

LA RIVISTA DIGITALE A FUMETTI E SUI FUMETTI

SBAM!

COMICS

IN COLLABORAZIONE CON



EVENTI

I Promessi Sposi
a fumetti in mostra

TORNA DK

Mario Gomboli sulla
seconda stagione

GIORGIO CAVAZZANO

50 anni di Nuvole Parlanti

TOPO MALTESE

Le grandi parodie Disney
secondo Bruno Enna

NONA ARTE E PALLA OVALE

Rugbymen: intervista
a BeKa e Poupard

CINECOMICS

Tra Logan, cinema,
tv e Fumetto

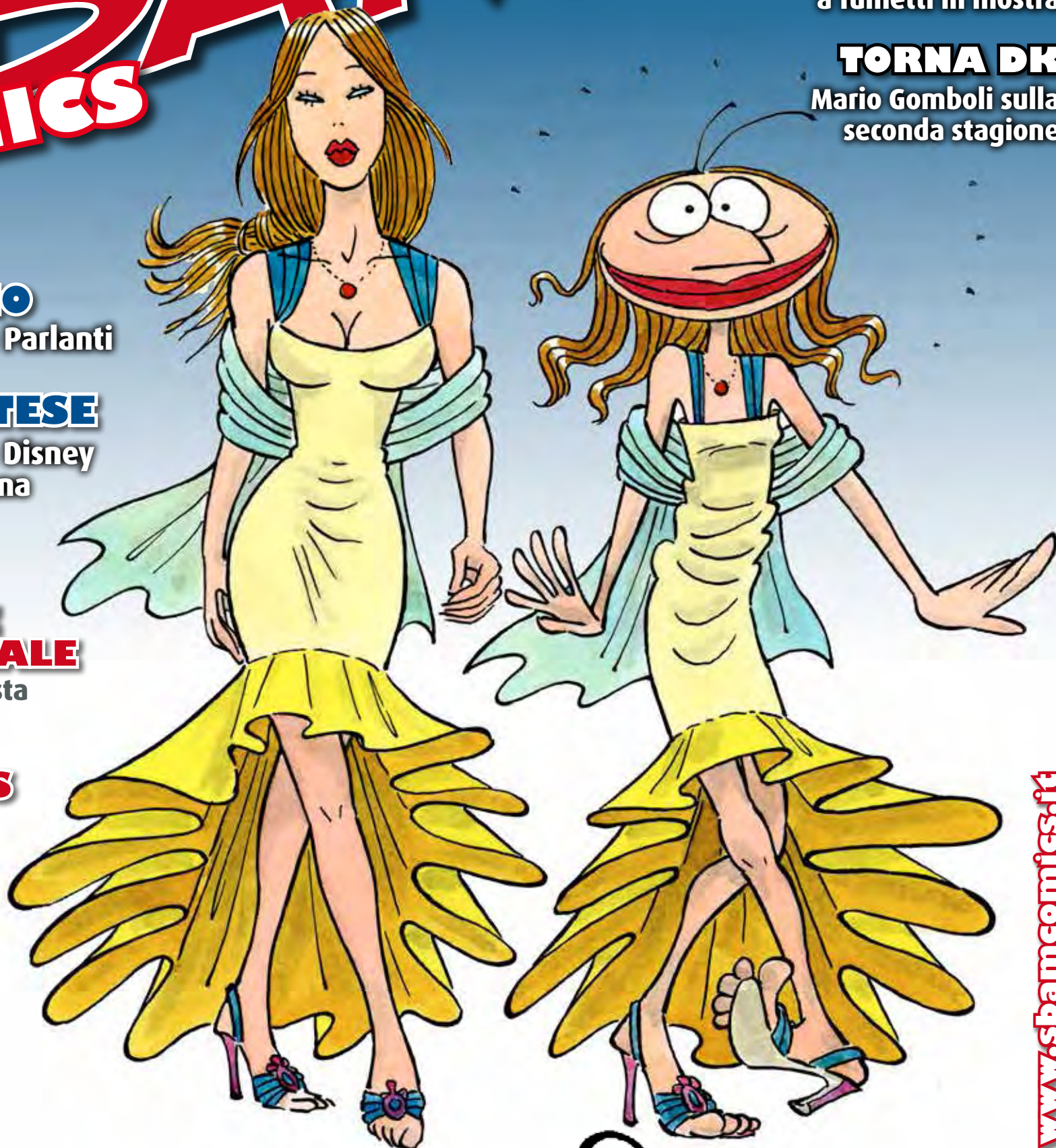
EDICOLA

Tex e tanti altri:
ristampare o no?

FUMETTI

Antonio Pannullo
Lorenzo Maione
Bondi-Marini-Brugnone-Falco

LUCREZIA E LE ALTRE: TUTTE LE DONNE DI



SILVIA
ZICKE

SBAM! COMICS

Sbam! Comics è la rivista digitale completamente gratuita per tutti gli appassionati di fumetti: è diffusa ogni due mesi tramite il sito www.sbamcomics.it.

La rivista e il sito – aggiornato quotidianamente – annunciano le uscite e le novità a fumetti delle migliori case editrici, segnalano mostre e iniziative, intervistano i maestri e i protagonisti del mondo dello Spettacolo Disegnato, pubblicano i fumetti di autori emergenti (o aspiranti tali).



Lo Sbam-sito
<http://sbamcomics.it/>



La Sbam-pagina Facebook
<https://www.facebook.com/SbamComics/>



Lo Sbam-profilo Twitter
<https://twitter.com/sbamcomics>

nr. 32 - marzo-aprile 2017 • www.sbamcomics.it

Direttore editoriale
Antonio Marangi

Direttore responsabile
Marco De Rosa

Redazione
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)

Sono con noi

Augusto Altobelli, Max Anticoli, Annalisa Bianchi,
Sergio Brambilla, Federico De Rosa, Matteo Giuli,
Daniele Marazzani, 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 32



4 In copertina

La nostra lunga intervista alla grande **Silvia Ziche**. Tra Alice, Lucrezia e le sue saghe disneyane, tutto, ma proprio tutto, su una grande artista del Fumetto.

12 Giorgio Cavazzano e Topo Maltese

Per festeggiare il suo mezzo secolo al tavolo da disegno, **Giorgio Cavazzano** si è cimentato con la nuova parodia Disney: **Topo Maltese**. A colloquio con lo sceneggiatore **Bruno Enna**.

26 La nuova stagione di DK

La versione alternativa del **Re del Terrore** – che è “altro” da **Diabolik** – è alla sua seconda stagione in edicola: ci spiega tutto **Mario Gomboli**.

78 Rugbymen

Intervista al duo **BeKa** e al disegnatore **Poupard** sulla loro opera dedicata al mondo del **rugby**, portata in Italia da **Excalibur** e da **Compagnia del Fumetto**.

86 New Generation

Secondo molti, in Rete, è il Mike Mignola italiano; altri lo vedono come il nuovo Frank Miller. Il resoconto del nostro incontro con **Arturo Lauria**.

94 Tra cinema, tv e Fumetto

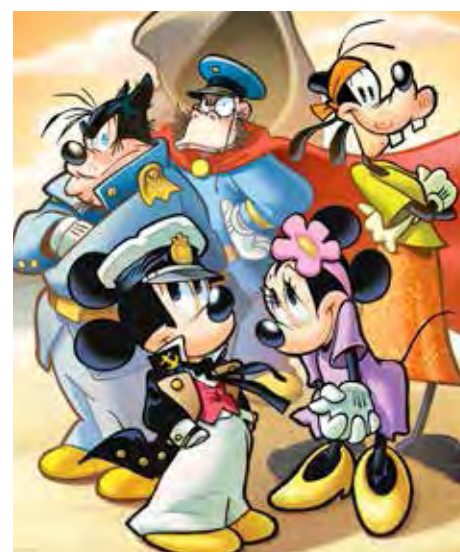
Nona Arte e grande o piccolo schermo si incrociano sempre più tra loro, creando veri e propri universi espansi multimediali: i casi di **Penny Dreadfull** e **24: Legacy**. Inoltre: la nostra recensione di **Logan**.

QUA e LÀ Reviews e altro

Sbam-carrellata di **novità** in libreria, edicola e fumetteria, con le nostre **recensioni** (anche in versione *Flash*). Inoltre, su queste pagine: i workshop proposti dalla **Scuola del Fumetto** di Milano, la grande mostra di **Wow Spazio Fumetto** dedicata alle edizioni a Nuvolette dei **Promessi Sposi**, la **nostra analisi** del fenomeno delle **ristampe in edicola**, le “facce da comics” di **Adriana Roveda**.

QUA e LÀ I fumetti di Sbam!

- 22 PV dixit
- 41 L'Angolo del Tarlo
- 46 Federica
- 60 Satirichinson
- 92 Gatto Pepè
- 102 Antonio Pannullo: *Blacky Mole "Avengers"*
- 120 Beccaglia-Balestri: *A chi piace il Pappatacio?*
- 122 Lorenzo Maione: *Gli spiaggiati*
- 130 Pieri & Kant: *Berlon, il cavaliere scuro*
- 134 Marcello Bondi-Mattia Marini: *Il fuggitivo*
- 138 Marcello Bondi-Dario Brugnone: *Il tempio azteco*
- 142 Marcello Bondi-Giuseppe Falco: *I peccati dei padri*
- 148 Kugio & Gina



Da Alice a Lucrezia, passando per Paperina e Minni, Brigitta e Amelia: un umorismo al femminile che è ormai un caposaldo del Fumetto italiano. La nostra chiacchierata a largo raggio con la grande Silvia Ziche

di Antonio Marangi

Le donne (e le papere) di

SILVIA ZICHE

Chissà quante volte **Silvia Ziche** si è sentita porre questa domanda prima che gliela facessimo anche noi di *Sbam!*: le donne fumettiste sono ancora una minoranza tra gli autori della Nona Arte, e tra queste meno ancora sono le autrici umoristiche. Da cosa dipende questo fenomeno? Lei è sicura: «C'è sicuramente un'inversione di tendenza, e si vede. È vero che prima c'erano poche donne nel mondo del Fumetto, probabilmente perché fino a qualche decina d'anni fa i fumetti erano ritenuti una "cosa da maschi". Almeno prima che arrivassero Heidi e Candy Candy, per intenderci. Poi, con



♦ Silvia Ziche al Museo Wow di Milano, durante il suo incontro con il pubblico curato da Lo Spazio Bianco lo scorso 11 febbraio. Fateci caso: è perfino vestita come la sua Lucrezia (nel disegno accanto al titolo)!



i manga, anche le ragazzine hanno cominciato ad avvicinarsi ai fumetti, e quindi a volerli scrivere e disegnare. E ce ne saranno sempre di più!».

Pensando alle varie Mirka Andolfo, Barbara Canepa, Elena Mirulla o Elena Triolo, non si può non essere d'accordo. Un'altra cosa però è certa: se è sicuramente vero che ci saranno sempre più artiste, è anche vero che le stesse dovranno sudare le proverbiali sette camicie per raggiungere le vette dell'autrice veneta, quella che in qualche nostra passata recensione abbiamo definito *la Signora del Fumetto italiano*.

Perché parliamo di un'autrice dal tratto personalissimo e dall'umorismo tagliente, sia che lo applichi alle "donne" di Casa Disney – da **Paperina** a **Minni**, da **Brigitta** ad **Amelia** – sia che lo utilizzi per le eroine che ha creato lei stessa, prima fra tutte quella **Lucrezia** che da anni allietta le lettrici di *Donna Moderna* e i cultori dell'umorismo a striscia in generale (come il vostro affezionato *Sbam*-redattore di provincia, ad esempio).

Ma non è tutto qui: anche se Silvia si è "specializzata" nell'umorismo in chiave femminile, evidenzian-

do i patemi, i pensieri, i dubbi delle donne o – più in generale – della coppia, la sua matita è efficacissima anche sulle storie disneyane più tradizionali. E ancor più dà il meglio di sé nelle **parodie**, quando può affrontare l'umorismo "al quadrato": personaggi comici che sbeffeggiano altri personaggi comici! Avete presente **Topolinix**, il **Topolino/Asterix** uscito qualche tempo fa? Ecco, quello! Ma andiamo con ordine...

Scontato cominciare col chiederti quale sia la tua "papera" preferita...

Ovviamente amo molto Paperina e Minni, che sono le "donne" principali. Ma ho una predilezione particolare per Brigitta e per Amelia: adoro la loro testardaggine, il loro avere un'idea fissa per cui farebbero – e fanno – qualsiasi cosa. Giusto o sbagliato che sia il loro obiettivo, questa loro caratteristica si presta a tantissime situazioni comiche.

Come è nata la tua passione?

Non c'è stata una data d'inizio... "Guardavo" le storie di Topolino già da piccolissima, quando ancora

ALICE A QUEL PAESE

Cosmesi



♦ Il primo personaggio creato da Silvia Ziche, Alice a quel paese.

non sapevo leggere, e già ero affascinata dal disegno. Mi piaceva in particolare un preciso disegnatore, ma non sapevo chi fosse, perché all'epoca non si firmavano gli albi, e conservavo tutte le sue storie.

Finché un giorno mia madre mi portò una rivistina che non conoscevo, Il Piccolo Missionario, con in copertina un disegno che – ne fui subito certa – era sua, di quello stesso disegnatore: lo riconobbi immediatamente, anche se era qualcosa di completamente diverso da Topolino. Allora scrissi a quella rivista per scoprire finalmente chi era (avevo scritto anche a Topolino, ma... non mi avevano risposto!) e così ho saputo trattarsi di **Giorgio Cavazzano**. Non solo: seppi che abitava in Veneto, solo a una ottantina di chilometri da casa mia: non ci ho pensato troppo e mi sono presentata davanti a lui! Così ho visto i suoi lavori, ho cominciato a provare a disegnare con lui... Davvero un sant'uomo, mi ha aiutata moltissimo!

Oggi sei un'autrice "completa", realizzi sia il testo che i disegni. Ma spesso lavori su testi di al-

tri sceneggiatori: quali sono i pro e i contro delle due situazioni?

Alternare le due cose mi piace, perché dà sempre nuovi stimoli.

Lavorare con un'altra persona ti permette di conoscere nuovi punti di vista, diversi dai tuoi, fatto che trovo molto istruttivo. Lavorare da soli è invece più complesso, visto che devi pensare a tutto. Io poi quando disegno su testi miei... comincio a disegnare che sono già stufo di quella storia! Infatti, quando presento un soggetto alla redazione, se viene approvato devo sceneggiarlo e aspettare la nuova approvazione, così passa tanto di quel tempo che quando passo al disegno quella storia è già "vecchia". Se invece mi arriva la storia di un altro autore, è ovviamente "nuova".

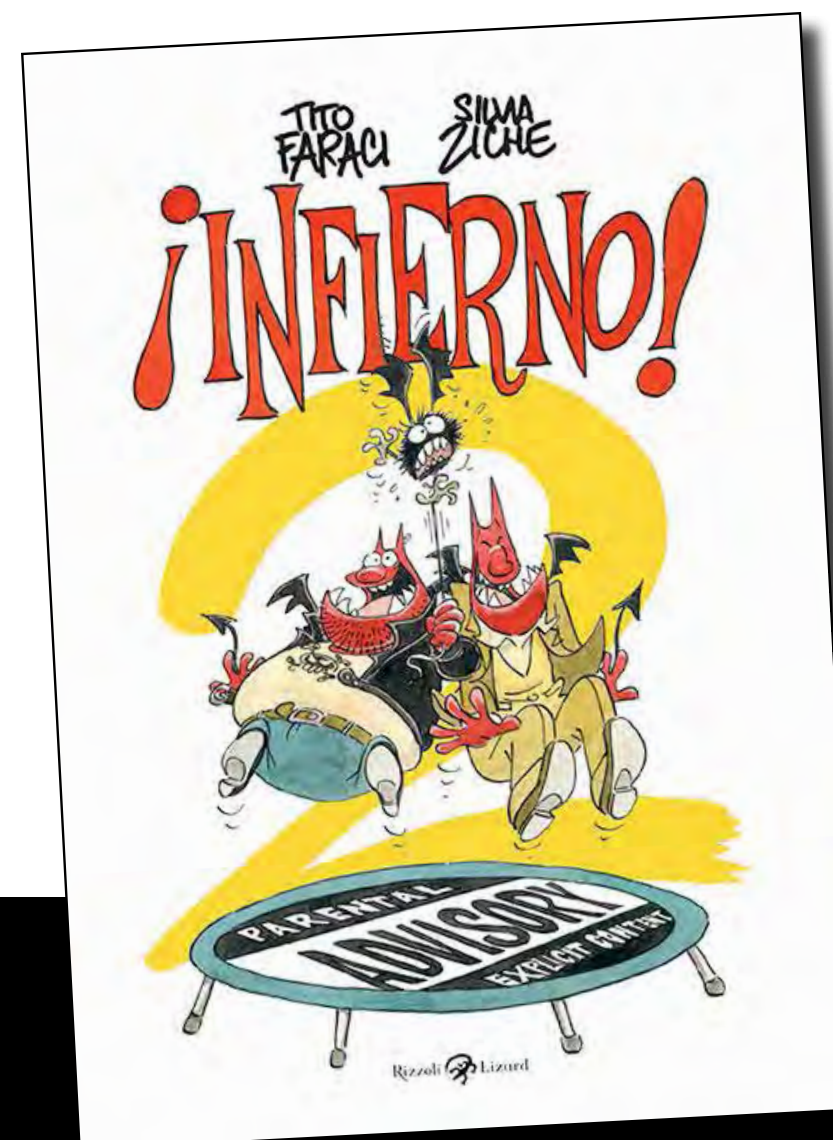
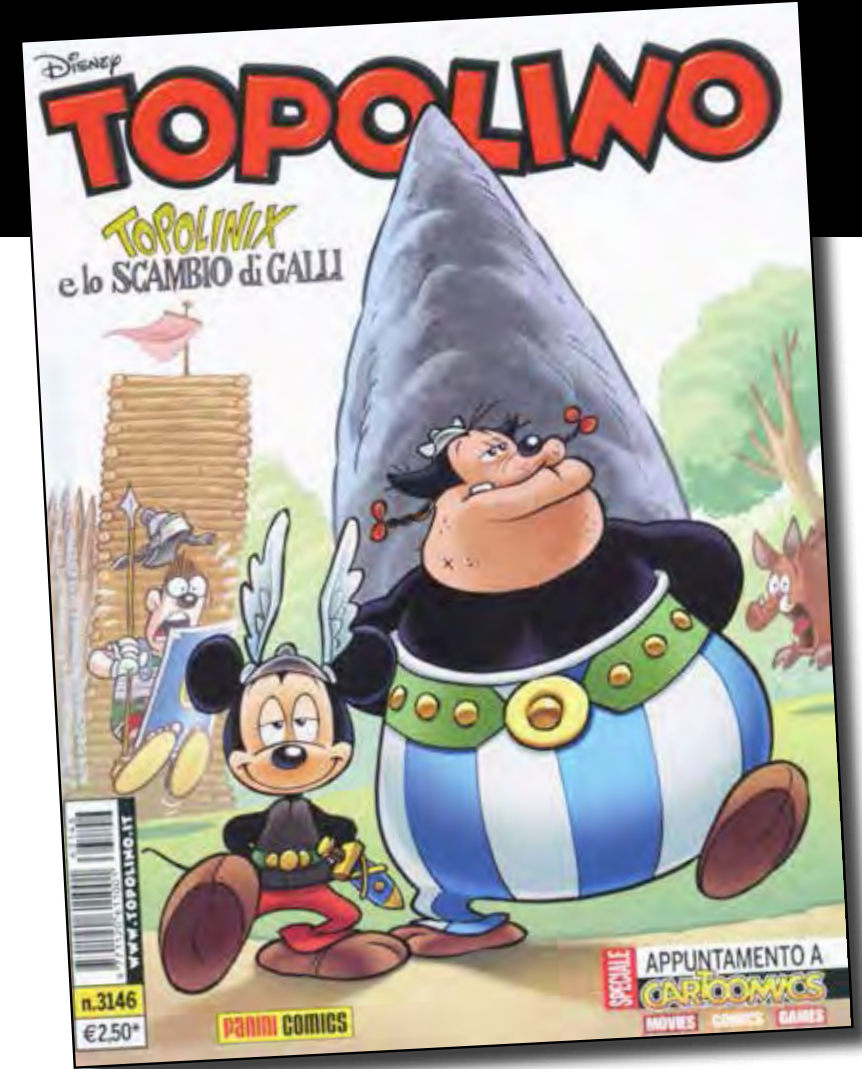
Ti trovi più a tuo agio con scrittori dallo stile un po' surreale e fuori dalle righe, come per esempio Sio, o con autori d'impronta più classica, come Tito Faraci?

Sono autori diversi, ma la sfida del disegnatore è simile: deve sempre e comunque raccontare al meglio la storia, mettersi al servizio della storia. A una

battuta surreale, spesso deve corrispondere una recitazione pacata, altrimenti si rischia di perdere l'effetto comico. L'attore comico non deve ridere, mai, quando recita una battuta. Altrimenti non fa più ridere. Ecco, il compito di un disegnatore di fumetti comici è questo: qualsiasi sia lo sceneggiatore: deve valorizzare le battute e le situazioni comiche. Attenuando la recitazione e la mimica quando la battuta è forte e la situazione molto divertente, e invece enfaticizzandola quando si percepisce che la comicità deve essere visiva.

Con Tito Faraci siete riusciti a creare qualcosa di umoristico anche senza usare le parole: è stato con *Inferno*, fumetto del tutto privo di parole e quasi anche di onomatopee...

È stato un bel lavoro, anche se molto difficile: a volte il disegnatore, contando sul testo che "spiega", tralascia di disegnare certi particolari. In questo caso non potevo farlo: la recitazione dei personaggi è diventata fondamentale. Qualcosa di simile al vec-



♦ Su Topolino nr. 3146 (marzo 2016, ne parlammo diffusamente su Sbam! nr. 27), l'accoppiata Faraci&Ziche mise in scena un eccellente caso di "parodia al quadrato" con Topolinix e lo scambio dei Galli.

chio cinema muto, quando fare film era davvero molto più difficile di oggi, senza effetti speciali e parti animate al computer. Senza sonoro, erano gli spettatori a dover "mettere le parole", partecipando così al film stesso in prima persona.

Sempre con Tito, hai realizzato anche Topolinix, la parodia di un personaggio dei fumetti, che è forse un passaggio "oltre" le parodie tradizionali disneyane, che riguardano opere letterarie o film. Con Asterix, di recente abbiamo visto a Topolinia anche Tex, Dylan Dog e Nathan Never, e ora anche Corto Maltese. Ci dai una tua valutazione di questo fenomeno?

A me diverte. C'è un limite, un confine oltre il quale non si possono fare parodie? Non credo. Trovo an-

♦ Su testi di Tito Faraci, nel 1999 Silvia Ziche disegnò la storia muta *iNferno!*, la discesa agli inferi di un boss mafioso e le sue vicende tra i diavoli. La saga è stata ripresa nel 2014 con un secondo capitolo, edito da Rizzoli Lizard.

che molto divertente vedere disegnatori diversissimi che si sfidano su questo campo. Cavazzano, con il suo immaginario visivo molto ricco, è fantastico nel rifare Pratt rispettandolo e nel contempo piegandolo al proprio stile. Il risultato è spettacolare. Dovremmo forse privarcene in nome di chissà quale purismo? Io penso di no.

Concentriamoci sulla Silvia autrice dei testi, cominciando dai tuoi personaggi extra-Disney più famosi: Alice e Lucrezia. Che cosa c'è di te nell'una e nell'altra? E quali le principali differenze tra le due?

Sono due personaggi che affondano le radici nella mia esperienza in due periodi diversi della mia vita. Quindi prendono spunto da me e dalla mia vi-

ta, ma vanno altrove. Mi piace inventare storie che parlano della realtà, non fare la mia autobiografia. Quando ho pensato ad Alice avevo vent'anni, volevo trovare il mio posto nel mondo e volevo che qualcuno mi spiegasse come si faceva. Mi sentivo perduta, in un mondo adulto che non capivo, e con Alice cercavo di esorcizzare la mia paura del futuro. Lucrezia è arrivata anni dopo, quando ho scoperto che il mondo continuavo a non capirlo, e che la stanchezza derivata dalle delusioni aveva rimpicciolito gli ideali dei vent'anni, che si erano infeltriti. E anche con Lucrezia ho cercato di esorcizzare il mio disagio in un momento diverso della mia vita. Alice è più idealista e fiduciosa nell'arrivo di un futuro migliore, per tutti. Lucrezia è più disillusa e alla ricerca di una risoluzione di se stessa, possibilmente portata dall'arrivo di un principe azzurro. Ma guardandole attentamente, hanno più punti di contatto di quanto non sembri.

Vignette e storie brevi da una parte, lunghe saghe dall'altra: tra le une e le altre, come cambiano (se cambiano) i tuoi processi creativi e il tuo modo di scrivere?

Cambia la fase artigianale, quella della realizzazione. Ma il momento dell'idea, l'attimo in cui arriva, è identico. A un certo punto viene un'idea, è un'istante in cui nella testa ti appare qualcosa: e tu sai che funziona, c'è dentro qualcosa di buono. E sai anche quanto durerà: una vignetta o duecento pagine. Certo, l'idea per la vignetta ti appare finita, devi solo metterti lì e disegnarla. Al massimo aggiungi qualche virgola. L'idea per una storia lunga invece ti appare in embrione: tu percepisci la storia, intuisci che nell'idea c'è tutta, ma la devi sviluppare. Devi metterti lì e lavorarci, per tanto tempo. Scriverla e disegnarla. Può essere una cosa che porta via dei mesi.

Le tue vignette aprono i numeri di Topolino...

Ho cominciato a farle per Donna moderna, cercando di evidenziare i tic e le manie delle persone. È stata poi **Valentina De Poli**, la direttrice di Topolino, a pensare di adattarle al mondo Disney, così

L'UTILITÀ DEI PROGRAMMI DI CUCINA



sono nate le vignette di Che aria tira, la rubrica che apre ogni albo di Topolino.

La striscia umoristica è invece un genere oggi più in sofferenza. Come vedi la situazione di questo particolare tipo di fumetto?

Premetto che non sono un editore, quindi non ho a disposizione cifre e statistiche. Comunque so che l'editoria è in sofferenza, da tempo. Però non parlerei di crisi del Fumetto o delle strisce comiche: se si mettono gratuitamente sul web, di sofferenza non se ne vede neanche un po'. Il problema quindi è come proporle, come pubblicarle.

Dalle vignette alle storie lunghe, il tema che ricorre nel tuo lavoro è quello del rapporto di coppia. Quale differenza intercorre tra mettere in scena i battibecchi di Topi e Paperi e raccontare le relazioni e i problemi sentimentali di Lucrezia?

Parlo di rapporti di coppia, e più in generale dei rapporti tra le persone, dell'estrema difficoltà che tutti abbiamo ad avere rapporti chiari e limpidi con



il nostro prossimo. E se non riusciamo a non avere malintesi con la persona che teoricamente ci dovrebbe essere più vicina, immagino che, salendo nella gerarchia dei rapporti sociali, la comunicazione preveda una percentuale sempre crescente di incomprensioni. Con Topolino, Minni, Paperino e Paperina rimango su un livello di battibecco comprensibile anche ai bambini, che magari hanno visto qualche piccolo bisticcio tra mamma e papà, e riescono a decodificarlo. Con Lucrezia mi spingo un po' più in profondità, la comprensione delle vignette prevede che la propria esperienza personale ci abbia portati in situazioni simili.

Hai mai pensato di creare anche un personaggio maschile tutto tuo?

Al momento no. Preferisco prendere un punto di vista a me più congeniale. Al momento.

Che tipo di lettore hai in mente quando scrivi? È una domanda che mi viene fatta spesso, anche se in varie forme. In realtà non ho in mente un



♦ Silvia ha recuperato il personaggio di Alice per quest'opera del 2013, edita da Rizzoli Lizard, mettendola al fianco di Lucrezia.



Il tuo personaggio maschile preferito?

A parte Paperino, Gambadilegno! Perché è grosso e riempie bene la vignetta!

Ecco, così passiamo a parlare della Silvia disegnatrice...

Dopo il lavoro con Cavazzano, sono stata "a bottega" da **Giovan Battista Carpi**, dove dovevo imparare a disegnare secondo i canoni Disney, molto particolari per struttura e movimenti dei personaggi. Carpi era molto più "duro" di Cavazzano: mi ricordo che gli portavo le mie prove convinta fossero bellissime, lui invece mi segnava tutte le correzioni con la penna rossa! Ho impiegato un anno perché mi affidassero la prima storia. Solo dopo, quando prendi la mano e ti impadronisci dei personaggi, puoi personalizzare il tratto, trovare il tuo equilibrio tra uno stile tuo e lo standard Disney.

Dei tuoi personaggi colpisce molto l'espressività: quanto ti immedesimi nei tuoi personaggi?

Completamente. Ormai c'è un collegamento diretto dalla testa alla mano: quando "vedo" un personaggio nella mia testa, così lo disegno. I personag-



gi sono attori e devono essere espressivi. In questo senso amo molto Uderzo.

Che tecniche usi?

Matite, pennelli, gomme, china... tutto a mano. Il computer lo uso solo per scansionare le tavole. Non ho niente contro le nuove tecnologie, ma preferisco la carta. E poi trovo brutto pensare che col digitale non esisteranno più gli originali...

Quanto tempo lavori?

Questo mestiere è prima di tutto una passione, così si lavora davvero moltissimo. Però ovviamente è sano e salutare fare anche altro lungo la giornata, anche perché se non frequentassi nessuno non potrei trovare spunti per le mie prossime storie e vignette!

La tua storia preferita?

Il Papero del mistero, che è stata la prima che ho scritto nel 1996 e - siccome sono megalomane! - l'ho fatta di 180 pagine (non a caso è nota anche come Paperonovela, Ndr)! Il bello è che era nata come storia breve: il direttore di Topolino voleva delle



♦ L'apertura del 24° episodio della "paperonovela" Il Papero del mistero, scritta e disegnata da Silvia Ziche.

storie riempitivo di 5-6 pagine da tenere da parte. Così io ho fatto brevi storie sì, ma collegate tra loro. E mi è piaciuto molto farla...

E tra le storie altrui?

Ci sono storie cui sono affezionatissima perché sono le prime che ho letto, anzi, anche solo guardato perché ancora non sapevo leggere: le avventure di Paperino e Paperoga disegnate da Cavazzano, o Asterix. Però devo dire che le sensazioni che provavo leggendo i fumetti da bambina non sono riuscite a conservarle da adulta. Invidio molto chi riesce invece a leggere i fumetti ancora con quello spirito. Qualche anno fa ho ritrovato una storia di Gottfredson che avevo letto da bambina e non avevo mai più visto: è stato bellissimo, perché rivederla dopo tanto tempo mi ha in qualche modo ridato quelle sensazioni. Ecco, spero proprio che i bambini che leggono le mie storie oggi possano provare quelle stesse sensazioni che provavo io, per me sarebbe un regalo grandioso!





50 ANNI DI FUMETTI PER Giorgio Cavazzano

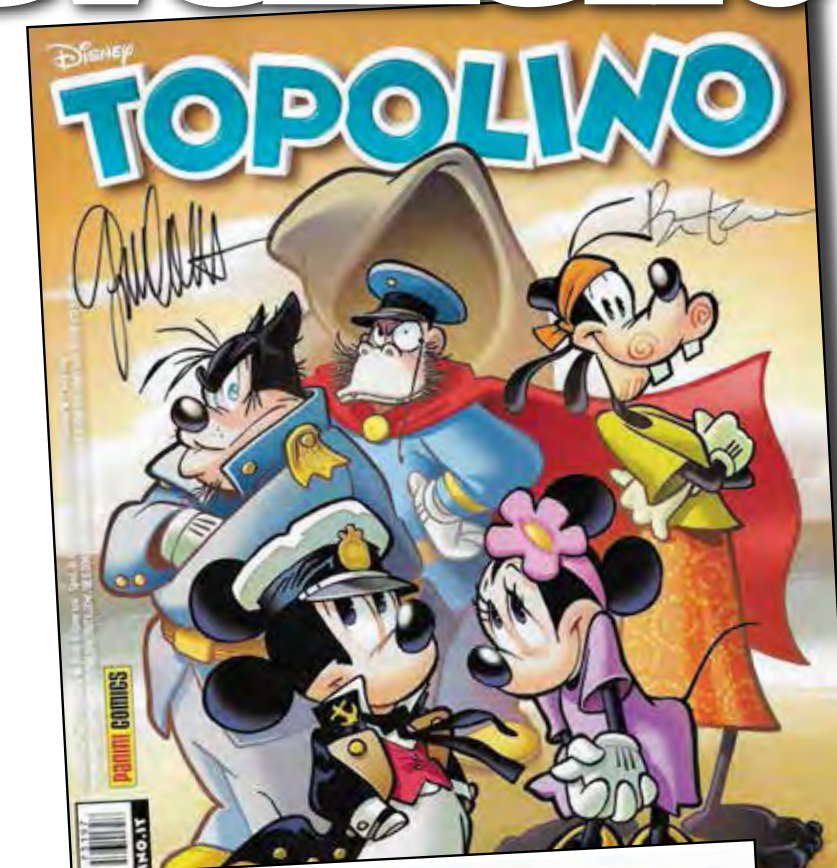
Non sappiamo quanto sia stata voluta questa coincidenza nelle segrete stanze della **Panini/Disney**, ma è certo che se è capitato per puro caso è andata a meraviglia. **Giorgio Cavazzano**, l'artista veneziano unanimamente riconosciuto come il massimo autore disneyano contemporaneo, festeggia i suoi **50 anni** al tavolo da disegno con la parodia dell'eroe di **Hugo Pratt**, proprio nel cinquantenario della prima apparizione di **Corto Maltese** in *Una ballata del mare salato* (1967).

Ed ecco tra noi **Topo Maltese**, storia in due puntate (pubblicate su *Topolino* n. 3197 e 3198) scritta dall'ottimo **Bruno Enna**, che rappresenta dunque in un colpo solo l'incontro di ben quattro miti del Fumetto: appunto Corto Maltese, Topolino, Hugo Pratt e Giorgio Cavazzano!

Quella delle parodie è una tradizione Disney ormai più che consolidata e non sorprende più nessuno per

Il mondo della Nona Arte è unanime: siamo davanti a uno dei più grandi maestri del Fumetto italiano di tutti i tempi. Giorgio Cavazzano ha "compiuto" 50 anni al tavolo da disegno: ed ecco come ha festeggiato!

di Antonio Marangi





◆ Nella foto a sinistra, Giorgio Cavazzano e Bruno Enna intervistati da Luca Boschi (col microfono in mano) e da Gianni Brunoro, durante la serata di festeggiamenti dello scorso 2 marzo al Wow Spazio Fumetto di Milano; a destra, Cavazzano premiato con il Cartoomics Artist Award 2017 durante la manifestazione fumettistica milanese.

la qualità media delle storie. Ma da un po' di tempo in qua, stiamo assistendo ad un nuovo "passaggio" di questo genere di proposte, che in qualche modo va oltre le tradizionali parodie di film, romanzi o classici letterari: le **parodie di altri fumetti**. Nel recente passato, infatti, abbiamo visto tra Topolinia e Paperopoli **Tex Willer**, **Dylan Dog**, **Asterix** e **Nathan Never**, fino a Corto Maltese. Certo, trattandosi del personaggio del Fumetto italiano più famoso di tutti i tempi, l'approccio è stato molto diverso rispetto a quelli di **Bum Willer**, **Dylan**

Top, Topolinix o Ciccio Never: qui Topolino è Corto Maltese. Più basso e con grandi orecchie, ma è proprio lui, il marinaio prattiano, di cui mantiene il carattere e le atmosfere. Come attori consumati ed esperti, infatti, tutti i personaggi disneyani si identificano perfettamente con i loro corrispondenti "seri", da **Pippotaroo** a **Minnie Dora Groviermoore**, da **Gambadirasputin** a **Orangünter** (ebbene sì: Enna ha rispolverato nientemeno che il **Pirata Orangò**!). La trama rispecchia perfettamente – pur con gli inevitabili adattamenti – quella della *Ballata*, molte

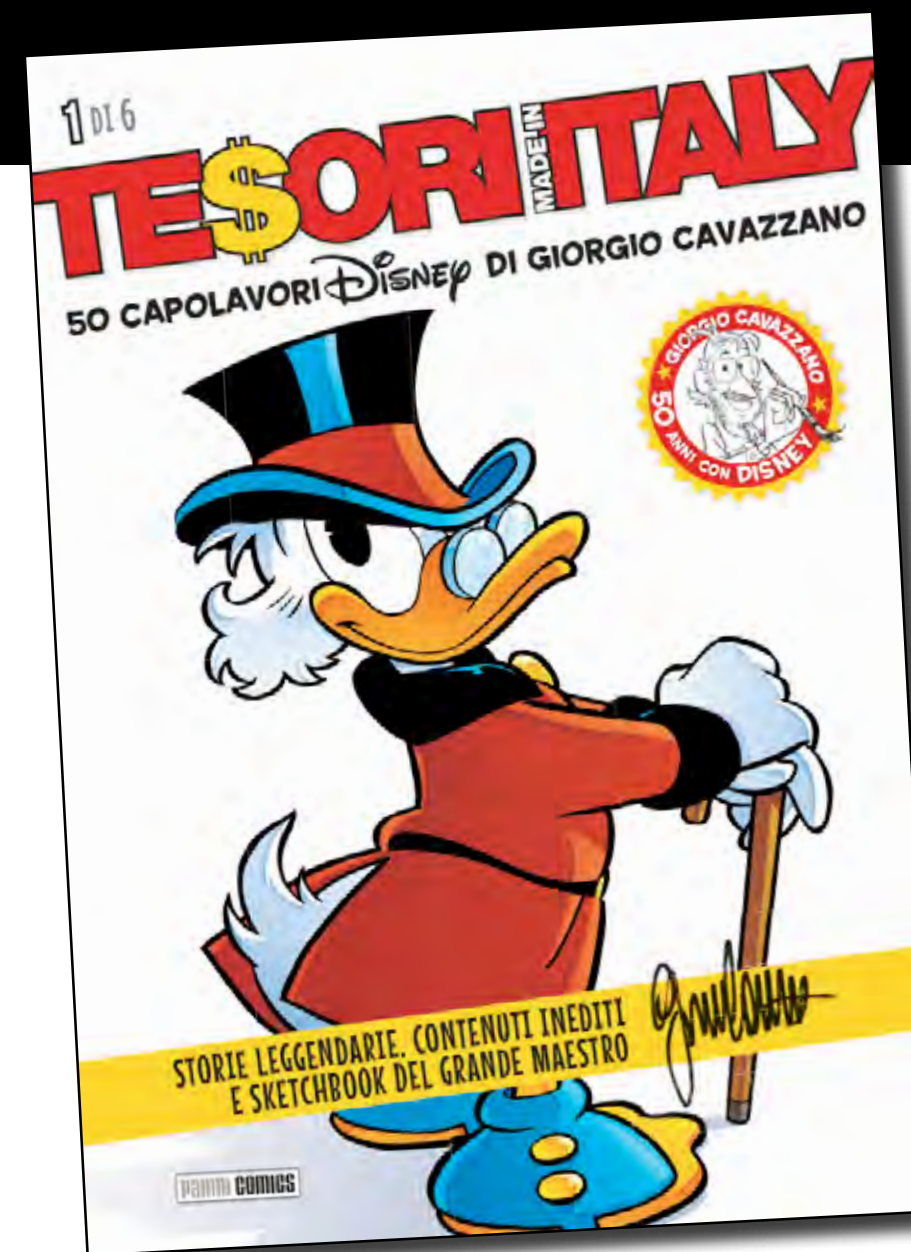


© Disney

delle inquadrature di Cavazzano seguono quelle di Pratt quasi alla lettera. Insomma: leggi *Topo Salato* e "rivedi" il capolavoro del grande Hugo. Una storia di cui **Gianni Brunoro** – durante la serata organizzata da *Topolino* lo scorso 2 marzo a **Wow Spazio Fumetto** proprio per festeggiare il cinquantenario di Cavazzano – ha detto che «è molto complessa, ma organizzata in modo tale per cui alla fine tutto sia al suo giusto posto. Proprio questa ricchezza di particolari fa sì che, rileggendola anche più volte, si finisca con lo scoprire sempre qualcosa che non si era notato prima». Sarà così anche per questa nuova *Ballata*, ricchissima di citazioni e di rimandi sia all'originale prattiano che alla tradizione Disney.

I primi 50 anni a Topolinia

In sostanza, una storia che è una più che degna ciliegina su una carriera incredibile: Giorgio Cavazzano, nato a Venezia (dove viveva Hugo Pratt...) nel 1947, ha raccontato di aver cominciato la sua avventura professionale collaborando con un cugino, a sua volta fumettista, **Luciano Capitanio**, per poi approdare nello studio del leggendario **Romano Scarpa** (veneziano...) come inchiostatore, dopo un fortuito incontro su un vaporetto. Da lì in poi, Giorgio ha potuto lavorare sui testi di sceneggiatori del calibro di Rodolfo



◆ Il primo volume (di 6) che Panini Disney ha dedicato al meglio della produzione di Cavazzano, nella collana Tesori made in Italy (190 pp a colori, in edicola a 6,90 euro). Nelle immagini in basso – tratte dalla mostra organizzata dalla redazione di Topolino a Cartoomics – sono messe a confronto la prima apparizione di Corto Maltese e di Rasputin con quelle di Topo Maltese e Gambadirasputin.



© Disney

◆ Grandi maestri in tandem: nel 1998, Bonvi scrisse per Cavazzano i testi di *La città* (Sergio Bonelli Editore); a destra, quello che è considerato da molti il capolavoro assoluto di Giorgio come autore completo: *Topolino - Minni in Casablanca* (1987). In basso, la dirompente *Big Bazoom* (1983, testi di François Corteggiani).



Cimino, Carlo Chendi, Giorgio Pezzin, fino ai vari Tito Faraci, Francesco Artibani, Fausto Vitaliano, Casty e naturalmente Bruno Enna, sceneggiatore di *Topo Maltese*. Affinando sempre più il suo tratto, che è andato via via staccandosi da quello del suo maestro Scarpa, divenendo sempre più personale e caratteristico, è stato ed è ancora il vero e proprio modello di intere generazioni di autori successivi (tra cui una certa **Silvia Ziche**, che ci parla - anche - di Giorgio in questo stesso numero). Dal suo esordio assoluto co-



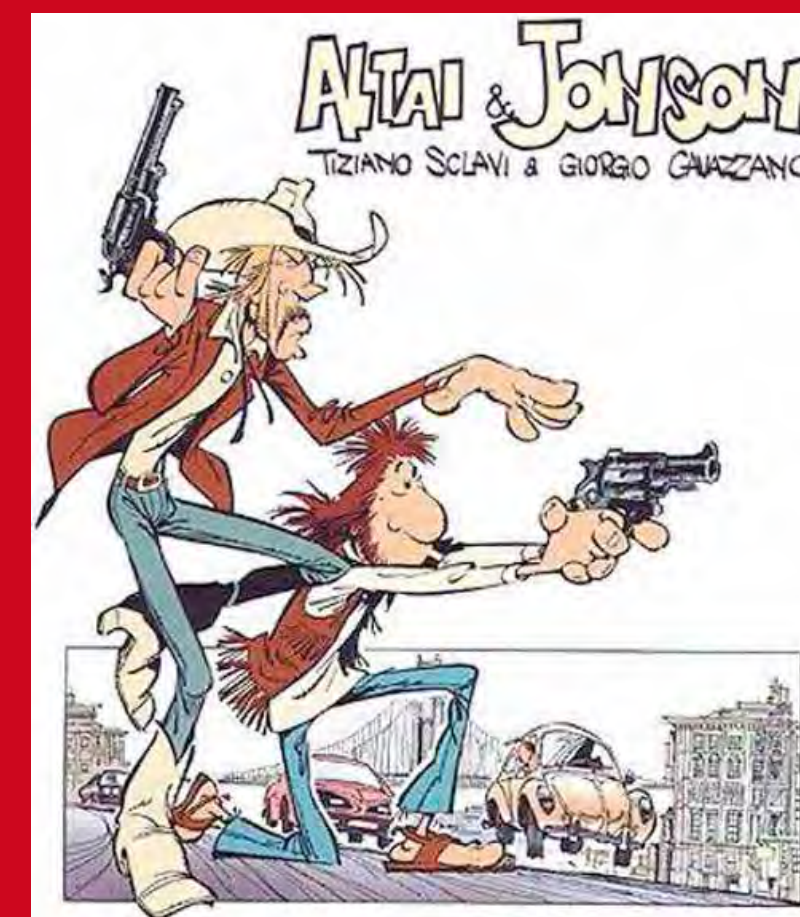
me disegnatore - con *Paperino e il singhiozzo a martello*, 1967 - a quello come autore completo - in *Zio Paperone e il cambio della guardia*, 1985 - nel 1987 crea quello che è da molti ritenuto il suo capolavoro assoluto: la parodia (toh!...) di *Casablanca*, il must cinematografico che consegnò alla storia **Humphrey Bogart** e **Ingrid Bergman**.

Naturalmente, non è stato solo il mondo Disney ad occupare i pensieri di Giorgio: doveroso ricordare la sequenza di "strane coppie" su cui ha lavorato: **Walkie e Talkie** (1973-75 sul *Corriere dei Piccoli*, testi di **Giorgio Pezzin**), **Oscar e Tango** (1974 per il *Messaggero dei Ragazzi*, ancora con Pezzin), **Altai & Johnson** (*Corriere dei Ragazzi*, 1974, con testi di un certo **Tiziano Sclavi**: un'opera di imminente ripubblicazione con Editoriale Cosmo) e **Smalto & Johnny** (*Il Mago*, 1976, di nuovo Pezzin), oltre all'eccellente **Capitan Rogers** (*Il Giornalino*, dal 1981, testi di **François Corteggiani**), qualche escursione alla corte di **Silver** per **Lupo Alberto**, e in Bonelli Editore, addirittura con **Bonvi**, che ha scritto per lui *La città* e *Maledetta Galassia!* (1998-99, per la collana *I gran-*



◆ Peter Parker al cospetto di J. Jonah Jameson: una scena tradizionale per *l'Uomo Ragno*, qui nella versione di Giorgio Cavazzano per *Il segreto del vetro* (in basso).

di comici del fumetto). Non sono mancate anche una parentesi sexy-umoristica con **Big Bazoom** (1983, con Corteggiani) e una scappata nel mondo **Marvel**, con *Il segreto del vetro* (2004, testi di **Tito Faraci**), ambientata sulla Laguna e di fatto primissima storia in assoluto di produzione italiana di **Spider-Man**. Ma l'elenco potrebbe continuare parecchio. Davvero niente male per uno che avrebbe dovuto fare il perito chimico...



