leggendo Kick-Ass, Capitan America o, appunto, Superman!). L'albo prosegue con un episodio di **Action Comics**, serie che ultimamente sta regalando diverse soddisfazioni. Questa volta, Superman è alle prese con una minaccia dalle tinte insolitamente (per lui) orrorifiche: a seguito degli eventi di **Doomed**, diversi mostri sono evasi dalla Zona Fantasma e si sono riversati su Smallville. Toccherà al nostro eroe venire a capo dell'intricata situazione, grazie anche all'aiu-

to di **Acciaio**. Sui testi di **Greg Pak**, possiamo godere del lavoro ottimamente combinato sui disegni da **Aaron Kuder, Jae Lee e June Chung**.

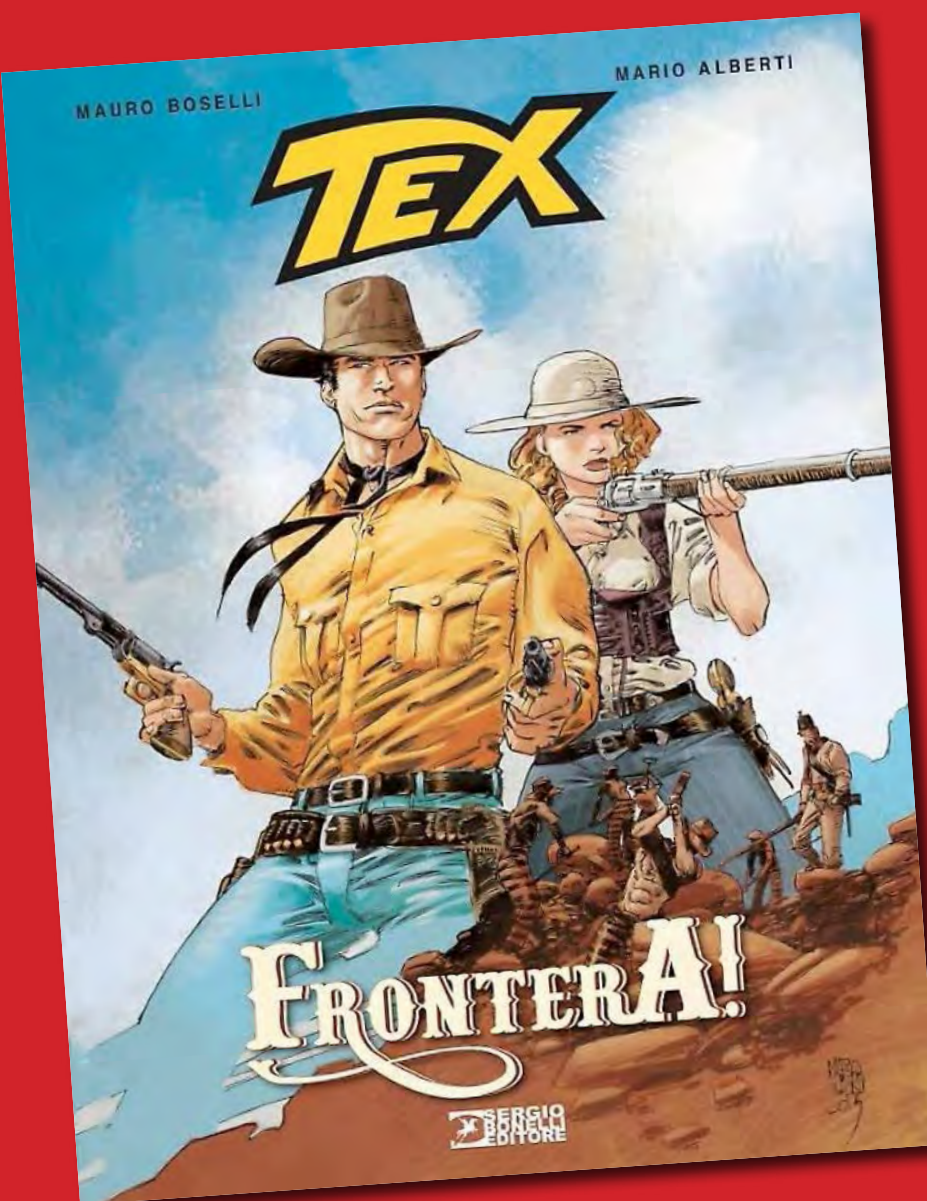
In chiusura, proseguono le avventure di **Supergirl**, neo-alunna del Crogiolo, scuola segreta ed elitaria che raccoglie i più potenti giovani guerrieri dell'universo per educarli a diventare i leader del domani. Un'amara considerazione finale: da DC-appassionati da sempre, dobbiamo evidenziare un po' di rammarico davanti a un apparato redazionale così scarso, senza neppure un piccolo articolo che celebri - o almeno segnali! - i 100 numeri di Superman. Rammarico che cresce pensando invece al lavoro egregio che in questo senso viene fatto dalla concorrenza marvellian-paninara...

(Federico De Rosa)



◆ Qui sopra, la cover realizzata da Claudio Villa; in alto quella di Bruno Brindisi.





## Frontera!

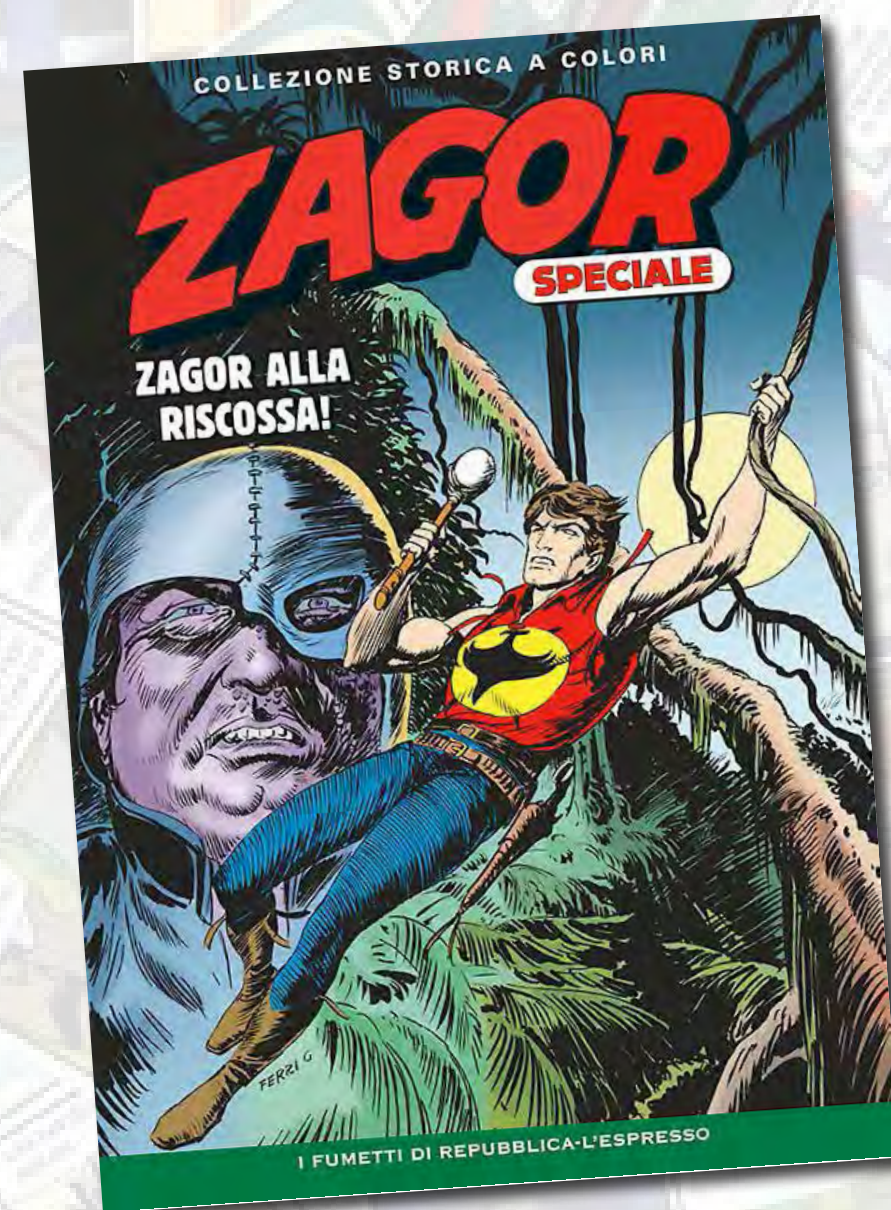
«Nel carcere messicano di Frontera langue un misterioso prigioniero, che la bella francese **Blanche Denoel** vuole libero a tutti i costi, perché la aiuti nella sua vendetta! Ed è solo la miccia che accende una colorata esplosione di avventura e violenza nelle assolate praterie del SudOvest, tra pugni, cavalcate, spari e **Comanches**! Incontrerete un giovane **Tex** come non lo avete mai visto prima, nelle sensazionali tavole a colori di Mario Alberti!».

Così il sito Bonelli riassume la trama di **Frontera!**, nuovo volume della neonata serie semestrale dei **Romanzi a Fumetti di Tex** (anche se l'uscita precedente – quella firmata da **Paolo Eleuteri Serpieri** lo scorso febbraio – era nata come **Tex d'Autore**), firmata da **Mauro Boselli** (testi) e **Mario Alberti** (disegni). Il volume (cartonato di 48 pp) è in edicola dal 25 settembre al prezzo di 8,90 euro.

## Zagor Speciale Collezione Storica a Colori Repubblica

La Collezione Storica a Colori dedicata a **Zagor** e pubblicata in edicola in abbinamento a Repubblica avrebbe dovuto essere di “soli” 30 volumi. Ma poi il successo di pubblico ha spinto gli editori a proseguirla, con soddisfazione della **Bonelli**, del quotidiano e – ovviamente – dei lettori.

Adesso però, giunta a ristampare il 500° episodio delle vicende dello Spirito con la Scure, la serie doveva giocoforza fermarsi, essendo ormai a ridosso della testata inedita. Ma ecco il coniglio dal cilindro: la serie prosegue ancora, stavolta ristampando a colori i vari **Speciali** pubblicati dal 1988 in poi. Stesso formato, stessa grafica, stesso tutto, tranne il nome, che diventa **Zagor Speciale - Collezione Storica a Colori**. Il primo volume di questa nuova “stagione”, Zagor alla riscossa, è uscito in edicola



(sempre con Repubblica o L'Espresso) il 17 settembre, con 272 pagine (di cui 256 a fumetti), al prezzo di euro 6,90.

## Orfani: Ringo, capitolo finale Sergio Bonelli Editore

Ultimo atto per la seconda stagione di **Orfani**, la fortunatissima serie creata da **Roberto Recchioni** ed **Emiliano Mammucari**. E ultima tappa del tormentato viaggio del protagonista **Ringo** e dei suoi tre “figliocci” attraverso l'Italia futuribile, devastata e distopica su cui spadroneggia il Governo straordinario di crisi retto dalla spietata **Jasana Juric**.

Dopo aver definitivamente debellato (almeno così sembra) la minaccia dei **Corvi**, androidi-killer in cui albergavano le coscienze dei suoi antichi compagni d'arme, l'ex **Pistolero** giunge infine a destinazione: il campo-base da dove il pirata **Cesar** organizza (ovviamente dietro lauto compenso) “viaggi della speranza” per chi intende lasciarsi alle spalle la Terra e cercare una vita migliore altrove nel cosmo. Con lui è rimasta solo **Rosa**, unica superstite dopo le tragiche dipartite di **Seba** e **Nué**. Ed è proprio per lei che Ringo vuole acquistare un biglietto di sola andata con destinazione **Nuovo Mondo**. E pur di riuscirci, non esita a pagare il prezzo più salato: la sua libertà, la sua stessa vita...

In questo ultimo albo (*Orfani: Ringo* nr. 12, *C'era una volta...*, settembre 2015, 4,50 euro), Recchioni sembra optare per un cambio di registro, almeno parziale, rispetto ai precedenti undici: sulla cruda spietatezza che ha caratterizzato l'odissea on the road di Ringo & C. si posa infatti un manto di tenerezza, ben rappresentato dalla cover rilassata e quasi bucolica di Mammucari. La compagnia dei tre ragazzi, del resto, ha aperto una breccia nella spessa corazza del guerriero cinico e disilluso, facendo infine emergere un sentimento paterno di cui lui stesso, probabilmente, neppure si credeva capace. Nel mondo feroce in cui si muove Ringo, però, non c'è spazio per il lieto fine, come testimonia il destino dell'etereo cavallo bianco, ucciso dal protagonista per garantirsi il sostentamento in una sequenza dall'evidente



valore simbolico. E così, l'unico modo per onorare la nuova responsabilità genitoriale rimane il sacrificio supremo.

Un sacrificio destinato a suscitare più di un rimpianto nei lettori, dato che nell'arco delle due serie di **Orfani** (soprattutto in quest'ultima) la caratterizzazione di Ringo aveva raggiunto uno spessore e un'articolazione tali da giustificare appieno l'inserimento nel roster dei personaggi “stabili” di casa Bonelli. Ma se il lavoro di approfondimento psicologico del protagonista (assai meno della sua nemesi **Jasana Juric**, che tutto sommato rimane una villain fastidiosamente monodimensionale) è uno dei principali motivi di soddisfazione con cui si può archiviare questa stagione, altrettanto degno di nota è il contributo fornito da una parte grafica di assoluta eccellenza, che rispetto alla prima serie si è orientata su uno stile più “espressionista”, pur senza mai mortificare l'imprinting prettamente action della saga. Un approccio, quest'ultimo, che nell'albo oggetto della presente recensione viene esaltato dall'ottima prova di **Roberto Zaghi**, artista ben noto ai fan di **Julia**, efficacemente supportato dai colori della sempre affidabile **Giovanna Niro**.





E se Orfani è stato, è e rimarrà prima di tutto un fumetto d'intrattenimento, nel **tirare le somme della seconda stagione** non si può non rilevare come Recchioni (affiancato qua e là in fase di sceneggiatura da **Mauro Uzzeo** e **Luca Vanzella**) si sia confermato ancora una volta abile nel fornire piani di lettura molteplici, utilizzando lo specchio deformante della fantascienza per raccontare il nostro presente. Quindi, dopo un primo ciclo che, dietro ai riferimenti a space opera come Il gioco di Ender o Starship Troopers, ci ha parlato anche di crisi, conflitti globali ed economia di guerra, questo è servito all'autore romano per portare all'attenzione dei fumettofili nostrani altri temi che evidentemente gli stanno a cuore, quali la retorica governativa dei "sacrifici necessari" e il gioco d'azzardo come strumento di controllo del popolo.

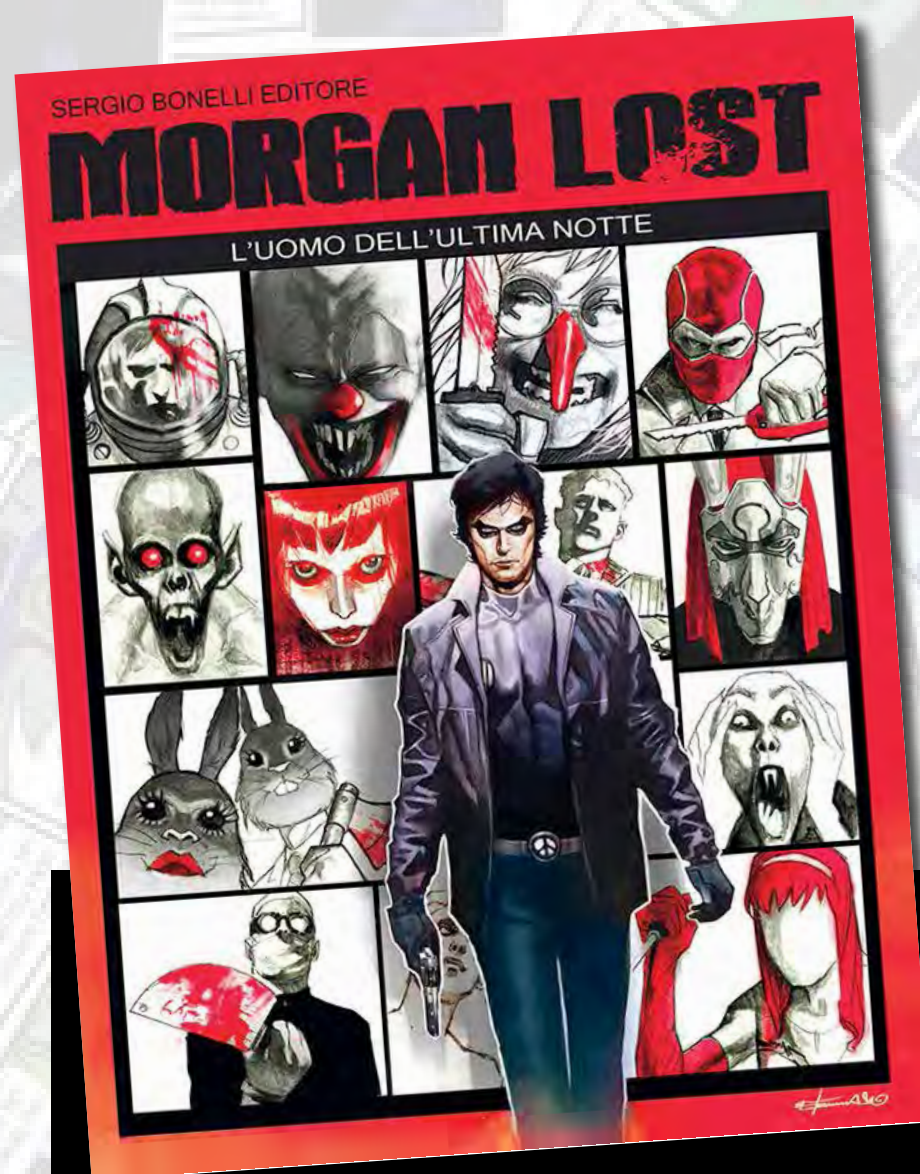
Intanto, già incombe **Orfani: Nuovo Mondo**, la terza stagione che a partire da ottobre racconterà le avventure di Rosa: approdata da clandestina su un pianeta lontano, la attendono respingimenti e pe-

ripezie di ogni genere. Vogliamo scommettere che il vulcanico **RRobe**, tra una splash page e un'esplosione, ne approfitterà per farci capire come la pensa anche sull'emergenza immigrazione?

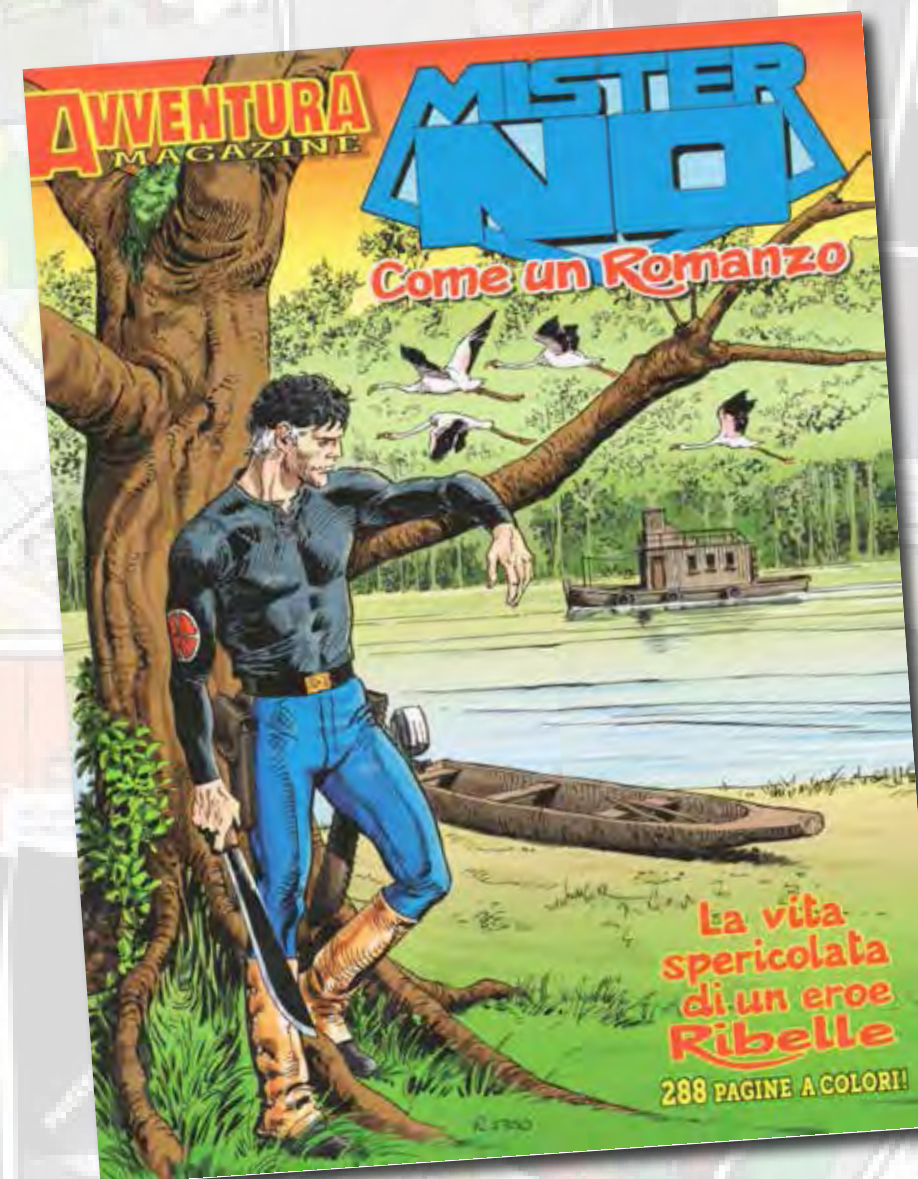
(Marco De Rosa)

## Avventura Magazine - Mister No Bonelli Editore

Bentornato, amico! Finalmente, dopo anni di silenzio, torna in edicola (in una veste totalmente inedita) l'amatissimo **Jerry 'Mister No' Drake**, personaggio creato da **Sergio Bonelli** e **Gallieno Ferri** nel 1975, che quest'anno festeggia dunque il suo quarantennale. Per celebrare questa occasione, al



◆ Le due imminenti novità di Casa Bonelli: oltre che **Nuovo Mondo**, terza stagione di **Orfani** – di cui parliamo ampiamente nell'articolo sopra – alla fine di ottobre vedremo l'esordio anche di **Morgan Lost**, nuovissima creatura di **Claudio "Brendon" Chiaverotti** (copertina di **Fabrizio De Tommaso**).



pilota di Manaus è stato dedicato il secondo **Avventura Magazine**, intitolato **Mister No - Come un romanzo** (settembre 2015, 288 pp, col., euro 6,30): una collocazione perfetta per una serie che ha fatto dell'Avventura il suo marchio di fabbrica, dal primo fino all'ultimo episodio.

