

LA RIVISTA DIGITALE A FUMETTI E SUI FUMETTI

IN COLLABORAZIONE CON



**NUVOLETTE
IN LIBRERIA**

Il parere
di Mario Gomboli

The Walking Dead is™ and © 2018 Robert Kirkman, LLC - illustrazione di Charlie Adlard

**ARTISTI ITALIANI
PER SKYBOUND**

Intervista a Lorenzo
De Felici e Annalisa Leoni

INIZIATIVE

Nel Covo della
Ladra di Libri

GRANDI MAESTRI

Ricordando Carlo Peroni

**TRA LOMBROSO
E DEAMICIS**

Davide Barzi e
Francesco De Stena

FUMETTI

Cafeo-Negrini

Bondi-Bavieri

Coppola-Pedroni

Domenico Martino

**SULLE TRACCE DI
Robert Kirkman**

Le novità in
arrivo con gli

**SBAM!
LIBRI**

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).



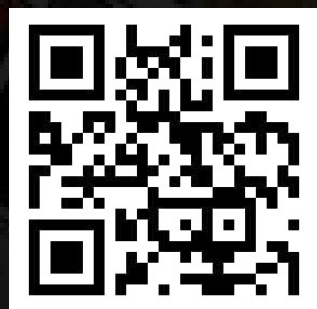
Lo **Sbam-sito**
<http://sbamcomics.it/>



La **Sbam-vetrina dei nostri libri**
www.sbamcomics.it/sbamlibri



La **Sbam-pagina Facebook**
www.facebook.com/SbamComics/



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

nr. 37 - gennaio-febbraio 2018 • 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 **Sbam!**
(etichetta di ADM Studio Sas)
distribuita esclusivamente
in formato digitale

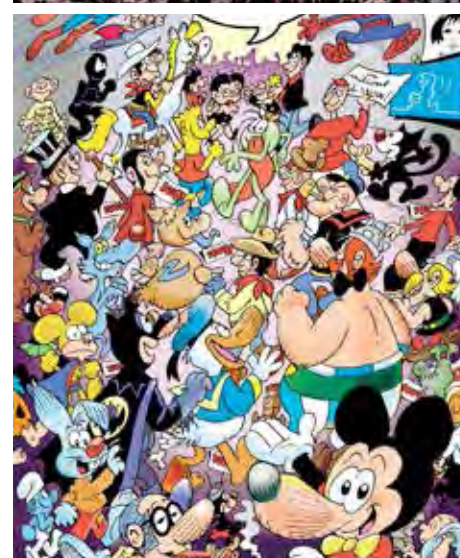
**Direzione, Amministrazione
e Pubblicità**
Via E. Curiel, 7
20093 Cologno M.se (MI)
Tel. 02 254 59 768
(info@sbamcomics.it)

Sono con noi

Augusto Altobelli, Annalisa Bianchi,
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 37



6 In copertina

L'ospite d'onore dell'ultima *Lucca Comics* è stato sicuramente sua maestà **Robert Kirkman**, autore di *The Walking Dead*, *Invincible*, *Outcast* e della nuovissima serie *Oblivion Song*. Noi eravamo lì e l'abbiamo seguito passo passo, scoprendo tutto di lui...

16 Autori italiani alla corte di Robert

Oblivion Song, il nuovo fumetto di Robert Kirkman, parla anche italiano. Disegni e colori sono infatti firmati da **Lorenzo De Felici** (che è anche coautore della serie) e **Annalisa Leoni**. Li abbiamo incontrati.

58 Grandi Maestri

Siamo quasi emozionati: in attesa di dedicargli uno dei nostri prossimi **Sbam! Libri** – di imminente uscita – ricordiamo il grande **Carlo Peroni** pubblicando una delle indimenticabili avventure della sua **Spugna!**

70 Parliamo di librerie...

... per scoprire come è possibile lanciare oggi una **nuova libreria** e gestirla secondo i criteri che i nostri tempi richiedono: la nostra intervista a **Mariana Winch Marengi**, in arte la *Ladra di Libri*. A proposito: a che punto è l'invasione dei fumetti nelle **librerie generaliste**? L'autorevole parere di **Mario Gomboli**.

78 Tra Lombroso e De Amicis

Un crossover (!) tra **Cesare Lombroso** e i ragazzi (cresciuti) del libro *Cuore*, di **Edmondo De Amicis**. Faccia a faccia con gli autori di *Il cuore di Lombroso* (sul bonelliano *Le Storie*): **Davide Barzi** e **Francesco De Stena**.

QUA e LÀ Reviews e altro

Sbam-carrellata di **novità** in libreria, edicola e fumetteria, con le nostre **recensioni**. Per la rubrica *New Generation*, il nostro incontro con **Filippo Pieri**. I consigli "in pillole" della **Scuola del Fumetto** di Milano per approcciarsi alla Nona Arte. La mostra di **Wow Spazio Fumetto** dedicata alla Rivoluzione Francese. L'intervista alle creatrici di **A6 Fanzine**. Le **News-Flash** dai vari editori.

QUA e LÀ I fumetti di Sbam!

- 22 **Sbam! Libri:** *A chi piace il Pappatacio?*
- 45 *L'Angolo del Tarlo*
- 48 *Federica*
- 56 *I Chinson*
- 62 **Sbam! Libri:** *Spugna - Operazione antisequestro*
- 68 *PV dixit*
- 77 *Penguin Bros.*
- 84 *Gatto Pepè*
- 94 **Sbam! Libri:** *Opono - Hai paura della tua ombra?*
- 105 *Battista il Collezionista*
- 108 Claudio Cafeo-Carla Negrini: *Amore terminale*
- 124 Marcello Bondi-Marianna Bavieri: *Fuorilegge*
- 128 Marcello Bondi-Luca Pedroni: *Sapori nascosti*
- 132 Marcello Bondi-Salvatore Coppola: *Il supermarket*
- 134 *Funny Zoo*
- 136 Domenico Martino: *El Trampo*
- 152 *Kugio e Gina*

SBAM! LIBRI

www.sbamcomics.it/sbamlibri



**NELLE MIGLIORI LIBRERIE
E PIATTAFORME DIGITALI**

**IL GRANDE FUMETTO UMORISTICO
SELEZIONATO PER VOI DA SBAM!**



Opono
Hai paura della tua ombra?

Le strisce nero-umoristiche
di **Ilaria 'Zim' Facchi**

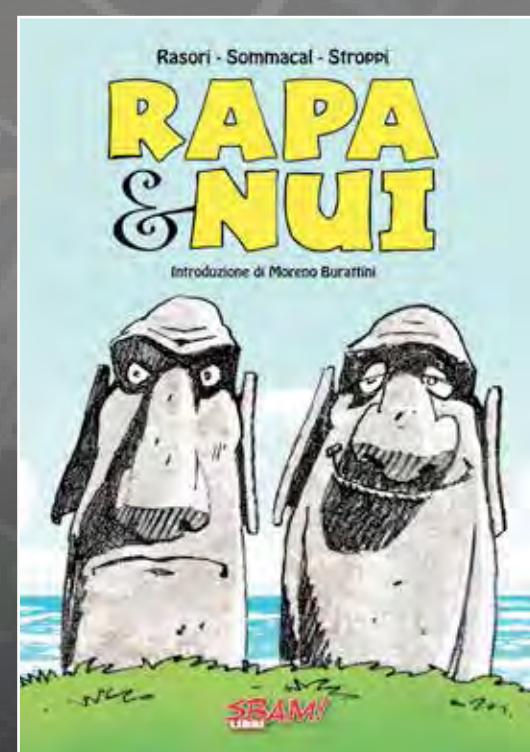
64 pp a colori
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-00-3



**Un'estate
in montagna**

La sera della finale
dei Mondiali del 1982
vista da **Vince Ricotta**

56 pp a colori
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-02-7



Rapa & Nui

Il mistero dei Moai dell'Isola
di Pasqua risolto (a modo loro)
da **Augusto Rasori, Giorgio
Sommacal e Laura Stroppi**

80 pp in b/n
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-01-0



Barba & Barnaba
Vita da clochard

Il mondo visto attraverso
gli occhi dei due "invisibili"
di **Ugo D'Orazio**

64 pp in b/n
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-03-4



**A chi piace
il Pappatacio?**

Beccaglia e Balestri vi spiegano
che cos'è davvero un pappatacio
(anche in versione VM18!)

64 pp b/n e colore
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-04-1



OMAGGIO
A CARLO PERONI

Inauguriamo una nuova
grande *Sbam*-collana,
I Maestri delle Nuvolette,
con il volume di grande
formato dedicato
al mitico **Carlo Peroni**.
In arrivo in libreria!

COVER STORY

All'ultima **Lucca Comics**, Robert Kirkman ha parlato moltissimo. Di fumetti, ovviamente, ma anche di televisione. Di *The Walking Dead*, l'opera che più di ogni altra gli ha dato la fama, ma anche di *Invincible*, *Outcast* e della sua nuovissima serie *Oblivion Song*. Noi c'eravamo, e l'abbiamo seguito passo passo...

Parola di Kirkman



Se è vero che qualsiasi festival, non solo fumettistico, viene alla fine ricordato soprattutto per l'ospite più prestigioso e rappresentativo che ne ha animato le giornate, è fuor di dubbio che l'edizione 2017 di **Lucca Comics & Games** sia già passata agli annali come "la Lucca di Robert Kirkman".

Lo scrittore del Kentucky, gran capo di **Skybound** e autentica gallina dalle uova d'oro dell'intrattenimento contemporaneo capace, a neppure quarant'anni, di vantare una carriera costellata di successi planetari come *The Walking Dead* (e relativa serie tv), *Outcast* (idem come sopra), *Invincible* (con relativo film di prossima produzione) e in procinto di lanciare *Oblivion Song*, un fumetto tutto nuovo che, c'è da scom-

◆ Nelle foto, Robert Kirkman nelle varie iniziative lucchesi organizzate da saldaPress, il suo editore italiano. A destra (ma c'è bisogno di dirlo?), *The Walking Dead*.

metterci, non tarderà a essere a sua volta traslato sul piccolo e/o grande schermo, è infatti stato il **protagonista assoluto** della kermesse toscana. Cinque giorni che lo hanno visto impegnato in un tourbillon di incontri con il pubblico, conferenze stampa, affollatissime signing sessions ed eventi di varia natura, nel corso dei quali i vostri fedeli *Sbam*-inviati lo hanno pedinato con la perseveranza di altrettanti segugi. Mettendogli a più riprese il registratore sotto il naso (grazie per la pazienza, Robert!) e prendendo sempre e comunque buona nota delle sue esternazioni più interessanti e significative. Dalle quali, al termine di un titanico lavoro di sintesi, è scaturita la *cover story* di questo numero. Una sorta di **"summa" del Kirkman-pensiero**, a cavallo tra comics e televisione, tra horror e supereroi, tra pubblico e privato, tra passato, presente e futuro dell'autore che – forse più di ogni altro – ha marchiato a fuoco l'immaginario del terzo millennio.

Camminando con i morti

«Perché ho iniziato a scrivere **The Walking Dead**? Mi tocca fare uno sforzo di memoria, dato che lo scrivo da un bel po' di tempo, ormai. Dunque, sono sempre stato un grande fan di **George Romero** e dei suoi film sugli zombie. Mi piacevano un sacco quelle pellicole, ma a essere sincero non ne amavo i finali. Erano sempre gli stessi, troppo veloci e tutto sommato poco soddisfacenti, dato che un film deve comunque concludersi in un paio d'ore. Allora ho pensato: ma quanto sarebbe bello vedere come potrebbe andare avanti la storia? E scoprire come vivrebbero i sopravvissuti in un mondo simile? In pratica, mi sono messo in testa di approfondire questo tipo di universo, ma in una sorta di film di zombie che non finisse mai. O, almeno, che non finisse fino a quando non mi fosse venuta voglia di farlo finire».

«A proposito di finali, spesso mi chiedono se io ne abbia già immaginato uno per *The Walking Dead*. Certo che sì, anche se vi dico subito che si tratta di





qualcosa che accadrà tra molto, molto tempo. E poi, credo sia comunque importante riservarmi sempre il diritto di cambiare idea a un certo punto, come peraltro è già successo. Quando ho iniziato a scrivere il fumetto, per esempio, avevo chiarissimo in testa come e quando l'avrei fatto terminare. Man mano che quel momento si avvicinava, però, mi sono reso conto di avere ancora un sacco di storie da raccontare, quindi mi sono detto: "Ma perché non andare avanti?". E così è stato. Ora ho un nuovo finale, in cui tutto si compirà e ogni trama è destinata ad arrivare a compimento. Quando? Tra cinque, dieci o quindici anni, sinceramente non lo so. E non escludo neppure che, quando ci arriverò, deciderò un'altra volta di proseguire con la serie. In realtà penso che quel che conta, più del finale in sé, è che la storia abbia sempre e comunque un senso di destinazione, di cammino da compiere verso qualcosa: solo così può contenere la spinta narrativa necessaria per mandarla avanti in modo efficace e interessante».

«Fin dal suo esordio, la serie è stata caratterizzata da un susseguirsi di momenti altamente scioccanti. Non si è trattato e non si tratta di un capriccio, ma di una precisa esigenza narrativa. Essendo una storia sviluppata sul lungo periodo, nell'arco di diversi anni, è infatti necessario scuoterla di tanto in tanto fin dalle fondamenta, così da mantenere alta

♦ Due dei momenti più drammatici di The Walking Dead: Rick perde la mano, amputata dal sadico Governatore, e il momento dell'assassinio di Glenn ad opera del cattivo per eccellenza della saga, Negan (nella pagina accanto, nella sua versione televisiva).

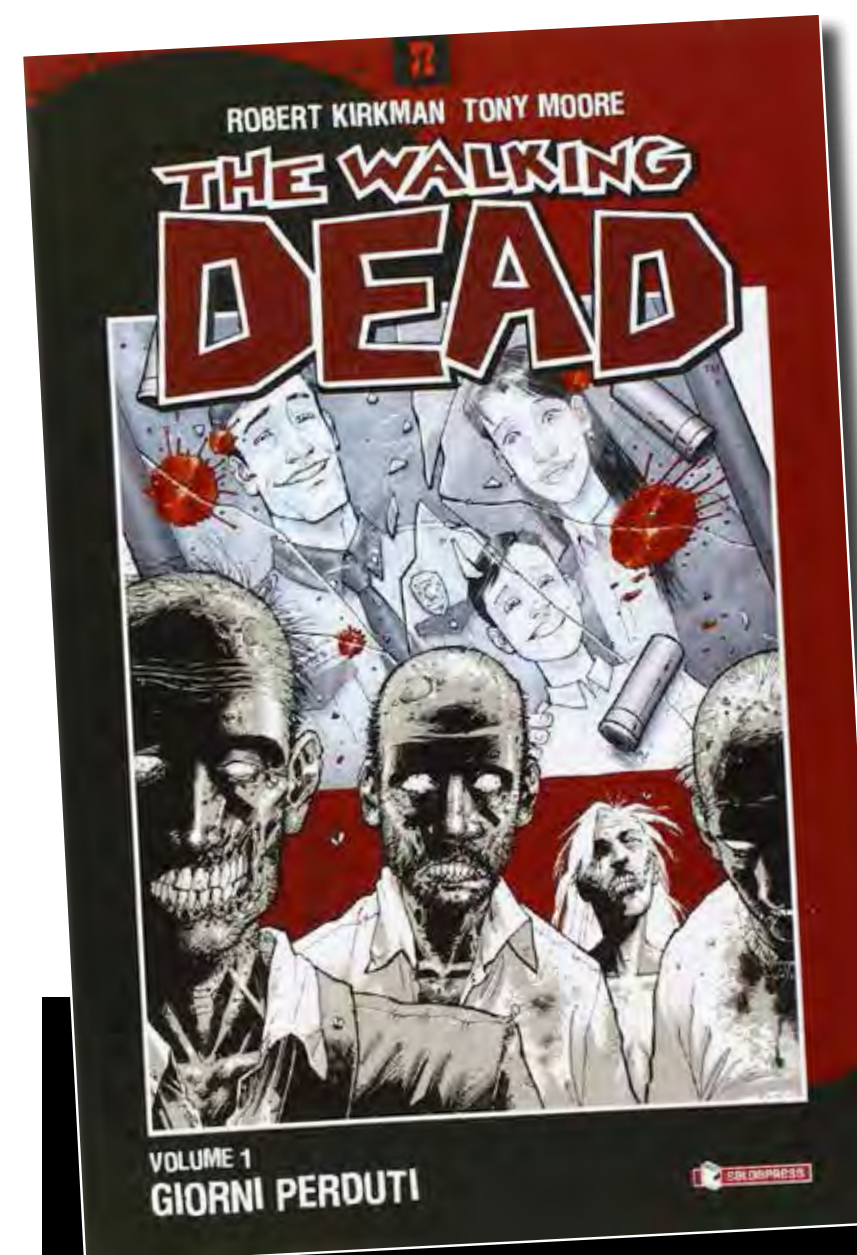


la tensione e vivo l'interesse del pubblico. L'obiettivo principale è quello di far affezionare i lettori e gli spettatori ai vari personaggi, così da rendere davvero straziante il momento in cui deciderò di toglierli di mezzo. Un altro elemento dal quale non si può prescindere in una buona storia è quello del cambiamento: è la crescita, l'evoluzione che rende i protagonisti realistici e degni di interesse. Tutti cambiano: la casalinga che diventa una combattente, come nel caso di **Carol**, o l'insegnante che si trasforma in un mostro sanguinario, come nel caso di **Negan**, sono personaggi divertenti da scrivere. E quindi, si spera, anche da leggere».

«In The Walking Dead, è vero, c'è violenza. Spesso molta violenza. Credo che, nel rappresentarla, il solo limite che ci si deve porre sia quello del buon gusto. Oltre che della necessità ai fini dello sviluppo della vicenda. In una storia la violenza può essere un aspetto molto importante, ma deve sempre essere funzionale alla narrazione. Altrimenti, se è gratuita, si trasforma immediatamente in qualcosa di inutile e fastidioso. Finora, il picco di violenza maggiore è stato sicuramente raggiunto con l'uccisione di **Glenn** (e di **Abraham**, nella serie tv) da parte di Negan. Un momento essenziale della storia, che serviva a demolire emotivamente i protagonisti e a distrugge-

re il loro precario equilibrio: personaggi molto amati dal pubblico venivano trucidati da un villain appena apparso sulla scena, che solo in seguito si sarebbe rivelato importantissimo. Tutti dovevano rimanere scioccati da quel cruento colpo di scena, tutti dovevano vivere con sgomento l'arrivo di un nuovo, grande antagonista. E quello che abbiamo scelto era il solo modo di riuscirci: se avessimo invece voluto risparmiare al pubblico quel surplus di violenza, non avremmo mai raggiunto il risultato che ci eravamo prefissati».

«Il fumetto e la serie tv vivono della medesima ispirazione, ma in certi momenti devono necessariamente divergere, anche per non rendere la trasposizione televisiva troppo scontata e noiosa. I cam-



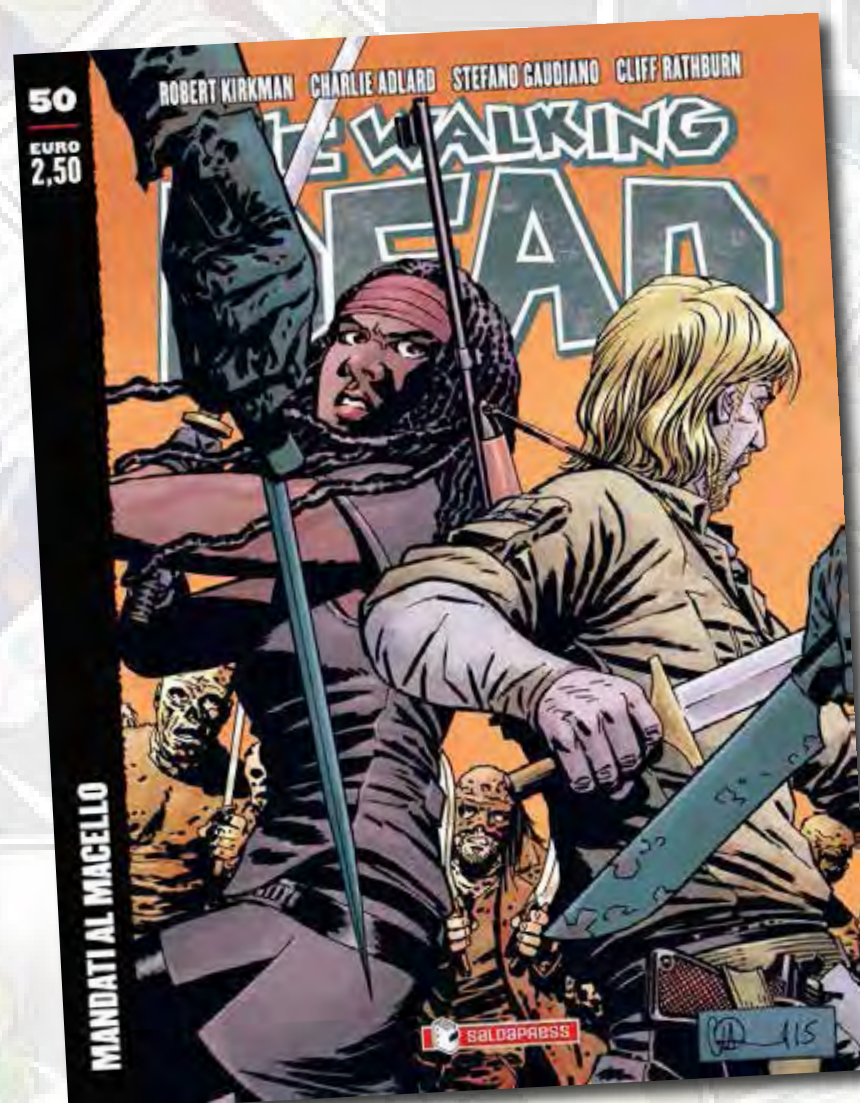
♦ Il primo volume italiano di The Walking Dead, edito - come tutti gli altri della serie - da saldaPress.

The Walking Dead 50

A proposito di The Walking Dead: doveroso segnalare il nuovo traguardo raggiunto dall'edizione da edicola che da anni **saldaPress** sta proponendo con la ristampa integrale della saga: la collana, prima mensile, oggi bimestrale, ha infatti tagliato il traguardo del **nr. 50**, «uno straordinario risultato», scrive l'editore.

«Un risultato che saldaPress ha potuto festeggiare con Robert Kirkman in persona, durante la scorsa edizione di Lucca Comics & Games. **Mandati al macello** (56 pp. in b/n, euro 2,50) è l'albo nr. 50 di The Walking Dead uscito a fine dicembre in edicola e in fumetteria.

Cinquanta numeri sono un traguardo simbolico molto importante, che verrà tagliato a breve anche da *Invincible*, la serie supereroistica dello stesso Kirkman, entrata definitivamente nel cuore dei lettori italiani».



biamenti tra un medium e l'altro sono quindi non solo indispensabili, ma anche molto apprezzati. Il mio preferito? Troppo facile: l'inserimento, in tv, di un personaggio fighissimo come **Daryl Dixon**. Ci sono poi cose che non abbiamo portato sullo schermo per motivi produttivi, o perché non le giudicavamo necessarie all'evoluzione della trama. Una su tutte, la perdita della mano da parte di Rick: un momento cruciale del fumetto, ma davvero difficile da trasporre in tv. Anche perché, non dimentichiamolo, nello show il nostro eroe lotta, si arrampica, salta di qua e di là: farglielo fare senza una mano, ma in modo ugualmente realistico, sarebbe stato decisamente troppo complicato».

«In generale, sono stato positivamente sorpreso dalle interpretazioni di tutti gli attori coinvolti nella serie televisiva di The Walking Dead e dalle sfumature che hanno saputo regalare ai diversi personaggi. Se però dovessi indicarne uno in particolare direi **Jeffrey Dean Morgan**, che veste i panni di Negan. Tra tutti, è quello che utilizza di più frasi ed espressioni prese pari pari dal fumetto: eppure, riesce ad aggiungere così tanto di suo che, alla fine, le scene risultano spesso diverse da quello che mi ero immaginato. E questo credo sia un indice inequivocabile del talento di un interprete».

L'altra faccia della paura

«Come The Walking Dead, anche **Outcast** è una storia in cui è forte il tema della paura. Non la paura esterna di un'inspiegabile epidemia che fa tornare in vita i morti, ma una forma di paura più domestica, quasi intima. Credo che in ognuno di noi convivano queste due tipologie di paura: ci sono mali che vengono da fuori e di cui dobbiamo preoccuparci, ma al contempo non è improbabile che anche dentro di noi, o comunque molto vicino, si annidi qualcosa di malvagio che di tanto in tanto ci tocca affrontare. In questo senso per un narratore la cosa più interessante è approfondire il percorso che porta ciascuno a capire di che cosa è davvero capace. Ogni persona ha un punto di rottura, una linea di confine che non vorrebbe mai attraversa-



re; ma che poi attraversa se a spingerla sono le motivazioni giuste, come salvare chi si ama o simili. Ecco, per me il momento preciso in cui si varca quel confine è sempre particolarmente intrigante da raccontare».

«Proprio il fatto di essere una storia horror in qualche modo 'realistica', o comunque molto più plausibile di The Walking Dead, fa sì che il mio approccio a Outcast sia profondamente differente. A livello, soprattutto, di tempi e ritmi narrativi. Volendo sintetizzare, si può dire che nello scriverla ho scelto uno storytelling più decompresso. Qualcuno, magari a ragione, potrebbe anche definirlo lento, ma questo non rappresenta necessariamente un male. Non credo affatto che una storia lenta sia per forza brutta, anzi. Outcast nel suo svolgimento si focalizza maggiormente sulle atmosfere e sulle emozioni provate dai protagonisti in funzione di quello che gli accade: ecco perché i tempi più cadenzati sono assolutamente necessari».

«Ancora a proposito di Outcast, so che anche i fan italiani sono a caccia di informazioni sulla terza stagione della serie tv. Andrà in onda? E se sì, quando? Purtroppo al momento la situazione non mi consente ancora di essere preciso in merito: il nostro partner Cinemax ha subito cambiamenti e ristrutturazioni che hanno ritardato il lavoro, tanto che la seconda



◆ In alto, il primo albo della serie da edicola di Outcast (saldaPress, 2015). A lato, il promo dalla serie tv tratta dal fumetto di Kirkman.

serie è andata in onda solamente la scorsa estate. Oggi come oggi, quindi, stiamo navigando a vista, in attesa che la situazione si sblocchi definitivamente. Credo e spero, però, che potremo comunque continuare».

Invincible, ultimo atto

«Ormai lo sanno tutti: con il numero 144 (in uscita negli Stati Uniti il 24 gennaio, Ndr), **Invincible** termina la propria corsa. È una serie che amo molto, che ho scritto ininterrottamente per quindici anni, anche se dirlo mi fa sentire un vecchietto. Non nego, quindi, che vederla finire mi faccia stare parecchio male. Però, siccome l'animo umano è davvero strano, mentre soffro sono anche entusiasta. Sì, entusiasta: perché credo che questo sia il momento giusto per chiudere la serie e perché la storia finisce proprio



come mi ero immaginato, assumendo quindi esattamente il significato complessivo che avrei voluto darle fin dall'inizio. Il che, per un autore, è molto bello e gratificante. E poi, sto già lavorando sodo al progetto di **un film su Invincible**: quindi, se tutto andrà per il verso giusto, avrò l'occasione di frequentare il mondo di **Mark Grayson** ancora per un po'...».

«Non nego che, in passato, ho anche accarezzato l'idea che Invincible avrebbe potuto in qualche modo sopravvivere, passando ad altri autori. Anzi, sono arrivato a immaginarmi anziano, tra qualche decennio, con in mano un numero del fumetto, mentre lo leggevo e, ovviamente, trovavo un sacco di cose che non mi convincevano, dato che i nuovi team creativi avrebbero messo in campo idee troppo moderne e incomprensibili per un vecchietto come me. Però poi ho anche pensato che tutti i fumetti americani di supereroi vanno avanti indefinitamente, senza mai avere una vera e propria fine. E siccome una delle cose che fin dall'inizio ha contraddistinto Invincible è proprio la volontà di trasgredire i canoni classici del genere, ho trovato giusto e adeguato che la serie avesse invece un suo preciso epilogo. E, a quel punto, non poteva che toccare a me raccontarlo».

Al tavolo da lavoro

«A volte qualcuno si stupisce che io riesca a seguire tutti i progetti su cui mi trovo a lavorare contemporaneamente. E magari si chiede quale sia il mio segreto. Beh, nessun segreto. Prima di tutto va detto che



io mi diverto molto a fare quello che faccio, e che quindi non si tratta affatto di un'esperienza dolorosa. Inoltre ho l'abitudine di alzarmi presto al mattino e di iniziare subito a lavorare, saltando da un progetto all'altro secondo l'ispirazione e le scadenze della giornata: scrivo un po' di The Walking Dead, poi qualche pagina di Invincible, poi magari riesco anche a dedicarmi ad Outcast... e poi passo un sacco di tempo al telefono, a fare conference call con le persone che lavorano alle serie tv. Ma il bello è che, mentre le faccio, non ascolto minimamente quello che dicono i miei interlocutori, e quindi riesco comunque a prendere appunti su altre cose a cui sto lavorando. Perché, diciamocelo sinceramente: per quale motivo mi dovrebbe interessare sapere esattamente che cosa sta facendo il reparto costumi in quel particolare momento della stagione? Tanto so già che, essendo composto da eccezionali professionisti, farà sempre un ottimo lavoro...».

«Una volta un giornalista mi ha domandato se scrivere fumetti legati alla serialità mensile tipica dei comic book non sia per me una sorta di limitazione creativa. Se non mi piacerebbe invece dedicarmi a qualcosa di più lungo e libero da questo tipo di vincoli. La risposta, molto semplicemente, è no. In realtà considero questo modo di lavorare comodissimo, perché in un certo senso è proprio il formato seriale stesso che, alla fine, scrive al posto mio. Mi spiego meglio: quello che io devo fare è inventare un certo numero di eventi piuttosto scioccanti, che dovranno cadere esattamente in determinati punti della

Kirkman talent-scout

Che Robert Kirkman si trovi perfettamente a suo agio tra demoni e mostruosità assortite, e non solo tra gli zombie, è ben risaputo. Ma il bello è che anche quando si imbatte in demoni altrui, sia pure in salsa grottesca, non si tira indietro: ed eccolo arruolare sotto le bandiere della sua **Skybound** i giovani **Brandon Seifert** e **Lukas Ketner**.