Il ritorno di Altai & Johnson

«Aprile non sarà il più crudele dei mesi... Dalla premiata ditta **Tiziano Sclavi & Giorgio Cavazzano** un grande ritorno in edicola...». Con questo (sadico, in quanto laconico) annuncio, la pagina Facebook di **Editoriale Cosmo** ci ha fatto drizzare le Sbam-antenne: dunque, rivedremo in edicola l'opera di due (all'epoca) giovanissimi autori, destinati a un luminoso futuro fumettistico! Stiamo parlando di **Altai & Johnson**, coppia di improbabili detective americani che si trovano invischiati nei casi più disparati, ma mai - ahiloro - molto redditizi: sorta di hippy con la testa tra le nuvole il più giovane, un vecchio cowboy fuori dal suo tempo il più attempato Johnson. Già a quei tempi (parliamo della metà degli anni Settanta), Cavazzano era una matita di assoluto livello, mentre Sclavi pare qui stia affilando la penna per quello che sarà il suo eroe-simbolo, **Dylan Dog**: già parliamo di detective, infatti, e già... c'è sulla scena uno sgangherato Maggiolino! A fine aprile ne sapremo di più.

LE PARODIE DISNEY DI Bruno Enna

Lo sceneggiatore sardo è l'autore dei testi di *Topo Maltese - Una ballata del topo salato*, ultima arrivata nella lunga epopea delle parodie Disney. Ed è anche un grande specialista del genere, visto che, prima di rileggere in chiave disneyana una delle più celebri storie di Hugo Pratt, aveva già portato a Topolinia e Paperopoli classici della letteratura come *Dracula* e *Frankenstein*

di Marco De Rosa



Di *Topo Maltese - Una ballata del topo salato* si è già detto e scritto molto. In particolare si è sottolineato come, con questa storia, *Topolino* e *Disney Italia* abbiano voluto celebrare degnamente i cinquant'anni del *Corto Maltese* di **Hugo Pratt**. E, contemporaneamente, dare il via ai festeggiamenti per il mezzo secolo di carriera del maestro **Giorgio Cavazzano**. A noi di *Sbam!*, però, piace anche salutarla come l'ennesima, eccellente parodia disneyana firmata dallo sceneggiatore **Bruno Enna**, ormai assunto al ruolo di specialista assoluto del genere grazie a una serie di titoli memorabili quali *Dracula di Bram Topker*, *Lo strano caso del Dottor Ratkyll* e di *Mister Hyde* e *Duckenstein*, tutti realizzati in coppia con il disegnatore **Fabio Celoni**. L'abbiamo quindi intercettato per chiacchierare di questa sua ultima fatica e, più in generale, per farci spiegare che cosa bolle in pentola nel sempre più prolifico mondo delle parodie Disney.

Buongiorno Bruno, e benvenuto su *Sbam! Comics*. Partiamo da *Topo Maltese*: che cosa hai provato a misurarti con un maestro della Nona Arte del calibro di Hugo Pratt?

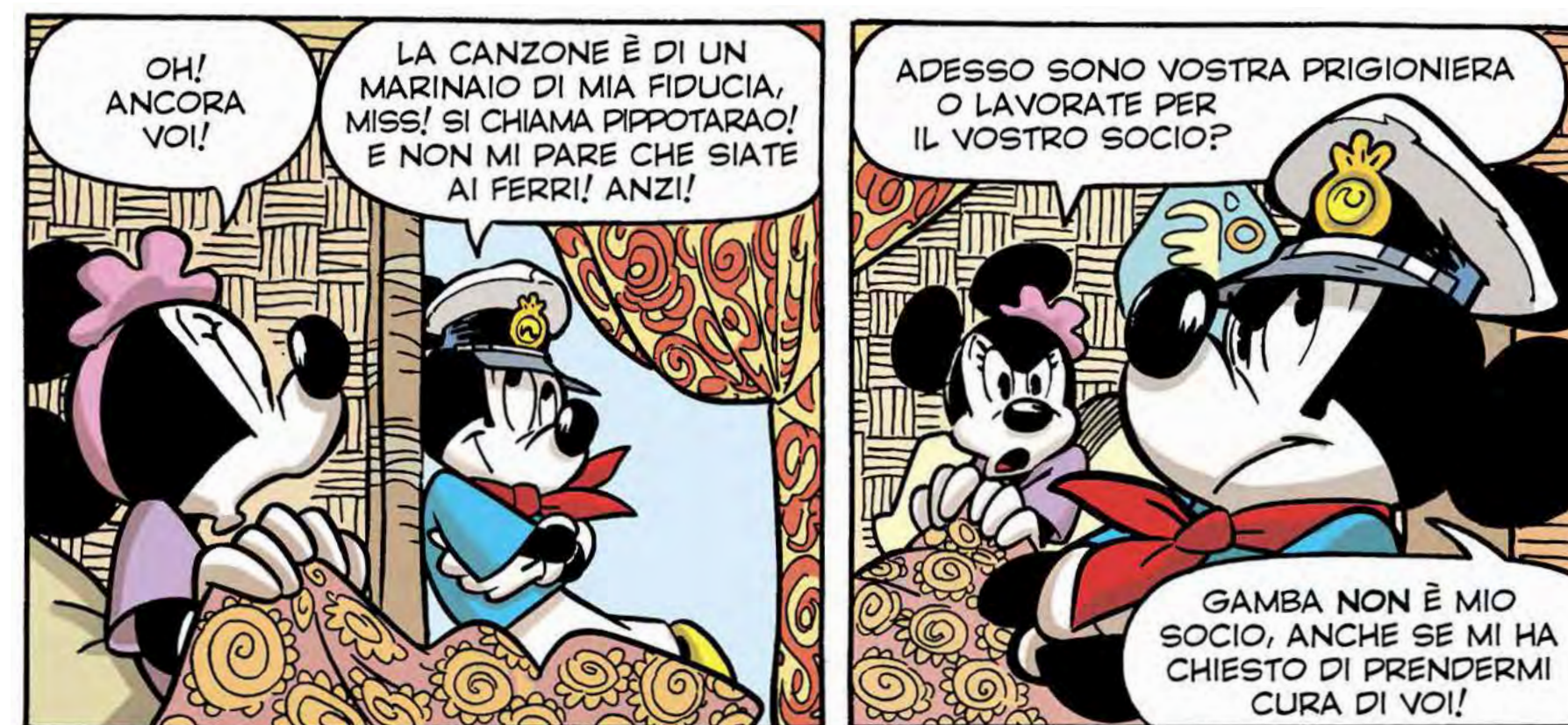
È stato tutto sommato semplice, dato che sono da sempre un grande appassionato di Pratt, di *Corto Maltese* e, in particolare, di *Una ballata del mare salato*. Si tratta infatti di una storia che ho letto per la prima volta da ragazzino e che, nel campo dei fumetti, ha segnato per me il passaggio all'età "adulta". Prima leggevo solamente Topolino e il Giornalino, poi un giorno mio fratello ha portato a casa una copia della *Ballata* e io ne sono rimasto letteralmente folgorato, come credo succeda a tutti coloro che, a quell'età, incontrano il fumetto giusto al momento giusto. Pensate che in studio conservo ancora quell'albo, ormai consumato, scarabocchiato e con la copertina strappata, visto che con i miei fratelli ce lo contendevamo per leggerlo.

Insomma, avrete capito che, quando mi è stato chiesto di realizzare proprio questa parodia, quasi non ci credevo. Poi, lo ammetto, è subentrata un po' di preoccupazione: perché una cosa è affrontare la parodia di un romanzo come *Dracula* o il

dottor Jekyll e mister Hyde, altro è misurarsi con una storia come questa, che per chi legge fumetti rappresenta davvero un capolavoro assoluto e inarrivabile. Per fortuna però poco dopo mi hanno detto che l'avrebbe disegnata addirittura il grande **Giorgio Cavazzano**... così mi sono subito tranquillizzato!

Disney, da sempre, produce parodie di romanzi e film di successo. Ultimamente, però, leggiamo spesso parodie di altri fumetti, in alcuni casi anche "parodie delle parodie" (si pensi, per esempio, al *Topolinix* di Faraci & Ziche): è una nuova fase creativa?

È una precisa richiesta che la redazione rivolge a noi autori. Ciascuno poi, partendo da questo input, affronta la parodia a modo suo. Certo, parodiare un fumetto può non essere semplice, anche perché in alcuni casi, come hai detto, si tratta di fare la "parodia della parodia". Con quest'ultima storia, però, tutto mi è venuto abbastanza naturale, avendo scelto di approcciare la *Ballata* come se fosse un romanzo. Cosa che peraltro è a tutti gli effetti: un vero e proprio romanzo, seppure disegnato.



♦ La dolce Minnie Dora Groviermoore alle prese col fascino magnetico di *Topo Maltese*...



Parliamo dei casting dei personaggi: perché **Topo** Maltese e non **Papero** Maltese?

In effetti ne abbiamo discusso. Inizialmente, anzi, si era pensato ai Paperi, anche perché anni fa Cavazzano aveva realizzato un meraviglioso schizzo proprio di Papero Maltese. Però, quando mi è stato chiesto di misurarmi con la Ballata, non ho potuto fare a meno di immaginarmi fin da subito un cast di Topi. Perché tutti si prestavano perfettamente alle esigenze narrative della storia, perché la sinergia tra Topolino e Gambadilegno ricalcava quella tra Corto Maltese e Rasputin, perché Minni poteva essere un'ottima Pandora... e inoltre, diciamo: chi meglio di Macchia Nera per interpretare il Monaco?

C'è poi un altro aspetto da considerare: utilizzare i Paperi avrebbe significato insistere più sul lato comico della vicenda, mentre a mio parere la nostra Ballata aveva bisogno del giusto equilibrio tra umoristico e realistico. Un equilibrio che solo i Topi avrebbero potuto garantire.

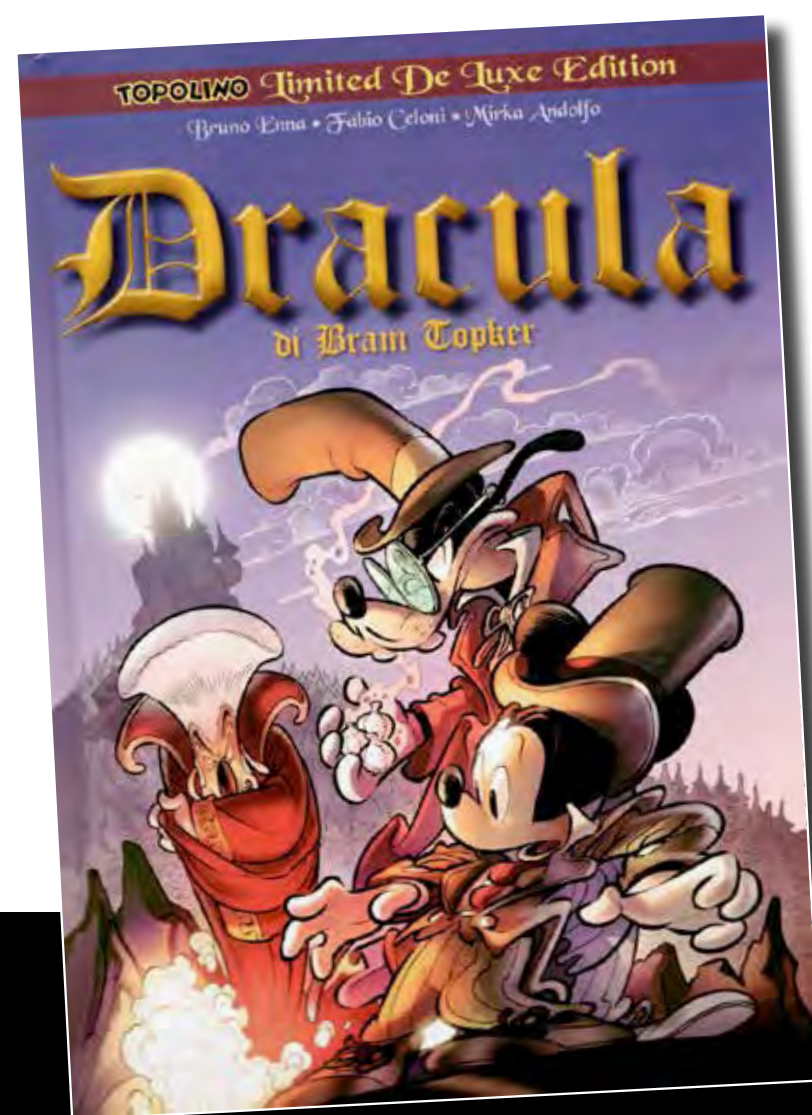
Quando scrivi una parodia, ti preoccupi di rimanere fedele alla storia originale e ai caratteri dei protagonisti, o invece ti senti libero di "tradirli" almeno un po'?

Fino a oggi, tutte le parodie che ho realizzato le ho affrontate in modo filologico, rispettando il più possibile la struttura dell'opera originale. Per esempio in Dracula, che è un romanzo epistolare, ho utilizzato la tecnica della didascalia. Ma non è

detto che in futuro, di fronte a una parodia particolare, non decida di cambiare il mio approccio narrativo. Per me, l'importante è poter davvero trasformare i personaggi Disney nei protagonisti del romanzo o del film, e quando riesco a farlo sono contento.

Leggendo storie come la tua Dracula di Bram Topker o la recente Metopolis di Artibani & Motura, viene da pensare che qualsiasi racconto, per quanto drammatico, possa essere portato con successo a Topolinia e Paperopoli...

In effetti, una storia come Metopolis costituisce la migliore dimostrazione che i personaggi Disney si



◆ Altre due grandi parodie sceneggiate da Bruno Enna: qui sopra, la copertina dell'edizione in volume di Dracula di Bram Topker, uscita originariamente su Topolino nel 2012, con i colori di Mirka Andolfo; in alto, una scena di Lo strano caso del Dottor Ratkyll e di Mister Hyde (su Topolino nel 2014). Con Duckenstein, queste storie costituiscono la "trilogia horror" di Topolino, disegnata da Fabio Celoni.



prestano egregiamente a quasi tutte le interpretazioni. Quel "quasi", però, non va mai dimenticato, perché se ci pensi bene ti accorgi che esistono comunque costumi che i Topi e i Paperi disneyani non potrebbero mai indossare. E questo per mille motivi, riguardanti i loro caratteri e la loro stessa essenza. Ma dato che la redazione di Topolino conosce perfettamente il suo mestiere, quando ci propone una parodia ha già fatto tutte le valutazioni del caso sulla "fattibilità" della storia. E a noi autori non rimane che metterci al lavoro...

Qual è la tua preferita tra le parodie che hai firmato? E quale, invece, sogni un giorno di poter realizzare?

Difficile, anzi impossibile, dire quale sia la preferita. A livello di impegno, invece, non posso non citare Dracula, che tra l'altro è stata la mia prima parodia vera e propria. Per quanto riguarda il "sogno", mi piacerebbe molto un giorno provare a



◆ Ancora un esempio di come la sceneggiatura e il disegno di Topo Maltese abbiano rispettato fin nei dettagli la Ballata di Hugo Pratt.

scrivere la parodia di un film come Blade Runner. Con i Topi, ovviamente...

Per chiudere, un accenno al Bruno Enna extra-Disney...

Lavoro anche per Sergio Bonelli Editore. Dal 2004 scrivo su Dylan Dog e qualche anno fa ho potuto creare una serie tutta mia (Saguaro, Ndr). Sempre per Bonelli, tra poco uscirà un mio romanzo grafico intitolato La bestia, con disegni di Luigi Siniscalchi. Un bel tomo di quasi 300 tavole. Non mi stanco mai di ripetere che, per me, avere due committenti come Bonelli e Disney è una grande fortuna, perché mi permettono di esprimere entrambi i lati del mio carattere: quello "oscuro" e quello più luminoso e sorridente...



PV

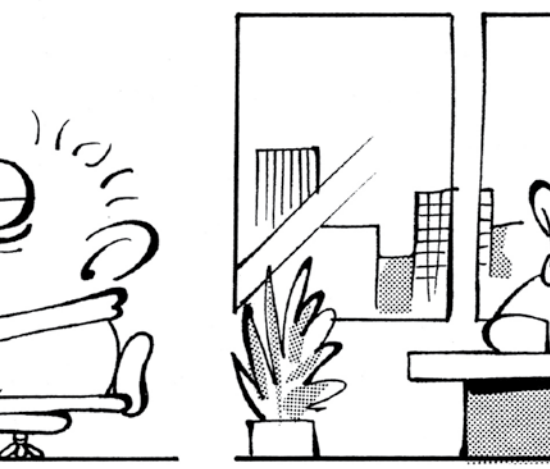
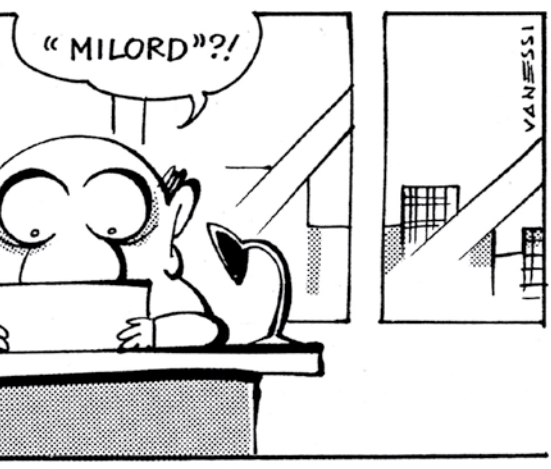
SPOTLAND

SPOTLAND (letteralmente, il *Paese degli Spot*) era il tentativo di fare una striscia a fumetti incentrata sul dorato mondo della pubblicità che allora frequentavo assiduamente a Milano. Era il 1994 e mai più avrei pensato che il mondo si sarebbe "rivoluzionato" così in fretta e che si sarebbe spostato su un versante (il web) allora pressoché sconosciuto.

Una serie forse un po' datata (oggi), ma che ha ancora qualcosa di buono da dire, visto che ruoli come l'art director, il copywriter, l'account o i testimonials esistono ancora.

Ringrazio di cuore *Sbam! Comics* per avermi dato la possibilità di pubblicare queste strip rimaste INEDITE fino ad oggi...

Pietro Vanessi



Il ritorno di



di Roberto Orzetti

Ormai è quasi una tradizione: la chiacchierata della *Sbam*-redazione con Mario Gomboli nell'ambito di *Cartoomics*. Quest'anno obiettivo puntato su DK, giunto alla seconda stagione, e su una particolare rivelazione che segnerà un vero spartiacque nella storia di Astorina...

DK è "altro" da Diabolik. Questa frase, ripetuta fino allo sfinimento ha rappresentato un po' il leitmotiv di questa nuova produzione firmata **Mario Gomboli - Tito Faraci - Giuseppe Palumbo**, che ha esordito

l'anno scorso con una prima miniserie dai risultati più che confortanti. Ora tocca al secondo round, con la nuova stagione (iniziata a marzo, con un primo albo spillato da 64 pp a colori, in edicola a 3,50 euro) carica di attese per il personaggio che, pur non essendo il Diabolik che tutti conosciamo, ad esso si ispira dichiaratamente.

In pratica, una sorta di "aggiornamento" (se fossimo in ambito DC potremmo parlare anche di *Elseworld*), con un protagonista adattato al gusto e al contesto del lettore odierno, che ha le serie Tv di oggi, dai ritmi incalzanti e zeppe di cliffhangers, come "parametro" dell'intrattenimento.



Segreti rivelati (ma non troppo)...

Cosa potrà succedere in questo 2017 al protagonista è assolutamente impossibile da prevedersi, perché le tante sfaccettature del personaggio lo distaccano così tanto dal Re del Terrore classico che è oggettivamente arduo prevedere gli sviluppi della trama. Anzi: proprio da questo punto di vista si coglie la novità di DK. Persino i meccanismi narrativi sono totalmente diversi: questo primo numero, ad esempio, pur riagganciandosi alla conclusione della vecchia stagione, ci spiazza un po' iniziando con un lungo flashback (cosa che raramente accade sul mensile classico, dove sono gli spiegoni "successivi" a regnare) con cui gli autori ci raccontano un dettaglio importantissimo del passato del Nostro: come è arrivato ad avere quella lunga cicatrice ad Y sul petto. La stessa che "sfregia" anche il logo della testata...

Tornato con la mente al presente, infatti, è ancora il protagonista a ricordarci di avere una grossa questione in sospeso: l'**Ispettore** è ancora prigioniero nel suo rifugio, da quando DK aveva deciso di porre fine alla vita della **Giudice**, membro dell'organizzazione segreta dei **Giustizieri**.

I protagonisti della serie

Al lettore novizio, a questo punto, la domanda sorge spontanea: chi sono questi personaggi? È ovvio: sono... "altro". Altro da **Ginko**, altro da **Eva** e persino altro da **King**, anche se il capo dei Giustizieri ce lo ricorda proprio tanto. Anzi, a dire il vero qualcuno di "veramente" nuovo c'è: una donna, bionda, che giace in coma in un letto d'ospedale e il cui destino sembra essere cruciale un po' per tutti i protagonisti della vicenda.

La parola a Mario Gomboli

L'albo di cui parliamo è il primo di una miniserie di 4 numeri (come fu la prima stagione), con due storie al mese nel formato americano (le classiche 22 pagine). Il team d'autori è quello ben collaudato che, da diversi anni, ci svela – seppur con troppa parsimonia,



♦ La cover variant del primo numero di DK seconda stagione. Quest'anno Astorina ha preferito utilizzare le cover di Palumbo per la serie regolare e quelle pittoriche di Matteo Buffagni per le variant, esattamente all'opposto di quanto fatto in occasione della prima stagione. Scelta dettata da valutazioni sull'impatto in edicola delle copertine dai colori più elaborati.

sob! – il passato del Diabolik classico: la parte artistica è infatti affidata a **Giuseppe Palumbo** (matite), coadiuvato da **Gianfranco Gardina** (chine) ed **Enrico Pierpaoli** (colori). Alla tastiera troviamo invece **Tito Faraci** (che si occupa delle sceneggiature) e **Mario Gomboli** (autore dei soggetti).

Proprio quest'ultimo, durante l'ultima *Cartoomics* di Milano è stato sequestrato (alla moda del Diabolik classico!) da una rappresentanza della *Sbam*-redazione per un'intervista su DK, Diabolik e anche altre novità **Astorina** (SCOOOOP!)...



Angela Giussani 30 anni dopo

Trent'anni fa, nel febbraio del 1987, moriva a Milano **Angela Giussani**. Sino all'ultimo aveva collaborato con la sorella Luciana alla stesura delle sceneggiature del suo personaggio, quel Re del Terrore nato quasi per caso, nel 1962, dalla sua passione per i romanzi feuilleton di inizio Novecento. Forse nemmeno lei immaginava che, con **Luciana**, sarebbe entrata nella storia della letteratura disegnata. Forse non si è mai resa conto sino in fondo di quanto si fosse dimostrata rivoluzionaria la sua idea di un **cattivo vincente**. Forse ci ha lasciati senza prevedere che la sua creatura, a trent'anni dalla sua scomparsa e a più di cinquanta dalla prima apparizione, sarebbe stata ancora un mito, un'icona del Fumetto italiano.

Angela Giussani era nata a Milano il 10 giugno 1922. Dopo una breve carriera come modella, nel 1950 inizia a collaborare con la CEA (Casa Editrice Astoria) del marito **Gino Sansoni**. Nel 1961, insieme alla sorella Luciana fonda la casa editrice **Astorina** iniziando a pubblicare la serie **Big Ben Bolt** di John Cullen Murphy ed Elliot Caplin. L'anno successivo crea **Diabolik**, la prima serie a fumetti italiana dedicata a un pubblico adulto.

È scomparsa il 12 febbraio 1987, dopo aver dedicato tutta la sua vita ad ideare le gesta del Re del Terrore.

(testo di Astorina)

A un anno dall'esordio "ufficiale" di DK, la domanda serpeggia tra i lettori. DK o Diabolik: chi è il "vero" Re del Terrore?

Sempre Diabolik. DK è un Diabolik 2.0, ma non sostituirà mai l'originale. Per me che lo scrivo, ha il vantaggio di essere libero da tanti obblighi codificati dal passato e che non puoi cambiare. Per esempio, DK potrebbe benissimo usare una pistola, oppure nelle storie ci potranno essere scene più splatter, o addirittura qualcuno che dice parolacce! In Diabolik regnano i marchingegni, sempre così complessi da richiedere approfondite spiegazioni (una delle cose che più appassiona i lettori storici, Ndr), in DK è tutto molto più lineare. Insomma, il prodotto è più vicino ai comics che alla realtà di Diabolik. Anche se io spero sempre di non annoiare: i supereroi rischiano di diventare ripetitivi, DK è fresco...

Possiamo considerarlo un'operazione simile a quella del nuovo Martin Mystère?

Direi proprio di no! Le nuove avventure a colori di Martin Mystère sono una rilettura dei vecchi personaggi, un modo diverso di utilizzarli. DK vuole essere un personaggio nuovo, inedito. Tanto che all'inizio avremmo potuto fare cose più forti, farlo biondo ad esempio, ma poi abbiamo pensato di tenerlo così, in modo da non rinnegare le sue origini (che vengono da Diabolik) e di stupire il lettore classico, che si trova una Eva Kant cattiva e spietata. Anche lui ha un passato misterioso, come quello dell'isola di Diabolik, ma una storia diversa. E il "capo" dei Giustizieri ha le fattezze di King, ma vuole essere un cameo, come se fosse un attore famoso che partecipa



al "film". Insomma, anche se c'è molto di Diabolik, è comunque una cosa diversa.

Perché si chiama DK?

Perché ha la faccia di Diabolik, quindi volevamo richiamarlo in qualche modo. Avevamo pensato anche a KD, ma DK è l'abbreviazione tradizionale di Diabolik. La cosa particolare è che nella storia nessuno lo chiama così rivolgendosi a lui: non ha un nome, come non l'hanno l'Ispettore e la Giudice. C'è solo una citazione nella scena iniziale dell'obitorio.

Come mai la scelta del colore?

Perché il b/n ha un senso nel classico, ma è meno compatibile con le atmosfere più d'azione, più tese di DK. Si tratta di un fumetto dall'impaginazione molto libera, al contrario del Diabolik tradizionale che ha la gabbia rigida di due vignette a tavola.

Entreranno in scena nuovi personaggi?

Per il momento no, neanche una "altra" Altea. Ci saranno solo personaggi volanti, che appaiono e scompaiono nella storia.

Di quanti capitoli si comporrà questa seconda stagione?

◆ Tre degli albi della prima stagione di DK, uscita lo scorso anno.

Quattro, come la prima. Ci sarà un prosieguo, anche se della terza stagione per ora abbiamo solo la bozza di una cover.

Il pubblico di Diabolik è, storicamente, tradizionalista fino al midollo. Come ha reagito a DK?

Il pubblico si è diviso esattamente a metà. Da una parte i puristi che hanno gridato ad un oltraggio che le Giussani non avrebbero mai permesso. Dall'altra gli entusiasti, che dicono di ritrovare qui l'atmosfera del primo Diabolik originale. Anche se non è proprio così, perché neanche nei primi albi c'erano scene di violenza come queste. Ma d'altronde erano tempi diversi, ed anche il fumetto si adegua: all'epoca si seguiva lo stile dei vecchi sceneggiati televisivi alla Perry Mason, oggi prevalgono le trame rapide, tipo Squadra Speciale Cobra 11...

C'è la possibilità di una diffusione all'estero di DK?

C'è stato subito un grosso interesse da fuori, da Usa e Francia in particolare. Per ora ci frena il poco materiale realizzato: gli editori stranieri vogliono più al-



bi pronti per sostenere l'investimento iniziale. Penso quindi che il decollo oltre confine avverrà con la terza stagione.

Quanto incide la creazione delle storie di DK sul lavoro per il mensile classico? Esiste qualche idea che "passa" da Diabolik a DK (o viceversa), a seconda dell'occorrenza?

Incide poco per la verità, perché i soggetti li scrivo tut-

ti io. Mi è capitato di usare qui idee che avevo pensato in origine per Diabolik, ma parliamo di due personaggi molto diversi, quindi è difficile fare scambi.

Incuriosisce il personaggio del ratto...

Mi serviva un interlocutore per DK, che è sempre da solo. E questo mi ha permesso anche di aggiungere quell'ironia che in Diabolik le Giussani "vietavano" completamente. Anche questa è una grossa differenza tra i due personaggi.

Parliamo un po' del Diabolik tradizionale: cosa è previsto per il nuovo anno? Magari una qualche altra rivelazione sul suo passato?

Sta arrivando uno speciale che rivelerà l'origine delle sue maschere, quando sull'isola di King fece i suoi primi esperimenti.

In edicola, vorreste vedere DK esposto accanto a Diabolik oppure accanto ai supereroi Marvel e DC?

Noi preferiremmo accanto ai supereroi. Ma gli edicolanti spesso fanno cose strane, addirittura capita che non espongano più Diabolik, «tanto me lo chiedono»... Peccato che, così facendo, ci tolgano gli acquisti d'impulso, che per noi sono importanti...

Proseguirà l'attività di Astorina in libreria?

Certo che sì: tra le altre cose, a Natale pubblicheremo come stenna i primi 10 capitoli di DK, i successivi dieci a Natale prossimo.

Ma in generale stiamo organizzando una joint venture con Mondadori. Il futuro è lì: l'edicola è ormai in caduta libera, purtroppo. Una volta la gente andava lì a comprare il giornale, e mentre c'era comprava anche qualcosa d'altro. Adesso che il giornale non lo compra più, il gioco non funziona più. Posso dirvi che, facendo la proporzione tra albi distribuiti e albi venduti, stiamo andando meglio in fumetteria.

La domanda che torna ogni anno: novità sulla produzione televisiva per Sky?

Ci sono novità: il progetto è stato congelato per un po', ora lo stanno rivedendo tutto. Le sceneggiature saranno riviste, perché non piacevano ai nuovi investitori. Ma ci stiamo muovendo.

Lo scoop!

Nella penultima pagina del primo numero di DK, compare l'anteprima di un personaggio che, pur avendo l'inconfondibile marchio grafico di Palumbo, sembra c'entrare ben poco sia con Diabolik che con DK... Ed ecco la bomba di Gomboli: «È **Pablo Escobar**, il narcotrafficante. Un docu-fumetto fatto da Palumbo con un giornalista esperto di narcos messicani, già uscito in Francia e che pubblicheremo noi in libreria. Per la prima volta Astorina si apre a nuovi orizzonti. Il tutto a fine aprile». **SCOOP!!!**



TRE DOMANDE A... Tito Faraci

L'incontro pubblico di Astorina durante Cartoomics ci è servito per conoscere qualche altro particolare sulla nuova serie di DK dagli interventi di **Tito Faraci**, autore delle sceneggiature di DK nonché di tantissimi episodi del **Diabolik** classico...

Uno dei tanti aspetti che differenziano DK da Diabolik è l'ironia...

Sì, nel Diabolik classico è difficile utilizzare l'ironia. Qui invece siamo più liberi. Posso usare molte battute, e in questo la mia esperienza su *Topolino* mi è stata davvero utile. Penso che anche Palumbo si diverta a disegnare DK.

Ci sono quindi molti meno paletti nella costruzione delle storie rispetto al mensile tradizionale?

Sono storie che ho potuto scrivere in scioltezza, pensando che al limite dalla redazione sarebbero venute delle obiezioni. Invece sono passate tutte! Anzi: sono stato perfino io a pensare che certe soluzioni aggiunte da Gomboli fossero eccessive! Insomma, non ci siamo posti limiti per il momento, se non il minimo sindacale.

Se qualcuno ti chiedesse in cosa si differenziano DK e Diabolik sul piano caratteriale, quale sarebbe la prima cosa che ti verrebbe in mente?

Beh, sicuramente il fatto che DK sia anche... uno stronzo: pensiamo alla scena del fidanzato che viene "strappato" dal bacio con la sua amata e scagliato sulle macchine della polizia per rallentarle: se l'avesse saputa la Eva "normale" una cosa del genere...!

◆ Nella foto, Mario Gomboli (a sinistra) e Tito Faraci durante l'incontro con il pubblico tenuto in occasione del Cartoomics milanese, lo scorso 4 marzo.



◆ La prima apparizione in edicola di DK, su Il Grande Diabolik nr. 30, aprile 2013.



Sharaz-de: Le Mille e una Notte

«La notte, o Signore, è ancora regno dei rapaci notturni.

L'alba che mi porterà la morte è lontana: consentimi, mio re, di allietarti le ore che verranno narrandoti storie antiche e singolari, finché la nuova luce mi tolga voce e vita...».

Finalmente disponibile **Sharaz-de: Le Mille e una Notte**, uno dei capolavori del grande **Sergio Toppi**, proposto in un volume cartonato di 256 pagine a colori e in bianco e nero, su carta spessa, tirato in 1500 copie, al prezzo di 29,90 euro.

È il volume con cui **Nicola Pesce Editore** inaugura la sua nuova collana di ben 30 uscite dedicata all'opera omnia di uno dei maestri assoluti del panorama internazionale.

Nella programmazione editoriale, seguiranno **Blues** (con un inedito) tra un paio di mesi, e **Bestiario**, previsto per la prossima estate.

(Matteo Giuli)

Sergio Toppi

Sharaz-de: Le Mille e una Notte

256 pp b/n e colore,

Nicola Pesce Editore 2017, euro 29,90



Barbarella

Comicon Edizioni ha recuperato un classicissimo della fantascienza a fumetti, con l'integrale di **Barbarella**: l'eroina di **Jean Claude Forest**, capostipite di molte altre serie a Nuvolette, è infatti protagonista del nuovo volume della collana **I Fondamentali**, «che propone ai lettori italiani la versione definitiva di Classici della Nona Arte», spiega l'Editore.

Già uscito in versione "standard" lo scorso novembre, quando è stato presentato a Lucca Comics, il volume è ora riproposto in edizione variant, con cover di **Milo Manara**, in tiratura limitata di sole 200 copie brossurate e con allegata una stampa 19x16 cm su carta Fedrigoni, autografata dal grande autore.

(Matteo Giuli)

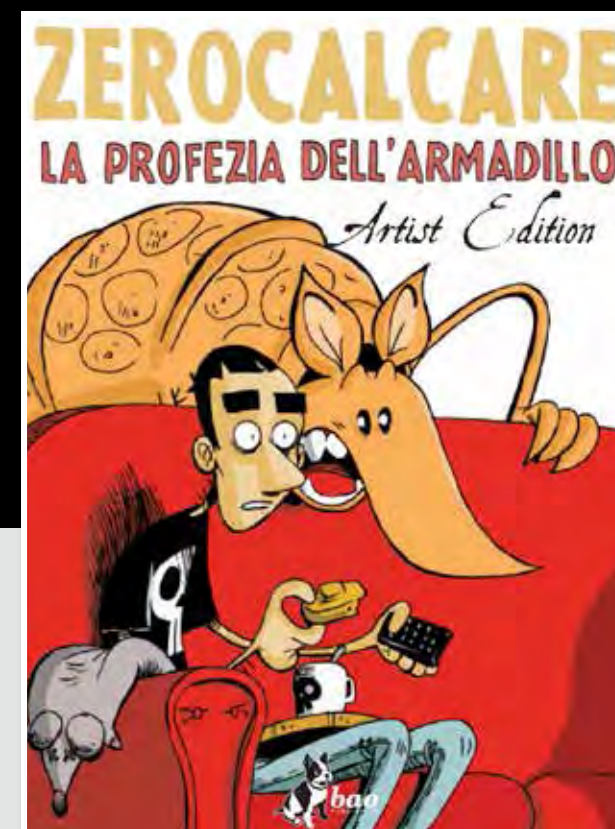
Jean Claude Forest

Barbarella edizione variant,

collana I Fondamentali,

180 pp b/n e colore,

Comicon Edizioni 2017, euro 29,00



La profezia dell'armadillo

«Perché le artist edition? Perché andiamo di fretta, tutti, sempre. Perché è facile che le emozioni, le storie, i libri, si susseguano nelle nostre vite stratificandosi, lasciandosi dimenticare. E allora abbiamo deciso di creare edizioni assolute dei titoli che vogliamo che restino per sempre visibili, innegabili, parte della collezione permanente delle cose belle che abbiamo vissuto».

Così **Bao Publishing** ha parlato della sua nuova serie libraria, cominciata con *Il porto proibito* di Radice&Turconi qualche mese fa e che si ripromette di uscire almeno una volta all'anno con il meglio del catalogo dello stesso Editore. Così adesso è la volta – «dopo centomila copie vendute in quattro anni» – di **La profezia dell'armadillo**, di **Zerocalcare**.

«Per festeggiare il fenomeno editoriale che ha dominato le classifiche italiane di vendita» prosegue Bao, «torna la prima, indimenticabile storia lunga di Zerocalcare, qui riproposta in un grande formato cartonato, nella versione originale in bianco e nero retinato, e arricchita da una storia inedita a colori. Un classico moderno, che non può mancare nella libreria di tutti gli appassionati di fumetto». In libreria da marzo.

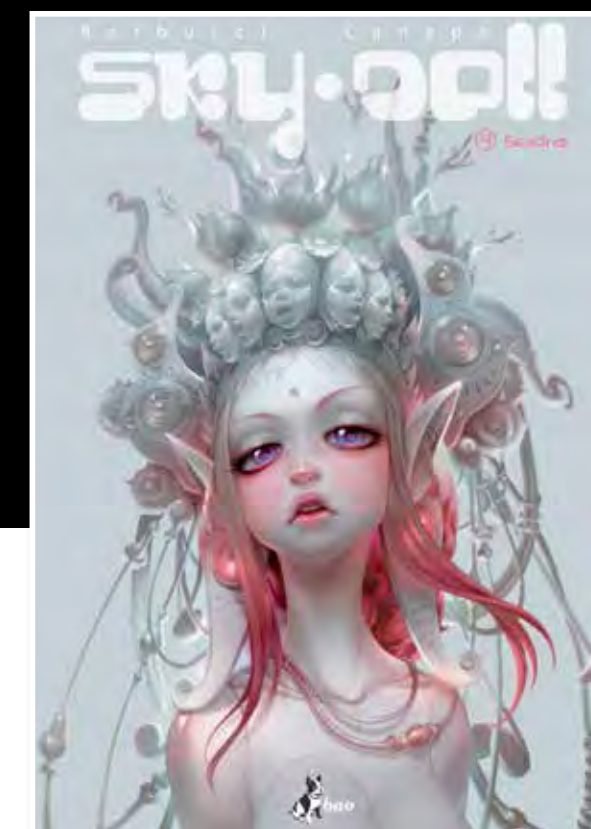
(Domenico Marinelli)

Zerocalcare

La profezia dell'armadillo - Artist edition

160 pp b/n e colore, Bao Publishing 2017,

euro 18,00



Sky Doll

Torna in libreria il primo volume di **Sky Doll**, la saga creata da **Barbara Canepa** e **Alessandro Barbucci**.

Bao Publishing ripropone ora nel suo formato originale tutto quanto edito finora, dal primo al quarto capitolo.

Noa, bambola sintetica creata per soddisfare il piacere dei sensi, si ritrova al cospetto di **Dio**, che gestisce un astrolavaggio micragnoso in un punto sperduto dell'universo. Ma qual è il collegamento tra il creatore dell'universo e una sky doll attualmente in fuga di pianeta in pianeta? Perché sembra costantemente vittima di una valanga di eventi disastrosi, che attrae come gli elettroni che orbitano intorno al nucleo di un atomo? Forse la **Pappessa** sa o intuisce qualcosa. Forse questo segreto è custodito dai misteriosi abitanti della città bianca. Forse, più semplicemente, nessuno sa nulla. Senza dubbio, quando la verità verrà alla luce sarà troppo tardi. Per tutti.

Sky Doll 4 è già disponibile in libreria, come il primo volume; a seguire il 2 (da marzo) e il 3 (da aprile).

(Matteo Giuli)

Alessandro Barbucci - Barbara Canepa

Sky Doll, 4 voll., 48 pp (1 e 2) e 56 pp (3 e 4)

a colori, Bao Publishing 2017, euro 15,00 cad.

Daredevil: Amore e guerra

Parlare di **Frank Miller** e associare al suo nome una qualche pietra miliare della Nona Arte è cosa fin troppo semplice. Se poi parliamo di **Devil** (o **Daredevil**, come suol dirsi ora), beh, il capolavoro non può che essere dietro l'angolo, come nel caso di quest'opera.

Amore e Guerra è una graphic novel uscita oltreoceano nel 1986, al termine di quell'epoca buia della storia dei comics la cui conclusione viene fatta coincidere con le opere immortali di **Alan Moore** e – per l'appunto – Miller. In particolare, questa storia di Devil rappresenta la chiusura di una sottotrama iniziata qualche anno prima, quando Miller era alla guida del Cornetto nel celebre ciclo che rilanciò il Nostro (vittima, ancor più di tanti colleghi, della crisi di cui sopra) e che vide l'esordio della letale **Elektra**.

La chiusura di una sottotrama, dicevamo: il buon Frank, pur essendo ritornato (proprio nell'86) alla guida del personaggio, realizzando uno dei suoi capolavori assoluti (*Rinascita*), non ci ha mai spiegato che fine aveva fatto una delle tre figure femminili presenti nel primo ciclo: di **Heater Glenn** (ex fiamma di Matt) ed Elektra, infatti, si era già scritto (anche se quest'ultima aveva ancora da dir la sua...), ma... **Vanessa Fisk**, la sfortunatissima moglie di **Kingpin**? L'avevamo lasciata, senza memoria e sotto shock, dopo che Devil l'aveva sottratta alle grinfie del **Re delle Fogne** di cui era rimasta prigioniera – mentre tutto il mondo la credeva morta – per diversi mesi. La ritroviamo qui ancora, incredibilmente, in quelle condizioni, con un Kingpin più determinato che mai a farla guarire. Il boss decide quindi di rapire la bellissima **Cheryl**, moglie dello psicologo **Paul Mondat**, per usarla come arma di ricatto contro il professore... «Non potevo semplicemente assumerla, dottore. Ci deve mettere passione. Deve sentire quello che sen-



to io... una perdita dolorosa. Un terrore crescente. Deve sapere di avere tra le mani la vita della donna che ama». Paul, ovviamente, non può che obbedire. E così inizia la terapia, mentre Cheryl è tenuta prigioniera da tal **Victor**, scagnozzo di Kingpin che non pare avere tutte le rotelle al suo posto. Specie dopo che Devil ha liberato quella prigioniera a cui tiene davvero tanto...

Vanessa tornerà in sé alla fine del volume? Cheryl potrà riabbracciare il suo amato Paul? Tutte domande che tengono incollato il lettore per tutta la lunghezza di questo eccellente fumetto, che Miller realizza utilizzando tutti gli "assi" narrativi che ha nella manica, da fine conoscitore del personaggio (e del suo entourage) qual è.

La sua narrazione è un mix abilmente orchestrato di dramma, thrilling e poesia, interrotte solo talvolta dai momenti quasi demenziali (ma comunque legati col resto della trama) che ci regala il buon **Turk**, maldestro scagnozzo di Kingpin che tanto ci ricorda...

Pietro Gambadilegno. Se mai avessimo bisogno di conferme, leggendo questo volume capiamo come, seppur a distanza di anni, sia ancora quello di Miller il **Devil definitivo**.

Ovviamente non possiamo ignorare quel mostro di bravura che è **Bill Sienkiewicz**: le sue tavole (che non sfigurerebbero in una galleria d'arte) realizzano un perfetto amalgama con la prosa di Miller, completandola e (se possibile) arricchendola: Kingpin viene qui rappresentato quasi come un mostro, tanto gigantesco quanto inerme di fronte alla cristallina bellezza della fragile Vanessa, distesa a letto. Il suo Devil, invece, riempie la pagina, quasi a dimostrare che la giustizia prevale su tutto, e rappresenta una vera e propria figura demoniaca che schiaccia i "malvagi" Turk e Victor.

Pressoché automatica l'assegnazione della nostra *Sbam-coccarda* **SSGF** (*Signore e Signori, questo è Grande Fumetto*)!

Nota editoriale: al contrario di tanti prodotti decisamente meno osannati, esistono poche edizioni di quest'opera precedenti a quella di cui vi parliamo. Dopo la pubblicazione nel primo **Speciale Devil** (**Star Comics** 1989), infatti, solo nel 2012 questa storia è tornata in libreria, anche lì sotto l'egida della Panini.

Comunque, poco importa: anche se di questa storia non trovate la "prima edizione", anche se quella con sovraccoperta è esaurita, fatevi un regalo: leggetela il prima possibile.

(Roberto Orzetti)

Frank Miller - Bill Sienkiewicz
Daredevil: Amore e Guerra
collana *I grandi tesori Marvel* nr. 6,
72 pp. a colori, Panini Comics 2017, euro 18,00

Civil War II

In casa **Marvel-Panini** a farla da padrone in questo periodo è sicuramente la saga di **Civil War II**: si sta dipandando attraverso una collana principale (proposta sulla testata *Marvel Miniserie*, n. 176 e ss., euro 3,00 cad.) e con le varie sottotrame proposte su pressoché tutte le collane regolari, da quelle vendicative a quelle cosmiche, passando per quelle mutanti.

Una saga con alti e (molti, a dire il vero) bassi, morti eccellenti di più eroi e scontri al calor bianco tra i sostenitori di **Iron Man** e quelli di **Capitan Marvel**. Il tema del contendere? il dubbio su come comportarsi avendo la possibilità di vedere il futuro e quindi di impedire – o no – eventi delittuosi prima del loro accadere.

Tu da che parte stai? recita l'ormai storico slogan della vicenda. Domanda cui gli eroi rispondono in maniera ondivaga...

Ma in attesa di capire come si concluderà questo ennesimo cataclisma, già gli editor paniniani annunciano alle genti l'arrivo di **X-Men vs Inhumans** e **Monsters Unlashed**...



James Bond 007: VARGR

L'immarcescibile **Agente 007** ha fatto ritorno tra noi, con un ciclo a fumetti ideato dal maestro **Warren Ellis**: **James Bond 007 - VARGR**, miniserie in sei parti disegnata da **James Masters** e realizzata da **Dynamite**: l'intento è quello di dare nuova linfa all'icona-Bond ma stavolta attraverso la Nona Arte. Al di qua dell'oceano, è stata raccolta in volume da **Panini Comics**. **VARGR** racconta di un Bond in cerca di vendetta verso l'organizzazione che ha ucciso il collega 006. Incaricato da **M**, l'agente segreto si reca a Berlino per far luce sul caso e scopre che la morte del collega si riconduce all'apparizione di una misteriosa droga sul mercato britannico: un narcotico molto potente in grado di uccidere in poco tempo. Con l'ausilio dell'informatore della CIA, **Slaven Kurjak**, Bond indaga, ma da quel momento in poi, tutto andrà storto...