Questo volume ci parla della vita di **Jerome Drake Jr.**, dai suoi primi passi da giovinello (negli anni '20) per le strade di New York, fino al trasferimento a Manaus, con in mezzo la lunghissima parentesi della Seconda guerra mondiale, combattuta da Jerry in diverse parti del globo.

Leggiamo quindi (come recita il titolo) un vero e proprio romanzo biografico, in cui l'eroe racconta se stesso al suo fraterno amico (ed ex commilitone) **Phil Mulligan**. Nel racconto troviamo condensata, oltre alla vita, anche l'essenza del nostro protagonista: un uomo come tanti, ma coraggioso come pochi, leale ed idealista fino allo stremo, che decide di vivere la vita a modo suo dicendo "no" a tante ingiustizie del nostro mondo. Un vero eroe, che af-

fronta i 'cattivi' senza mai doversi mettere una maschera e prende la vita con la spensieratezza che solo un grandissimo sognatore può avere: tante cose hanno forgiato il suo carattere, il rapporto con suo padre e la grande passione per il jazz e per le belle donne, i suoi tanti amici, ma anche i suoi troppi nemici. E poi la guerra, quel maledetto conflitto che ha lasciato in Jerry solo tanta sofferenza e un soprannome che si porterà dietro per tutta la vita. A scandire il ritmo degli 11 capitoli, troviamo tan-



## Una "mini" per Magico Vento

**Magico Vento** sta per tornare in edicola. Lo ha rivelato con un post sulla sua pagina Facebook **Gianfranco Manfredi** in persona. E anche se i tempi non saranno brevi, è stato bello saperlo!

«Il messaggio di oggi è che sto lavorando a tutta birra e con entusiasmo al ritorno di Magico Vento» ha scritto l'autore. «So che avrei forse fatto meglio a non dirlo perché prima che questo nuovo ciclo (o meglio un unico graphic novel in quattro puntate), possa apparire in edicola passerà parecchio tempo, però penso a quanti dubbi avevo prima sul fatto di tornare a raccontare un personaggio cui resto legatissimo e cui devo molto, ma che consideravo concluso... adesso sono felice di aver ritrovato **Ned e Poe** e non c'è niente di meglio che sentirsi felici di scrivere, pure quando la storia che stai scrivendo è drammatica. Ringrazio tutti quei lettori che per anni mi hanno chiesto di scrivere delle nuove avventure di Ned. Avevano ragione».





prattutto tante avventure emozionanti lette ogni mese per oltre trent'anni.

A conferire ancor più pregio alla parte testuale, firmata da Luigi Mignacco (che del personaggio ha scritto pagine intramontabili), troviamo le illustrazioni di **Aldo Di Gennaro**, che sembrano uscite da un vecchio romanzo pulp (e del resto la veste grafica, con pagine volutamente ingiallite e sgualcite, richiama proprio quel genere).

L'opera è inoltre un ottimo starting point anche per chi non ha mai letto Mister No, e può servire come trampolino per recuperare qualche vecchio albo (o seguire l'ottima ristampa targata **IF**, giunta al numero 102). Senza dimenticare di tener d'occhio il sito della Bonelli, perché (secondo la vostra Sbam-redazione preferita) qualcosa inizia a bollire in pentola: nell'arco di due mesi, dopo anni di silenzio, il pilota è infatti tornato alla ribalta, prima con la creazione di una sua pagina Facebook ufficiale, poi con l'uscita di questo Speciale e – dulcis in fundo – con il volumone extra lusso griffato Bonelli che tra poco arriverà nelle librerie.

Se è vero che tre indizi fanno una prova, vogliamo credere che il nostro pilota abbia ottime possibilità di tornare a volare nelle edicole con storie nuove...

(Roberto Orzetti)

## John Hays Editoriale Cosmo

Avete presente i Ranger del Texas, quelli di cui fanno parte Tex Willer e Kit Carson? Sì, proprio quelli. Anche questo albo racconta di loro, ma ce li presenta in una versione decisamente diversa: non proprio paladini integerrimi della giustizia, ma anzi avventurieri con ben pochi scrupoli, coperti dalla stella di latta. Il loro leader è **John Hays**.

Tra i loro nemici c'è la banda di messicani di **Diaz**, con cui gli scontri non mancano. Ma è il sopraggiungere di un nemico comune, i terribili comanche della House of the Sol, a costringere le due fazioni a un'alleanza, per quanto fragilissima.

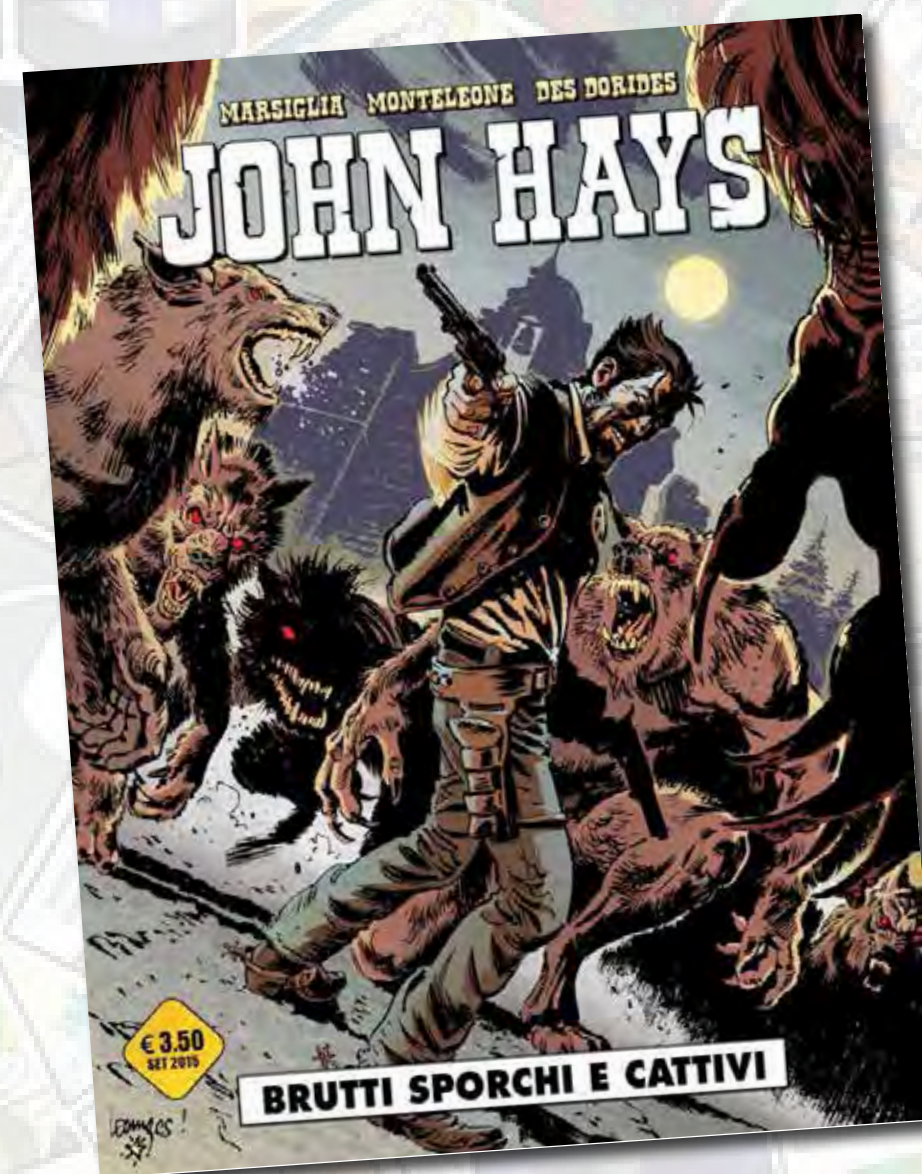
Quello che gli uni e gli altri non sospettano è che il nemico è molto diverso da come se lo aspettavano

(noi non vogliamo spoilerarvi nulla, ma la copertina dell'albo è molto chiara in merito...). Per fortuna, John Hays ha in serbo un'arma segreta, ricevuta in dono da **Samuel Colt** ("quel" Colt) anni prima, dopo un misterioso viaggio in India...

Un western decisamente horror, che recupera classici di entrambi i generi con una spruzzatina di avventura esotica, su tavole spettacolari, anche se di non facilissima lettura. **Editoriale Cosmo** recupera un'opera uscita pochi anni fa dalla piccola etichetta **Villain Comics** e la ripropone in edicola in versione revisionata e ampliata dagli stessi autori: **Stefano Marsiglia** e **Michele Monteleone** (testi) e **Fabrizio Des Dorides** (disegni). La trovate su Cosmo Noir nr. 5, John Hays: Brutti, sporchi e cattivi, 96 pp b/n, euro 3,50, in edicola dal 30 settembre.

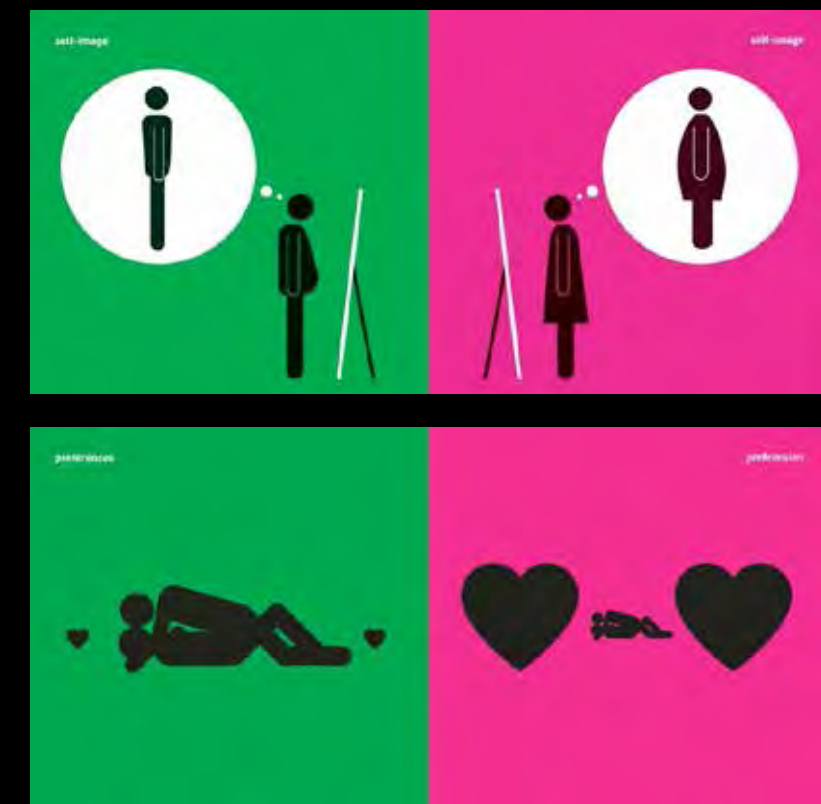
A proposito: caso mai non lo sapeste, **John Coffee Hays** è realmente esistito (1817-1883) ed è probabilmente il più famoso ranger del Texas della storia, insieme al suo contemporaneo **Kit Carson**.

(Domenico Marinelli)

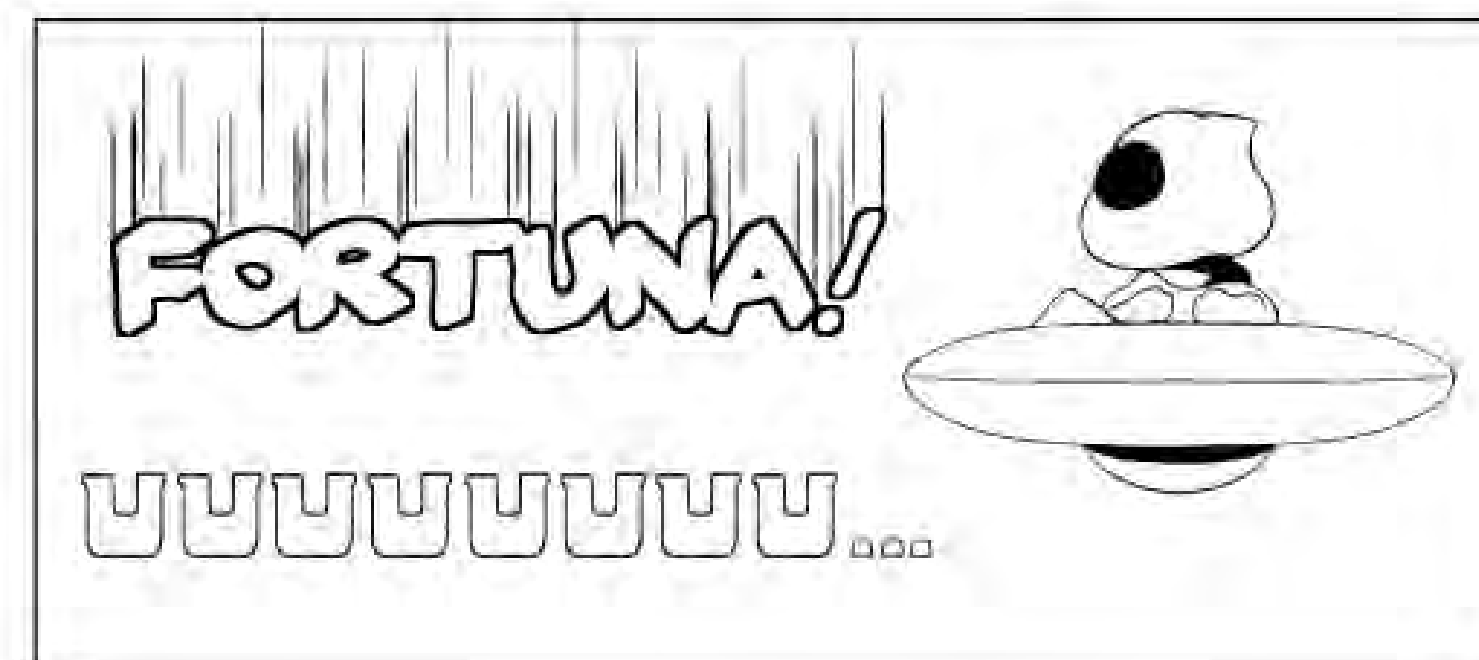


## Man meets woman

Una simpatica curiosità per concludere questa carrellata di proposte editoriali: ecco un **libro di pittogrammi** che si diverte ad esplorare le differenze tra donne e uomini. Argomento vecchio come il mondo, certamente, ma che l'autrice cino-tedesca **Yang Liu** esamina con degli azzecatissimi, per quanto semplici e schematici, ideogrammi. **Man meets woman** analizza così le visioni che i due sessi hanno l'uno dell'altro e i rispettivi modi di vedere le varie situazioni. Edito da **Taschen**, è disponibile solo in lingua inglese (ma nessun problema anche per chi non mastica la lingua di Albione, il testo è davvero ai minimi termini), acquistabile su Amazon a 12,03 euro.

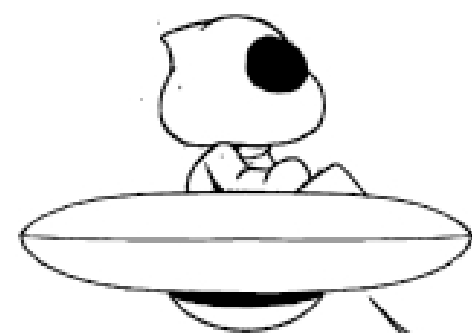








# COSE DA... EXTRA**TERRESTRI**



ACCIDENTI!  
E' UN  
MESSAGGIO  
SEGRETO  
PROVENIENTE  
DALLO  
SPAZIO.

①  
③  
④ ⑥ ⑤

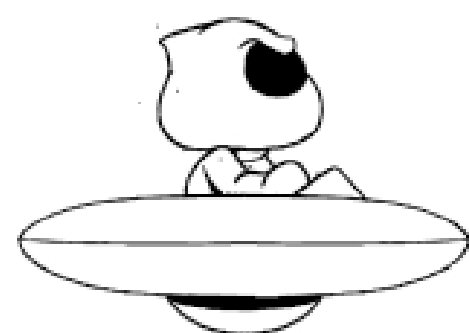


COMPUTER  
FAI LA SCANSIONE  
DEL TESTO ED  
ESEGUI LA  
TRADUZIONE  
DEL PREZIOSO  
MESSAGGIO!

①  
③  
④ ⑥ ⑤



CHI LEGGE  
E' UN...



view  
8094

# COSE DA... EXTRA**TERRESTRI**

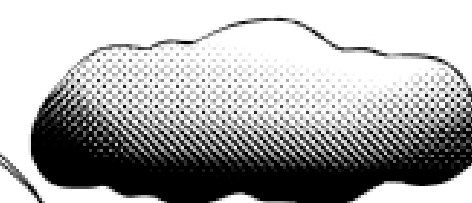
FINALMENTE!!!  
SONO LAUREATO  
IN SCIENZE  
IN-TER-STEL-LARI!



DA OGGI  
NON SONO PIU'  
UNO STUDENTE  
BAMBOCCIONE!!!

POCO TEMPO DOPO...

NO! NON  
SONO PIU'  
UNO STUDENTE  
BAMBOCCIONE!



SONO  
UN DISOCCUPATO!  
DEPRESSO E  
INCAZZ...  
A MORTE!!!



view  
8094





## Marcello Bondi Martina Marzullo

### *Odissea nel deserto*

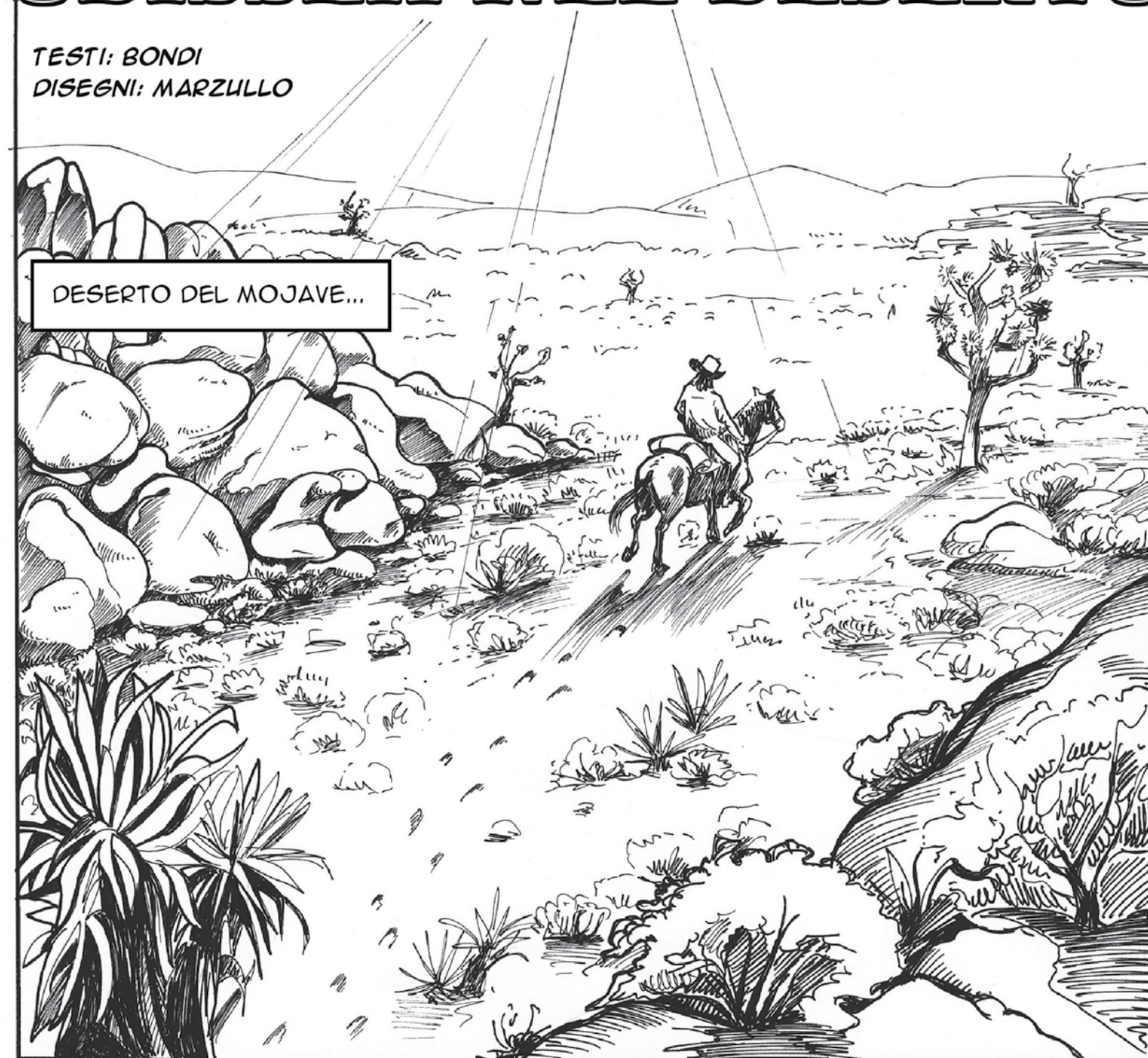
**M**arcello Bondi (<http://marcellobondi.jimdo.com>), già ospite di *Sbam!* sul nr. 21, torna tra noi con una nuova sceneggiatura, questa volta illustrata da **Martina Marzullo**.