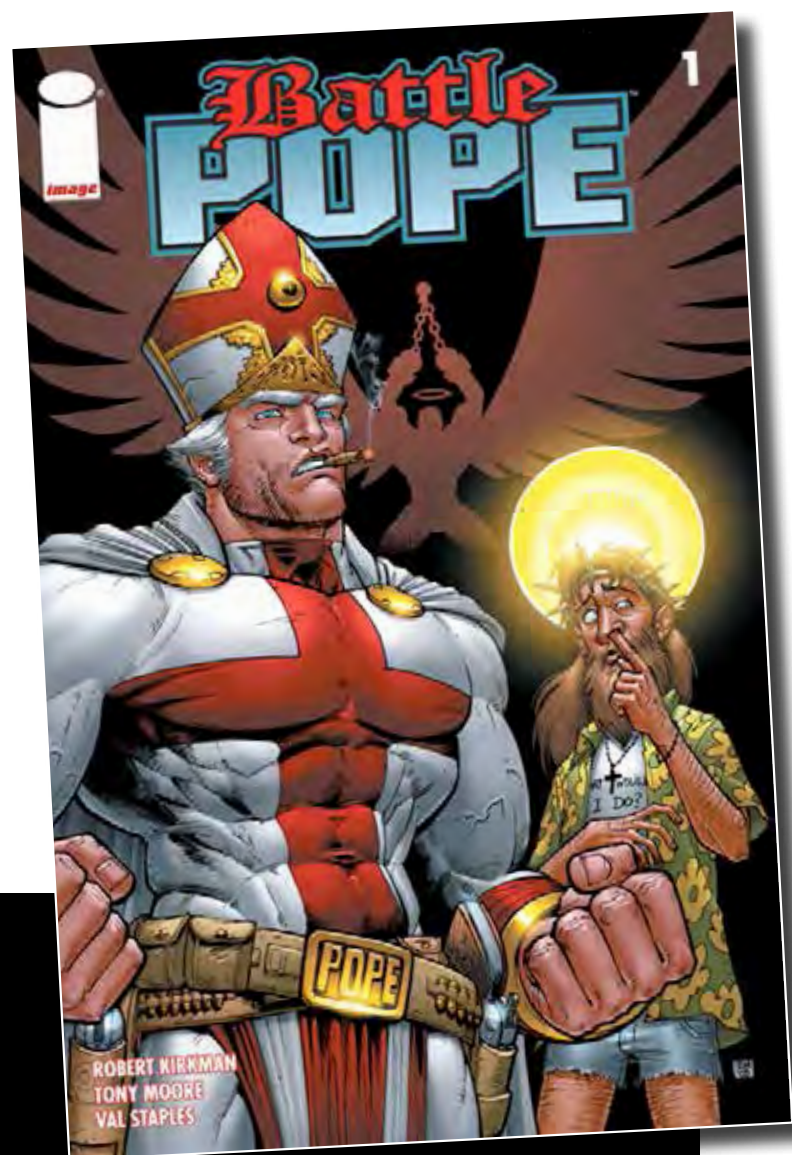
All'epoca del loro arrivo in Italia, nell'edizione libraria proposta da saldaPress nel 2013, noi di Sbam! avevamo potuto intervistare i due autori (trovate tutto sul nr. 9 della nostra rivista digitale, tuttora scaricabile liberamente dal nostro sito), per conoscere i retroscena della loro creatura: un medico, anzi, uno stregone, anzi no, un... witch doctor, **Vincent Morrow**.

Anche questa saga passa dalla libreria all'edicola, sempre ad opera dell'editore emiliano, con la nuova serie **Witch Doctor**, mensile, 48 pp. a colori, euro 3,30. Un thriller-horror di ambientazione medico/stregonesca, ricchissimo di umorismo e di aspetti macabri, con un po' di splatter a dare pepe al tutto. Da provare, se già non lo conoscete.



♦ Il numero conclusivo di Invincible, edito da Image sotto l'etichetta Skybound: disponibile negli Usa dal 24 gennaio.

vicenda. So già che dovrò inserirne uno alla fine di ogni albo, quindi di ogni episodio. So anche che al termine di ogni volume, che solitamente raccoglie sei episodi, dovrò poi esserci un 'gancio' abbastanza potente da portare i lettori al volume seguente. E lo stesso vale per le successive edizioni compendium o omnibus, che raccolgono dodici o ventiquattro storie. In pratica, mi trovo a lavorare con una serie di 'matrioske' narrative incastrate una dentro l'altra: il mio compito è essere abbastanza bravo da aprirle al momento giusto per tirare fuori la successiva. Per quanto riguarda invece storie con una foliazione maggiore e svincolate dalla serialità, in quel caso scrivere è più difficile perché non hai una struttura predefinita, un supporto su cui appoggiarti. Per esempio, sono ormai quattro anni - o cinque? - che lavoro a un graphic novel con **Charlie Adlard** (il disegnatore di *The Walking Dead*, Ndr). È una storia di



◆ Battle Pope, incursione giovanile di Robert Kirkman nel campo del fumetto umoristico.

fantascienza, ma mi trovo in una situazione assolutamente paralizzante, non riesco ad andare avanti con la scrittura, e infatti Charlie è incavolato nero. Dovrebbe avere 64 pagine, e finora ne avrò scritte sì e no 40: devo assolutamente trovare il modo di portarla a termine...».

«Non molti se lo ricordano, ma prima di occuparmi di horror, supereroi e fantascienza, diciotto anni or sono ho esordito con una serie satirica, **Battle Pope**. È un genere che poi ho abbandonato, anche perché scrivere storie umoristiche è davvero difficile, una vera sfida, c'è sempre molta pressione ed è complicato aggiungere alla narrazione quel tocco capace di far ridere i lettori. Però devo dire che mi è sempre piaciuta l'idea di potere chiudere il cerchio, un giorno: di terminare cioè la mia carriera così come l'avevo iniziata, lavorando su Battle Pope. Per questo spero, in futuro, di avere modo di riprenderlo. Anche perché, senza dubbio, si tratta del progetto più simpativamente stupido su cui abbia mai messo le mani!».

Nella dimensione Oblivion

«Mi fa davvero piacere parlare di **Oblivion Song**. E non solo perché è il mio nuovo fumetto, che debutterà a marzo. Ma anche perché mi ha dato l'occasione di lavorare con un disegnatore italiano davvero eccezionale come **Lorenzo De Felici** (lo abbiamo intervistato per voi, come vedrete nelle prossime pagine, Ndr), che ha portato una visione, una sensibilità artistica e autoriale che non avevo mai incontrato prima nella mia carriera. Per questa serie abbiamo dovuto creare da zero un mondo inedito e mai visto prima, un ecosistema del tutto nuovo e peculiare, una catena alimentare particolare che doveva funzionare e sembrare scientificamente plausibile. E lo abbiamo fatto insieme: Lorenzo ha dato un contributo davvero decisivo e originale, grazie alla sua immaginazione e alla sua capacità di tradurre sulla tavola le nostre idee. Anche quelle apparentemente più folli».

«Mi piace pensare, con Oblivion Song, di aver dato vita a un nuovo genere narrativo, che potremmo chiamare 'prossimi all'apocalisse'. La storia vede tre-



◆ Oblivion Song: l'ultima creatura kirkmaniana debutterà - sempre per Image/Skybound - a marzo, con i disegni e i colori degli italiani Lorenzo De Felici e Annalisa Leoni.

centomila abitanti di Philadelphia catapultati non si sa perché in un'altra dimensione, battezzata per l'appunto Oblivion. Lì si dovranno confrontare con una nuova realtà, popolata da mostri e creature aliene di

ogni tipo. Nel frattempo, sulla nostra Terra, al posto degli scomparsi compare una porzione di Oblivion, ma la minaccia viene rapidamente neutralizzata e tutto torna alla normalità. Uno scienziato di nome **Nathan Cole** scopre il modo di viaggiare da una dimensione all'altra e forma una squadra per salvare i trecentomila poveretti e ricondurli a casa. Con il passare degli anni, però, inizia a trovare sempre meno sopravvissuti su Oblivion, finché il governo americano sospende i finanziamenti necessari per le missioni. Ma Nathan non si arrende e, da solo e senza alcun supporto, continua la sua opera, recandosi ancora su Oblivion alla ricerca di persone da salvare».

«La storia contiene senz'altro degli aspetti politici, ma nel complesso Oblivion Song non vuole essere una serie politica. Riflette piuttosto la nostra realtà, e il modo in cui troppo spesso passiamo sopra con noncuranza ai grandi disastri. Non è difficile infatti azzardare dei paralleli tra le persone disperse nella dimensione Oblivion e quelle dimenticate dalla società in cui viviamo. L'unico che non le ha dimenticate è un uomo guidato esclusivamente dalla sua coscienza, deciso a portare comunque a termine una missione giusta, per la quale tutti gli altri hanno invece perso interesse».



LORENZO DE FELICI & ANNALISA LEONI



Il nuovo fumetto di Robert Kirkman ci porterà a esplorare una dimensione aliena. Dove, però, si parla benissimo l'italiano. Disegni e colori sono infatti firmati da due valenti artisti di casa nostra: Lorenzo De Felici, che è anche coautore della serie, e Annalisa Leoni. Li abbiamo contattati per una doverosa *Sbam*-intervista doppia

di Marco De Rosa



L'ARTE DI Oblivion



Il nostro cuore di *Sbam*-patrioti è gonfio d'orgoglio. E il motivo è presto detto. Uno degli eventi fumettosi più attesi del 2018 a livello globale, vale a dire il debutto della **nuovissima serie** di Robert Kirkman, porta con sé un bel **pezzo d'Italia**. L'intero comparto grafico di **Oblivion Song**, il cui primo numero è in rampa di lancio per marzo, è infatti presidiato da due validissimi artisti di casa nostra, già ben noti a chi bazzica gli albi Bonelli ma anche ai lettori d'oltreoconfine (in Francia, soprattutto). Stiamo parlando (squilli di tromba) del disegnatore **Lorenzo De Felici**, che in veste di coautore ha condiviso con il sommo Robert l'onore e l'onere di creare dal nulla il nuovissimo universo della dimensione Oblivion, e della colorista **Annalisa Leoni**, cui è toccato il compito di individuare le palette cromatiche più adatte per esaltare tale universo, con i suoi ambienti bizzarri e i suoi mostruosi abitanti. Impensabile chiudere questo primo numero dell'anno senza fare una bella chiacchierata con entrambi.

Ciao ragazzi, e benvenuti su *Sbam*!. Per cominciare, vi chiederei di "presentarvi" sinteticamente ai lettori, raccontando i vostri esordi e le tappe principali delle vostre carriere...

LORENZO: Ciao a voi! Allora, per farla davvero brevissima: ho frequentato la Scuola Romana dei Fumetti e, appena diplomato, ho cominciato a lavorare qua e là come storyboard artist e colorista. Dal 2006 circa ho lavorato quasi esclusivamente come colorista fino al 2010, quando ho pubblicato Drakka per l'editore Ankama, in Francia. Da allora ho alternato il lavoro di disegnatore a quello di colorista tra Francia (Rue de Sèvres) e Italia (Bonelli), fino a quando la Skybound non ha bussato alla mia porta.

ANNALISA: Ciao *Sbam*!. I miei primissimi passi nell'universo dell'intrattenimento visivo hanno avuto luogo nell'animazione e nei videogiochi: ho lavorato per piccoli studi, per i quali realizzavo character design, environment e alcune volte storyboard. Ho fatto una capatina anche nel mondo dell'illustrazione,

lavorando per alcune case editrici principalmente nell'ambito della scolastica. Più o meno nel 2010 ha preso il via la mia carriera di colorista: inizialmente mi sono occupata di piccoli progetti con case editrici come Piemme Junior, Giochi Preziosi, Glénat e Claire de Lune; poi sono approdata in Bonelli, dove ho collaborato alle testate Orfani, Orfani: Ringo, Orfani: Nuovo Mondo e 4Hoods, oltre ad alcune cover e storie brevi per Dylan Dog. Attualmente sto lavorando per Skybound Entertainment su due progetti: uno è Oblivion Song, l'altro... è ancora segreto!

Veniamo al tema del momento, Oblivion Song. Con una domanda che, immagino, vi hanno già rivolto in molti: come e quando siete stati coinvolti nel nuovo progetto di Robert Kirkman?

LORENZO: Una notte mi è giunta una mail di Robert che, dichiarandosi entusiasta del mio lavoro, mi proponeva di collaborare a una nuova serie. Non avevo mai avuto contatti con lui o con Skybound, se non nelle vesti di lettore: quindi capirete che ho subito pensato si trattasse di un simpatico scherzo (chi si ricorda la gag di Rat-Man dove Leo Ortolani stesso ri-

ceve la telefonata da Sergio Bonelli che gli dice «Salve, sono Sergio Bonelli. Le piacciono i cavalli?»). Con mio immenso stupore, invece, era tutto vero.

ANNALISA: Inizialmente non era previsto che diventassi la colorista di Oblivion Song: io ero impegnata in altri progetti, mentre Robert e Lorenzo erano alle prese con la valutazione delle prove realizzate da altri coloristi. Invece, per una serie di fortunate coincidenze, sono riuscita a finire i progetti precedenti in tempo per poter realizzare a mia volta delle prove. E, alla fine, sono stata scelta come colorista ufficiale della serie.

Oblivion Song è stata anche l'occasione di creare dal nulla un mondo fantastico tutto nuovo. Quindi nuovi ambienti e personaggi (per Lorenzo) e una nuova tavolozza di colori (per Annalisa). Come avete approcciato questa sfida? Avete lavorato con vincoli precisi o siete stati lasciati liberi di sbizzarrirvi?

LORENZO: Robert ha messo subito le cose in chiaro: se siamo coautori di Oblivion Song, la serie deve appartenere a entrambi. Fin dall'inizio, quindi, quando

si tratta di introdurre nuovi ambienti, creature o personaggi, lui mi suggerisce un'idea, la reazione che vuole suscitare nel lettore o qualche vago riferimento esterno, e io parto da lì per dargli una forma. È un procedimento incredibilmente divertente, soprattutto perché il materiale che mi fornisce lui è sempre stimolante.

ANNALISA: Oblivion Song è sicuramente stato un nuovo terreno su cui camminare. Per anni ho adattato il mio stile e la scelta dei colori alle esigenze di stampa, qui mi sono trovata invece ad avere più libertà di sperimentare ed è stato da una parte molto entusiasmante, ma in un certo senso anche più impegnativo. La serie ha una struttura narrativa per cui la storia si sposta in continuazione da una dimensione all'altra: la mia prima preoccupazione è stata quindi rendere il più chiaro possibile questo passaggio già al primo colpo d'occhio, così ho scelto delle specifiche palette colore per le due dimensioni nelle varie ore del giorno e ho cercato di rispettarle lungo tutta la storia. Naturalmente la dimensione "aliena" doveva in qualche modo essere straniente rispetto al nostro mondo, quindi ho scelto colori molto più carichi, ho eliminato l'azzurro durante il giorno e ho studiato bene flora e fauna per diversificarle nettamente da quelle terrestri. Man mano che nella storia appaiono nuove ambientazioni, personaggi o animali alieni, decido una palette cromatica che possa funzionare e mi consulto in ultima istanza con Lorenzo per avere la sua opinione in merito. Il colorista ha il dovere di esaltare il lavoro del disegnatore e, per farlo, deve saper cambiare e adattare il proprio stile. Lorenzo, come sapete, oltre a essere un disegnatore eccezionale è anche un colorista fantastico, quindi ho preso ispirazione dal suo modo di colorare, modificandolo in base al mio gusto e alle esigenze narrative.

Lorenzo, se dovessi descrivere i temi e le atmosfere della serie di cui sei coautore accostandola a qualcosa di già visto in passato, non solo nel Fumetto ma anche al cinema o in letteratura, quale paragone azzarderesti?

LORENZO: Cercherò di aggirare come meglio posso la classica, odiosa risposta da band emergente che dice



con voce nasale «Beh, in realtà noi non assomigliamo a nessuno!» (ma non prometto di riuscirci). Diciamo che la serie mescola molti elementi differenti, i riferimenti alla cultura fantascientifica/post-apocalittica sono numerosi. La prospettiva originale sta il fatto che la serie non parla né dell'apocalisse, né di un mondo annichilito dall'apocalisse, ma di un mondo che sta cercando di lasciarsi l'apocalisse alle spalle. In sintesi... non assomigliamo a nessuno!

Per par condicio, una domanda solo per Annalisa: la fantascienza italiana di Orfani e quella americana di Oblivion Song sono realtà diverse che





richiedono stili di colorazione necessariamente differenti, oppure è possibile individuare punti di contatto?

ANNALISA: *Gli stili adottati in Orfani e in Oblivion Song sono nettamente diversi, vuoi per le esigenze di stampa, vuoi anche per i mondi estremamente diversi in cui si sviluppano le storie. I punti in comune, forse, si trovano semplicemente nella scelta di rendere ogni atmosfera viva, tangibile e nello sfruttare il colore anche come mezzo narrativo, non solamente come elemento descrittivo.*

Che tipo di esperienza è collaborare con una superstar del calibro di Kirkman? Come si sviluppa il processo di lavorazione e approvazione di Oblivion Song?

LORENZO: *Lavorare con Robert è surreale e, nello stesso tempo, è la cosa più naturale del mondo. Se mi fermo a pensare chi è e quanto ha fatto, mi vengono le vertigini: poi mi arriva una sua mail con lo script, la leggo e mi rendo conto che lavora come se dovesse ancora dimostrare al mondo il suo talento, senza risparmiarsi e senza l'ombra di autocompiacimento... E mi sento a mio agio, e capisco che è tutta una questione di percezione. Non sento tanto la pressione di una platea così grande perché onestamente ho sempre disegnato per soddisfare un solo, insopportabile, pignolissimo, impietoso lettore: me stesso.*

ANNALISA: *Il processo di lavorazione di Oblivion Song è estremamente lineare. Robert invia la sceneggiatura a Lorenzo, il quale realizza i layout della tavola che, una volta approvati, diventano dei definitivi inchiostriati. Il tutto (sceneggiatura e definitivi) viene inviato a me, io coloro, invio a Robert, Lorenzo e Sean Mackiewicz (l'editor-in-chief di Skybound, Ndr), i quali mi inviano correzioni o indicazioni. Solitamente Robert non dà delle vere e proprie indicazioni di colore; più che altro, a volte, indica il tipo di atmosfera che vorrebbe fosse riprodotta. Lorenzo mi lascia molto libera di sperimentare e dare colore alle mie idee: naturalmente, essendo anche lui colorista, a volte abbiamo visioni diverse, ma cerchiamo sempre di venirci incontro.*



Oblivion Song a parte, in questo momento avete tempo e modo di coltivare qualche altro progetto o sogno nel cassetto?

LORENZO: *Nei tempi morti, che sono davvero rarissimi, sto scrivendo e disegnando un fumetto umoristico, perché è forse la cosa che più mi diverte fare al mondo. Solo che sta diventando un'epopea monumentale, e quindi chissà quando – o cosa, o se – verrà fuori. Per il resto sono assorbito dal lavoro su Oblivion Song, e ho dovuto mettere da parte qualsiasi altro progetto. Ma non mi dispiace, mi sto divertendo come un matto e poi, per me, avere nel cassetto progetti non ancora attuati è sempre un pensiero rassicurante.*

ANNALISA: *Oltre al progetto "segreto" con Skybound di cui parlavo all'inizio, sto lavorando su un altro progetto personale che, tempo permettendo, spero di concretizzare presto, nel giro di un anno al massimo.*



SBAM!

LIBRI

A CHI PIACE IL PAPPATACIO?

ISBN	978-88-85709-04-1
Collana	Sbam! Libri
Autori	G. Beccaglia, G. Balestri
Genere	Strip umoristiche
Formato	168x240 mm
Foliazione	64 pp. in b/n e colore
Confezione	brossura fresata, cover con alette
Data uscita	gennaio 2018
Prezzo	€ 9,50
Diffusione	Librerie e piattaforme digitali

LA SINOSSI

Wikipedia definisce il pappatacio «un dittero nematocero della famiglia degli psicodidi, simile a una zanzara di piccole dimensioni», insomma un insettaccio che per di più può portare malattie fetentissime, come la *dengue mediterranea* (?) o la terribile *leishmaniosi canina*. Che schifo.

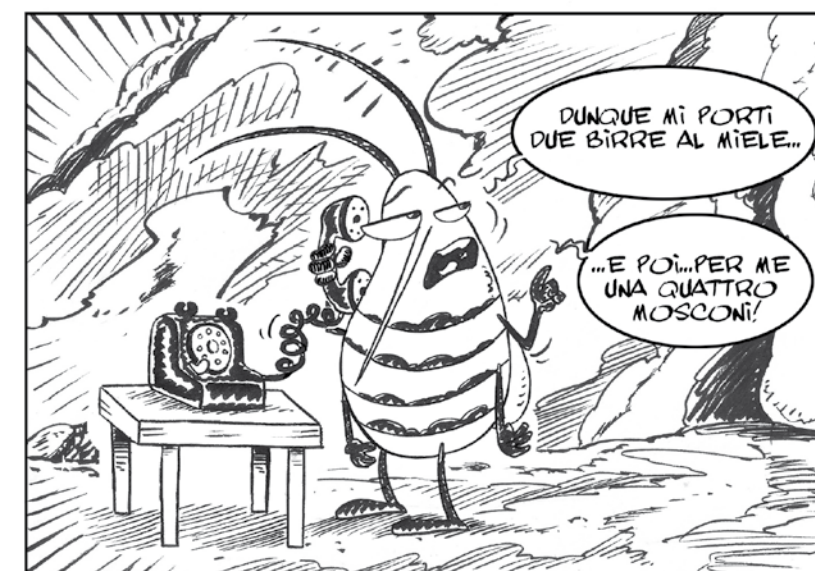
Ma state tranquilli, non è vero niente: il **Pappatacio** (con la maiuscola) è in realtà un perdigiorno svanito, che ama gozzovigliare e non far fatica. Ha una fidanzata, la **Cucaracha**, una grande amico, la mite pulce **Franco**, altri occasionali compagni di merende, come il lombrico **Jack**, e dorme sulla capoccia di un gatto rimbambito. Ecco tutto.

Scoprirete tutti i dettagli in questo libro. E non solo: potrete entrare a fondo nella psiche del Pappatacio, scoprendone anche gli aspetti più sordidi, osceni e nascosti. Quelli del **Pappatacio 18+**...

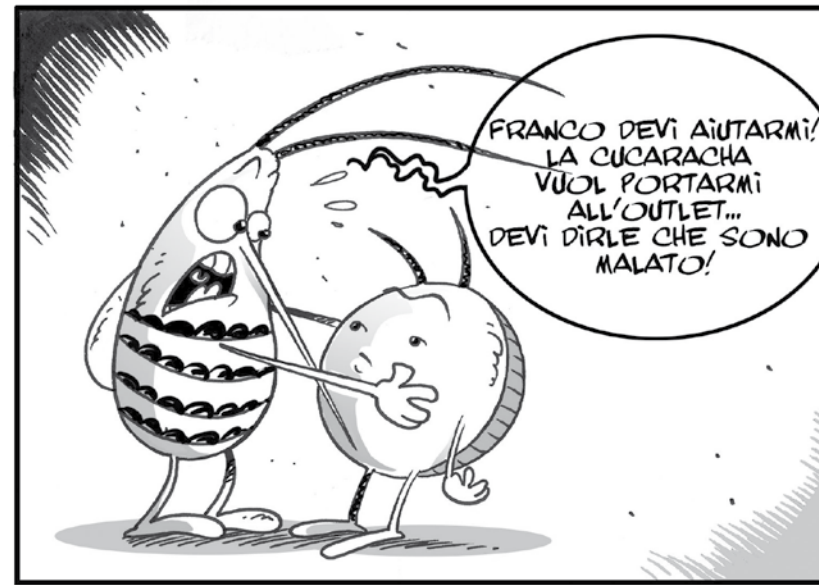
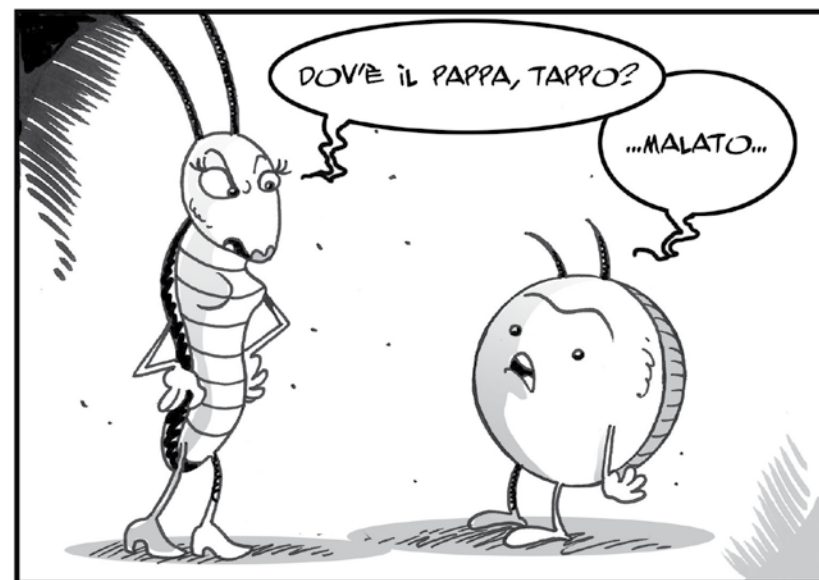
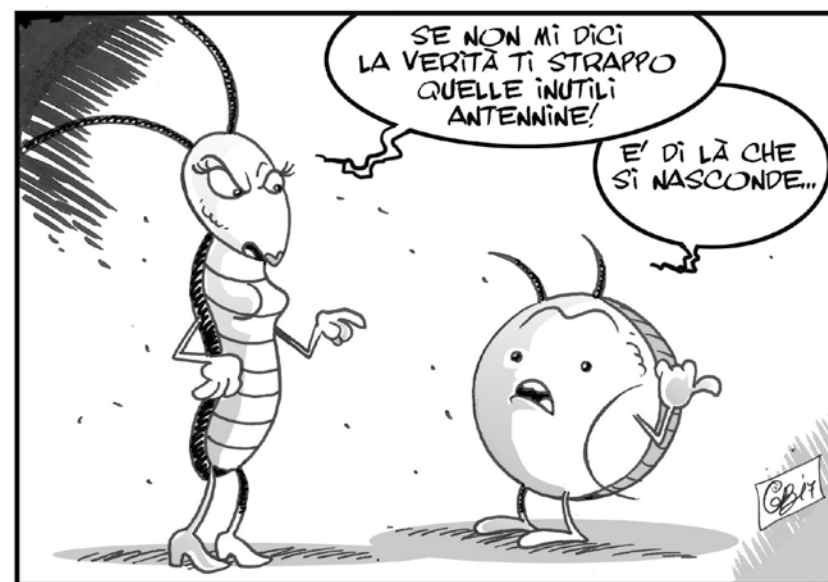
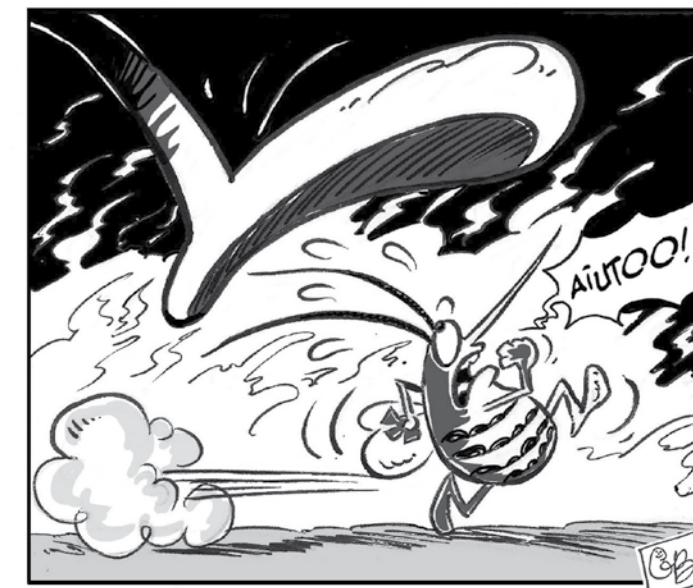
GLI AUTORI

Giuseppe Beccaglia, classe 1973, lavora da anni nel campo dell'animazione, su produzioni televisive e cinematografiche italiane e straniere (ha fatto anche lo storyboarder per la serie animata di Lupo Alberto). Con altri amici e colleghi, disegnatori e scrittori, fa parte del Fun Studio. Oltre che disegnare il Pappatacio, ha anche una compagnia teatrale, i *Non solo ragionieri*. Quando gli avanza tempo, lavora come bancario.

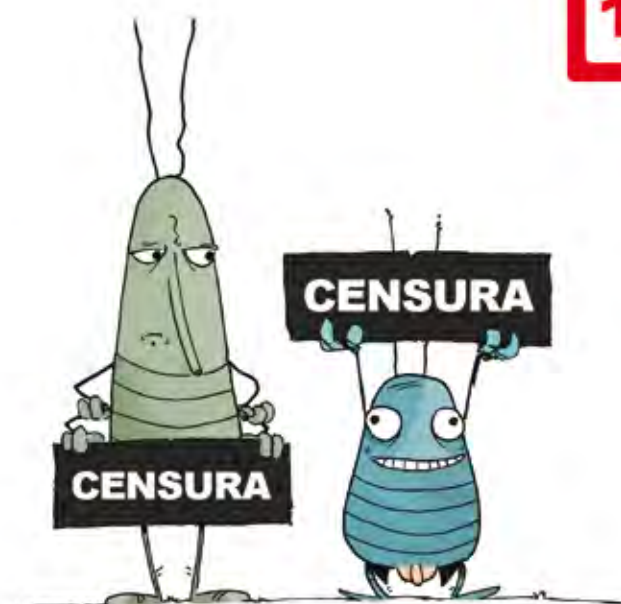
Gianmarco Balestri è la mente celata dietro la versione 18+ del Pappatacio. Bolognese, classe 1989, già alla tenera età di sei anni abbandona l'idea di fare il dentista (cosa che suo padre non gli ha mai perdonato) per seguire la sua passione per il fumetto. Diplomato in grafica pubblicitaria e specializzatosi in Fumetto e sceneggiatura alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze, entra a far parte del Fun Studio. Il resto è storia.