Ellis rappresenta il suo Bond come un ibrido tra la versione letteraria e quella cinematografica: caratterialmente ruvido, affascinante e crudo, sempre pronto all'azione per salvaguardare il regno di Sua Maestà. L'opera non dimentica nessuno dei classici topos del personaggio: la mitica pistola Walther PPK, il vecchio scorbutico **M**, il tecnologico **Q** e i battibecchi a sfondo sessuale con la segretaria **Money Penny**.

Come **Doctor Who**, anche Bond è un'icona a livello mondiale, fortemente radicato nella cultura britannica, tanto che, nonostante gli anni, ritorna sempre più forte che mai, pronto ad attingere a scenari contemporanei, senza mai perdere le caratteristiche primordiali che hanno reso le avventure di 007 celebri in tutto il mondo. Warren Ellis ne è consapevole, perciò mixa il nuovo con il vecchio e crea un arco narrativo solido e con elementi fantascientifici.

Questa breve avventura ha comunque molti più riscontri con le vecchie storie filmiche e letterali di Ja-



mes Bond, piuttosto che con l'ultima incarnazione cinematografica.

Le ultime pellicole di 007 sono storie dark, intricate e con troppi plot narrativi, mentre **VARGR** ci riporta una trama lineare, priva di intrecci complicati (forse addirittura un po' troppo semplice, ma si sa: 007 vince sempre). Quello che importa non è tanto la risoluzione finale, ma come viene presentato il personaggio e come vengono rinnovati i cliché della serie. Bond è sempre il piacione dal charme unico e con il tipico humor britannico, in un contesto dove i criminali sono realmente cattivi e dove le femmine fatali sono sempre pronte a sedurlo per ucciderlo.

Ellis dunque presenta personaggi ben delineati e un'azione scandita in maniera avvincente in ogni tavola. Sequenze fluide, quasi da "cinema vecchio stile", con qualche elemento di spettacolarità tipica del perso-

naggio. Uno storytelling sequenziale con fasi ben precise (discorso-azione-risoluzione), con cicli dove tutti si muovono, combattono, sparano. Una rappresentazione visiva non semplice, ma riprodotta con dinamicità da Masters, utilizzando "corpi multipli" e scie d'azione ad evocare il movimento.

Un fumetto imperdibile non solo per i fan del personaggio, ma per tutti coloro che amano storie d'azione ben fatte. Per James Bond, un ottimo ritorno al mondo fumettistico dopo i flop di esperimenti precedenti, con un Ellis che si dimostra nuovamente un maestro

dell'azione. Negli Usa è già uscito il secondo volume di questa serie, che speriamo di vedere presto anche in Italia. Non ci resta che aspettare, metterci comodi sul divano a sorseggiare un Vodka Martini, agitato non mescolato.

(Daniele Marazzani)

Warren Ellis - James Masters
James Bond 007 - VARGR
176 pp a colori, cartonato,
Panini Comics 2016, euro 17,00

Sherlock Holmes. L'avventura nei fumetti

A proposito di classicissimi eroi inglesi: è fresca di stampa anche questa proposta di **Prospettiva Globale**, firmata da **Luigi Siviero**: **Sherlock Holmes. L'avventura nel fumetto** (13 euro). «Un viaggio nel mondo sterminato e labirintico di parole e immagini nel quale Sherlock Holmes ha vissuto per più di un secolo», spiega la sinossi.

«Dalle strisce classiche di **Chester Gould** e **Elzie C. Segar** alla *British Invasion* di **Alan Moore**, dalla nascita dei comic book all'invenzione delle graphic novel, dai *Peanuts* di **Charles M. Schulz** alle avventure dei supereroi della **Marvel** e della **DC Comics**, da **Dylan Dog** a **Detective Conan**, Sherlock Holmes è stato una presenza pressoché costante nel fumetto americano e mondiale. Questo libro non è solo un'ap-

passionante ricostruzione dell'utilizzo della figura di Sherlock Holmes nei fumetti da una prospettiva

storica, ma anche uno strumento per addentrarsi in importanti questioni fumettistiche e extra-fumettistiche. Cosa sono le graphic novel? Quali caratteristiche ebbe la *British Invasion*? Che tipi di fumetti venivano pubblicati nei comic book delle origini prima che gli editori americani adottassero il *Comics Code*? Analizzando questi fenomeni dall'angolazione di Sherlock Holmes si ottengono risposte fresche e interessanti».

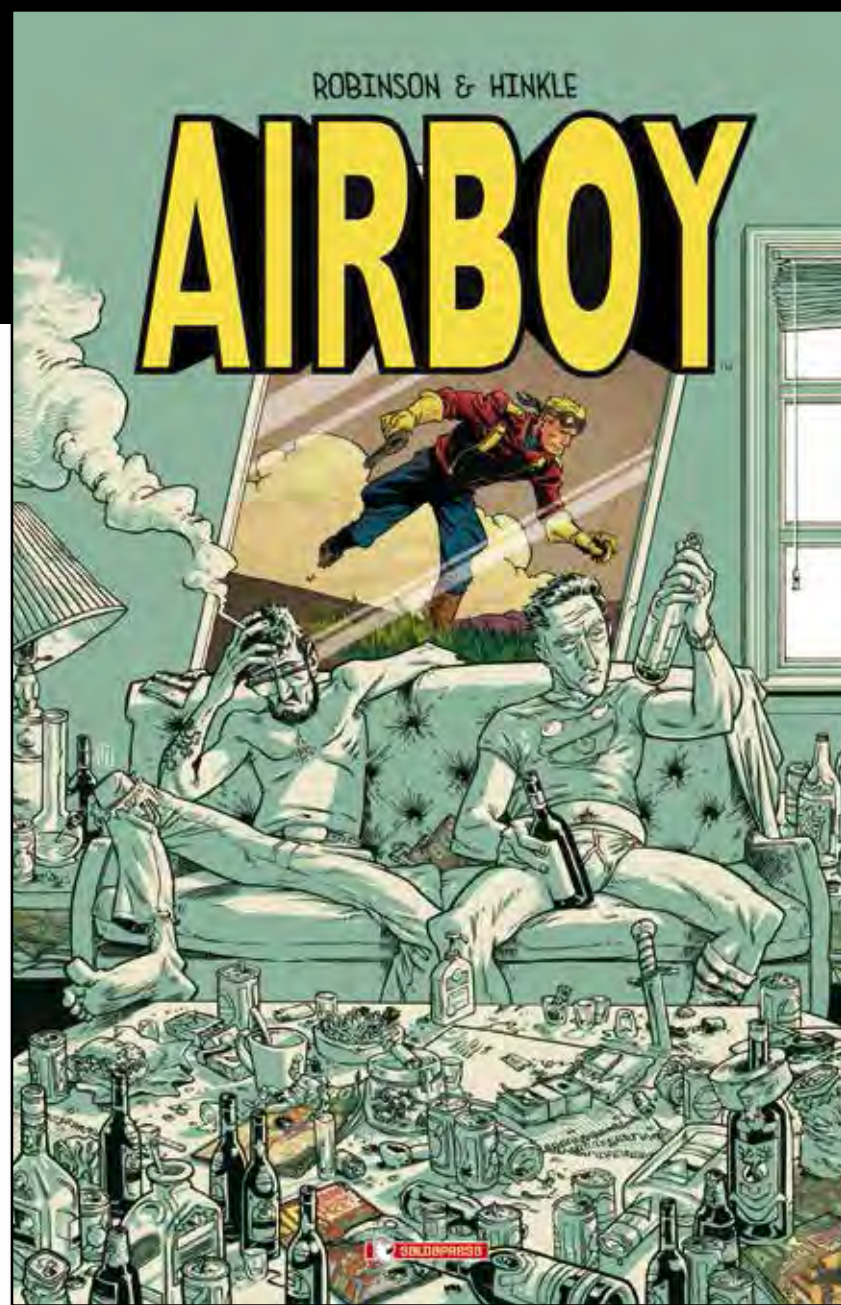


Airboy

Un autore di fumetti che racconta la storia di un autore di fumetti – cioè... lui stesso – che riceve un incarico che non gradisce: rispolverare un classicissimo eroe della **Golden Age** e rilanciarlo per i lettori di oggi.

Comincia così il primo volume di questa nuova serie targata Image, portata in Italia da **saldaPress**, dedicata ad **Airboy**. Per chi non lo sapesse, parliamo del personaggio di un fumetto di guerra, nato in pieno Secondo Conflitto Mondiale: è un grande aviatore che usa il suo improbabile aeroplano (sbatte le ali!) per combattere i nazisti, in compagnia di una ghegga di altri combattenti in costume.

Peccato che **James Robinson**, l'autore di cui sopra, non abbia nessuna voglia di occuparsi del progetto, visto che ha un sacco di casini suoi personali (alcolismo, separazione dalla moglie e chi più ne ha più ne metta, come racconta egli stesso nell'introduzione del volume) e che di operazioni-maquillage di que-



sto genere ne ha già fatte diverse e non ne vuole più sapere. Ma ecco che gli viene il lampo di genio: non parlare direttamente di Airboy, ma parlare dell'autore – cioè sempre lui, ari-daje! – che se ne occupa, di tutto quello che ha dovuto passare per farsi venire l'idea giusta.

È molto difficile alla lettura capire quanto ci sia di vero e quanto di inventato di sana pianta nella storia, ma di certo c'è che il tutto è abbastanza plausibile per larghi tratti. Così, ecco che un depresso Robinson, in piena sindrome del foglio bianco, contatta un disegnatore che gli pare bravo e adatto, il giovane **Greg Hinkle**, e lo coinvolge nel progetto. Per meglio dire, lo coinvolge in una lunga sequenza di notti brave, droga-sesso-rock'n'roll, alla ricerca della giusta ispirazione, ma senza cavare un ragno dal buco. Che cavolo ci facciamo con questo bislacchissimo

personaggio? Finché sul più bello, in preda ai fumi dell'alcol e della coca, i due si trovano davanti Airboy in carne ed ossa, e pure parecchio incassato con loro... Oddio, sarà sicuramente perché siamo ubriachi. No, no, è proprio lui...! Come è possibile?!

Recuperare un eroe classico (anche approfittando del fatto che i suoi diritti sono scaduti e che quindi si può utilizzarlo a piacimento) e darne una versione moderna è un'operazione sempre più sfruttata dagli editori (come nel recente caso, ad esempio, di **The Spirit**). Ma qui siamo di fronte a qualcosa di davvero molto diverso: un metafumetto al cubo, dove l'autore si trova faccia a faccia col suo personaggio.

Anzi, in effetti è qualcosa di ancora diverso: il metafumetto è quella situazione dove il personaggio si rende conto di essere in un fumetto e si comporta di conseguenza (avete presente il – meraviglioso! – caso limite di **La striscia di Sam?**), oppure quella dove lo stesso personaggio dialoga con il suo autore. In questo caso però, è solitamente in posizione subalterna, da creatura a creatore (come la leggendaria **Linea di Osvaldo Cavandoli**).

Qui è il contrario: è il personaggio che prende di petto la situazione, affronta il suo creatore – che non si rende neppure conto di essere tale – e lo scaraventa prima davanti alle sue responsabilità, poi addirittura contro i bombardieri nazisti, in un improvviso e misterioso salto temporale!

Un'opera che ti sorprende due volte: sicuramente per questa assurda meta-situazione, dove realtà e fantasia si confondono – e per realtà possiamo intendere sia quella dei due autori “nella” storia, sia quella dei due autori “della” storia – e poi per la crudezza assoluta delle tavole, che non nascondono davvero nulla. Robinson si mette a nudo – letteralmente! – sul suo

fumetto, e obbliga a fare lo stesso anche Hinkle, che deve disegnare se stesso abbarbicato a una prostituta, chiuso in un fetido cesso, impastato di fumo... Per fortuna, il tratto grottesco del disegno rende il tutto talmente assurdo da risultare irrealista: e anche in questo senso realtà e fantasia si mescolano.

Se ancora non vi basta tutto questo zampettare dimensionale, anche il colore fa la sua parte: la parte “vera” è monotona e fredda, tutta sul blu o sul grigio; quella (teoricamente) fantasiosa, cioè il mondo di Airboy, è in colori realistici!

Il volume è disponibile in libreria dallo scorso fine febbraio: una lettura davvero inusuale, anche per i divoratori più incalliti di Nuvole Parlati.

(Antonio Marangi)

James Robinson - Greg Hinkle
Airboy, vol. 1, 128 pp a colori,
saldaPress 2017, euro 14,90



Copperhead

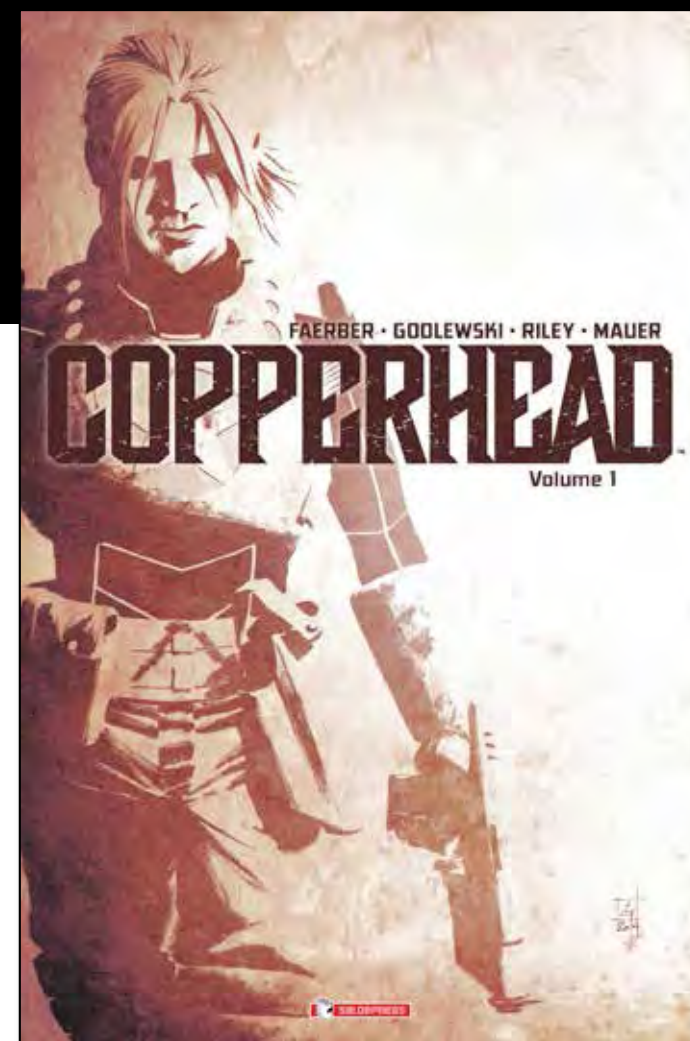
Chissà quando, chissà dove. Su uno sperduto pianeta convivono a fatica gli umani e una razza aliena dalle strane fattezze. Nessuna delle due però sembra nativa del luogo, anzi, dalla prime battute che si scambiano alcuni dei personaggi par di capire che le due parti abbiano combattuto addirittura una guerra. Guerra vinta, *ça va sans dire*, dagli umani, che hanno quindi una posizione più rilevante degli alieni.

Una situazione che garba poco all'erculeo **Budroxifinicus**, vicesceriffo della cittadina mineraria di **Copperhead**, che legittimamente aspira a divenire sceriffo "titolare". Non sarà così: morto il suo superiore, si vede piovere in ufficio **Clara Bronson**, una giovane madre single umana, con figlioletto **Zeke** al seguito. Sarà lei il nuovo sceriffo, e sarà lei a doversi misurare subito con un caso di omicidio plurimo, quando quasi tutta la famiglia Sewell verrà massacrata selvaggiamente...

Chissà se i nativi – ovvero gli originali abitanti del pianeta che vivono nascosti nell'ombra – ne sanno qualcosa. O magari i più informati sono gli artie, gli umani artificiali creati durante la guerra...

Prendiamo tutti gli elementi di un classico western, lo sceriffo e il vicesceriffo, il ricco proprietario della miniera che spadroneggia indisturbato, le tensioni razziali tra "bianchi" e "indiani", i saloon, i nativi confinati nelle "riserve", le sparatorie e le scazzottate... Li prendiamo – dicevamo – e li spostiamo in un futuro non ben definito, adattandoli alla nuova realtà: dunque niente piombo, ma armi automatiche (o qualcosa di analogo), niente diligenze, ma astronavi, qualche computer qua e là...

Come dire: una variazione di temi classicissimi – la miscellanea di generi diversi, le problematiche del diverso e dell'integrazione... – con cui gli autori riescono a

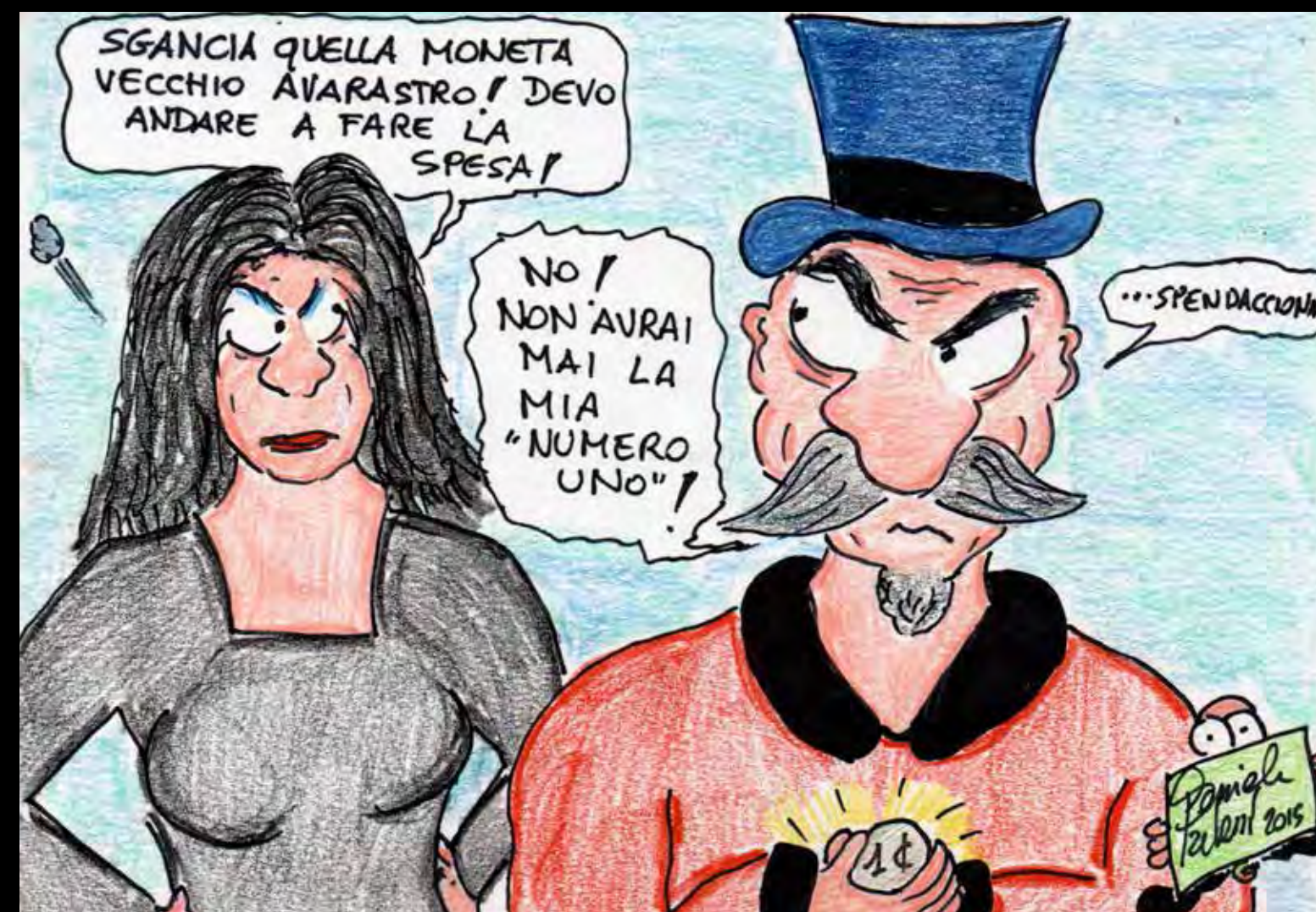


regalarci una lettura avvincente e gradevolissima. La trama, pulita e lineare, scritta da **Jay Farber**, ti conduce pagina dopo pagina alla soluzione del mistero, con una ragionevole dose di cliffhanger e un'altrettanto cospicua semina di argomenti che costituiranno una solida base per i prossimi episodi di una serie potenzialmente infinita.

Disegni e colori – questi sì, più da fantascienza che da western, rispettivamente di **Scott Godlewski** e **Ron Riley** – alternano inquadrature di ogni genere e lasciano briglia sciolta all'artista, che propone una gabbia dopo l'altra senza ripeterne mai alcuna. Briglia sciolta anche nella raffigurazione dei personaggi: gli alieni non sono codificati in un aspetto previsto, quindi la matita si diverte tra simil-cagnoni e simil-tapiri, esseri a quattro braccia e insettoidi assortiti, oltre a qualche reduce dei film sci-fi anni Cinquanta.

(Antonio Marangi)

Jay Farber - Scott Godlewski - Ron Riley
Copperhead, vol. 1 *Un nuovo sceriffo in città*,
 132 pp a colori, saldaPress 2016, euro 14,90



by Daniele Tarlazzi

Scuola del Fumetto Tempo di workshop

Parallelamente ai regolari programmi di studio, l'istituto milanese sta proponendo ai suoi allievi un articolato calendario di approfondimenti tematici facoltativi, curati da affermati professionisti della Nona Arte e dedicati a specifici aspetti del fumetto e del suo mercato

di Augusto Altobelli

Rimanere al passo con gli sviluppi di un mercato editoriale e fumettistico in continua evoluzione. E fornire ai propri allievi gli strumenti, tecnici ma anche "culturali", indispensabili per affacciarsi con successo nel mondo del lavoro. Fedele a questa storica, duplice mission, **Scuola del Fumetto** integra e completa

la propria offerta formativa di base con un ricco calendario di **workshop tematici**, tenuti da autorevoli professionisti del settore. Dopo aver rotto il ghiaccio con due pezzi da novanta della Nona Arte italiana come **Alfredo Castelli** e **Mario Gomboli**, il programma entra nel vivo proprio mentre ci apprestiamo a chiudere questo numero di *Sbam! Comics*. E promette di tenere impe-



◆ Allievi al lavoro allo stand di Scuola del Fumetto durante l'ultimo Cartoomics a Milano.



◆ Una tavola marvelliana di Davide Gianfelice, protagonista di uno dei workshop di Scuola del Fumetto.

gnati gli studenti dell'istituto milanese fino a oltre la metà di maggio.

Per saperne di più, e anticipare qualche dettaglio sui workshop dei prossimi mesi, abbiamo rivolto tre domande a **Massimiliano Calzolari**, responsabile comunicazione e nuovi business di Scuola del Fumetto.

Dopo Castelli e Gomboli, chi saranno i protagonisti dei prossimi incontri?

Il primo è **AkaB**, con un workshop focalizzato sull'alternativa al fumetto seriale, in cui ci si concentra su un approccio creativo per così dire "laterale": non quello mainstream, per intenderci, ma tutto quell'universo fumettistico che rientra nelle categorie di indie e underground.

Sarà poi il turno di diversi altri ex allievi della Scuola, ormai professionisti affermati sul mercato ita-

liano e internazionale. Come per esempio **Davide Gianfelice**, con una tre giorni sul fumetto supereroistico americano. Partendo dalle sue esperienze, che lo hanno portato a lavorare con tutti i principali editori d'oltreoceano (da Marvel a DC Comics, a Vertigo), parlerà in un primo momento del mercato statunitense in generale: come funziona, che cosa si vende, come è cambiato negli ultimi anni, quali sono i trend che vanno per la maggiore... non solo l'aspetto strettamente artistico, insomma.

Nella seconda parte del workshop si entrerà invece nello specifico del disegno, delle anatomie,



SCUOLA DEL FUMETTO
Passione disegno dal 1979

Workshop di AkaB
Un'alternativa al fumetto seriale
Docente: AkaB
1, 2, 3 Marzo 2017, 14:30 - 18:30
Via Savona 10, 20144 - Milano
Per prenotazioni e informazioni:
info@scuoladelfumetto.com
tel. 028356371

dell'impostazione della tavola e dello stile narrativo del fumetto supereroistico. Infine, la terza sessione comprenderà un'esercitazione "fisica", in cui preparare e concretizzare un vero e proprio progetto di disegno.

Più avanti toccherà a **Mirko Failoni** con un workshop "digitale", anch'esso di tre giorni, sulla concept art, tenuto utilizzando le risorse della nostra nuova aula informatica, la computer lab. La concept art è un tema particolarmente importante e attuale, che permette sbocchi professionali interessanti nel mondo del cinema, dei videogiochi e, soprattutto, dei giocattoli, dato che alla base di qualsiasi giocattolo c'è sempre un concept.

Più avanti, è in calendario anche un incontro con **Ivan Fiorelli**, attualmente impegnato in Bonelli su Nathan Never e Orfani, che si focalizzerà sul Fumetto

italiano raccontando il percorso che porta dalla condizione di studente a quella di professionista.

Tutti i workshop sono articolati su più giornate?

In linea di massima sì, sono quasi tutti di tre giorni così da poter dedicare al lavoro più ore possibili. Fanno eccezione quelli già tenuti da Castelli e Gomboli, che hanno assunto più che altro la forma di "incontri con l'autore" della durata di mezza giornata.

Nonostante le poche ore a disposizione, però, il primo è riuscito a spiegare diffusamente il suo approccio alla sceneggiatura e alla narrazione, non limitandosi alla teoria ma illustrando anche case history di lavoro reale e concreto, mentre il secondo si è soffermato sulle problematiche legate alla gestione di una casa editrice come Astorina in un



SCUOLA DEL FUMETTO
Passione disegno dal 1979

Workshop con Davide Gianfelice
Fumetto Supereroistico Americano
14, 15, 16 marzo 2017, 14:30 - 18:30
Via Savona, 10 20144 - Milano
Ingresso su prenotazione:
info@scuoladelfumetto.com
tel. 028356371

mercato difficile e peculiare come quello del Fumetto italiano.

Questi workshop fanno parte del programma di studi obbligatorio? Sono aperti a tutti gli studenti?

No, non fanno parte del programma obbligatorio. Si tratta di approfondimenti facoltativi, a cui gli studenti possono iscriversi se lo desiderano. Quelli più "tecnici" li suggeriamo a chi ha già acquisito le nozioni di base, una buona manualità, e intende migliorarsi. Ma in generale sono adatti a tutti, perché questi incontri hanno alle spalle una grande "cultura" del fumetto e permettono di apprendere informazioni preziose sul mercato del lavoro, le sue evoluzioni e gli strumenti necessari per affrontarlo.

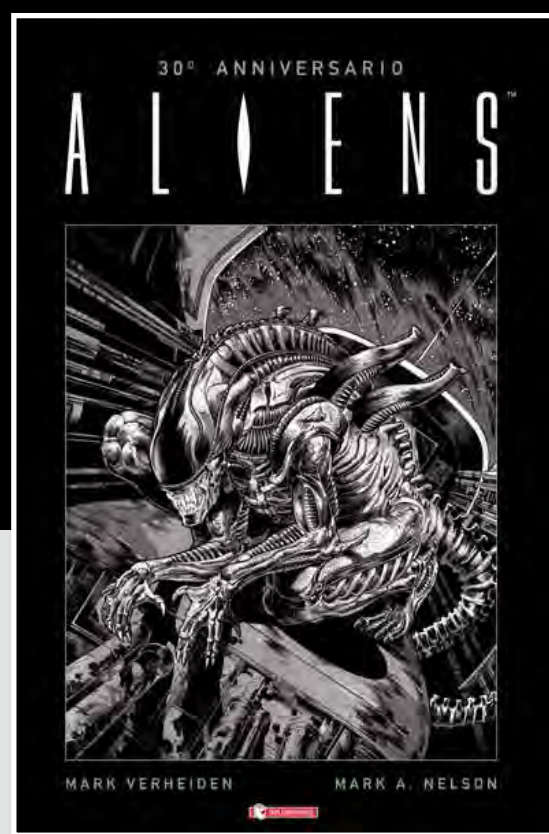


◆ Illustrazione di AkaB.

Federica

Testo e disegni di **Umberto Romaniello**





Alien

In coincidenza con l'uscita del film **Alien: Covenant** – prevista nel nostro Paese per l'11 maggio – **saldapress** porta in Italia l'**Alien Universe** a fumetti targato **Dark Horse**, con una serie di nuovi cicli narrativi e la raccolta in un unico elegante volume della prima storia, quella che 30 anni fa diede origine a questo universo. A inaugurare l'operazione saranno due volumi e il primo albo di una serie da edicola e fumetteria, a partire dal mese di aprile.

Si comincia, per ragioni storiche, dalla pietra miliare: **Aliens 30° Anniversario**. Si tratta di un volume cartonato che presenta nell'originale bianco e nero la storia scritta nel 1988 da **Mark Verheiden** e disegnata da **Mark A. Nelson**.

Seguirà il volume **Prometheus**, primo capitolo di **Fire & Stone**, il ciclo che coinvolge in un'unica, emozionante storia tutte le properties legate all'universo di Alien (Aliens, Prometheus, Predator, Aliens vs. Predator).

Infine, il primo dei sei albi mensili della serie intitolata **Aliens - Defiance**, la più recente tra le tre pronte a debuttare in Italia.

I volumi saranno disponibili in libreria e in fumetteria, mentre gli albi della serie mensile anche in edicola.

(Matteo Giuli)



Non sei mica il mondo

Bené è un bambino di otto anni. È violento, scontroso e quasi analfabeta. La sua irascibilità gli rende impossibile frequentare una scuola per più di qualche settimana senza essere espulso.

In balia di una madre troppo giovane e incapace di occuparsi di lui, si sente privo di speranze. Finché non incontra un'insegnante dalla personalità forte, che rompe gli schemi consueti, e riesce a offrirgli un'istruzione, allargandone gli orizzonti e rendendo gradualmente sempre più sereno e aperto nei confronti del prossimo. In lei Bené vedrà una vera e propria figura genitoriale, una sorta di salvagente.

L'esordio di **Raphaël Geffray** è un viaggio privo di pregiudizi nella storia vera di un bambino in cerca di punti di riferimento, il racconto maturo di un esordiente altrettanto maturo.

(dall'Editore)

Raphaël Geffray

Non sei mica il mondo

collana **Tipitondi**, 188 pp in bicromia,

Tunué 2017, euro 16,90



I graphic novel da leggere a vent'anni

Nella storia più che centenaria del Fumetto sono state molte le opere e gli autori che ne hanno arricchito il linguaggio, i temi e i personaggi, gli stili e i lettori.

Gli ultimi decenni saranno certamente ricordati come un periodo di grande ricchezza, una vera e propria mutazione che ha dato risultati fondamentali per l'arte dei comics, producendo titoli memorabili di autori ormai celeberrimi. Il Fumetto si è così affermato come una delle forme espressive più significative del nostro tempo, ed è questa una constatazione che solo di recente si è imposta all'interno della nostra cultura.

In questo volume, una mappa della produzione più significativa, utile a scoprire e apprezzare i più importanti romanzi grafici pubblicati tra il 1980 e oggi attraverso 102 dense schede di diciassette autori diversi, ricche di analisi e suggestioni che aiutano a orientarsi nel vasto e affascinante panorama del fumetto contemporaneo.

(dall'Editore)

Elena Orlandi, Alessio Trabacchini, Emilio Varrà

I graphic novel da leggere a vent'anni

Una bibliografia selettiva

250 pp, Edizioni dell'Asino 2016, euro 15,00



Giovanni dalle Bande Nere

Ludovico di Giovanni de' Medici, detto **Giovanni dalle Bande Nere**, fu un condottiero italiano del Rinascimento «che ha avuto breve vita e poi lunga fama». Detto anche il "Gran Diavolo", divenne famoso per i suoi successi militari e per aver fatto listare a lutto le bande dei suoi uomini, in occasione della morte di **Leone X**, il Papa Medici.

Quella che racconta questo libro, però, non è la sua storia. Questa è la storia di **Lodovico**, figlio di **Caterina Sforza** e **Giovanni de' Medici**, detto il "Popolano", che sarà conosciuto anche con il nome di Giovanni di Giovanni de' Medici. Prima delle "Bande Nere". Prima del "Gran Diavolo".

Un volume che arricchisce la collana **Prodigi fra le Nuvole** di **Kleiner Flug**.

Gli autori, **Marco Rastrelli** e **Lorenzo Nuti**, recuperano la storia umana e familiare di Giovanni di Giovanni de' Medici, troppo spesso messa in ombra dai suoi successi militari e dalla sua stessa morte.

(dall'Editore)

Marco Rastrelli, Lorenzo Nuti

Giovanni dalle Bande Nere

collana **Prodigi fra le nuvole**, 48 pp. a colori,

Kleiner Flug 2016, euro 12,00

Fumetti sulle dittature

Come capita spesso, è difficile dare giudizi precisi ed obiettivi su determinate epoche storiche o su quegli avvenimenti che in un qualsiasi modo riguardino le idee politiche contemporanee. Uno di questi casi è certamente l'epoca della Cina di **Mao Zedong**.

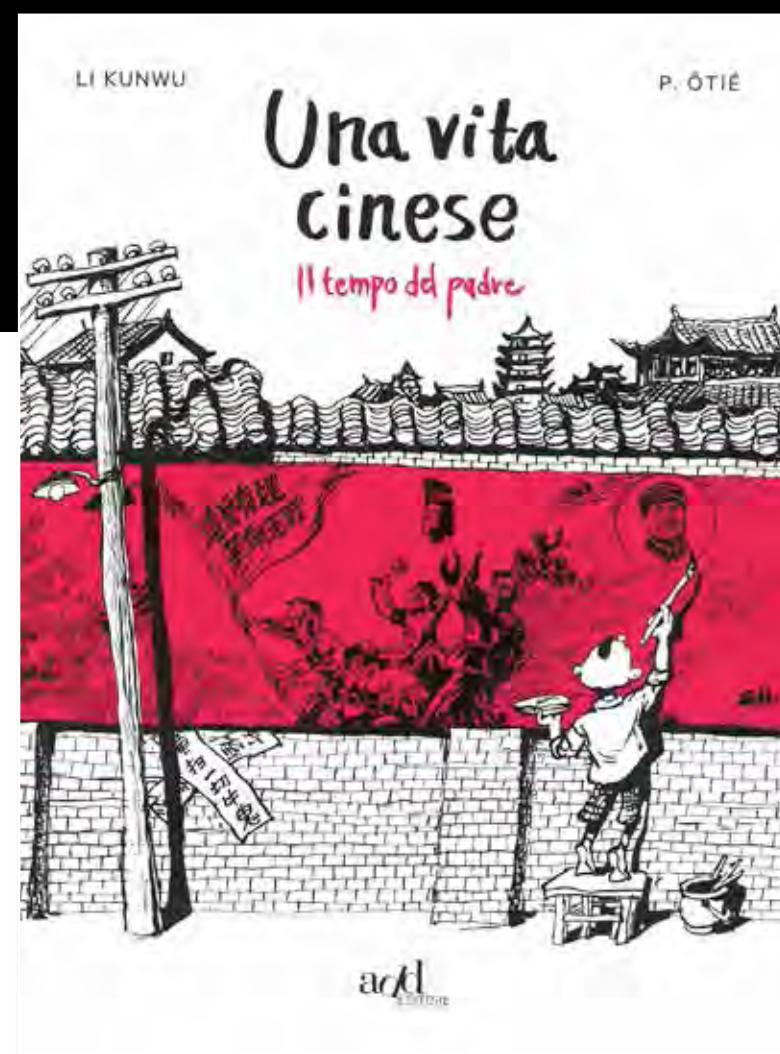
Questa eccellente autobiografia a fumetti, pregevole saggio di *graphic journalism*, può aiutare: la vita di un cinese cresciuto proprio negli anni del regime di Mao e che ne ha vissuto tutto il percorso e le conseguenze nei decenni successivi, fino ad oggi.

Li Kunwu, infatti, è nato nel 1955, pochi anni dopo la presa del potere da parte del **Grande Timoniere**. Oggi ripensa a tutto il suo vissuto, che è lo stesso di milioni e milioni di cinesi suoi contemporanei, per ricavarne questa pluripremiata opera in tre volumi, con il solo aiuto dello sceneggiatore francese **Philippe Ôtié**. Già tradotta in 16 Paesi, è oggi anche in Italia con



Add Editore, che ha proposto il primo dei tre libri, **Il tempo del padre**. Ed è su questo primo tomo che assistiamo alla nascita di Li, figlio di un importante funzionario del partito, quindi immerso già in partenza nell'ideologia alla base di tutta la struttura societaria ed economica dell'immenso ex Celeste Impero.

Il giovane comincia a frequentare la scuola mentre scoppia la ter-



ribile carestia degli anni del *Grande Balzo in Avanti*, che mette a dura prova i suoi amici e parenti. Eppure mai nessuno dubita delle indicazioni del "presidente Mao" (impossibile nominarlo senza un opportuno titolo prima del nome), anche perché il ricordo della vita prima della rivoluzione, l'epoca "feudale", ha lasciato troppi strascichi negativi tra i contadini e i ceti più bassi. Ma sarà in seguito, con la *Rivoluzione culturale*, che la società si spaccherà davvero nel profondo: la lettura e l'applicazione dello **Yu Lu**, il *Libretto rosso*, mette gli uni contro gli altri, figli contro genitori, studenti contro insegnanti, amici contro amici. Fino alla morte del Grande Timoniere...

Abbiamo letto così il punto di vista di un testimone oculare dell'intera (o quasi) epoca di Mao e dei decenni successivi. Di più: di una mente giovane, "nuova", perfetto foglio bianco nelle mani dell'ideologia. Li Kunwu cresce come un devotissimo maoista e, essendo molto bravo a disegnare, diventa uno dei cartoonist del regime, autore di migliaia di ritratti di Mao.

Quell'esperienza ha formato il suo tratto, che ancora

oggi, sulle tavole di questa graphic novel, ricorda molto da vicino le stampe della propaganda maoista, con personaggi dai profili forzati, spesso grotteschi, e le chine pesantissime di un nero secco, che non accetta ombre di sorta.

Attendiamo volentieri i prossimi due volumi, per arrivare alla Cina di oggi: come ha scritto James Smart su The Guardian, «Quest'ambiziosa graphic novel ti trascina al cuore dell'ultima superpotenza mondiale, mostra quello che ha guadagnato e perso, e ti lascia, sessant'anni più tardi, soddisfatto e intrigato, con la sensazione di conoscere un po' meglio il vasto e intricato presente cinese. Un viaggio profondamente umano attraverso la storia della creazione della Cina moderna che merita un grande pubblico».

Li Kunwu, con Philippe Ôtié
Una vita cinese. Il tempo del padre
256 pp in b/n, collana *Asia*,
Add Editore 2016, euro 19,50

Abbiamo così parlato dell'opera di Li Kunwu dedicata a Mao Zedong, della cui epoca l'autore stesso fu testimone oculare.

Non è la stessa cosa per **Fabien Nury** e **Thierry Robin**, ma ciò non ha loro impedito di realizzare questa loro cronistoria a fumetti delle ore immediatamente precedenti e successive alla morte di **Stalin**, l'altro grande dittatore comunista del Novecento, che anzi di Mao fu ispiratore e modello.

I due autori francesi (grande sceneggiatore il primo, già premiato ad Angoulême, disegnatore di successo il secondo) prendono le mosse dalla notte del 2 marzo 1953, quando Stalin fu colpito da ictus: venne soccorso in ritardo, perché nessuno volle prendersi la re-



sponsabilità di chiamare un medico senza l'avallo del Comitato del Partito.

Questo antefatto è solo il primo dei tanti momenti di (tristissimo) umorismo involontario che le varie situazioni creeranno durante la storia: i personaggi sulla scena, infatti, divisi come sono tra la paura di sbagliare, la fedeltà - vera o solo dichiarata che sia - ai grandi valori dell'ideologia e del Partito, e la convenienza personale del momento, finiscono col comportarsi in modo assurdo, eppure con totale naturalezza. Così, quando il Comitato finalmente si decide a chiamare "i migliori medici dell'Unione Sovietica" per soccorrere il "compagno segretario", scopre che lo stesso Stalin li ha fatti deportare tutti poco tempo prima, in quanto sospettati di spionaggio.

Quando il dittatore, inanimato sul suo letto, pare avere un sussulto di vita, i medici "residui", accorsi nel frattempo, si affannano ad avviare un trasformatore per far funzionare il defibrillatore (incompatibile con la linea elettrica sovietica, ma da usarsi comunque, in quanto "il miglior modello esistente"): verranno fermati dai dirigenti politici perché "fa troppo rumore" e

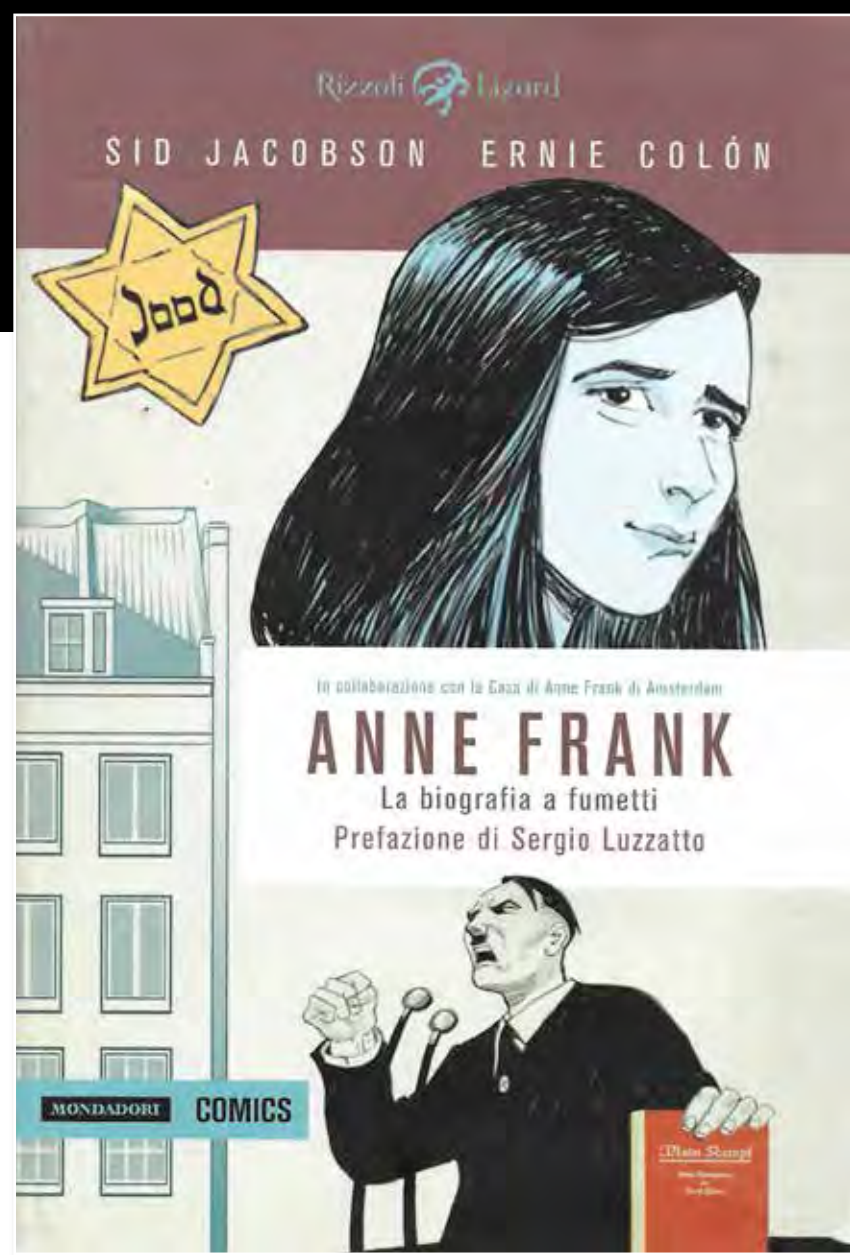
potrebbe disturbare il compagno segretario. Quando poi Stalin muore, organizzare i funerali diventa un vero problema, viste le migliaia di sudditi desiderosi di dare l'estremo saluto al "padre": ne deriverà un caos ingestibile a causa degli ordini e contrordini contraddittori diffusi in merito nel Paese.

C'è anche **Vassia Dzugasvili**, unico figlio maschio del dittatore, arrogante e viziato, come tale incontrollabile dal Comitato. E, dunque, un problema. Ma in ultima analisi, ciò che davvero interessa i pezzi grossi del Partito è capire chi – tra **Berija**, **Malenkov** e **Chruscev** – dovrà succedere all'*Uomo d'Acciaio* alla guida dell'Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche...

Un triste umorismo involontario – dicevamo – ben realizzato da Nury e a cui si adegua con maestria il pennello di Robin: non nasconde nulla delle sequenze più truci e drammatiche, anzi, ci mette perfino un po' di splatter, ma riesce sempre ad aggiungere all'amalgama anche quel tocco di grottesco che strappa perfino un mezzo sorriso al lettore. Ed ecco perché, per ricordarci che siamo nel pieno degli anni bui di una delle peggiori dittature della storia (e, più ancora, in un momento di passaggio per milioni di persone), intervengono i colori scuri, notturni per larghi tratti, che "spianano" la tavola all'occhio, in una nebbia tra il grigio e il rossastro senza guizzi, senza eccezioni.

Drammaticità e umorismo, dunque: un contrasto che riflette perfettamente l'ambiguità di una figura vista dal suo stesso popolo sia come terrorizzante entità suprema che come guida paterna. Sintesi di cui va dato gran merito agli autori di *La morte di Stalin*.

Fabien Nury, Thierry Robin
La morte di Stalin
collana *Historica*, 120 pp a colori,
Mondadori Comics 2016, euro 12,99



Da sempre, la vittima più famosa della *Shoah* è protagonista di qualsivoglia mezzo di comunicazione. Il Fumetto non fa eccezione.

Tra tutte le versioni prodotte negli anni, però, l'opera a Nuvolette più importante è probabilmente questa biografia a fumetti, quella "ufficiale", realizzata con la supervisione de **La casa di Anne Frank di Amsterdam** e già proposta in Italia da **RCS Libri**. Questa volta è **Mondadori Comics** a ripubblicarla, in una elegante edizione cartonata, in collaborazione con **Rizzoli Lizard**.