Nata a Como nel 1989, Martina si è diplomata come Maestro d'Arte Applicata (Decorazione Pittorica) all'Istituto d'Arte *Fausto Melotti* di Cantù. Nel 2011, ho fatto alcune illustrazioni per *Daf Daf* (l'inserto per bambini del mensile *Pagine Ebraiche*), in seguito presentato alla *Fiera del Libro per Ragazzi* di Bologna. Nello stesso anno, cura l'immagine e la pubblicità della società farmaceutica Al-Pharma.

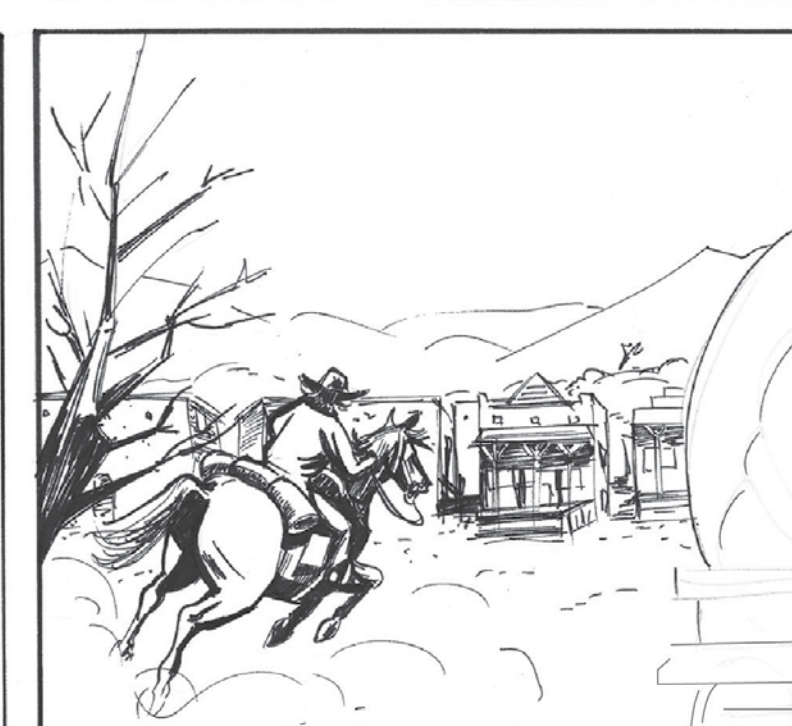
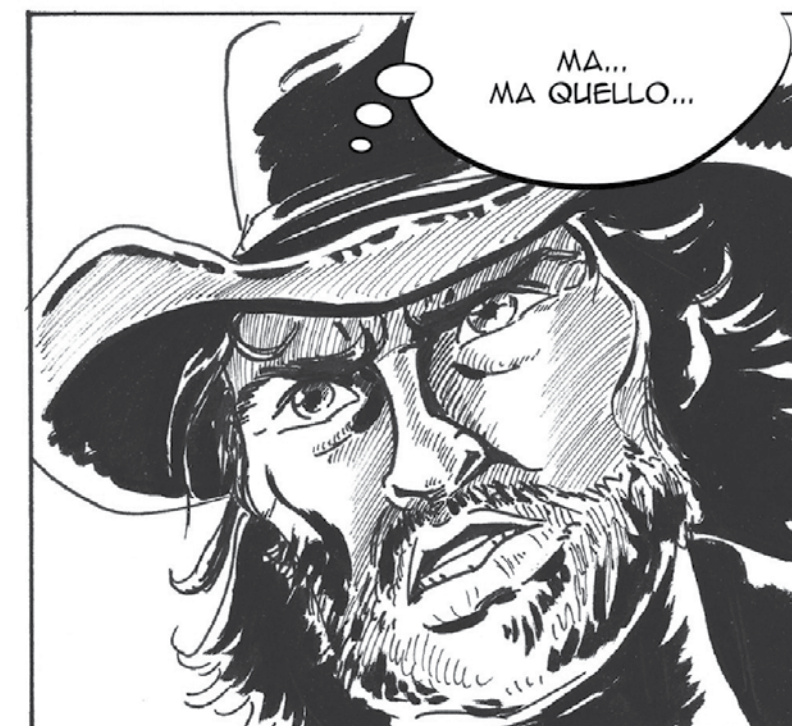
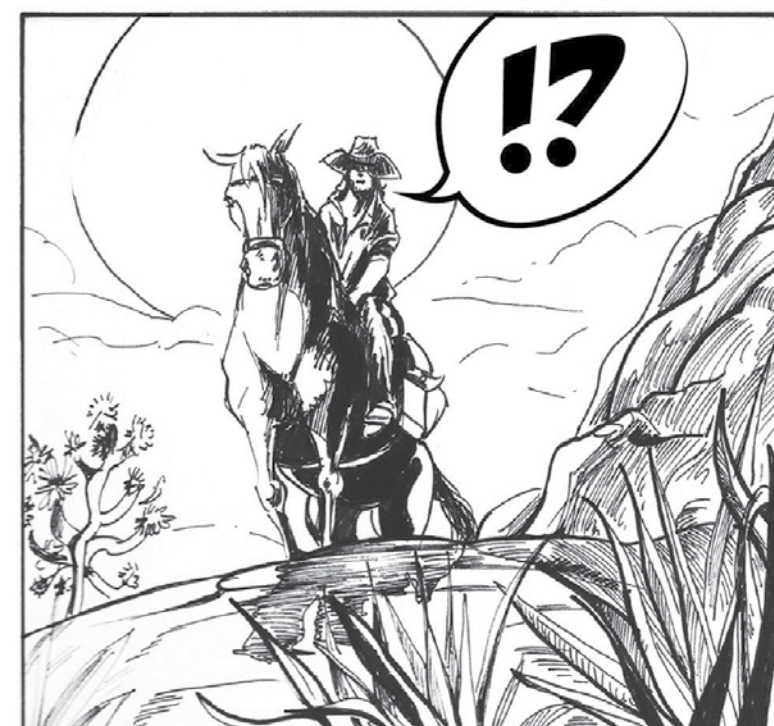
Nell'agosto 2011 è protagonista di una mostra dedicata all'illustrazione per l'infanzia a Caglio (CO). Nel 2012 si laurea all'ACME (Accademia dei Media Europea) di Milano, facoltà di *Fumetto e Illustrazione*. Ha poi collaborato con la casa editrice *In Dialogo* di Milano e con il negozio on-line *Webside Background*. Attualmente collabora con la rivista *Confessioni Donna*, illustrandone i racconti.

## ODISSEA NEL DESERTO

TESTI: BONDI  
DISEGNI: MARZULLO



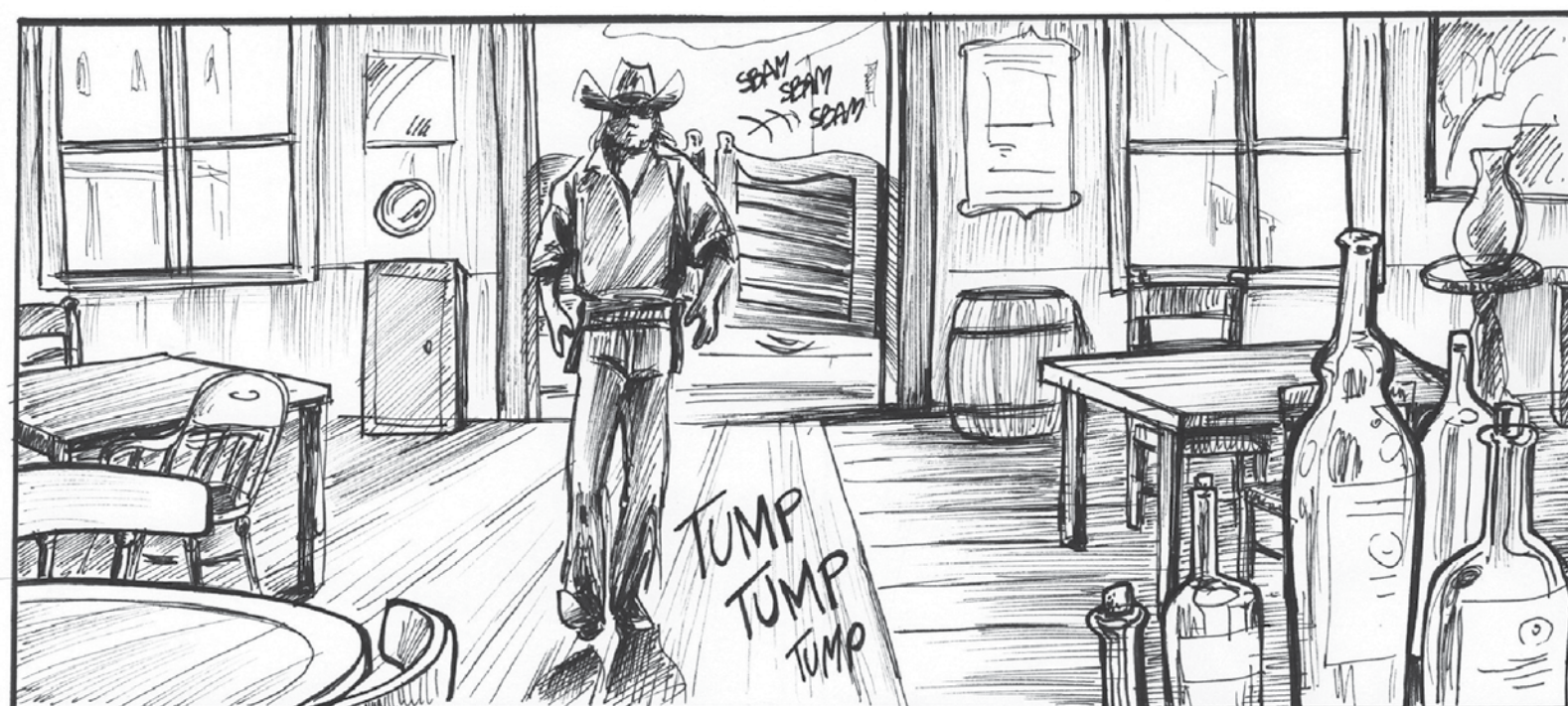
















# Lego & fumetti

**C'**è chi è appassionato di fumetti di supereroi e chi lo è dei **mattoncini Lego**. Se poi uno è maniaco di entrambe le cose, il risultato può essere solo questo: le più celebri copertine della storia dei comics **Marvel** e **DC** ricostruite col Lego!

Ecco il primo numero di **Superman** (*Action Comics*) e il primo di **Batman**, lo storico scontro tra **Wolverine** e **Hulk** e la sfida di velocità tra Superman e **Flash**, l'**Uomo Ragno** contro il **dottor Octopus** e la saga della **Fenice**, e via così.

Chi è il benemerito autore? Tale **Corsairsteel**, che le pubblica sul suo blog. Ve ne anticipiamo qui qualcuna, ma vi rimandiamo al sito dell'autore per vederle tutte. Ne vale la pena. <http://imgur.com/a/T4G5Y>





# Manfredi TORALDO

di Marco De Rosa

**Sceneggia (anche per Bonelli), insegna sceneggiatura (ma non solo quella) e si dedica alla sua ManFont, casa editrice che aggrega le autoproduzioni di alcuni validi fumettisti italiani. In più, si occupa di grafica e fa anche il letterista. Con tutti questi impegni, come avrà fatto a trovare il tempo per parlare con noi di Sbam?**

**A**ma presentarsi come uno di quei personaggi che, pur non essendo magari notissimi al grande pubblico, contribuiscono con passione e tenacia (e, aggiungiamo noi, con professionalità) a tenere in vita il "sottobosco" del fumetto. **Manfredi Toraldo** è prima di tutto uno sceneggiatore, attività che ha intrapreso poco più che adolescente, ma anche insegnante alla **Scuola Internazionale di Comics**, letterista e art director. Nel 2010, come se non bastasse, ha creato la **ManFont**, casa editrice indipendente che raccoglie sotto la propria egida diverse autoproduzioni fumettose di assoluto interesse. Che dite, vale o no la pena di farci quattro chiacchiere?



**Cominciamo ricordando i tuoi esordi agli Sbam-lettori...**

Sono sceneggiatore da oltre 22 anni, ho iniziato appena diciassette con un'autopubblicazione intitolata **2700**, che è stata uno dei primissimi esempi di fumetto fantasy italiano. In seguito ho realizzato per le Edizioni Lo Scarebeo un altro fantasy, **Arcana Mater**, che adesso ho ripubblicato con la ManFont,

la realtà editoriale che ho creato nel 2010. Non si tratta di una vera e propria casa editrice, quanto piuttosto di un'aggregazione di autoproduzioni.

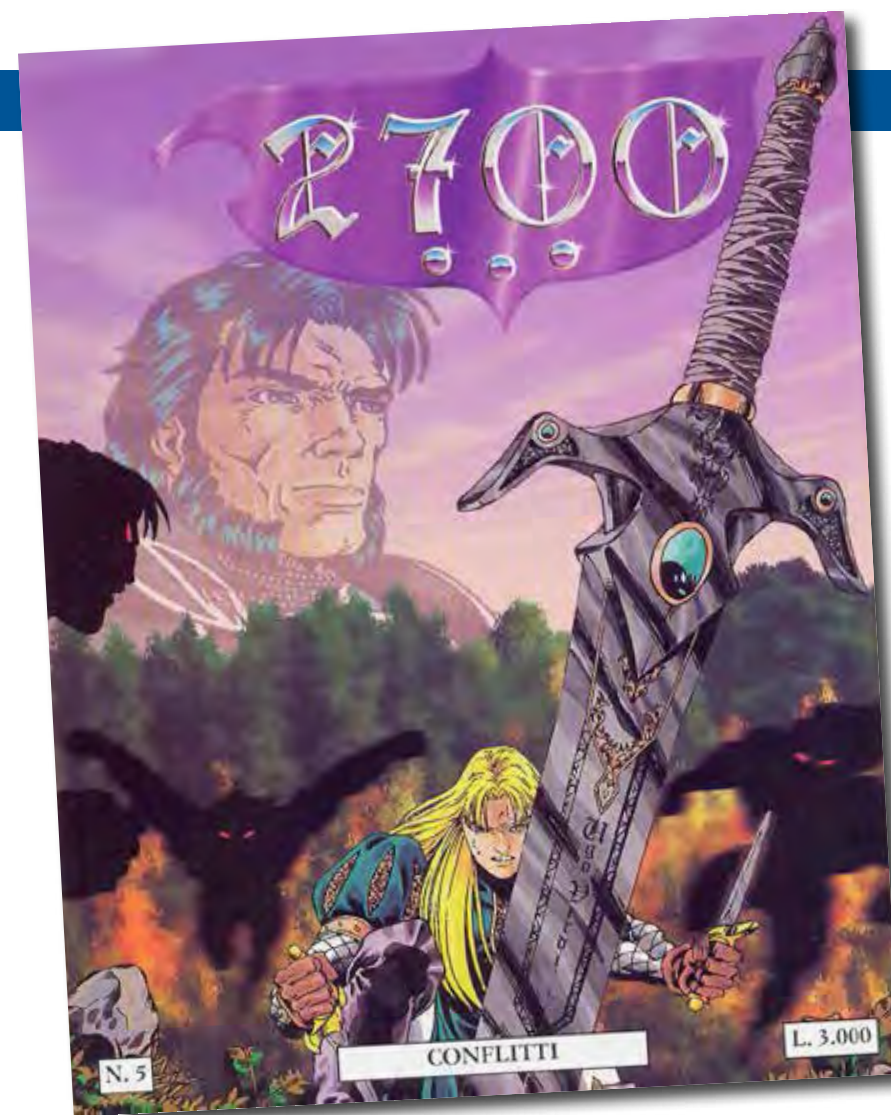
**Questo è interessante: come "funziona" esattamente ManFont?**

Noi forniamo tutto il supporto che serve per far funzionare al meglio l'autoproduzione, cercando di eliminare le tipiche criticità che un autore si trova di fronte in questi casi. C'è una divisione delle spese e alla fine tutti gli autori rimangono proprietari dei diritti delle loro opere. Fatte le debite proporzioni, il modello a cui ci ispiriamo è quello dell'americana Image. Gran parte degli autori provengono dalla Scuola Internazionale di Comics, dove insegno: per esempio **Marco Ventura**, che pubblica con noi **Norby** e **Le Cronache di Gorlond**. Altri invece arrivano da esperienze diverse, come **Andrea Dotta** con il suo **Johnny Dynamic**.

Siamo stati tra i primi, all'inizio, a raccogliere la sfida del fumetto digitale, salvo poi renderci conto che gli sforzi necessari non erano affatto inferiori a quelli del cartaceo. E allora, visto che quest'ultimo ha tuttora un mercato molto più ampio, a partire dal 2013 ci siamo orientati esclusivamente in quella direzione. I nostri prodotti vengono distribuiti prevalentemente alle fiere, ma ci appoggiamo anche a una serie di librerie di fiducia. Non ci serviamo invece di distributori tradizionali: preferiamo il contatto diretto e personale con chi dovrà proporre le nostre opere. Prima che editori siamo autori, e questo aspetto per noi è fondamentale.

**Come sceneggiatore, qual è il tuo genere di riferimento?**

Mi piace spaziare un po' su tutto. Per esempio, da qualche anno lavoro anche su materiale per l'infanzia, scrivendo storie per il sito web *Baguette e Bonton*. Sono però nato sul fantasy e, quindi, posso dire che è quello il mio genere di riferimento. Anzi,



mi vanto di essere stato definito da **Diego Cajelli** sul suo blog "il Pelè del fantasy italiano": una di quelle cose che uno vorrebbe mettere sul proprio biglietto da visita...

Anche la fantascienza è nelle mie corde, tanto che da un paio d'anni ho iniziato a lavorare in Bonelli su **Nathan Never**. Il richiamo del fantasy rimane però fortissimo: ecco perché, sempre in Bonelli, sto vedendo se è possibile trovare spazio su **Dragonero**.

**Le tue sceneggiature sono molto precise e dettagliate, oppure preferisci lasciare mano libera al disegnatore?**

Cerco di trovare una giusta via di mezzo. Mi piace lasciare più libero possibile il disegnatore, in modo che si diverta e capisca quanto può essere appagante lavorare su un personaggio, una tavola o un'ambientazione. Però ci sono alcuni momenti, alcune scene, alcune pagine particolarmente importanti, per le quali gli chiedo di fare esattamente come descritto in sceneggiatura. In quei casi mi spin-



go anche a fare qualche schizzo per chiarire meglio ciò che ho in mente, rispolverando un passato in cui ho provato a fare il disegnatore...

### Quali sono gli sceneggiatori che hanno maggiormente influenzato la tua scrittura?

Professionalmente sono nato e cresciuto su **Chris Claremont**, che è stato il mio vate per anni. E poi **Alan Moore**, probabilmente il più grande scrittore vivente. Inoltre adoro **Oesterheld**, **Robin Wood**... anche se oggi come oggi lo sceneggiatore a cui faccio più riferimento è forse **Robert Kirkman**. Per quanto riguarda gli italiani, ho adorato **Slavi** per la sua emotività, **Berardi** per la sua umanità, **Castelli** per la sua tecnicità e la capacità di controllare il prodotto.