Nelle migliori librerie e piattaforme digitali
www.sbamcomics.it/sbamlibri



18+ ADULTS ONLY



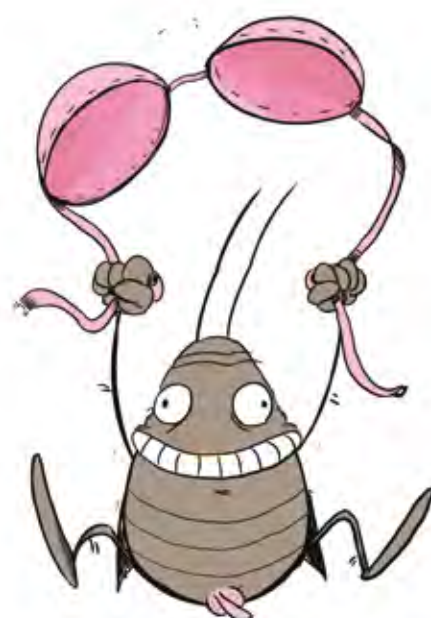
WARNING!

Ogni eroe ha il suo lato oscuro, che preferirebbe mantenere segreto...

Ma arriva sempre il giorno in cui dovrà farci i conti.

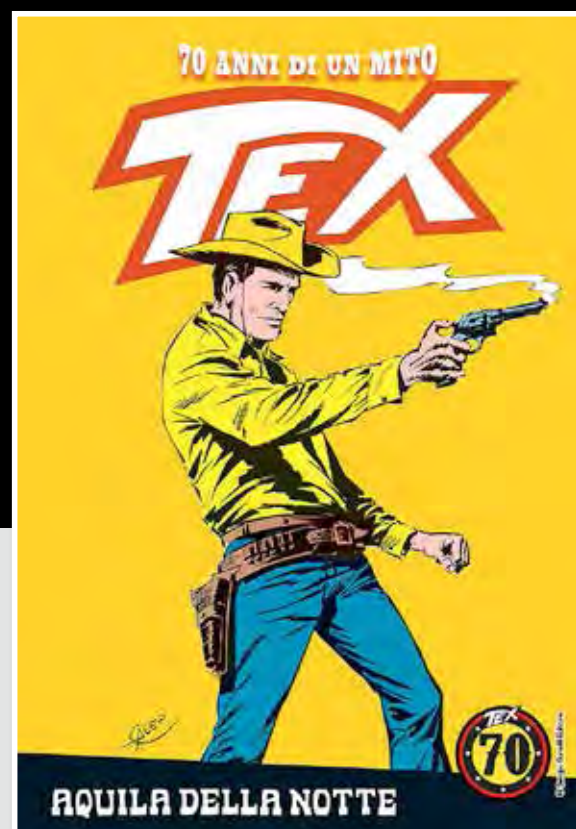
Al Pappatacio (e a Franco) è già successo: ecco dunque la **versione XXX del Pappatacio, non adatta ai minori e ai deboli di cuore.**

Riponete il vostro moralismo nel cassetto dei calzini e voltate pagina...



NON PER FARE IL MAESTRO FRANCO...
MA SE TI CAPITA DI ANDARE A LETTO CON UNA VESPA
NON CHIEDERLE IL CULO!





Tex - 70 anni di un mito

È partita proprio negli ultimissimi giorni del 2017 questa nuova serie di volumi cartonati dedicati al personaggio-simbolo di **Casa Bonelli**.

La collana – in edicola in abbinamento a Gazzetta dello Sport e Corriere della Sera – fa parte dei “festeggiamenti” per i **70 anni di Tex** e comprende ben 50 volumi da 140 pagine a colori l’uno: riproporrà grandi classici e storie significative di Aquila della Notte, proseguendo fino al prossimo mese di maggio.

Al secondo volume – uscito il 5 gennaio – è abbinato l’album per raccogliere le «oltre 200 cartoline disegnate da **Claudio Villa** e apparse originariamente su *Tex Nuova Ristampa*» come ha spiegato la stessa Bonelli. «In ogni volume di **Tex 70 anni di un mito** potrete trovare quattro figurine per completare la vostra raccolta».

(Matteo Giuli)

Aa. Vv.

Tex 70 anni di un mito

50 voll. a colori, 140 pp. a colori,

Sergio Bonelli Editore / RCS, euro 5,99 cad.

In edicola in abbinamento

a Gazzetta dello Sport e Corriere della Sera



Mani nude

Sergio Bonelli Editore ha lanciato una nuova collana da libreria, questa volta con storie realizzate appositamente per l’edizione in volume, e non – come fatto finora – ristampe di saghe tratte dalle serie da edicola.

Non a caso, la collana si intitola **Gli inediti**: storie autoconclusive «dal forte impatto grafico e narrativo rivolti al pubblico attento e preparato delle librerie di varia», ha spiegato lo stesso editore.

Il primo libro di questa serie novità ci conduce «nel mondo dei combattimenti clandestini (quelli che, appunto, si combattono senza quantoni)», come illustra la sinossi.

«Un racconto di formazione teso e disperato, vissuto attraverso gli occhi da bambino e il corpo quasi adulto di un sedicenne che viene rapito e costretto a combattere per sopravvivere. Vincitore del Premio Scerbanenco nel 2008, il romanzo **Mani nude** di **Paola Barbato** diventa ora un volume a fumetti – ovviamente sceneggiato dalla stessa Barbato – grazie al segno moderno e graffiante di **Paolo Armitano** e **Davide Furnò**».

(Matteo Giuli)

Paola Barbato - Paolo Armitano - Davide Furnò

Mani nude,

collana Gli Inediti, 304 pp b/n,

Sergio Bonelli Editore 2017, euro 22,00



Dragonero: Senzanima

Il Troll, il Carogna, la letale Siran, l’elfo Avedis, il Capitano: sono i membri della spietata banda dei **Senzanima**, a cui il giovane Ian, fuggito di casa, si unisce come mercenario. È l’inizio dell’avventura mozzafiato che tiene a battesimo una nuova collana di **Dragonero**, composta di storie dal taglio più cupo e adulto.

Questo volume, impreziosito da materiali extra, è stato presentato in edizione speciale in anteprima a Lucca 2017 e dà il via al racconto dei giorni in cui il giovane Dragonero si unisce alla famigerata compagnia mercenaria conosciuta come “i **Senzanima**”, iniziando a viaggiare e combattere in lungo e in largo per i territori imperiali durante il periodo dei Tumulti.

Scritto da **Luca Enoch** e disegnato da **Mario Alberti**, con i colori di **Andres Mossa**, **Senzanima** rappresenta il capitolo iniziale di una serie di prossima pubblicazione.

(dall’editore)

Luca Enoch - Mario Alberti - Andres Mossa

Dragonero: Senzanima

80 pp. a colori, Sergio Bonelli Editore 2017,

euro 16,00



Julia Il mio nome è Myrna Harrod

«Ci sono donne che non è facile dimenticare e altre che si desidererebbe non aver mai conosciuto... **Myrna Harrod** appartiene a entrambe le categorie. Serial killer intelligente e spietata, si nasconde sotto falso nome a Garden City, spiando la vita di **Julia**. Per catturarla, la brillante criminologa dovrà inoltrarsi nei tortuosi meandri della mente del mostro...»: ecco la sinossi ufficiale di **Julia - Il mio nome è Myrna Harrod**.

Con la copertina di **Cristiano Spadoni** e i disegni di **Gustavo Trigo**, **Marco Soldi**, **Luca Vannini** e **Laura Zuccheri**, è in libreria questo volume cartonato, che raccoglie due delle storie di **Giancarlo Berardi** dedicate alla nemica numero uno della dottoressa **Julia Kendall**, Nella mente del mostro e Bentornata, Myrna!.

(Matteo Giuli)

Giancarlo Berardi e Aa.Vv.

Julia - Il mio nome è Myrna Harrod

cartonato, 264 pp. a colori,

Sergio Bonelli Editore 2017, euro 25,00

Consigli... in pillole!

Prosegue la nostra collaborazione con la Scuola del Fumetto di Milano, vera e propria istituzione per gli aspiranti fumettisti e trampolino di lancio per moltissimi professionisti di oggi. Ecco la seconda puntata dei tutorial "in pillole": consigli rapidi per "provare" e per farvi un'idea di cosa vi aspetta in via Savona

TRADURRE UN'IMMAGINE FOTOGRAFICA IN DISEGNO

Nuovo intervento tra gli *Sbam*-tutorial realizzati per noi dalla **Scuola del Fumetto di Milano**. La nostra rivista ha da sempre un occhio di riguardo per gli aspiranti autori di Spettacolo Disegnato, proprio quelli che da decenni l'istituzione milanese (oggi anche veronese e palermitana) accoglie nella sua fucina per forgiarne la mano e l'occhio! Se siete tra costoro e volete un'idea migliore di cosa significa "davvero" scrivere o disegnare un fumetto, abbiamo pensato di proporvi questi **brevi tutorial**, che vi guideranno punto per punto nei **primi rudimenti del mestiere più bello del mondo**.



Ciò che segue è tratto dal **corso di Fumetto Realistico della Scuola del Fumetto**. Affronteremo la **traduzione di un'immagine fotografica in disegno**, con uno dei tanti esercizi di base proposti lungo il percorso di studio. Saremo guidati da **Giuseppe Quattrocchi**, ex allievo, oggi professionista e docente del corso, oltre che direttore didattico della stessa scuola di via Savona. Procuratevi fogli in formato A4, la matita con cui vi trovate meglio: siamo pronti per cominciare!

Scuola del Fumetto

Via Savona 10, Milano
Tel. 02.8356371 - 02.8393267

via Belluzzo 2, angolo Unità d'Italia, Verona
Tel. 045 2056122

via G. De Spuches 6, Palermo
(c/o Grafimated Cartoon) - Tel. 091 582741

www.scuoladelfumetto.com

FASE A • Cominciamo con lo **scegliere la foto** che serva all'osservatore/disegnatore per individuare i principi fondamentali del disegno. La foto è già organizzata dal punto di vista del fotografo, che ha scelto - rispetto alle molteplici possibilità - quella a lui più congeniale. Questo permette, a chi per la prima volta si accosta alla creazione di un'immagine, di non doversi preoccupare di uno degli aspetti più complessi del disegno: la composizione.

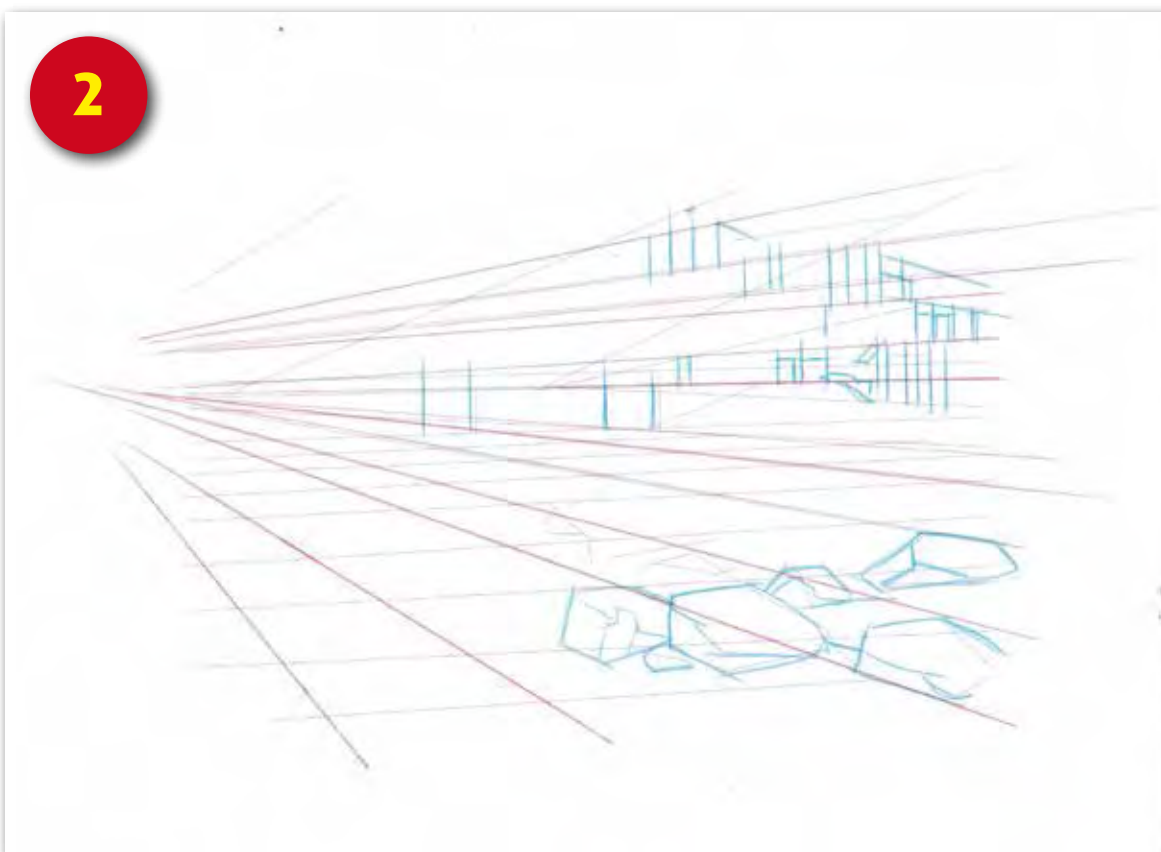
FASE B • Una volta scelta l'immagine, si passa alla fase in cui l'osservatore/disegnatore/interprete si concentra sugli **elementi che strutturano la fotografia**.

Per questo passaggio, munitevi di un **foglio di carta da lucido A4** (che si trova nelle comuni cartolerie): è un **foglio semitrasparente**, che consente di vedere l'immagine in sovrapposizione.

Posizionate il foglio di carta da lucido sulla foto e con una **matita rossa** segnate le linee che determinano lo **scorcio prospettico (immagine 1)**, cioè le linee diagonali che si proiettano sulla linea immaginaria dell'orizzonte (che potete individuare nel punto in cui confluiscono tutte le rette, anche quando, come nel nostro caso, sono esterne all'immagine stessa).

Proseguite l'esercizio tracciando, con una **matita azzurra** le linee verticali che delimitano le **aree architettoniche** (edifici, automobili...).

Fatto questo passaggio, avrete una **griglia (immagine 2)** che indica i piani e gli ingombri di tutti gli **elementi che compongono l'immagine**, in maniera molto schematica.



RICORDATE: le linee fondamentali sono tre, orizzontale, verticale e diagonale, che corrispondono a larghezza, altezza e profondità. Con queste possiamo simulare qualsiasi oggetto nella massima schematizzazione. Le **linee curve** aggiungono morbidezza e creano più facilmente la sensazione di tridimensionalità.

FASE C • Proseguiamo cercando di tradurre la **figura umana in maniera molto geometrica e semplificata**: in questo modo inizieremo a valutare la posizione, le proporzioni e le superfici che la compongono, individuando le geometrie che sintetizzino immediatamente la sezione da disegnare. Le **figure geometriche piane** sono

ben note: quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio. Tutte insieme possono creare le infinite varianti geometriche, piane e volumetriche, che esistono in natura. Il rombo e l'ellissi, ad esempio, sono la resa prospettica di quadrato/rettangolo e cerchio. Ricordiamo anche **gli angoli**: retto, acuto e ottuso.

FASE D • Restiamo concentrati sulla **figura umana** e sulle strutture geometriche che ne stabiliscono le **parti scomposte**, e cerchiamone l'**ordine morfologico**, ovvero le varie sezioni che la compongono. Lo facciamo semplificando **come un manichino** la figura della nostra fotografia (**immagine 3**).

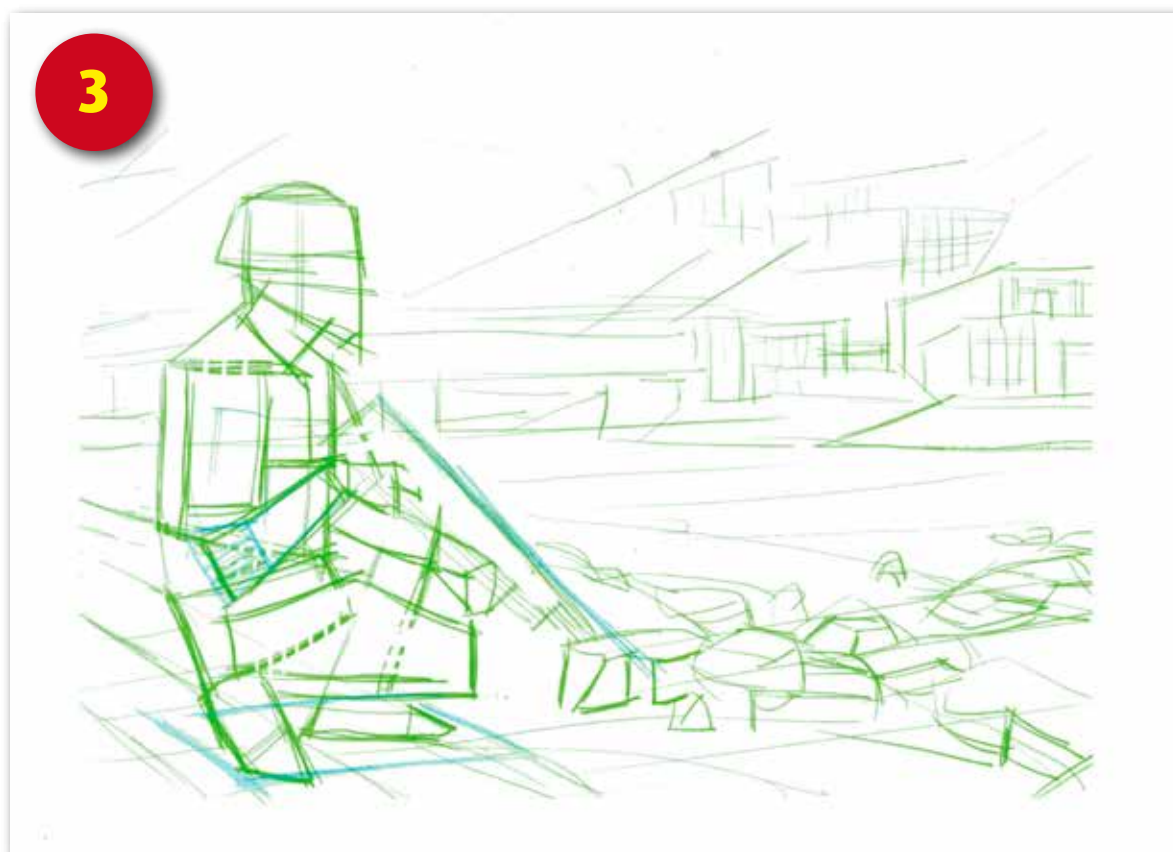
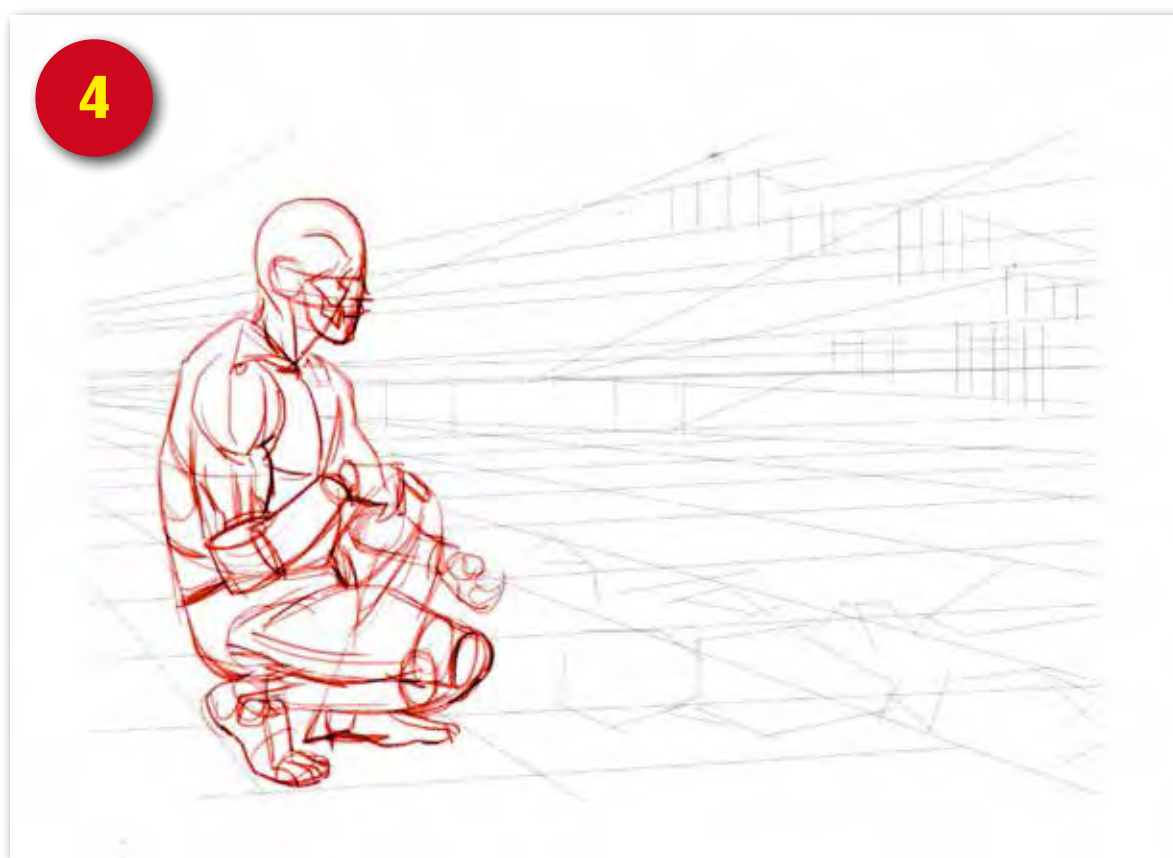
Per questo passaggio, munitevi di un qualsiasi **manuale di anatomia** e verificate le diverse **sezioni del corpo**.

Quelle importanti sono la testa, il tronco, il bacino, gli arti superiori e inferiori, le mani e i piedi.

Per il momento non cercate di disegnare l'anatomia e i muscoli, ma solo le forme essenziali, proprio come se dovreste disegnare un manichino.

È importante che proviate a disegnare **anche le sezioni coperte o nascoste** della figura, senza preoccuparvi particolarmente del risultato. Abituate il cervello a **considerare quello che sa**, non quello che vede. Alla fine di questa fase dovreste avere un'immagine simile all'esempio dell'**immagine 4**.

FASE E • A questo punto abbiamo le griglie prospettiche dei piani e degli oggetti, la semplificazione della figura e la sua morfologia semplificata. Manca la **vestizione della figura** e la descrizione di tutto ciò che la fo-



tografia ha visualizzato. Prima di passare alla fase disegnata, potete usufruire, ancora una volta, del **ricalco su carta da lucido** e provare, con un pennarello, a **delimitare lineamente** tutto quello che il vostro occhio ritiene importante nella foto.

Nel primo passaggio, vi accorgete che usando un unico strumento di ri-

passo, **si perde la profondità**, poiché vedrete un unico spessore per tutto quello che avete ricalcato: questo può nuocere alla leggibilità e alla percezione della spazialità dell'immagine generata (**immagine 5**).

Provate dunque a valutare la possibilità di **variare spessore** a seconda della posizione dei singoli elementi,



riducendolo man mano che **gli oggetti e/o le persone s'allontanano** dall'elemento principale o si riducono proporzionalmente (ricordate sempre che stiamo lavorando su una superficie bidimensionale: dunque la tridimensionalità è solo apparente, non reale, e si basa sulle proporzioni e sulle relazioni tra esse. Se lavoriamo

bene, indurremo il cervello a "credere" che le cose siano vicine o lontane, permettendogli così di percepire ciò che conosce e renderlo plausibile e quindi accettabile).

A questo punto, avete la **vostra interpretazione grafica** sulla carta da lucido: non guardate più la fotografia, ma

concentratevi sul vostro elaborato che ormai risulterà essere essere l'ipotesi più vicina a una vignetta di fumetto. Prendete una **matita H o HB** e rielaborate – tramite ricalco – tutto ciò che avete precedentemente delimitato col pennarello, cercando di aggiustare, raffinare e correggere il tratto rispetto al ricalco istintivo.

Ora dovreste avere quello che viene definito tecnicamente col termine americano "clean up", ovvero un disegno nitido (**immagine 6**).

Ora **tutto è ben chiaro e preciso**: ambiente, architetture, figure, abbigliamento e decorazioni varie. Nella foto di partenza, invece, trovate **le luci e le ombre**. Insomma, avete proprio tutto quello che vi serve per passare all'ultima fase di lavorazione...

FASE F • ... ovvero l'**inchiostrazione**, il ripasso a china del vostro elaborato a matita.

Tecnicamente, abbiamo diverse possibilità per questa operazione: esaminiamo le più classiche.

China nera e pennello di martora: serviranno pennelli di numerazione differenziata, dall'1 al 4 (ovviamente di buona qualità, se vogliamo un buon risultato). Esistono anche pennelli sintetici, come i giapponesi a ricarica, che simulano dignitosamente il pennello classico: i Pentel Brush Fude Pen oppure i Kuretake Sakura. I Pentel Touch serie SES15 C possono creare una linea sinuosa, simile a quella del pennello "vero", ovviando al problema della ricarica e mantenendo una scorrevolezza e una continuità che velocizza la lavorazione.

7



China nera e pennino: il pennino è uno strumento metallico più o meno morbido e di differenti dimensioni, che crea spessori e segni retti o curvi. Essendo più rigido del pennello, ha una gestione più simile a quella della matita.

Pennarelli graduati: Copic, Staedtler, Sakura... sono i "sostitutivi" dei Rapi-dograph che all'origine servivano per il disegno tecnico, ma che ormai anche i disegnatori di fumetto utilizzano spesso per l'inchiostrostrazione.

Ripasso a computer: è l'ultima frontiera, sempre più diffusa. Si esegue lavorando con la tavoletta grafiche (o con la Cintiq, che permette di "disegnare" direttamente sullo schermo touch) sul disegno scansionato e rielaborato attraverso software grafici.

Quale che sia la tecnica che vorrete scegliere, l'**inchiostrostrazione è comunque la fase definitiva:** proprio per questo crea ansia in chi non è ancora esperto. Se però avete seguito accu-

8



ratamente le fasi precedenti, l'inchiostrostrazione stessa diventa un semplice "ribadire", meno complicato di quanto si creda o possa sembrare.

Ripassate i contorni perimetrali, determinando gli spessori e la percezione globale, anche in considerazione di ciò che avete riscontrato nel ricalco precedente a pennarello.

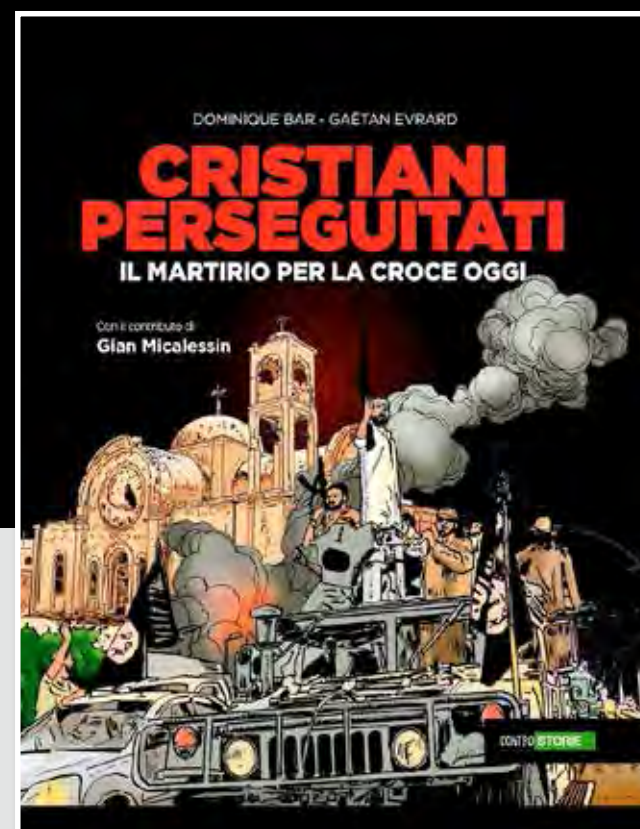
Quando avete tutti gli elementi perimetrali, passate alla fase decorativa: **il pannello, le luci e le ombre.**

Una volta terminata questa fase, avrete la vostra **vignetta definitiva.**

Ora non vi resta che provare e riprovare, usando **immagini sempre differenti e più complesse composi-**tivamente: ambienti naturali, ambienti architettonici, figure in ambienti... Più ne farete e meglio interpreterete graficamente la realtà, con coerenza e uniformità di stile. Buon lavoro a tutti!

Workshop a scuola

Se siete interessati al professionismo, o anche se volete semplicemente migliorarvi nel disegno, vi aspettiamo al workshop gratuito della **Scuola del Fumetto di Milano** (via Savona 10), **mercoledì 21 febbraio** dalle 14.30 alle 17.30, oppure nella **sede di Verona** (via Belluzzo 2) **venerdì 23 febbraio** dalle 14.30 alle 17.30, o in quella di **Palermo** (via G. De Spuches 6) **mercoledì 28 febbraio** dalle 15.00 alle 18.00. Prenotatevi con una mail a info@scuoladelfumetto.com, specificando la sede che vi interessa. E portate i vostri lavori, sistemati in ordine cronologico: li sottoporremo ad analisi per aiutarvi a migliorare.



Cristiani perseguitati

In un'opera a fumetti, la persecuzione, la discriminazione e il martirio dei cristiani nel mondo, oggi. È uscito in edicola a dicembre, ma è ancora richiedibile, in abbinamento al quotidiano Il Giornale, il volume **Cristiani perseguitati**, realizzato da **Dominique Bar** e **Gaetan Evrard**, in collaborazione col giornalista **Gian Micalessin**.

Una graphic novel pensata per conoscere più da vicino i nuovi martiri della fede cattolica, tra Siria, Egitto, Iraq, Nigeria, India, Pakistan, Cina...