Non si tratta di una riproduzione a fumetti del celeberrimo *Diario*, ma della vera e propria biografia della giovane ebrea tedesca. Particolare non secondario, visto che – come spiega **Sergio Luzzatto** nell'introduzione al volume – il *Diario* non ha avuto una storia lineare come in molti hanno

pensato per anni, ma ha avuto più versioni: la prima, quella scritta di getto dalla ragazza, fu revisionata e corretta da lei stessa in un secondo momento, prima della sua deportazione; seguì una terza versione, quella realizzata da **Otto Frank**, suo padre e unico sopravvissuto della famiglia, miscelando le due precedenti. E anche quest'ultima è stata rivisitata dalla Fondazione Anna Frank negli anni seguenti.

Lo scrittore **Sid Jacobson** e l'illustratore **Ernie Colón**, invece, ci raccontano la vita di **Anna** (o **Anne** che dir si voglia), dalla sua primissima infanzia alla fuga da Francoforte verso l'Olanda, quando si intuisce che la situazione per gli ebrei in Germania sta diventando grave, fino alla vita nella nuova realtà; finché l'invasione tedesca dei Paesi Bassi costringe i Frank ad abbandonare tutto, la casa come l'azienda di papà Otto, per nascondersi in una soffitta, con un'altra famiglia.

Una vera e propria autocarcerazione con obbligo di convivenza lunga ben due anni, con tutte le inevitabili conseguenze che una situazione del genere comporta.

Il tutto finché qualcuno – chissà chi – li denuncia alle **SS**: la famiglia Frank e quella dei loro compagni di sventura vengono deportate ad **Auschwitz**, fino a scomparire...

Da un punto di vista strettamente tecnico, è difficile considerare quest'opera un vero e proprio fumetto: l'esposizione è (giustamente, visto lo scopo) rigidamente attinente alla storia; i dialoghi sono ridotti al minimo, mentre c'è abbondanza di didascalie, ciascuna delle quali corrispondente ad una vignetta che non aggiunge nulla alla descrizione scritta: in questo senso, il volume è più un libro illustrato, con qualche inserto di fumetti che una narrazione

da Nona Arte. Un po' come si può dire, ad esempio, per la monumentale **Storia d'Italia a Fumetti** che **Enzo Biagi** realizzò decenni fa. I disegni stessi, dal canto loro, sono fedelissimi alle foto e ai documenti dell'epoca.

Questo aspetto tecnico comunque nulla toglie al valore dell'opera e al notevole lavoro di ricostruzione compiuto dai due autori: il duo Jacobson/Colón, anzi, dà qui il meglio della sua storica collaborazione, passata anche per un'altra graphic novel decisamente impegnata, quella **The 9/11 Report: A Graphic Adaptation** dedicata alla tragedia delle Torri Gemelle.

A lettura ultimata, si potrà dire di conoscere un po' meglio Anna Frank e la realtà di un'epoca buia vista attraverso gli occhi di una giovanissima vittima.

Sid Jacobson, Ernie Colón
Anne Frank, la biografia a fumetti
160 pp a colori,
Rizzoli Lizard/Mondadori Comics 2017, euro 12,99

(Antonio Marangi)



The Noise

Sempre più interessante il lavoro della **Editoriale Cosmo**: una casa editrice ancora decisamente "giovane", ma sempre più in grado di piazzare sugli scaffali titoli di assoluto valore. Come il "nuovo" **The Spirit** e il recupero di un'antica opera di due tipetti da niente, tali **Tiziano Sclavi** e **Giorgio Cavazzano**, con il loro **Altai & Johnson**... Ma sono sempre loro, i **Cosmonauti**, ad aver pubblicato anche un albo di pura produzione italiana, **The Noise**, testi di **Pietro Gandolfi** e disegni di **Nicola Genzianella** (ma non solo suoi, come vedremo). Una saga il cui preambolo era stato proposto come autoproduzione dai due autori tempo fa, in un albo di 24 pagine che ci aveva davvero ben impressionato, e che ora troviamo in tutto il suo sviluppo in questo volumotto di 160 pagine proposto in edicola. La lettura ci conduce in varie piccole storie di vita vissuta nella provincia americana: il baldo **Morgan** è felice nella sala d'attesa della nursery, dove la sua **Sarah** ha finalmente dato alla luce la piccola **Angela**; la graziosa **Bree** si strugge invano d'amore per il solitario **Bruce** da dietro il bancone del suo negozio;



la giovanissima **Denise** non ha nessuna voglia di andare a scuola, ma, tra le sue amiche, è l'unica che riesce a reggere lo sguardo del suo compagno **Joy**, orrendamente sfigurato dal tragico incidente d'auto che ha ucciso i suoi genitori; e c'è pure un **serial killer**, un individuo inquietante che va in giro a squartare la gente, delirando tra sé e sé... Ecco, lui è l'unico che non risentirà particolarmente di quello che sta per succedere: quando un **misterioso, insopportabile rumore** si diffonderà nell'aria, facendo impazzire tutti, lui ne sarà felice. In realtà no, non tutti: il suono che lacera l'aria e si diffonde in ogni dove, infatti, a qualcuno produce solo un grande fastidio ai timpani. Ma tanti altri non sono così fortunati: lo stesso sibilo li stravolge letteralmente, trasformandoli in belve assetate di sangue, pronte a uccidere nei modi più efferati qualsiasi essere vivente gli si pari innanzi! Nessuno sa da dove provenga quel suono, nessuno ha idea di come difendersi dai suoi effetti... «100% horror», recita lo strillo in copertina: se vi piace il genere – possibilmente nella sua accezione più

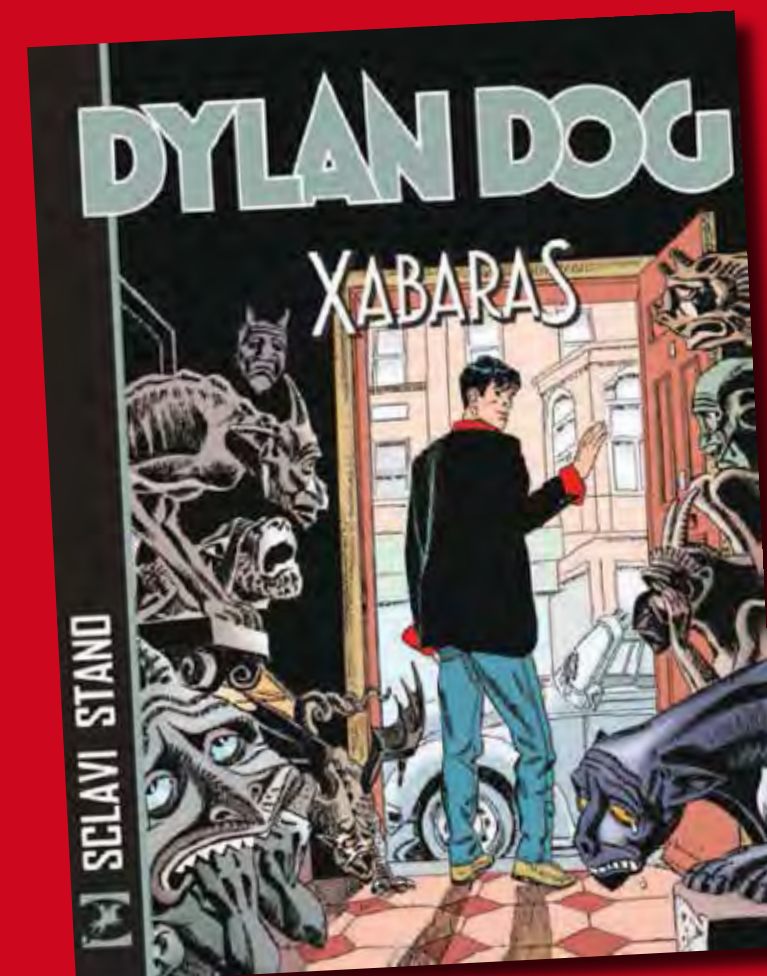
splatterosa – questo è certamente pane per i vostri denti. Purtroppo – checché si dica sulla stessa cover – la storia non è affatto completa, così da lasciarti sull'ultima pagina con un bel po' di punti di domanda vaganti sulla capoccia, come nei cartoni animati dei tempi antichi. Ma ce n'è comunque più che in abbondanza per gli amanti del genere: Gandolfi – romanziere e musicista, qui al suo esordio tra le Nuvolette – non risparmia la fantasia nell'escogitare truci sequenze di ogni tipo, mentre il sangue gronda a fiumi da qualsiasi orifizio degli improvvisati assassini, così come – ovviamente! – dalle membra squartate delle loro vittime (bleah...), in scene che a tratti ricordano anche **The Walking Dead**, con gli "squartatori" in luogo degli zombie. Dal canto suo, Genzianella si conferma un assoluto maestro del genere, con i suoi pennelli ben affilati da anni di lavoro tra i vampiri bonelliani di **Dampyr**, e non delude certo le attese neanche in questo caso. Al lavoro sulle 160 tavole, come dicevamo, troviamo anche altri disegnatori, a ciascuno dei quali è stato affidato uno dei "quadretti" che descrivevamo sopra: **Paolo Antiga, Andrea Cucchi, Christian Ferrero, Francesco Francini** e **Luca Panciroli**, tutti certamente all'altezza del progetto (anche se dagli stili un po' troppo difforni tra loro per una lettura armonica dell'insieme). Non resta che aspettare il prossimo volume di **The Noise**: sull'albo non si parla dei tempi di uscita futuri, ma la dicitura in chiusura, «*Fine del primo ciclo*», lascia ben sperare...

(Antonio Marangi)

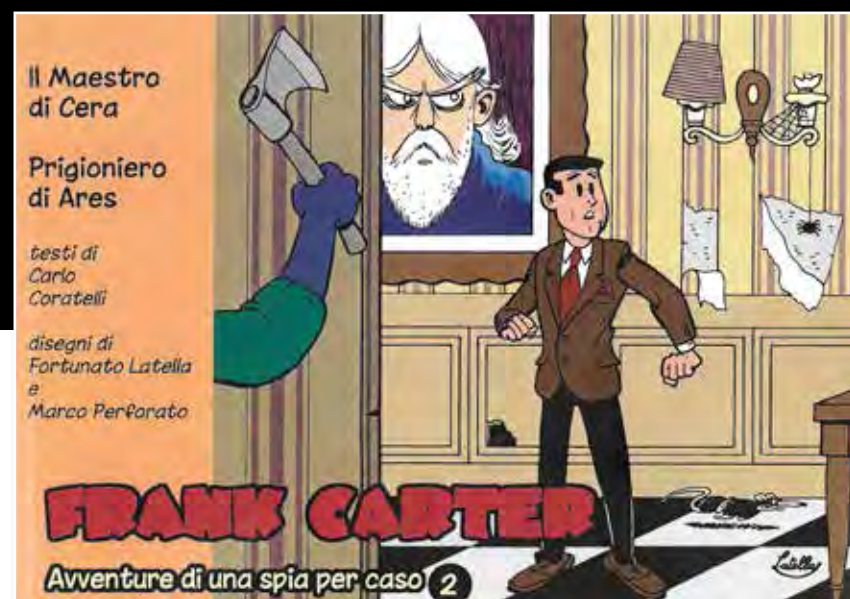
Pietro Gandolfi, Nicola Genzianella e Aa.Vv.
The Noise, collana **Cosmo Serie Nera**,
160 pp b/n, Editoriale Cosmo 2017, euro 5,50

Xabaras

A proposito di horror: **Bonelli** ha lanciato in libreria un nuovo volume dedicato all'inquilino di **Craven Road**, tomo che in qualche modo conclude i festeggiamenti per il trentennale di **Dylan Dog**. «Un libro interamente scritto da **Tiziano Sclavi**, creatore del personaggio, e disegnato da **Angelo Stano**, principale interprete dell'Indagatore dell'Incubo, tra l'altro autore delle copertine per trent'anni» ha spiega l'editore di via Buonarroti su **Preview**, il foglio informativo mensile di tutte le novità librerie di Bonelli e Bao Publishing, «che raccoglie quattro tra le storie più famose della serie mensile di Dylan, tutte legate alla figura di **Xabaras**, primo e più grande nemico di Dylan, a partire dal numero uno, **L'alba dei morti viventi**. Biologo, alla ricerca del siero dell'immortalità, ha finito più volte per creare dei mostri. Xabaras l'alchimista, Xabaras lo stregone, Xabaras l'immortale, che gioca con la vita dei morti e con la morte dei vivi, Xabaras che, nel numero 100, con una sconvolgente rivelazione, cambia per sempre la vita di Dylan». In libreria da marzo, 400 pp a colori, 16,00 euro.



Frank Carter, volume 2



Il primo volume delle strip di **Carlo Coratelli** e **Fortunato Latella** ci aveva davvero molto colpito (vedi *Sbam!* nr. 21): probabilmente, l'entusiasmo non era solo il nostro, tanto che i due autori hanno lanciato un secondo volume di **Frank Carter: avventure di una spia per caso**, sempre nel bellissimo formato ad albo orizzontale. Come nel caso precedente, l'aspetto davvero affascinante di queste pagine è lo stile meravigliosamente anni Cinquanta: immagini statiche, inquadrature standard che variano dal primo piano al piano americano al campo lungo in una continua zoomata, divisione di ogni strip in tre vignette uguali (salvo qualche rara eccezione), colori pastello, ombre rigide. Detta così sembra inquietante, ma tutto questo concorre esattamente allo scopo cercato dagli autori: creare un **effetto-macchina-del-tempo** che riesce loro davvero molto bene! Uno schema talmente ben congegnato che il risultato non cambia quando, alle matite della seconda storia del volume, **Marco Perforato** prende il posto di Latella: il tratto è diverso – e su uno stile di disegno così schematico sarebbe davvero difficile non far notare la differenza di mano – ma ugualmente efficace, con quegli occhietti dalle pupille vuote che fa tanto, ma proprio tanto, **Arcibaldo e Petronilla**. Complimenti ancora una volta agli autori, dunque: prima di tutto per l'idea, poi per la sua realizzazione tecnica, quindi per l'entusiasmo con cui hanno affrontato l'autoproduzione, passando da un crowdfunding.

Con tutto questo, non si può comunque sottolineare che anche la lettura è gradevolissima: il buon **Frank Carter** è un uomo come tanti, con una dolce mogliettina che lo aspetta a casa, un pargolo in ar-

rivo, genitori e suoceri apprensivi... Quello che nessuno sa – a parte la dolce **Jill** – è che dietro la sua cravatta da impiegato, Frank è un abilissimo agente segreto. È lui a dover fermare la terribile organizzazione di **Ares**, che mira a conquistare il mondo! Ed è lui ad avere a che fare con pazzi psicopatici di tutti i generi, che ricordano non poco gli antichi nemici del **Batman** prima maniera o di **Dick Tracy**. Così è sempre lui a trovarsi imprigionato nientemeno che in un campo di lavoro del Sud-est asiatico! Ecco perché Frank è davvero un eroe, anche se si è trovato addosso quel ruolo solo per caso, e rischia impavido la vita, un "quadretto" alla volta, una striscia alla volta, un cliffhanger via l'altro...

Il secondo volume è tra noi, dunque: e non escludiamo che possa essercene anche un altro in un prossimo futuro, visto che la strip prosegue sul web, con l'ausilio anche di un terzo disegnatore, **Enrico Folli**.

Il volume, di 48 pp a colori, con le prefazioni di **Davide Zamberlan** (*Il Vecio della Montagna*) e del direttore editoriale di *Fumo di China*, **Loris Cantarelli**, e le strip pubblicate periodicamente sul portale *Shockdom* tra il 2012 e il 2015, è disponibile su eBay.

(Antonio Marangi)

Carlo Coratelli, Fortunato Latella, Marco Perforato
Frank Carter: avventure di una spia per caso
48 pp a colori, autoproduzione 2016, 9,90 euro

Barba e Barnaba

«**S**e sai ridere di te stesso, risparmi agli altri il disturbo di ridere di te», diceva il **Joker** in una celebre storia degli anni Novanta. Ed in effetti è forse questa – uscendo un attimo dal contesto in cui è stata detta la frase – la “chiave di lettura” giusta per godersi al meglio la vita: mai prenderla (o prendersi) troppo sul serio.

Così sembrano pensarla anche **Barba e Barnaba**, i due clochard protagonisti delle strips comiche realizzate da un autore a più riprese graditissimo ospite della nostra rivista digitale, **Ugo D'Orazio**, che oggi – a distanza di pochi mesi dall'uscita della prima raccolta, intitolata **Vita da clochard** – tornano in libreria con il volume **Sbobba Marrone**. Un volume che si fregia della prefazione di una delle prime firme di Topolino, **Francesco Artibani**, al quale rubiamo un passaggio: «*Barba e Barnaba sono due personaggi ironici e attenti, filosofi ma non troppo, estremamente curiosi di tutto quello che li circonda e che – in gran parte – è distante da loro. I due vagabondi non ridono mai troppo e non si arrabbiano mai mostrando il necessario distacco per commentare la società intorno a loro senza fare la morale a nessuno, senza cattiveria*».

I due “eroi” di D'Orazio, lungi quindi dall'essere dei moralizzatori nei confronti del mondo che li ha emarginati, affrontano i problemi con la giusta dose di pragmatismo, senza far drammi quando la *sbobba marrone* (il poco incoraggiante nome con cui identificano il pasto che viene loro dato alla mensa dei poveri) contiene ingredienti “sospetti”, ma anche senza nemmeno aprirsi troppo d'animo di fronte ad uno splendido tramonto osservato nella loro più che peculiare “televisione”. Insomma, sono due persone che hanno trovato la ricetta giusta per vivere felici. Mica poco. Per gli amanti delle **strip umoristiche**, Barba e Bar-



naba rappresentano una boccata d'aria purissima, in un genere che sembra ormai aver fatto epoca e che oggi soffre un mercato che gli concede pochissimo spazio. Ugo D'Orazio, con il suo bellissimo tratto, che ricorda molto da vicino quello di un mostro sacro come **Johnny Hart**, è uno dei rarissimi autori in grado, in tre sole vignette, di costruire una vera e propria storia. E, nel farlo, di suscitare anche un sorriso nel lettore.

Dunque, anche se non siete cultori delle strip, *Sbobba marrone* è un acquisto consigliatissimo: Barba e Barnaba non vi usciranno più dal cuore. Il libro è acquistabile on line su ilmiolibro.kataweb.it, mentre le avventure di Barba e Barnaba sono anche pubblicate regolarmente in appendice a *Globalist 2.0*, quotidiano online: da striscia a fumetti come si deve, dunque, anche quella di D'Orazio segue la gloriosa tradizione dei suoi antichi progenitori, ma adeguandosi ai tempi!

(Roberto Orzetti)

Ugo D'Orazio
Sbobba marrone - Le vicende di Barba e Barnaba continuano
112 pp b/n, autoproduzione 2016, 8,00 euro

Super Tits

Un po' **She-Hulk**, un po'... l'**Incantevole Creamy**: ma in realtà è **Super Tits**, la nuova eroina di **Elena Mirulla**, edita da **Cronaca di Topolinia**.

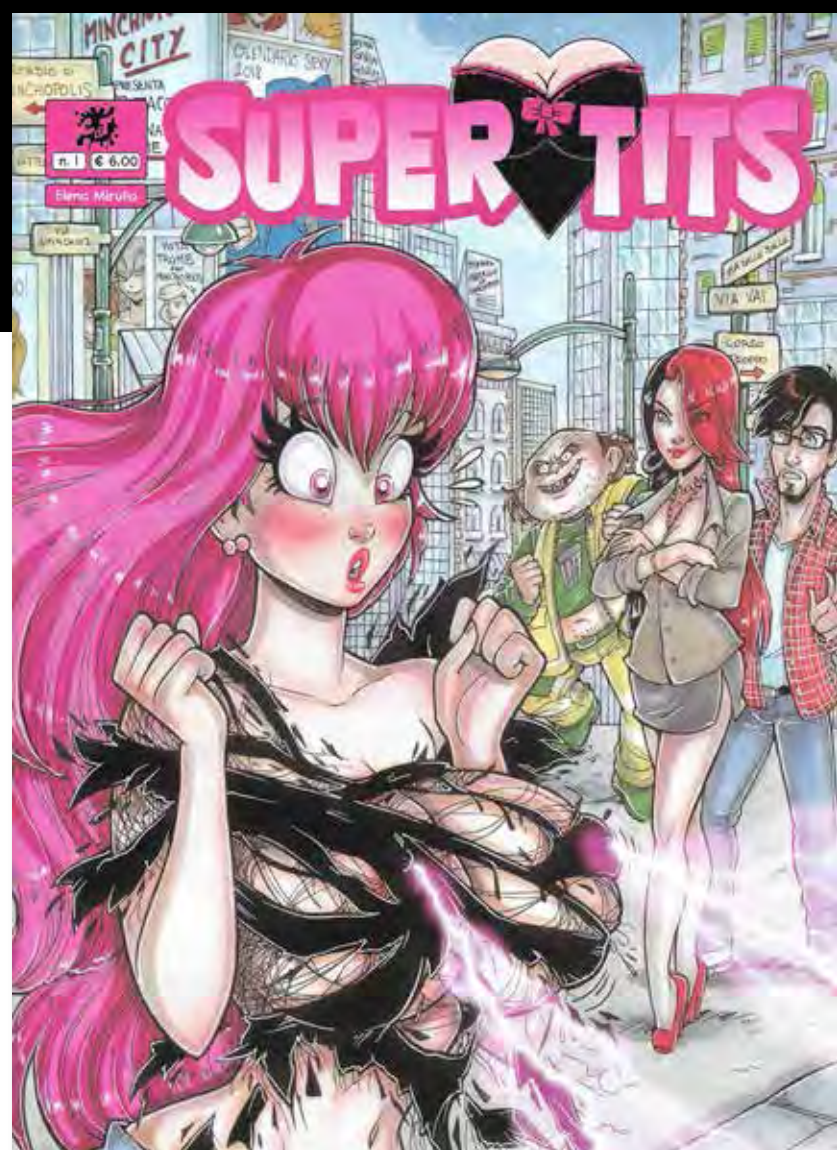
L'editore piemontese ne aveva annunciato l'uscita tempo fa, e il primo fascicolo della serie non delude le attese: narra la storia della giovane **Tiziana**, detta **Tits**, ragazza timida ed educata che accetta di sottoporsi ad un esperimento scientifico per pagare una inattesa, terrificante cartella esattoriale. Come nella migliore tradizione dei fumetti supereroistici, l'intruglio ha un effetto del tutto inatteso e trasforma la fanciulla in una giunonica valchiria dal seno potentissimo!

Proprio così: il più che prorompente *décollé* di Tits – anzi, ormai **Super Tits**, in un azzecato doppio senso – non è solo appariscente, ma anche dotato di superpoteri. Compreso, ahilei, quello di distruggere qualunque tessuto deputato a coprirne l'evidenza, con grave nocumento per il pudore della novella eroina, che si trova ad affrontare i suoi super-nemici in topless!

Per sua fortuna, Tiziana è in grado di controllare la trasformazione a piacimento. Ha anche lei la sua kryptonite (che non vi spoileriamo), ma soprattutto, da buona giovane d'oggi, ha le sue pene d'amore e i suoi casini col lavoro. Dunque, una perfetta supere-roina con super-problemi, come d manuale! D'altra parte, il suo è «*un seno pieno di responsabilità*», come recita il titolo di questo numero 1 (e questa non è l'unica citazione ragnesca che contiene).

Lo stile sexy-umoristico di Elena Mirulla non si smentisce e prosegue (tra le molte altre cose) sulla scia delle sue favole rivisitate in chiave erotica o della sua peculiare versione di **Eva Kant**.

La storia è godibile e divertente, pur se appesantita



da qualche battuta un po' greve e scontata (la moneta corrente è il *minchios*, l'azienda chimica è la *Vacca Corporation*, gestita dalla bieca *Meretricia*...), e il disegno, mangoso e moderno, si fa perdonare qualche limite nelle scene più dinamiche riempiendo gli occhi del lettore con pin-up eccellenti, che sono poi il consolidato punto di forza di Elena.

Il primo fascicolo di 20 pagine a colori è disponibile da Cronaca di Topolinia; è proposto anche in versione *Artist's Edition*, in grande formato A3, con parti aggiuntive – le matite e le tavole senza balloon – carta speciale, tiratura limitata autografata dall'autrice, a 55,00 euro. Per il secondo dovremo aspettare la prossima *Lucca Comics*.

(Domenico Marinelli)

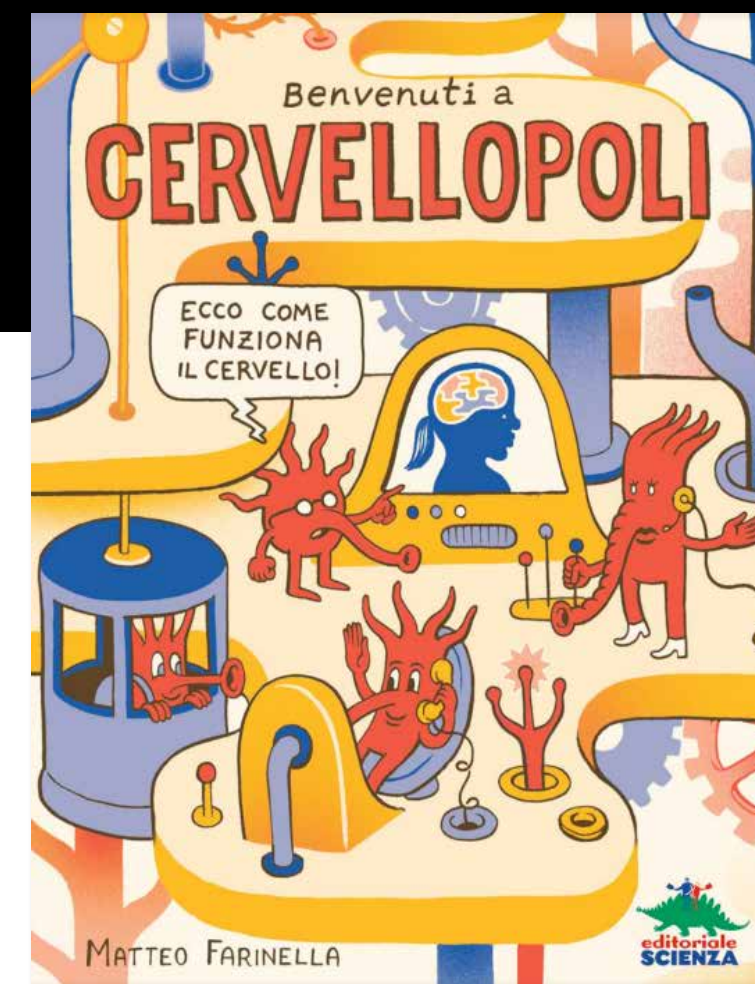
Elena Mirulla, Super Tits,
albo 1, *Un seno pieno di responsabilità*
20 pp a colori, Cronaca di Topolinia 2017, euro 6,00

Cervellopoli

I binomio **Scienza & Fumetto** ha già dimostrato a più riprese di funzionare. Sia quando si utilizza il medium-fumetto per spiegare i concetti scientifici (ma anche storici, tecnologici, economici, ecc., come ha fatto spesso la Disney, e non solo lei), sia quando si usa l'esempio di eroi a fumetti tradizionali per illustrare gli stessi concetti: celebre, in questo senso, il caso delle lezioni di Fisica di **James Kakalios** tenute partendo dai super-eroi.

Questo volume rientra nel primo caso: si propone di spiegare al pubblico dei **giovannissimi** (dagli 8 anni in su) come funziona il cervello umano. Un po' come faceva l'ormai storica *Esplorando il corpo umano* in versione cartoon.

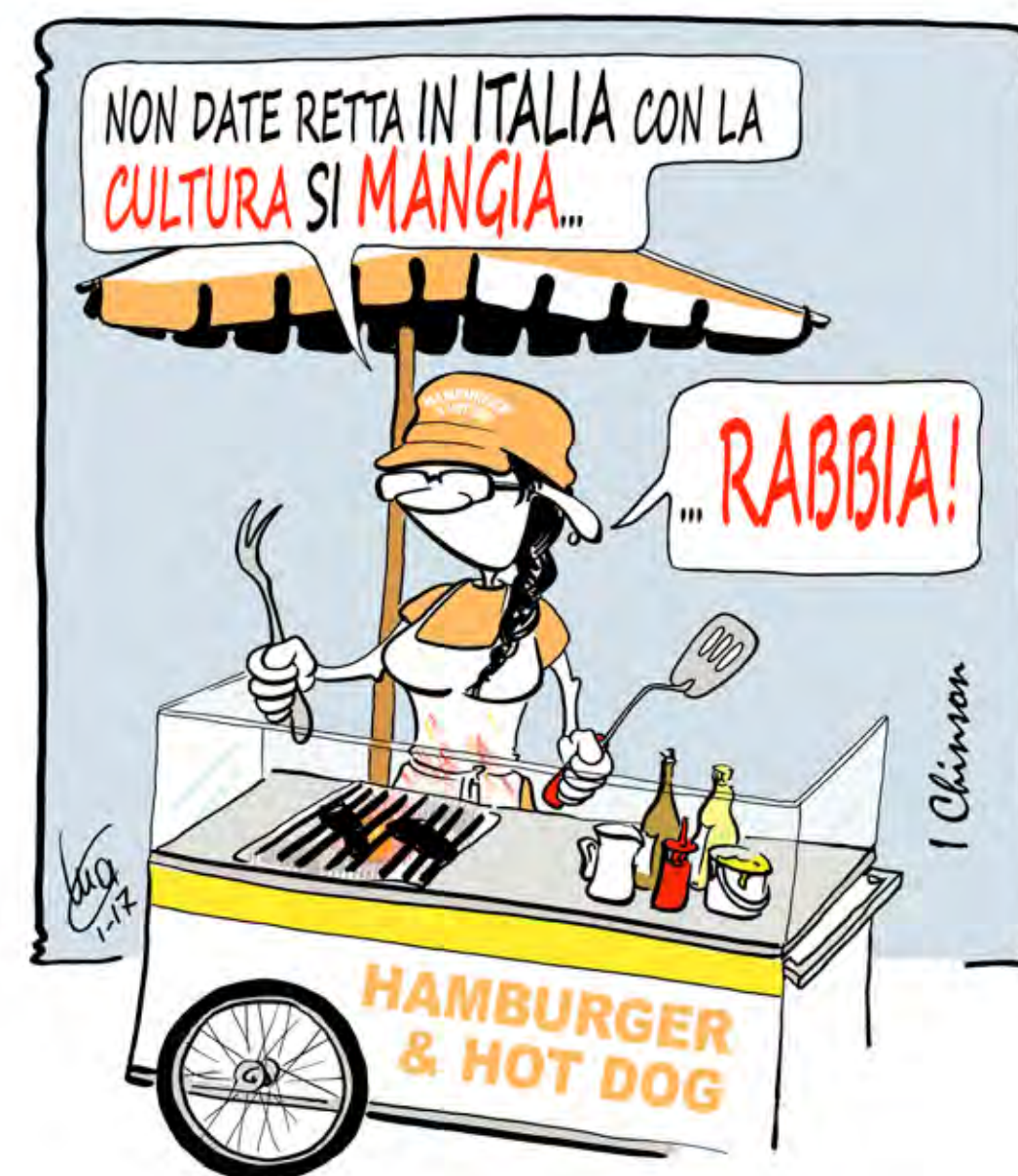
In tavole a colori di grande formato, disegnate con tratto semplice, ma molto ricche di dettagli, leggiamo la storia del piccolo **Ramon**, un giovane neurone che vuole capire cosa fare da grande. Parte dunque all'esplorazione di **Cervellopoli**, visitandone i vari "quartieri" e scoprendo le funzioni di ognuno di essi, quindi i "mestieri" tra i quali potrà scegliere per il suo futuro: ci sono neuroni che si occupano dei movimenti, altri delle emozioni, altri ancora dei ricordi o sensazioni... Per approfondire ulteriormente i vari aspetti, oppor-



tuni riquadri testuali compaiono nei momenti salienti del viaggio di Ramon, fino alle due pagine finali con uno schema riassuntivo conclusivo. Spiegare una cosa tanto complicata riuscendo nel frattempo a creare interesse in lettori così giovani: non un'impresa facile, realizzabile forse solo da un autore come **Matteo Farinella**, che è contemporaneamente specialista in neuroscienze e appassionato di illustrazione. Non a caso, spiega di lui l'editore, «*ha vinto una borsa di studio alla prestigiosa Columbia University di New York, per approfondire l'analisi del legame tra arti visive e divulgazione scientifica, in particolare come queste possano influenzare la percezione della scienza da parte del pubblico*», e ha già al suo attivo la graphic novel *Neurocomic*, edita da Rizzoli Lizard nel 2014.

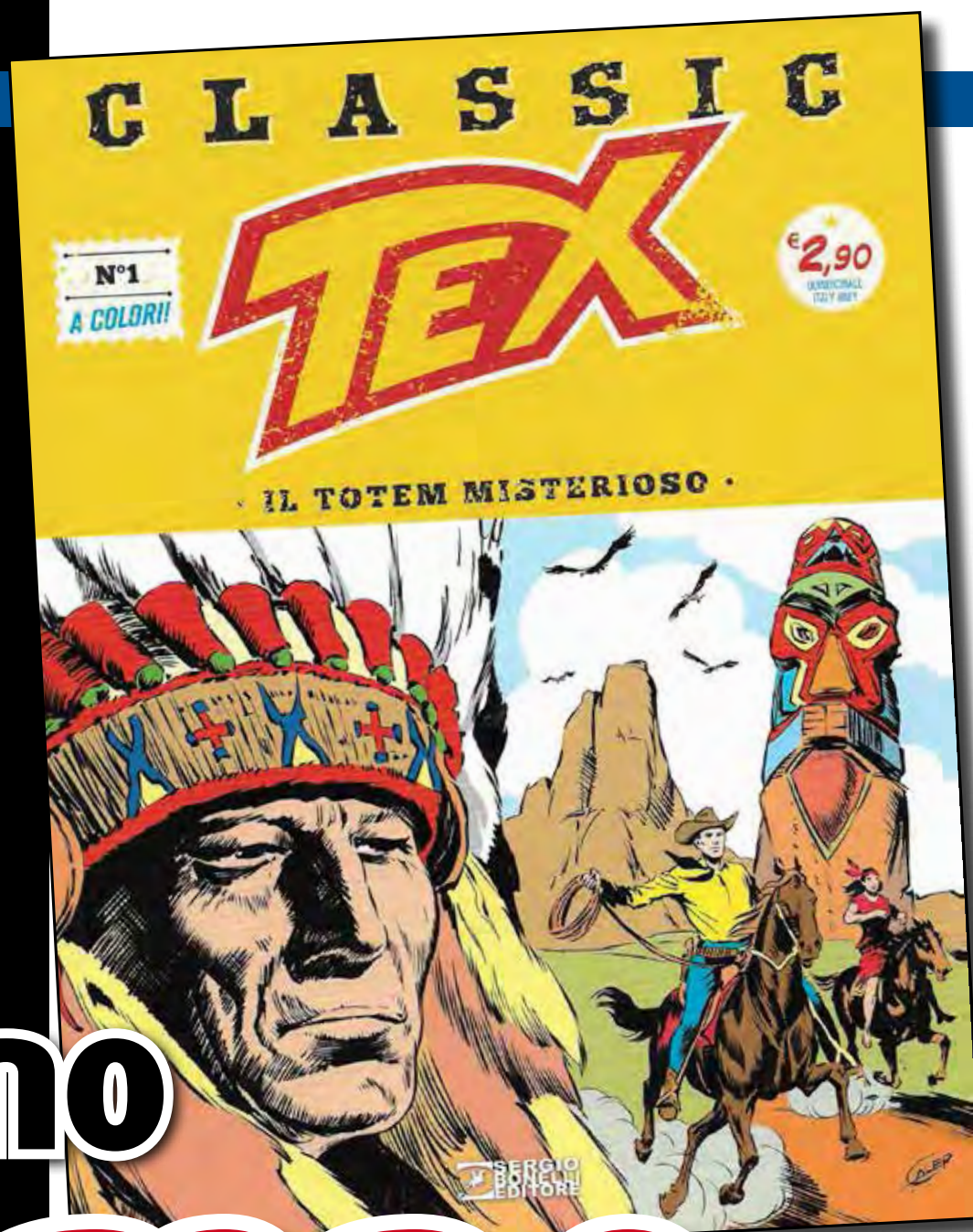
(Antonio Marangi)

Matteo Farinella
Benvenuti a Cervellopoli.
Ecco come funziona il cervello!
collana *A tutta scienza*, 44 pp a colori,
Editoriale Scienza 2017, euro 14,90



Per un *Dylan Dog Ristampa* che chiude, arriva in edicola un *Tex Classic*, sempre da Bonelli, la riproposizione delle storie di G.L. Bonelli e Galep. Ma nell'epoca della riduzione delle edicole e della progressiva proliferazione di proposte librerie, ha ancora senso lanciare collane di ristampe?

di Roberto Orzetti



Fenomeno ristampe

Ormai è cosa ben nota: la pur longeva collana di *Dylan Dog Ristampa*, ha chiuso con il nr. 330, *La magnifica creatura*, uscito lo scorso gennaio. La serie era nata nel luglio del 1991, quando il personaggio era ai massimi livelli di popolarità; 26 anni dopo termina la sua corsa. La notizia, di per sé, non è di quelle da strapparsi i capelli. Così come non lo era quella data poco tempo prima da **Moreno Burattini**, che annunciava (non senza un pizzico di emozione) l'uscita dell'ultimo numero di *Zagor Raccolta*, unica collana di ricopertinati (gli albi-balenottero ottenuti incollando insieme due o più albi di reso di precedenti uscite, uniti da una nuova cover) ancora presente in edicola. Notizie in effetti

destinate a passare velocemente in secondo piano, vista la moltitudine di novità che ogni mese invadono le edicole, ma che però impongono una piccola riflessione. Che parte da lontano.

Come sicuramente ricorderete, fino a qualche anno fa ogni collana di **Casa Bonelli** aveva una "gemella" di ristampe caratterizzata dal prefisso **Tutto**: *Tex* (che aveva già una prima collana di ristampe, la *Tre Stelle*), *Zagor*, *Martin Mystère*, *Mister No* e il *Comandante Mark* vivevano una "doppia vita" in edicola, con le storie passate (rivisitate nei testi) ad affiancare ogni mese le storie inedite; poi venne *Dylan Dog*, che ebbe una prima ed una seconda ristampa, seguite dalla *Collezione Book* (terza ristampa cartonata);

infine vi fu la stagione delle **Grandi Ristampe**, con *Dylan Dog* e *Nathan Never* protagonisti di ristampe "triple".

Accanto a loro, aperiodicamente, le **raccolte**, utilissime alla Bonelli per reimmettere sul mercato le rese delle edicole e gradite ai lettori che potevano leggerci due albi al prezzo di uno e mezzo.

Più o meno lo stesso accadeva (e accade) in casa **Astorina** (con le due ristampe della serie del Re del Terrore, *Diabolik R* e *Diabolik Swiss*) e **Disney**, dove collane storiche come *I Classici* e *I Grandi Classici* venivano affiancate da pubblicazioni a tema come *Paperinik*, *Topomistery* o *I Maestri Disney*.

Discorso parzialmente diverso per quanto concerneva il **mercato dell'importazione**, dove le ristampe han-

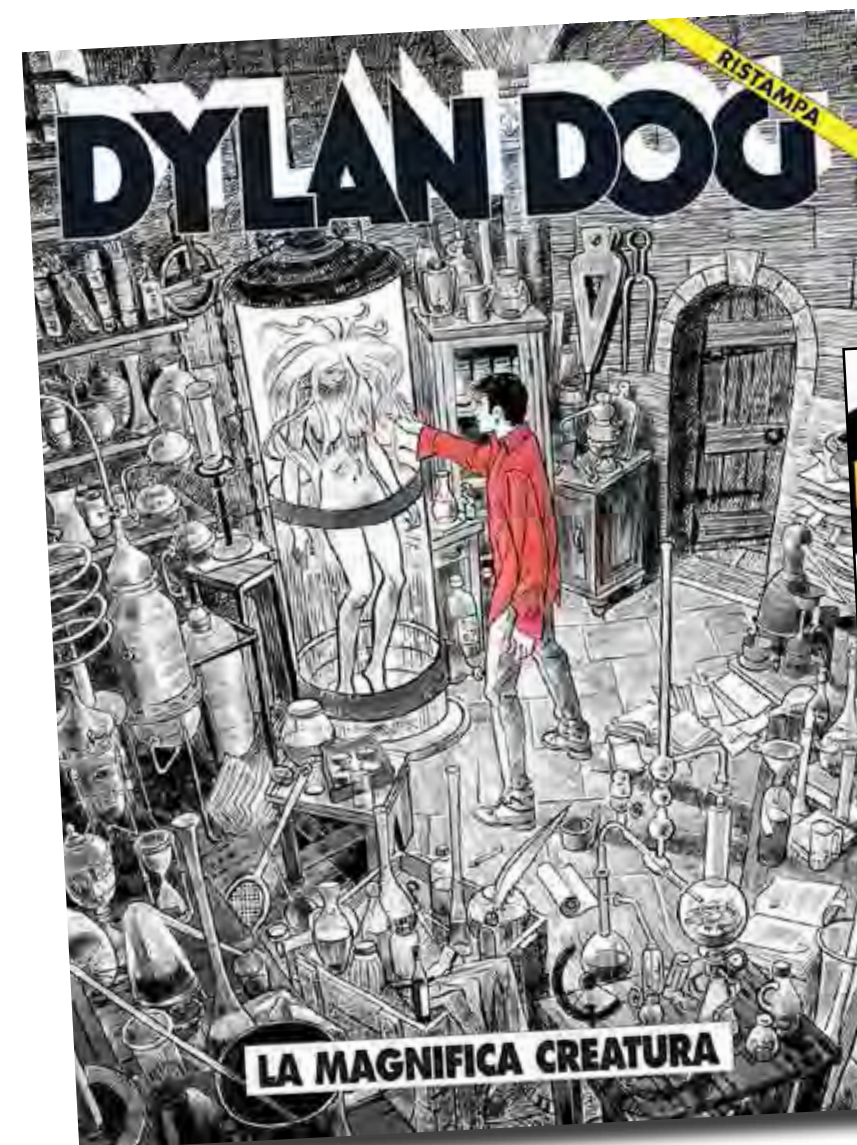
no sempre fatto più fatica rispetto ai prodotti Bonelli, probabilmente a causa della rivoluzione degli anni Ottanta, che cambiò così radicalmente il mondo dei comics che le serie anni Sessanta risultavano troppo datate per il pubblico "nuovo". Ciononostante, una collana come *L'Uomo Ragno Classic* resistette per più di 80 numeri tra **Star Comics** e **Panini**, e anche personaggi come *Devil* e gli *X-Men* ebbero i loro momenti di gloria in questo senso.

In più c'erano le raccolte: **Star Comics** e **Play Press** infatti, per le medesime motivazioni della Bonelli, rimandavano in edicola i propri albi ricopertinati a cadenza mensile.

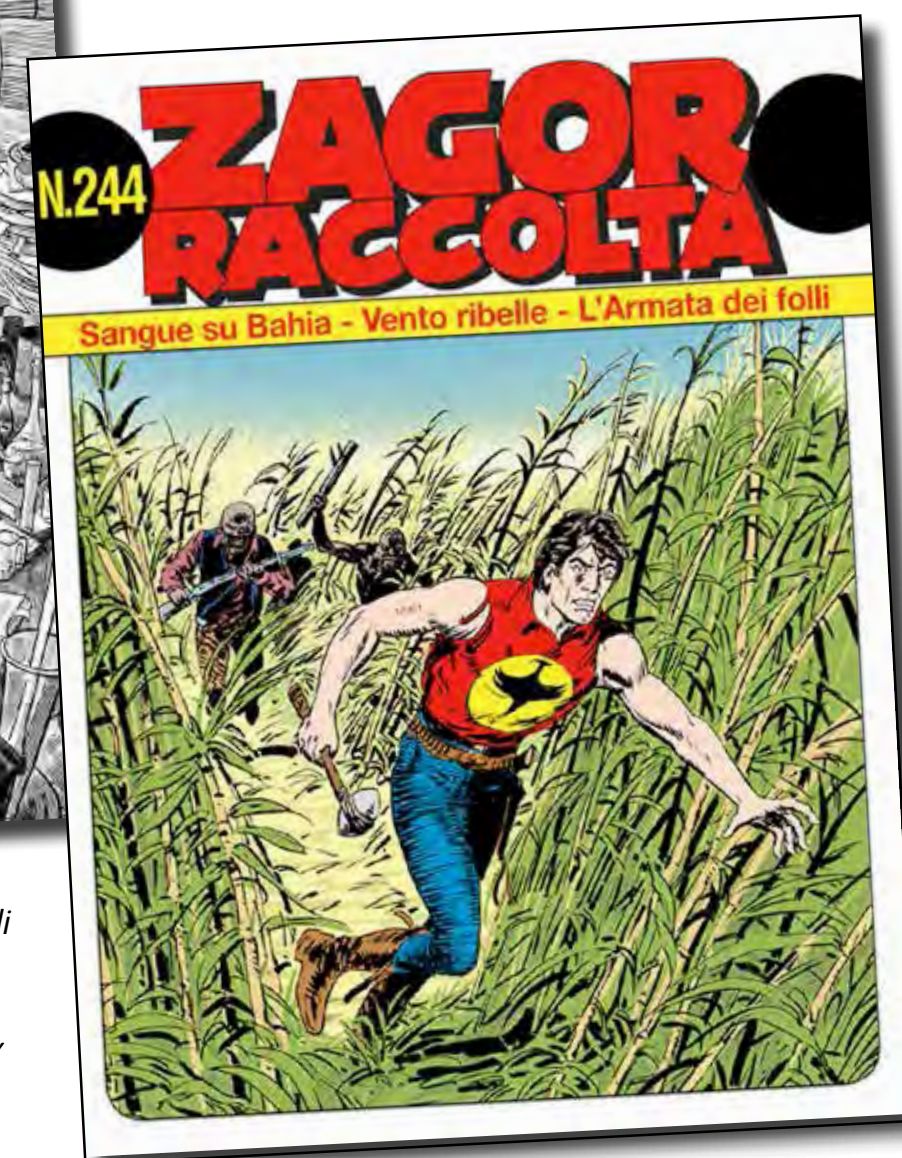
A un certo punto tutto cambiò.

Perché? E da quando?

Innanzitutto dobbiamo riavvolgere il nastro, fino ai mitici (tutti i decenni passati sono mitici per definizione...) anni Novanta: i tempi in cui non esistevano eBay e Amazon e le fiere erano pochissime e concentrate nelle grandi città. Se quindi volevi imbarcarti nel recupero di qualche arretrato dovevi spulciare i mer-



◆ Sopra il titolo, il numero 1 di *Tex Classic*, lanciato da Bonelli a inizio marzo: ripropone le primissime storie di Aquila della Notte, quelle griffate G.L. Bonelli e Galep; qui sopra, l'ultimo numero di *Dylan Dog Ristampa*, serie chiusa lo scorso gennaio, come anche il ricopertinato *Zagor Raccolta* (a destra).



catini dell'usato o attendere quei due o tre appuntamenti come *Cartoomics*, *Expocartoon* o *Lucca Comics* per dar fondo al portafoglio.