Però devo dire che, in generale, la scrittura italiana mi è sempre parsa un po' troppo "logorroica", quindi mi piace guardare soprattutto ai dialoghi dei grandi autori americani. E a proposito di dialoghi, non posso dimenticare di citare **Grant Morrison**, uno che riesce a racchiudere concetti complicatissimi in appena un paio di balloon.

### Parlaci della tua attività di insegnante...

Insegno alla Scuola Internazionale di Comics di Torino fin da quando è nata, quindi da otto anni. Mi vanto del fatto che, tra le diverse sedi della Scuola, Torino è l'unica in cui il corso di sceneggiatura riesce regolarmente a partire tutti gli anni, raggiungendo un numero sufficiente di iscritti. Quest'anno addirittura abbiamo avuto due classi, segno che la qualità della didattica e l'impegno pagano sempre. È una cosa a cui tengo davvero molto. Oltre allo sceneggiatore faccio tante altre cose: il grafico, il letterista... Quelli però sono soprattutto lavori, mentre l'insegnamento per me è quasi una vocazione. E credo che gli studenti lo notino. Oltre al corso di sceneggiatura, poi, tengo anche quello di storytelling, nell'ambito del corso di fumetto, e quello di lettering, che c'è solo nella sede di Torino. Ed è una grande soddisfazione vedere quanti ragazzi, una volta usciti dalla Scuola, riescono in breve tempo a diventare professionisti.

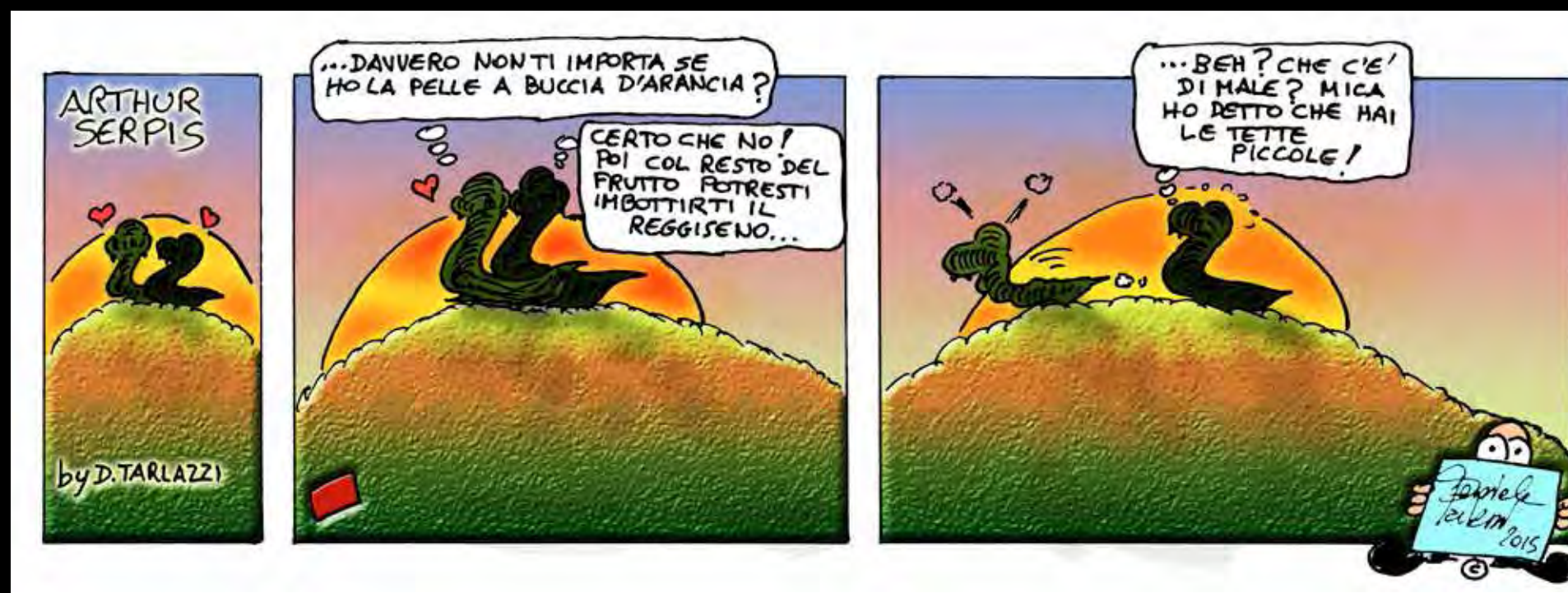


### Quali qualità deve avere un ragazzo che aspira a diventare sceneggiatore?

Lo sceneggiatore deve prima di tutto possedere del talento di base. Ma questo talento, molto spesso, ha la necessità di essere guidato, proprio come accade con i disegnatori. Dietro la sceneggiatura c'è tanta tecnica, non è facile e, mi si perdoni il termine, non è divertente! Scrivere un romanzo può anche significare esporre pensieri in libertà, la sceneggiatura invece ti obbliga a costruire qualcosa di preciso; per questo con i miei studenti mi piace paragonarla a una ricetta culinaria, con le sue dosi, i suoi tempi di cottura, ecc. Diciamo che la parte divertente è avere l'idea, scrivere il soggetto: però poi creare un'interfaccia scritta che permetta a qualcun altro, cioè al disegnatore, di mettere su carta quello che hai in mente tu, è davvero molto impegnativo. Quella del fumetto, tra l'altro, è la sceneggiatura più completa che esista. Se uno sa sceneggiare fumetti può passare con relativa facilità a farlo per la tv, per il cinema, per i videogiochi... E questo perché in un fumetto controlli un po' tutte le parti creative. Gli esempi di successo, in questo senso, non mancano, negli Stati Uniti ma anche in Italia: a cominciare per esempio dal compianto **Ade Capone**, che essendo un ottimo sceneggiatore di fumetti non ha avuto problemi a passare alla televisione.



Testi e disegni di **Daniele Tarlazzi**  
Colori di **Annalisa Bianchi**





# Fant4stic



**Regia:** Josh Trank

**Durata:** 100 min.

**USA 2015**

**Produzione:** 20th Century Fox

**Attori principali:** Miles Teller (Reed Richards/Mister Fantastic), Kate Mara (Sue Storm/Donna invisibile), Michael B. Jordan (Johnny Storm/Torcia Umana), Jamie Bell (Ben Grimm/La Cosa), Toby Kebbell (Victor Von Doom/Dottor Destino)

Sicuramente uno dei flop più clamorosi della storia del cinema: ha soppiantato nella triste classifica dei cinecomics più criticati di sempre perfino il vituperato **Daredevil** con Ben Affleck. Ma è davvero tutto così tragico nel lavoro di **Josh Trank**?

di Domenico Marinelli

**C**ertamente non sono personaggi "cinegenici": delle varie versioni di celluloidi che li hanno visti all'opera si ricordano molto più critiche e contestazioni che apprezzamenti. Chissà perché, insomma, i **Fantastici Quattro** proprio non riescono a "bucare" lo schermo. Eppure parliamo di colonne portanti della storia del fumetto supereroistico, anzi, del Fumetto in assoluto. Un destino che il Quartetto condivide in buona misura con **Hulk**, altro protagonista di pellicole tormentate, almeno fino alla versione che abbiamo apprezzato nei vari *Avengers*. La pellicola di **Josh Trank** – nelle sale italiane dal 10 settembre in poi – si era perfino "portata avanti", visto che è arrivata nel Belpaese preceduta dalle notizie del flop americano, dalle critiche feroci e – aggiungiamoci il carico – dal boicottaggio (vero o comunque immaginabile) di Casa **Marvel**, che ha addirittura chiuso la più storica delle sue testate, quella dei Fantastici Quattro appunto. Anche il pubblico italiano ha accolto molto tiepida-



mente il film, che a solo due settimane dal suo arrivo era già relegato nelle sale più piccole dei multisala e addirittura escluso dalle proiezioni serali. Così, anche il vostro *Sbam*-recensore si è accomodato in poltroncina animato da un certo scetticismo. Per poi però ricredersi, almeno un po'.

**La trama:** il film comincia ponendo l'obiettivo su un **Reed Richards** giovanissimo, ma già geniale. Sogna la creazione di una macchina per il teletrasporto e, come ogni piccolo scienziato che si rispetti, non manca di far saltare in aria il suo improvvisato laboratorio. Ma gli anni passano: spalleggiato dal suo grande amico **Ben Grimm**, insiste nell'impresa, che infine viene notata da un illustrissimo luminare, il dottor **Franklin Storm**, che prende il giovin discepolo sotto la sua ala protettiva nel mega-laboratorio che gestisce.

Qui, Reed incontra i due figli del professorone, **Johnny** e **Sue** (quest'ultima di origine kosovara e adottata dagli Storm), a loro volta molto ben dotati in matematica.







ca, e il truce **Victor Von Doom**, tanto altezzoso quanto geniale. Lavorando in gruppo, prova che ti riprova, la mega-macchina è infine pronta e il team può teleportarsi nella misteriosa dimensione parallela sotto gli sguardi incupiditi di agenti segreti, pezzi grossi del Pentagono e tutto il gotha dei cattivoni-senza-cuore di Stato. Il viaggio funziona, ma il nuovo mondo si rivela periglioso assai. Gli amiconi – cui Reed ha preteso di aggiungere il fido Ben – restano coinvolti in un bel macello cosmico, al termine del quale si ritrovano tutti trasformati in qualcosa di strano e potentissimo (e supponiamo di non dover specificare come). I pezzi grossi di cui sopra vedono in loro armi perfette, il dottor Storm invece vede solo ragazzi spaventatissimi... E i diretti interessati? Superato un ovvio attimo di sgomento, hanno reazioni ben diverse tra chi è “buono” (quattro di loro) e chi no (uno solo), fino all’inevitabile scontro finale...

Una trama dunque che ricalca a grandi linee quella della pellicola di **Tim Story** del 2005 e che – proprio come quella – ignora in buona parte la trama “vera”, progettata da **Stan Lee** e **Jack Kirby** oltre cinquant’anni fa. Chissà perché, ad esempio, il fato del **Dottor Destino** deve sempre essere così legato a quello del Quartetto, anziché avere un’origine sua, come nel fumetto. E chissà perché l’antefatto del viaggio deve sempre essere così rivisitato. Aggiungiamo infine l’arbitrario inserimento del papà dei fratelli Storm (che si chiama Franklin, come il figlio a fumetti di Reed e Sue) e la Torcia Umana di colore...

Per altri versi, però, siamo davanti a una versione che è una **ragionevole attualizzazione** delle origini del gruppo: usa una dimensione parallela in luogo di un “banale” viaggio spaziale (che oggi non rappresenterebbe adeguatamente il genio di Reed Richards), e una sequenza di avvenimenti che ampliano i semplici e non ben definiti “raggi cosmici” di *leekirbiana* memoria...

La **parte migliore del film** è certamente nell’approfondimento dei personaggi. Lo spettatore vive il terrore che attanaglia i “naufregi” nel vedersi trasfor-

mati a tutti gli effetti in mostri, soprattutto per quel che riguarda la **Cosa** (reso davvero molto bene, scavando un abisso con quella sorta di omino-Michelin del 2005); e, ancora, i dubbi di papà Storm, diviso tra l’amor di padre e i doveri istituzionali.

Quello che invece non funziona è la **sproporzione dei tempi** tra tutto questo lunghissimo antefatto e la parte di azione vera e propria, quella con i Fantastici Quattro che **combattono il cattivo**, che è poi ciò che il fumettologo si aspetta di vedere in un film del genere. Invece, proprio la parte di azione è ristretta all’ultima mezz’ora, davvero troppo sbrigativa. Se poi la **Torcia Umana** e la **Cosa** (quest’ultimo, a proposito, sarebbe stato meglio con un paio di mutandoni addosso...) sono resi adeguatamente, **Mr. Fantastic** (nome per altro mai citato) sembra invece un po’ troppo... Tiramolla, mentre quella che “funziona” meglio è sicuramente la **Donna Invisibile**, con i suoi campi di forza.

Tutto sommato, non certamente un film che resterà nella storia di Hollywood e dintorni, ma neanche un prodotto deprecabile come dipinto dai più. In effetti, sarebbe potuto essere un buon primo tempo per un successivo “vero” film degli FQ, un sequel di prossima produzione. Che però – visti i risultati – difficilmente vedrà la luce. E il Quartetto resta in attesa...



## Fallimento annunciato?

*Su **Rotten Tomatoes** – il celebre sito che raccoglie le recensioni più eminenti del cinema, così da farne una sorta di media matematica –, **Fantastic Four** ha totalizzato un indice di appetibilità del 9%. Per farvi un’idea, sappiate che **Ant-Man** ha avuto un punteggio del 79%, il tanto odiato **Daredevil** con **Ben Affleck** arrivava al 44% e il vituperato **Lanterna Verde** del 2011 totalizzò un bel 26%. Solo **Catwoman**, il (dimenticabile...) film con **Halle Berry** nelle vesti della protagonista, era sui livelli di FF.*

*Ovviamente, questa pessima pubblicità non ha favorito il film al botteghino e si parla di flop. Pare addirittura che la **Fox** abbia intenzione di sostituire il già programmato sequel del 2017 con **Deadpool 2** (visto che, nonostante debba ancora uscire nelle sale, il primo capitolo delle avventure del mercenario pazzo sta creando grande attesa nel pubblico).*

*Il rischio è quello di un accantonamento del Quartetto in versione celluloidale. Sarebbe magari auspicabile un’operazione simile a quella occorsa tra **Sony** e **Marvel Studios** per l’**Uomo Ragno**, oggi a pieno titolo nel Cine-Marvel-Universe: ma in questo caso è tutto più complicato, visto che la **Fox**, con quelli dei Fantastici Quattro, detiene pure i diritti degli **X-Men**, da sempre fonte di notevoli guadagni e accesa rivalità con casa Marvel. Di conseguenza, i rapporti tra i due studi cinematografici sono molto tesi.*

*Sulla carta stampata – dove mamma-Marvel ha addirittura chiuso la storica testata del Quartetto – o sul grande schermo, non c’è davvero pace per i cari, vecchi Fantastici Quattro...*

◆ Sorte ria per il Fantastico Quartetto: già la precedente versione firmata Tim Story in due pellicole (2005 e 2007) non se la passò bene con la critica...



# Cine-DC

**D**ietro le quinte di **Supergirl**, nuovo serial tv programmato in uscita negli Usa sul canale CBS dal 26 ottobre: a quanto pare, il personaggio **Melissa Benoist** piace perfino più della stessa eroina di Krypton che sta per interpretare, visto che non passa giorno senza che si vedano in Rete nuove foto che la riguardano, alle prese con selfie, telefonate, cagnolini, merende...



**M**a veniamo all'attesissimo prossimo kolossal kryptoniano-gothamiano: Warner Bros. e la stessa DC hanno annunciato che vedremo citato nei titoli di testa della pellicola (oltre che nella prossima stagione di **Gotham**) anche il nome di **Bill**



**Finger**, autore cui – una buona volta! – vengono tributati i giusti onori.

Pur avendo avuto una parte più che determinante nella creazione di Batman e di tutto il suo universo (pare siano sue molte intuizioni, come la foggia della maschera, la Bat-mobile e la Bat-caverna, personaggi come Robin, il Joker e Catwoman!), questo artista è stato per decenni completamente sconosciuto al mondo. I lettori delle avventure del Cavaliere Oscuro trovano da sempre la dicitura "Batman created by Bob Kane" in apertura dei fumetti. E tutto questo per questioni contrattuali tra DC Comics e lo stesso Kane. A onor del vero, va detto che fu proprio Bob a rivelare al mondo l'identità segreta del co-creatore del Pipistrellone, Bill Finger appunto, ma solo nel 1989!

**T**utto questo, mentre si diffonde la notizia che la **Basilicata** sarà teatro delle riprese del prossimo cinecomics dedicato a **Wonder Woman**! Proprio i suggestivi scorci che offre questa zona d'Italia, infatti, sono parsi alla regista **Patty Jenkins** ideali per la parte del film ambientata durante la Prima guerra mondiale. E questo è un dettaglio che colpisce gli appassionati della giunonica eroina, visto che si sa ancora davvero poco del film che uscirà negli USA solo nell'estate del 2017, con **Gal Gadot** nei panni della protagonista (che potremo comunque già vedere in *Batman v Superman*)...



# Arriva Deadpool



**U**scirà nelle sale il 16 febbraio 2016, il film che la **Twentieth Century Fox** dedica a **Deadpool**, il mercenario pazzo del mondo Marvel. Con la regia di **Tim Miller**, vedremo **Ryan Reynolds** nel doppio ruolo di **Wade Wilson** e dello strampalato eroe in tuta rossa: «Basato su uno dei più anticonformisti degli anti-eroi della Marvel», spiega la sinossi, «*Deadpool* racconta le origini di Wade Wilson, ex membro delle Forze Speciali diventato mercenario, il quale, dopo essere stato sot-

*toposto a un esperimento non autorizzato che gli conferisce, tra gli altri, il potere di guarigione veloce, decide di creare il suo alter ego Deadpool. Dotato di nuove capacità e di un macabro senso dell'umorismo, Deadpool inizia la caccia all'uomo che ha quasi distrutto la sua vita.*

Nel cast anche **T.J. Miller** (Weasel), **Gina Carano** (Angel Dust), **Brianna Hildebrand** (Negasonic Teenage Warhead), **Morena Baccarin** (Vanessa Carlyle / Copycat) e **Ed Skrein** (Ajax).



A metà agosto si è tenuta la **Disney D23 Expo 2015**, la convention **Disney-Pixar** che si tiene ogni due anni per annunciare al mondo le novità della Casa.

A cominciare dal film che vedremo il prossimo Natale, **Il viaggio di Arlo**, storia ambientata in una preistoria dove l'asteroide che distrusse i dinosauri non si è mai visto...

Potremo assistere solo nel 2018 invece a un altro lungometraggio, stavolta ispirato alla fiaba classica di **Jack e il fagiolo magico**: si chiamerà **Gigantic** e sarà diretto da **Nathan Greno** (già co-regista di *Rapunzel*). Racconterà l'incontro tra lo stesso Jack e una bambina-gigante di nome **Inma**... Nell'immagine in alto a destra vedete il primo concept diffuso dalla produzione.

Già il 2016 invece porterà nelle sale il sequel di *Alice in Wonderland*: si chiamerà **Alice through the looking glass**, sarà diretto da James Bobin e proporrà **Mia Wasikowska** nei panni della protagonista e **Johnny Depp** in quelli del Cappellaio Matto.



In uscita nell'aprile 2016, ecco il nuovissimo **Il Libro della Giungla**. Con la direzione di **Jon Favreau**, si tratterà di un film che mixa live-action, motion capture e computer grafica. Nei panni, pur minimi, di Mowgli vedremo il giovanissimo **Neel Sethi**.

Intanto, saranno parecchi gli appassionati a fare salti di gioia sapendo che **John Lasseter** sta lavorando sempre più intensamente a **Toy Story 4**, proprio nel ventennale dell'uscita del primo capitolo delle vicende di **Woody** e **Buzz**. E non solo: nel 2016 potremo vedere anche **Finding Dory**, attesissimo sequel dell'ormai classico **Alla ricerca di Nemo** che nel 2003 incollò al grande schermo legioni di fanciulli. Il film comincia sei mesi dopo la conclusione della vicenda di Nemo,



quando una triste Dory spiega di non avere più notizie della sua famiglia e di volerla cercare...

L'organizzazione di D23 non ha dimenticato **Moana**, che i registi **John Musker** e **Ron Clements** porteranno nelle sale USA il 23 novembre 2016. È la storia di un'adolescente che decide di completare la misteriosa ricerca iniziata dai suoi antenati e mai portata a termine: durante il viaggio dovrà scontrarsi con i mostri degli abissi e uno spirito vendicativo... Ambientato 2000 anni fa, la Disney ha dovuto avvalersi della consulenza di numerosi esperti delle isole del Pacifico.

Tutt'altra storia quella di **Coco** (nell'immagine in basso), il film dedicato alla ricorrenza messicana del *Día de los Muertos*: il regista **Lee Unkrich** risponde alla domanda «Cosa accadrebbe se un ragazzo messicano di nome Miguel potesse incontrare i membri della sua famiglia morti da lungo tempo?». Non ancora annunciata la data di uscita.

Non dobbiamo poi dimenticarci di **Inside Out**, che sta furoreggiando nelle sale proprio adesso, così come di **Zootopia**, in uscita in Italia col titolo di **Zootropolis** il 25 febbraio del 2016, o del remake di **Elliott il Drago invisibile** (agosto 2016 negli States)... O anche – infine – di **Cars 3** e **Gli Incredibili 2**, per i quali bisognerà aspettare un po' di più. Ma per ora ci fermiamo qui...



### Minions protagonisti

Clamoroso il successo del filmone dei **Minions**, finalmente liberi e autonomi dai Cattivissimi Me precedenti. Tanto clamoroso che i mostriciattoli gialli sono plurisponsorizzati, sono diventati un vero e proprio tormentone e – soprattutto, dal nostro punto di vista – sono protagonisti anche di un albo a fumetti e di una raccolta di figurine. Già dal 25 agosto, **Mondadori Comics** ha messo in edicola, libreria e fumetteria **Banana!**, volumetto cartonato di 48 pp a colori (9,99 euro). Le figurine sono invece diffuse dalla divisione italiana della **Topps**: l'album per la raccolta – decisamente minimal, nella grafica e nei contenuti – è in vendita a 0,99 euro, le bustine di 'figu' a 0,60.