Un'edizione cartonata che «ci costringe a confrontarci con la nostra ignoranza e con le nostre manchevolezze di occidentali indifferenti. Attraverso questa tragedia a fumetti, il triste destino dei nostri fratelli nella fede diventa parte del nostro mondo reale, si trasforma in consapevolezza condivisa. E non è cosa da poco», spiega la sinossi.

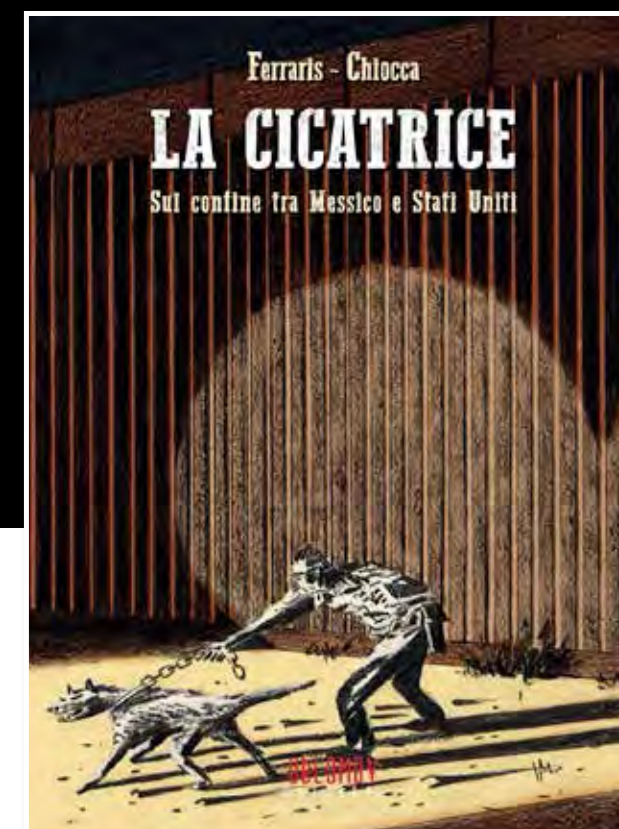
(Domenico Marinelli)

Dominique Bar - Gaetan Evrard - Gian Micalessin

Cristiani perseguitati

con **il Giornale**, 2017

euro 12,50



La cicatrice

Primavera 2017. Dopo la pubblicazione in America del precedente volume Churubusco, **Andrea Ferraris** viene invitato dall'ambasciata messicana a Los Angeles per presentare il volume che ha raccontato l'antica guerra con il Messico e Stati Uniti e che portò la California a diventare territorio americano. Quale migliore occasione per spingersi oltre confine, a Nogales, in terra messicana, e visitare la famosa zona dei reticolati che nella notte i diseredati in cerca di fortuna varcano a loro rischio e pericolo?

Su quei territori **Renato Chiocci** e Andrea Ferraris si sono spinti in prima persona, per guardare i paesaggi, ascoltare le voci e raccogliere le storie di chi vive in prima linea quella realtà. Il risultato è un libro a fumetti che è narrazione e testimonianza, invenzione stilistica e rigore documentario, una fusione di linguaggi per restituire la complessità della frontiera, che pone delle domande di strettissima attualità, tra narcotraffico e migrazione forzata.

(dall'Editore)

Andrea Ferraris - Renato Chiocci

La cicatrice - Sul confine tra Messico e Stati Uniti

collana **Herriman**, 40 pp, a colori,

Obblomov Edizioni 2017, euro 11,00

Una vita cinese volumi 2-3

Avevamo lasciato (vedi *Sbam!* nr. 32) **Li Kunwu**, l'autore-protagonista di *Una vita cinese*, in preda a grande sgomento, lo stesso che aveva colto l'intero popolo cinese scoprendo che il presidente **Mao** era morto. Il *Grande Timoniere* non era più al suo posto. Un miliardo di sudditi non sapeva più come affrontare il futuro. I decenni successivi a quel fatidico 1976 sono ripercorsi da Li nei due volumi seguenti della sua ampia e dettagliata autobiografia a fumetti (N.B.: ciò che segue contiene vari dettagli che tecnicamente potrebbero essere considerati spoiler. Ma ci perdonerete, visto che in realtà stiamo parlando della pura Storia – con la maiuscola – della Cina).

Riviviamo quindi con Kunwu gli anni del potere del Partito comunista: non è più una persona a guidare la Cina, ma questa entità suprema, quasi ancestrale dal punto di vista del popolo. Anzi, la massima aspirazione per ogni "compagno" è proprio quella di entrare nella fittissima rete organizzativa dell'apparato.

Il nostro Li non è da meno: spinto anche da suo padre – che vede il Partito come unico vero punto di riferimento – farà di tutto per entrarvi, accettando anche incarichi massacranti ed alienanti durante la sua carriera militare, superando anche le delusioni amorose, la lontananza dalla famiglia e la morte dello stesso genitore.

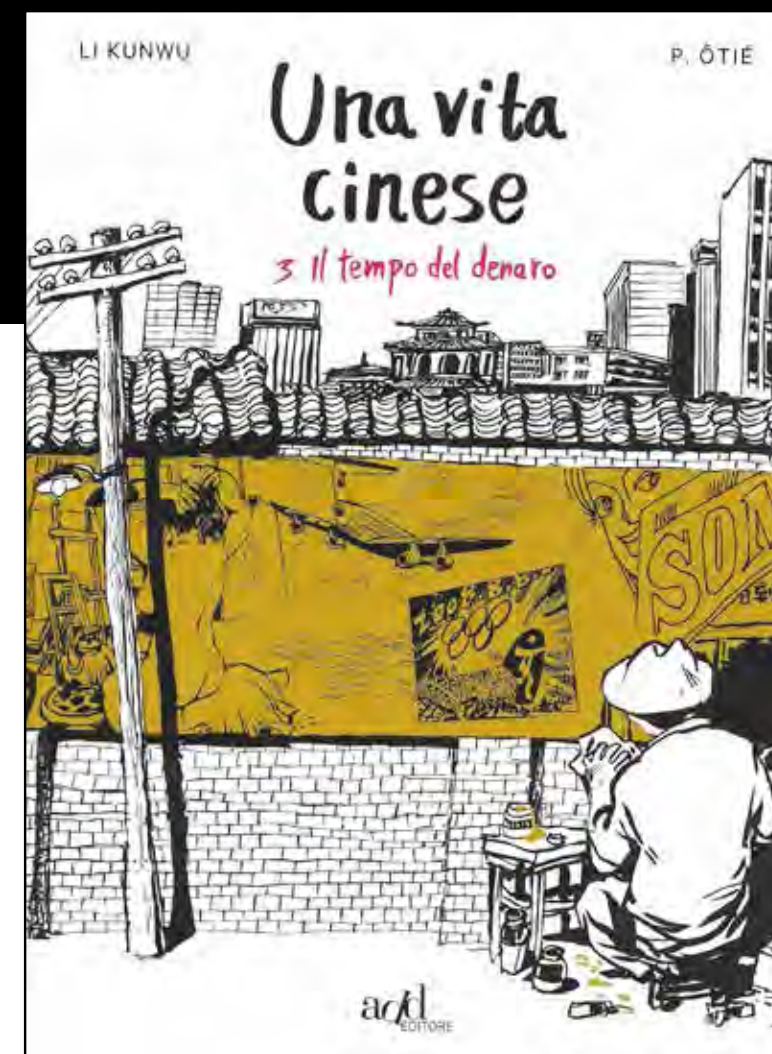
La nuova svolta arriva negli anni Ottanta, con la salita al potere di **Deng Xiaoping**, che per primo indica l'apertura al mondo come via di sviluppo e di progresso per l'ex Celeste Impero. È ormai tempo che la Cina, dopo una prima fase di circa dieci anni da impiegare «per sfamare e vestire il popolo», attraversi una fase lunga fino alla chiusura del Novecento per far «emergere una piccola borghesia». Poi, «la terza tappa avrà luogo all'inizio del XXI secolo, quando la



società cinese raggiungerà modernità e sviluppo». Lo scopo finale: «Costruire una società socialista che abbia caratteristiche cinesi».

Una vera rivoluzione (termine complicato da usare in questo contesto...), che non mancherà di colpire i cinesi più anziani e conservatori, terrorizzati all'idea di perdere la loro "ciotola di ferro", immagine dello Stato che si occupa di ogni tuo bisogno dalla culla alla tomba, in favore della nuova "ciotola di terracotta". Kunwu assisterà quindi alla nascita delle prime piccole iniziative private, alla distruzione di interi quartieri di vecchie case per lasciare spazio ad edifici moderni e funzionali, allo spostamento di immense masse dalle campagne alle città, all'esplosione del "Made in China" che, ai giorni nostri, ha invaso e invaderà sempre più l'intero pianeta.

Ma anche se questa Cina del secondo decennio del Duemila è irriconoscibile ai suoi occhi; anche se Li ricorda – nelle ultime pagine del terzo volume – i tempi lontani della Rivoluzione di Mao; anche se comprende in pieno le tragedie di allora e i gravissimi problemi di oggi; nonostante tutto, l'autore-protagonista



non mancherà di sottolineare, quasi gridando, il legittimo orgoglio del suo essere cinese.

Detto della "trama", non possiamo ora che ripeterci, rispetto alla nostra prima recensione: siamo davanti ad un'opera di livello assoluto, un diario autobiografico a fumetti che ci rivela il punto di vista di un "vero" cinese. Un uomo che ha vissuto "da dentro" quegli anni difficilissimi, che noi Occidentali non abbiamo mai avuto la possibilità di capire in pieno, sia per la frammentarietà delle notizie che ricevevamo, sia per – soprattutto – il filtro delle ideologie politiche che da opposti punti di vista influiscono comunque sul nostro giudizio.

Anche grazie all'intervento del francese **Philippe Ôtié**, che ha aiutato Kunwu a depurare il suo lavoro dagli aspetti che per noi Occidentali sarebbero risultati incomprensibili, abbiamo così un quadro d'insieme sincero e sentito, ma anche privo di giudizi su questa o quella fase. Come dire: io vi racconto come è andata dal mio punto di vista "vissuto", ma ogni valutazione la lascio a voi lettori. Interessante, più di molti altri, è ad esempio uno dei momenti che in assoluto,

alle nostre longitudini, fece più rumore: la rivolta di **piazza Tienanmen**. Qui i due autori hanno inserito un bellissimo momento di puro **meta-fumetto**, raffigurandosi in prima persona, durante il loro dibattito su come affrontare il tema, tanto eclatante per noi quanto oscuro e insidioso per gli Orientali...

Dal punto di vista del disegno, infine, *Una vita cinese* rappresenta qualcosa di completamente diverso da ciò a cui noi siamo abituati dagli artisti dei due lati dell'Atlantico (e questo potrebbe non essere strano), ma anche dagli autori giapponesi e coreani, visto che lo stile di Kunwu non ha proprio nulla che ricordi neppure vagamente il manga.

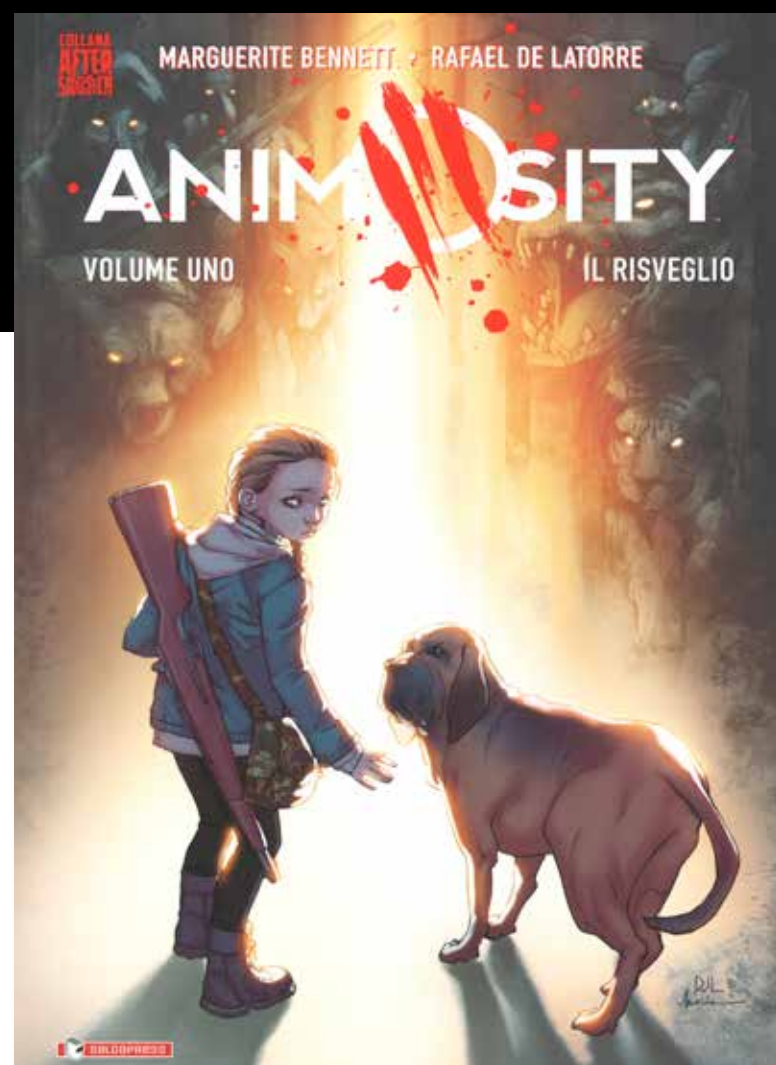
Intendiamoci, i tre volumi di *Una vita cinese* non sono una lettura facile: parliamo di oltre 700 tavole, molto intricate, ricchissime di dettagli, dai nomi (ovviamente) complessi, scritte e disegnate – come dicevamo – con uno stile affascinante proprio in quanto inusuale, ma che proprio per questo obbligano a una concentrazione diversa da quella richiesta da un graphic novel "tradizionale".

Ma se lo si prende per quello che è – un'opera unica, un libro di storia sociale e politica, oltre che il vero prototipo di un modo nuovo, addirittura alieno, di far fumetto – *Una vita cinese* va letto: ecco perché gli assegniamo la nostra coccarda *SSGF* (*Signore e Signori, questo è Grande Fumetto*). Parliamo di un fenomeno editoriale di livello planetario, tradotto in ben 16 Paesi. In Italia ci ha pensato **Add Editore**, cui va il nostro personale applauso.

(Antonio Marangi)

Li Kunwu, con Philippe Ôtié
Una vita cinese. Il tempo del Partito, 200 pp in b/n,
Una vita cinese. Il tempo del denaro, 272 pp in b/n,
collana *Asia*, Add Editore 2017, euro 19,50 cad.

Animosity



Mi piacciono le storie post-apocalittiche, di sopravvivenza e desolazione. Mi piacciono da sempre, da molto prima che *The Walking Dead* (rieccolo!) proiettasse il genere nell'olimpo dell'intrattenimento crossmediale contemporaneo. Lo sanno tutti, che mi piacciono. Lo sanno, ovviamente, anche alla mia fumetteria di fiducia, dove un bel giorno mi propongono un volume nuovo di zecca: «Questo è proprio il fumetto che fa per te!».

Senza approfondire troppo, lo faccio inserire in casella (in fondo, mi hanno sempre consigliato bene). Ma quando finalmente lo porto a casa, quella che mi trovo a sfogliare è... una storia con gli animaletti parlanti?!? Manco fosse una favola di Esopo, o l'ultimo cartone Disney?!? Con tutto il rispetto per Esopo e Disney, ovviamente...

Prima di produrmi in vibrare proteste con quei furbacchioni della fumetteria, visto che ormai l'ho pagato decido comunque di immergermi nella lettura. E – sorpresa! – faccio bene: perché questo volume è tutto fuorché una favoletta per bambini. È, anzi, un fumetto estremamente maturo, che gioca con gli stilemi del **genere survival** ammantandoli con una freschezza che in alcuni momenti appare sì fiabesca, ma che non ne compromette in alcun modo la tensione e la drammaticità di fondo. E se critiche possono essere avanzate, non riguardano un “infantilismo” che in realtà non c'è, quanto piuttosto un certo moralismo ideologizzante che rischia di appesantire la narrazione. Ma procediamo con ordine. Iniziando col dire che **Animosity**, serie **AfterShock** che, dopo il lusinghiero successo riscosso oltreoceano, approda nel Belpaese grazie alla pregevole edizione griffata **saldaPress**, affronta il tema dell'apocalisse prossima ventura da un punto di vista quanto meno insolito. Questa vol-

ta, infatti, non siamo di fronte all'ennesima epidemia zombie, alla desertificazione nucleare o a una qualche crisi batteriologica: il fumetto scritto da **Marguerite Bennett** prende piuttosto le mosse dal giorno in cui, senza motivo apparente, tutti (ma proprio tutti) gli animali che popolano il nostro pianeta acquisiscono piena coscienza di sé, cominciando a pensare e a parlare esattamente come gli esseri umani. Un fenomeno inspiegabile, battezzato **il Risveglio**, che non tarda a minare le fondamenta stesse del mondo come lo conosciamo: alcuni degli animali “risvegliati” non esitano infatti a sfogare sull'uomo i propri istinti primordiali, per vendicarsi di un'esistenza di cattività e schiavitù. Altri si dimostrano invece più accomodanti, dando vita a un fragile equilibrio diplomatico con l'ex specie dominante, con l'obiettivo di mettere comunque in discussione tutta una serie di convenzioni fino a quel momento date per acquisite: come verrà strutturata la catena alimentare, ora che gli allevamenti intensivi sono stati ovviamente chiusi? E che senso ha, nella nuova realtà, controllare le nascite degli animali e non quelle degli uomini?

In questo mondo che precipita rapidamente verso il caos e l'anarchia, perennemente sull'orlo dello scontro definitivo, noi lettori seguiamo le peripezie di **Jesse**, una ragazzina di undici anni dall'indole dolce e gentile, e del suo cane **Sandor**, un segugio che – nonostante le nuove facoltà acquisite con il *Risveglio* – non ha intenzione di abbandonare la missione a cui ha dedicato la vita: proteggere sempre e comunque la “sua” umana. Anche a costo di doverla guidare in un lungo e ovviamente pericolosissimo viaggio coast to coast, da New York a San Francisco, alla ricerca del fratellastro, unico parente rimasto in vita dopo la tragica morte dei genitori...

Gli ingredienti classici di un survival coi fiocchi, come si vede, ci sono tutti: la traversata nei meandri di una società in disfacimento, dove a farla da padrone sono la violenza e la sopraffazione, che i protagonisti affrontano contando su valori positivi come la solidarietà, la compassione e l'amore reciproco. Oltre che su un'ostinata, incrollabile volontà di sopravvivere.

Quello che colpisce nel lavoro della Bennett, oltre all'originalità delle premesse su cui si basa la storia, è però la capacità di governare la sceneggiatura in un efficace equilibrio tra azione e approfondimento psicologico, con un sapiente utilizzo dei flashback che, senza mai ostacolare la fluidità di lettura, permettono di aprire squarci rivelatori sul passato di Jesse e Sandor, sull'origine del loro simbiotico rapporto e sulla vita prima del *Risveglio*.

Piace, poi, l'abbondanza di riferimenti ai capisaldi della cultura pop contemporanea che l'autrice semina lungo le pagine: vengono citati i **Pokémon** e c'è spazio anche per l'onnipresente **Games of Thrones**, visto che il nome del cane è un esplicito omaggio che il padre di Jesse dedica a Sandor Clegane, il celebre “Maestino” della saga di **George R.R. Martin**.

Ma se si vuole indicare il più caratteristico tratto distintivo di *Animosity*, non è possibile prescindere dalla sua vena convintamente – verrebbe quasi da dire “ferocemente” – ecologista e animalista. Un'inclinazione che a volte sembra addirittura sfociare in una propaganda subliminale in favore del veganismo, come nei diversi passaggi in cui l'alimentazione carnivora viene in qualche modo stigmatizzata. Eccessi ideologici e moraleggianti di cui si farebbe volentieri a meno (a prescindere da come ciascuno la pensi in merito) e che, se non compromettono la qualità complessiva dell'opera, possono risultare comunque fastidiosi per il lettore più avveduto.

Solo applausi, invece, per il comparto grafico, affidato alle matite di **Rafael de Latorre**: il suo stile dettagliato e realistico, egregiamente supportato dai colori di **Rob Schwager**, ci regala tavole ora dinamiche ora introspettive, all'insegna un ritmo quasi televisivo che trova il proprio apice nella “recitazione” dei diversi animali, le cui perfette anatomie ferine si sposano con espressioni e atteggiamenti in tutto e per tutto umani.

(Marco De Rosa)

Marguerite Bennett, Rafael de Latorre
Animosity, volume 1 **Il risveglio**,
120 pp b/n, saldaPress 2017, euro 14,90



Jessica Jones

Anche se in molti avranno fatto la sua conoscenza solo di recente, sulla scorta dei serial televisivi in onda su Netflix, in realtà **Jessica Jones** vanta una storia di un certo spessore nell'ambito della Marvel del terzo millennio.

Creata nel 2001 da **Brian Michael Bendis** e **Michael Gaydos** per la serie **Alias**, si affermò infatti fin da subito come una delle protagoniste più convincenti dell'etichetta **Max**, che la casa editrice aveva inaugurato proprio in quel periodo per ospitare proposte rivolte a un pubblico più maturo.

Detective dall'aspetto tutto sommato ordinario (niente fisiccaccio da top model esaltato da tutine ultratrattillate) e caratterizzata da una certa inclinazione verso l'alcol e il turpiloquio, Jessica aveva alle spalle una storia di violenza e abusi, ma anche un passato da supereroina (non troppo fortunato, in verità) con il nome in codice di **Jewel**.

E se all'epoca nessun lettore ricordava alcunché delle sue imprese in costume, era semplicemente perché non si erano mai viste prima: il tutto, infatti, non era altro che un'efficace operazione di *retcon* (la modifica retroattiva della continuity attraverso l'inserimento di elementi inediti) condotta da Bendis con l'obiettivo di radicare ulteriormente il personaggio nell'**Universo Marvel**. Un universo di cui la nostra eroina avrebbe da lì in poi indagato i lati più oscuri in storie caratterizzate da tematiche e toni piuttosto duri e scene di sesso sufficientemente esplicite, a partire dal primissimo albo dove finisce a letto con **Luke Cage**, che in seguito sarebbe diventato suo marito e il padre di sua figlia **Danielle**. Dopo la chiusura di **Alias**, durata appena 28 numeri nonostante un unanime successo di critica, la vita editoriale di Jessica sarebbe proseguita su **The Pul-**



se, serie più corale e più integrata all'interno del classico Marvel Universe, che l'avrebbe vista lavorare anche come giornalista alle dipendenze di **J. Jonah Jameson**, e in seguito sulle varie collane dei **Vendicatori**.

Si arriva così alla fine del 2016, allorché la Casa delle Idee decide come prevedibile di cavalcare l'onda del successo televisivo lanciando una collana nuova di zecca intitolata semplicemente Jessica Jones, di cui **Panini Comics** ha portato in libreria i primi sei numeri con un bel volume cartonato nel pregevole formato soft cover che è ormai diventato marchio di fabbrica dell'editore modenese.

All'inizio di questa nuova *run* troviamo Jessica all'uscita del carcere, dove era stata rinchiusa per motivi che in un primo momento ci sono ignoti. Subito, si ritrova coinvolta in duplice caso: l'incredibile è che

man mano che ci si immerge nella lettura, il tempo sembra essersi fermato. Il team creativo è infatti lo stesso degli esordi: i testi di Bendis, che in tutti questi anni si è tenuta stretta Jessica come una sorta di personaggio-feticcio, senza mai cederne la scrittura ad altri colleghi (dovrà farlo ora, visto che è in procinto di passare agli eterni rivali della DC Comics...), sono ancora realistici, affilati, caratterizzati dai lunghi dialoghi che tanto piacciono allo sceneggiatore di Cleveland quando è libero di dare sfogo al proprio lato più autoriale. E i disegni di Gaydos, con il loro tratto ombroso, si confermano perfetti per caratterizzare le atmosfere tese e adulte delle storie, grazie anche al supporto assicurato dai colori opachi di **Matt Hollingsworth**.

Certo, sedici anni dopo l'effetto-novità viene necessariamente meno. E quello che all'alba dei Duemila colpiva come un pugno nello stomaco, oggi rischia di emanare un sottile olezzo di già visto. Però, siamo onesti: anche così, Jessica Jones rimane almeno un paio di spanne superiore all'80% della produzione Marvel odierna. Un approdo sicuro per chi, pur sguazzando volentieri nell'universo fantastico della Casa delle Idee, preferisce approcciarlo da un punto di vista diverso da quello mainstream e più banalmente supereroico che va per la maggiore. Jessica è tornata: non solo sullo schermo, ma anche nei fumetti. Lo *Sbam*-consiglio, se non l'avete già fatto, è di darle una possibilità: vedrete che, dopo, ci ringrazierete.

(Augusto Altobelli)

Brian Michael Bendis - Michael Gaydos
Jessica Jones, vol. 1: Scagionata
144 pp. a colori,
Panini Comics 2017, euro 14,00

IN EDICOLA

Ennesima ripartenza per gli X-Men

Sulle rovine della cupa guerra tra **X-Men** e **Inumani**, vista nei mesi scorsi, ecco sorgere due nuove formazioni dei nostri mutanti preferiti, nell'operazione **ResurreXione**: la **Squadra Oro** e quella **Blu**, titolari delle due nuove testate omonime, partite a fine 2017 e che riprendono antiche nominazioni risalenti agli anni Novanta.

La prima è guidata da **Kitty 'ex Shadowcat' Pryde** e comprende **Colosso**, **Nightcrawler**, **Tempesta**, **Rachel 'Prestige' Summers** e il **Logan** versione agée, una formazione dal bel sapore antico (che per di più si trova ad affrontare nientemeno che la **Confraternita dei Mutanti Malvagi!**).

Anche il team **Blu** – costituito dai cosiddetti **Nuovissimi X-Men**, ovvero i primissimi mutanti originali trasportati al tempo di oggi – ha a che fare con nemici classici, quali il **Fenomeno** e **Black Tom Cassidy**.

Esordio eccellente nel primo caso (pilotato da **Marc Guggenheim**, disegni di **Ardian Syaf** prima e **R.B. Silva** poi), decisamente meno azzeccato nel secondo (di **Cullen Bunn**, **Jorge Molina** e **Ray Anthony Height**). Il tutto come sempre da **Panini Comics**, albi da 80 pp. a colori, in edicola a 3,50 euro.



The Wild Storm

C'era una volta la **Wildstorm**. Era l'alba dei ruggenti anni Novanta, quelli degli eroi dalla muscolatura ipertrofica, delle guerriere con fisico mozzafiato, cosce al vento e katana in pugno, degli androidi spaccatutto, e lo studio di **Jim Lee**, tra i sette soci fondatori della neonata **Image Comics**, sfornava a getto continuo titoli best-seller come *Wildc.a.t.s.*, *Gen13* e, in seguito, *Deathblow* e *Stormwatch*.

Finché nel 1998, fiutando il nuovo vento del mercato, Lee cede l'etichetta e i suoi personaggi alla **DC Comics**, che finirà per integrarli nell'universo narrativo di Superman e Batman, salvo relegarli di fatto nel dimenticatoio dopo il (tristemente) famoso reboot del *New 52*.

Nel frattempo, però, Lee ha scalato i vertici della DC fino ad accomodarsi alla scrivania di editor-in-chief. Logico quindi che, tra le altre cose, gli frullasse in testa un rilancio della propria creatura. E altrettanto logico che l'impresa sia stata alla fine affidata a **Warren Ellis**, già autore di alcune delle più belle storie della Wildstorm che fu, da *Planetary* ad *Authority*.

Ed eccoci quindi a **The Wild Storm**, serie che intende rifondare quell'universo su basi completamente nuove e che, secondo quanto anticipato dallo stesso Ellis ai lettori americani, dovrebbe durare per 24 numeri articolati in quattro archi narrativi, il primo dei quali è stato raccolto da **RW-Lion** in questo volume brossurato.

Pur gratificando i fan di vecchia data con una messe di rimandi, accenni e strizzate d'occhio al passato e ai personaggi che hanno reso celebre l'etichetta di Lee, la storia riparte qui sostanzialmente da zero, risultando quindi fruibile senza problemi anche da parte dei nuovi lettori. E assume fin da subito i caratteri di un fanta-thriller spionistico, ambientato in un



mondo non troppo dissimile da quello che conosciamo oggi, se non fosse per il fatto che a controllarne segretamente i destini sono due potentissime e misteriosissime agenzie: *O.I.*, vale a dire *Operazioni Internazionali*, e *Skywatch*. Due centri di potere che si muovono in uno stato di perenne guerra fredda, tesa a rafforzare la propria egemonia a scapito del rivale. Sullo scacchiere globale, però, si muove anche un terzo soggetto, la *Halo*, multinazionale della tecnologia che sembra una sorta di Apple all'ennesima potenza: un'azienda ben nota al grande pubblico, ma che sotto la patina del marketing nasconde più di un segreto, a cominciare dalla vera natura del suo capo, l'enigmatico magnate **Jacob Marlowe**. Mentre l'individuo comune vive, lavora e consuma ignaro di tutto, insomma, la sorte della Terra si regge su equilibri molto sottili: che si spezzano nel momento stesso in cui **Angela Spica**, ricercatrice di secondo piano delle *O.I.*, ruba una tecnologia da combattimento che neppure dovrebbe esistere (o che, comunque, non dovrebbe essere lì) per sperimentarla su se stessa e

trasformarsi in una super-arma volante. Da quel momento, è tutti contro tutti...

Seppur libera da fardelli di continuity pregressa, la trama imbastita da Ellis non risulta immediatamente comprensibile in tutte le sue sfaccettature. Ma il fascino del racconto, come di molte altre opere dello scrittore inglese, sta proprio nella sua capacità di svelarsi poco a poco, di avvincere il lettore regalandogli progressivamente tasselli di verità che però, già lo sappiamo, solo alla fine della serie andranno tutti al proprio posto, in un affresco finalmente compiuto. Del resto, chi apprezza Ellis e ne ha seguito anche lavori recenti come *Injection* e *Trees*, ben conosce la sua passione per le ambiguità, i misteri, le zone d'ombra mai completamente risolte, per la costruzione di scenari tanto profondi e complessi da diventare essi stessi protagonisti delle storie, al pari dei diversi personaggi che di volta in volta si avvicinano al centro della narrazione.