In alternativa, c'erano (appunto) le ristampe e le raccolte. È vero, non erano "come" gli **originali**, ma erano utili per colmare i buchi, e le compravi nella stessa edicola in cui trovavi gli altri albi.

Da lì a poco, l'avvento di internet travolse tutto, rendendo possibile a tanti collezionisti acquistare, vendere e scambiare i propri albi senza muoversi da casa. Di più: in parallelo, grazie ai **primi cinecomics**, il Fumetto iniziò ad "allargarsi" e a conquistarsi un posto sempre più importante nel settore dell'intrattenimento: anche le **manifestazioni a tema**, quindi, iniziavano a moltiplicarsi.

Per farla breve: la **vita del collezionista** divenne molto, molto **più facile**.

Mentre le ristampe Bonelli iniziavano quindi a perdere appeal (non aveva più senso aspettare che uscisse – chissà – *Tutto Zagor* quando, alla metà del prezzo di

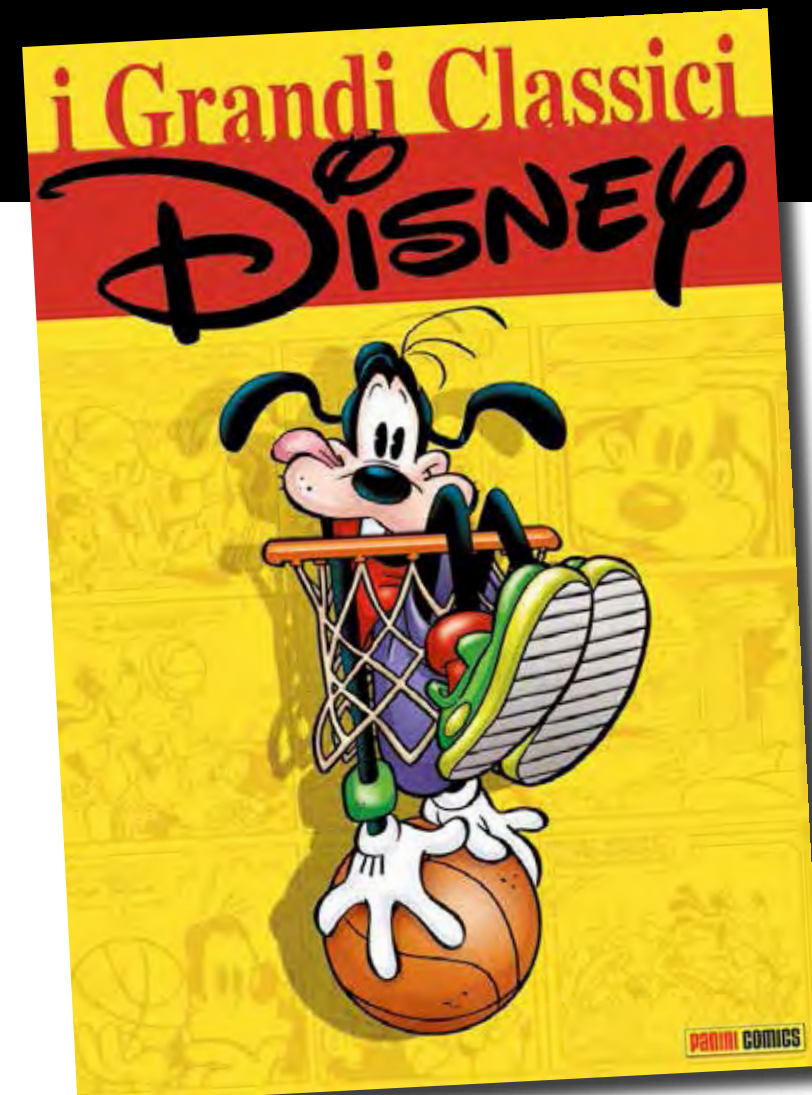


♦ La più longeva tra le collane di ristampe di fumetti Marvel in Italia: *L'Uomo Ragno Classic*, lanciato da Star Comics e proseguito da Panini per oltre 80 numeri.

copertina, potevi portare a casa quello stesso numero che cercavi in originale, seppur usato), quelle di materiale USA si spostavano sempre di più verso le fumetterie, con pubblicazioni rivolte essenzialmente ai fan, con un target (di prezzo e confezione del prodotto) decisamente diverso rispetto a quello delle edicole.

Il vero colpo di grazia arrivò nel **2007**, e coincise con una delle più azzeccate (vista *ex post*) mosse editoriali della Bonelli, che andò a ripercuotersi in tutto il resto della produzione fumettistica: l'uscita del primo numero della **Collezione Storica a Colori di Tex**, punto di partenza della "alleanza" tra fumetti e quotidiani, che continua ancora oggi.

La CSAC era un prodotto nuovo, sotto ogni punto di vista: il formato gigante, la colorazione digitale (anche se agli albori rispetto a quella attuale), la "rottura" con lo schema fisso *un numero-una storia*. Insomma, c'erano sì storie vecchie, ma proposte in un formato che le faceva apparire come se fossero nuove. Da qui partirono le più svariate iniziative, che andarono a coinvolgere praticamente tutti i generi del fumetto, e che



♦ Il nr. 15 della serie Panini/Disney *I Grandi Classici Disney*, una delle tante proposte di ristampa disneyana che da sempre predilige il sistema delle raccolte di storie selezionate per temi.

diedero (e tutt'ora danno) nuova linfa ad un settore che ormai sembrava aver fatto il suo tempo.

Siamo quindi di fronte ad una **nuova era per le ristampe**, in cui il lettore non si accontenta più di una semplice riproposizione, ma accetta il "compromesso" di comprare un prodotto datato a patto che l'editore ci metta **qualcosa in più** (oltre alle storie) per rendere l'albo appetibile: una cover ridisegnata, un formato diverso, il colore, l'apparato critico...

Più o meno lo stesso fenomeno accade nelle fumetterie e nelle librerie, in cui cartonati, *absolute*, *omnibus*, *masterworks* e affini la fanno ormai da padroni, pur rivolgendosi ad un pubblico diverso rispetto a quello delle edicole.

Dunque, delle ristampe "vecchia maniera" resistono solo quelle dei personaggi in assoluto più iconici del panorama italiano: **Tex** (con il *Tutto* e la *Nuova Ristampa*), **Dylan Dog** (che ancora ha il *Collezione Book*, il *Super Book* e la *Grande Ristampa*), **Diabolik** (con le già citate e ormai storiche *Diabolik R* e *Diabo-*

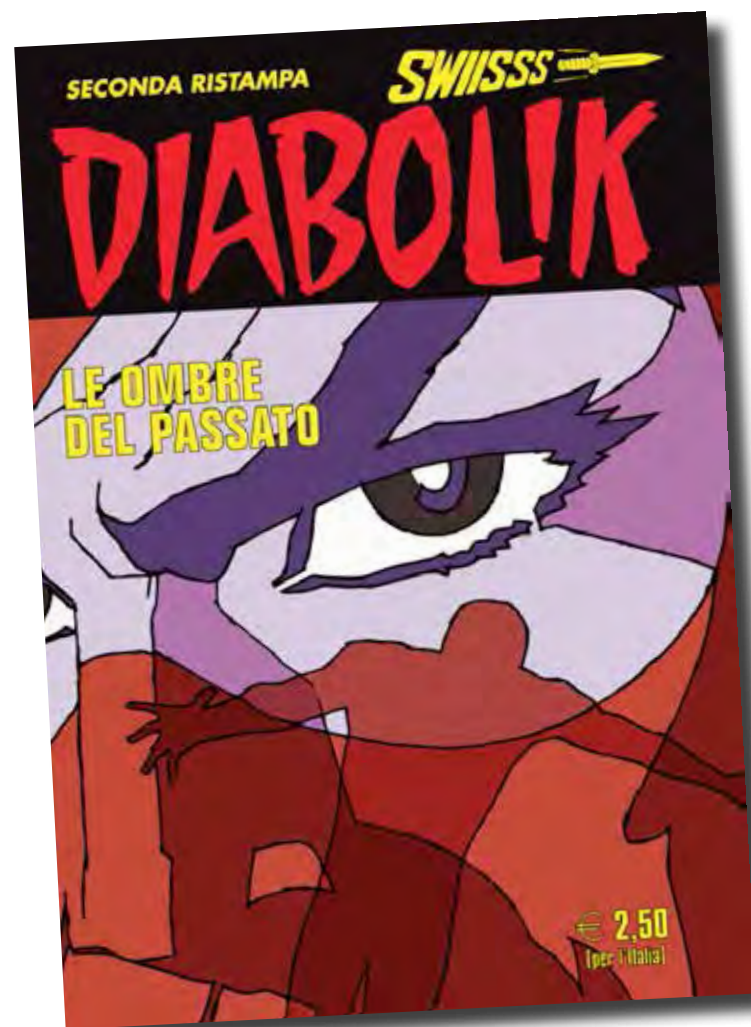
lik Swiss) e **eroi Disney** (con collane come *I Classici*, *I Grandi Classici* e *I Migliori Anni*), oltre ad **Alan Ford**, che alle periodiche raccolte in volume affianca la ristampa a colori.

Di più: Bonelli rilancia, proponendo in edicola **Classic Tex** (il cui primo albo prosegue la numerazione del vecchio *Tex Tre Stelle*, che così di fatto chiude per come era prima, partendo da 637), albo a colori di sole (per gli standard Bonelli) 64 pagine, che ripropone le care, meravigliose storie griffate **G.L. Bonelli** e **Galep**, a prezzo concorrenziale.

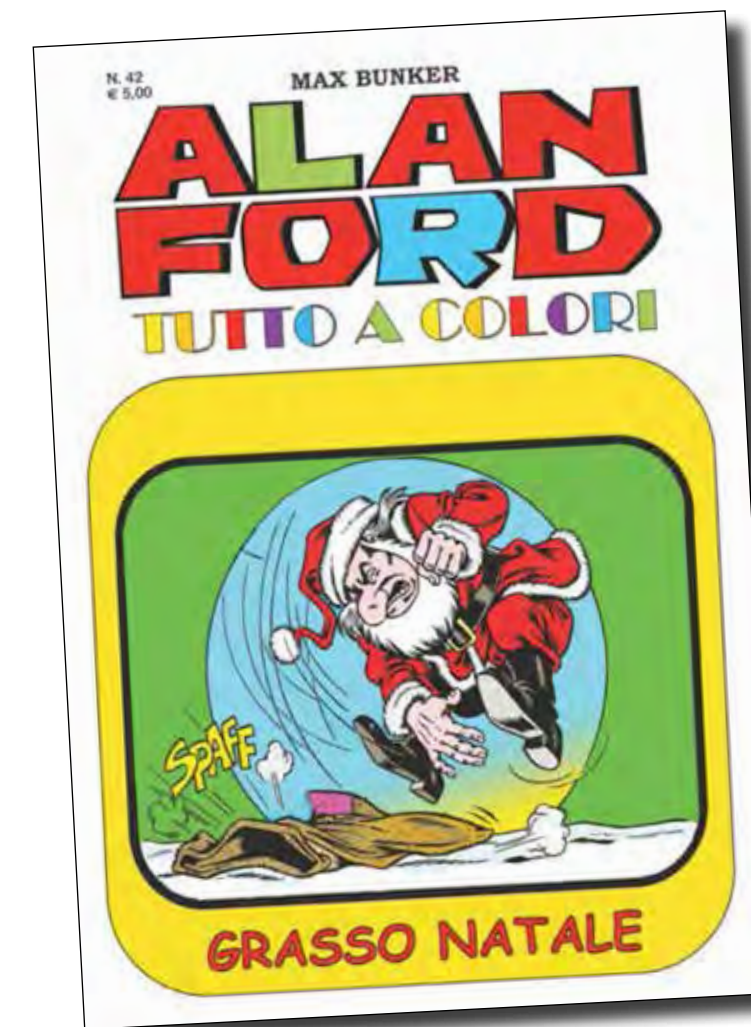
Più nulla da fare invece per le raccolte, perché manca la materia prima: gli albi resi dalle edicole spesso vanno direttamente al macero (orrore!) per tagliare i costi di distribuzione e stoccaggio...

Insomma, l'abbiamo capito: tutto è cambiato. Ma non abbiamo ancora capito **perché**.

O forse lo sappiamo, sotto sotto: basta guardare con quale criterio scegliamo **noi** gli albi che compriamo...



♦ Il nr. 275 di *Diabolik Swiss*, in uscita ad aprile: si tratta della seconda ristampa della serie del Re del Terrore, ormai "storica" a sua volta.



♦ La 1000VolteMeglioPublishing affianca alla serie regolare di *Alan Ford* la ristampa a colori degli episodi dell'epoca di Magnus&Bunker.



I Bonelli Kids

Ecco il nuovo esperimento di Casa Bonelli, che lancia una strip umoristica, rivolgendosi per la prima volta ai lettori più giovani e utilizzando la tecnica del web-comics.

Attenzione: i **Bonelli Kids** non sono gli eroi di via Buonarroti in versione giovane, ma di fatto... dei piccoli cosplayer! «I personaggi, un gruppo di ragazzini appassionati dei fumetti della Sergio Bonelli Editore, al punto di vestirsi come i protagonisti delle loro serie preferite e assumerne i nomi», spiegano da via Buonarroti, «fanno parte di un club davvero esclusivo. Pochi possono accedervi: non basta semplicemente abbigliarsi come gli eroi delle varie testate, ma occorre, cosa ben più difficile, rispecchiarne le caratteristiche psicologiche e fisiche. Giudice inappellabile dell'idoneità degli aspiranti è il disegnatore **Art**».

Gli autori sono **Alfredo Castelli**, **Tino Adamo** e **Sergio Masperi** (testi), **Luca Bertelè** (disegni) e **Manuela Nerolini** (colori). Potete seguire la serie giorno per giorno sulla pagina facebook

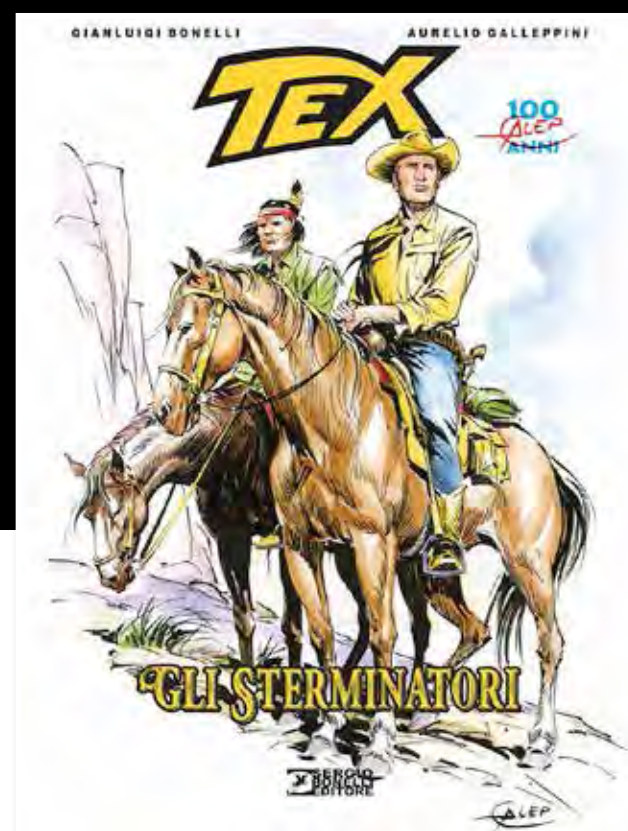
(Domenico Marinelli)

Aa.Vv.

Bonelli Kids

webcomic gratuito, Sergio Bonelli Editore

Facebook/Bonelli-Kids



Tex: Gli Sterminatori

Dall'ultima novità dei Kids a un super-classico, sempre in Casa Bonelli: ecco in edicola un bel volume per celebrare il **centenario della nascita del mitico Aurelio 'Galep' Galleppini**.

Via Buonarroti ripropone infatti la storica **Gli Sterminatori** (1971) per la sua collana dei **Romanzi a Fumetti di Tex**, con i testi – ovviamente! – di sua maestà **Gian Luigi Bonelli**: «Un albo davvero speciale, realizzato in occasione del centenario galleppiniano», spiega la sinossi. «Torna – in un volume di grande formato, cartonato e colorato per l'occasione – un imperdibile classico di GL Bonelli e Galep: *Gli sterminatori*, una storia visualizzata dal disegnatore di Casal di Pari nel pieno della sua maturità grafica».

Un corroborante tuffo nel passato della Serie A del Fumetto italiano.

(Domenico Marinelli)

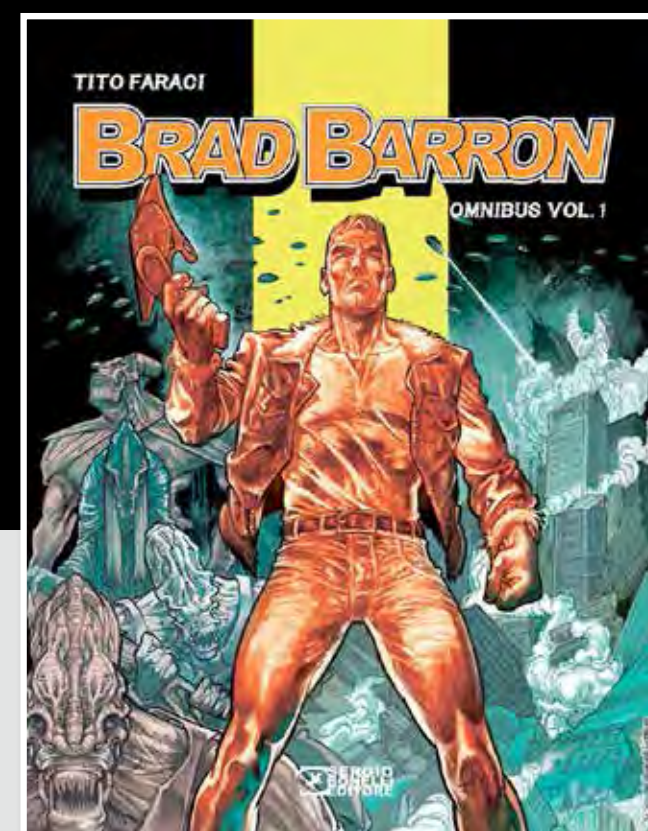
G.L. Bonelli & Galep

Tex: Gli Sterminatori

collana I Romanzi di Tex nr. 5

Sergio Bonelli Editore 2017,

in edicola, euro 6,90



Brad Barron Omnibus

Anni Cinquanta del secolo scorso. Giunto dalle lontane profondità dello spazio, un popolo alieno colonizza la Terra e rende schiavi i suoi abitanti. In questo scenario angosciante e terribile si muove **Brad Barron**, scienziato ed eroe di guerra, che dal giorno dell'invasione ha perso le tracce dei suoi cari. In un pianeta diventato terra di nessuno, in cui la sopravvivenza del singolo viene prima di tutto e in cui il terrore del nemico alieno sembra schiacciare ogni altro sentimento, Brad è un lupo solitario che combatte per la libertà.

È da qui che prende il via la storia di Brad Barron, il personaggio ideato da **Tito Faraci** che ha debuttato in libreria e fumetteria a metà marzo con il volume **Brad Barron Omnibus 1 di 3**.

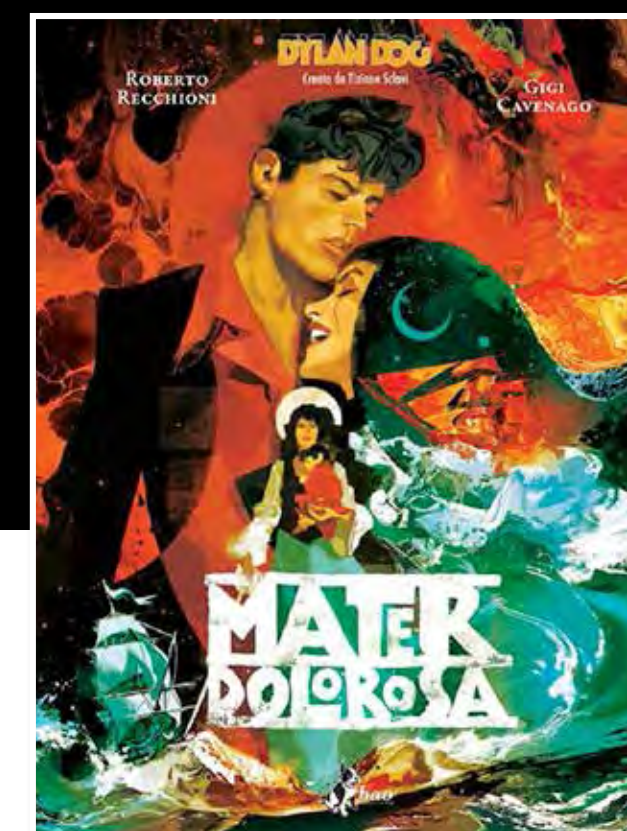
Pubblicata in 18 episodi a partire dal 2005, Brad Barron è stata la prima miniserie in assoluto di **Sergio Bonelli Editore** e ha segnato l'inizio di un grande cambiamento nella tradizione del fumetto popolare italiano. Una saga in tre volumi, ideata e scritta da Tito Faraci e disegnata da **Bruno Brindisi**, **Anna Lazzarini**, **Giancarlo Caracuzzo**, **Giovanni Bruzzo**, **Luca Raimondo** e **Alessandro Nespolino**. Copertina inedita firmata da **Fabio Celoni**.

(dall'Editore)

Tito Faraci e Aa.Vv., **Brad Barron Omnibus**

vol. 1, 592 pp. in b/n,

Sergio Bonelli Editore 2017, euro 25,00



Dylan Dog: Mater Dolorosa

Da **Bao Publishing**, ecco in libreria l'edizione in volume di **Mater Dolorosa**, l'albo del trentennale di **Dylan Dog**, firmato da **Roberto Recchioni** e da **Gigi Cavenago** (di cui abbiamo parlato diffusamente su Sbam! Comics nr. 30).

Il volume, disponibile dal 30 marzo, è pensato con due differenti cover, entrambe firmate dallo stesso Cavenago.

Roberto Recchioni, Gigi Cavenago

Mater Dolorosa

160 pp a colori, Bao Publishing 2017,

euro 20,00





Alla scoperta dei Promessi Sposi

Fino al 7 maggio 2017

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)

Quel ramo del lago di Como che volge... a Wow Spazio Fumetto! Il Museo milanese della Nona Arte apre le sue sale al capolavoro per antonomasia della letteratura italiana, rivelandocene tutte le versioni fumettate, cinematografiche e televisive. Dopo la visita, guarderete Renzo e Lucia con occhi diversi...

a cura di Stefania Quaranta

ALLA SCOPERTA DEI *Promessi Sposi* TRA FUMETTO, CINEMA, TV E LETTERATURA



Non sarà purtroppo ricordato come un evento di grandissimo richiamo popolare, quello del pomeriggio di sabato 25 febbraio 2017, giorno di inaugurazione della nuova mostra proposta da **Wow Spazio Fumetto** a Milano. Ma non c'è purtroppo da sorprendersene: troppe le ruggini che il semplice nome dei **Promessi Sposi** risolveva dai ricordi scolastici più o meno remoti di ciascuno. Le ore di studio passate ad esaminare il perché e il percome della pavidità di **don Abbondio**, dell'irruenza di **Renzo**, della malinconia di **Lucia**, dell'arroganza di **don Rodrigo**, della santi-

tà di **padre Cristoforo**, della conversione dell'**Innominato**, eccetera eccetera, hanno lasciato un segno indelebile in tutti noi.

Così, anche l'inaugurazione di una mostra – sia pure fumettosa – dedicata al romanzone di **Alessandro Manzoni** rischiava di lasciare freddini i più (come effettivamente è andata).

Ma state tranquilli: avete tutto il tempo di ricredervi e di recuperare, visto che la mostra sarà visitabile fino al **prossimo 7 maggio**. E non ve ne pentirete. Anzi: rivedrete le vostre idee sui *Promessi Sposi*, scoprendo un romanzo "nuovo" e una storia diversa. E vi spieghiamo perché.

Potrete rifarvi gli occhi con **copie ottocentesche del romanzo**, scoprire la **Milano del Seicento** riportata a quella di oggi, e con essa la grande rivelazione: Manzoni volle realizzare un **romanzo illustrato**.

Sissignori: proprio quanto di più diverso dal poderoso tomo che vi figurate nella capoccia al sentir declamare *Addio monti sorgenti dall'acque...*

Manzoni ha dunque inventato non solo l'accezione moderna del termine "romanzo", ma anche il concetto stesso di racconto illustrato, qualcosa cui oggi siamo più che abituati e che è certamente pa-

rente stretto della nostra Nona Arte preferita, ma che prima di allora nessuno aveva mai ipotizzato. Al punto che il cupo nobiluomo milanese, tra un racconto sull'Adelchi e un *Ei fu* di sguincio, ha trovato pure il tempo di fare un vero e proprio casting di illustratori per cercare quello giusto per Renzo e Lucia, manco fosse nell'*artists' alley* di una fiera fumettosa di oggi!

Cerca che ti ricerca, **Don Lisander** scelse alla fine l'artista torinese **Francesco Gonin**, all'epoca giovane e sconosciuto, e che ha finito con l'essere l'autore di quelle illustrazioni che ormai fanno parte



dell'immaginario collettivo sul tema dei *Promessi Sposi*.

Ma la Wow-mostra non è solo Storia "seria", quella con la S maiuscola. È anche storia di popolo e di costume: infatti passa in rassegna film, fotoromanzi e sceneggiati tv, quelli che fecero passare alla storia **Nino Castelnuovo** che saltava la staccionata o **Salvatore Nocita** che raccolse tutto il meglio degli attori italiani anni Ottanta per la sua opera,

passando per la grandiosa parodia del **Trio Solenghi-Marchesini-Lopez** e la versione ultra-ristretta degli **Oblivion**.

Ma – ancora – visto che siamo a Wow Spazio Fumetto, la parte del leone in questa mostra la fa giustamente lo Spettacolo Disegnato, quello che fa sobbalzare i cuori a nuvolette di noi *Sbam*-fans. Infatti, possiamo passare dalle tavole storicissime di **Domenico Natoli** degli anni Cinquanta (nate





per pubblicizzare la Magnesia San Pellegrino!), alle opere successive di artisti quali **Michele Gazzarri**, **Sergio 'Diabolik' Zaniboni**, **Aldo Di Gennaro** e **Bruno Faganello**. Fino al grandioso **Paolo Piffarero**, del quale sono esposti tutti gli originali della sua incredibile versione fumettata del romanzo, sui testi di **Claudio Nizzi** per *il Giornalino* nel 1984. Il giovane **Alessandro La Monica** si è invece concentrato sulla **Monaca di Monza**, con il suo fumetto realizzato per la precedente mostra monzese dei mesi scorsi (ne parlavamo già su *Sbam!* nr. 30, per una precedente esposizione).

E poi ci sono le **parodie** (proprio il tema portante di questo stesso numero della vostra rivista digitale preferita), visto che nei decenni si sono promessi in matrimonio proprio tutti: i **Paperi** (disegna-



ti dal miglior **Giulio Chierchini** di sempre), i **Topi** (affidati alla matita di **Franco Valussi**), i **Diavoli** (Geppo e Fiammetta divisi da Satana per mano del sempre eccellente **Sandro Dossi**), la banda di **Alan Ford** (da **Max Bunker** e **Dario Perucca**) e perfino i **Flinstones**, che hanno pietrificato Manzoni grazie a **Carlo Peroni**.

Rimangono invece a tutti gli effetti i Renzo e Lucia originali quelli proposti da **Marcello Toninelli**, che però li rivisita in un modo davvero peculiare... Tornando a bomba: vi siete persi l'inaugurazione? Poco male: speriamo di avervi convinti a rimediare!



Prosit!



Questo 2017, a dispetto della cabala, è un anno importante per la vostra affezionatissima *Sbam*-redazione di quartiere e per me in particolare. Rappresenta infatti addirittura un triplice anniversario significativo:

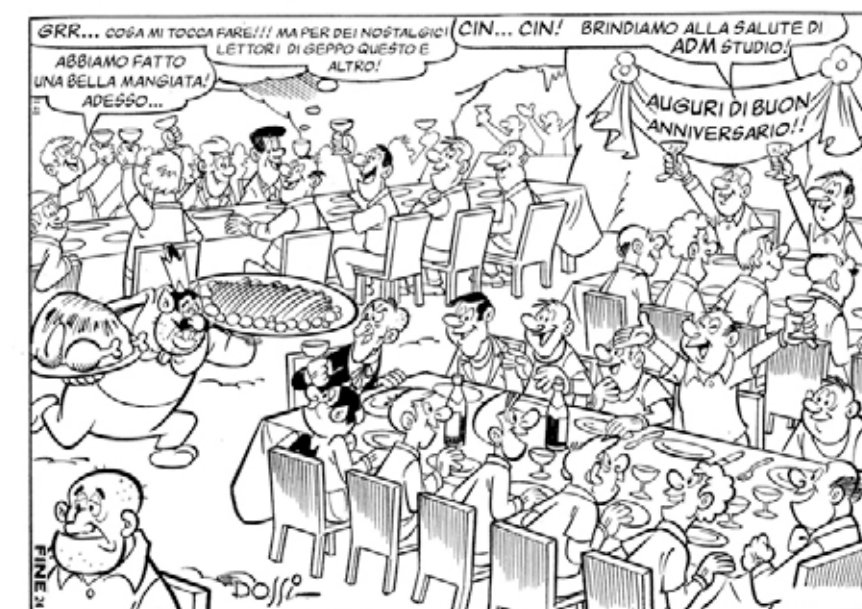
- **25 anni fa**, nasceva lo studio di grafica e consulenza editoriale **ADM Studio**;
- **10 anni fa**, lo stesso studio ampliava la sua attività con la vostra Casa editrice preferita, **ADM Editore**;
- **5 anni fa**, ADM Editore lanciava il primo numero di ***Sbam! Comics***, la più bella rivista digitale bimestrale gratuita *A fumetti e SUI fumetti* che si sia mai vista (siete d'accordo, vero?!).

25-10-5: quasi quasi possiamo giocarci al Lotto, ma nel frattempo, per festeggiare, abbiamo rinnovato e rilanciato il **sito di ADM Studio**, in modo da spiegare a tutti al meglio la nostra poliedrica attività. Vi invito ovviamente a visitarlo: www-adm-studio.it

Ma soprattutto **voglio ringraziare personalmente** uno a uno tutti coloro che sono stati con noi lungo questa avventura. Primi fra tutti voi, *Sbam*-fans del nostro cuore: grazie di esistere! Cin Cin!

Antonio Marangi

P.S. E grazie anche a **Laura Stroppi** per il disegno in alto e a **Sandro Dossi** per il "banchetto geppiano" che vedete sotto.



FACCE DA COMICS

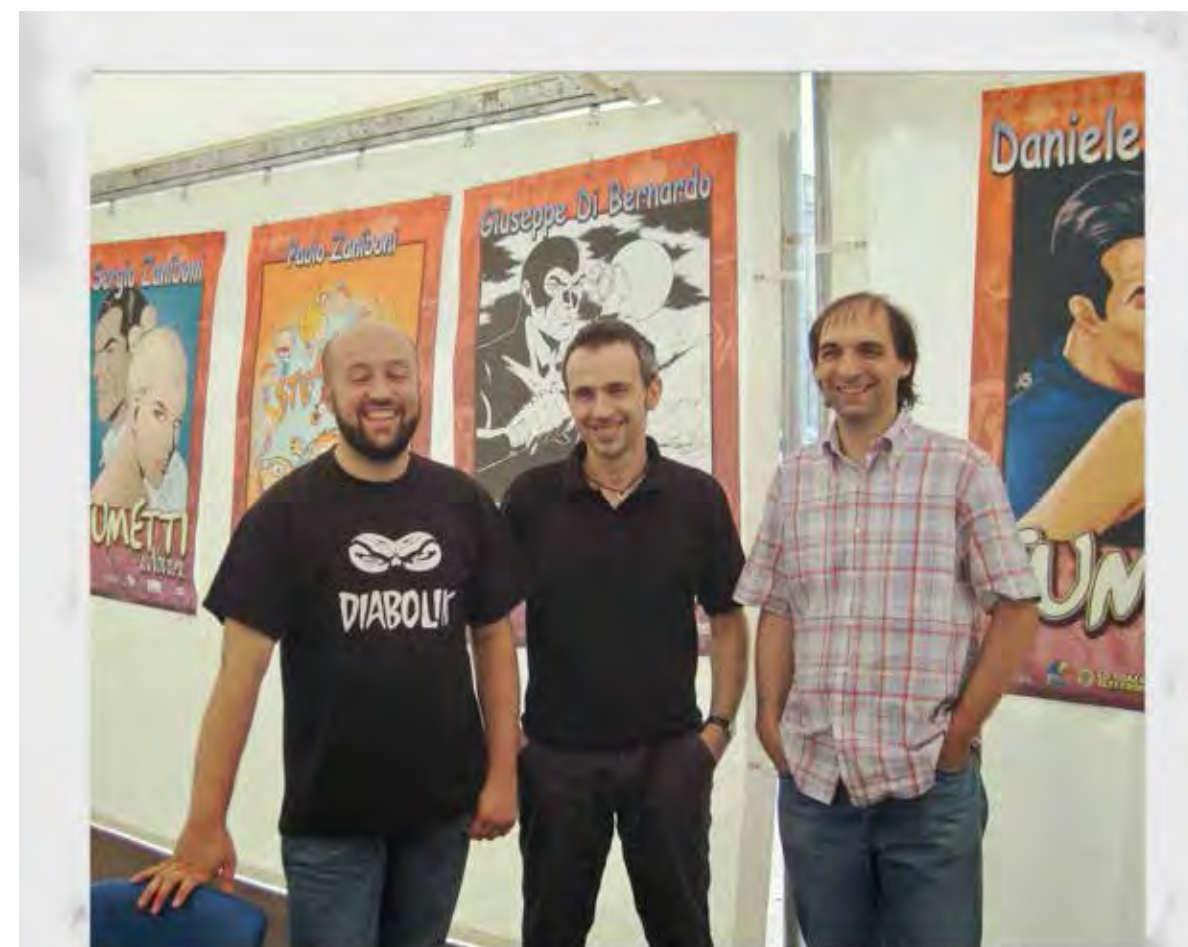
Adriana Roveda



Una nuova rubrica per Sbam!:
Adriana Roveda ci propone
alcune delle sue "Facce
da Comics", scatti fotografici
che immortalano gli artisti
della Nona Arte. Come quelli
raccolti nel suo volume, edito
da Allagalla (www.allagalla.it)



Sergio Bonelli e Moreno Burattini Stradella 2010



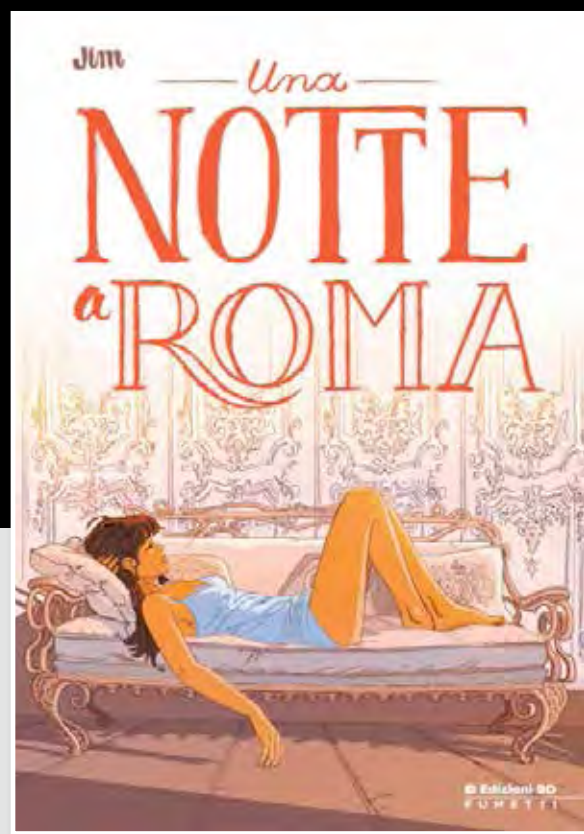
Daniele Statella Giuseppe Di Bernardo
Beniamino Del Vecchio 'Fumetti a
Novara 2009'



Con Angelo Stano Ivo Milazzo Giancarlo Alessandrini
'Albissola Comics 2012'



Silvina Pratt e Lele Vianello 'Fiera del Fumetto di Lugano 2011'



Una notte a Roma

Cosa succede quando il vostro amore dei vent'anni si ripresenta a risvegliare la vostra passione passata, e a ricordarvi una promessa ormai sopita? **Raphael**, il protagonista di **Una notte a Roma**, lo scopre la notte del suo quarantesimo compleanno, quando trova tra i regali dei suoi amici una misteriosa videocassetta anonima. Il tempo di recuperare un videoregistratore ormai fuori moda e un filmato dei suoi vent'anni insieme al suo amore di allora, **Marie**, comincia a scorrergli davanti agli occhi. I due giovani nel video si promettono di vedersi a Roma, per una notte, di nuovo insieme, per il loro quarantesimo compleanno, non importa dove gli anni li abbiano portati nel frattempo.

In questa graphic novel l'autore mette in campo i tabù e le passioni che riguardano l'amore: dai sogni di giovinezza al tradimento, alla fedeltà, passando per le tentazioni e i ricordi di una vita passata al fianco di un grande amore.

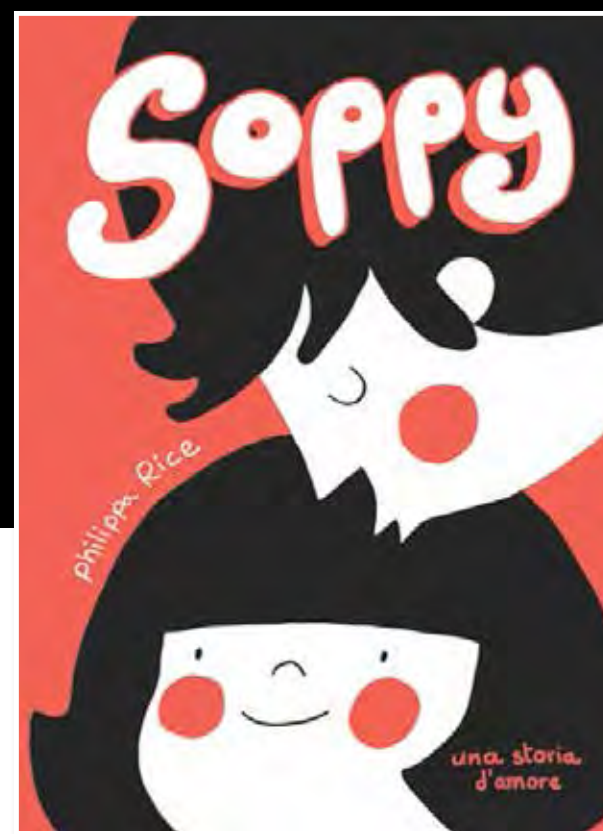
Le Figaro ha acclamato Una notte a Roma come il lavoro migliore di **Jim** (**Thierry Terrasson**).

(dall'Editore)

Jim

Una notte a Roma

208 pp, brossura, Edizioni BD 2017,
euro 18,00



Soppy

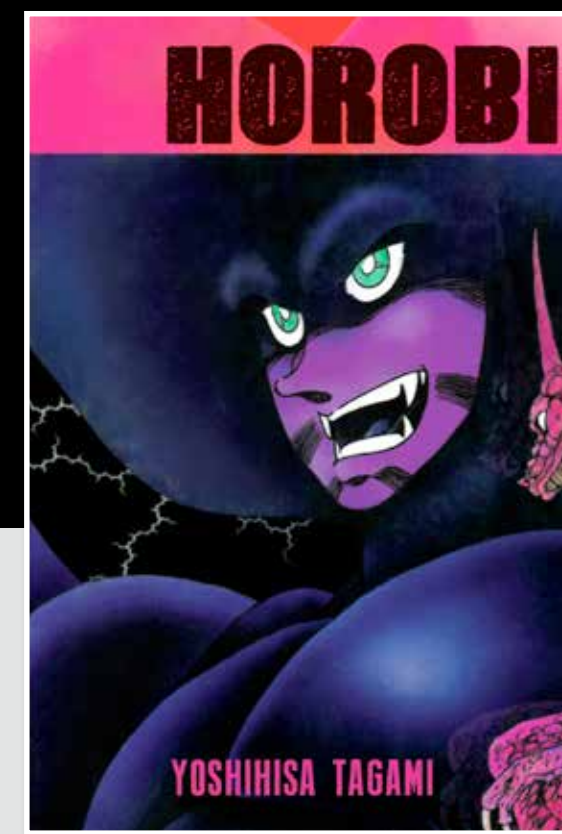
Tra vignette e illustrazioni, il racconto dell'amore e della vita di coppia, attraverso i piccoli (e spesso romantici) gesti quotidiani. Guardare un film accoccolati sul divano, appianare un piccolo litigio con un milkshake alla vaniglia, superare una giornata no con un abbraccio: i gesti della quotidianità condivisi con la persona amata sono il tema al centro di **Soppy**, volume che raccoglie le splendide vignette e illustrazioni di **Philippa Rice**, disponibile in libreria e fumetteria da febbraio nell'edizione italiana di **Edizioni BD**. Immagini semplici ma estremamente toccanti e immediate che raccontano la vita di ogni giorno di una giovane coppia, dal primo appuntamento all'inizio della convivenza, quando persino una bolletta – che riporta però i nomi di entrambi – può sembrare romantica.

Ed è proprio la vita reale con il suo compagno la fonte di ispirazione di Philippa Rice: una narrazione tenera – ma realistica al tempo stesso – sul come ogni momento del giorno si possa riempire di significati se trascorso in compagnia di chi si ama. Perché il vero amore non è solo nei grandi gesti romantici, ma a volte sta nel consolare qualcuno il cui tè è diventato troppo freddo o nel leggere sotto lo stesso piumone.

(dall'Editore)

Philippa Rice, **Soppy**

120 pp, brossura, Edizioni BD 2017,
euro 12,00



Horobi Jumbo Edition

Da **Yoshihisa Tagami** il ritorno di un capolavoro horror in formato jumbo. **Goen** è lieta di riproporre al pubblico italiano, in due corposi volumetti, uno dei manga horror più amati degli anni Novanta: **Horobi**.

Shuichi Aiga, **Zen Amako** e **Shoko Yobuno** sono tre ragazzi le cui vite sono destinate a incrociarsi per colpa di due sette segrete, **Satori** e **Yamato**, in lotta tra loro al fine di controllare o uccidere la prossima venuta di un messia che pare essere il più potente esper di tutti, e per controllare un artefatto antico in grado di salvare l'umanità da **Horobi**, il Dio della Distruzione.

La serie cult di Yoshihisa Tagami è di nuovo in libreria. Il secondo e ultimo volume è previsto in uscita il prossimo luglio.

(dall'Editore)

Yoshihisa Tagami

Horobi Jumbo Edition

vol. 1 (di 2), collana **Cult Collection**,
512 pp b/n e colori,
Edizioni RW/Goen 2017, euro 14,95



Doraemon Color Edition

Come annunciato a Lucca Comics & Games 2016, finalmente l'azzurro gattone alieno è di nuovo in azione in **Doraemon Color Edition**, la prima edizione interamente a colori del celeberrimo manga di **Fujiko F. Fujio**.

Si tratta di un'antologia che raccoglie con cura filologica e per la prima volta, in volumi di grande pregio, degli episodi, inediti in Italia, originariamente a colori nella loro prima pubblicazione su rivista. La serie è partita in edicola, fumetteria e Amazon da febbraio.

La sinossi: arrivato dal futuro per impedire al giovane **Nobita**, impacciato e scansafatiche, di commettere gli errori di cui i suoi discendenti dovranno altrimenti pagare le conseguenze, Doraemon cerca con i mezzi più disparati e fantasiosi di risollevare le sorti del suo maldestro "assistito"... Chissà quali mirabolanti magie avrà in serbo? Tenetevi pronti, perché il popolarissimo gattone spaziale blu e i suoi amici si scateneranno come non mai.

(dall'Editore)

Fujiko F. Fujio

Doraemon Color Edition

volume 1, 160 pp a colori,
Star Comics 2017, euro 6,90

BEKA & POUPARD

Quest'anno, in occasione del *Sei Nazioni*, la febbre della palla ovale divampa non solo in tv, ma anche in edicola! Merito della spassosa e "implacabile" serie francese allegata al *Corriere dello Sport* e *Tuttosport*: un fumetto finora inedito in Italia, ma che in patria è da tempo un vero best seller. Doveroso, quindi, fare quattro chiacchiere con gli autori...



RUGBYMEN

Da sempre il *Torneo Sei Nazioni*, la prestigiosa competizione che vede la nazionale italiana confrontarsi con quelle di Francia, Inghilterra, Irlanda, Scozia e Galles, rappresenta uno degli appuntamenti più attesi dagli **appassionati di rugby**. Quest'anno, poi, tutti coloro che, oltre alla palla ovale, amano anche il buon Fumetto umoristico, hanno un motivo in più per sorridere. In concomitanza con la prima giornata del Torneo, infatti, è approdata nelle edicole **Rugbymen**, serie di culto francese finora inedita in Italia, resa finalmente disponibile per il sollazzo dei lettori del Belpaese in allegato ai quotidiani *Corriere dello Sport* e *Tuttosport*. Si tratta, per chi non lo conoscesse, di un fumetto che in Francia l'editore **Bamboo** pubblica con crescente successo fin dal 2005, capace di vendere oltre due milioni di

di Marco De Rosa

copie e di dare origine anche a una fortunata serie di romanzi illustrati per ragazzi. L'edizione italiana, curata da **Compagnia del Fumetto** e da **Excalibur**, la ripropone integralmente in dodici albi settimanali, grazie ai quali stiamo apprezzando tutte (ma proprio tutte...) le spassose (dis)avventure della squadra di rugby di **Paillar**, località immaginaria del sud della Francia dove «anche le rotonde stradali sono ovali».

A raccontarcele, la penna sbarazzina degli sceneggiatori **Bertrand Escaich** e **Caroline Roque**, più noti con lo pseudonimo "collettivo" di **BeKa**, e la matita del disegnatore **Alexandre Mermin**, in arte **Poupard**, il cui stile si inserisce a pieno titolo nella migliore tradizione della bande dessinée umoristi-

ca. Il vostro ardito *Sbam*-redattore ha quindi deciso di varcare (virtualmente) le Alpi per conoscerli meglio.