**I 40 anni del mito di Goldrake hanno dato lo spunto alla Fondazione Mario Luzi per pubblicare un interessante volume di analisi sul fenomeno Ufo Robot. Ce lo presentano il direttore editoriale della casa editrice, Emiliano Ventura, e i due autori dell'opera, Marco Pellitteri e Francesco Giacomantonio, che abbiamo intervistato**

# Shooting Star

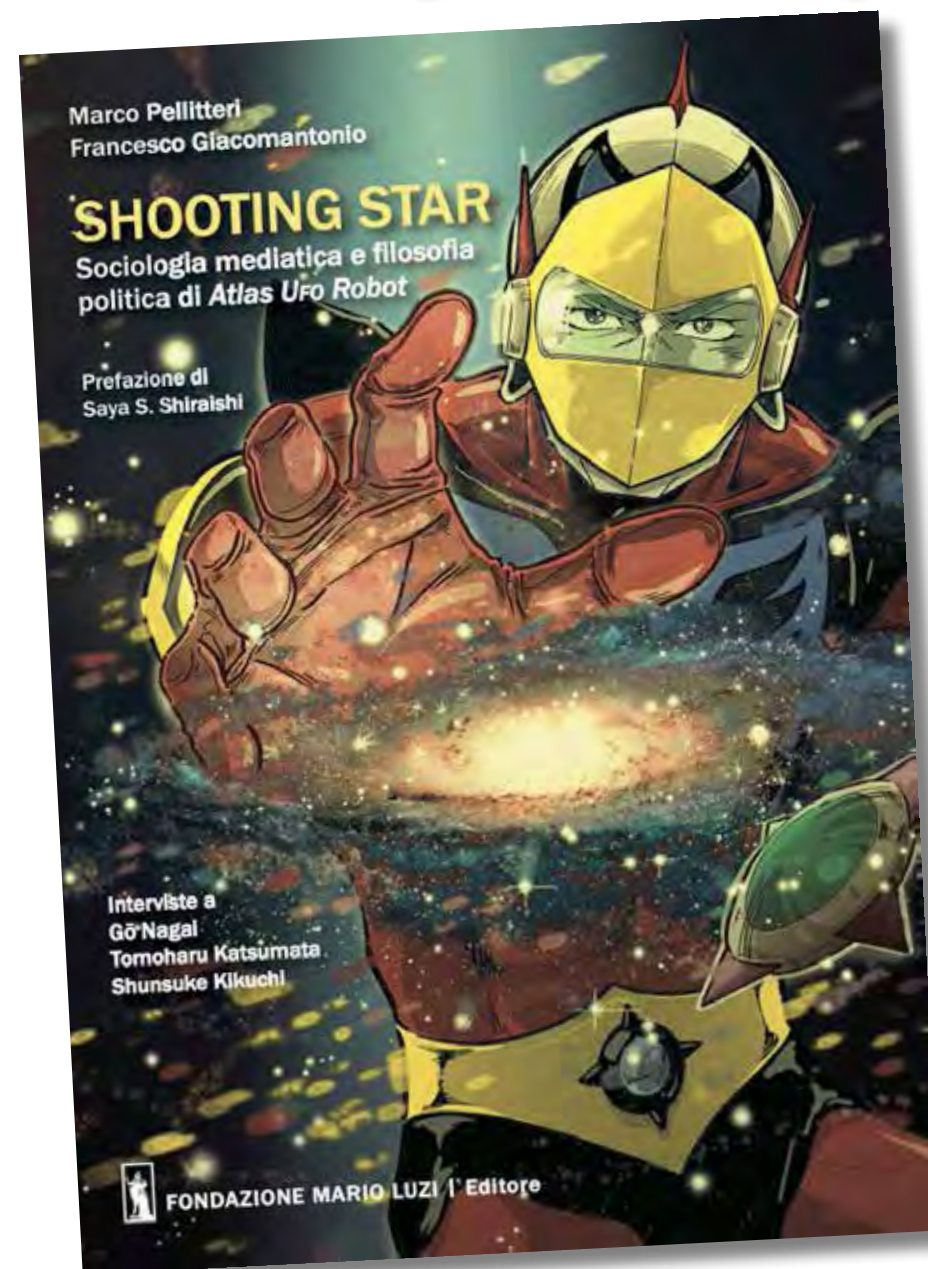
## Goldrake compie quarant'anni (1975-2015)

di Antonio Marangi

**U**n disegno animato: alla fin fine, è di questo che stiamo parlando. Solo di un disegno animato. Si tratta però del cartoon (meglio: dell'anime) che è stato capace di segnare un'intera epoca e un'intera generazione, cresciuta giocando con immaginarie alabarde spaziali e lame rotanti. E ancora oggi, quarant'anni dopo, siamo qui a parlarne.

**Goldrake** nacque in Giappone nel 1975, negli studi di **Toei Animation**, ad opera di **Go Nagai** e del suo staff di animatori. In Italia arrivò poco dopo, nell'aprile del 1978, quando per la prima volta la televisione diffuse quella sigla - «*Si trasforma in un razzo missile con circuiti di mille valvole...*» - che chiunque di noi conosce tuttora benissimo a memoria. Lo shock per i bambini, abituati fino a quel momento a Disney e ad Hanna e Barbera, fu incredibile...

Ma quali sono i motivi di un successo di queste dimensioni, che ha ben pochi eguali anche in ambiti diversi da quello del cartoon? La risposta non è certo



semplice: ma, in questo libro, il sociologo dei media e dei processi culturali **Marco Pellitteri** e il dottore di ricerca di filosofia e teorie sociali contemporanee **Francesco Giacomantonio** danno una loro rilettura del *fenomeno-Goldrake*, ciascuno secondo le rispettive competenze. La *Sbam*-redazione li ha intervistati.

**Dal punto di vista delle vostre rispettive discipline, quali sono i motivi di interesse che hanno attratto la vostra attenzione proprio su Goldrake?**

**MARCO PELLITTERI:** Per quanto riguarda la sociologia dei media, è indubbio che Goldrake come figura televisiva sia diventato in poco tempo e in modo indelebile (con un riflusso di ritorno negli ultimi anni, per motivi generazionali) un elemento caratterizzante un'epoca della storia italiana del Ventesimo secolo e un'icona dell'immaginario. Un eroe dell'infanzia che ha travalicato la sua dimensione di personaggio per ragazzi ed ha assunto l'importanza che solo a poche figure della cultura popolare è concesso raggiungere.

Nonostante il fatto che si sapesse fin dal 1978 che Goldrake era un eroe di provenienza giapponese e che portava, oltre ad alcuni temi universali, anche contenuti "altri", esso è stato addomesticato, localizzato, naturalizzato al contesto italiano: da cultura dei media giapponesi, è divenuto parte integrante della cultura dei media italiana. Un destino riservato davvero a pochi eroi della finzione e specialmente a pochissimi che non siano autoctoni o euro-americani. Pertanto, nelle sezioni del libro impostate su un impianto sociologico e di teoria dei media, ho lavorato



sul tema dell'importanza di Goldrake per il costume italiano, ma non solo. Al contrario, ho anche analizzato in profondità i temi, valori e messaggi simbolici della serie per come ideata all'origine, in Giappone, commentandone poi la ricezione e la comprensione nel contesto italiano: una comprensione spesso parziale, incompleta e, appunto, adattata, ricontestualizzata alla situazione contingente dell'Italia degli anni Settanta e Ottanta.

**FRANCESCO GIACOMANTONIO:** Dal punto di vista della filosofia politica, penso che nella storia di Goldrake si possano rintracciare temi tipici di questa disciplina: da quello della guerra tra i popoli e dell'imperialismo, a quello dei rapporti di potere e di organizzazione politica. In Vega troviamo echi del totalitarismo e della tirannide; in Actarus e nei personaggi "buoni" della serie è invece evidente una visione cosmopolitica e pacifista. In generale, anche i concetti della libertà e della responsabilità si possono individuare in modo esplicito e implicito, praticamente lungo tutti gli episodi della serie.

**Quali di questi aspetti sono però tipicamente riferiti alla realtà giapponese e quali hanno invece un valore universale, quindi apprezzabile maggiormente in Occidente?**

**MP:** La cosa interessante è che gli aspetti universali di Goldrake possono essere letti sia in termini universali sia in termini locali-localistici e, nel contempo, quelli locali-localistici possono a loro volta essere interpretati sia in chiave locale sia in chiave universale. Universale, per esempio, è il tema della fratellanza





## ZONA MANGA

risponde perfettamente all'ordine sociale giapponese di allora e di oggi, e questo elemento della serie fu realizzato da autori fortemente collocati nella loro realtà sociale; ma quanto questo fattore differisce, in fondo, dall'Italia degli anni Settanta (e di oggi)? Poco, pochissimo, che piaccia o meno.

**FG:** Appare sempre non agevole fare distinzioni precise su questi punti, che chiamano in causa la questione più ampia della comparazione fra culture; tuttavia, azzarderei che forse il discorso sulla responsabilità possa essere considerato più tipico della realtà giapponese, mentre tutti gli altri concetti cui accennavo prima hanno probabilmente un valore più universale. Ma in definitiva, tutto *Ufo Robot* ha di suo una connotazione universale.

**Goldrake è "figlio" della realtà giapponese della sua epoca, della paura del nucleare e della guerra: nel Giappone di oggi permangono questi aspetti?**

**MP:** Rimangono, benché trasfigurati in mille modi. Basti pensare all'ormai classico *Akira* di Katsuhiro

Otomo (partorito negli anni Ottanta, dieci anni dopo i robottoni à la *Mazinga*), ai colorati scoppi fungiformi pop dell'artista Takashi Murakami degli anni Novanta e Duemila, o ai fumetti biografici e drammatici di autori come Shigeru Mizuki sul tema della Guerra del Pacifico (attivo ancora oggi con opere sempre superlative). O ancora all'allegoria guerresca e traumatica di fumetti nuovi come *L'attacco dei giganti*, o agli incubi alienati di fumettisti come Shintaro Kago, di recente edito in Italia.

I temi della Bomba, della distruzione, dell'ecologia rinnegata, dell'autodistruzione dell'umanità, sono sempre molto presenti e non sono solo caratteristici degli anni Settanta. In quel decennio, tuttavia, l'umore politico e la poca distanza temporale dall'Armistizio produssero anime e manga direttamente gemmatosi dal trauma bellico (la guerra in generale e le bombe atomiche), anche nell'intrattenimento per bambini. Goldrake fa parte di quella tendenza, che non fu del tutto volontaria ma scaturì in larga parte spontaneamente, travestita (spesso incon-



sapevolmente) da intrattenimento spettacolare per ragazzi.

**FG:** "Lascio" questa domanda a Marco Pellitteri che ha per lungo tempo avuto modo di risiedere in Giappone e quindi può avere una percezione diretta al riguardo. Io, nella posizione di un osservatore esterno del Giappone, ritengo che gli aspetti della paura del nucleare e della guerra possano essersi affievoliti soprattutto nelle nuovissime generazioni, ma non siano scomparsi. Posso supporre che come i tedeschi non possano dimenticare il disastro del nazismo o gli italiani le vi-

## Shooting Star: la presentazione

Lasciamo la parola a **Emiliano Ventura**, direttore editoriale della casa editrice Fondazione Mario Luzi, per una approfondita analisi del volume.

**L**a casa editrice **Fondazione Mario Luzi** pubblica un libro su **Goldrake: ShootingStar, Sociologia mediatica e filosofia politica di Atlas UFO Robot**, di **Marco Pellitteri** (sociologo dei media e dei processi culturali) e **Francesco Giacomantonio** (Filosofia e teorie sociali contemporanee).

Il volume è diviso in due parti: ogni autore ha avuto modo di esporre il punto di vista usando la propria disciplina su un anime di grande successo, *Goldrake Atlas Ufo Robot*.

**Marco Pellitteri** ricostruisce quasi ogni aspetto del fenomeno-Goldrake dalla sua nascita nella terra del Sole Levante, con l'identità politica del Giappo-

ne, il robot come macchina carnosa (si pensi al *Sex appeal dell'inorganico* di Benjamin e al fortunato testo di Mario Perniola), il trauma dell'esplosione atomica e della presenza costante del 'fungo atomico' nei disegni animati.

Da questa origine giapponese si passa poi al **successo in Italia**, il boom degli anime, il disagio e le polemiche suscitate ma anche l'immenso successo, tanto da **segnare e definire una generazione**.

Ecco un breve sunto sull'esperienza visiva che ha generato l'immagine famosa del robot nel disco.

*«Basato sui presunti avvistamenti UFO, una moda scoppiata in Giappone all'inizio degli anni Settanta, UFO Robot Grendizer / Atlas UFO Robot è una summa dell'estetica robotica di quel decennio. Venuta fuori, probabilmente, da un autore interno alla Toei e non necessariamente*

*da Go Nagai (benché molti appassionati ritengano che l'idea sia sua), la trovata del disco col robot al suo interno nasce dal mistero delle forme volanti che si presume furoreggiassero anche nei cieli nipponici in quel periodo (il disco TFO di Koji - in Italia Alcor - è in effetti acronimo di Terrestrial flying object, 'oggetto volante terrestre', contrapposto alla celebre sigla UFO, unidentified flying object, 'oggetto volante non identificato'). Grendizer/Goldrake è formato appunto da un'astronave di forma discoidale - fornita però di svariati alettoni e di un reattore posteriore, che le conferiscono una struttura bilaterale - dentro alla quale è inserito un robot antropomorfo. Sia l'una che l'altro sono dotati di molte armi: l'automa, nelle fasi decisive delle battaglie, fuoriesce dal proprio alloggio e combatte, mentre il velivolo (il cui nome è Spacer, in Italia arbitrariamente nominato Atlas, vedremo più in là perché) volteggia in zona, con una funzione di supporto».*

Ancora più interessanti, se è possibile, le motivazioni e la storia delle esplosioni fungiformi, così caratteristiche degli anime giapponesi.

*«Questo tema delle esplosioni rituali fungiformi negli anime, a livello storico, non nasce dal nulla e non c'è sempre stato; non è immanente al Giappone ma profondamente storico e storicizzabile. Non ci riferiamo tanto alla grande Storia della Seconda guerra mondiale ma piuttosto alla meso-storia degli studi d'animazione e delle loro logiche e strategie produttive e alla micro-storia dei singoli individui che idearono, crearono e produssero quelle serie animate con quei contenuti e quelle soluzioni visuali. Di fatto il fenomeno ebbe origine in un momento preciso dell'animazione giapponese e da autori specifici, e poi si espanse un po' in tutti gli altri studi. E benché Atlas UFO Robot non sia la prima serie in cui queste esplosioni rituali e fungiformi apparvero, essa ha un ruolo particolare perché fu*





## ZONA MANGA

nel 1999 nel mio libro *Mazinga Nostalgia* (Castelvecchi, poi riedito in altre edizioni), è caratterizzata innanzitutto da una “nostalgia positiva” dell’infanzia, tratto a essa caratteristico rispetto alla più diffusa nostalgia della giovinezza. La generazione precedente idolatra i propri vent’anni, la Goldrake-generation venera i propri cinque e dieci anni, quelli in cui avvenne la loro formazione sentimentale mediante i disegni animati giapponesi. È un tratto anche un po’ problematico perché può assumere la forma, a volte, di un mettere la testa sotto la sabbia rimembrando un mondo e un’epoca in cui tutto andava bene, o meglio, in cui non si era esposti ai problemi del mondo. Un altro tratto molto interessante è che, in un’epoca di enormi divisioni geografiche e politiche (cioè divisioni politiche dovute soprattutto alla geografia dell’Italia e alla crescente incultura e assenza di un’approfondita memoria storica), i disegni animati giapponesi ci ricordano un’epoca, e ce la fanno rivivere, in cui tutti i bambini italiani, da nord a sud, erano partecipi di un immaginario unico e unificante culturalmente.

cede dolorose del fascismo e della resistenza, allo stesso modo per i giapponesi sia difficile cancellare il ricordo di essere stato l’unico Paese mai vittima di un attacco nucleare, di un evento cioè così epocale e dirimente nella storia dell’umanità stessa.

**Sono già stati versati fiumi di inchiostro sul fenomeno-Ufo Robot negli anni Settanta: se dovete identificare tre o quattro aspetti peculiari della generazione-Goldrake, quali ci indichereste?**

**MP:** La Goldrake-generation, termine da me coniato

*alla Toei – ricordiamolo, il più grande e influente studio d’animazione giapponese fin dagli anni Cinquanta – e precisamente alla metà degli anni Settanta che queste esplosioni furono adottate in modo massiccio e sistematico».*

**Francesco Giacomantonio** si è dedicato a sviscerare gli aspetti più inerenti alla filosofia politica presente nella storia e nei personaggi; un re-filosofo e straniero, l’imperialismo, la fuga e soprattutto l’alterità. Sono queste le categorie a cui ci si richiama per capire la complessità di una narrazione che è ben lontana da ogni banalizzazione in cui troppe volte, e troppo velocemente, viene racchiusa.

*«Sotto molti aspetti, esso si può considerare il più “filosofico” degli anime robotici di prima generazione (assai rilevanti in tal senso furono anche i successivi Gundam e Zambot 3, che però si basavano già su storie più complesse). In termini generali, possiamo osservare in Atlas UFO*

*Robot – seppure accanto a situazioni infantili o poco realistiche – un certo costante romanticismo malinconico, una problematica drammaticità, una caratterizzazione dei personaggi, sia “buoni” che “cattivi” (alcuni costretti a combattere una guerra che non sentono loro), piuttosto articolata, in taluni casi quasi dialettica. E, soprattutto, una peculiare condizione socio-esistenziale dell’eroe, che difende la Terra, ma non è un terrestre: il pilota di Goldrake, infatti, in pratica è uno straniero, un alieno, che peraltro era principe-sovrano del suo pianeta di provenienza, distrutto dalla forze del malvagio Re Vega, che ora è bramoso di conquistare anche la Terra. È ora attorno a questi aspetti che può prendere corpo una più articolata riflessione di pensiero politico che si basa sulla dialettica Goldrake/Vega e sui personaggi principali a essa associati».*

Come anticipato in questo breve passo della seconda parte di Giacomantonio, si può comprendere come gli

Se il programma televisivo *Non è mai troppo tardi* e Mike Bongiorno e i suoi quiz erano stati un collante linguistico negli anni Cinquanta e Sessanta per tutta l’Italia adulta, negli anni Settanta e Ottanta gli anime assunsero il ruolo di collante sentimentale-valoriale, nonché interclassista, per una generazione di bambini da Cuneo a Lampedusa. Ce ne rendiamo conto ancor oggi: potrà sembrare banale, ma dove l’origine geografica, il tifo calcistico, le idee politiche e perfino la cucina dividono, gli anime possono unire.

**FG:** Sottoscrivo quanto dice Pellitteri; aggiungerei, da parte mia, che nella generazione Goldrake c’è un senso di idealismo e forse anche una maggiore tolleranza e rispetto nel modo di relazionarsi.

**L’attualità di Goldrake: come è/potrebbe essere visto (al netto degli aspetti nostalgici) dagli spettatori contemporanei?**

**MP:** Goldrake, come tanti altri personaggi degli anime, ci dice ancora oggi che un tempo era possibile (e sarebbe possibile anche oggi, se ce ne fosse la

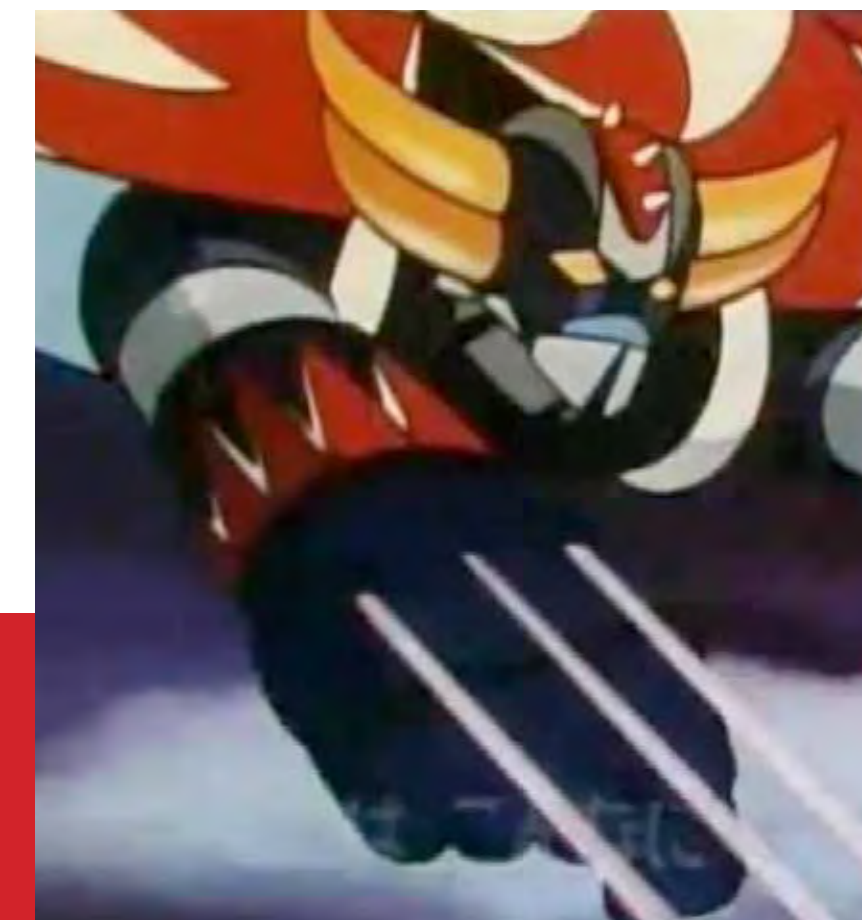
spunti più attuali e interessanti nella narrazione televisiva e fumettistica di Goldrake siano proprio questi. Uno straniero, un *altro da me*, un’alterità estrema come ‘essere alieno’, non terrestre, si prende la responsabilità ma anche la generosità di difendere persone e terre non sue. Non è la visione post-atomica del mercenario, ma il sentire empatico di un eroe scacciato e disperso, in fuga ma in difesa di un pianeta che ha imparato ad amare.