Scenari che risultano tanto più sorprendenti (e inquietanti) in quanto innestati su una realtà che, almeno a prima vista, ci appare ordinaria, così familiare nella sua banale quotidianità. Una dimensione, quest'ultima, resa qui in modo davvero mirabile dalle matite di **Jon Davis-Hunt**, artista dallo storytelling essenziale, che predilige tavole con griglie regolari ma che – quando il racconto lo richiede – si rivela capace di esplosioni di energia e scene d'azione di inusitata plasticità e potenza cinetica, che qua e là ci hanno ricordato addirittura un certo Frank Quitely.

Ivan Plascencia, poi, ormai rappresenta una garanzia assoluta tra i coloristi, e anche in questa occasione la sua tavolozza non fallisce l'obiettivo di esaltare al massimo il lavoro del disegnatore, accompagnando gli sviluppi della trama con naturalezza ed efficacia.



Batman: Cataclisma

È in fumetteria l'atteso **Batman: Cataclisma - Pre-ludio a Terra di Nessuno** nr. 1, il prequel – come specifica fin da subito la prolissità del titolo – di una delle saghe più note e drammatiche del Cavaliere Oscuro, appunto Terra di Nessuno (di cui **RW Lion** ha già annunciato una riproposizione lungo il 2018).

In *Cataclisma*, intanto, **Batman** affronta le conseguenze di un terremoto devastante che si è abbattuto su *Gotham City*. I ponti che collegano la città al resto del mondo crollano, non ci sono possibilità di fuggire. Grande devastazione anche per la *Bat-Caverna* e per *Villa Wayne*, dove **Bruce** e **Alfred** risultano tra gli scomparsi...

Da **RW Lion**, 352 pp. a colori, 26,95 euro.

Insomma, questo *The Wild Storm* ha le carte in regola per piacere più o meno a tutti i frequentatori abituali dei comics d'oltreoceano. Al vostro devoto *Sbam*-redattore, per esempio, è piaciuto parecchio: e infatti già freme in vista del secondo volume, sperando che **RW-Lion** non lo costringa alla solita, interminabile attesa...

(Augusto Altobelli)

Warren Ellis, Jon Davis-Hunt

The Wild Storm - Libro primo

128 pp. a colori, **RW Lion** 2017, euro 14,95

Dragon Ball

Star Comics Celebration Book

Grande ricorrenza in casa **Star Comics**: festeggiare i propri **30 anni di attività** non è cosa da tutti!

Per celebrare l'evento, la Casa editrice umbra ha pubblicato questo elegante volume cartonato dedicato al suo personaggio di punta, **Dragon Ball**, che definisce «*il manga per antonomasia*» e di cui ripercorre tutta l'epopea editoriale italiana. Un volume con doppia copertina: lo si può infatti leggere partendo dal versante *Book side* o da quello *Manga side*.

Nel primo caso – leggibile “normalmente”, secondo il senso di lettura occidentale – si trova una lunga intervista a più voci: quelle della ampia famiglia **Bovini** – tra **Giovanni** (fondatore della Star), **Claudia** (direttrice responsabile) e **Simone** (amministratore delegato) – e quelle dei vari **Sergio Cavallerin** (artista e fondatore di Star Shop), i **Kappa Boys** (storici consulenti manga della casa editrice), **Giovanni Russo** (uno dei responsabili di *Lucca Comics*), i gestori di molte fumetterie di tutta Italia e perfino **Zerocalcare**, tra le altre.

Seguono: una corposa intervista allo stesso **Akira Toriyama**, rilasciata nel 2015 ma ancora inedita in Italia, una doverosa cover gallery delle varie edizioni di *Dragon Ball* e – soprattutto – una interessante cronistoria dell'intera attività di Star Comics, partendo dall'epoca del rilancio dei supereroi Marvel in Italia a fine anni Ottanta, e giungendo al lungo “periodo-manga”, che caratterizza l'attività editoriale Star di oggi, con **Goku** e soci in testa.

Il secondo versante del volume invece, è quello fumettato, con la prima parte di una storia a colori del *Dragon Ball* “bambino” alle prese con una sexy **Bulma**, preludio al lancio della nuova serie *Dragon Ball Full Color*, che proporrà proprio la saga del gio-



vane **Goku** (disponibile in edicola e fumetteria da gennaio). Storia purtroppo tranciata nel mezzo, organizzate a puro scopo evidentemente “di propaganda” (a proposito: francamente evitabili – su un volume di questa fattura editoriale – le pagine pubblicitarie della nuova collana, fatte in stile rivista e piazzate lì nel mezzo!).

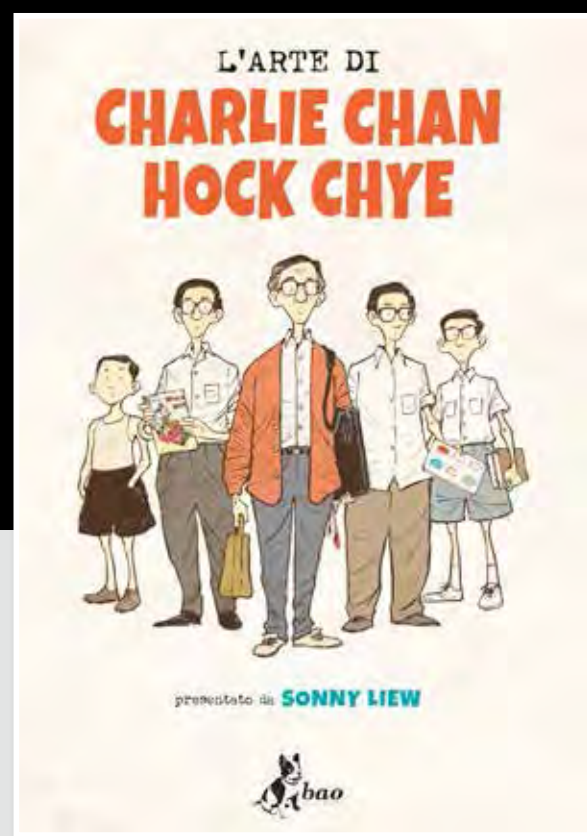
La parte migliore del volume resta sicuramente quella centrale: una serie di **omaggi illustrati** di autori italiani, amanti di *Dragon Ball*: da Mirka Andolfo – che propone una bellissima **Bulma** – a Zerocalcare, passando per Giacomo Bevilacqua, Marco Checchetto, Don Alemanno, LRNZ, Roberto Recchioni, Sio, Alessandro Vitti e perfino Milo Manara.

(Domenico Marinelli)

Akira Toriyama e Aa.Vv.,
Dragon Ball - Star Comics Celebration Book
cartonato, 112 pp. a colori,
Star Comics 2017, euro 20,00



di Daniele Tarlazzi



L'arte di Charlie Chan Hock Chye

Sonny Liew racconta la storia della Malesia e di Singapore attraverso quasi tutto il Ventesimo secolo e fino ai giorni nostri parlando di un fumettista seminale per la storia dell'editoria a fumetti di quella parte di Asia: **Charlie Chan Hock Chye**.

Disegnatore, autore completo, pioniere delle autoproduzioni, impegnato politicamente, instancabile narratore per allegorie visive del tumulto politico del suo paese. Solo che Charlie Chan Hock Chye è un personaggio di fantasia, e questo libro che ha la forma e la struttura di una rivisitazione retrospettiva sull'opera di un venerabile maestro è in realtà un estremo e ambiziosissimo virtuosismo stilistico dell'autore, che si mette nei panni dell'anziano fumettista e racconta, con il pretesto di ripercorrerne documentaristicamente tutta l'opera, le lotte democratiche di un Paese che ha faticato per definirsi "libero".

Premiato con ben tre Eisner Award 2017, questo libro è un oggetto unico, cartonato con debossing in copertina e sovraccoperta, massiccio e denso, ma di lettura estremamente scorrevole, come solo un vero capolavoro sa essere.

(dall'editore)

Sonny Liew

L'arte di Charlie Chan Hock Chye

320 pp. a colori, Bao Publishing 2017,

euro 29,00



Non stancarti di andare

È firmata dagli ottimi **Teresa Radice** e **Stefano Turconi** questa proposta libraria di **Bao Publishing**: il graphic novel **Non stancarti di andare**.

«Iris inizia a mettersi comoda nella casa di Verezzi, in Liguria, mentre il suo amato Ismail torna a Damasco per sistemare le ultime faccende prima di trasferirsi definitivamente con lei» spiega la sinossi. «Separati da un destino violento e imprevisto, Iris si scopre incinta mentre Ismail lotta per tornare in Italia, bloccato dalla grave situazione in Siria, dove alla lotta tra milizie governative e forze ribelli si affianca l'avanzata dei gruppi fondamentalisti.

Costellato di personaggi memorabili, Non stancarti di andare è un romanzo grafico intenso sul senso dell'esistenza e della distanza, che attraversa più generazioni. Una storia per distruggere le barriere, per imparare ad amare senza riserve, scritta con immenso coinvolgimento emotivo da Teresa Radice e disegnata, a colori, da uno Stefano Turconi in stato di grazia.

Un libro che coltiva l'anima e la fa sbocciare, non importa quanto freddo faccia, fuori. Non stancatevi di andare e farete di terra arida un giardino».

(dall'editore)

Teresa Radice - Stefano Turconi

Non stancarti di andare

320 pp. a colori, Bao Publishing 2017,

euro 27,00



The Savage Sword of Conan Collection

Hachette Fascicoli ha lanciato in edicola questa nuova collana di libri dedicati a **Conan**.

Nell'epoca ancestrale dell'era hiberiana, Conan, un vigoroso giovane cimmero, lascia la sua terra natale e comincia a viaggiare per il mondo. Avido mercenario ma uomo di parola, barbaro ma tenero, vaga di avventura in avventura. Armato della sua spada, attraversa inquietanti città abbandonate, combatte creature mostruose e affronta streghe malefiche...

Nato nel 1932 dall'immaginazione di **Robert E. Howard**, Conan è diventato una leggenda che ha influenzato il genere dell'heroic fantasy. Da **Barry Smith** a **John Buscema** e **Neal Adams**, una serie di artisti di talento ha dato vita ai racconti di **Roy Thomas**, egli stesso ispirato dall'opera mitica di Howard.

In ogni volume, un inserto redazionale dedicato all'universo della serie e alla sua creazione, la biografia degli autori, le copertine originali e una galleria di illustrazioni di Conan.

Il piano dell'opera prevede 60 uscite quattordicinali (a sabati alterni): il primo volume è uscito il 30 dicembre 2017 a euro 3,99 prezzo lancio, il secondo a 8,99, i successivi a 12,99.

(dall'editore)



Filumena Marturano

Ritorna la collana di NPE **Il teatro di Eduardo De Filippo a fumetti** con la terza uscita dedicata ad una delle rappresentazioni più famose del Maestro: **Filumena Marturano**.

È una commedia teatrale in tre atti, scritta nel 1946 da **Eduardo De Filippo**: uno dei suoi lavori più conosciuti e apprezzati dal pubblico e dalla critica. Scritta originariamente per la sorella **Titina**, dalla commedia Eduardo trasse il film omonimo (1951), diretto e interpretato da lui stesso e da sua sorella, nonché la versione televisiva (1962) con **Regina Bianchi**.

Vittorio De Sica ne trasse Matrimonio all'italiana (1964), con **Sophia Loren** e **Marcello Mastroianni**, sempre ambientato a Napoli.

La commedia fu tradotta in varie lingue, tra cui l'inglese: una versione fu addirittura diretta da **Laurence Olivier**.

(dall'editore)

Eduardo De Filippo - Ambrosino - Faina - Funaro

Filumena Marturano

collana **Il teatro di Eduardo De Filippo a fumetti**

96 pp a colori, Nicola Pesce Editore 2017,

euro 19,90

Federica

Testo e disegni di **Umberto Romaniello**

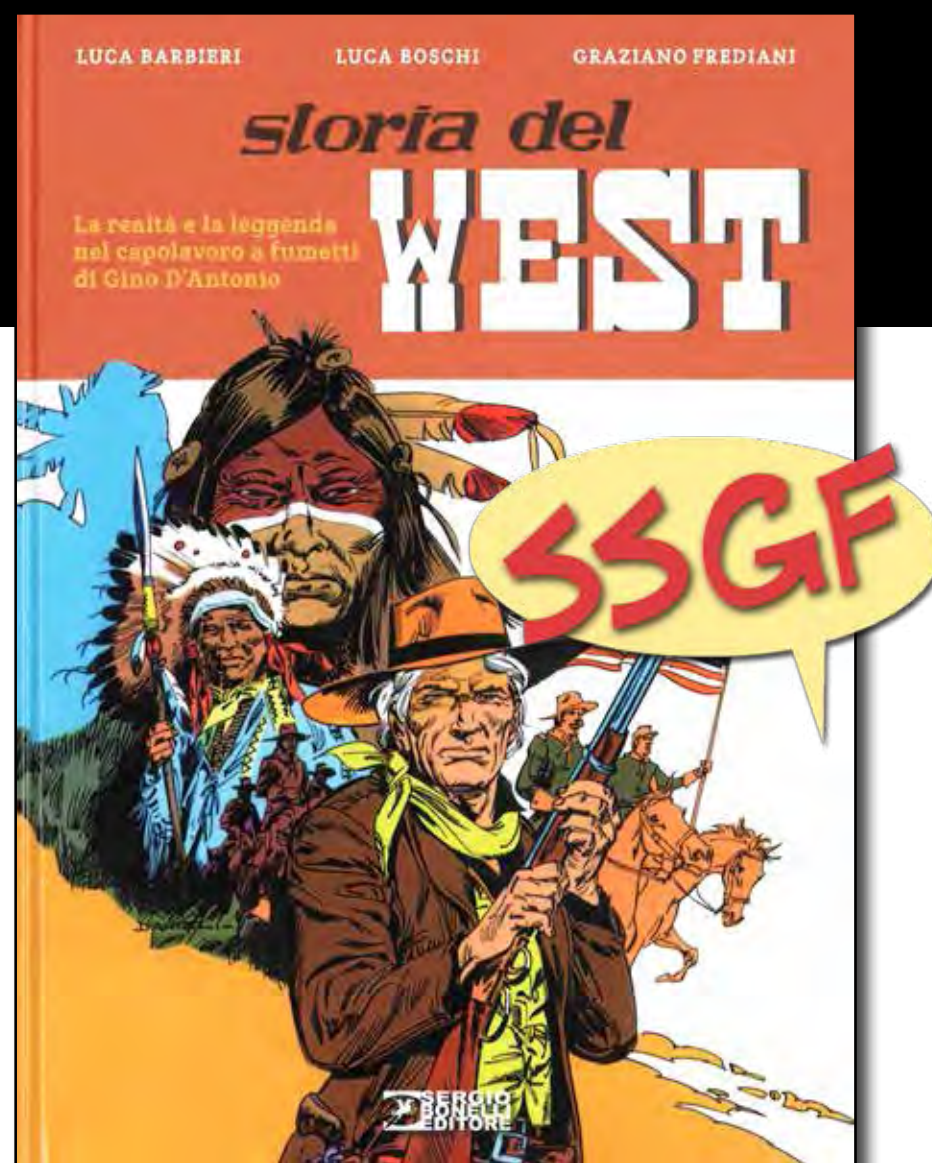


Storia del West

Se un giorno venissi chiamato a far parte della giuria incaricata di designare il **più bel fumetto western mai realizzato in Italia** (Ken Parker non me ne vorrà...), non esiterei un attimo a votare **Storia del West**, il capolavoro di **Gino D'Antonio** che fece il suo debutto cinquant'anni or sono, nell'estate del 1967, sulla **Collana Rodeo** delle **Edizioni Araldo**, la futura **Sergio Bonelli Editore**. Un giudizio peraltro condiviso dallo stesso **Sergio Bonelli**, che a proposito dei 73 albi della collana, riproposti poi a partire dal 1984 in versione riveduta e corretta e con l'aggiunta di due episodi inediti, ha scritto: «*Fra le decine e decine di serie prodotte dalla mia casa editrice, la Storia del West è quella di cui sono più orgoglioso e verso la quale mi sento maggiormente debitore a livello personale*».

Difficile, in effetti, non innamorarsi della saga dei **MacDonald**, immaginaria famiglia di pionieri che attraverso tre generazioni intreccia i propri destini con quelli di tanti personaggi reali che hanno contribuito alla conquista dell'Ovest americano. Una storia corale lunga un secolo, che episodio dopo episodio si dimostra capace come poche altre di raccontare l'epopea western in maniera rigorosa, mixando sapientemente fedeltà storica e narrazione romanzesca, senza mai rinunciare alla migliore Avventura (la maiuscola non è un refuso) che da sempre rappresenta il marchio di fabbrica dell'editore milanese.

Tutto merito del lavoro serissimo e certosino di Gino D'Antonio, autentico gigante della Nona Arte tricolore scomparso alla vigilia di Natale del 2006. Un lavoro del quale Bonelli festeggia degnamente il cinquantesimo anniversario con un sontuoso volume celebrativo firmato da tre dei più eminenti saggi in forza alla casa editrice: **Graziano Frediani**, **Luca Barbieri** e **Luca Boschi**.



Si tratta, diciamolo subito, di un'opera di notevole pregio editoriale, un cartonato di grande formato (18,5 x 25 cm) impreziosito da un ricchissimo apparato iconografico. Una gioia per gli occhi che è un piacere sfogliare, e che farà un figurone nella libreria di tutti gli appassionati di letteratura disegnata, non solo di coloro che all'epoca (o approfittando di una delle tante ristampe successive) hanno amato e collezionato la serie di D'Antonio.

Ma si tratta, anche, di un libro che, grazie alla penna affilata e documentatissima dei tre autori, si rivela un'autentica miniera di informazioni, approfondimenti e curiosità.

Nel primo capitolo (*Sotto immensi, irraggiungibili cieli*), Graziano Frediani inquadra *Storia del West* nell'ambito più generale della narrativa western (a fumetti, ma non solo) evidenziandone specificità ed elementi di innovazione. Luca Boschi, nel capitolo conclusivo (*Compagni di viaggio*) ne rievoca invece la genesi editoriale, soffermandosi anche sui diversi artisti che

hanno di volta in volta collaborato con D'Antonio alla realizzazione del suo ambizioso progetto: da **Renzo Calegari** (che inizialmente avrebbe dovuto contribuire anche ai testi) a **Erminio Ardigò**, **Giorgio Trevisan**, **Sergio Tarquinio**, **Renato Polese** e **Luis Bermejo**. Il cuore pulsante di questo corposo volume-tributo è però costituito dal lungo capitolo centrale (*Il dolce mattino del mondo*), in cui Luca Barbieri, grande esperto di storia americana, ripercorre anno per anno (e albo per albo, con ampio ricorso a tavole e vignette originali) gli eventi che hanno caratterizzato la lunga saga fumettistica dei MacDonald, mettendoli a confronto con gli autentici avvenimenti storici che in quegli albi vengono raccontati, quasi sempre in modo ragionevolmente fedele.

In chiusura, viene inoltre riproposto **L'Intervista**, una sorta di sequel della *Storia del West* apparso per la prima volta sulla rivista *Orient Express* nel 1983: un episodio fuori serie breve e molto particolare, in cui D'Antonio immagina per il **generale Custer** una sorte fantasiosa e incongruente con quella raccontata in precedenza nel numero 60 della collana. Non rimane che un consiglio: Natale è passato, ma fatevelo regalare lo stesso, o, semplicemente, regalatevelo. Questo è, più che mai, Grande Fumetto! (Marco De Rosa)

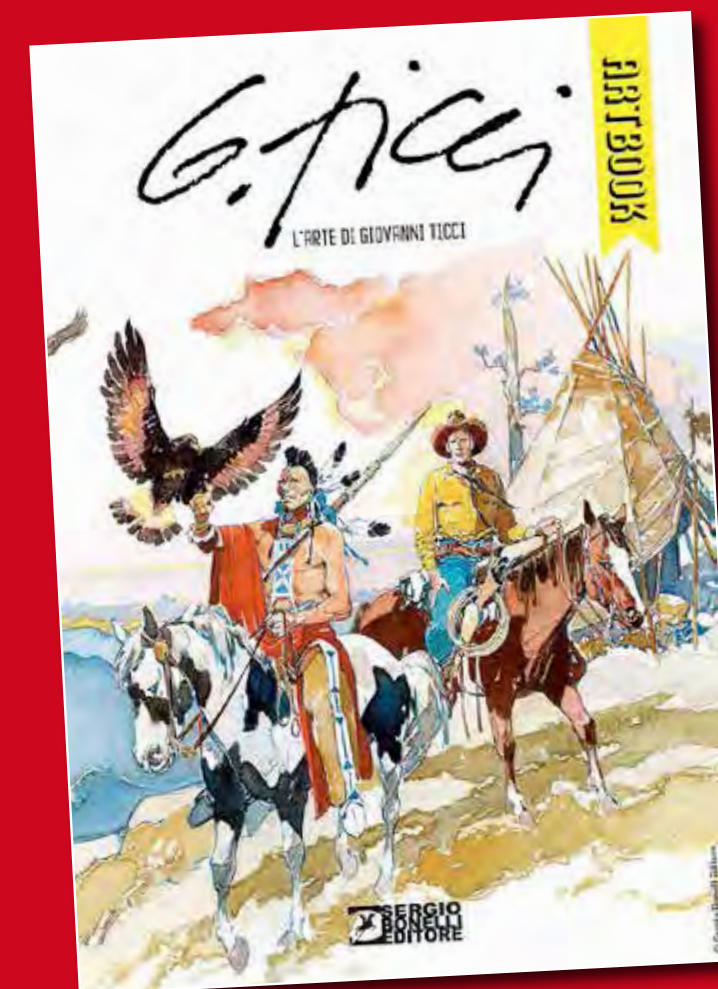
Luca Barbieri - Luca Boschi - Graziano Frediani
Storia del West
224 pp. a colori, Sergio Bonelli Editore 2017, euro 32,00

Giovanni Ticci Artbook

A proposito di omaggi: è evidente che in Casa Bonelli piace l'amarcord. Non solo Storia del West, infatti: via Buonarroti ha lanciato anche l'artbook dedicato a una delle massime firme texiane di sempre: Giovanni Ticci, «uno degli interpreti storici della lunga saga di Tex», come spiega la sinossi.

«È lui infatti che nel 2017 ha festeggiato i cinquant'anni al servizio del mitico Ranger. Il suo segno "all'americana", rapido ed essenziale, scandito da guizzanti contrasti fra il bianco e il nero, ha fatto scuola e indicato la via a generazioni di disegnatori, incarnando come nessun altro l'immaginario western a fumetti. Questo prezioso libro, ricco di illustrazioni, studi, disegni in bianco e nero e a colori, è un omaggio dovuto alla sua arte».

Con le sue 160 pp. a colori, **Giovanni Ticci Artbook** è in libreria a 28,00 euro.



Il Commissario Ricciardi

Premessa d'obbligo: sono un affezionato lettore dei romanzi polizieschi di **Maurizio De Giovanni**. Apprezzo quelli dei *Bastardi di Pizzofalcone*, ambientati nella Napoli contemporanea. Ma, soprattutto, mi piacciono quelli che hanno come protagonista il commissario **Luigi Alfredo Ricciardi**, in forza alla regia questura della città partenopea negli anni Trenta del secolo scorso. Per questo, quando si è diffusa la notizia che **Sergio Bonelli Editore**, con la collaborazione ai soggetti dello stesso De Giovanni, stava preparando la trasposizione fumettistica di quest'ultimo ciclo, mi sono disposto all'attesa con un misto di aspettativa e preoccupazione. Quella propria di chi, nel non sempre agevole passaggio da un medium all'altro, teme di vedere smarrito un pizzico (o più) della qualità narrativa dell'opera originale.

Fortunatamente però dopo aver letto *Il senso del dolore*, primo frutto di tale ambiziosa operazione, posso concludere che buona parte dei miei timori erano immotivati. Anche se, va detto, non proprio tutto fila subito alla perfezione. E in vista delle prossime uscite, che avranno cadenza quadrimestrale, qualche ulteriore messa a punto appare auspicabile.

Ma procediamo con ordine, iniziando da un accenno alla trama. Mentre sta per salire sul palcoscenico del Teatro San Carlo, il tenore **Arnaldo Vezzi** viene trovato morto nel suo camerino, con la gola squarciata da un pezzo di vetro. Una bella patata bollente per la questura partenopea, visto che Vezzi non è solamente un asso della lirica ma un'autentica gloria nazionale, ben introdotto presso i vertici del Partito Fascista e, si dice, intimo dello stesso Mussolini. Ed è anche uomo dalle molte ombre, arrogante, dispotico e incline alle seduzione delle donne altrui. Del caso vie-



ne quindi incaricato il commissario Ricciardi, supportato dal fedele **brigadiere Maione**. Un personaggio singolare, Ricciardi: schivo, ombroso, poco propenso alla diplomazia e invisibile tanto ai superiori quanto ai sottoposti, perennemente perso dietro qualcosa che sembra scorgere solo lui. Perché, in effetti, è proprio così: fin dall'infanzia, infatti, ha scoperto di possedere il dono (che forse è più una maledizione, e che lui chiama semplicemente "il fatto") di vedere i morti nel loro ultimo istante di vita, percependone tutto il dolore e il trauma del distacco...

Sceneggiato da **Claudio Falco** (già visto all'opera su *Dampyr*), disegnato da **Daniele Bigliardo** (Dylan Dog) e colorato in una bicromia sui toni del blu da **Ylenia Di Napoli** e **Andrea Errico**, *Il senso del dolore* piace per il tentativo di miscelare le atmosfere proprie del poliziesco urbano, non disdegnando anche incursioni nel territorio del noir cinematografico americano degli anni Quaranta, con una ricostruzione sufficientemente fedele del tessuto sociale e culturale che caratterizzava la Napoli di 80-90 anni or sono. Un'operazione, quest'ultima, che viene su-

blimata dalla cura certosina con cui Bigliardo riporta sulla tavola architetture e scorci della città: dal Teatro San Carlo alla Galleria Umberto I, fino a vicoli e piazze sempre riprodotti con gradevole realismo, in un tour che, se qua e là rischia di scivolare un po' nell'effetto-cartolina, di certo appaga gli occhi.

La trama gialla scorre senza annoiare, non smarrendo mai i fili della narrazione e alternando con professionalità azione (che comunque non è uno dei piatti forti della storia, come dal resto del romanzo da cui è tratta), dialoghi fitti (fin troppo? Meditate sceneggiatori, meditate...) e momenti riflessivi in cui a farla da padrone sono i silenzi e gli sguardi dei protagonisti. Su tutti, va da sé, quello intenso ed enigmatico di Ricciardi, che beneficia di un character design efficace e tutto sommato sintonico con quello che emerge dai libri di De Giovanni. Non altrettanto convincenti risultano invece le scelte artistiche riguardanti altri personaggi, che finiscono per risultare quasi macchiettistici nel loro ispirarsi a figure reali e note dello spettacolo napoletano: per esempio il medico legale **dottor Mordo**, che in talune inquadrature pare una caricatura di Vittorio De Sica, o **Bambinella**, il "femminiello" dei Quartieri Spagnoli, i cui tratti richiamano (eufemismo) quelli di Leopoldo Mastelloni. Ma, in generale, è proprio sulla resa dei volti che il lavoro di Bigliardo rivela le maggiori criticità: quasi tutti rigidi, caratterizzati da occhioni spalancati e menti extralarge, con l'eccezione giusta di un paio di figure femminili tra cui spicca la fascinosa **Livia Lucani**, la vedova della vittima. Rimanendo in ambito grafico, spicca poi l'intenzione - che ormai non rappresenta certo una novità assoluta - di rompere definitivamente con l'ordine e la fissità della gabbia *Bonelli old style*. Un'opzione di storytelling apprezzabile in linea teorica, che però all'atto pratico non sempre coglie pienamente nel segno,

producendo alcune tavole fastidiosamente pesanti, con vignette affastellate senza una logica apparente e della lettura tutt'altro che immediata. Quasi un sacrilegio per l'editore di via Buonarroti, che da sempre fa dell'*easy reading* un marchio di fabbrica. Insomma, c'è parecchio di buono in questo *Il senso del dolore* (che, oltre che nella versione da edicola oggetto di questa recensione, viene proposto anche in un volume cartonato da libreria). Quanto basta per gratificare i fan di De Giovanni, certo, ma anche per incuriosire i neofiti che ancora non conoscono i romanzi. Ci sono, di contro, pure difettucci su cui lavorare: da alcuni eccessi di verbosità che qua e là gravano sui dialoghi, a scelte grafiche non sempre perfettamente a fuoco. Per scoprire se verranno corretti, non ci resta che attendere quattro mesi.

(Augusto Altobelli)

M. De Giovanni - C. Falco - D. Bigliardo
Le stagioni del commissario Ricciardi
Il senso del dolore

Sergio Bonelli Editore 2017,

164 pp. a colori, euro 7,90 (versione edicola)

176 pp. a colori, euro 19,00 (versione libreria)



La leggenda del Re Corvo

Un albo spillato, di insolito formato quadrato, riprodotto su una bellissima carta dal tono anticato e con copertina in cartoncino goffrato color avorio, stampata a mano con un vero torchio (!).

La resa è quella di un b/n di un nero compatto e pieno, quello che solo la xilografia dal bel sapore che fu può regalare.

Insomma, nonostante l'estrema essenzialità della cover stessa, l'impatto visivo con **La leggenda del Re Corvo** è del tutto particolare.

La trama è rapida, quella di una favola nera e cupa che pare scritta da un **Esopo** particolarmente "cattivo": «Un corvo imperiale, avvelenato a morte dopo uno scontro furibondo, si erge sulle spoglie della serpe che dominava lo stagno delle rane» riporta la sinossi. «Gli restano solo tre giorni di vita e, in questo breve tempo, sente la responsabi-



La leggenda del Re corvo

di Valentino Sergi
& Alvise Rossi

lità di guidare i suoi nuovi sudditi verso un ideale di comunità. Inizia così una nerissima favola che, ispirandosi alla tradizione greca, mette in scena un ritratto lucido e inquietante del nostro presente».