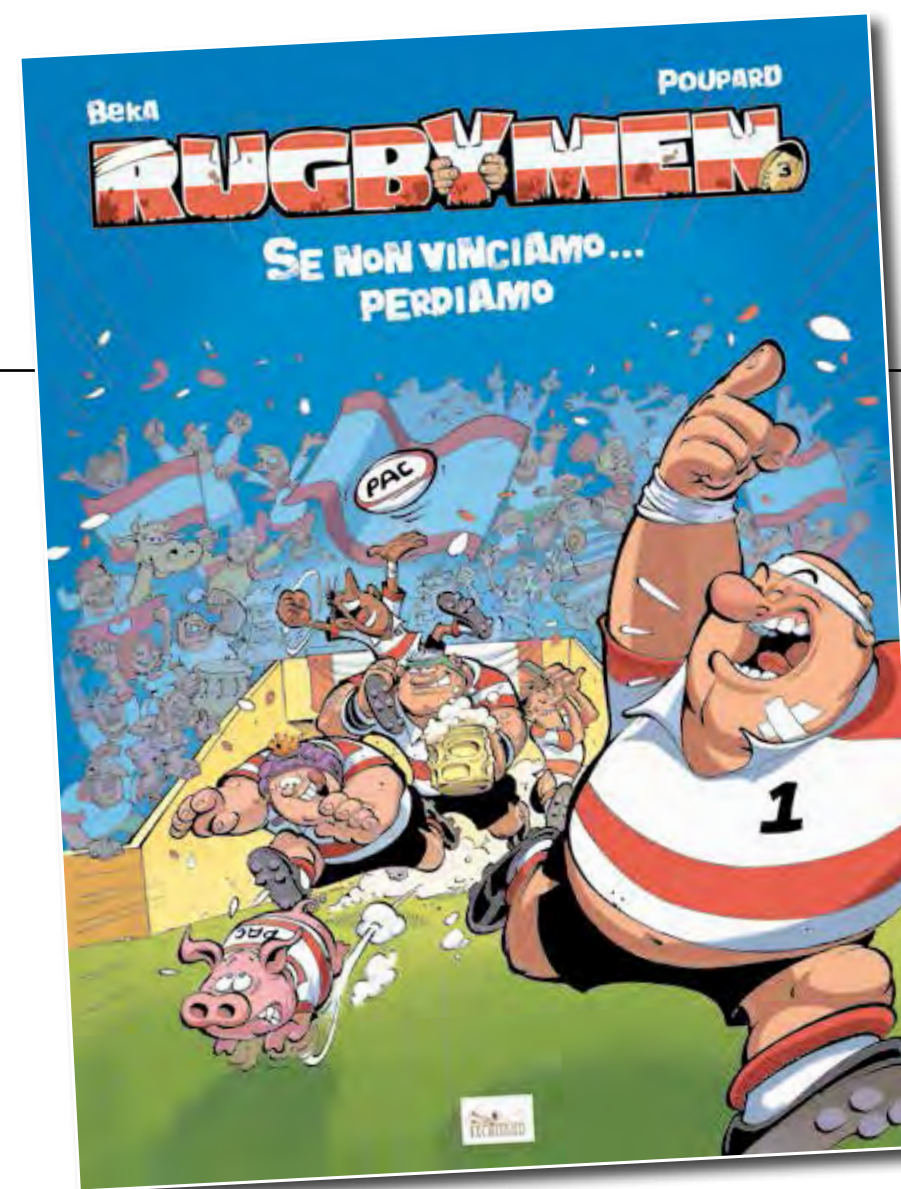
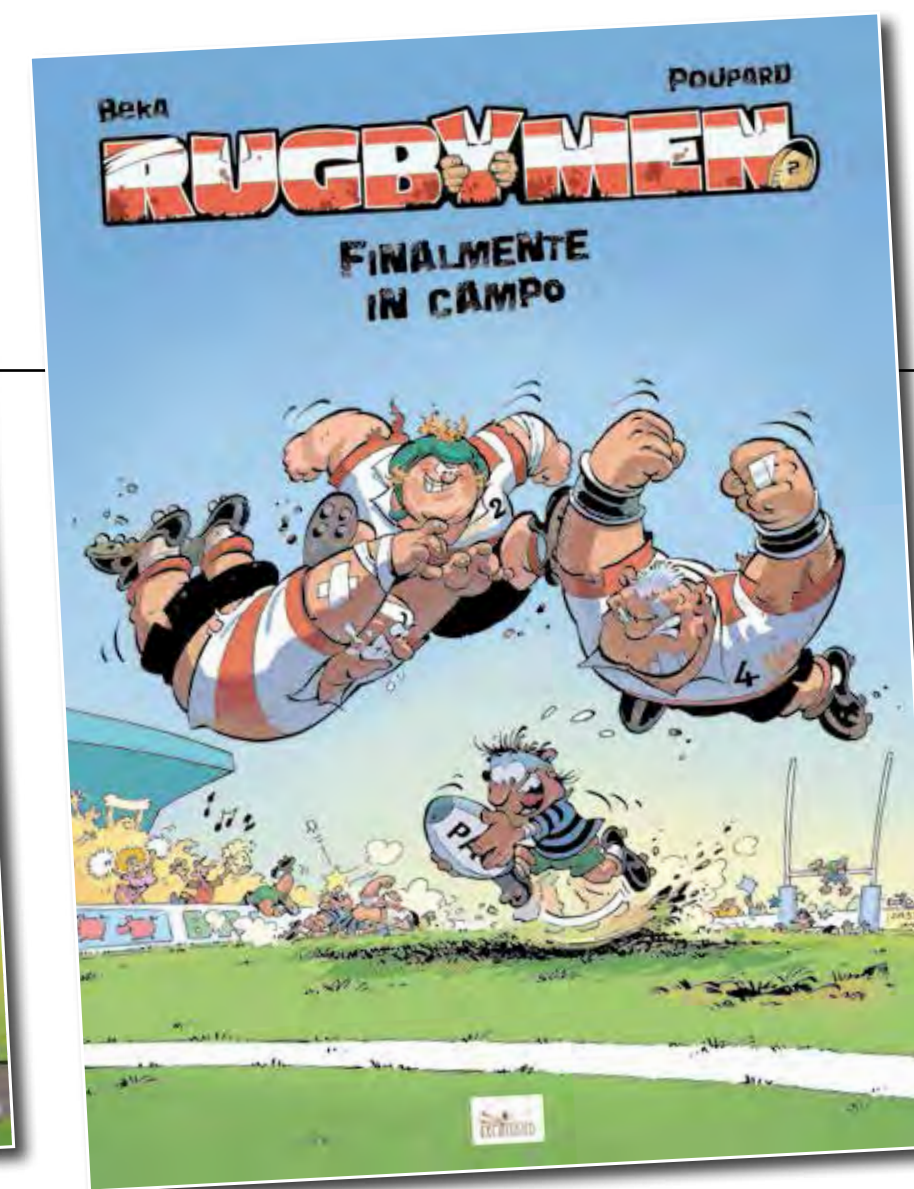
Presentatevi ai nostri lettori: come e quando avete esordito nel mondo della bande dessinée? E, prima di Rugbymen, quali sono state le tappe principali della vostra carriera?

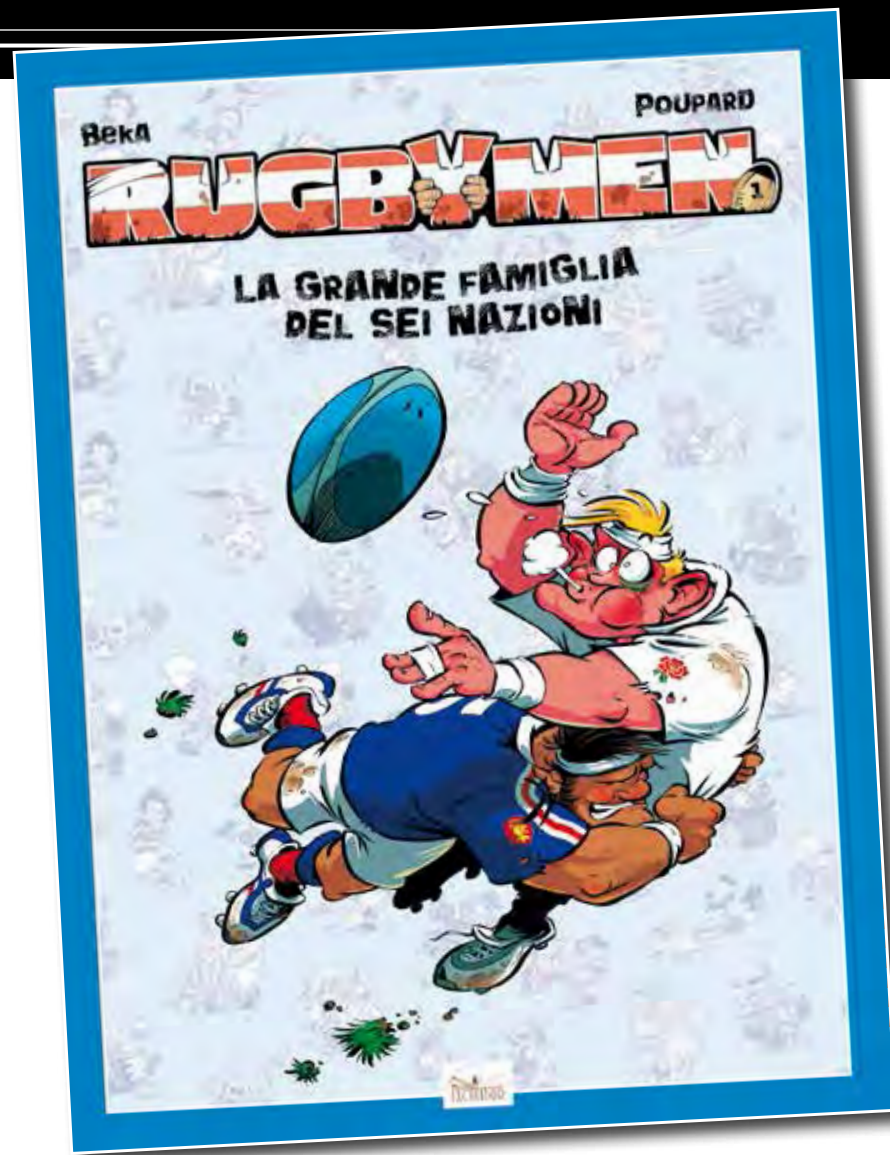
BeKa/Bertrand: ho cominciato a scrivere e disegnare i primi fumetti all'età di sei anni... e da allora non ho mai smesso! In pratica, mentre i miei compagni passavano i pomeriggi giocando a rugby, io li trascorrevi immaginando storie.

BeKa/Caroline: io, invece, ho passato l'infanzia letteralmente immersa nella lettura, mentre i fumetti li ho scoperti a scuola, dove ho anche incontra-

to Bertrand. Insieme, abbiamo iniziato a inviare le nostre storie a diversi editori mentre ancora eravamo studenti di scienze. E dopo un paio di lavori per Vents d'Ouest e Pointe Noire, siamo entrati nel team di Bamboo Edizioni, sotto la direzione di Olivier Sulpice. Lì abbiamo, tra le altre cose, creato la serie *Dance Class* con il disegnatore Crip. E a proposito di disegnatori, un momento fondamentale della nostra carriera è stato senza dubbio l'incontro con Poupard, alla fiera del libro di Nancy.

Poupard: ho iniziato a lavorare a 20 anni, come caricaturista e vignettista sulla stampa locale di Grenoble. A 23, ho vinto il primo premio a un concorso internazionale di cartoni animati a Charleroi, in Belgio. A 27 ho pubblicato il mio primo fumetto per l'editore Vents d'Ouest, mentre a 34 ho iniziato a col-





laborare con Bamboo. Due anni dopo, nel 2005, ho cominciato a disegnare Rugbymen.

BeKa, avete sempre lavorato a quattro mani o avete firmato qualcosa anche "in solitaria"? E come nascono le vostre storie? Vi dividete in qualche modo i compiti (soggetto, sceneggiatura, dialoghi...), oppure fate tutto insieme?

BeKa: Bertrand ha sceneggiato diversi albi da solo per Bamboo, tra cui Chinn, che nel 2009 è stato premiato dagli studenti al festival di Angoulême. Nel frattempo, Caroline ha scritto nuovi adattamenti per la serie di romanzi per ragazzi Les Petits Rugbymen. In generale, preferiamo affrontare insieme tutte le fasi del lavoro di scrittura, anche se poi ciascuno ha il suo campo d'azione preferito: Bertrand ama lavorare sulla sceneggiatura e sui giochi di parole, mentre Caroline è responsabile della documentazione, della rifinitura dei dialoghi e crea le situazioni più originali.



Come è nata l'idea di Rugbymen?

BeKa: noi siamo cresciuti in una zona in cui il rugby fa parte della vita di tutti i giorni. Abbiamo quindi sempre pensato che questo sport, con tutto il mondo che gli ruota attorno, sarebbe stato il soggetto ideale per un fumetto divertente. E quando Olivier Sulpice, il nostro editore, ci ha detto di voler sviluppare una serie proprio sul rugby, ne abbiamo subito parlato con Poupard. Pochi mesi dopo, Rugbymen era una realtà.

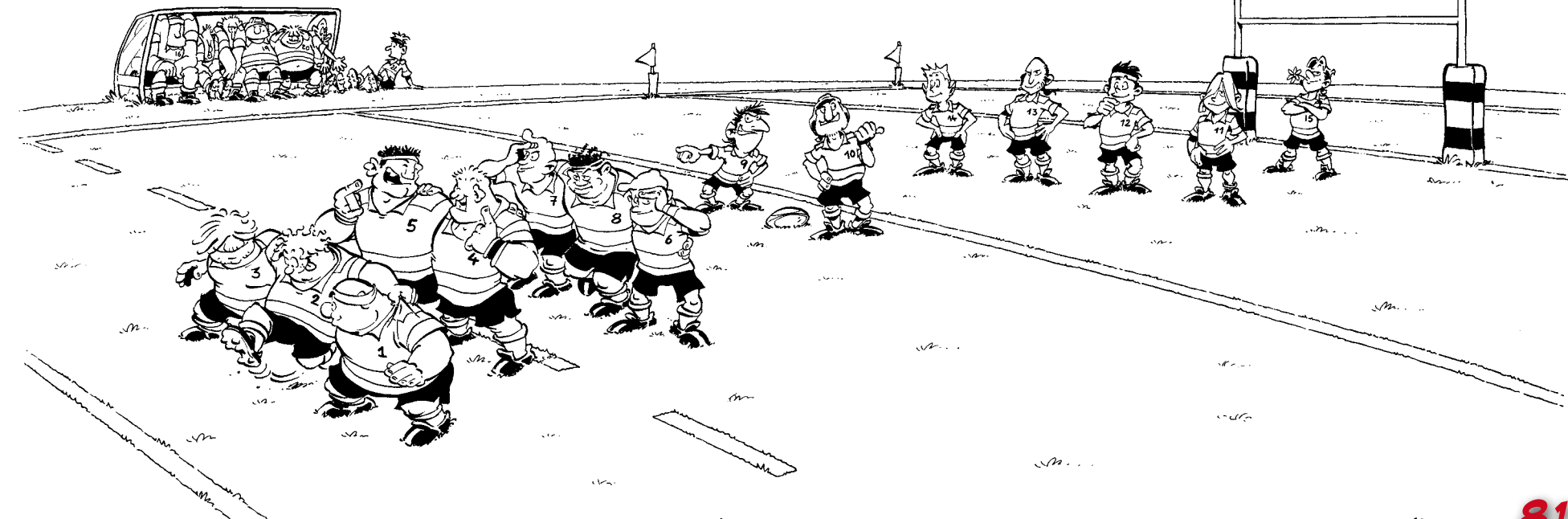
Poupard: quando Bertrand e Caroline mi hanno chiesto di provare con loro questa nuova avventura, ho immediatamente adorato l'idea. E oggi, dodici anni dopo, non me ne sono ancora pentito!

Dalla lettura del fumetto traspare una grande conoscenza e rispetto per la palla ovale. Siete tifosi di rugby? O lo siete diventati dopo aver iniziato a lavorare sulla serie? E che cosa vi affascina di questo sport?

BeKa: non siamo, in senso stretto, sostenitori di una squadra particolare, ma abbiamo sempre vissuto circondati da parenti o amici che erano giocatori e tifosi di rugby. Nel sud della Francia è una specie di religione. Tuttavia, scrivendo il fumetto abbiamo riscoperto questo sport attraverso incontri sorprendenti con ex giocatori e professionisti. Così, alla fine, siamo diventati tifosi accaniti della nazionale francese di rugby femminile, che è davvero incredibile!

Poupard: prima di iniziare a disegnare la serie, ero solamente un tiepido appassionato di rugby. Non un giocatore, ma un semplice tifoso che aveva voglia di condividere dei bei momenti con gli amici. Il fumetto mi ha costretto ad approfondire la mia conoscenza e la mia attenzione nei confronti di questo sport, ma alla fine rimango un dilettante, solo un po' più informato di prima. Difficile, poi, dire con precisione che cosa mi affascina del rugby: di certo il suo lato umano, il carattere dei giocatori e l'attitudine al divertimento e al rispetto che si esprime nel rito del terzo tempo. E poi un certo codice "d'onore" che vige tra i giocatori e i fan. Tutte cose che sento assai vicine al mio modo di pensare.

Nel raccontare e disegnare le gesta dell'immaginario Paillar Athletic Club e dell'ambiente che lo circonda, vi siete ispirati a personaggi e situazioni reali o avete lavorato totalmente di fantasia?



BeKa: non ci siamo ispirati a personaggi specifici e reali, perché volevamo che i nostri eroi rappresentassero dei cliché o dei particolari caratteri ricorrenti nel mondo del rugby, ma non che richiamassero veri giocatori riconoscibili dal pubblico. Le situazioni reali di gioco, apprese attraverso i racconti di amici e giocatori, sono invece state una grande fonte di ispirazione.

Poupard: la realtà mi ha di certo ispirato, ma ho evitato deliberatamente di riprodurre un giocatore particolare o un luogo specifico, a meno che lo script non lo richiedesse. Mi sono quindi basato soprattutto su stereotipi: grandi e grossi i giocatori in prima linea, piccolo e tignoso il capitano, bellino l'estremo.

Se vi chiedessero di descrivere Rugbymen con un solo aggettivo, lo definireste un fumetto sportivo o umoristico?

BeKa: è davvero difficile separare i due concetti. Diciamo che il nostro è prima di tutto un fumetto umoristico che intende far ridere i lettori, ma che nello stesso tempo cerca di raccontare il mondo del rugby e, in particolare, le piccole realtà dei club regionali.



Les Rugbymen

Les Rugbymen è una serie umoristica francese edita dal 2005 dalla casa editrice **Bamboo** (il quinto gruppo editoriale d'Oltralpe), a firma **BeKa & Poupard**: giunta al dodicesimo volume in altrettanti anni di pubblicazione: la serie vanta due milioni di copie vendute!

I personaggi della vicenda rappresentano a meraviglia tutti i luoghi comuni collegati ai vari ruoli del rugby, e le situazioni dipinte da Poupard sono proprio quelle che si possono vedere spesso in partita (ma anche fuori dal campo). State comunque tranquilli: anche chi non segue abitualmente la palla ovale potrà benissimo calarsi tra le tavole di Les Rugbymen senza problemi.

Perché «non sono certo gli scontri, le botte, i cazzotti e le randellate della squadra avversaria a fermare i giocatori del PAC. Al contrario, sono persuasi che le ragazze impazziscano per le orecchie maciullate o gli occhi neri... **Fulminato, Cotechino, l'Anestesista, Tonsilla e Spaccone** ci trascineranno nel vivo del campo, delle mischie, degli spogliatoi... Ci faranno scoprire l'affascinante mondo delle tifoserie e tutti i segreti del terzo tempo...».

La serie è proposta in Italia a cadenza settimanale (dal 4 febbraio al 22 aprile) con Corsport e Tutto-sport, grazie al lavoro della **Compagnia del Fumetto** e di **Excalibur**. Ogni albo di 64 pp a colori è in vendita a 5,99 euro.

BEKA & POUPARD

Viene spontaneo accostare il disegno di **Rugbymen** a quello di un "mostro sacro" come **Uderzo**: è un paragone corretto?

Poupard: Uderzo rimane un maestro insuperato nel nostro campo. Leggendolo non si può fare a meno di ammirare l'eleganza, il fascino e il carattere unico del suo tratto. Nel mio piccolo, ho sempre sognato di disegnare come lui: quindi la sua influenza si sente sicuramente, che io lo voglia o no. Detto questo, però, l'intenzione non è stata certamente quella di copiarlo, o di realizzare una versione "rugbystica" di Asterix.

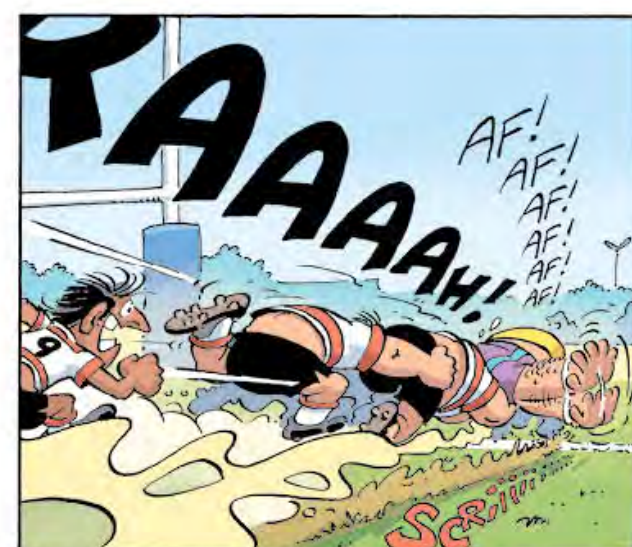
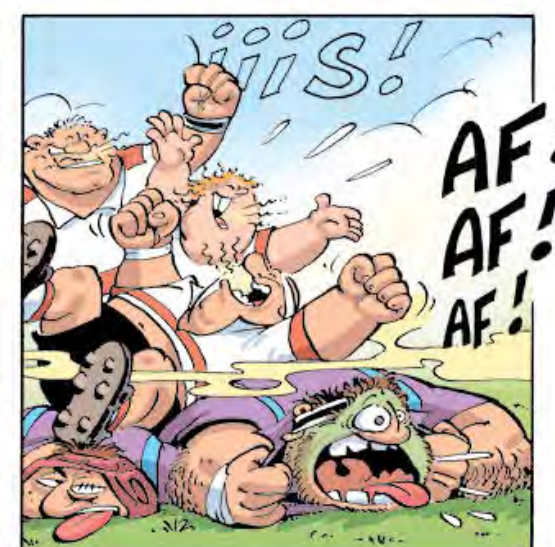
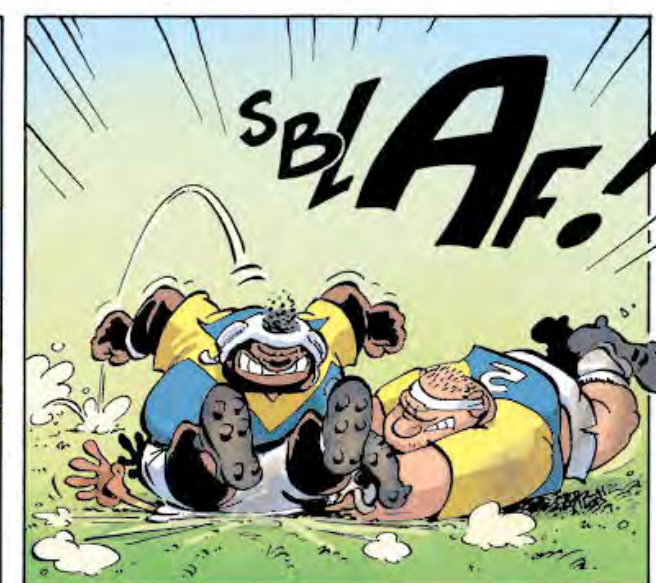
In generale, quali sono i vostri punti di riferimento nella bande dessinée e nel fumetto internazionale?

BeKa: in ambito francofono apprezziamo in particolare Hergé, Franquin, Goscinny, Uderzo e Morris. Caroline ama anche Schulz, Quino e il mangaka giapponese Taniguchi. Entrambi abbiamo poi una grande ammirazione per il vostro connazionale Hugo Pratt e il suo affascinante universo narrativo.

Poupard: i primi nomi che mi vengono in mente sono Moebius, Uderzo, Reiser, Hergé, Roba, Franquin... insomma, come avrete capito ho una spiccata predilezione per gli autori franco-belgi!

(Si ringrazia Catia Lattanzi per la collaborazione)





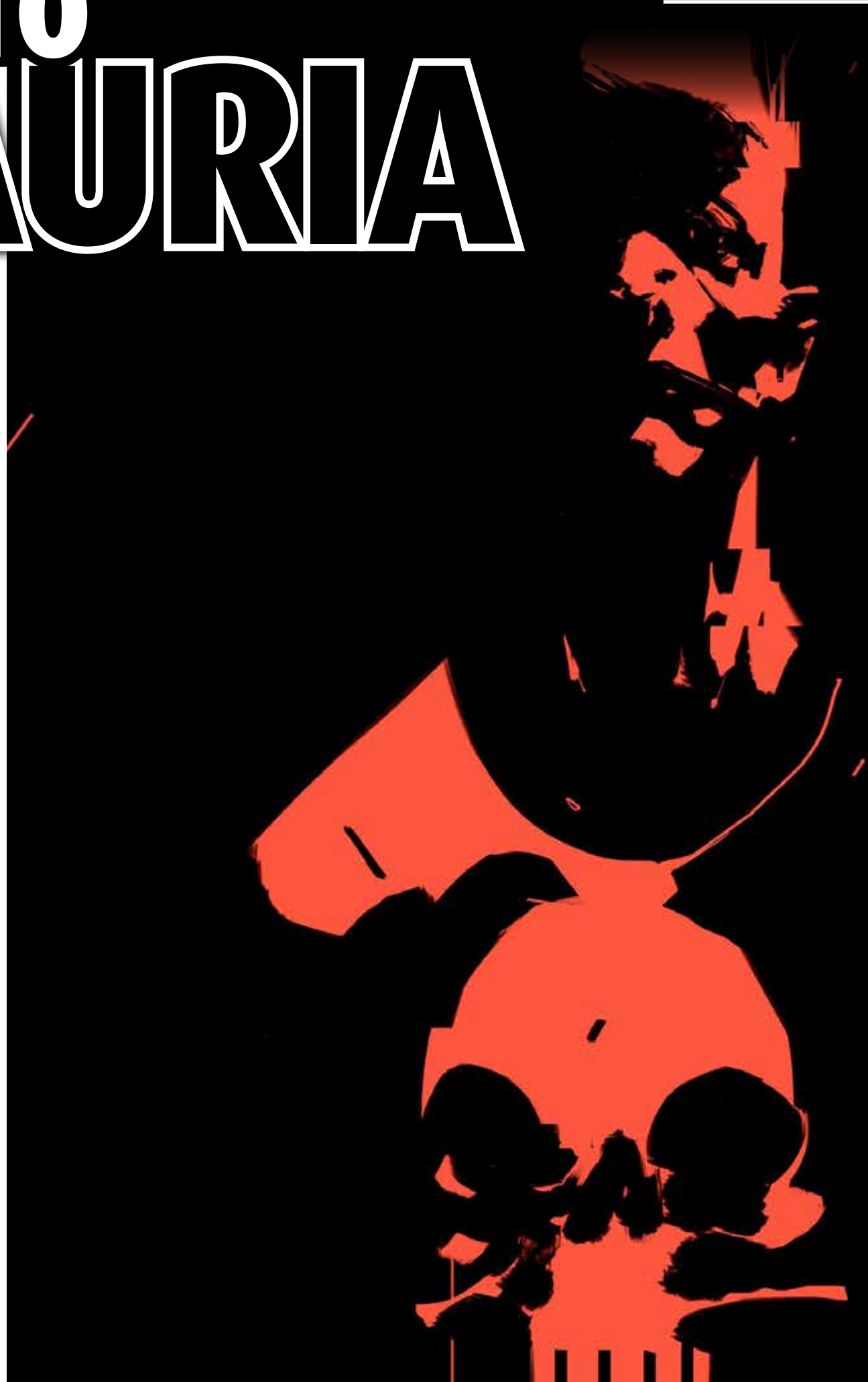
NEW
GENERATION

VOLTI NUOVI
DEL FUMETTO
ITALIANO

È il "Mike Mignola italiano". O no...?

di Roberto Orzetti

Arturo LAURIA



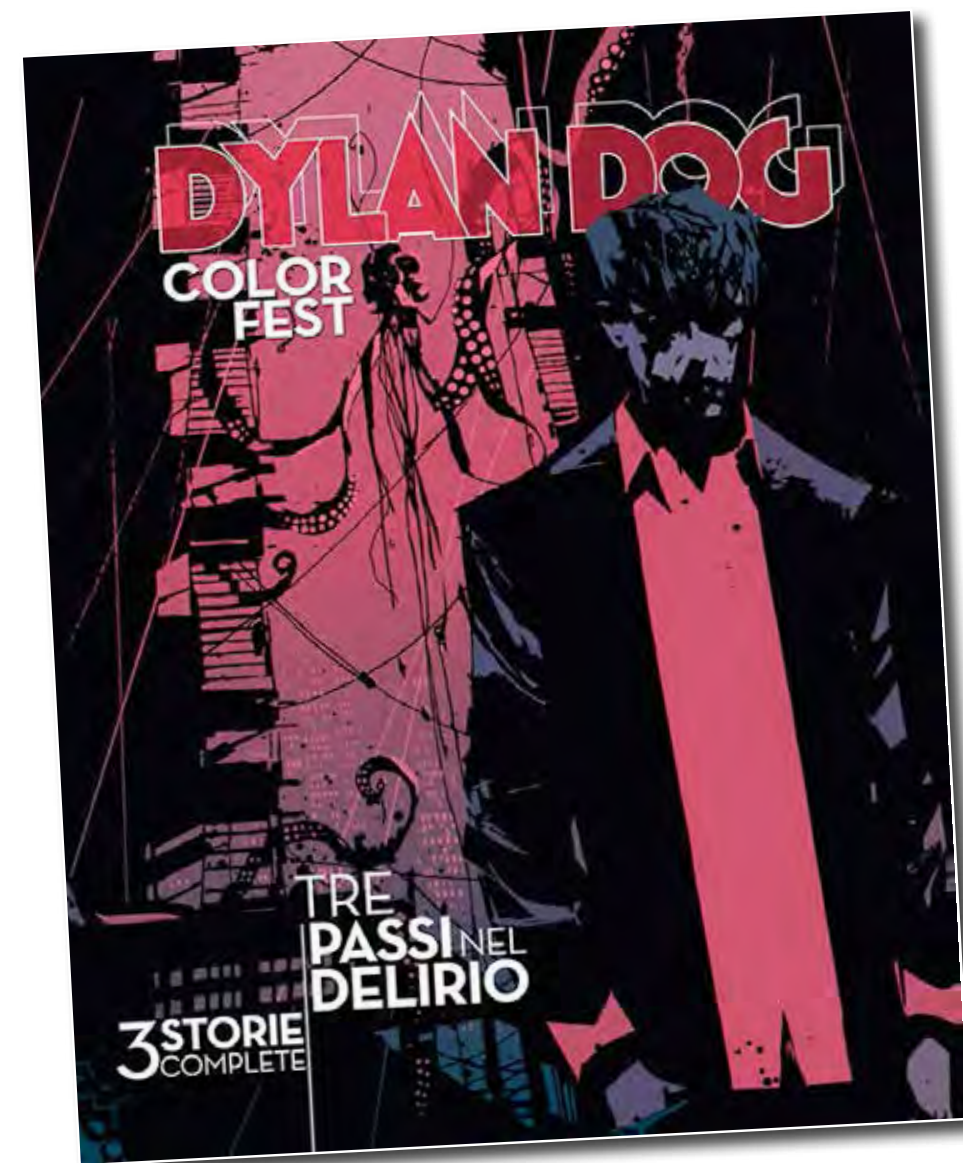
Popolarissimo in Rete, dove in tanti lo vedono come la risposta italiana a Mike Mignola o a Frank Miller (!), a 28 anni ha già al suo attivo collaborazioni con Dark Horse e con Bonelli, dove si è cimentato con un certo Dylan Dog. Ecco la (peculiare) *Sbam*-intervista ad Arturo Lauria

Se in TV sentiamo parlare di "fuga di cervelli", il pensiero corre immediatamente ad astrofisici, ingegneri o scienziati degni del miglior **Reed Richards**. Ma anche tra le Nuvole Parlanti abbiamo un bel da fare a tenere sul suolo italico alcuni dei nostri più importanti talenti: c'è chi parte per entrare definitivamente nei "piani alti" del fumetto (pensiamo, ad esempio, a **Giuseppe Camuncoli**) e chi, invece, cerca oltreoceano di spiccare il volo: uno di questi è **Arturo Lauria**, giovane disegnatore che già da qualche tempo fa parlare di sé, in Rete e non solo, per il suo stile tutto peculiare che ad una prima occhiata ricorda alcuni mostri sacri della Nona Arte. Il suo esordio oltreoceano è avvenuto con **Colonus** (storia disegnata da Arturo sui testi di **Ken Pisani**), prodotta da **Dark Horse** e da pochissimo sbarcata in Italia con il marchio di **Edizioni Inkiostro**. E, dopo **Colonus**, ecco l'**Indagatore dell'Incubo** più famoso del globo.

A questo punto, due chiacchiere con la *Sbam*-redazione erano d'obbligo: ed eccone il risultato, un'intervista molto simpatica e (ancor più importante) molto "vera"...

Arturo Lauria, alias John Murdock prima e John Moloch poi... Chi è veramente l'autore che tanti fruitori della Rete definiscono come il Mike Mignola italiano?

Non lo so bene, ci provo. Ho 28 anni e sono nato in un piccolo paese di montagna di nome Latronico, in Basilicata. Finché non è arrivato Internet, eravamo 15 anni indietro rispetto al resto d'Italia. Aiutavamo i vecchietti a fare le cose, e poi loro ti davano mille lire o un euro in cambio, giocavamo nei vicoli, Mtv non prendeva, la verdura si comprava dalle nonne



♦ La copertina realizzata da Arturo per Dylan Dog Color Fest nr. 16, edito da SBE nel febbraio 2016.

che portavano in paese i prodotti della campagna ambulando nei vicoli, l'olio pure, la salsa di pomodoro si faceva a casa, spesso pure la pasta e il pane, i fagioli si cuocevano nelle pignatte, le porte di casa aperte e il caffè assieme al vicinato. Nel frattempo cominciavo a bruciare il Gameboy, con R-Type, e la Play, con Dino Crisis e Quake 2. Adoro questo contrasto e capisco sempre più quanto sia fondante per il mio percorso artistico (e non solo). Dopotutto, "Dove cavolo vai se non sai da dove vieni?"

Mi sono sempre sentito diverso e incredulo rispetto alle cose che mi circondavano, finché al liceo non mi sono circondato di amici, vecchi e nuovi, che vedevano le cose come me, creando una calda cultura dentro cui proteggermi, diventata poi una giostra rumorosissima su cui divertirmi e fare una marea di stupidaggini.

Il disegno per me è sempre esistito, ed è sempre stato il modo più spontaneo per esorcizzare le mie paure, rabbie e turbolenze (ma se fossi stato meno timido avrei fatto il rapper). Il Fumetto invece è arrivato anni dopo, a Perugia, dopo essermi iscritto ad un corso di Fumetto e Illustrazione. Scoprii che raccontare per immagini mi piaceva davvero tanto per merito degli insegnanti, **Francesco Biagini** e **Manuel Bracchi**, artisti giganti e persone infinite.

Nel paesino nessuno leggeva fumetti, e quel minimo di cultura nerd e bagaglio visivo che ho deriva appunto dai videogames. Per anni la mia più grande influenza artistica è stata mio cugino Christian, pittore e restauratore, che mi ha accompagnato nel viaggio insieme al mio amico Vincenzo, in arte Videl, tuttora uno dei miei migliori amici. Io e Vincenzo facevamo le mostre assieme, affittando piccoli spazi per esporre, dipingevamo sui muri senza saperlo fare e lui, vivendo vicino Napoli, quando veniva a trovarmi portava novità nella mia crescita interiore e artistica. Disegniamo insieme da quando avevamo 5 anni. Succede ancora, e succederà per sempre. Insomma, credo di essere solo un disadattato spaventato dal mondo e affascinato dall'universo, ma 'sta cosa nutre la mia "arte", e finché vedrò il mondo maligno e sarò incuriosito dalla vastità del cosmo avrò benzina per il mio motore creativo.

... Scherzo, sono solo un cazzone: è che va di moda fare il depresso visionario. Scherzo. No, serio, scherzo. Scherzo sempre.

... E noi c'eravamo pure cascati! Puoi raccontarci qualcosa della tua storia professionale?

Non sono un professionista e credo di stare ancora giocando. Impiego più tempo a disegnare per me che per il lavoro, e mi piace sta cosa. Potrei guadagnare molto meglio, ma preferisco investire tempo a



◆ Colonus, titolo Dark Horse realizzato da Arturo Lauria su testi di Ken Pisani, tradotto in Italia da Edizioni Ink

meditare sulle possibili imperfezioni del mio processo, dall'inclinazione del tavolo, al wattaggio e colore della luce, alla musica di sottofondo, e a tutti quei miliardi di problemi relativi al disegno in sé. Devo imparare ad essere professionale: il Dylan Dog su cui sto lavorando è il mio banco di prova, ma so che farò un buon lavoro solo perché tengo alla qualità dei miei disegni come a poche altre cose, tipo i miei amici, la mia "bimba" e la mia famiglia.

Quando arrivò la Dark Horse? Racconta...

Ricordo che mi ubriacai senza sentirmi in colpa per una settimana... a differenza della settimana precedente.

Ken (Pisani, co-autore di Colonus, Ndr) è un grande. Mi propose il progetto, ne svilupparammo una piccola parte, mi pagò bene e in anticipo, dandomi bonus quando vedeva impegno e intuizioni. È stato, ed è,

un mentore saggio, che mi ha portato a realizzare ottime tavole e che ha spinto il progetto fino alla Dark Horse, che raggiungemmo dopo aver vinto i Geekie Awards con un semplice promo di 8 pagine.

Cos'ha voluto dire per te esportare oltreoceano la tua arte? L'hai vissuta come una rivincita nei confronti del mercato italiano?

No. Forse prima facevo finta di sì, perché ero piccolo (sì, quattro anni fa ero piccolo, siete voi che cambiate lentamente) e facevo il tipico errore di tutti, ovvero vedere il bene nel passato o altrove, basta non sia qui in Italia ora. Ma no, non conoscevo il mercato italiano tanto quanto quello americano. L'ho vista solo come una cosa figa e strana.

Qual è stato il tuo metodo di lavoro, considerando l'oceano "di mezzo"?

Stavo in costante contatto con Ken tramite mail. Procedevo lentamente e cambiavo stile ogni due pagine, infatti Colonus sembra disegnato da otto per-



sone diverse. Assurdo che non abbiano detto nulla prima di pubblicarlo...

Dopo Dark Horse venne la chiamata in Bonelli, dalle parti di Craven Road. Ci racconti come è cominciata?

Lanciavo esche a Roberto (ovviamente Recchioni, Ndr) su un gruppo Facebook sui fumetti che lui saltuariamente seguiva, e non sapevo che lui mi stesse tenendo d'occhio da tempo. Disegnai un Nathan Never sghembo e un paio di Dylan, perché in quel periodo stavo uscendo di testa per il sommo Mari (avevo appena letto Vampyrus e Phoenix) e li postai. Un bel giorno mi scrisse il Rec. Diretto, preciso, senza manco presentarsi: «Tranquillo, lo facciamo un Dylan insieme». Ne derivò la seconda volta in cui mi ubriacai per una settimana di fila senza sentirmi in colpa. Recchioni sta continuando ciò che Ken ha fatto per me prima: mi dà colpetti correttivi quando vado davvero fuori traccia, mi gasa quando è il momento. Mi piace fare cose per la Bonelli, mi sento libero e



a casa, anche se mi sono solo appena pulito i piedi sullo zerbino. Ah, Uzzeo è bravissimo e la sua storia scritta da Dio è fatta apposta per me!

Quali differenze ci sono tra il metodo di lavoro italiano e quello americano?

Nessuna. Mi hanno chiamato per fare ciò che so fare. Devo solo risultare leggibile. Qui, ora, mi sento però protagonista e partecipe di un processo importante. Circa il metodo, c'è solo il vantaggio dell'assenza di fuso orario e del tempo utile a capire bene la sceneggiatura in inglese.

Qualche domanda tecnica ora. Come dicevamo in apertura, il tuo stile a molti ha ricordato quello del Frank Miller di *Sin City* e (soprattutto) di Mike Mignola, con un uso quasi "opprimente" del nero (che spesso prevale sul resto della tavola) e un utilizzo peculiare della luce. Li senti "tuoi" questi paragoni? C'è qualche altro artista a cui ti ispiri?

Mignola è Dio. Miller è Dio. Prendo molto da loro ed essere paragonato a loro è troppo. Ma abbiamo meno cose in comune di quanto possa sembrare. Parliamo di Mignola: progetta tutto nella fase delle matite, ma proprio tutto. Io a volte manco le fac-

cio. Mignola inchiostro le matite in maniera precisa, scientifica, compilativa. Io invece mi affido alla gestualità, al caso, o al caos. Mignola utilizza ombre grafiche e funzionali, io seguo più la scia Zezelj/Leon con ombreggiature e fonti di luce coerenti e fotografiche (quando mi riescono). Mignola utilizza pennarellini e pennarelloni, io penne calligrafiche con punta rettangolare. Mignola preferisce inquadrature e composizioni bilanciaticissime, armoniche e didascaliche. Io spesso (ok, ora di meno) storte e sbilanciate. Insomma ho più cose in comune con... Fabrizio Frizzi che con Mike Mignola! Con il Miller di *Sin City* ho in comune l'utilizzo di effetti grafici che saltuariamente utilizzo, tipo silhouette in negativo e figure scontornate. Ora osservo molto Ashley Wood, Zezelj, J.P. Leon, Mahfood, Huddleston, Sergey Kolesov, Jan Buragay, Alexis Cladiere, Breccia, Piotr Jablonski, Jock, Nihei, Ceccotti, Mari e mille altri tra cui Caravaggio, Schiele, Goya, Bekinski e Giger (mica male!, Ndr).

Manuale vs. digitale: chi vince sul tuo tavolo di lavoro?

Posso utilizzare qualsiasi cosa (in realtà, qui Arturo ha usato espressioni molto più... circostanziate per rendere l'idea di "qualsiasi cosa"! Ndr) per disegnare.

Dipende da ciò di cui ho bisogno in quel momento per materializzare ciò che ho in mente. Porsi limiti in genere, soprattutto in queste cose, credo sia stupido e da vecchi reazionari. E a me i vecchi reazionari non piacciono (qui invece il giudizio era molto più... tranchant!, Ndr). Parimerito.

Su quale genere ti trovi più a tuo agio?

Mi piace la fantascienza distopica e le storie piene di inquietudine in genere. Tzk, Colonus e Dylan: due su due finora. Ma visto che sono – per fortuna e sfortuna – mentalmente instabile, tra un paio d'anni farò roba ad acquerello ambientata a Cafarnao negli anni antecedenti la venuta di Gesù...

Se un giorno ti facessero scegliere uno scrittore cui "regalare" il tuo lavoro per una storia, chi sceglieresti?

Quattro amici miei che scrivono benissimo: 1) **Frenghi**, detto anche Sigiù, con cui suonavo malissimo dello sgranato punk psichedelico, l'uomo la cui Ibanez viola arrugginita ancora riecheggia nei vicoli delle nostre memorie, che però da quando si è messo a scrivere, fare musica elettronica e grafica sta spaccando tutto. Amico intimo sia mio che di Labadessa, nonché Profeta. 2) **Vincenzo Vecchione**, un altro mio amico che scrive sul serio. Talmente bravo che nel 3030 verrà capito appieno. Io lo capirò nel 3022 (psss, cercatelo su Amazon). 3) **Jannahdan**, amico mio che rappa fortissimo e che sceglie fumetti con flow e competenza. 4) **Sudario Brando**.

Quali sono attualmente i tuoi fumetti preferiti?

Non sto leggendo nulla di nuovo, ja, suggeritemi qualcosa voi!

Parliamo del rapporto tra gli autori e i social: come "gestisci" la tua popolarità su Facebook?

Scrivo le stesse cavolate, con la stessa spontaneità di quando mi iscrissi a FB nove anni fa. Non ho mai capito le persone che cambiano a seconda delle situazioni, anzi, mi spaventano a morte. Corro però il costante rischio di essere frainteso da chiunque. Ma,



come dice il Capa (Rezza, Ndr): «Non mi interessa essere capito. Mi interessa essere, capito?»