I fatti di cronaca che proiettano l’Italia e l’Europa in un continuo confronto con lo straniero visto come altro, non possono che trovare realtà e conferme in un anime che non cessa di far discutere.

Ricordo che **Goldrake compie quarant’anni** (1975-2015): se l’etica espressa in questo cartone animato è ancora oggi in discussione dovremmo domandarci qualcosa.

Una **raccolta di documenti d’epoca e di articoli** completano l’eshaustività di un testo ricchissimo di spunti e di riflessione; anche le **interviste** ai creatori

volontà) fare televisione per ragazzi senza peli sulla lingua. L’intrattenimento per bambini e ragazzi non dev’essere necessariamente vuoto. Al contrario, poiché, come dice il pedagogista e regista d’animazione Francesco Filippi, la fruizione della televisione è anch’essa un’esperienza cognitiva ed emotiva per i ragazzi, l’animazione televisiva non dev’essere un momento di sospensione totale dal mondo ma dovrebbe anch’essa essere un’esperienza vera e propria



di Goldrake; **Tomoharu Katsumata, Shunsuke Kikuchi, Go Nagai**, contribuiscono a rendere questo saggio veramente unico. I due docenti ricercatori, Marco Pellitteri e Francesco Giacomantonio, sono stati veramente bravi ad incastrare competenze diverse a favore di una maggiore comprensione della totalità del fenomeno.

*Emiliano Ventura*

**Marco Pellitteri - Francesco Giacomantonio, Shooting Star - Sociologia mediatica e filosofia politica di Atlas UFO Robot**  
Fondazione Mario Luzi editore, Roma, 2015  
euro 20,00



e produrre conoscenza, valori, estetica e contenuti. Le avventure drammatiche di Goldrake e di tanti altri eroi giapponesi producono nel loro pubblico partecipazione e insegnano nozioni e valori di estrema importanza per la formazione del carattere. Se confrontiamo i contenuti di una serie come Goldrake con quelli di una serie a caso trasmessa oggi dai canali tematici per bambini, c'è un abisso: da un lato una pienezza di sentimenti, difficoltà, responsabilità e situazioni difficili; dall'altro il vuoto pneumatico, una semplice ridda di immagini colorate in movimento che "divertono" nel senso letterale (cioè distraggono) invece di avvincere.

**FG:** I bambini attuali è possibile possano trovare Goldrake meno accurato nei disegni rispetto agli standard - molto più dettagliati e spettacolari - degli anime attuali, e forse anche naif o inverosimile in alcuni passaggi (come del resto anche altri anime di Nagai): ma dal punto di vista della storia nel suo insieme e di molti momenti dei suoi episodi, Goldrake rimane certamente appassionante. Se per "spettatore contemporaneo", invece, intendiamo un adulto che non abbia mai visto Goldrake, allora sicuramente *Ufo Robot* rimane una delle migliori scelte possibili.



Vale insomma lo stesso discorso che si può fare per i film classici: può sempre far piacere rivederli.

**Nel decidere di realizzare questo lavoro, quanto ha influito la vostra (eventuale) passione per il cartoon e il manga (o fumetto in generale)? Quanto invece la convinzione che l'immaginario disegnato rappresenti una chiave interpretativa particolarmente valida della società contemporanea?**

**MP:** Come sapete, sono uno studioso del fumetto, con all'attivo numerose pubblicazioni fin dalla metà degli anni Novanta. In tutti i miei lavori (che siano di impianto sociologico, mediologico, pedagogico o semiotico), il fumetto è presente o come oggetto di studio o come elemento collaterale da tenere sempre in considerazione. Come in questo caso: *Atlas Ufo Robot* è una serie d'animazione, ma deriva da un canovaccio sviluppato da Go Nagai come fumetto. Un fumetto tutto sommato senza infamia e senza lode (Nagai ne ha realizzati di grandiosi, ma *Ufo Robot Grendizer*, ahimé, non è fra questi), che però ha dato modo al talentuoso staff creativo della Toei Animation di tirare fuori una serie dai contenuti e dai valori estetici veramente notevoli.

**FG:** Sono persuaso che abbiano influito in egual misura entrambi gli aspetti: certamente Goldrake è stato uno dei miei anime preferiti, ma ovviamente ho ritenuto che fossero proprio i suoi contenuti a permettere oggettivamente certi tipi di riflessione e di approfondimento.

**Avete nel cassetto altri progetti analoghi?**

**MP:** Nel 2016 uscirà la quarta edizione, notevolmente ampliata, del mio libro *Mazinga Nostalgia*, per Nicola Pesce Editore. Inoltre sto preparando varie altre pubblicazioni, per lo più in inglese, per riviste accademiche e per volumi collettanei.

**FG:** Io mi sono sempre occupato nelle mie ricerche di temi piuttosto istituzionali di filosofia politica e sociologia teorica, per cui direi che questo studio su Goldrake è stata per me una occasione particolare. Naturalmente, non mi dispiacerebbe se in futuro mi capitasse di nuovo di lavorare su progetti del genere.

## La spada e la mente

Dal 24 settembre è in edicola e fumetteria il primo numero di **La spada e la mente**, avventura detective story di ambientazione storica di Mizuki Kawashita, edita nella divisione Planet Manga di Panini Comics.

«Nella caotica città di Edo» spiega la presentazione, «il caso e la necessità fanno incrociare le strade di due insoliti personaggi. Lei è un'affascinante ragazza sempre accompagnata dalla sua "spada in vendita", lui in irriducibile chiacchierone dalle notevoli capacità deduttive. Per Rie e Shusuke inizia così un'inaspettata collaborazione che li porterà a risolvere diversi casi nella capitale».

La serie è proposta in cinque volumi, «condita dall'inconfondibile tocco sensuale della maestra Kawashita», che ha illustrato la sceneggiatura di Tomohito Osaki (Naruto - Sakura Hiden: Shiren, Haru Kaze Ni Nosete).



## Zanbara!

Dalla matita di Ikumi Katagiri arriva **Zanbara!**, appassionante storia di due fratelli dell'epoca Tokugawa

Nella seconda metà del 1800 in Giappone soffiava implacabile il vento della rivoluzione e numerosi furono i disordini sociali che il paese dovette affrontare. Fu una delle epoche più dure per la terra del Sol Levante, che confluì nella guerra civile Boshin e portò al declino dell'ultimo governo feudale. L'epoca dell'ultimo shogunato giapponese coincise con l'apertura del Giappone verso l'Occidente, ma ovviamente fu un cambiamento caotico e tumultuoso perché diverse furono le correnti di pensiero riguardo alla modernizzazione. In quel contesto di continua crisi, a pagarne maggiormente le spese furono i semplici cittadini, alle prese con i problemi economici ma anche sociali inevitabilmente implicati in questa situazione. Lo sanno bene Ichigo e Akehiko, giovani protagonisti del nuovo manga di Ikumi Katagiri ambientato nel 1863, quando ormai il vento della rivoluzione soffiava impetuoso...

Se siete amanti di ricostruzioni storiche e di combattimenti con la spada, Zanbara! con la sua atmosfera e i suoi costumi tipici dell'epoca Tokugawa vi piacerà. In fumetteria dal 19 settembre da **RW Goen** (192 pp b/n, euro 5,95).



# 5 cm al secondo



Poi però crescete, stranamente quella nostalgia non passa. Purtroppo però, tempo dopo, anche il bambino – anzi, ormai il ragazzo – deve trasferirsi, e finisce addirittura su una lontana isola!

Per fortuna ormai siete abbastanza grandi da prendere un treno per cercare di incontrarvi di nuovo, un'ultima volta. Ma proprio quel giorno la linea ferroviaria – sulla quale dovete cambiare 5-6 treni per raggiungere la meta – è investita da una fittissima nevicata, e la vostra gita diventa un disastro...

E intanto gli anni passano, le compagnie cambiano, si incontrano altre persone. E adesso siete grandi, avete idee e stimoli diversi da quando eravate alle elementari...

Eppure. Eppure qualcosa dentro di voi rimane, un qualcosa che vi portate dentro sempre. Soprattutto quando vedete qualcosa che vi ricorda quella lontana amicizia. Come ad esempio un ciliegio in fiore. Sapevate che i petali di ciliegio cadendo al suolo percorrono cinque centimetri al secondo?

Questa è la trama di – appunto – **5 cm al secondo**, manga basato sul fortunato anime del 2007 di **Makoto Shinkai**, portato su carta dai disegni di **Yukiko Seike** nel 2010.

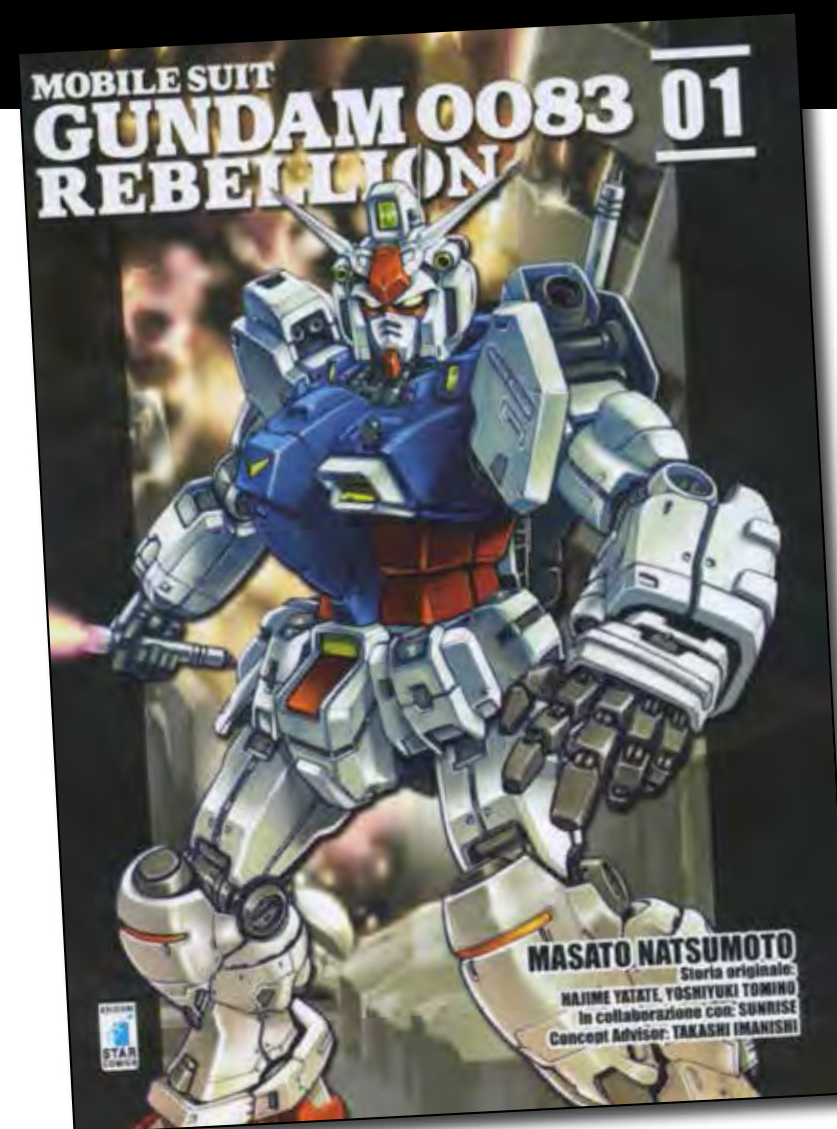
Percorre quindici anni, quelli che portano un bambino, **Takaki**, e una bambina, **Akari**, fino all'età adulta, scanditi dal loro particolare rap-

porto.

Difficile non commuoversi ai pensieri e alle ansie dei due protagonisti (anzi, tre a dire il vero, c'è anche la dolce **Kanae**...), ai dubbi adolescenziali in cui è impossibile non immedesimarsi (specie se anche voi avete vissuto o vivete amori a distanza o esperienze analoghe), al forte simbolismo di molti particolari...

Potete leggere il tutto grazie a **Star Comics** che ha tradotto i due volumi di 240 pp in b/n l'uno, usciti quest'estate e in vendita a 5,90 euro.

(Matteo Giuli)



## Gundam 0083 Rebellion

Sono passati alcuni anni dalla fine della Guerra di Un Anno, ma i superstiti del Principato di Zeon non hanno rinunciato ai loro propositi di rivalsa.

Lo zeoniano **Anavel Gato**, conosciuto anche come l'Incubo di Solomon, decide di compiere un'azione eclatante rubando una delle nuove unità **Gundam** messe a punto dalla Federazione Terrestre: Gato ha intenzione di infiltrarsi nella base della Federazione per impadronirsi di un nuovo, poderoso prototipo di Gundam dotato di armi nucleari, con lo scopo di portarlo alle truppe di Zeon in attesa.

Il principale ostacolo da superare non sarà la schiera di **Mobile Suit** che presiedono alla difesa, ma il giovane, agguerrito pilota federale **Kou Uraki**... Martire o eroe? Quale destino attende Anavel Gato?

**Gundam 0083 - Rebellion** nr. 1 è proposto da **Star Comics** ed è disponibile in fumetteria dal 24 settembre. 176 pp, b/n e col., con sovraccoperta, euro 5,50.

## Prison School in live action

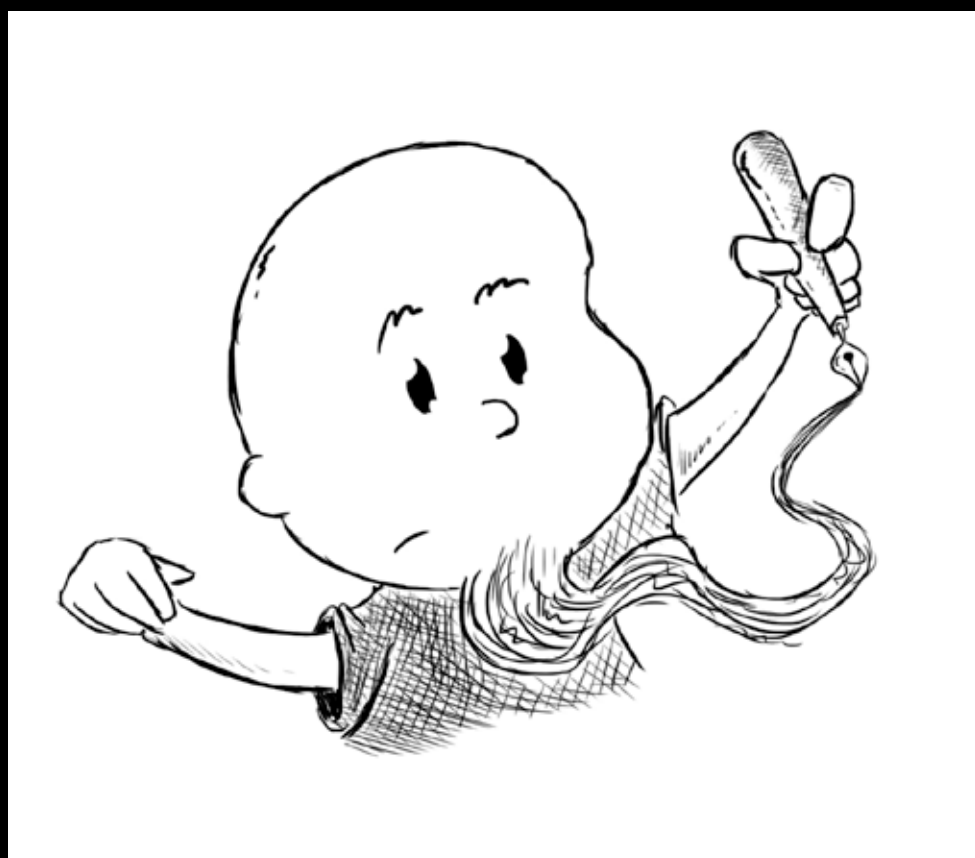
Prima il fortunato seinen manga firmato da **Akira Hiramoto** e proposto in Italia da **Star Comics** nel 2013-14 (ne avevamo parlato ampiamente su **Sbam!** nr. 9); poi l'anime curato da **Warner Bros.**, uscito in Giappone in questo periodo e rimbalzato anche nel nostro Paese sulla tv online **VVVVID**.

Mancava solo un **live action**. Pronti via, eccolo qua: programmato per ottobre su **MBS** e **TBS** e diretto da **Noboru Iguchi**.

Grande attesa per vedere in azione la versione "vera" di **Meiko**, **Hane** e **Mari**, le "carceriere" dell'istituto scolastico che infliggono dure punizioni ai cinque unici allievi maschi della loro scuola, rei di "guardoneria". E i tapini come reagiscono? Difficile a dirsi...







**Vito Antonio  
Baldassarro  
"Duckbill"**

***Fuggi***

**N**ato in una 'piangente' (definizione sua) cittadina pugliese, mostra fin da bambino di essere portato per l'arte, in particolare per disegno e scrittura e, successivamente, anche per la musica. Proprio per questo decide di intraprendere una carriera del tutto diversa, diplomandosi prima come Perito chimico e laureandosi poi come Biotecnologo. Continua a seguire due strade diverse in parallelo, convinto che scienza ed arte abbiano più cose in comune di quanto si possa immaginare. Come scienziato lavora nei laboratori dell'Università di Bologna specializzandosi in Neuroscienze, ed è attualmente dottorando presso la scuola di Biologia Cellulare e Molecolare. Come illustratore e fumettista collabora con case editrici, associazioni e siti web e, come Giornalista Pubblicità/vignettista, con diverse riviste.

«**Fuggi** è semplicemente una storia, un titolo che richiama un luogo comune. Non è una storia biografica né autobiografica, non è inventata e non è reale. È un racconto per chi non crede nel miglioramento, per chi non crede nel cambiamento, per chi crede negli stereotipi di una città in decomposizione, per chi non crede ai luoghi comuni, per chi non crede che la gente non cambi mai, per chi si crede superiore ed incompreso, per chi crede di poter cambiare se stesso cambiando residenza, per chi non crede alla forza delle radici, per chi crede che le origini siano indelebili. Non vuole insegnare niente, non vuole impartire giudizi né lezioni, è solo una storia, è solo un fumetto. ...È un fumetto solo».