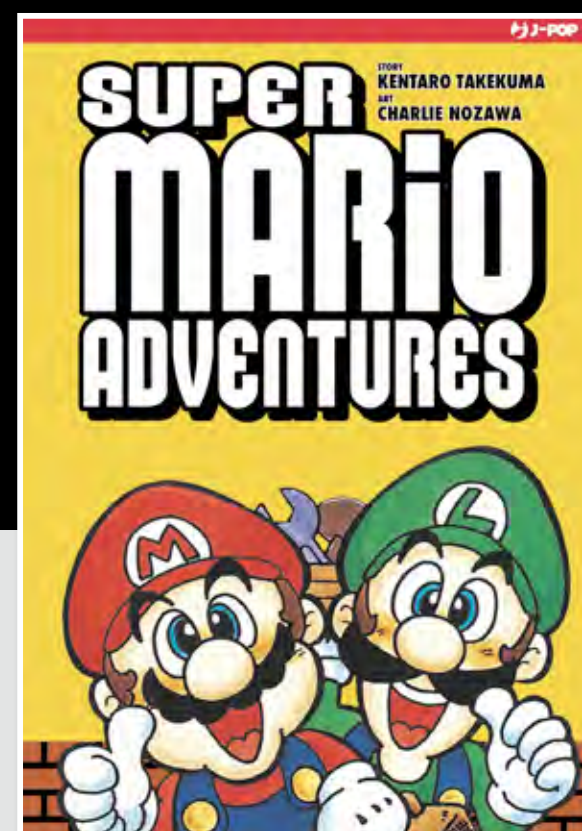
Il testo – riprodotto in simil-manoscritto – è diviso in brevi brani, sistemati uno per ogni doppia pagina e accompagnato caso per caso dalla corrispondente illustrazione, come nei libri per bambini. Di certo, però, il disegno non è per bambini: rapisce l'occhio del lettore, obbligandolo alla ricerca del dettaglio in questa vera e propria sequenza di esercizi grafici dalla resa eccellente.

Il volumetto, tirato in edizione limitata di sole 300 copie, è stato realizzato da **Officina Meningi** e presentato alla scorsa edizione del TCBF: i testi sono di **Valentino Sergi**, i disegni di **Alvise Rossi**.

Una produzione inusuale, ma assolutamente interessante. Applausi.

(Antonio Marangi)

Valentino Sergi - Alvise Rossi
La leggenda del Re Corvo
Officina Meningi 2017,
32 pp. in b/n, 10,00 euro



Super Mario Adventures

Una delle più popolari e durature serie di videogiochi di sempre: **J-Pop Manga** ha portato in Italia le avventure dell'idraulico Italo-americano baffuto.

Il racconto originale a colori dà la possibilità a tutti di conoscere le storie del Regno dei Funghi, regno che, anche nelle pagine del manga, è (di nuovo) in pericolo: Mario e l'inseparabile Luigi, accompagnati dall'amico Yoshi, devono salvare la Principessa dalle grinfie del malvagio Bowser che l'ha rapita per sposarla!

Il volume di **Super Mario Adventures** raccoglie i 12 episodi usciti nel 1992 su Nintendo Power, ed anche una puntata aggiuntiva, l'episodio 13, pubblicato all'inizio dell'anno seguente dove fa la sua comparsa Wario, il tormentato alter ego di Mario! Charlie Nozawa, il disegnatore di questo volume, è conosciuto in Giappone con il nome di Tamakichi Sakura; i testi sono di Kentaro Takekuma.

(dall'editore)

Kentaro Takekuma - Charlie Nozawa
Super Mario Adventures
112 pp. a colori, J-Pop Manga 2017,
euro 12,90



Smokey

Il detective **Smokey** vive in una New Orleans talmente inquinata da dover girare, come tutti i suoi concittadini, con la maschera antigas perennemente spiaccicata sulla faccia. Fatto inquietante, ma è il minimo che può capitare a colui che è anche la mascotte del gruppo di autori che si autoproduce sotto un'etichetta editoriale dal nome altrettanto... cancerogeno: **Amianto Comics**.

Presentato allo scorso Lucca Comics, **Smokey** è un fumetto umoristico di genere fanta-noir, nato come webcomic e ora proposto in un volumetto brosurato dai suoi autori.

Alessandro Benassi, **Matteo Polloni** e **Federico Galeotti**, in arte **Almafè**, e la disegnatrice **Sara Terranova** rivelano tratti di originalità e di buon umorismo in questa produzione, che pure qua e là denuncia l'inesperienza dei suoi autori, sia nei dialoghi che nei disegni. Ma anche così, i primi filano via bene e divertono, come si conviene a una lettura di intrattenimento, i secondi – di stile decisamente mangoso – meritano un applauso per l'espressività, che neppure le maschere antigas riescono a celare, e per l'uso dei retini "alla Diabolik".

(Domenico Marinelli)

Almafè - Sara Terranova
Smokey, 54 pp. in b/n
autoproduzione di Amianto Comics 2017
www.amiantocomics.com, euro 5,00

... COME LA MUTANDA ALTA E I PANTALONI A VITA BASSA...



Testo e disegni di Mario Airaghi

SONO TEMPI CONFUSI PER IL CONSUMISMO...



Una vita tra Fumetto e cartoon, pubblicità ed editoria. Sempre all'avanguardia per inventiva e attenzione alla tecnologia. Creatore di decine di personaggi, autore, grafico e disegnatore. Si è occupato indifferentemente di Gianconiglio e di Diabolik, di Spugna e di Zio Boris... Signore e signori, parliamo di

Carlo Peroni

di Antonio Marangi



Come abbiamo già avuto modo di dire in parecchie occasioni, ci sono autori di fumetti che escono da ogni classificazione. Sono quegli autori che riescono a creare un modo del tutto particolare di fare Fumetto, nuovo rispetto a chi li ha preceduti, o comunque dai tratti così peculiari da essere immediatamente riconoscibili. Tale cioè da creare una "scuola" virtuale, qualcosa cui gli autori successivi finiranno con il confrontarsi in cerca di ispirazione o di tacito consiglio. Facile citare i vari **Jack Kirby** o **Hugo Pratt**, ad esempio, oppure – parlando di Fumetto umoristico – il leggendario **Jacovitti**.

Tra questi maestri, poi, ce ne sono alcuni che sono meno noti al grande pubblico, autori il cui nome non rievoca immediatamente quella tal storia o personaggio, ma di cui chiunque ricorda "qualcosa". Quell'artista di cui – vedendo un esempio, una copertina o una vignetta – ciascuno può dire: ah, sì, lo conosco!



Ed è certamente questo il caso di **Carlo Peroni**, in arte **Perogatt**, autore poliedrico e dalla produzione sterminata, maestro anche nel senso letterale del termine, avendo avuto a bottega nel suo studio decine di allievi, molti dei quali poi assurti alla gloria a Nuvolette.

La carriera in pillole

Come spiega molto bene la sua scheda sul sito della *Fondazione Franco Fossati*, Peroni è nato a Senigallia, nelle Marche, nel 1929, e ha iniziato la sua carriera artistica già nel 1946, come restauratore e pittore di grandi quadri per chiese (uno di questi è conservato nella Pinacoteca Mastai della stessa Senigallia). L'anno dopo, mentre illustra il libro *Le avventure di Pulcinella*, esegue scenografie teatrali (in questo campo fa anche il soggettista, l'attore e il musicista).

Nel 1948 inizia a collaborare con *Il Giornalino* e poi anche con il settimanale per

ragazze *La vispa Teresa*. Crea in quel periodo i suoi primi personaggi, **Lillo, Lallo e Lello**, per il settimanale di Azione Cattolica *L'Aspirante*, ed è in quell'occasione che comincia a usare lo pseudonimo di Perogatt.

Da qui in poi – passando anche per attività in campo pubblicitario – sarà un turbinio di eroi di ogni genere, realizzati per moltissimi diversi periodici (citiamo *Jolly, Il Vittorioso, Lupettino, Bambola, Il Pioniere, Piccolo Missinario, Cucciolo, Tiramolla, Corriere dei Piccoli, Corriere dei Ragazzi, Guerin Sportivo, Famiglia Tv...*), come – tra i molti altri – **Sand e Zeos, Leo e Pollo, Gervasio, Brick, Gorin e Obi, Gigetto il pirata piccoletto, Nerofumo, Teddy Sprint...**

Ma non solo fumetti: l'attività di Peroni è intensissima anche nel campo dell'animazione. Sono gli anni d'oro di **Carosello**: negli anni Sessanta collabora con **Pagot Film** e **Gamma Film**, per numerosi short pubblicitari di personaggi quali **Calimero, Cocco Bill, Sorbolik, Capitan Trinchetto, Silvestro**, vari eroi di **Hanna & Barbera** e la dolce **Silvanella** (la centaurina magica che vola sui tetti nei caroselli Ferrarelle). Partecipa anche alla produzione di film più lunghi, come *Putiferio va alla guerra*, con i **fratelli Gavioli** e **Paolo Piffarerio**.

Ma Peroni ha anche fondato riviste (come *Tilt*, la prima rivista demenziale in Italia, con **Alfredo Castelli, Marco Baratelli** e **Mario Gomboli**), scritto e disegnato storie di **Diabolik**, creato (siamo ormai nel 1970)



◆ Eroi perogattiani: sopra, *Gianconiglio* e *Nerofumo*; nella pagina accanto, uno dei famosi starnuti di *Gervasio*; in alto, *Silvanella*, personaggio nato per *Carosello*.



la parodia **Zio Boris** (con testi ancora di Castelli, per il mensile *Horror* dell'editore Gino Sansoni) e **Clown**, il primo fumetto "musicale" (testi di **Pier Carpi** e musiche di **Guatelli**), curato il mensile *Psyco*, dove pubblica **Casimiro vampiro crumiro** e **Van Helsing, detective del soprannaturale** (di nuovo con Baratelli e Castelli) e lavorato ad un mostro sacro come il **Signor Bonaventura**, su autorizzazione dello stesso **Sergio Tofano**, il creatore dell'"eroe da un milione". Nel 1971 lancia uno dei suoi personaggi tuttora più famosi, **Gianconiglio**, su testi di **Carlo Triberti**, e nel 1976 per *Il Giornalino* il personaggio femminile di **Spugna**, con la collaborazione di **Laura De Luca** per i testi.

Riesce poi ad uscire dai confini nazionali, collaborando con la ELI (casa editrice di numerose testate diffuse in tutto il mondo per l'apprendimento delle lingue, per cui crea **Gu** e tanti altri personaggi), e con la tedesca Koralle Verlag, per una serie di albi con le avventure di **Sonny**, successivamente pubblicati anche in Olanda: inaugura così la nuova sigla **CPPC** (*Carlo Peroni Produzione Comics*) che utilizzerà per vent'anni nelle sue produzioni.

Mette mano addirittura ad **Asterix** per la campagna pubblicitaria Plasmon del 1981, su licenza dello stesso **Uderzo**, e nello stesso anno crea il personaggio **Dull** per la giapponese San-X.

Nel 1982 crea **6-96**, il prototipo multilingue di una rivista di concezione molto innovativa, divisa a fascicoli per tutte le età, pubblicando tra l'altro i fumetti di **Doc Horry, Paciocco** (ribattezzato **Plumpy** in inglese) e **Flying Stampella**. Dagli anni Ottanta in poi, è la volta di altri eroi, quali **Gipsy, Slurp, Mister Magus**

e soprattutto l'**Ispettore Perogatt**, dedicandosi intanto – sempre molto attento alle innovazioni tecnologiche – anche a un suo sito internet, che cura personalmente, con toni tra l'umoristico e il demenziale, **www.perogatt.com**.

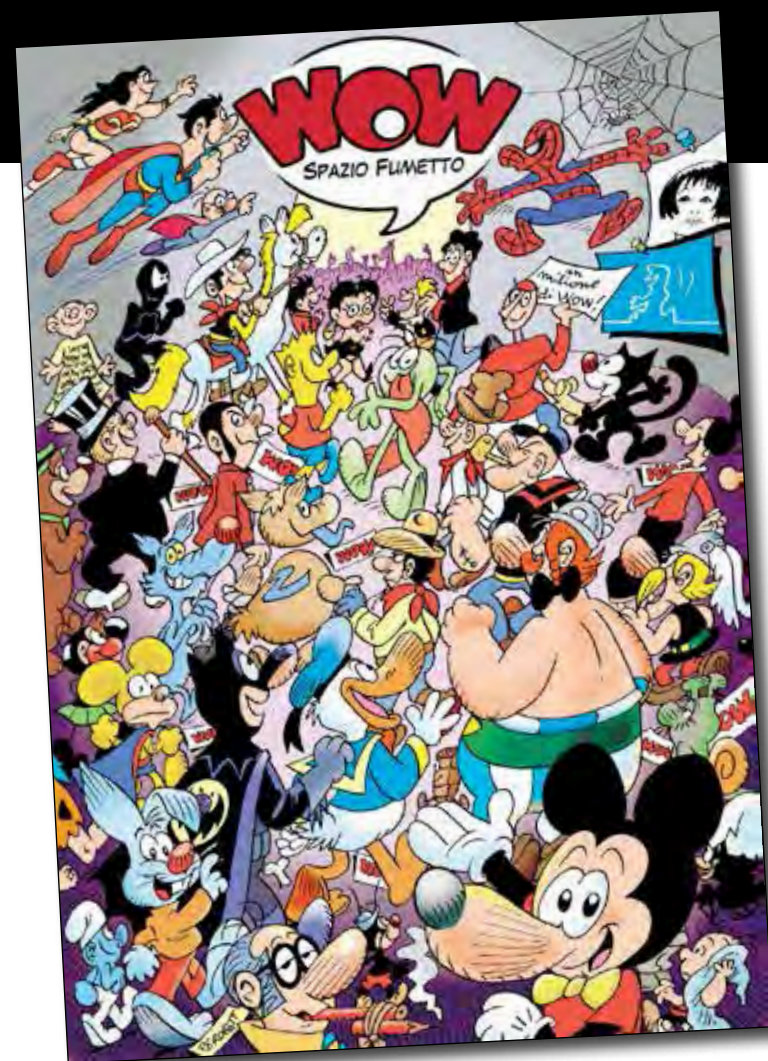
Nel marzo del 2011 è premiato **Eroe del fumetto** durante *Cartoomics* a Milano, e il 1° aprile dello stesso anno, giorno di inaugurazione di **WOW Spazio Fumetto**, realizza il manifesto-simbolo del Museo milanese, ben noto ai lettori di *Sbam!*.

Carlo Peroni è scomparso a Guanzate, nel comasco, la sera del 13 dicembre 2011.

Incontrando gli eredi

Per quanto ci siamo sforzati di condensare il più possibile le informazioni su Perogatt, come vedete ne sono ugualmente risultate un paio di colonne di piombo, tale e tanta è la sua produzione.

Ma ci tenevamo a ricordare un grande autore come lui: l'occasione è venuta avendo avuto il privilegio di incontrare sua figlia, **Luisa Peroni**, oggi curatrice dell'associazione culturale intitolata al grande papà, con cui abbiamo potuto scambiare quattro chiacchiere. Con lei anche **Giancarlo Branaschky**, direttore della stessa associazione ed ex direttore della filiale italiana della Hanna e Barbera Production, che con Peroni lavorò a lungo.



Chi era Carlo Peroni, visto da un punto di vista particolare come il tuo?

Carlo Peroni era un signore molto serio quando disegnava, ma completamente... pazzo nella sua vita di tutti i giorni. Qualsiasi cosa vedesse gli serviva per realizzare un fumetto. Ricordo che una volta in un parco, io e i miei fratelli eravamo ancora bambini, ci si avvicinò un pellicano. Lui ci lasciò lì con la mamma per correre a casa a disegnare il pellicano!

L'umoristico era il suo genere prediletto?

Sì, e i bambini erano il suo pubblico preferito: anche se aveva cominciato con il realistico, per la precisione con la fantascienza di Sand e Zeos, lui preferiva comunque lavorare per i più giovani con personaggi umoristici. Perfino Zio Boris – che pure era una parodia della famiglia Addams, un eroe quindi grottesco – gli pareva troppo adulto! Il suo ideale erano i fumetti che potessero essere istruttivi, come il piccolo Nerofumo. E questo è stato il filone dominante di tutto il suo lavoro.

Non solo nel Fumetto, mi pare...

*No, anzi. In televisione, ad esempio, oltre che per i cartoni animati, collaborò in Rai con il maestro **Alberto Manzi**, l'insegnante che faceva Non è mai*

troppo tardi, il programma che insegnava a scrivere nei primi anni Sessanta. Manzi spiegava la lezione e mio padre realizzava la vignetta esplicativa.

Ha tenuto a bottega moltissimi allievi...

Sì. Considerando però che Peroni ha voluto sempre lavorare in casa e non ha mai avuto uno studio fuori, questo comportava un gran via vai di gente per la nostra abitazione! Castelli, Gomboli, Baratelli, Fagarazzi, Potente e tanti altri, ancora studenti, venivano lì. Gli piaceva lavorare in team, scambiare idee, confrontarsi... Anche se Peroni aveva un carattere molto forte, qualsiasi cosa non gli piacesse non passava, tutto doveva essere secondo le sue indicazioni.

E ha lavorato con l'estero.

Sì, è stato il primo italiano a lavorare con il Giappone e uno dei primi ad avere l'autorizzazione da Uderzo di disegnare Asterix e dalla Hanna e Barbera Production di realizzare per Il Giornalino storie degli Antenati e di molti altri eroi. Con il tempo, non si occupò più solo dei disegni, ma scrisse anche storie, ci teneva ad adattare al gusto italiano. Il direttore della sede italiana di Hanna e Barbera di allora, Giancarlo Branaschky, oggi è con noi nell'Associazione Carlo Peroni.

Giancarlo, come era lavorare con Peroni?

Un grande professionista, davvero molto bravo. Fui io, nel mio ruolo, a indicare lui agli studi di Hanna e Barbera come disegnatore ideale per i loro personaggi. Pensa che avevamo in testa un progettone con la Rai per un programma televisivo, con protagonisti gli Antenati e altri personaggi della "scuderia", da realizzare completamente in Italia, dove Peroni sarebbe stato assoluto protagonista. Purtroppo non si arrivò mai a lanciarlo, perché la Hanna e Barbera cambiò proprietà...

Quale è l'attualità di Peroni oggi?

Le sue sono storie senza tempo, perché si rifanno al vivere di tutti i gior-



♦ *I Flinstones (gli Antenati) di Hanna e Barbera, disegnati da Carlo Peroni per Il Giornalino. In questo caso, impersonavano addirittura i Promessi Sposi!*

ni. Come capita a molte storie Disney, anche i suoi fumetti sono sempre attuali. Leggendo storie di Spugna realizzate trent'anni fa... sembrano fatte ieri pomeriggio!

A proposito di **Spugna**: la studentessa-giornalista che vive le sue avventure tra l'aula scolastica e la sede della radio con cui collabora, perennemente angustata dalle scorrettezze della rivale **Marilla**, è protagonista della **storia che trovate nelle pagine che seguono**, per gentile concessione degli eredi Peroni. Buona lettura!

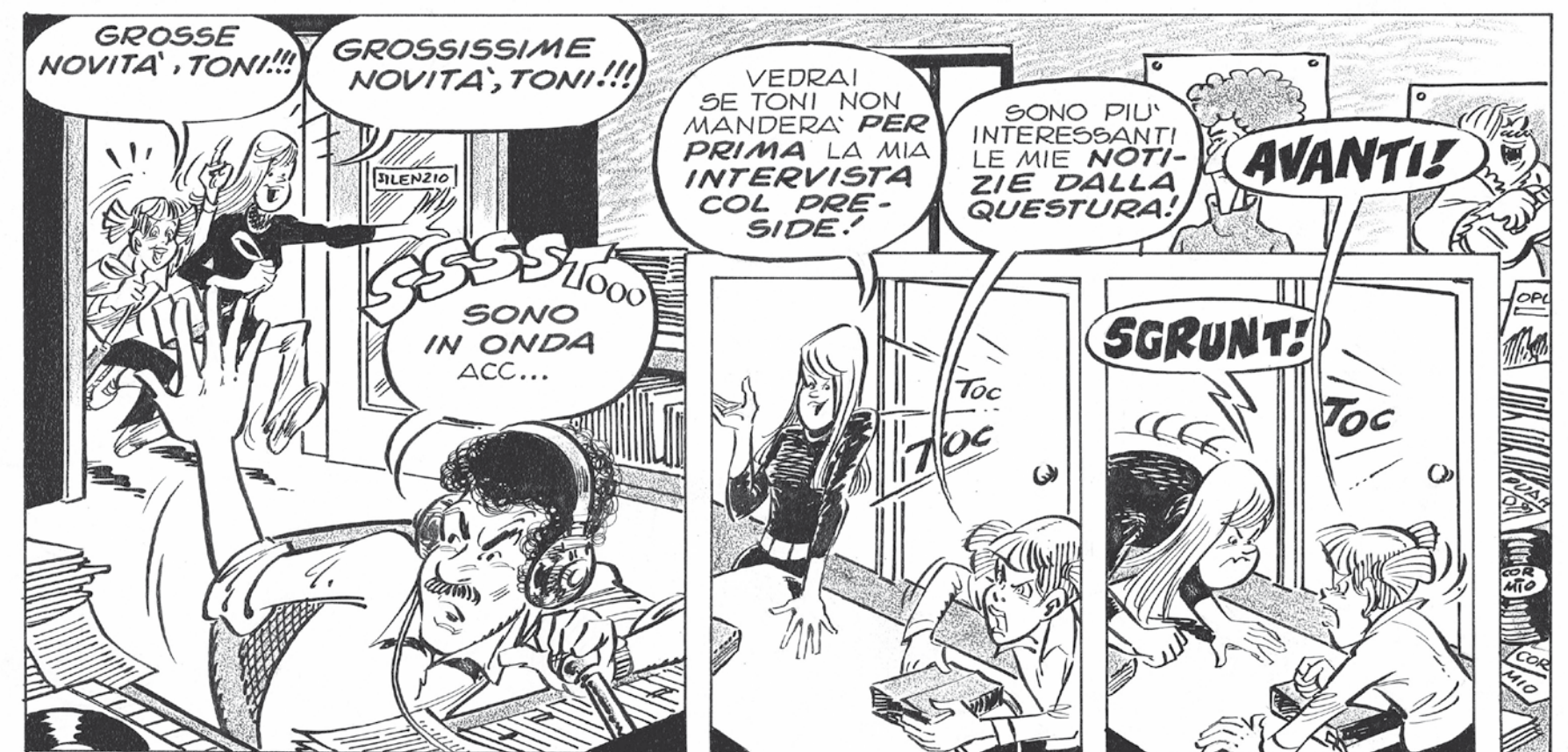
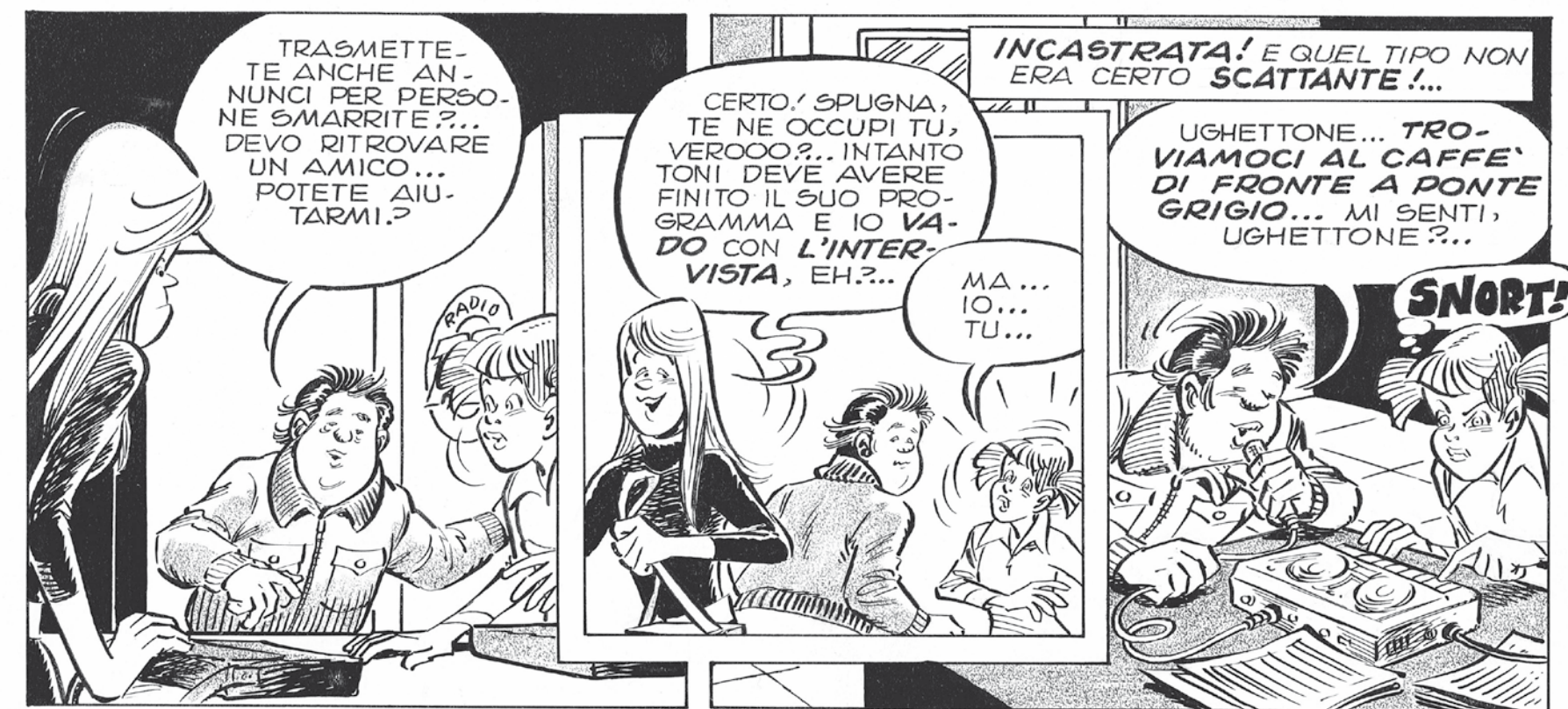
Uno Sbam! Libro per Carlo Peroni