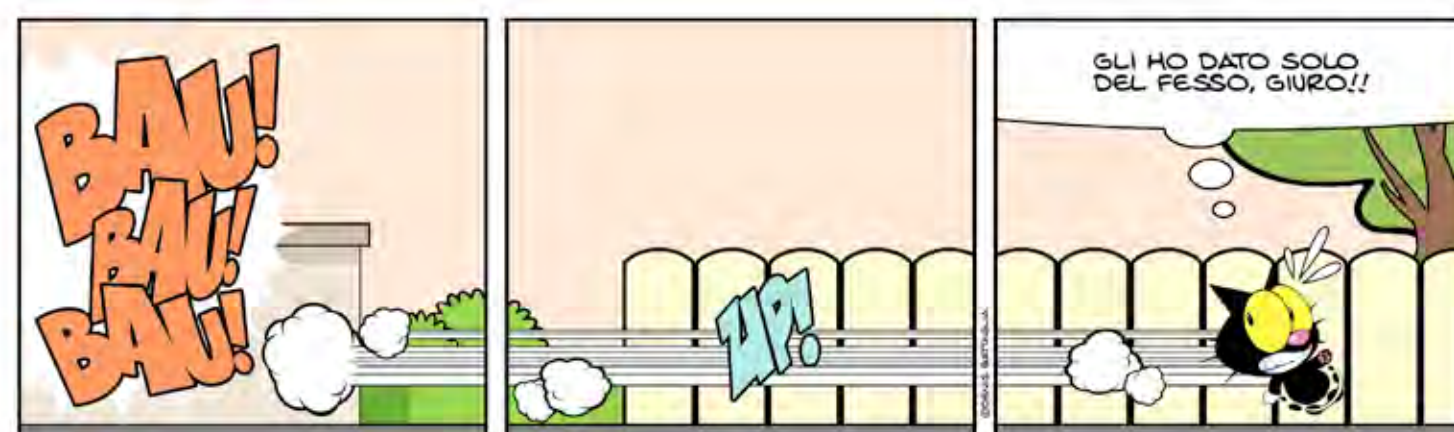
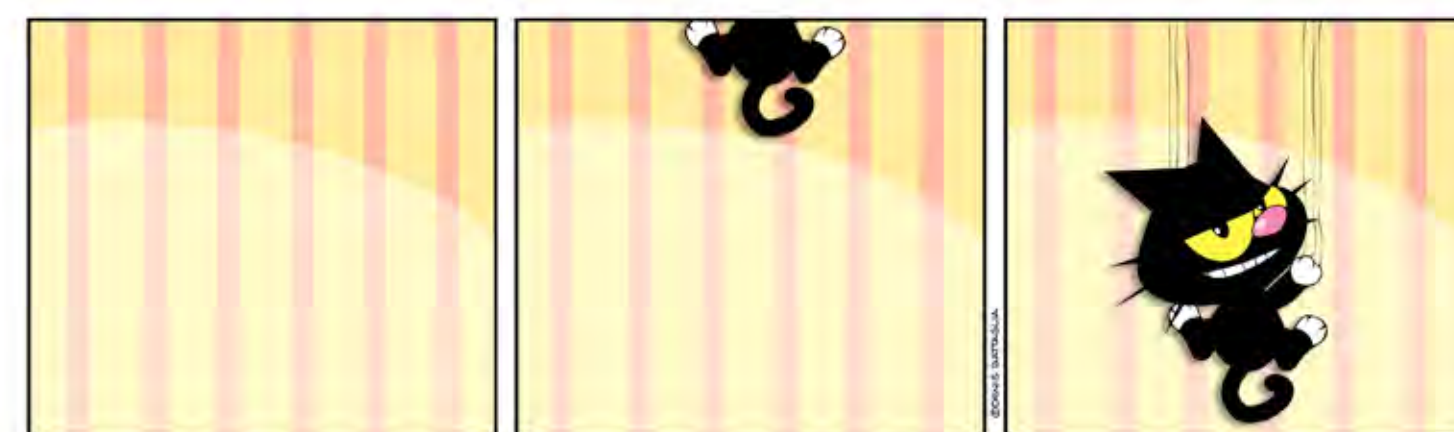
Dylan Dog per tanti autori significa il punto di arrivo di una carriera, cosa che ovviamente (vista l'anagrafe) non si può dire per te... quali sono i tuoi progetti futuri?

Ho tanta di quella roba in testa che non mi appunto niente, lasciando al subconscio il compito di fare la cernita, del tipo: se veramente è figa l'idea allora me la devo ricordare per forza.

Di concreto ho una storia mia, si chiama B E T A ed è amarissima. Una cosa bella con il rapper Chali 2na dei Jurassic 5. Un artbook con un editore spagnolo. E tanta carne a cuocere con Messere Recchioni, Don Uzzeo e Lady Baraldy (alias Barbara Baraldi, Ndr). Penso che ad un certo punto staccherò per un po' dal Fumetto per dedicarmi al rap e poi dipingere ad olio chiuso in uno scantinato fumando oppio e ascoltando Burial.

...Scherzo, eh! Scherzo sempre.







TV & FUMETTO Connubi narrativi

Non solo cinecomics. Anche tra serie televisive e Fumetto si propongono sempre più commistioni, fino a creare universi espansi multimediali. È il caso (in modo diverso) di Penny Dreadful e 24: Legacy

di Daniele Marazzani

Nell'era digitale attuale, capita spesso che differenti campi artistici si contaminino, si influenzino e collaborino per creare un **universo mediale unico**: si possono così veicolare **storie multi-piattaforma** che agiscono come un ecosistema narrativo.

La tras migrazione narrativa non è certo una novità (basti pensare agli adattamenti cinematografici dei bestseller della letteratura), ma la tendenza attuale è quella di creare **già in partenza** un prodotto da sfruttare su **diversi piani mediali**: è il caso dell'**Universo Cinematografico Marvel**, legato all'**Universo Seriale Netflix**. Anche se le trame al loro interno possono essere libere: i due universi si influenzano ma non sono legati in maniera assoluta. Ormai da diversi anni sta prendendo piede, come mezzo di espansione, l'utilizzo della **Nona Arte**. Se

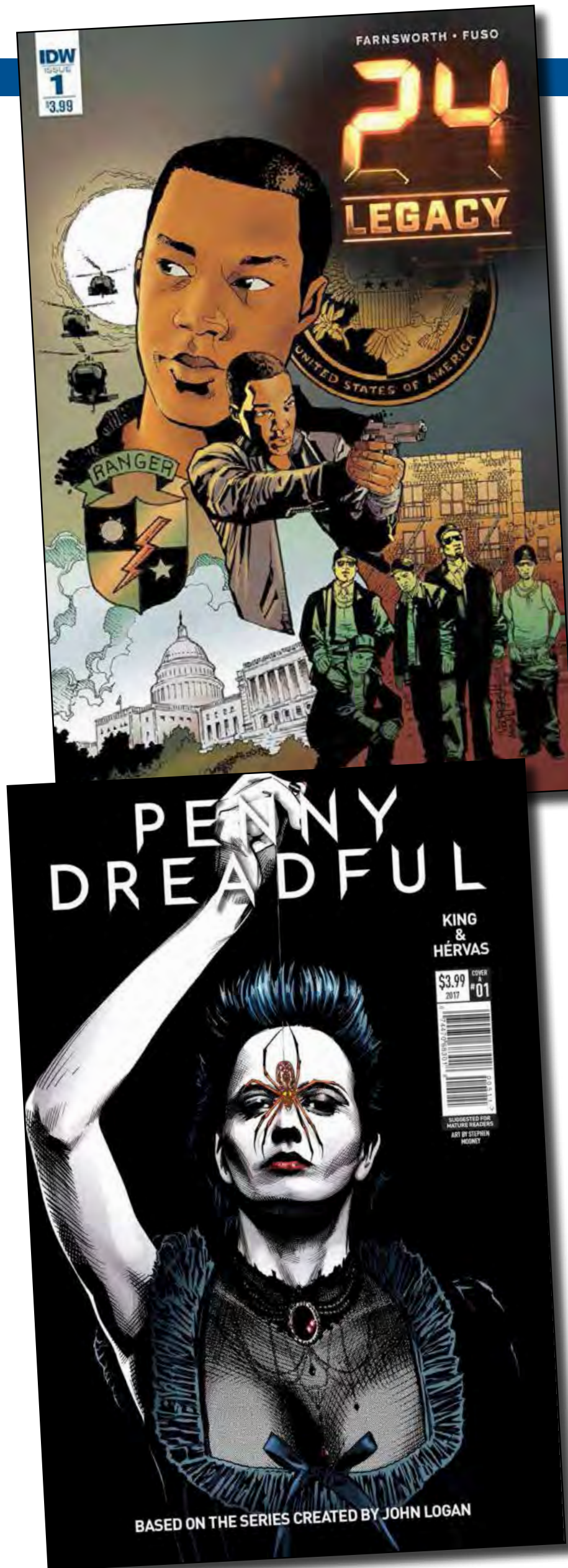
precedentemente si realizzavano albi tratti da libri o da serie cinematografiche a mo' di "versione a fumetti di/del", oggi l'intenzione è di **estendere la narrazione con prequel o sequel di serie televisive**. La tv è il nuovo cinema: è lì che si sfornano le storie migliori. Allora perché non creare prequel, spin-off o sequel di serie di successo?

In particolare, negli ultimi mesi, sono usciti nel mercato anglosassone le espansioni di due serie molto amate: **Penny Dreadful** e **24: Legacy** (a sua volta sequel della fortunata serie cult **24**). Ma già anni fa, dal 2007 al 2011, la **Dark Horse** pubblicò numerosi albi del serial **Buffy - l'Ammazzavampiri**, tra cui l'ottava stagione, continuazione narrativa della serie tv (in Italia con **Edizioni BD**).

24 ha segnato il connubio tra **Fox** e **IDW Publishing** quando, nel 2014, uscì **24: Underground** (pubblicato in Italia da **Star Comics** nel 2014 in albo brossurato), la *run* che fa da ponte tra l'ultima stagione (l'ottava del 2010) e l'attesa miniserie tv sequel **24: Live another day**. Questa relazione si è rivelata convincente e proficua, tant'è che le due Case hanno deciso di proseguire la collaborazione per lo spin-off di 24, ovvero **24: Legacy**.

L'uscita in tv, svincolata dal carismatico **Jack Bauer**, è così preceduta dai cinque albi di **24: Legacy - Rules of Engagement**, che fungono da prequel. Questa serie a fumetti - scritta da **Christopher Farnsworth** e disegnata da **Antonio Fuso**, con la copertina del primo numero firmata da **Georges Jeanty** - uscirà negli Stati Uniti ad aprile, mentre la saga tv ha debuttato il 5 febbraio.

Curioso il fatto che il prequel a fumetti venga pubblicato dopo la messa in onda del telefilm. Questa scelta denota che - nonostante la decisione di espandere l'universo di 24 con l'utilizzo del Fumetto - la Fox abbia deciso di mantenere come mezzo narrativo predominante la televisione. Tuttavia, rispetto agli anni passati, quando il Fumetto era trattato come un mercato ancillare, ora la Nona Arte è inquadrata come un mezzo da sfruttare anche dal punto di vista narrativo. Un cambiamento dato certamente dall'aumento delle vendite degli albi, che porta ad una maggior volontà di intrecciare narrativamente i due mezzi.



Un caso ancora più evidente di interazione tra Fumetto e tv è rappresentato da *Penny Dreadful*, serie tv conclusa improvvisamente nel 2016 con la terza stagione, allargata con un prequel e un sequel a fumetti: una **narrazione espansa** in piena regola. **Showtime**, network del titolo, a maggio 2016, ha lanciato con **Titan Entertainment** la miniserie di cinque albi scritti da **Krysty Wilson-Cairns**, **Andrew Hinderaker** e **Chris King** e disegnati da **Louie De Martinis**.

Questi albi si concentrano sulla protagonista, **Vanessa Ives** alla ricerca della sua amica d'infanzia **Mina Harker**. Inediti in Italia, hanno riscosso enorme successo nel Regno Unito, tant'è che Showtime, dopo aver scosso i fan con la chiusura improvvisa in tv, ha deciso di concludere alcuni archi narrativi di svariati personaggi proprio tramite i fumetti.

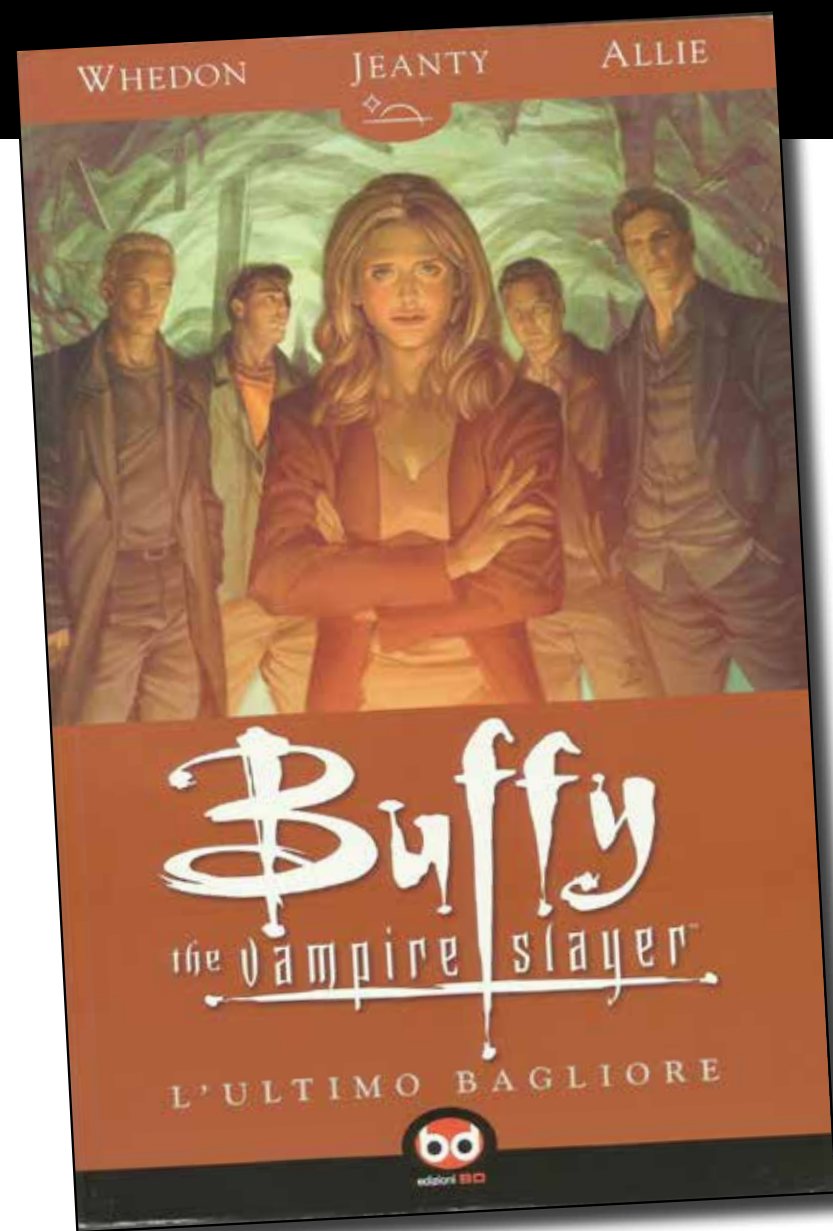
Il progetto, previsto per questo 2017, è ancora in fase di definizione, ma si sa già che la storia sarà ambientata sei mesi dopo il tragico season finale televisivo e sarà scritto da **Chris King**, co-produttore televisivo, affiancato da **Jesùs Hervàs**.

Il primo numero della miniserie **Penny Dreadful: The Awakening** uscirà nel Regno Unito il 5 aprile e si concentrerà sul licantropo **Ethan Chandler**, sconvolto dalla perdita della sua amata Vanessa Ives.

Nonostante il passaggio di medium, la serie non subirà cambiamenti repentini e seguirà lo stile e le atmosfere horror che hanno reso celebre lo show, concludendo le storyline di alcuni personaggi e accontentando definitivamente i fan orfani, desiderosi di avere un epilogo degno per ognuno dei loro "mostrosi" eroi.

Due show molto popolari, dunque, hanno visto il loro evolversi a **cavallo tra piccolo schermo e Nona Arte**. Proviamo quindi a tirare un **bilancio**, evidenziando le differenze tra i due casi.

In *24*, gli albi sembrano realizzati più che altro per far da ponte tra le varie stagioni tv e per allargare il brand ad altre forme artistiche. Il mezzo portante è dunque la televisione, non il fumetto. Ogni storyline e ogni albo servono a rafforzare, attirando pubblico, la serie televisiva. Non emerge la volontà di creare un vero e proprio arco narrativo che prescinde dal mezzo.



◆ Dal 2007 al 2011, la Dark Horse pubblicò numerosi albi del serial Buffy - l'Ammazzavampiri, in Italia con Edizioni BD.

Indubbiamente la miniserie ponte di *24* e il prequel di *24: Legacy* espandono la mitologia, ma non aggiungono molto al proprio mondo.

Discorso diverso è quello di *Penny Dreadful*, proprio perché il prequel e il sequel su carta aggiungono nozioni nuove al racconto.

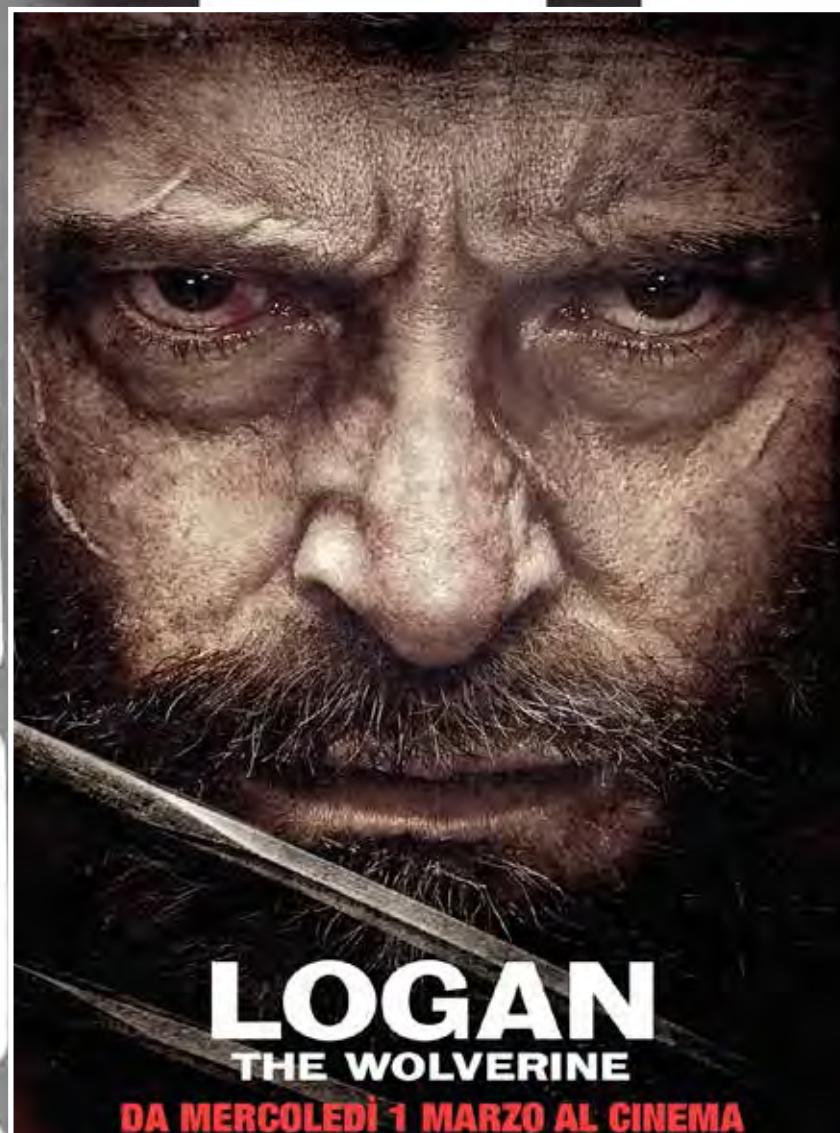
In particolare, il sequel espande maggiormente l'universo televisivo concentrandosi su co-protagonisti di rilievo e dando maggior spessore alla propria mitologia. Inoltre, la relazione tv-Fumetto è definita in modo omogeneo, evidenziando la volontà di allargare il racconto tra tv e fumetto.

Rimane il fatto, in entrambi i casi, che gli albi vengano in un secondo momento rispetto alla tv: la speranza è quella di vedere quanto prima prodotti ideati a monte per entrambi i mezzi, storie studiate per poter creare **un vero e proprio universo multimediale**.



CINEMA

IL RITORNO DI WOLVERINE **Logan**



Regia: James Mangold

Durata: 137 min. - USA 2017

Produzione: 20th Century Fox

Attori principali: Hugh Jackman (*Logan/Wolverine*), Patrick Stewart (*Professor X*), Richard E. Grant (*Dr. Zander Rice*), Boyd Holbrook (*Donald Pierce*), Stephen Merchant (*Calibano*), Dafne Keen (*Laura Kinney/X-23*), Eriq La Salle (*Will Munson*), Elizabeth Rodriguez (*Gabriela*)

La cine-saga degli X-Men prosegue con il terzo capitolo delle avventure "solitarie" di Wolverine. La critica è unanime: è il miglior film all'adamantio di sempre, e certamente uno dei più innovativi cinecomics. Ecco la *Sbam*-recensione

di Daniele Marazzani

È il migliore in quello che fa, e qui pare dimostrarlo in pieno. È uscito nelle sale il 1° marzo il terzo capitolo *stand-alone* dedicato all'**X-Man** più amato di sempre, quel **Wolverine** interpretato per (pare) l'ultima volta da **Hugh Jackman**.

L'attore infatti, dopo ben 17 anni e 9 film, ha deciso di abbandonare il ruolo con quest'ultima pellicola, dal tono molto più intimo, ricca di spunti drammatici e che si differenzia enormemente da molti altri dei cinecomics usciti finora.

Sin dalla campagna promozionale adottata, con fotografie in bianco e nero ad hoc (cui la produzione ha dedicato perfino un'apposita mostra a Roma), si poteva immaginare che la pellicola avrebbe avuto un tono più "adulto", ma nessuno si sarebbe mai immaginato una conclusione così struggente e drammatica. Vero è che il genere supereroico sta letteralmente cannibalizzando il mercato cinematogra-

fico: diventa quindi obbligatorio cercare di proporre tagli sempre originali e fuori dagli schemi, così come è stato fatto nel 2016 con **Deadpool**. Ma **Logan** si discosta nettamente dagli archetipi superomistici tradizionali, portando il genere ad aprirsi verso un nuovo filone autoriale, dove il pathos e i sentimenti fanno da padrone all'interno della narrazione.

In particolare, nella pellicola emergono conflitti interiori solidi, con motivazioni psicologiche ben definite e con diramazioni drammatiche, ambientate in un contesto verosimile e coeso. Lutto, malattia, paternità, violenza sono solo alcuni dei sentimenti mostrati da Logan: davvero niente male per un film di genere!

Non è un caso che *Logan* sia stato presentato in concorso all'ultima edizione della *Berlinale* (la prima volta per un cinecomic), sdoganando il genere anche in festival cinematografici blasonati come quello di Berlino. In sostanza sembra che, finalmente, il filone supereroistico stia acquisendo una maturità tale da poter essere paragonato ai drammi più d'élite, conquistando così quello status di classe in grado di rafforzare il suo peso intellettuale, di cinema colto.

Un principio di rinnovamento che sta iniziando a fornire pellicole atipiche e pregevoli, in grado di soddisfare anche un pubblico più vasto e particolarmente esigente, e non solo gli amanti dei fumetti. Il film capostipite di questo mutamento è stato senza dubbio **Il Cavaliere Oscuro** di Nolan, datato 2008, ma, onestamente, chi dopo di lui ha mai più toccato gli stessi vertici?

Logan rappresenta dunque un taglio netto per le pellicole **Marvel**: mette in secondo piano gli effetti speciali e pone invece in luce componenti drammatiche molto forti; via i colori sgargianti e la spettacolarità e spazio alla dura e cruda realtà della vita, vista come una lotta continua tra salite e discese.

Ecco così questa parabola violenta, che mostra un Wolverine ormai solo, privo di uno scopo nella vita, che arranca come uno zombie in un mondo per lui ostile ed estraneo. Stufo di vivere, claudicante e malato, prosegue la sua miserabile esistenza accendendo l'unico membro della sua "famiglia" ancora in vita, quel **Professor X** che aveva agito su di lui,





Wolverine Serie Oro

È in edicola una nuova serie di volumi dedicata al mutante artigliato: **Wolverine Serie Oro**, in abbinamento a Corriere dello Sport e Tuttosport. Una collana partita in perfetta contemporaneità con l'uscita nelle sale di **Logan**.

Infatti, non a caso, la prima run riproposta è stata **Vecchio Logan**, storica saga firmata da **Mark Millar** e **Steve McNiven**. Ognuno dei 25 corposi volumi sarà proposto a 8,99 euro (solo il primo era in vendita a 3,99, come classico prezzo lancio), in edicola settimanalmente fino alla prossima estate, quando la serie si concluderà in mestizia con la saga della **morte di Wolverine**, che abbiamo visto sugli albi Panini Comics nel 2015.

trasformandolo da animale irrazionale e violento all'essere pieno di compassione e di affetto di oggi. Un rapporto quasi filiale, straziante, che fa riflettere gli spettatori su valori importanti come l'infermità e la voglia di vivere.

Logan è anche il film che segna un passaggio di testimone tra gli X-Men con... gli artigli di adamantio, introducendo il personaggio di **X-23**, alias **Laura**, figlia-clone di Wolverine, che irrompe nella vita del vecchio mutante, favorendo un cambio generazionale e introducendo – anche qui – un rapporto padre-figlia molto intenso. È proprio Laura, giovanissima e inesperta mutante, a ridare a Logan uno scopo, un pretesto per andare avanti.

Dopo una prima fase di negazione, sarà lei a innescare una reazione emotiva nel vecchio eroe. E sarà sempre lei il pretesto per l'ultima avventura, l'ultima missione del guerriero stanco e ferito: prima di andarsene, egli vuole chiudere i conti con il passato e con i suoi nemici, per spianare la strada a una nuova generazione, cui lasciare un mondo migliore. Una sorta di redenzione.

Inoltre, **James Mangold**, regista di quest'ultima fatica, si interPELLA sul significato dell'essere un eroe. Gioca sulla privazione dell'eroicità, riscrivendo la caduta di un mito, massacrando di violenza psicofisica, per ridefinire i canoni del supereroe moderno, che si sacrifica per la sua famiglia.

Se i fumetti si basano sulla dimensione patinata e grafica del mito del supereroe, qui Logan è invece la realtà, il mondo vero. Nella consuetudine supereroistica, l'eroe è colui che salva il mondo da una minaccia inarrestabile e che si sacrifica per essa. Qui, il mondo caro a Logan è ormai perduto: il regista inserisce Wolverine in una cornice "western", dove Logan è il cavaliere solitario in lotta contro se stesso e che miracolosamente vede il germoglio di una nuova speranza per il futuro in una ragazzina così simile a lui sola e bisognosa di un mentore.

Liberamente ispirato alla seminale graphic novel **Vecchio Logan**, di **Mark Millar** e **Steve McNiven**, questo film è secondo noi la giusta conclusione delle avventure di uno dei personaggi più iconici del mondo del Fumetto.

Se siete fumettisti esordienti, emergenti o aspiranti, *Sbam! Comics* è per voi.

Vi offriremo una vetrina da cui – vi auguriamo e ci auguriamo – spiccare il volo verso la grande editoria. Scriveteci per informazioni e per inviare elaborati a: info@sbamcomics.it

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

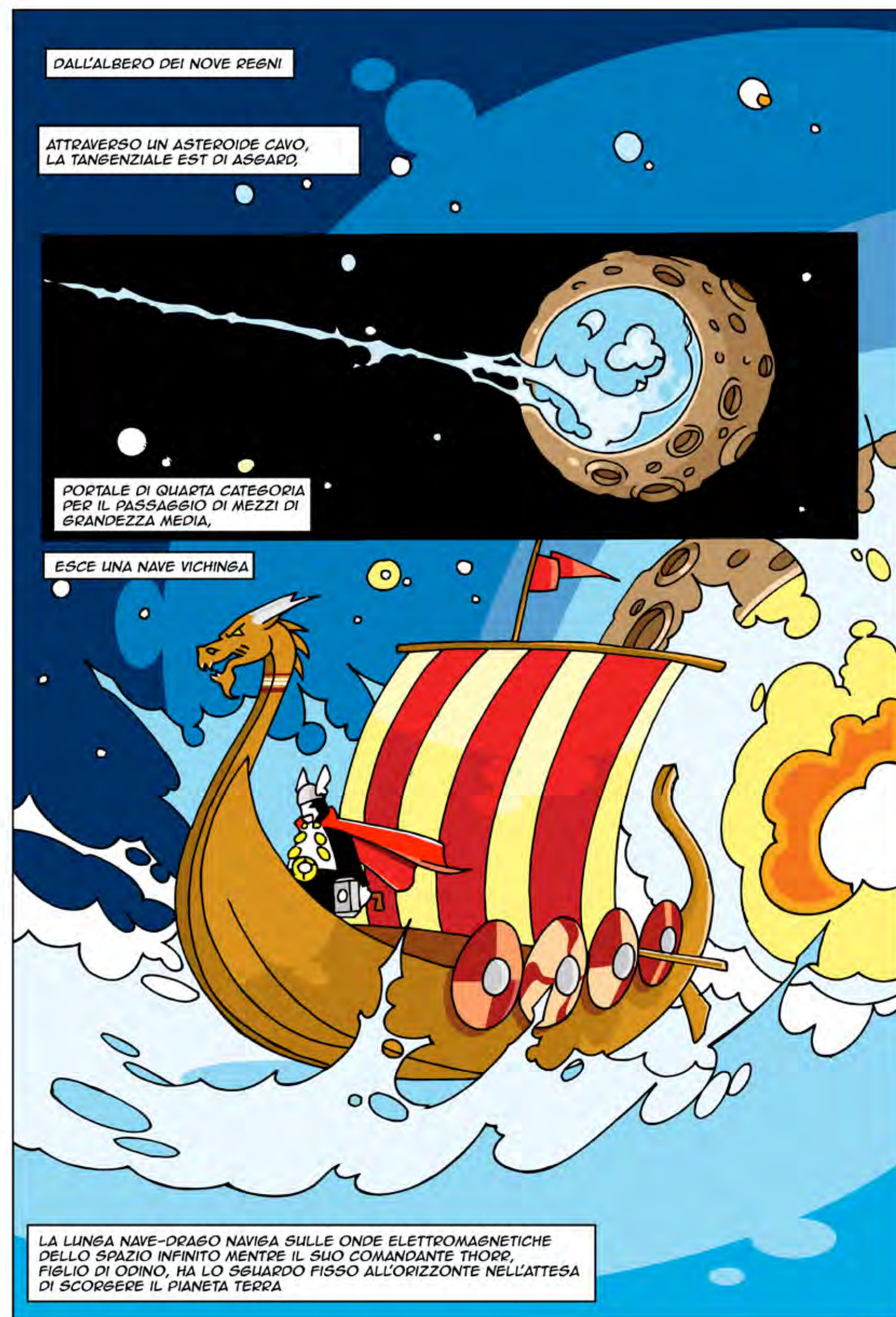
- **Diritti:** gli elaborati dovranno essere liberi da vincoli legali: **inviandoceli, ci autorizzate alla pubblicazione e dichiarate che i diritti dell'opera sono esclusivamente vostri e che l'opera è di vostra esclusiva proprietà.** Non è richiesta l'inediticità, purché – ribadiamo – non permangano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

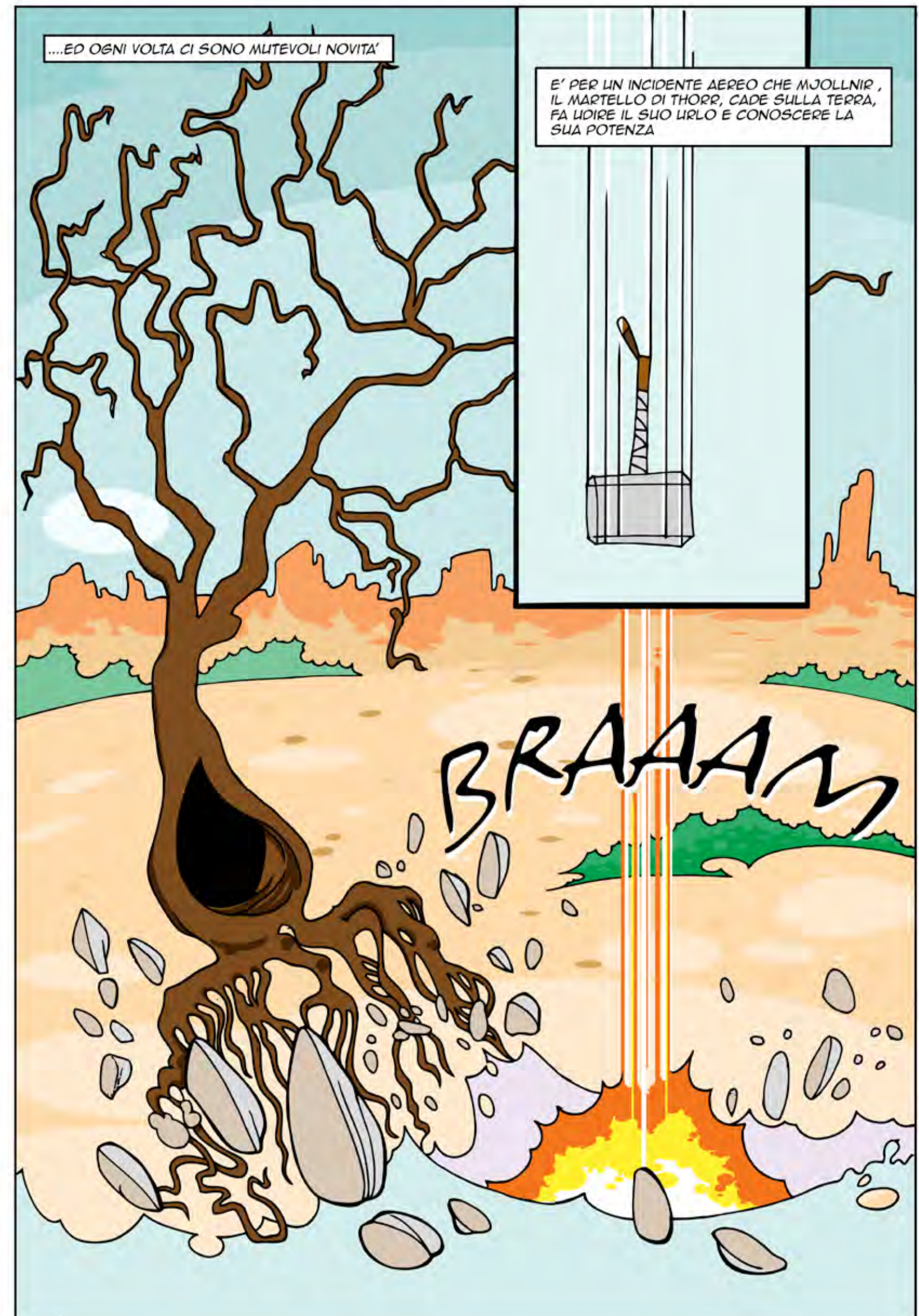


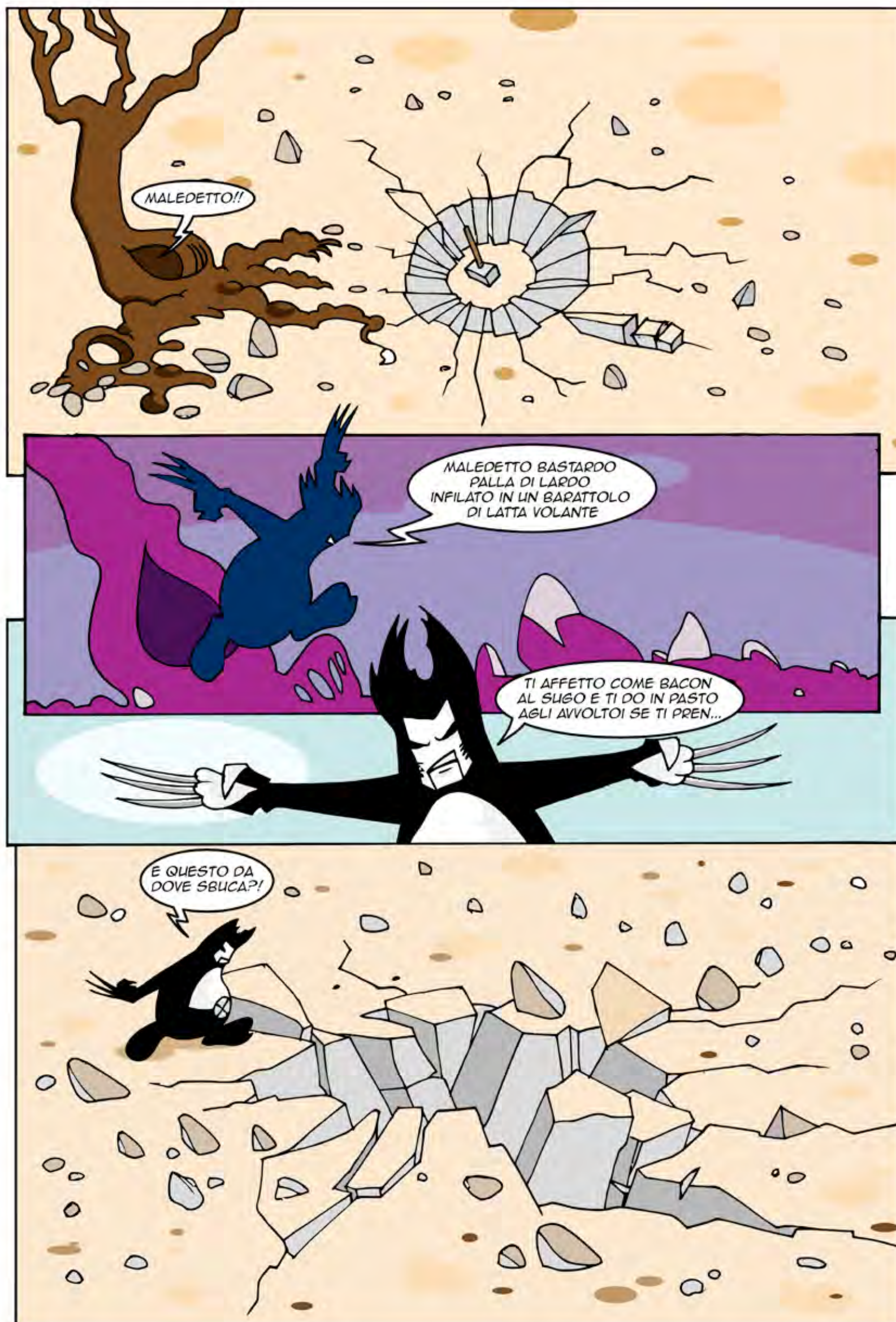
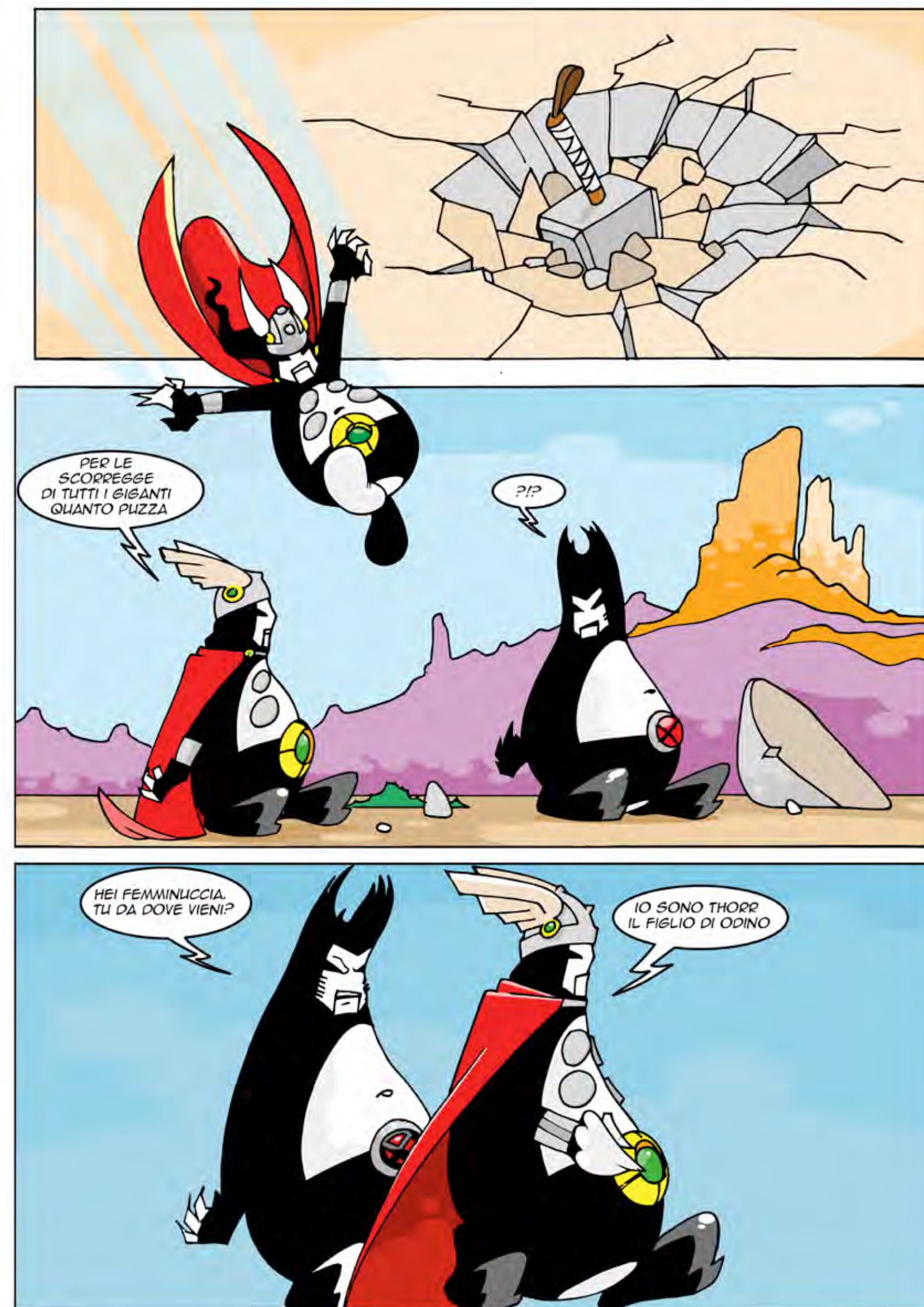
**Antonio
Pannullo**

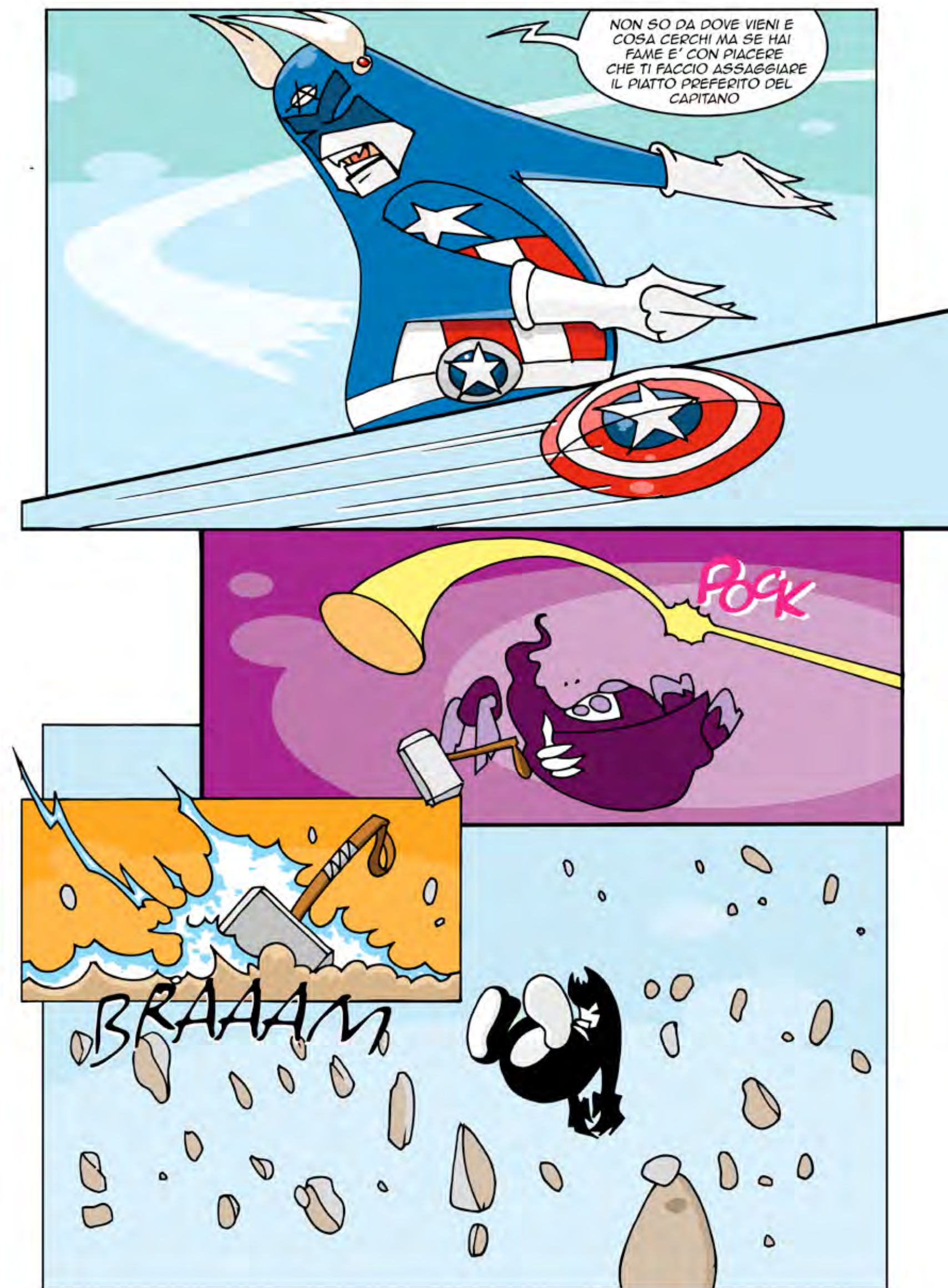
**Blacky Mole
"Avengers"**

Torna sulle nostre pagine **Antonio Pannullo** con le sue "talpe tuttofare", che di volta in volta impersonano i più disparati personaggi. Così, dopo aver vestito i panni di **Zagor** sul numero 26 della nostra rivista e quello degli intrepidi vichinghi di **Blacky Mole in Rattus Norvegicus** (volume Smart Comics del 2014), rieccole tra noi, impegnate ad interpretare nientemeno che un certo, ben noto, gruppo di esseri con superpoteri... Antonio è anche autore della controcopertina di *Sbam!* nr. 28, quella che vedete qui sotto.