# FUGGI

LE MIE CITTÀ SCARABOCCHiate



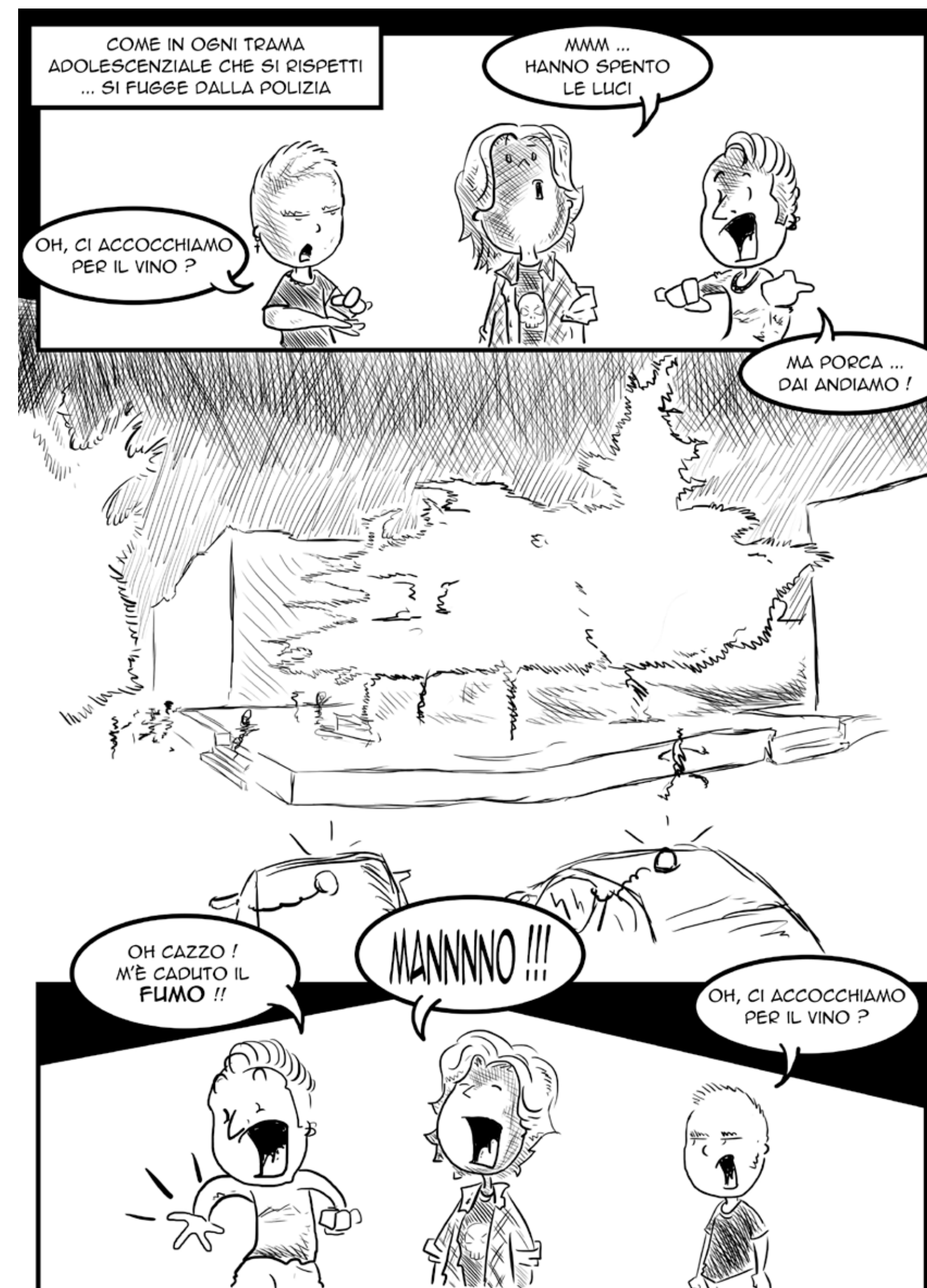




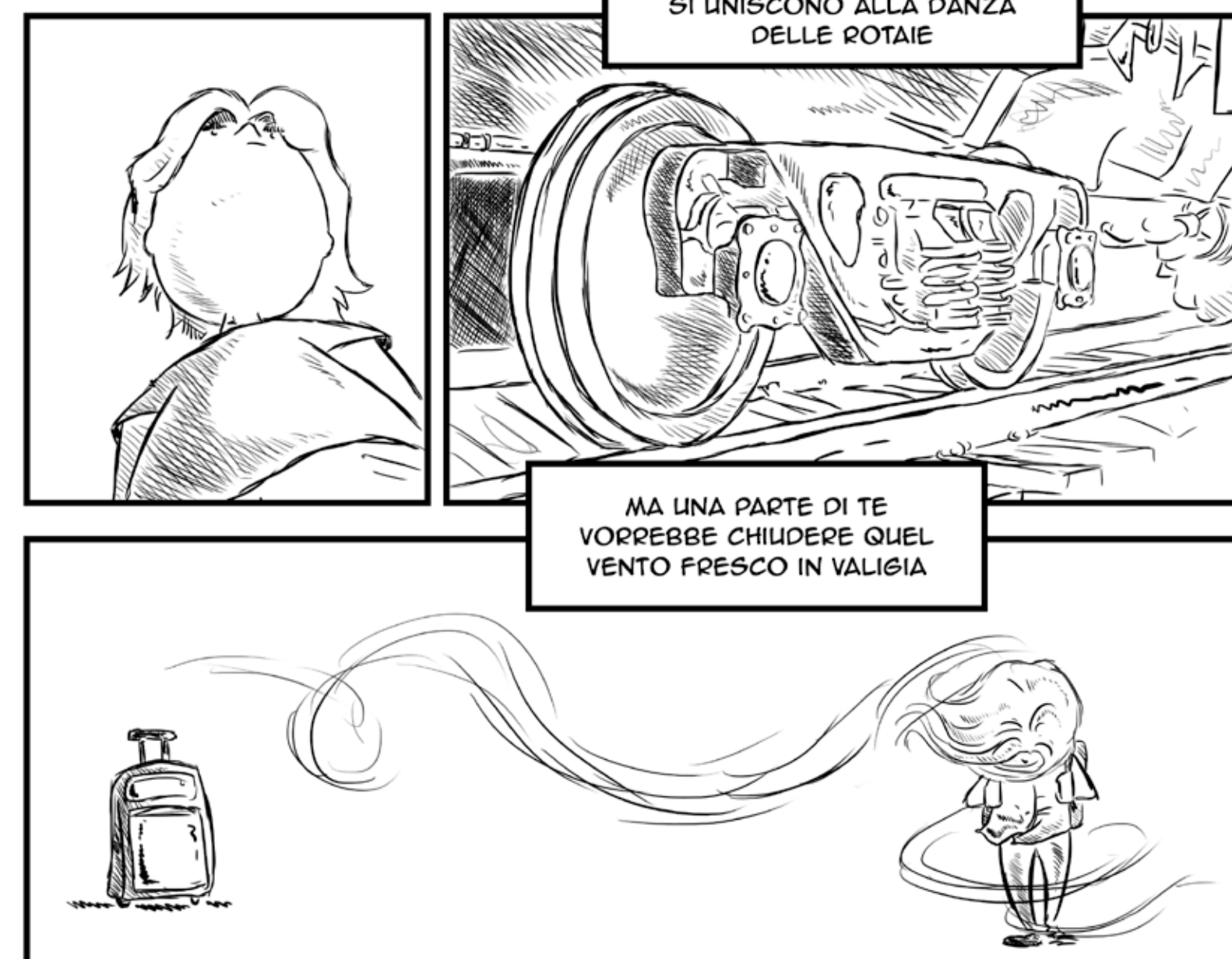
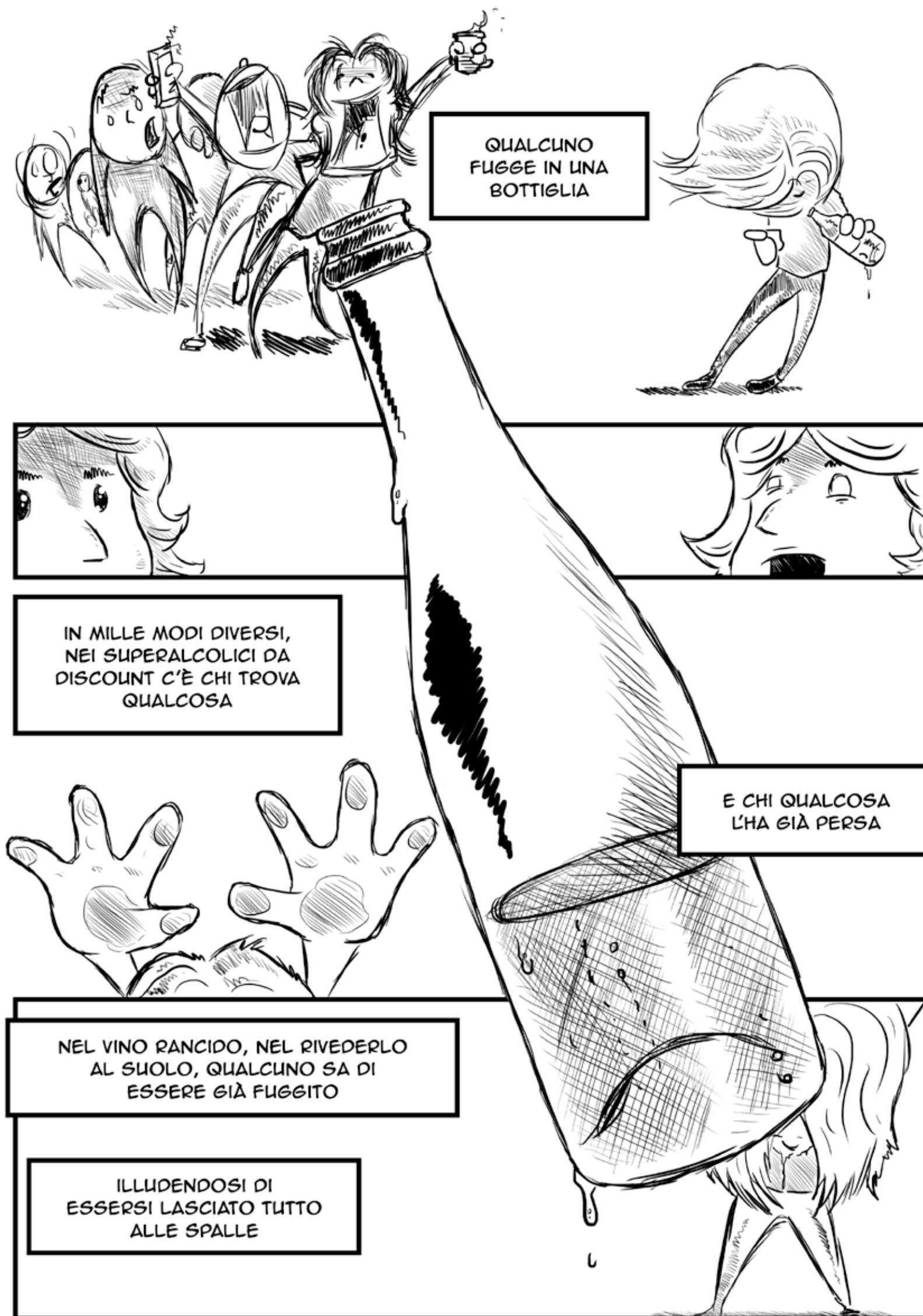




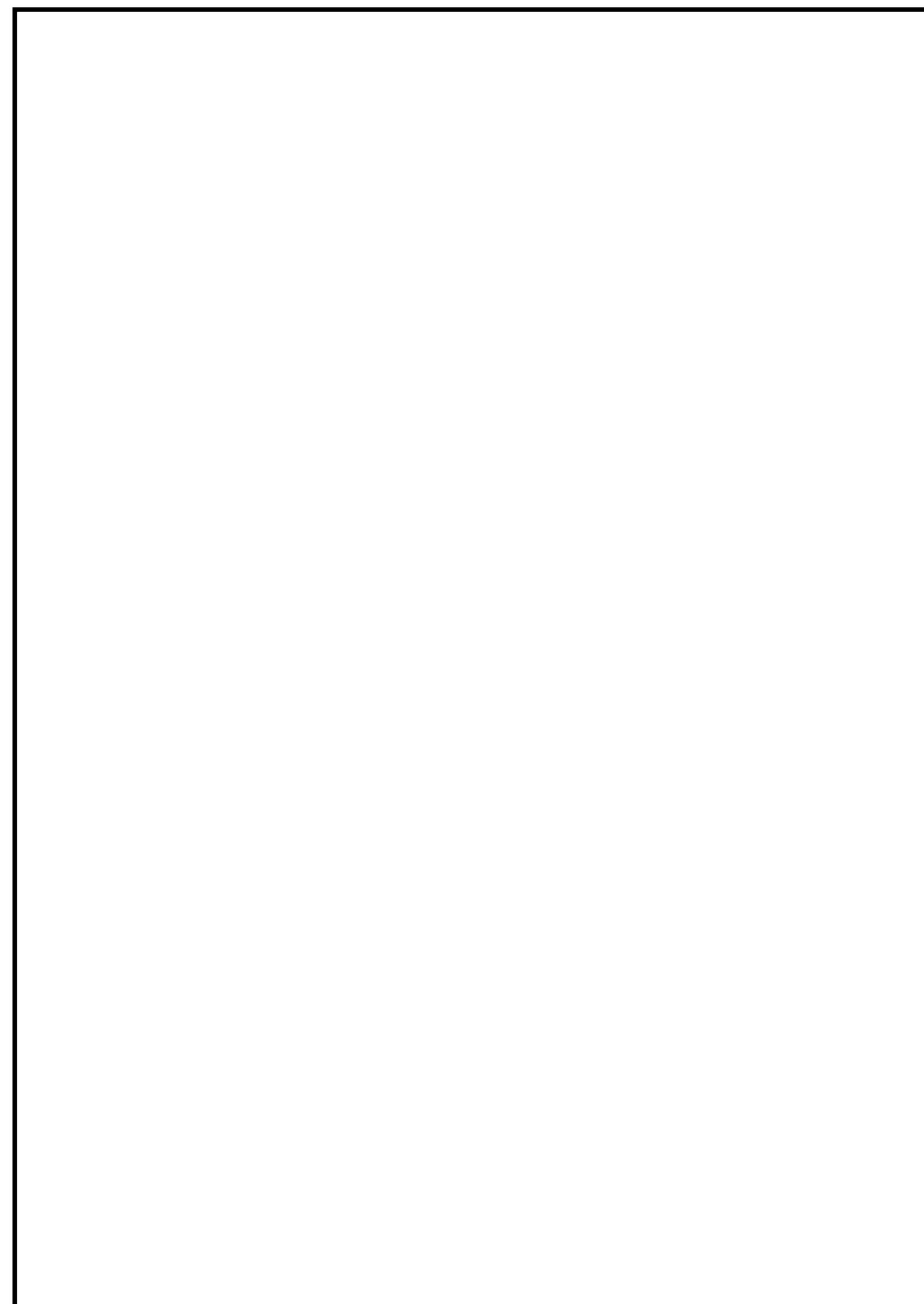
















MI HANNO DETTO CHE  
A BOLOGNA NEVICA OGNI ANNO



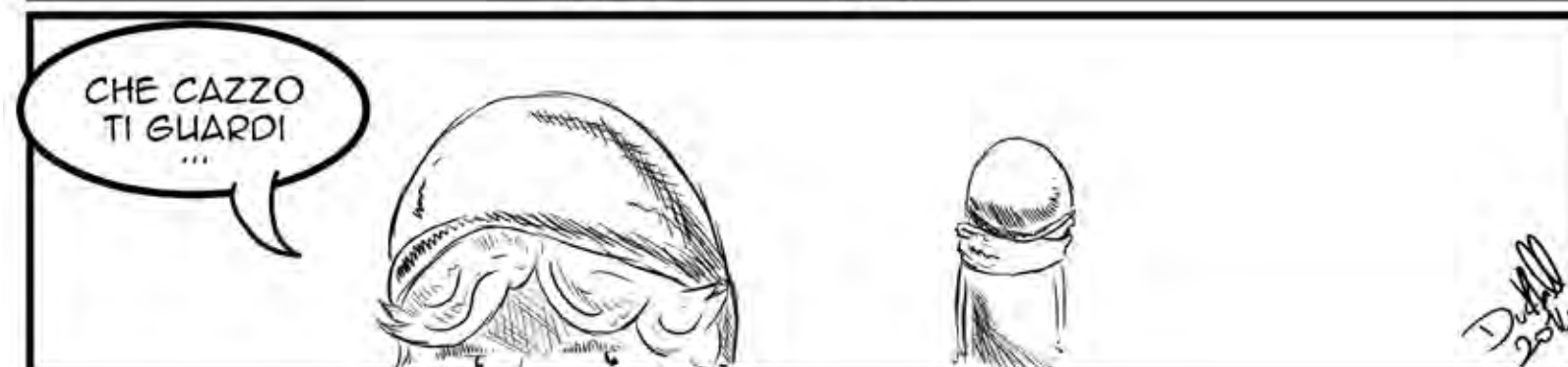
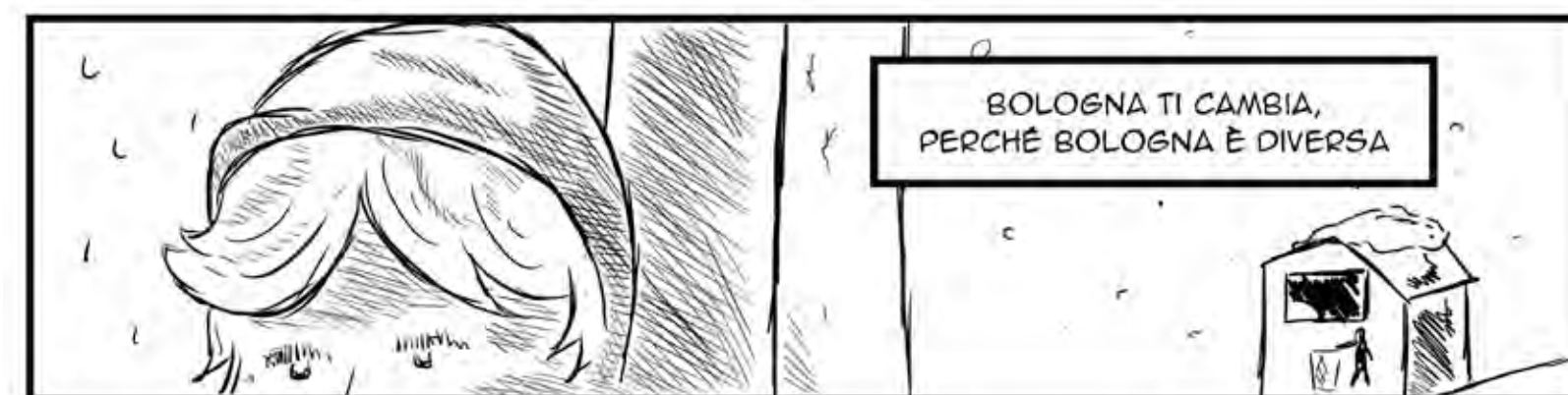
MI ABITUERÒ AL NUOVO CLIMA,  
E POI DICONO CHE  
L'ESTATE SIA COME QUELLA  
FOGGIANA



SEMBRA TUTTO COSÌ DIVERSO,  
QUESTI NUOVI PROFILI,  
QUEST'ARIA PUNGENTE,  
QUESTO INVERNO ...



BOLOGNA TI PENETRA NELLE OSSA,  
COME IL SUO FREDDO UMIDO,  
COME LE SUE STRADE E LE SUE STORIE





# Biancaneve contro la Strega Maliziosa

**C**hi non conosce a memoria la favola di **Biancaneve**, resa celeberrima nei secoli dei secoli da **Disney** quasi 80 anni fa? In realtà – è ben noto – la versione disneyana è molto edulcorata rispetto alla favola vera, quella che i **fratelli Grimm** pensarono molto più cattiva e truci, come ovvio per la loro epoca (inizio Ottocento). Niente usignoli che cantano coi cerbiatti o nanetti felici e gaudenti. Invece, una strega malvagia che ordina al **cacciatore** di portarle fegato e polmoni della fanciulla, onde mangiarseli per cena, ad esempio. O **nani** che, catturata la stessa strega, la costringono a danzare indossando scarpe metalliche roventi. O anche – in altre versioni della “fiaba” – la uccidono in vari modi, tutti egualmente orrendi.

Eppure, probabilmente neanche i fratelli Grimm pensarono mai a una strega come questa **Strega Maliziosa**, proposta dall’ineffabile staff di **Edifumetto** negli anni Settanta. La fetentissima regina – che qui ha anche un nome, **Naga** – vuole sì far sparire Biancaneve, onde restare lei incontestabilmente la più bella del reame, come da manuale. Ma per farlo non si accontenta di pugnali e mele avvelenate, e incarica pure l’orrendo **orco Bardok** di violentare la fanciulla, che invece è candida e illibata siccome giglio di campo. Anche se, ahilei, non per molto: penserà il bellissimo **Uomo Uccello** (sic!) a farle cambiare status, dopo che anche il **Signore dei Serpenti** (ri-sic) e l’**Uomo Cavallo** (ri-ri-sic) avevano miseramente fallito i rispettivi tentativi in tal senso.

In tutto questo, all’arrivo del **Principe azzurro** – che qui si chiama **Harold** ed è convocato dal re proprio



per cercare la sua figliola perduta – la regina sgrana tanto d’occhi e tenta di sedurlo in tutti (ma proprio tutti) i modi. Ma lui è uomo integerrimo e tutto d’un pezzo, per cui rifiuta ogni avances, deciso a “consegnarsi” solo alla dolce Biancaneve. La quale pulzella, però, non ha nel frattempo più remora alcuna, nè con **Robin Hood** (???), nè tantomeno con i **Sette Nani**.

Già, i Nani: ci sono anche loro, ovviamente, anche se rispondono a onomastici un po’ più pittoreschi



di quelli cui siamo abituati. Anche se – al pari di **Pisolo**, **Brontolo**, **Dotto** e tutti gli altri – anche loro hanno nomi che ne rispecchiano il carattere. Ve li elenchiamo, valutate voi: **Montolo**, **Brutolo**, **Anulo**, **Occhiolo**, **Segolo**, **Chiappolo** e **Masoccolo**.

Un fumetto sexy-soft questo **Biancaneve contro la Strega Maliziosa** (tanto sesso sì, ma molto più intuito che raffigurato), nel classico stile che letto oggi fa sorridere, ma che rappresenta gli albori di quel genere che – tra la fine degli anni Sessanta e i primissimi Settanta – diede il via al trend che porterà progressivamente al nero-horror-porno degli anni successivi.