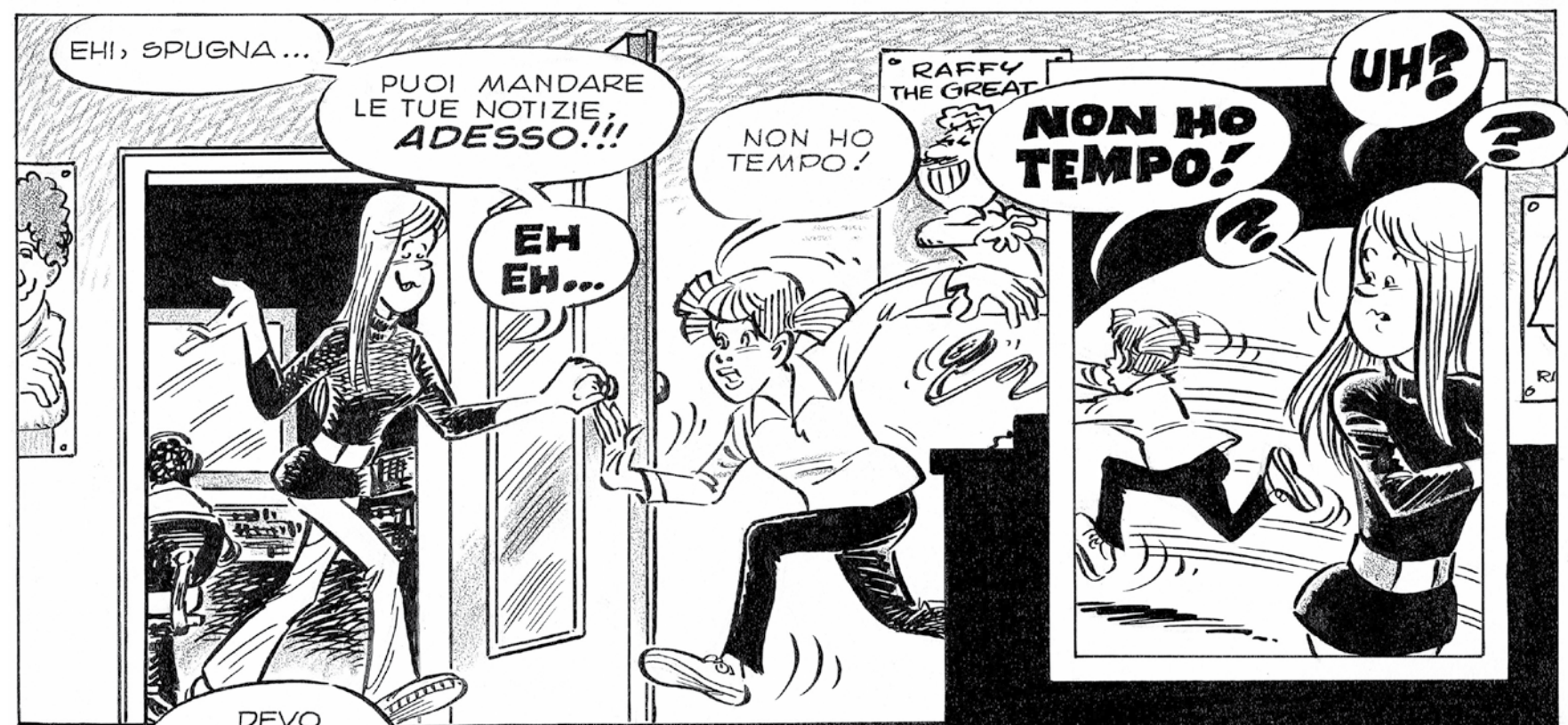
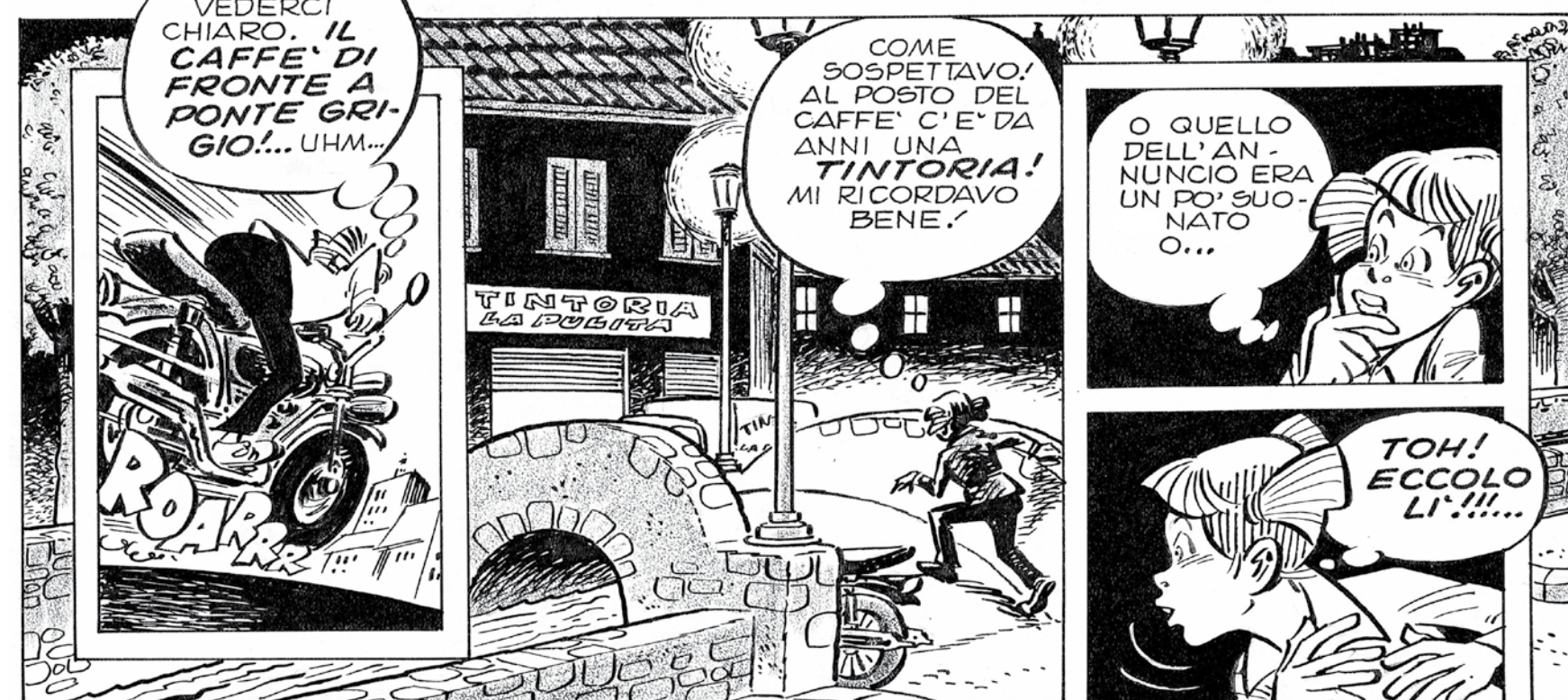
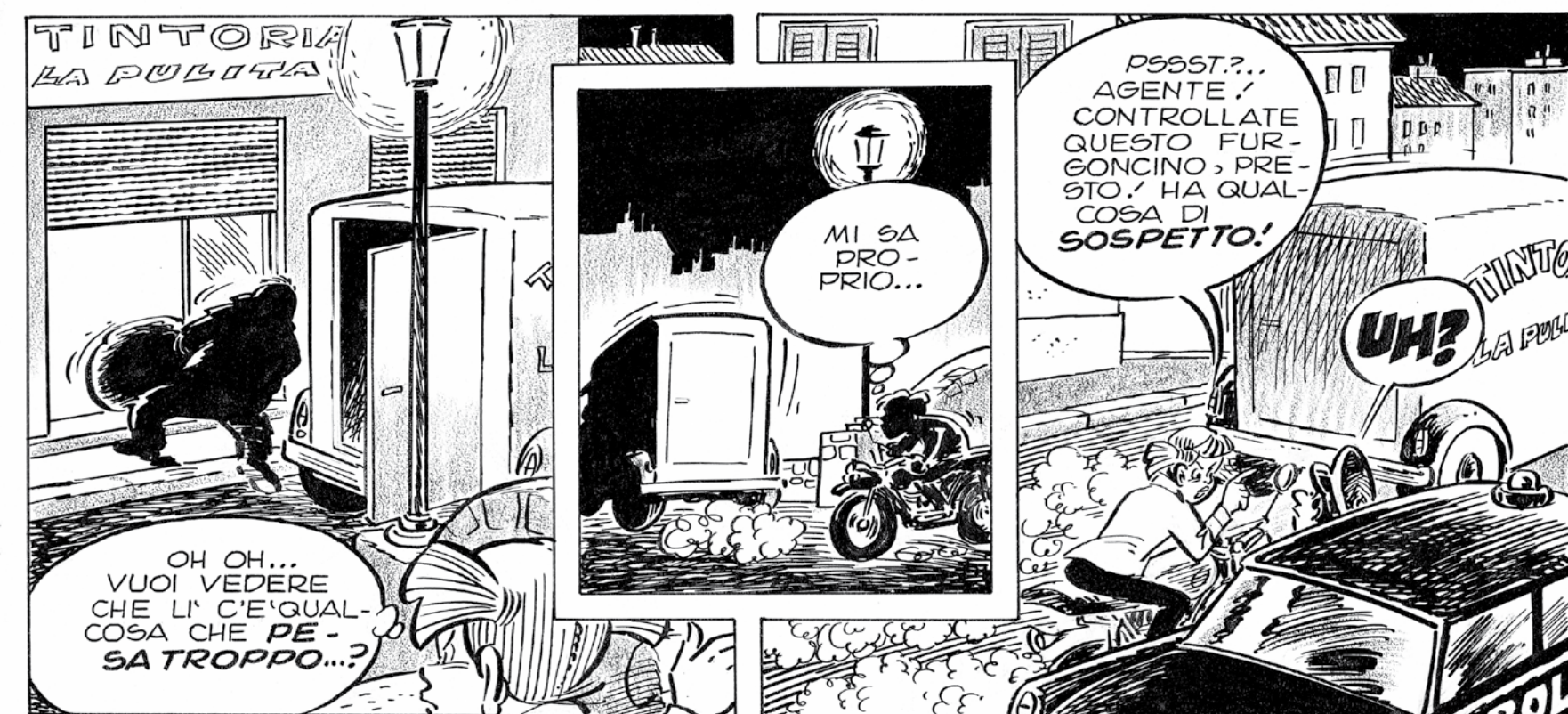
Operazione antisequestro, la storia di Spugna che trovate nelle pagine seguenti, è solo un antipasto: stiamo infatti lavorando a un nuovo titolo dei nostri **Sbam! Libri**, di imminente uscita, e che costituirà un nostro omaggio all'opera del grande maestro **Carlo Peroni**! Restate sintonizzati...



♦ *Sopra, l'ispettore Perogatt. In alto, la locandina disegnata da Peroni in occasione dell'apertura di Wow Spazio Fumetto, il 1° aprile 2011. L'artista si è autoritratto tra i vari eroi del Fumetto (in basso a sinistra, con la matita in bocca).*







IN ARRIVO CON GLI SBAM! LIBRI



Cocò dell'arte il desiderio

Nik Guerra torna a mettere i suoi pennelli al servizio di una sceneggiatura di **Cristina You-Bad-Girl** per la nuova avventura di **Coco' Von Sade**, la conturbante pittrice con un solo occhio, una delle eroine pin-up dell'artista carrarese.

Questa volta, Cocò è afflitta dal grande desiderio di esporre le sue opere in una galleria d'arte di grande importanza e dal nome inquietante: **Vendilanima**. Una storia dove la You-Bad-Girl mescola e confonde la realtà della tormentata pittrice con i suoi sogni, in una continua alternanza tra vero e onirico, che non può non ricordare certe storie della crepaxiana **Valentina**. Ma è indiscutibile che – trama non elaboratissima a parte – ciò che davvero colpisce in questo volume è la ricchezza dei disegni di Nik Guerra. Le sue non sono tavole a fumetti nel senso più abituale del termine, ma espressione continua della sua abilità principale: l'arte delle pin-up.

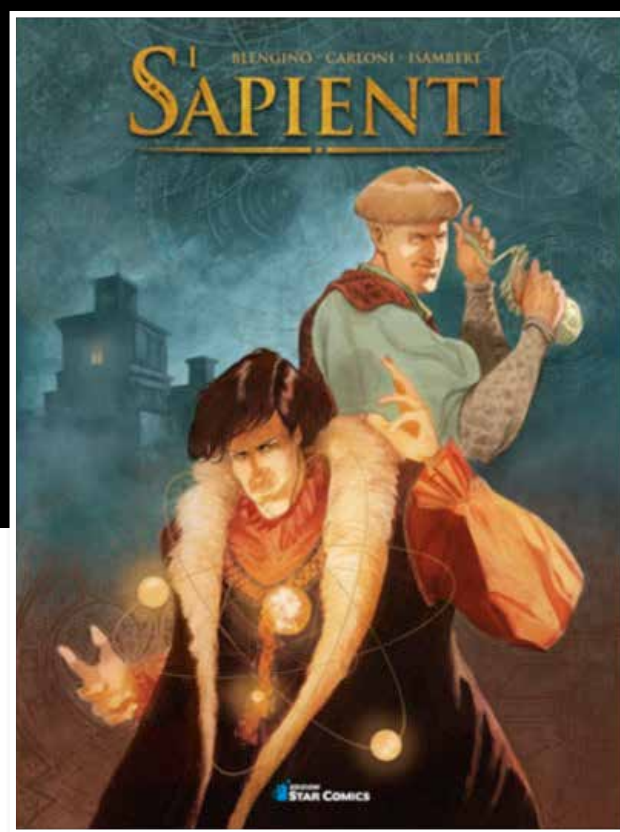
Non a caso, il volume, un elegante brossurato proposto da **Edizioni Di**, comprende anche una galleria di matite preparatorie e un'altra proprio delle spettacolari pin-up a colori di Guerra.

(Domenico Marinelli)

Cristina You-Bad-Girl - Nik Guerra

Cocò dell'arte il desiderio

116 pp. b/n e colore, Edizioni Di 2017, euro 25,00



I Sapienti

La collana **Star Comics Presenta** propone in Italia il volume unico **I Sapienti**, «un fumetto d'eccezione, che mescola "sapientemente" i generi storico e thriller/azione/procedurale, con i testi del decano **Luca Blengino** (già autore de *Le 7 meraviglie*), splendidamente accompagnato dalla china di **Stefano Carloni** (che ha esordito, nel 2012, proprio con Star Comics sulla miniserie *Law*)», spiega l'editore umbro.

Ecco la sinossi dell'opera, disponibile in libreria e fumetteria: «Cosa sarebbe successo se i più grandi pensatori rinascimentali avessero indagato per risolvere crimini e misteri?

1512: **Niccolò Copernico** è a Ferrara per tenere alcune conferenze davanti a una platea composta dai migliori giovani d'Europa. Ma la celebre università è scossa dal recente suicidio di uno studente. Un brillante e giovane agitatore di nome **Paracelso** è convinto che si tratti di un crimine e intende provarlo.

1594: astronomi, matematici, fisici, astrologi e teologi studiano nell'enorme palazzo di Uraniborg. Ma la piccola isola scandinava è teatro di sanguinosi rituali con la luna piena. Uno studioso italiano viene inviato per indagare: **Galileo Galilei**. Con buona pace di **Johannes Von Kepler...**»

Luca Blengino - Stefano Carloni

I Sapienti

collana **Star Comics Presenta** nr. 21,

112 pp. a colori, Star Comics 2017, euro 11,00

SCUOLA DEL FUMETTO
Passione disegno dal 1979

I nostri corsi:
Fumetto Realistico
Fumetto Umoristico
Sceneggiatura
Illustrazione
Animazione
Scultura
Manga
Toys



**SCUOLA
DEL FUMETTO**



NEL "COVO DELLA LADRA"

Una giovane appassionata di lettura che apre una libreria nella periferia di Milano, arricchendola con iniziative varie, tanta fantasia e molta intraprendenza. Come dire che, anche dove sembra impossibile, si può sempre parlare di libri (e di fumetti). Basta farlo nel modo giusto...

Fare libreria oggi

di Antonio Marangi

La gente non legge più, le librerie chiudono, sono tutti in crisi, oooh, noi tapini, noi derelitti. Che depressione. Ma è proprio così? O è ancora possibile "fare libreria" in modo sano, costruttivo e – possibilmente – redditizio? Intendiamoci bene: le frasi fatte che citavamo sopra non sono del tutto prive di fondamento, anzi. Eppure... Tutto questo per dire che l'iniziativa di questa giovane libreria milanese, che si è lanciata nell'apertura di un nuovo locale, piccolo e periferico, ci ha subito colpiti. E chiacchierare un po' con lei per capire quali sono i suoi criteri e i suoi obiettivi è stato molto interessante. Ecco l'esperienza di **Mariana Winch Marengi**, già nota sul web come la **Ladra di Libri**, oggi dietro al banco tra le pile di volumi del suo **Covo della Ladra**. E i fumetti? Ci arriviamo, ci arriviamo...

Quello che colpisce della tua libreria è che... non sembra una libreria! Il locale è piccolo, non ha modo di esporre grandi scaffali e tra l'altro l'hai



Covo della Ladra
Via Scutari 5, Milano
www.ladradilibri.com

aperto in una zona di Milano non rinomatissima, quella via Padova nota per fatti di cronaca non proprio edificanti...

È accaduto tutto per caso. Prima lavoravo in proprio, con una mia agenzia di comunicazione, sono sempre stata una indipendente. Ma poi il mio lavoro di copy e di webwriting ha cominciato a darmi problemi, tra clienti che non pagavano e casini vari... È stato così che ho deciso di aprire un mio blog, dove "sfogarmi". Leggere apre la mente, ti mette a contatto con mondi e realtà che non vedresti mai altrimenti nella tua quotidianità, e io sono una grande lettrice e mi piace molto scrivere: il blog Ladra di Libri è nato così, automaticamente, come il luogo delle recensioni di tutto ciò che leggevo. Pian piano, il sito ha preso piede, si è creato il suo giro, e le lettrici hanno cominciato a scrivermi per chiedermi consigli, pareri, ipotesi di regalo. Da qui a che cominciasse a chiedermi direttamente il libro fisico è passato poco tempo! Allora ho provato a im-

♦ *Mariana Winch Marengi, la Ladra di Libri, nel suo... Covo.*

postare un sito di e-commerce, uno shop online per procurare libri su richiesta. Ma la soluzione era troppo complessa, molto lavoro e poca resa. Ecco perché nel giro di poco tempo, parlando con la gente del quartiere dove abito, mi sono resa conto che una libreria poteva essere utile anche qui, in via Padova...

Coraggioso e dispendioso...

Beh, sicuramente. Ma ho avuto aiuti in famiglia e – soprattutto – dal crowdfunding, che ho lanciato nello stesso quartiere. Non avrei mai pensato che un'operazione del genere potesse funzionare, invece è andata oltre le mie aspettative! E l'interesse non è diminuito neanche in seguito, mi hanno intervistato diversi giornali, colpiti dal concetto di "libreria in via Padova". Eppure io dico che questo è un quartiere difficile finché vuoi, ma pieno di energie positive.



♦ Tra le iniziative del Covo della Ladra c'è anche la Colazione con l'artista: il sabato mattina, si può fare colazione in libreria chiacchierando con l'autore che presenta il suo libro. Noi di Sbam! siamo stati lì con la "nostra" Ilaria Facchi (in basso nella pagina accanto, mentre firma sketch) per parlare di Opono, uno dei nostri Sbam! Libri.

Il (peculiare) nome del locale è venuto di conseguenza, e così la scelta del genere...

Sì, la mia è una libreria specializzata nel giallo e nel noir, oltre che nel fantasy. Una scelta in parte obbligata (ho poco spazio, quindi devo per forza fare selezione dei titoli), in parte dettata dalla passione (sono i miei generi preferiti), ma dovuta anche a fatti storici: questo è uno dei quartieri della mala milanese, quella dei banditi del periodo 1968-1985, che svaligiavano banche e gioiellerie per andare contro la borghesia. Quindi, ecco che questo locale è diventato il Covo della Ladra (di Libri), in molti sensi diversi. Ma non solo...

Che altro?

Se è vero che leggere aiuta a comprendere, il giallo e il noir hanno una funzione catartica nei confronti della letteratura in generale: rappresentando il male, parlando del male, riescono a edulcorarlo. Il giallo ci ricorda che esiste una regola che mette ordine nelle cose, il noir ci dice invece che non è sempre così, che non sempre puoi controllare tutto e non sempre le cose finiscono bene. Comunque non esiste un libro bello o uno brutto: esiste il libro adatto a te, adatto a ciascuno. Quindi (piccolo spot al Covo...),

anche se non sono gialli o noir, qui si può ordinare qualunque altro tipo di libro!

Che "la libreria" come concetto sia in crisi è un dato di fatto, quindi si tende a sopperire al calo delle copie vendute con l'aumento della quantità di titoli. Sei d'accordo con questo quadro? O, più in generale, cosa significa fare libreria oggi, secondo te?

Bella domanda. Con il libro non si vive, questo lo dico sempre. I margini sono bassi e la caterva di tasche pesa. Ma il libro, come dicevo, è una porta verso altri mondi. Ed ecco perché mi voglio aprire verso questi mondi diversi, con iniziative che partono dal libro ma che non si fermano lì: penso a concerti, spettacoli teatrali, corsi, momenti di intrattenimento, incontri culturali, anche col caffè o con l'aperitivo... Tutte cose che dovranno avere ovviamente anche un risvolto economico.

Se poi vogliamo parlare di libreria in senso stretto, nel periodo prima di Natale mi sono capitate molte persone che entravano qui per un parere o un consiglio, o per cercare quel libro che nella grande sala di una libreria da catena non trovano. Il Covo vuole essere adatto a tutti, diventare la tua libreria, su

misura per te. Non importa che uno sia di destra o di sinistra, ricco o povero, conta solo sia libero e che lasci liberi gli altri.

Una funzione da centro culturale, dunque, o addirittura da "circolo di paese"...

È vero, in un certo senso sì. La dimensione umana è importante, ed è quello che differenzia la piccola libreria indipendente dalla grande catena. Se qualcuno entra qui al Covo e parla con me, io gli chiedo sempre «Quale è l'ultimo libro che hai letto?», mai «Sai quale è l'ultima novità?», per pompare il titolo di grido a prescindere.

Se la gente legge di meno è perché le librerie non educano la gente a leggere. Se cambiamo le librerie, la gente leggerà. Il libraio deve essere appassionato di quello che vende! In ultima analisi, quindi, ciò che conta è la qualità, qualità di quello che vendi e qualità di come lo vendi.

Parliamo anche di fumetti, visto che siamo su Sbam!. Come vedi i fumetti nella libreria generalista, in un momento in cui anche i grandi editori si stanno occupando della Nona Arte?

È una cosa positiva. La fumetteria è un locale specializzato che si rivolge agli addetti ai lavori, agli appassionati di fumetti. Io sono una lettrice occasionale, che legge un fumetto se capita e che può piacermi o no. Non ho il background per valutare un fumetto dal punto di vista tecnico. Non mi trovo bene in una fumetteria e quasi sicuramente il cliente da fumetteria mi guarderebbe male, essendo io "non adeguata".



Cosa giusta: capita anche qui nel Covo, con gli appassionati di gialli. Ecco perché portare le graphic novel nella libreria generalista aiuterà il Fumetto a eliminare quella patina infighettata che gli si è creata addosso e gli permetterà di aprirsi ai lettori come me, che vogliono leggerli senza preoccuparsi degli aspetti "dietro". Il paradosso dunque è che il Fumetto, genere popolare per eccellenza, debba tornare popolare entrando nel locale più figo, la libreria!

Tu leggi fumetti?

Non costantemente. I miei preferiti sono Dago, Largo Winch, alcuni Marvel e – ovviamente – Diabolik! È il fumetto più "da donne" che ci sia, non a caso creato da due donne: infatti Eva Kant è sempre intabarrata e fedelissima, Diabolik è il bello e maledetto che piace alle brave ragazze. Come Wolverine, se vuoi...!

E a proposito di fumetti...

... a proposito di fumetti, nel 2018 appena partito, tra il Covo e Sbam! ci sono parecchie cosucce che bollono in pentola...!

... Pentola di cui vi parliamo nel box qui sotto. Siete pronti per lo **Sbam! Corner** e per molto altro?

Al Covo, arriva lo Sbam! Corner

La collaborazione tra la libreria **Covo della Ladra** e la vostra affezionatissima **Sbam! Comics** ha portato alla nascita del primo, unico, vero **Sbam! Corner** del pianeta: un angolo del locale milanese dove potrete trovare – prima di tutto! – gli **Sbam! Libri**, la nostra collana di volumi dedicati al Fumetto umoristico; poi anche i **fumetti consigliati da Sbam!** per il pubblico del Covo; per finire con i **must-have**, i titoli "eterni" che non possono mancare sugli scaffali di qualsiasi fumettomane che si rispetti!

Ma non è tutto: partendo da qui, stiamo studiando insieme una intera serie di incontri e di iniziative a tema Fumetto. Restate collegati!

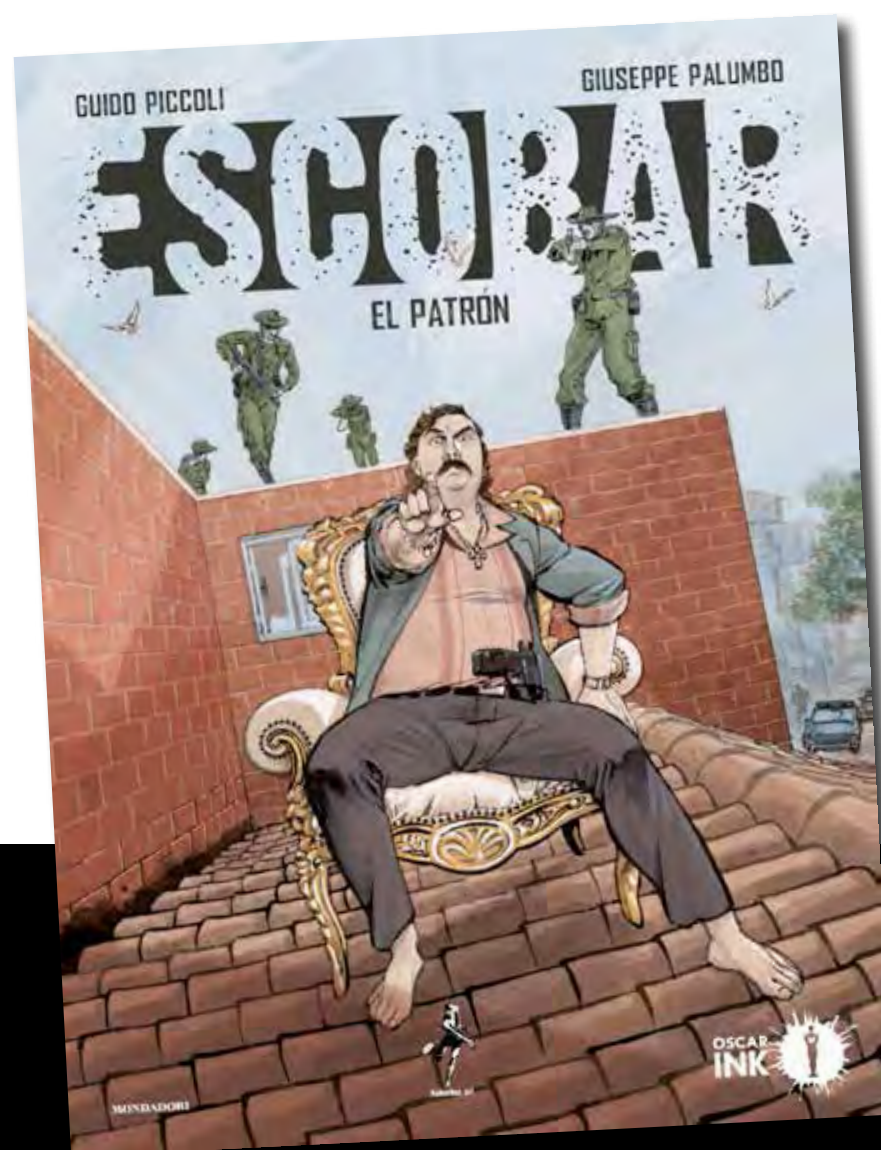
Mario Gomboli: a proposito di fumetti in libreria...

Per lunghissimo tempo, abbiamo visto editori di fumetti cedere i diritti dei loro eroi ad altri editori specializzati nel circuito librario per l'edizione in volume. Tipico il caso di **Bonelli** e **Mondadori**, con la casa di Segrate impegnata a pubblicare decine di volumi di Tex, Zagor, Dylan Dog e molti altri. Per lunghissimo tempo, dicevamo, ma ora non più: anzi, ormai la libreria generalista è territorio di conquista per tutti gli editori di fumetti, anche i più tra-

Non è più una novità: il Fumetto è entrato a larghe falcate nella libreria generalista. Ne abbiamo parlato con Mario Gomboli, fautore dell'ingresso tra gli scaffali del suo Diabolik (e non solo)

dizionalisti, dalla stessa Bonelli alla **Astorina**, per citarne due. E così i grandi editori librari hanno pensato bene di lanciare proprie etichette fumettose: dopo il caso – pionieristico, ma non fortunatissimo – di **Mondadori Comics**, su piazza già da qualche tempo, adesso da Segrate è saltata fuori la serie **Oscar Ink**, specializzata in fumetti; in parallelo, anche Feltrinelli ha presentato a Lucca **Feltrinelli Comics**, e così ha fatto Newton Compton con **Newton Comics** (ecco, sui nomi magari nessuno brilla per originalità). La libreria è “ufficialmente” sdoganata, e non solo per le graphic novel. Abbiamo sentito il parere in merito di **Mario Gomboli**, direttore di Astorina e autore di centinaia di storie di **Diabolik**: storie del Re del Terrore i cui albi spesso fanno bella mostra di sé in doppia versione, una da edicola “normale” e una più sostenuta in libreria.

♦ I due titoli pubblicati finora da Astorina in joint venture con Mondadori Oscar Ink: Escobar, el patron, di Guido Piccoli e Giuseppe Palumbo (prima uscita non-diabolika di sempre della storica casa editrice milanese) e la riproposizione in volume del remake del 2002 del primo albo di Diabolik, Il Re del Terrore, di Alfredo Castelli e dello stesso Palumbo.



Stiamo assistendo chiaramente ad uno spostamento di interesse del Fumetto dall'edicola alla libreria...

Era ora! In Francia è accaduto vent'anni fa, in Spagna pure. Ricordo che nei primi anni Duemila ne discutevo con Sergio Bonelli, perché già allora si capiva che l'edicola non era più la stessa.

Com'è oggi la situazione?

Fino a poco tempo fa, vedevo le librerie mettere i fumetti di costa insieme ai libri di altro genere, e mettere un fumetto di costa significa ammazzarlo. Oggi lo spazio in libreria si sta ampliando e gli editori lo utilizzano, per almeno due motivi: il primo, che era assurdo non sfruttare quello spazio. In edicola le uscite sono rapidissime e il lettore che va in edicola fa fatica a spendere i due euro e mezzo di Diabolik. In libreria invece il pubblico entra disposto a spendere 10-12 euro. Questo ci consente di fare l'edizione più bella, magari cartonata, e di lasciarla fuori molto più tempo rispetto a un mensile. Il secondo motivo è di necessità: una volta l'edicola viveva sui quotidiani, il lettore entrava per il giornale e si guardava attorno, così magari faceva l'acquisto d'impulso. Oggi i quotidiani vendono molto meno, i lettori non vanno più dal giornalaio, le vendite si perdono per tutti.

C'è anche l'aspetto della moda?

Sì. Decenni fa è uscita Una ballata del mare salato di Hugo Pratt e nessuno la chiamava graphic novel. Oggi invece si parla tantissimo di graphic novel e la gente le cerca. E non va dimenticato il web: autori come Zerocalcare e Sio sono partiti dal web e hanno poi portato la gente a cercare le loro opere (un fenomeno simile a quello di venti e rotti anni fa, quando arrivarono i manga: vituperati finché vuoi, ma che risvegliarono l'interesse per tutto il mondo del Fumetto). Fatti due conti, se un autore vende, per dire, trentamila copie e io le metto in edicola a due euro, non ci campo; le stesse copie in libreria a tredici euro sono un'altra storia.

Così la libreria adesso attira anche i grandi editori non di fumetti...



Ovviamente, piatto ricco mi ci ficco, adesso arrivano tutti. Meglio tardi che mai. Certo, i grandi editori hanno un altro grosso vantaggio rispetto a realtà come la nostra: possono produrre fumetti appositamente per la libreria. Gli altri vanno avanti a ristampe di cose già fatte per le serie in edicola. Ma le cose potrebbero cambiare.

Astorina come si regola in questo senso?

Noi di Astorina siamo ancora forti in edicola: sommando l'albo inedito mensile di Diabolik, le due ristampe, i numeri speciali e gli allegati ai periodici, distribuiamo nelle edicole circa tre milioni di copie l'anno. Buoni risultati, ma certo inferiori agli anni d'oro, ed ecco che anche noi ci stiamo proiettando verso le librerie con prodotti realizzati e distribuiti in collaborazione con Mondadori Oscar Ink. Dopo i primi due titoli (Escobar, tra l'altro il nostro primo titolo non diaboliko, e la riproposizione del remake di Il Re del Terrore del 2002), un terzo arriverà con la prossima Lucca: Diabolik visto da lontano, il personaggio rivisitato da autori non Astorina.

850 volte Diabolik

È uscito nel dicembre appena passato un (enne-simo) albo storico della lunghissima carriera di **Diabolik**: l'850ma uscita della serie.

Nella storia, per "festeggiare" la ricorrenza, Diabolik ed Eva hanno voluto prendersi una vacanza dal clima invernale di Clerville, per una vacanza di tutto relax nei mari del Sud. Ma una banda di sanguinari pirati ha in serbo per loro progetti del tutto diversi...

Tra gli autori del soggetto di **Sulle tracce di Eva** (assieme a **Mario Gomboli** e ad **Andrea Pasini**) ritroviamo una storica firma della testata: **Patricia Martinelli**, direttrice di Diabolik negli anni '90 e sceneggiatrice di tantissime avventure del Re del Terrore. I disegni sono stati affidati, matite e chine, al copertinista della serie **Matteo Buffagni**.

Dalla Sbam-redazione, congratulazioni a tutto il diaboliko staff!



C'è differenza di pubblico tra i lettori da edicola e da libreria?

La libreria sicuramente nobilita. Chi leggeva Diabolik a basso prezzo in edicola e poi lo aveva abbandonato, magari torna vedendolo in edizione di pregio.

E il pubblico che già "prima" leggeva i fumetti in libreria, quello di Mafalda o di Corto Maltese, che fine fa? Sarà disorientato da questa "invasione"?