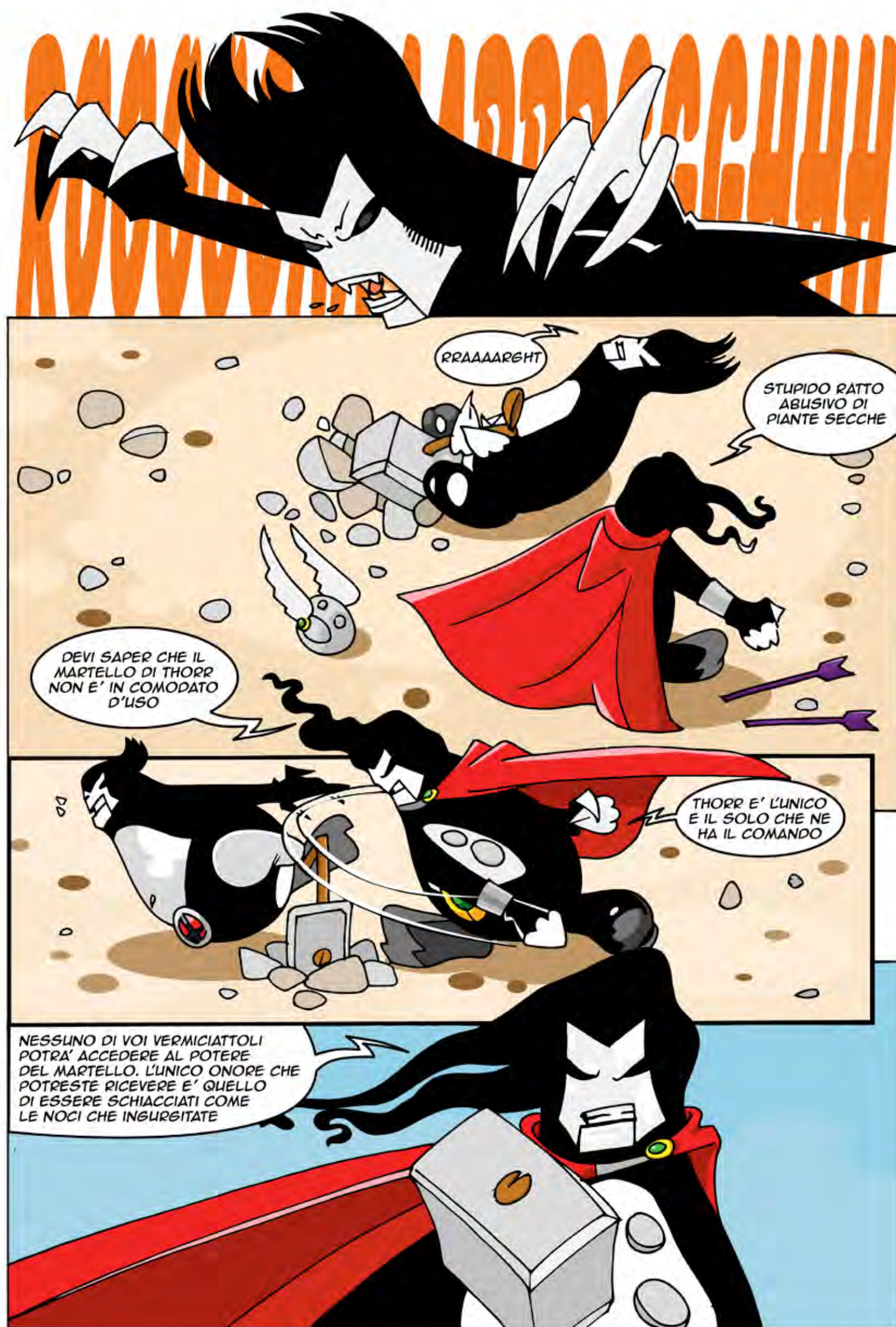


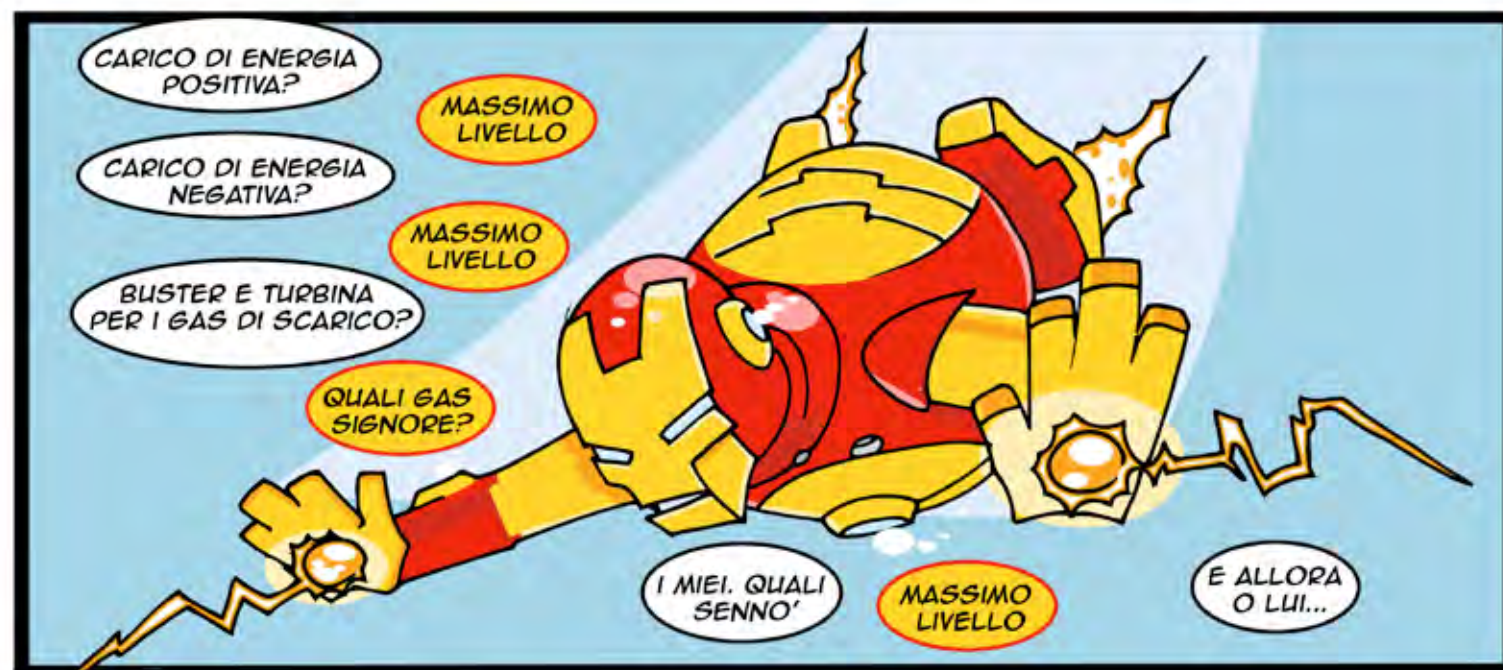
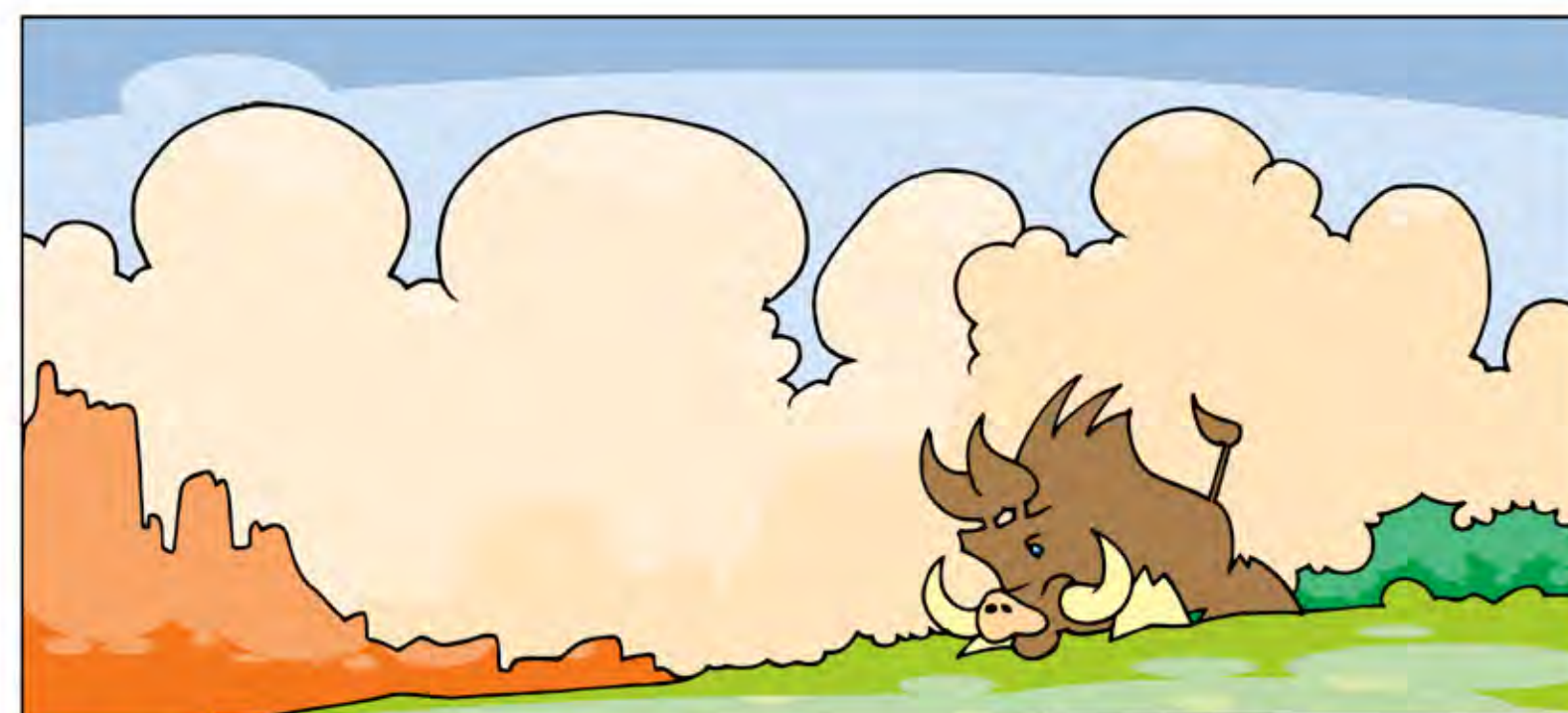


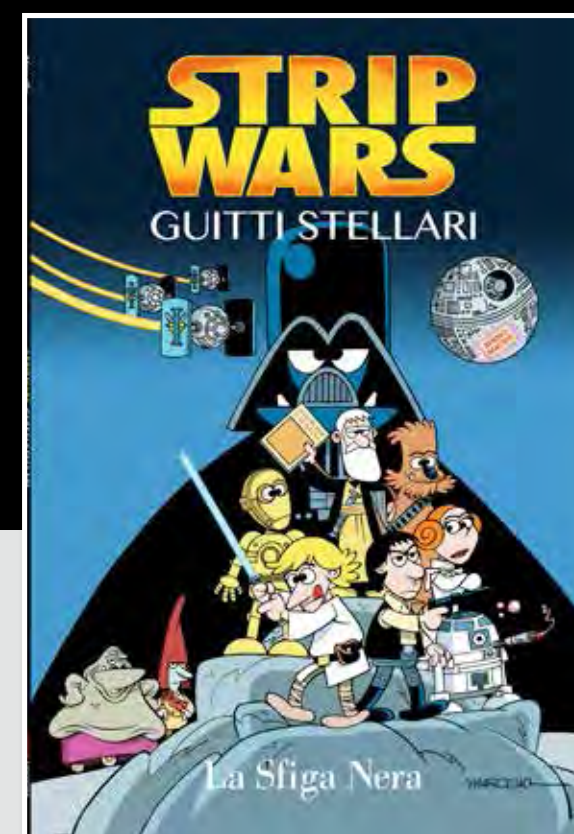












Strip Wars, Guitti Stellari

Per i tipi di **Dada Editore**, arriva l'edizione a colori della saga stellare di **Marcello Toninelli**.

Nel momento più caldo della produzione cinematografica di questa seconda era dedicata alla saga di fantascienza più famosa al mondo, questo volume ne sottolinea quella parte capace di prestare il fianco a deliziose scene umoristiche, senza mai tradire la filosofia del prodotto originale. Anche i suoi personaggi, rivisitati amabilmente dall'Autore, rispecchiano in qualche modo alcune peculiari caratteristiche di quelli originali, o ne sconvolgono volutamente e profondamente quelle caratteriali. L'umorismo è assicurato, con sempre sottile e raffinato humour.

Incontrate quella fascistella della principessa **Leia Leia Alalà!** Seguirete le peripezie di quel tontolone arrapato di **Luca Ciaivoglia!** Fatevi un viaggio con quel fricchettone di **Ci-Ai-Uno-Spinotto!** Rifiutatevi di prendere un opuscolo da **Ompi Kwan Torom-pi!** Sentitevi alti accanto a quel nanerottolo bilioso di **Tapp Fetent!** E che la Farsa sia con voi!

(dall'Editore)

Marcello Toninelli

Strip Wars, Guitti Stellari: La Sfiga Nera
(colori di Jacopo Toninelli), Dada Editore 2017



Rocky Joe Perfect Edition

Scappato dall'orfanotrofio di Tokyo, **Joe Yabuki** si ritrova a vagare senza meta negli squallidi bassifondi della città, fino a quando l'incontro con Danpei, un ex pugile che ora vive per strada, non lo convince a misurarsi con la boxe...

Siamo al primo di tredici corposi volumi, con un nuovo adattamento grafico e testi ancor più fedeli all'originale, per ripercorrere la parabola umana e sportiva di un personaggio entrato nella leggenda: dal 1° marzo in fumetteria e libreria, oltre che su Amazon, **Star Comics** presenta **Rocky Joe Perfect Edition** nr. 1, opera di **Asao Takamori** (testi) e **Tetsuya Chiba** (disegni).

(dall'Editore)

Asao Takamori, Tetsuya Chiba

Rocky Joe Perfect Edition

368 pp in b/n, brossurato,

Star Comics 2017, euro 8,00

A CHI PIACE IL PAPPATACIO ?





Lorenzo Maione Gli spiaggiati

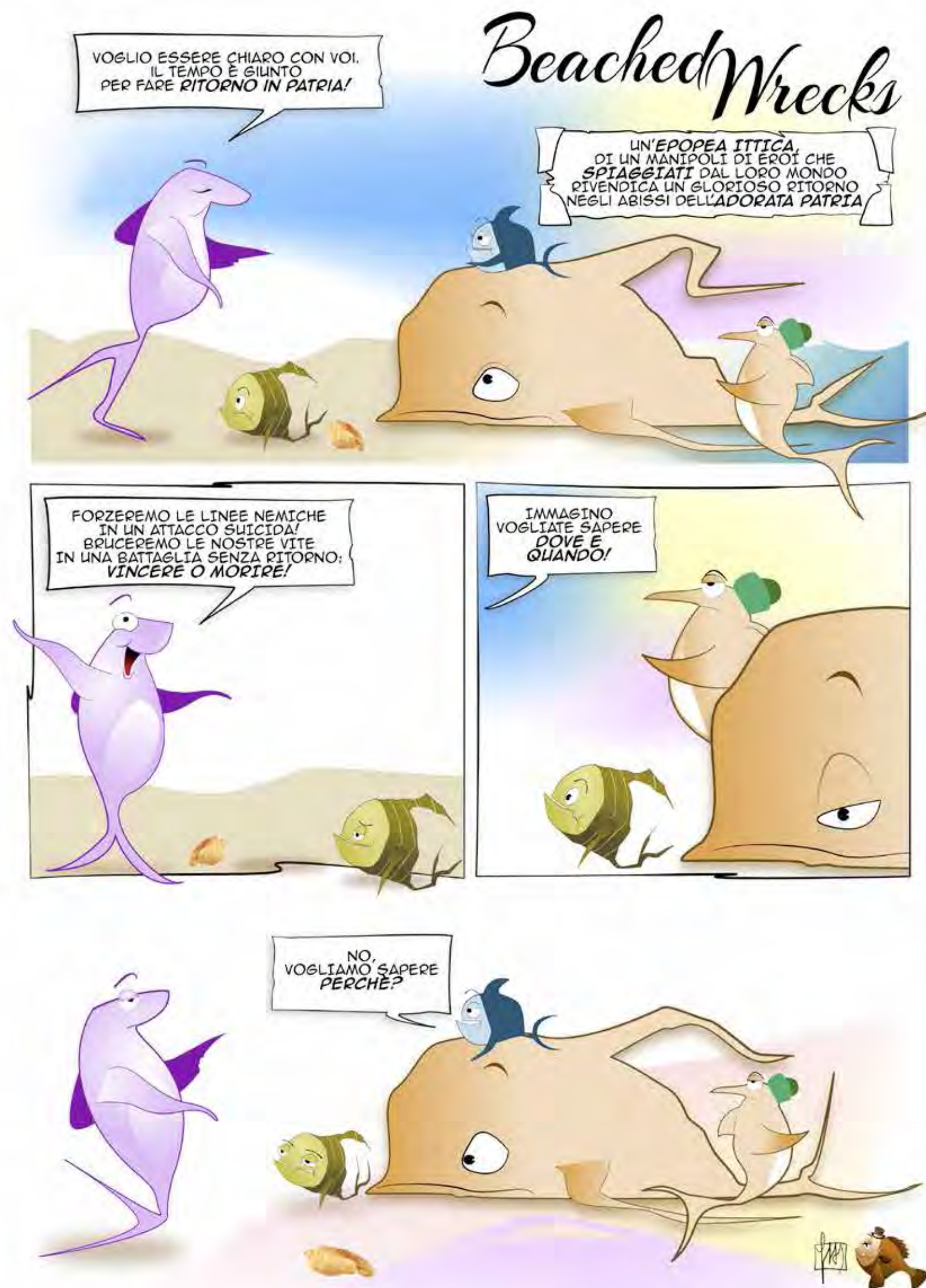
Lorenzo Maione è un «napoletano emigrato in Italia che cerca sogni che vanno da Gato Barbieri ai figli di Totonno 'o parulano», ci ha raccontato di se stesso. «Prima tromba alla filarmonica di Vienna, lo ritroviamo di recente alla viola d'amore presso lo storico conservatore di Pollena Trocchia. Asfaltista mastro, prima che riggiolaro, fravecatore in quel di Alida Chelli, oggi si occupa di free-commerce nel ramo dei puparuoli e mulignane selvatiche della bassa-media patana.

Al di là di questo, ammetto di essere più vicino ai 60 che ai 50.

Ho avuto parecchie influenze stilistiche, ma i miei riferimenti costanti sono stati Gottfredson (specialmente l'opera degli anni 40) e il devastante Johnny Hart con B.C.

Gli spiaggiati nascono in modo singolare: in realtà al momento mi sto occupando di un cartone animato per l'infanzia dal nome di **Skinny il Delfino** (alcuni episodi sono su YouTube). Ho dovuto preparare il mondo grafico di questo personaggio e i rimasugli (personaggi scartati) hanno trovato loro vita in queste strisce. Quindi sfi-gati fin dall'inizio...».

<http://lorenzomaione.blogspot.it/>



Beached Wrecks

OGGI È IL GIORNO DEL GIUDIZIO
PER LE RACHIDI DI NETTUNO!
IL VOSTRO SANGUE
LAVERÀ LONTA
DEL NOSTRO ESILIO

UN'EPOPEA ITTICA
DI UN MANIPOLI DI EROI CHE
SPIAGGIATI DAL LORO MONDO
RIVENDICA UN GLORIOSO RITORNO
NEGLI ABISSI DELL'ADORATA PATRIA



LA VOSTRA VITA È RICHIESTA
SULL'ALTARE DELL'ONORE!



DOMANDE?



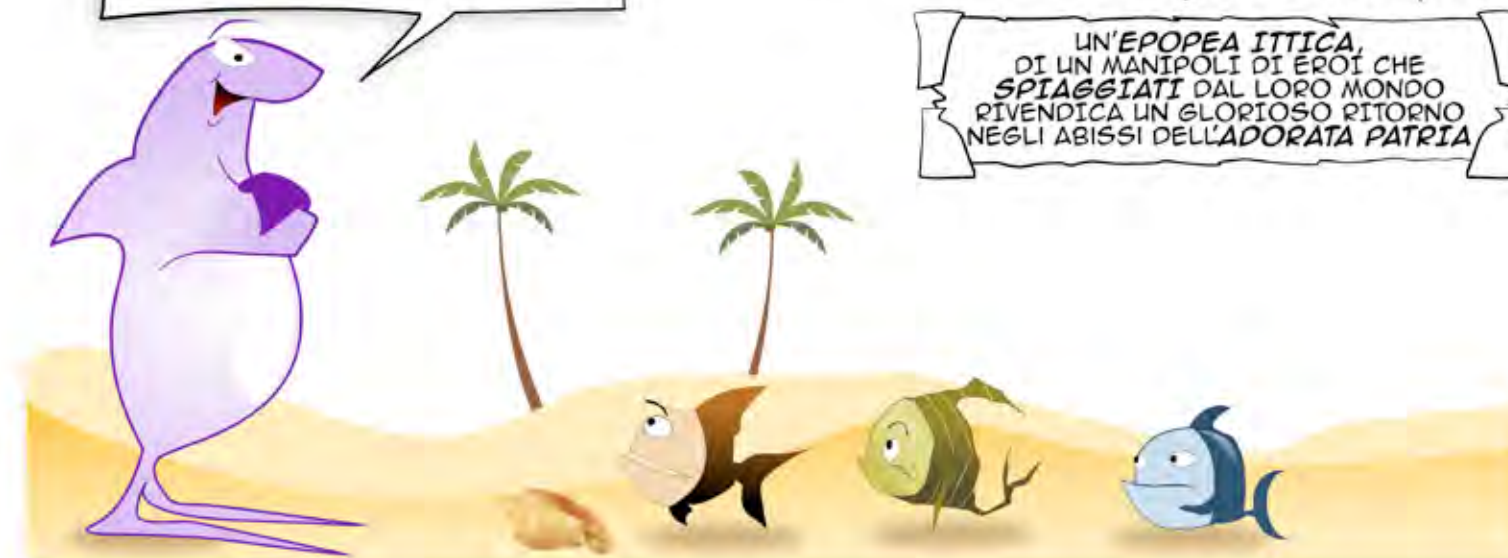
UNA TRA LE TANTE:
COSA SONO
LE RACHIDI DI NETTUNO?



Beached Wrecks

VI RICORDO CHE IN GUERRA
TUTTO È LECITO!
IL NOSTRO OBIETTIVO PRIMARIO
È LA FOSSA DEI SERPENTI

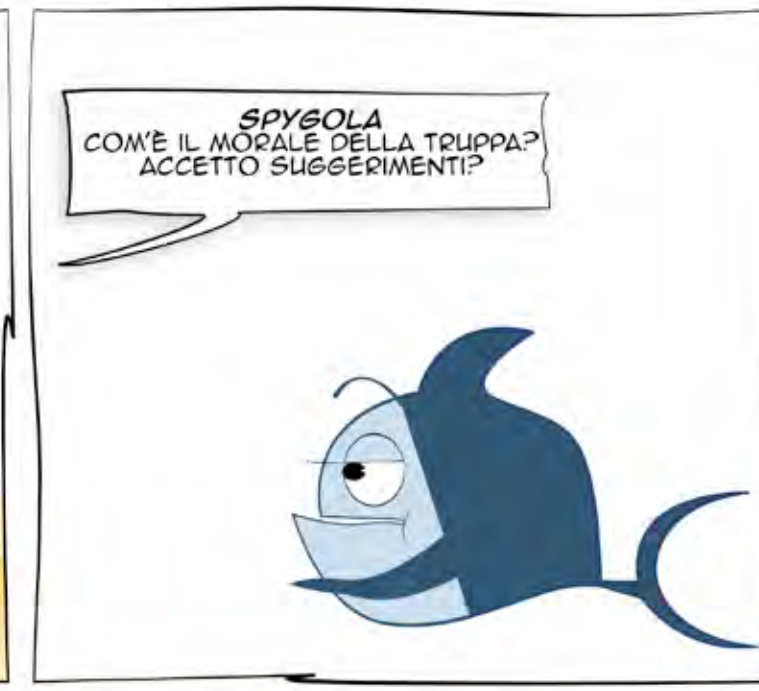
UN'EPOPEA ITTICA
DI UN MANIPOLI DI EROI CHE
SPIAGGIATI DAL LORO MONDO
RIVENDICA UN GLORIOSO RITORNO
NEGLI ABISSI DELL'ADORATA PATRIA



LA FOSSA DEI SERPENTI
SARÀ UN'ARdua BATTAGLIA
LA DIFENDERANNO COI DENTI
VENDENDO CARA LA LORO PELLE

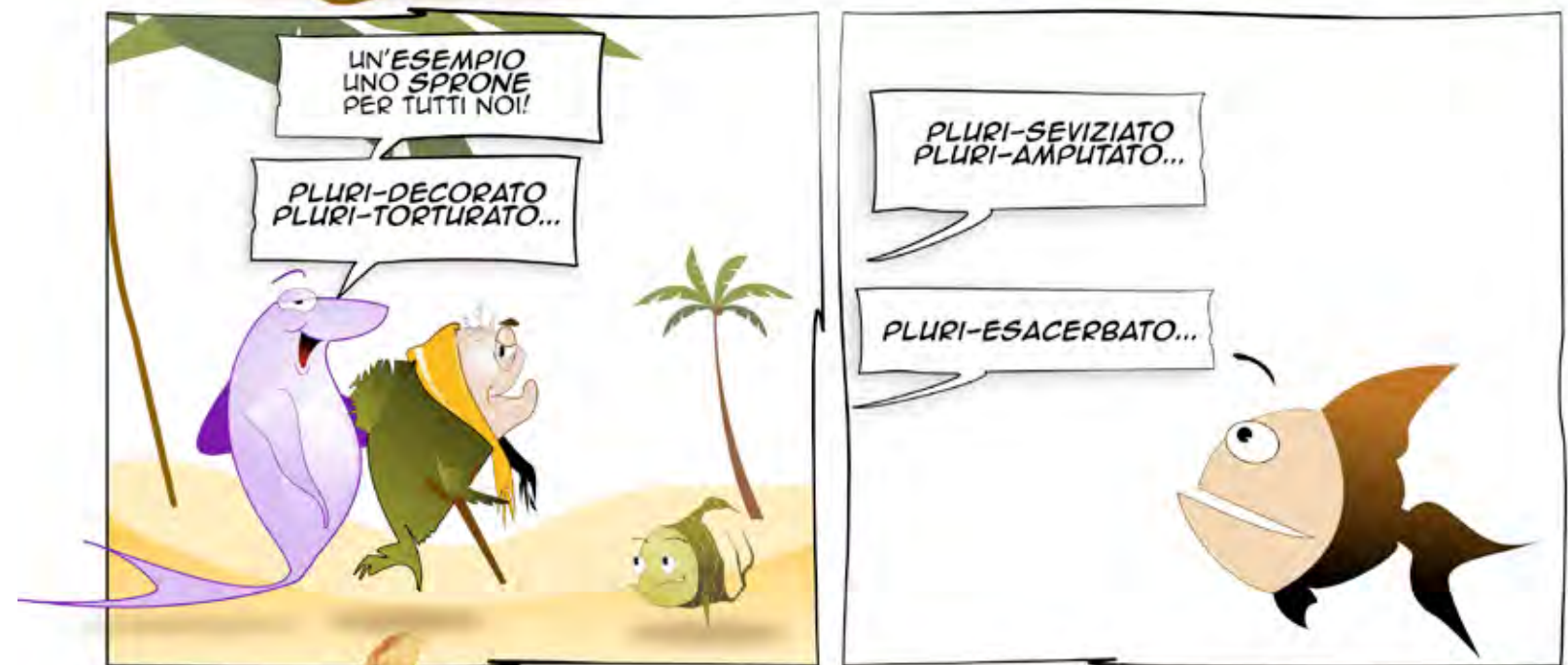
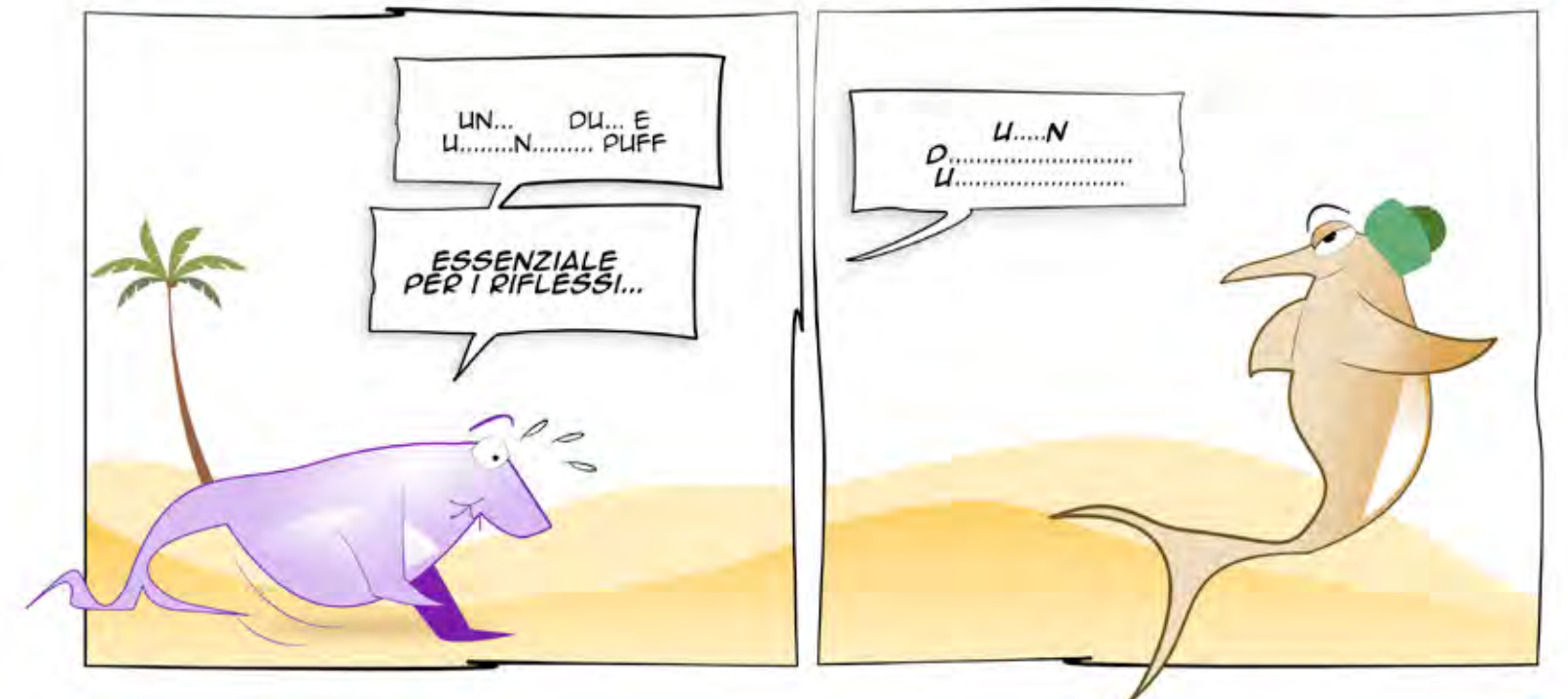


SPYGLA
COM'È IL MORALE DELLA TRUPPA?
ACCETTO SUGGERIMENTI?



INVERO LA TRUPPA AVREBBE PREFERITO
UN SITO MENO SENSIBILE.
SI POTREBBE PARTIRE CON
LA FENESTELLA 'E MARECHIARO







IN UN FUTURO PROSSIMO VENTURO, L'IMMORTALE CAVALIERE DI SVENTURA BERLON D'ARKORESS LOTTA CONTRO IL SINDACATO DELLA LUNA ROSSA NELLA NUOVA ITALTERRA...





Marcello Bondi
Mattia Marini
Dario Brugnone
Giuseppe Falco

Marcello Bondi, scrittore e sceneggiatore, è ormai una presenza quasi fissa su queste pagine, per le quali ci propone le storie brevi che scrive e che affida a vari disegnatori.
<http://marcellobondi.jimdo.com/>

Mattia Marini, veneziano, classe 1992, è diplomato al Liceo Artistico Statale di Venezia, e attualmente frequenta l'Accademia di Belle Arti. Si è classificato nelle prime posizioni in vari concorsi di fumetto e illustrazione. Nel 2015, su testi di Marcello Bondi, pubblica una storia breve sull'antologia *No Words*, edita da RandO Comics in Repubblica Ceca e curata da Marco Turini. Sempre con Marcello Bondi, pubblica varie storie sulle riviste cartacee e digitali della casa editrice inglese Future Quake Press, con l'argentina Revista HB, la rumena Revista Comics e l'italiana Editoriale Aurea. Su *Sbam!* nr. 23, ha pubblicato il racconto *Wanted*, sempre su testi di Bondi.

Dario Brugnone nasce nel 1975 e fin da piccolo si innamora del disegno e dei fumetti. In anni recenti frequenta un centro artistico della propria città ove partecipa, tra l'altro, ad una campagna a fumetti per la sensibilizzazione contro la guida in stato di ebbrezza. È già stato ospite a più riprese della nostra rivista digitale, con racconti di genere fanta-horror o comico-grottesco. Autoproduce l'albo *Weird Visions*, antologia di tre storie fanta-horror. Partecipa a *Un mare di Matite 2014* con una tavola ispirata alla *Canzone di Marinella*, favola triste di Fabrizio De Andrè, qualificandosi tra i finalisti. Attualmente è tra i collaboratori di Marcello Bondi.

Giuseppe Falco vanta numerose pubblicazioni e collaborazioni, in veste di sceneggiatore-disegnatore o solo disegnatore, in Italia e all'estero. Oltre che di fumetto, si occupa di illustrazione ed arte digitale. Maggiori informazioni su di lui e sul suo lavoro sono disponibili sul suo blog:
<http://falcogiuseppe.blogspot.it/>

Il fuggitivo
Il tempio azteco
I peccati dei padri







HAI CREDUTO DAVVERO ALLA STORIA
DELLO SCERIFFO CHE VUOLE A TUTTI I COSTI
IL BANDITO CHE GLI E' SGUSCIATO VIA DALLE MANI?
AH! AH! AH!

ERO D'ACCORDO CON LORO FIN DALL'INIZIO.
LA MIA E' STATA SOLO UNA RECITA!
SAI MI PAGANO BENE...

MA...
NON CAPISCO...



PERCHE' AVETE VOLUTO RIMETTERVI
SULLE TRACCE DEI BANDITI?
NON POTEVATE LASCIARLI ANDARE
SE VI AVEVANO GIA' PAGATO?



OTTIMA DOMANDA,
MA LA RISPOSTA E' SEMPLICE:
ABBIAMO PAGATO LO SCERIFFO
SOLO LA META'
DELLA CIFRA PATTUITA



LUI AVREBBE DOVUTO
METTERSI SULLE NOSTRE
PER RAGGIUNGERCI E INTASCARE
IL RESTO DELLA RICOMPENSA



IL MOMENTO IN CUI
AVRESTI ABBASSATO LA GUARDIA!

PERO' NON POTEVAMO
SAPERE CHE TU VIAGGIASSI
NEL NOSTRO STESSO TRENO
E CHE TI SARESTI MESSO
IN MEZZO...
COSI' HO DOVUTO ASSECONDARTI
FINO A QUESTO MOMENTO...

BAANG



OTTIMO LAVORO SCERIFFO!
AVETE FATTO LA VOSTRA PARTE

GRAZIE...



PERO' IL NOSTRO PIANO
STAVA QUASI PER FALLIRE PER
COLPA VOSTRA: AVETE ADDIRITTURA
PORTATO QUEL RANGER AL NOSTRO
CAMPO...



CHE DIAVOLO STAI DICENDO?
NESSUNO DI NOI SAPEVA CHE UN RANGER
VIAGGIASSE NEL NOSTRO STESSO TRENO!
HO DOVUTO ASSECONDARLO
PER NON DARE SOSPETTI E FARMI SCOPRIRE

CERTO... CERTO...
ED ORA SCOMMETTO CHE VUOI
ESSERE PAGATO,
GIUSTO?



ESATTO!
GLI ACCORDI ERANO CHE
VI AVREI RAGGIUNTO QUI PER
INTASCARE LA MIA PARTE



OKAY, ECCOLA...
VE LA SIETE GUADAGNATA!

MA COSA...
NOOOOOOO!!!



FIVE





MMM...QUESTA
SEMBRA UNA
PORTA
INTERESSANTE...



WOW! ADESSO SI'
CHE COMINCIAMO A
RAGIONARE!



GUARDA QUA
QUANTO BEN
DI DIO...C'E'
ABBASTANZA
ROBA DA
POTERSI
COMPRARE
UN'ISOLA
TROPICALE!
AH! AH!



E QUESTO
COS'E'?



VEDIAMO COME
MI STA...

AH!



MA CHE
DIAVOLO...?! MI
HA PUNTO!



E'
INCREDIBILE...
ABBIAMO
FATTO UNA
SCOPERTA
ECCEZIONALE!



JACK...

AH, DON, VIENI
QUI! DEVO FARTI
VEDERE UNA
COSA!



GUARDA ANCHE
TU! LEGGI!

JACK...

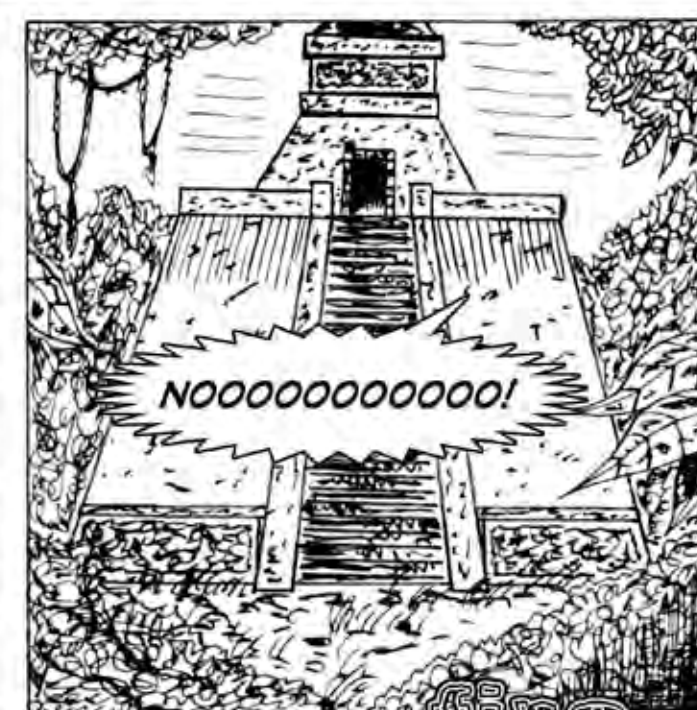


EHI, DON,
MA...NO!



CHE COSA MI E'
SUCCESSO,
JACK?!

NO! STAMMI
LONTANO!



NOOOOOOOOOOOO!

fine

I PECCATI DEI PADRI





FINE

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

Yoshe Kalb

di Paolo Pizzato

Galizia, a cavallo tra XIX e XX secolo. Qui, in una terra che per i gentili è soltanto la provincia più settentrionale dell'**Impero Austro Ungarico**, un'area povera e contadina situata tra Polonia e Ucraina, e che il colorato, chiassoso, imperfetto, palpitante mondo dell'ebraismo chassidico popola di vita, tradizioni, magia ed esoterismo, carica di simbologia e misticismo, benedice e maledice nel nome di Dio e dei più santi tra i santi e benevolmente lascia prosperare all'ombra degli affari (leciti e illeciti) dei rabbini e delle comunità da loro guidate, i destini di un popolo vengono forgiati, e il suo futuro scritto. Qui, dove ogni cosa che abbia valore è oggetto di studi interminabili, di preghiere e invocazioni ripetute fino allo sfinimento e di furibonde controversie dottrinali, gli appetiti terreni e la brama d'assoluto, come sposi riuniti sotto il baldacchino nuziale, annullano le rispettive differenze in una superiore unità, cancellano le contraddizioni nella comune aspirazione alla felicità e all'abbondanza. Qui, nel microcosmo di un villaggio e di una corte (specchio fedele di una realtà più ampia e complessa ma nella sostanza sempre identica a se stessa), **Israel J. Singer**, con ogni probabilità la voce più limpida, sincera e ricca di quella brulicante realtà sociale, politica ed economica che la ferocia nazista cancellerà quasi del tutto, ambienta uno dei suoi romanzi più riusciti e ambiziosi, **Yoshe Kalb**, travolgente, beffarda e lucidamente tragica riflessione sulla perdita d'identità che è definitiva, irrimediabile rinuncia a sé di un sin-

golo come di una moltitudine. L'ebreo Singer rivendica con orgoglio la propria appartenenza a ciò che descrive, e in forza di questa comunione (dello spirito come della carne) egli racconta con una sorta di gioiosa sfrenatezza; i suoi personaggi, ritratti con affetto ma senza alcuna gratuita partigianeria, abbondano nella generosità e nei vizi, tracimano nei sentimenti nello stesso, scomposto modo in cui si abbandonano alle suppliche. Febbrile come l'ambiente che descrive, la prosa di Israel J. Singer lascia senza fiato; sfiora rispettosa il composto mormorio delle voci salmodianti di una sinagoga per poi esplodere nella grottesca confusione di un litigio tra mendicanti; riecheggia disordinata e volgare nelle contrattazioni di mercanti e uomini d'affari a una fiera e subito dopo si chiude nel silenzioso dolore di una moglie trascurata dal consorte o negli spasmi della volontà di un mistico, di continuo messa alla prova dalle tentazioni del mondo. E in questa polifonia di voci, nella quale miracolosamente nulla stona, ma dove anzi l'ordine altro non è che coincidenza d'opposti – mirabili, in questo senso, le pagine che aprono il romanzo, dedicate alla presentazione dei rabbini di **Nyesheve** e **Rackmanivke**, radicalmente diversi l'uno all'altro in tutto, «grossolano, irsuto, massiccio» il primo, «magro come un giunco, la barba rada, nerissima, striata di grigio [...] talmente lindo da essere quasi lustro» il secondo, i cui figli, poco più che ragazzi, stanno per sposarsi – l'autore fa emergere il protagonista del suo lavoro, l'enigmatico, umbratile, inafferrabile **Nahum**, nel medesimo tempo essenza dell'ortodos-

sia ebraica e sua malattia mortale. Rampollo del rabbino di Rachmanivke, «fragile e lanciato come il padre, o meglio, come una fanciulla; nervoso e sensibile come la madre, da cui aveva ereditato la debole costituzione aristocratica [...] sempre immerso nelle speculazioni mistiche, nei sogni della Qabbalah», Nahum sposa senza amore **Serele**, la figlia ignorante e grossolana del rabbino di Nyesheve ma si accende di passione (che inutilmente cerca di controllare) per la quarta moglie di quest'ultimo, la ribelle **Malka**, che per lui concepisce un'identica ossessione.

Il loro rapporto proibito, che si consuma nell'immediatezza di rochi sussurri e fugaci sguardi fino al momento in cui, in una notte di delirio collettivo, le fantasie e i desideri troppo a lungo combattuti trovano l'agognata soddisfazione, sconvolge a tal punto Nahum da costringerlo a lasciare la sua casa e, dimentico di se stesso, a vagare per il mondo come penitente. Giunto a Bialogura fasciato da vesti lacerate, a tenergli compagnia solo il *Libro dei Salmi*, che le sue labbra recitano senza sosta, Nahum diventa, senza quasi rendersene conto, **Yoshe Kalb**, Yoshe "il tonto", un buono a nulla allontanato anche dai più poveri e derelitti, e finisce per lavorare alle dipendenze dello scaccino della sinagoga del villaggio. Ma qui un'altra disavventura lo attende; **Zivyah**, la figlia ritardata dello scaccino, si invaghisce di lui e, respinta, si consola con altri, rimanendo incinta. Yoshe, accusato di esserne il seduttore, rinuncia a difendersi e viene unito in matrimonio alla ragazza. Fuggito (la prima notte di nozze) ancora una volta, decide di far ritorno a Nyesheve e di rivendicare il suo nome e

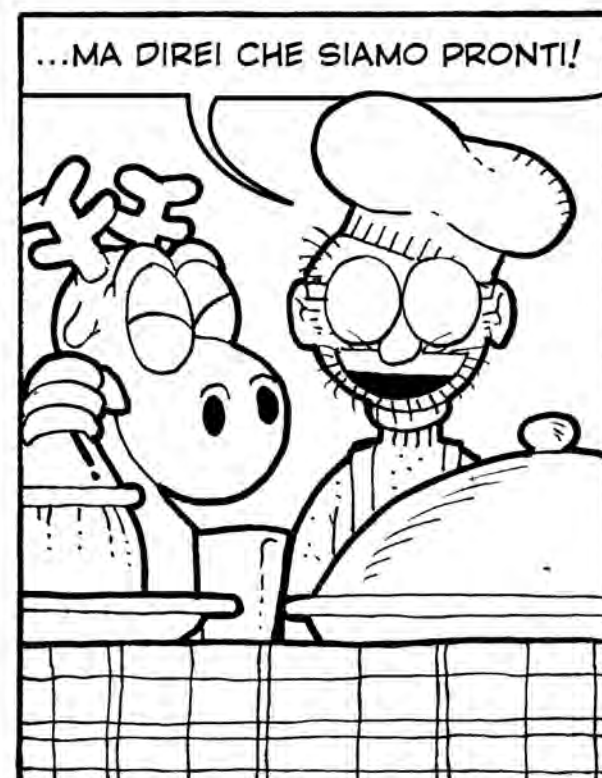


la sposa abbandonata, ma non appena viene riabbracciato dalla comunità, ecco che un altro rabbino, proveniente proprio da Bialogura, lo accusa di essere Yoshe, consorte di Zivyah. Chi è dunque davvero l'uomo ricomparso a Nyesheve a turbare un'intera corte e il suo rabbino ormai ultrasettantenne? Il giovane timido e ritroso misteriosamente scomparso quindici anni prima, oppure un impostore che ha bestemmiato Dio nel modo più sconcio,

tradito i suoi comandamenti e contaminato i suoi fratelli? Per stabilirlo si riunisce un consesso di settanta rabbini e si dà inizio a un processo, ma non sarà la luce della verità a premiare gli sforzi di quella dotta e pia assemblea. Perché a confrontarsi, nel dibattito, non sono una menzogna e il suo opposto, bensì due incontestabili realtà, che tuttavia non possono coesistere: Yoshe Kalb, infatti, è Nahum e non lo è; il suo peccato, la sua maledizione, ciò che lo ha condotto a spogliarsi della sua identità, a rinnegarla, è ciò che lo ha tramutato in Yoshe, ma una volta indossati questi panni, la paura di non riuscire a dominare i suoi istinti, in qualche modo risvegliati da Zivyah, la stessa che lo aveva tormentato a Nyesheve, lo induce a tornare Nahum. Orgoglio e scandalo della sua gente, Nahum/Yoshe, che a tutte le domande dirette risponde «Non lo so», è, nelle parole di uno dei suoi giudici, il Santo di Litzhane, «un morto errante nel caos del mondo», spettro e simbolo di una fede e di un popolo giunti sull'orlo dell'abisso, serrati nel disumano abbraccio della modernità arretrante, morsi dall'innominabile abominio della secolarizzazione, braccati da un odio secolare che di lì a poco divamperà in una perfetta logica di sterminio.

Il consigliere letterario

<http://ilconsigliereletterario.com>





www.sbamcomics.it

Arrivederci a Maggio 2017 con il numero 33