Certo, il valore artistico dell’opera è quello che è: gli autori (che non si firmavano), **Renzo Barbieri** e **Rubino Ventura**, si sono limitati a mettere insieme un espediente dopo l’altro per creare la situazione sexy-grottesca, con dialoghi a tratti raccapriccianti e uno



smodato uso di gerundi. Anche i disegni di **Leone Frolo** sono affrettati, e per di più “imprigionati” in una gabbia rigidissima di vignette fisse tutte uguali. Ma sono e restano indiscutibili l’importanza storica nell’evoluzione e diffusione del Fumetto e la valenza commerciale (per l’epoca) di queste storie.

Questo volume è uno di quelli in cui Edifumetto raccolse le storie già uscite in albo da edicola, rimontandoli con ben 8 vignette per pagina (!). E il bello è che chiamò la collana... **I Nobel del fumetto!**

«Una meravigliosa fiaba lunga lunga con protagonisti gli eroi cresciuti con noi. Tra nani, fate e mignotte ne vedrete di crude e di cotte!».

E così fu.

(Antonio Marangi)

**Biancaneve contro la Strega Maliziosa**  
Edifumetto 1973



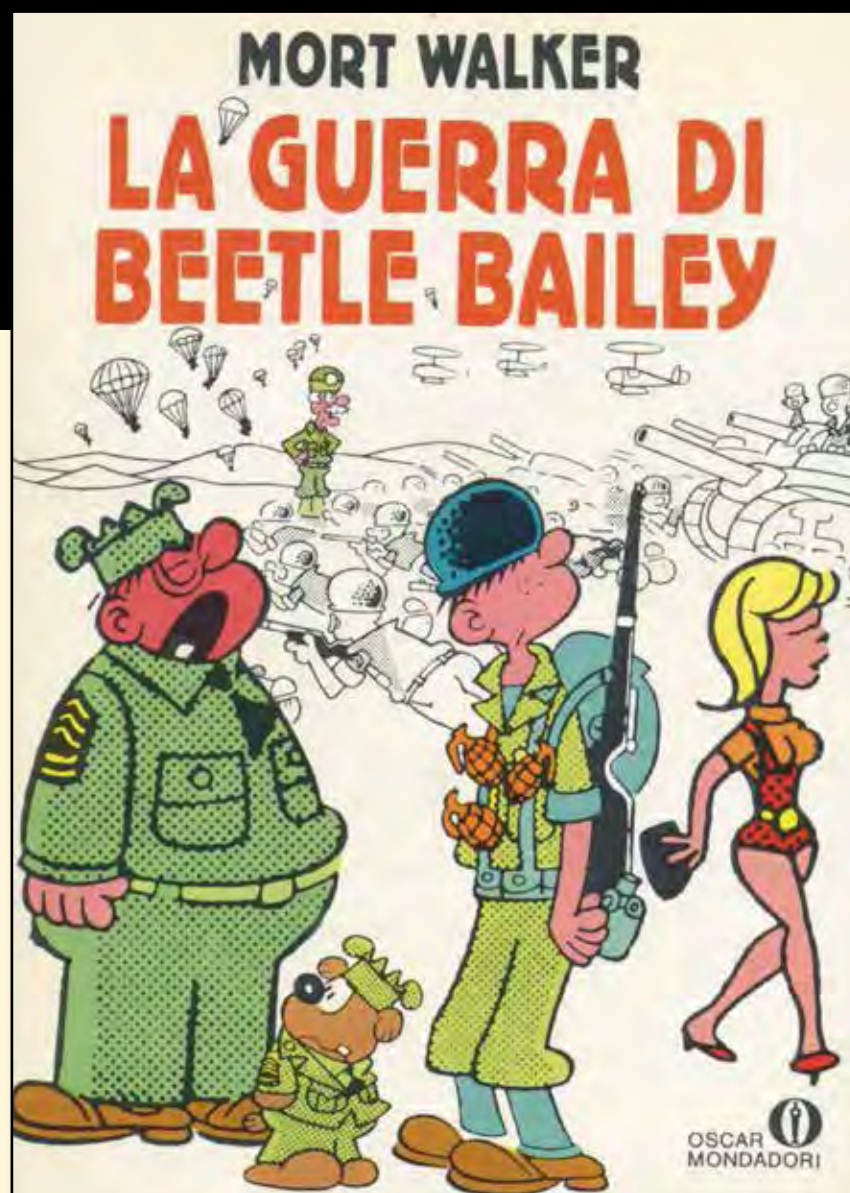
# La guerra di Beetle Bailey

**P**er anni, il soldatino creato da **Mort Walker** nel 1950, protagonista di centinaia di strip umoristiche, è stato oggetto di dibattito per il suo presunto antimilitarismo, tanto presunto che secondo qualche critico le stesse strisce sono invece addirittura – all'opposto – militariste.

Probabilmente, allora, la definizione più giusta delle avventure di **Beetle Bailey** è quella ipotizzata da **Beppi Zancan** nell'introduzione a questo volume: «(...) esiste un certo tipo di striscia», scrive, «tipicamente made in Usa, che altro non è che una ben azzeccata barzelletta».

E infatti, leggere Beetle Bailey è divertente. È divertente vederlo lambiccarsi il cervello per lavorare il meno possibile, evitando le sfuriate e le angherie del **sergente Snorkel** (per altro, a sua volta obbligato a scattare sull'attenti davanti a ufficiali da salotto come il **tenente Fuzz**), è divertente nei suoi dialoghi con il **soldato Zero**, il babbeo della compagnia, è divertente nei suoi tentativi di avvicinamento alle esponenti del gentil sesso, invariabilmente bellissime e procacissime (siamo in una caserma, in fondo). E a proposito di divertimento: il campo di addestramento (**Campo Gaudio**, un nome, un programma) è comandato dal personaggio forse più riuscito di tutta la saga, l'imbranatissimo **generale Calzetta**, molto più attento al golf, alla bottiglia e alle segretarie che non ai suoi doveri militari. Ecco perché la voluminosa moglie non lo perde di vista un istante...

A completare il cast, anche il **sergente Flap**, dai modi molto hippy, il **cuoco Cookie**, rozzo e prepo-



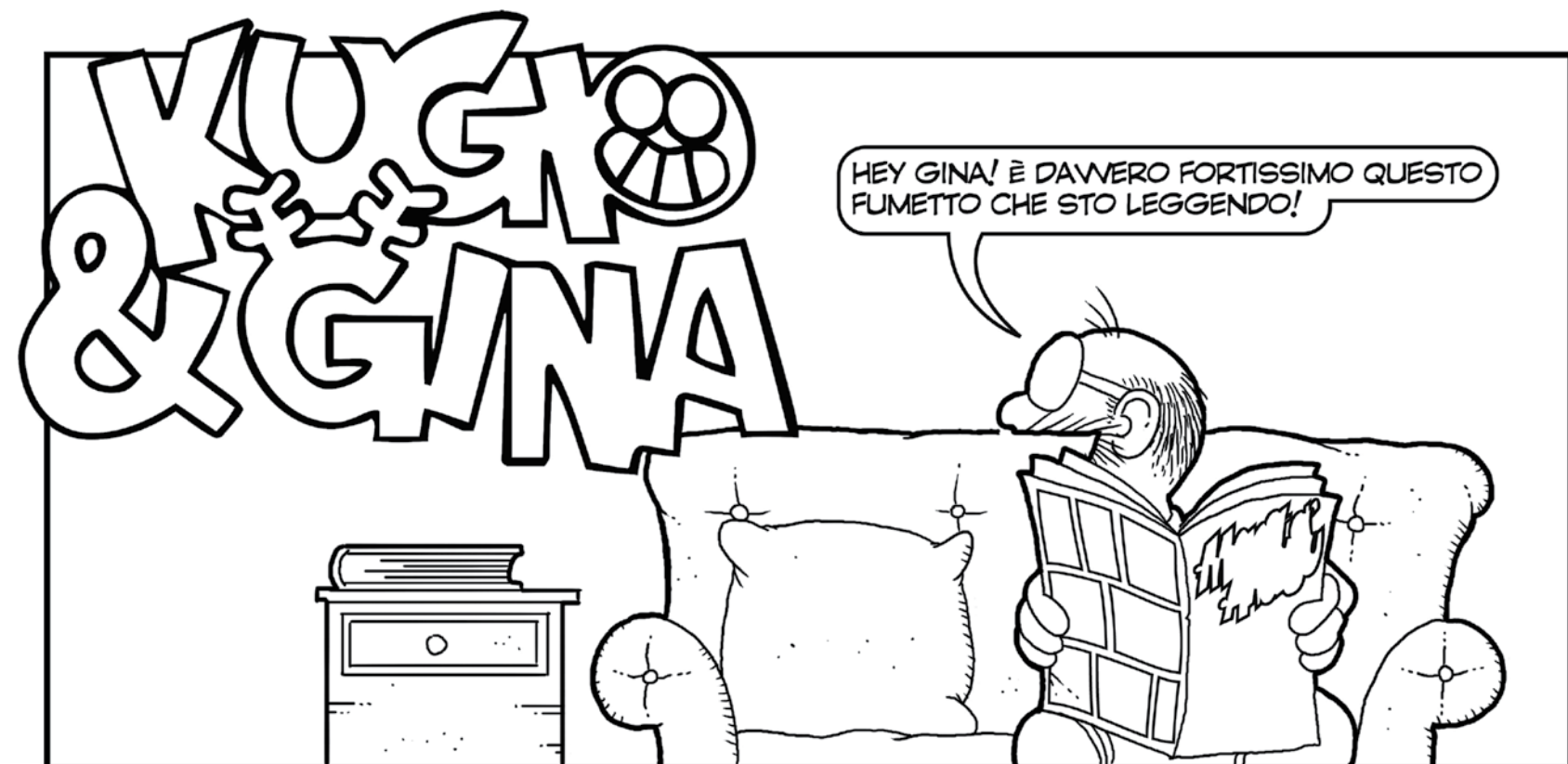
tente, il **soldato Platone**, l'intellettuale della compagnia, e via gigioneggiando.

Di tanto in tanto compariva anche la sorella di Beetle, **Hi**, a sua volta protagonista di un'altra strip di Walker, **Hi & Lois**.

«Beetle Bailey è proprio una tipica striscia di questo tipo. Divertentissimo prodotto dell'industria dei comics, va presa per quello che è, senza farci sopra troppe analisi sociologiche o semantiche. La qual cosa, d'altronde, è proprio quello che i lettori hanno sempre fatto, con buona pace dei critici» concludeva Zancan. Come non essere d'accordo.

(Antonio Marangi)

**Mort Walker**  
**La guerra di Beetle Bailey**  
 Oscar Mondadori, 1979



Testo e disegni di **Andrea Cugini**



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

## L'Ulisse di Joyce

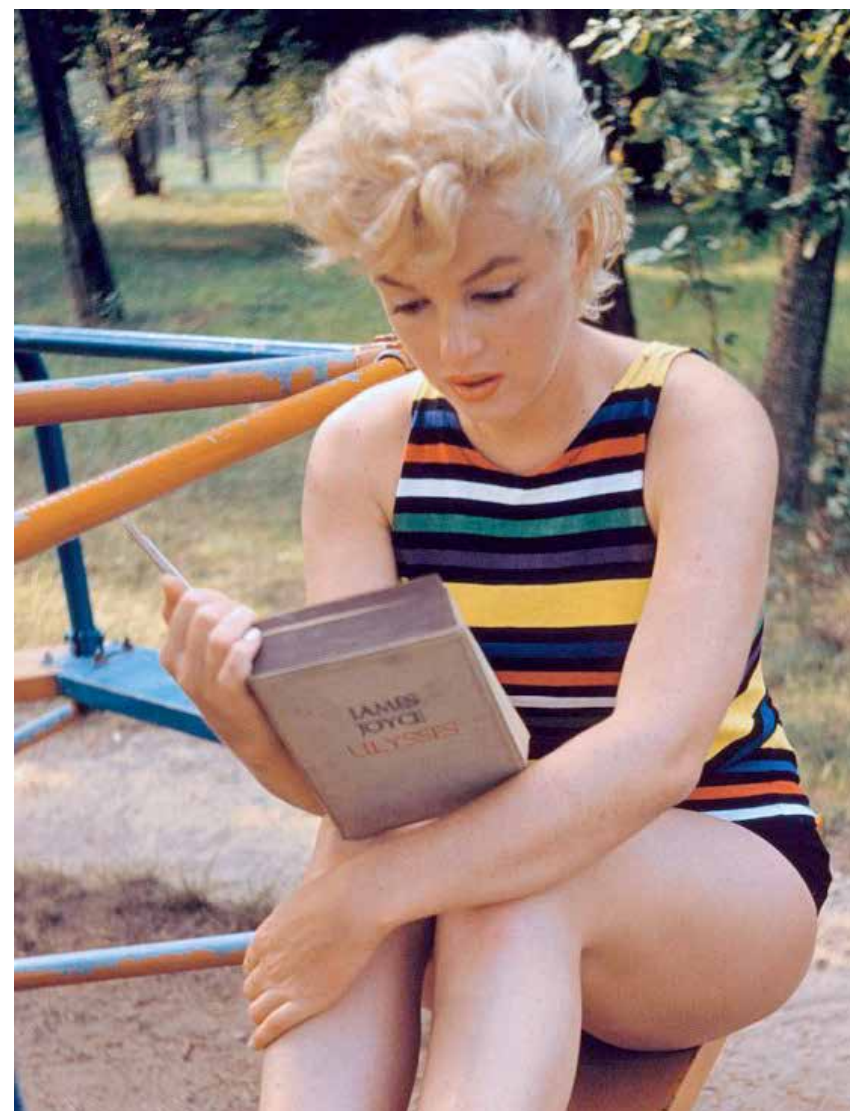
di Paolo Pizzato

**I**l particolare e l'universale, il linguaggio e lo stile, il significato e il simbolo. E il tempo, che è insieme il semplice trascorrere delle ore e la sincronia di eventi diversi, e i richiami all'attualità e alla storia, e il loro mescolarsi alle ossessioni personali, ai traumi, ai pensieri e ai sogni, alle convinzioni, alla letteratura e alla poesia, alle invettive e ai rimorsi, e il loro annegare nel furore delle fedi contrapposte, nel cristiano e nell'ebreo, in quel Dio fatto uomo che non è tutti gli uomini.

E l'epica messa in burla, ridotta a squallida parodia; alterchi verbali le battaglie, rari soprassalti di dignità gli eroismi, straripante, volgare fisicità la bellezza dei corpi, calcolo d'interesse l'ingegno, nostalgia, tradimento e prostituzione l'amore, caducità, debolezza fin troppo umana la morte. Così è il 16 giugno 1904, la giornata raccontata da **James Joyce** in *Ulisse*, riconosciuto capolavoro dello scrittore irlandese nonché opera tra le più significative dell'intera storia della letteratura: un enciclopedico labirinto, un immenso, impetuoso fiume di riflessioni, suggestioni, provocazioni, artifici e invenzioni sulla cui superficie danza, fragile e insistente, l'increspatura di un'umanità moribonda e dispersa aggrappata a simulacri di pietà e misericordia.

Nelle strade di Dublino instancabilmente percorse da **Leopold Bloom** (il protagonista del romanzo di Joyce, un mite uomo di mezza età che si guadagna da vivere come procacciatore di inserzioni pubblicitarie per un giornale), nel parallelismo tra il suo

inquieto e a tratti squallido vagabondare e le peregrinazioni dell'eroe omerico, nella fatica del ritorno alla sua casa e ai suoi affetti prende forma la vicenda tragica di una ricerca e di un abbandono, di un

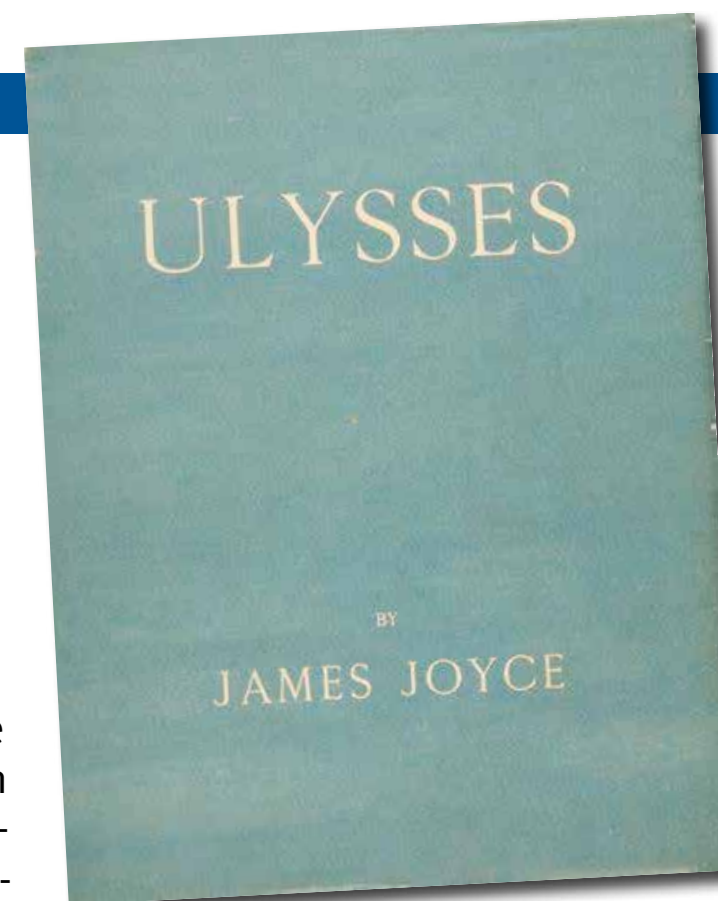


♦ La celeberrima foto di Marilyn Monroe intenta a leggere l'*Ulisse*, scattata da Eve Arnold. L'opera di Joyce ha un destino particolare: è un libro immortale, noto a tutti, ma letto da (quasi) nessuno...

desiderio sfiorato che appassisce in un lutto.

Risuona, nel contrasto stridente tra la semplicità estrema della trama del romanzo (un giorno qualsiasi di un uomo come tanti, a Dublino, dalle 8 del mattino alle 2 di notte, e un carosello di figure di contorno ad animare le sue ore) e il suo dipanarsi – dilatato in un migliaio di pagine di ininterrotte, sorprendenti, rivoluzionarie soluzioni stilistico-formali, di tecniche narrative sempre diverse, che di volta in volta si ispirano a canoni consolidati, se ne prendono gioco, ne sagghiano i limiti espressivi, li reinventano, li vestono d'eccessi grotteschi, li caricano di simboli, di rimandi, e ancora di acrobazie sintattiche, di virtuosismi espressivi talmente vertiginosi e assoluti da riuscire a dar vita a nuove parole, a nuovi concetti, a intere grammatiche avvilluppate come viti intorno al traliccio di un'onomatopea, dell'intensità di un colore, della fuggevole anarchia di un pensiero – l'eco patetica e commossa di una relazione mancata.

La famiglia cui **Ulisse** cerca con tutte le sue forze di tornare si riflette distorta e spezzata nell'odissea di Leopold Bloom, nel medesimo tempo comica e amara; nel ricordo pungente dell'amore ormai finito per la moglie **Molly (Penelope)**, che proprio nel corso di questo giorno lo tradirà, nel dolore accicante per il proprio piccolo, perso anni addietro dopo solo undici giorni di vita, nel suo bisogno, nella sua sete d'essere padre, che lo porta ad avvicinarsi all'altro protagonista del romanzo, **Stephen Dedalus (Telemaco)**, giovane intellettuale che l'autore



presenta come fosse un orfano (con la madre "bestialmente morta" e un padre vivo e vegeto ma profondamente detestato) e che la sollecitudine di Bloom accarezza solamente prima che quel ragazzo, così diverso da lui, così lontano e inafferrabile, fugga lontano, nello sterile corto circuito della sua mente, nel suo sguardo silenzioso e impotente sul mondo.

L'indistinto brulicare di vita di Dublino, il suo inintelligibile sovrapporsi di voci, sono il contraltare della muta sconfitta di Leopold Bloom nello stesso modo in cui l'architettura volutamente elementare (intendendo con questo termine ciò che viene ridotto all'essenziale, una sorta dunque di rasoio di Occam della materia del racconto) della storia contenuta in *Ulisse* lo è dello splendido e complesso mosaico della sua articolazione. L'una cosa è l'opposto dell'altra e insieme la sua spiegazione, la sua conclusione, il suo aristotelico passaggio dalla potenza all'atto; il naufragio di un giorno è la compiuta manifestazione della desolazione di una vita intera, una vita che ha in sé, come la giornata che la simboleggia, amore e morte, speranza e delusione, generosità e grettezza, rabbia e perdono, Dio e demonio.

In un'ubriacante (ed estenuante, e anche per questa ragione inebriante) fluidità di linguaggio che è forse l'unica possibile traduzione della sostanziale ingovernabilità dell'essere e della vita, Joyce ci consegna un mondo intero, studiato in lunghi periodi di veglia e contemplato nella sfrenata libertà del sogno.

*Il consigliere letterario*

<http://ilconsigliereletterario.com>





**[www.sbamcomics.it](http://www.sbamcomics.it)**

**Arrivederci a Novembre 2015 con il numero 24**