Penso che continuerà a leggere quello che leggeva prima, ma magari si incuriosirà anche alle novità. Mafalda e Corto Maltese, come Tex e Diabolik, sono gli immarcescibili, ma la stessa strada varrà anche per Rat-Man, ad esempio.

Conseguenze sull'immediato futuro?

Bisognerà vedere come si comporteranno i distributori: quelli generalisti non sono abituati a gestire e promuovere i fumetti, vedremo come evolverà questa situazione. E anche le fumetterie dovranno cambiare sistema, trovandosi a dover competere con nuovi "avversari", anche molto grandi, come le catene Feltrinelli e Mondadori.

Sono convinto che sulla lunga scadenza i risultati ci saranno, soprattutto se i grandi editori faranno progetti di ampio respiro, con pazienza.

Ma il futuro non è sicuramente in edicola: anche perché, se si è creato un nuovo mercato, diventa inutile sdoppiare la produzione. Anziché un albo al mese, farai tre volumi all'anno, così creerai grande attesa. Quello che capita da sempre per le uscite di Asterix, ad esempio.

Non si rischierà la saturazione?

Il rischio esiste, proprio per il concetto - come dicevo prima - del piatto ricco mi ci ficco. Pensiamo al successo del primo Diabolik che portò alla nascita dei vari Kriminal, Sadik, Demonik, ecc... Oppure in tempi più recenti al diffondersi a macchia d'olio degli allegati ai quotidiani: si fanno ancora molto, ma le tirature sono molto più basse di quelle di anni fa. Ci vorrà un po', ma il rischio esisterà anche per i fumetti in libreria.



TESTI E DISEGNI: ALESSANDRO CROCE COLORI: LUCIA BONFITTO



INTERVISTA DOPPIA

DAVIDE BARZI
FRANCESCO DE STENA

Tra **Cuore** e Lombroso



di Roberto Orzetti
immagini © Sergio Bonelli Editore

Un... crossover tra Cesare Lombroso e i ragazzi (cresciuti) di *Cuore* di De Amicis! Davide Barzi si mostra ancora una volta a suo agio con i personaggi storici. E anche per i disegni di Francesco De Stena, il nuovo numero di *Le Storie* colpisce nel segno: abbiamo incontrato gli autori

La collana bonelliana di *Le Storie* ci ha ormai abituati bene: storie autoconclusive, ricche, ben disegnate. È questo sicuramente il caso anche di *Il Cuore di Lombroso*, nr. 63 della serie, uscito proprio in chiusura di 2017. Vi diciamo subito che ci è piaciuto veramente tanto (nelle pagine seguenti trovate la nostra *Sbam*-recensione, così vi spieghiamo perché), al punto di voler incontrare i due autori e, magari, estorcere loro (senza però usare i... simpatici strumenti che abbiamo co-



nosciuto nella storia!) qualche segreto sulla sua realizzazione... Diamo quindi il benvenuto (nel caso di Davide il bentornato) su *Sbam!* a **Davide Barzi** e **Francesco 'Frankie' De Stena!**

Com'è nata l'idea di prendere un personaggio realmente esistito come Cesare Lombroso e farlo interagire con gli ex ragazzi di *Cuore*?

BARZI: Ci sono poche cose che alimentano la creatività quanto i viaggi. L'idea di realizzare un giallo ambientato in Italia nell'Ottocento con protagonista Lombroso è del 2000 e segue la lettura (nel caso ci si chiedesse quale possa essere un'altra delle cose che maggiormente alimentano la creatività) del libro *L'atlante criminale*. Vita scriteriata di Cesare Lombroso di Luigi Guarnieri: è una biografia romanzata, quindi niente a che fare con la detective story, ma il personaggio che emerge, con le sue contraddizioni feroci, la sua passione per la scienza ma anche i marchiani errori, mi ha stregato da subito per la sua inafferrabile tridimensionalità. Da lì l'idea è rimasta in freezer per anni, fino alla riapertura nel 2010 del Museo di antropologia criminale Cesare Lombroso (che metaforicamente ha riaperto anche quel freezer): una visita per approfondire i temi legati al medico, antropologo e giurista mi lasciò in dono l'ultimo tassello che serviva ad av-

viare il meccanismo narrativo, cioè Torino. Fino ad allora la mia storia, per vicinanza geografica, era impantanata a Pavia negli anni in cui Lombroso ci viveva. Studiando gli anni di Lombroso nella città piemontese, trovai che potevano essere plausibilmente gli stessi in cui avrebbero vissuto i personaggi di De Amicis. Da lì tutti i pezzi del puzzle hanno cominciato magicamente a incastrarsi.

Davide, che "rapporti" hai con l'opera di De Amicis e con gli studi di Lombroso?

BARZI: Con De Amicis è stato tutto fuorché colpo di fulmine; ci siamo incontrati più volte e in diverse fasi della vita: per ragioni anagrafiche, sono riuscito ad apprezzare i personaggi prima che me li facessero odiare a scuola, perché l'ondata di cartoon giapponesi in TV nei primi anni Ottanta me li ha fatti conoscere nella versione della Nippon Animation arrivata da noi nel 1982; il secondo incontro è avvenuto due anni dopo, nello sceneggiato diretto da Luigi Comencini. Quindi, solo in terza battuta sono diventati un pedante argomento scolastico. A entrare ancora di più nella città per come avrebbe potuto viverla lo scrittore-giornalista, tra le decine di libri letti per entrare appieno nel mood della storia, c'è il curioso *Passeggiando* con Edmondo - Viaggio immaginario con De Amicis per le vie di

Torino di Achille Artom (Editrice Il Punto, 1994). Con gli studi di Lombroso invece, ho ovviamente il rapporto che può avere un uomo ragionevole del terzo millennio: stima per la pervicacia analitica e per la varietà degli argomenti trattati, ma inevitabile distanza totale dalle sue conclusioni, purtroppo fatte proprie dopo di lui da personaggi a cui faceva gioco considerarle fondate per i propri biechi scopi.

Francesco, per tratteggiare i protagonisti di Cuore da adulti, su cosa ti sei basato?

DE STENA: I ragazzini del libro Cuore, ancor prima che personaggi, sono delle tipologie di caratteri, come ad esempio il "ricco prepotente", il "ribelle dal cuore triste" o il "gigante dal cuore d'oro". La genialità di De Amicis sta nell'aver donato a ogni protagonista delle caratteristiche semplici ma ben

delineate, che si sono impresse facilmente nel nostro immaginario. Gioco forza, per non rischiare di perdere la rotta, ho cercato di rifarmi a quelle peculiarità per dare forma alla versione adulta dei bambini. Il tutto mescolato alla mia visione degli stessi e alle indicazioni di Davide. Semplice no?



Il cuore di Lombroso: la Sbam-recensione

Vabbè, lo ammetto: non ho mai letto **Cuore** di **Edmondo De Amicis**, uno dei capisaldi della letteratura italiana che tante generazioni di scolari ha tenuto a battesimo.

Prima di lapidarmi, però, sappiate che quel che invece ho letto (per mero dovere universitario) sono gli studi di **Cesare Lombroso**, padre della criminologia moderna: ergo, dovrei avere almeno il 50% degli "strumenti" per comprendere ed apprezzare **Il Cuore di Lombroso** (su **Le Storie** nr. 63, uscito lo scorso dicembre, 112 pp. in b/n, Sergio Bonelli Editore, euro 4,00), storia (almeno per ora) autoconclusiva realizzata da **Davide Barzi** e **Francesco De Stena**.

Protagonista della storia è – appunto – Cesare Lombroso, che, nella Torino di fine '800, muove i suoi primi passi da criminologo studiando gli esseri umani "dall'esterno" ed elaborando tutta una serie di teorie affascinanti (anche se poi smentite) tra cui quella del delinquente nato (tale per cui un'alta percentuale dei peggiori criminali possiederebbe disposizioni conge-

nite che renderebbero questi soggetti antisociali, indipendentemente dalle condizioni ambientali).

Il caso vuole che una delle sue prime cavie sia tal **Giulio Perboni**, ex docente morto suicida in carcere e, soprattutto, co-protagonista dell'opera di De Amicis. E qui finisce l'utilità (ai fini della comprensione della storia) degli strumenti di cui sopra.

Sì, perché a partire dal funerale di Perboni, durante il quale conosciamo (o ritroviamo, a seconda dei casi) tutti gli altri protagonisti, prende il via un giallo a tutti gli effetti, classicissimo sia nei colpi di scena sia nei ribaltamenti di fronte: un giallo che inizia quando la voce narrante di **Cuore**, **Enrico Bottini**, viene ritrovato morto con la testa fracassata all'interno del suo piccolo studio. Stessa storte toccherà poi all'agente Derossi...

Insomma, qualcuno sta facendo fuori i ragazzi di Perboni. Qualcuno che – come da copione – ha un interesse verso qualcosa, un movente... E per sbrogliare la matassa bisogna partire da questo.

Semplicissimo! Davide: nelle tue opere ti sei occupato di Jannacci e Lombroso, ma anche di Facchetti e, tra poco, di Strehler... Quando tratteggi psicologicamente i personaggi realmente esistenti, "giochi" con le loro caratterizzazioni a favore di trama o adatti il racconto ai protagonisti?

BARZI: Non c'è una regola fissa: ogni storia ha il suo approccio, così come ogni persona e/o personaggio. Jannacci l'ho conosciuto di persona quindi inevitabilmente, sia il suo personaggio (che in **Unico indizio** le scarpe da tennis è secondario) sia l'intera storia è intrisa di "spirito jannaccesco". Su Facchetti e Strehler, assieme a Paolo Maggioni nel primo caso e a Claudio Riva nel secondo, abbiamo raccolto così tante testimonianze dirette su chi li ha conosciuti e vissuti che avevamo una strada comportamentale tracciata, sarebbe stato irrispettoso e irragionevole non se-



guirla. Di Lombroso ci sono un numero spropositato di scritti, da cui emerge lo studioso, ma difficilmente l'uomo. C'è una biografia scritta dalla figlia, ma ovviamente "di parte". E molte ricostruzioni del perso-

Inizia così per il professor Lombroso una serratissima indagine, nella quale – grazie anche all'aiuto del braccio destro **Garrone** – diversi scheletri dei protagonisti verranno tirati fuori dai rispettivi armadi.

Un giallo a tutti gli effetti, si diceva sopra...

Stai a vedere che Davide Barzi, sceneggiatore dell'opera, ci ha preso gusto col genere? Una cosa è certa: dopo **Unico indizio: le scarpe da Tennis** e diversi episodi "a tema" di **Don Camillo**, pare proprio che l'ottimo Davide sia specializzato nel "giocare" con i grandi del passato (da quelli realmente esistenti come Jannacci e Lombroso a quelli della letteratura come i ragazzi di **Cuore** e **Don Camillo**), trasportandoli nel mondo delle Nuvole Parlanti e inserendoli in trame mystery che, solo all'apparenza, nulla c'azzeccano con le loro caratteristiche: invece di snaturarli però (e qui sta la bontà del suo lavoro), Barzi riesce ad "aggiungere" qualcosa, che "arricchisce" i protagonisti e ce li fa conoscere sotto un'altra luce.

E del resto, chi avrebbe mai potuto dire che uno studioso di mezz'età si trasformasse in una via di mezzo tra **Sherlock Holmes** ed **Hercule Poirot**, con un ragazzone come Garrone a fare il **Watson** (o l'**Hastings**, se preferite) della situazione?

E chi poteva pensare che un ragazzo cresciuto a pane e buoni sentimenti come... (eh no, mica ve lo diciamo!) potesse un giorno diventare un feroce assassino?

Insomma, con Barzi di certezze ce ne sono poche: anzi no, una c'è. Fa divertire il lettore.

Il tutto senza, ovviamente, dimenticare l'ottimo tratto di Francesco 'Frankie' De Stena, abilissimo nel tratteggiare la Torino di fine '800, tanto imponente di giorno quanto austera ed inquietante di notte. Quello che emerge da suo lavoro è una cura notevole per i particolari: tralasciando i già citati esterni, è impressionante sia l'opera di ricostruzione degli interni dei palazzoni ottocenteschi, sia quello sugli strumenti "da lavoro" dei medici dell'epoca, che sembrano fotografati da un libro universitario. Il tutto, rispettando la canonica gabbia bonelliana. Chi l'ha detto, quindi, che la gabbia uccide la narrazione?

In definitiva: voto 8- (perché il segno meno? Ma è ovvio: per motivare Barzi e De Stena a produrre nuove storie con Lombroso e i reduci – perché a sto punto bisogna chiamarli così – di **Cuore**! Così come fu per **Mercurio Loi**. Noi non ci accontentiamo, eh!).

naggio fatte decenni dopo la morte, ma tutte ipotetiche e arbitrarie. C'era quindi per me un maggiore margine di manovra e mi sono permesso di piegare il personaggio perché fosse funzionale alla storia: se quindi tutto il contesto è ricostruito con scrupolo totale, non c'è invece pretesa di veridicità storica sul personaggio di Lombroso, che è totalmente una mia idea del personaggio; è dotato di un dinamismo, per quanto imbolsito, probabilmente assente nell'antropologo, ma necessario per una storia che avesse anche una parte action; sfoggia un'ironia e un'autoironia che sono molto miei e che erano necessari nella trattazione delle sue teorie più estreme e ovviamente in nessun modo condivisibili alla luce delle conoscenze odierne. Ha però quella curiosità e quella conoscenza a 360° che erano proprie di un uomo che ha studiato le materie più disparate.

Francesco: le teorie lombrosiane (in particolare quella secondo cui le caratteristiche somatiche identificano la tendenza a delinquere) si possono applicare anche al lavoro del disegnatore? In altre parole... Il cattivo è sempre brutto e il buono è sempre bello?

DE STENA: Partiamo da un presupposto: nella nostra storia il protagonista non è bello, non è giovane, per nulla atletico. È un buono? Probabilmente da metà storia in poi potrebbe diventarlo, date certe sue revisioni applicate alle convinzioni di partenza. Ma di certo non si presenta come la persona più adorabile di questo mondo. Se ci pensiamo, la storia stessa è stata strutturata in modo da scardinare da principio le teorie lombrosiane. E questo è stato il mio divertimento nel caratterizzare i vari personaggi: niente è come sembra. Altrimenti sai che noia? Forse l'unico personaggio che rispetterebbe alla lettera tali teorie è Enrico Bottini, il bello e bravo della situazione, ma per fortuna Davide ha avuto la decenza di farlo fuori dopo le prime pagine.

C'è una ragione precisa dietro alla (azzeccatissima) scelta del disegnatore?

BARZI: Questa è una domanda che andrebbe posta a Gianmaria Contro, il curatore della collana Le Sto-



rie in Bonelli, che non smetterò mai di ringraziare (anche) per questa felicissima intuizione. In principio era l'idea, approvata sia dal creatore della collana, Mauro Marcheselli, sia da Gianmaria. Quando ho iniziato a lavorare alla sinossi, non si sapeva ancora chi l'avrebbe disegnata, a Contro era chiaro che servisse un disegnatore particolare, che avesse la mia stessa passione per la materia e per il periodo storico, che sapesse entrarci mani e piedi, che potesse essere realmente e totalmente coinvolto nella realizzazione. Ero proprio di ritorno da Torino per uno dei miei tour di reperimento documentazione quando tro-

vai un wetransfer con cui Gianmaria mi mandava delle tavole e mi scriveva: «Ciao Davide, come è andata a Torino? Stavo giusto dicendo 'appena trovo un disegnatore adatto' ed ecco che la cosa si è realizzata. Ho sotto mano un giovane che potrebbe fare al caso nostro. Si chiama Francesco De Stena. Come vedrai dalle tavole che ti invio, il suo stile tende fortemente al 'romantico-gotico' e andrà sicuramente stemperato e rimaneggiato per adattarlo al contesto di, diciamo così, 'sobrietà borghese' della Torino lombrosiana. Però mi sembra che le potenzialità ci siano tutte». Non solo ci aveva visto giusto, ma con la prosecuzione della sceneggiatura ho la netta impressione di essermi spostato naturalmente io verso il "romantico-gotico" almeno tanto quanto mi è venuto incontro lui verso la "sobrietà borghese".

Proprio su quest'ultimo punto, abbiamo una curiosità da chiedere a Francesco. Nel leggere l'albo, abbiamo notato come la Torino di fine '800 (almeno per quanto riguarda le sequenze in notturna) ricordi la Londra vittoriana, con un percepibile senso di inquietudine che si contrappone alla "sicurezza" che la maestosità della città regala di giorno. Quali sono i trucchi per far "arrivare" al lettore questa contrapposizione?

DE STENA: Non ho idea se ci siano dei trucchi, ma sono felice che salti fuori questo aspetto del mio lavoro. Sicuramente mi sono trovato a mio agio nel delineare certi scenari di una Torino ottocentesca d'altri tempi, quasi magica, e ho volutamente cercato un segno "impressionista" nella ricostruzione delle architetture. Il mio immaginario si è formato grazie ai classici monster movie della Universal e al cinema gotico italiano degli anni Sessanta e credo sia inevitabile, ogni qualvolta mi trovo a rappresentare una scena notturna sospesa nel mistero, rigettare le mie influenze visive.

Allora svelaci un segreto: che tipo di sceneggiatore è Davide?

DE STENA: Davide è lo sceneggiatore ideale con cui lavorare: attento, curioso, sempre pronto al dialo-

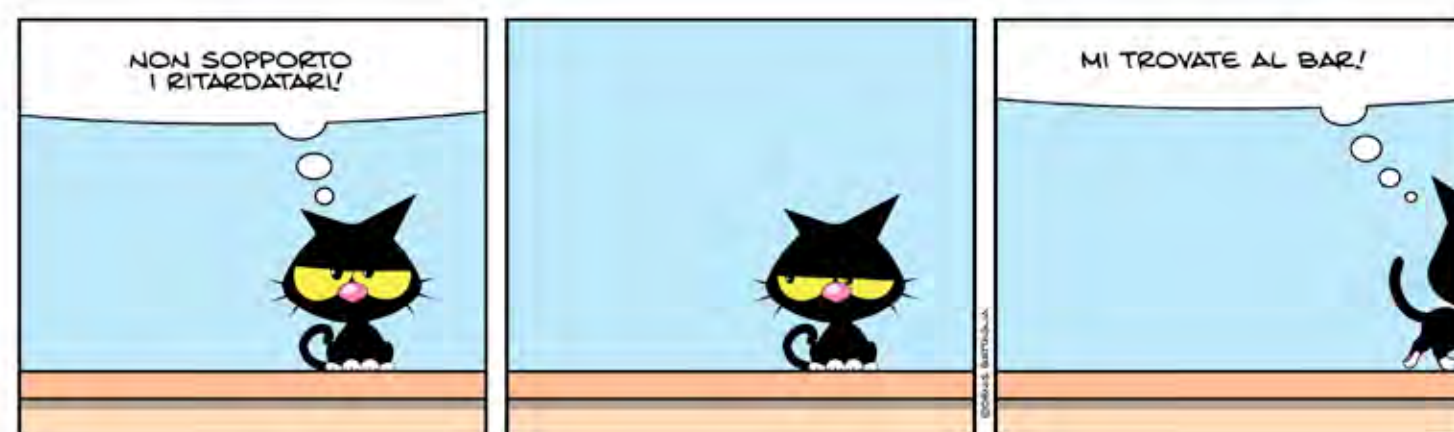
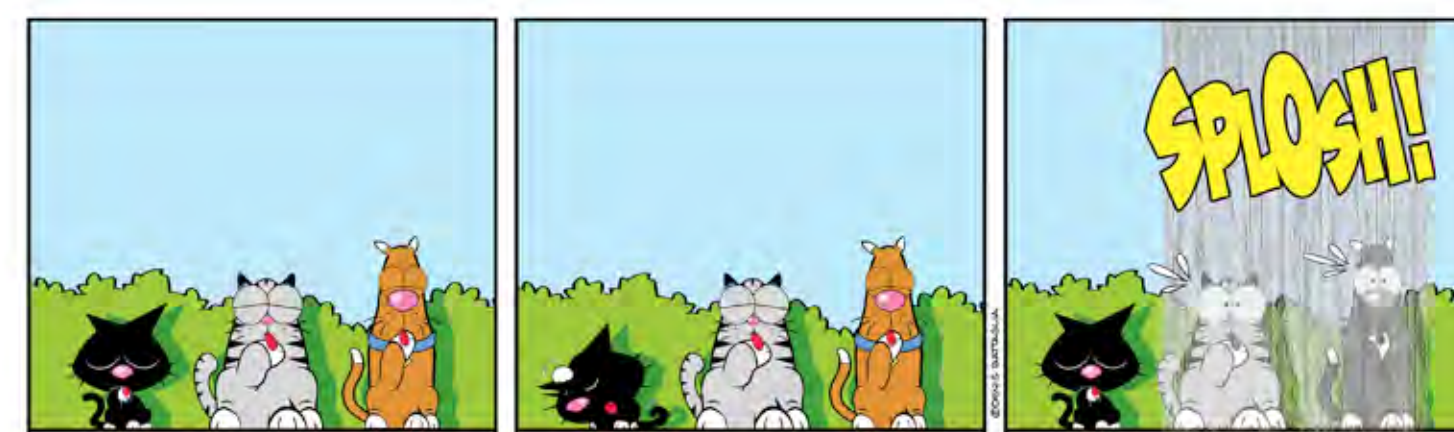
go e che non cerca di imporre le sue idee a tutti i costi. Il suo modo di scrivere è molto secco e preciso, con un grande potenziale evocativo e molti spunti interessanti. Inoltre ci sono state occasioni in cui mi ha lasciato facoltà di interpretazione in modo da mantenere viva la mia creatività. E di questo gli sono molto grato. Sono sincero, si è creata una bella sintonia durante la lavorazione dell'albo e spero che il futuro ci riservi nuove occasioni per poter collaborare di nuovo.

Ora una domanda dalla quale non sfuggirete: rivedremo prima o poi i protagonisti della storia?

DE STENA: Spero vivamente in un seguito, anche perché il personaggio di Lombroso è una fonte inesauribile di aneddoti e campi da esplorare. Credo abbiamo scavato solo una piccola parte di quello che si potrebbe raccontare attorno alla sua figura. E poi vuoi mettere la curiosità di sapere cosa tirerebbe fuori dal suo calderone quel mattacchione di Barzi dopo il crossover Lombroso-De Amicis?

BARZI: La cosa dipende da molti fattori e non solo dalla nostra volontà. Che ovviamente c'è tutta. Anzi, oltre a quella ci sarebbero anche già un paio di soggetti pronti...







Una Rivoluzione a fumetti

Fino all'11 febbraio 2018

WOW Spazio Fumetto

Viale Campania 12, Milano

Orari: mart./ven. 15.00-19.00;

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

Ingresso libero

Inaugurata in occasione della Prima della Scala, è visitabile fino all'11 febbraio la mostra a ingresso libero di Wow Spazio Fumetto, che ripercorre la storia della Rivoluzione Francese attraverso le numerose versioni a fumetti che si sono susseguite nei decenni. Tavole originali, poster, albi storici e grandissime firme in mostra

a cura di Stefania Quaranta

UNA RIVOLUZIONE A FUMETTI



Come ogni anno fin dalla sua fondazione, l'inaugurazione della stagione lirica del **Teatro alla Scala** è per **Wow Spazio Fumetto** – il Museo del Fumetto, dell'illustrazione e dell'immagine animata di Milano – occasione per proporre una mostra a tema con l'opera scaligera. Abbiamo così avuto modo di vedere negli anni le esposizioni dedicate a Mozart, Wagner, Beethoven, Verdi e Puccini (come ben sapete voi, abituali frequentatori di queste pagine e dello *Sbam-sito*). Quest'anno invece, la mostra è focalizzata sull'evento storico che fa da sfondo alle vicende di

Andrea Chénier – l'opera di **Umberto Giordano** in scena – cioè la **Rivoluzione Francese** così come è stata narrata dai fumetti, dall'illustrazione popolare e dal cinema.

A fare da "guida" tra le sale del museo sono due testimoni d'eccezione, ovvero lo stesso Andrea Chénier, il poeta che visse realmente durante la Rivoluzione e che ispirò la vicenda musicata da Giordano, e lei proprio lei, l'eroina che da un trentennio (e passa) in qua, più di ogni altra incarna l'epoca rivoluzionaria nell'immaginario collettivo: **Lady Oscar**, il mitico capitano delle guardie reali creata dalla mangaka **Ryoko Ikeda** nel 1972.



La mostra si apre con una cronologia che aiuta il visitatore ad orientarsi con le vicende più importanti che mossero la Rivoluzione Francese dal **1789**, anno della presa della Bastiglia, al **1795**, anno della proclamazione del Direttorio.

È quindi possibile leggere a fumetti cosa accadde anno per anno e vedere come questi eventi sono stati illustrati da grandi maestri del fumetto italiano. Come **Milo Manara**, che nel 1989 illustrò i momenti salienti della Rivoluzione per il quotidiano *Il Messaggero*, o **Paolo Piffarerio**, autore del memorabile *Fouché* su testi di **Max Bunker**, uscito a

puntate sulla rivista *Eureka* nel 1973 (e riproposta da Mondadori Comics nel volume di cui vi abbiamo parlato diffusamente su *Sbam!* 24), che racconta con dovizia di particolari la vita di **Joseph Fouché**, importante uomo politico francese.

Si potrà anche rivedere *Il boia di Parigi*, primo numero della collana Bonelli *Le Storie* che, grazie a **Paola Barbato** e **Giampiero Casertano**, narra la vita di **Charles-Henri Sanson**, colui che decapitò i sovrani di Francia.

E poi ovviamente *Le rose di Versailles*, il manga con protagonista Lady Oscar.



Ogni tappa è commentata da un estratto delle opere del poeta Chénier, quello "vero", che raccontò gli accadimenti rivoluzionari pagando con la vita il coraggio con cui espresse sempre il suo pensiero. A lui, nel 1992 in Francia, è stato dedicato anche un fumetto biografico, uscito sulla rivista *Vécu*.

Ma non solo fumetti: in mostra anche la riproduzione del verbale dell'interrogatorio subito da Chénier nel tragico periodo del *Terrore*, una serie di **francobolli** dedicati alle figure più importanti della Rivoluzione (lo stesso poeta con **Robespierre** e **Danton**), e alcuni cimeli legati all'opera scaligera. Tra questi, la prima edizione del libretto scritto da **Luigi Illica** e musicato da Umberto Giordano e un'edizione degli anni Settanta con copertina illustrata da **Guido Crepax**, un raro manifesto cinematografico del film *Andrea Chénier* di **Clemente Fracassi** (1955), fogli delle celebri *Image d'Épinal* che in una sola pagina illustrata raccontano con grande efficacia un evento complesso come la Rivoluzione...

Come da tradizione delle mostre di Wow Spazio Fumetto, non manca il diorama in **Lego**, stavolta preparato appositamente da **Jarno Zani** per ricostruire l'esecuzione pubblica di Andrea Chénier avvenuta a Parigi nel 1794.



Tra Principesse e... Linee

Ve ne abbiamo dato ampio resoconto sullo scorso numero di *Sbam!*: la mostra **Sogno e avventura**, dedicata al mondo delle **Principesse Disney**, - tra fumetti, cartoon, oggettistica e cinema live-action - lanciata in occasione degli 80 anni di **Biancaneve**, è aperta al Museo Wow di Milano fino al 25 febbraio.

La visita potrà essere occasione anche per ammirare da vicino la **statua** dedicata alla mitica **Linea**, il personaggio creato dal grande **Oswaldo Cavandoli** nel 1968. L'opera ha trovato nel museo milanese la sua collocazione definitiva, posizionata accanto al tavolo d'animazione su cui Cavandoli lavorò per molti dei suoi cortometraggi.

FACCE DA COMICS

Adriana Roveda



Adriana Roveda ci propone alcune delle sue "Facce da Comics", scatti fotografici che immortalano gli artisti della Nona Arte.



Altan alla Fiera di Reggio Emilia, 2011



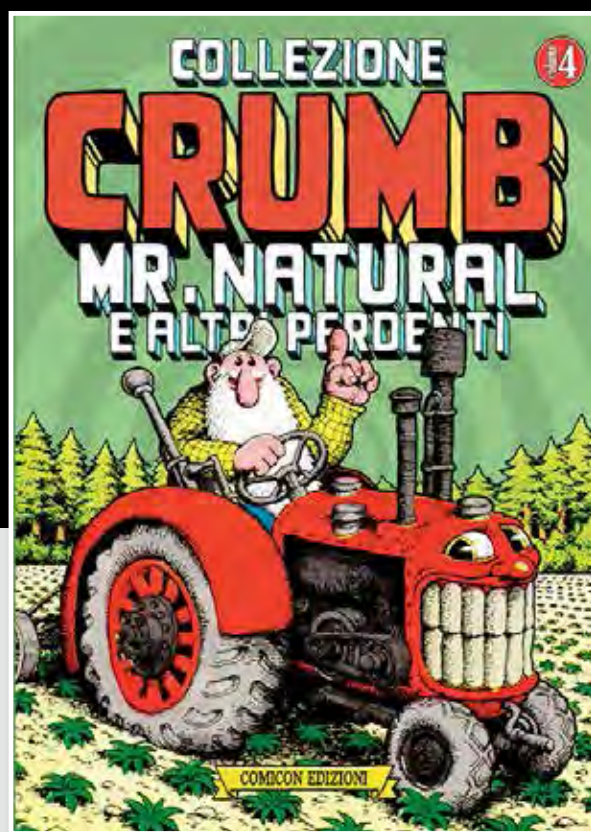
*Laura Battaglia
alla serata in ricordo
di Sergio Toppi,
Triennale di Milano,
2012*



*Don Alemanno,
Fiera del Fumetto
di Lugano, 2015*



Roberto Diso e Giovanni Romanini, Magnus Day di Castel del Rio (BO), 2015



Mr. Natural

Nuovo appuntamento con la **Collezione Crumb**, la collana che propone in Italia l'arte di **Robert Crumb**, il più grande disegnatore underground di tutti i tempi. In questo quarto volume sono proposte tutte le storie dedicate a **Mr. Natural**, insieme a **Fritz il gatto** forse la più famosa creazione di Crumb.

Ma chi è Mr. Natural? Filosofo, mistico, guru, figura messianica ma soprattutto cialtrone, truffatore, un simpatico imbroglione sempre pronto ad approfittarsi dell'ingenuità di giovani hippy, donnine procaci e americani in cerca di risposte fondamentali.

Coi suoi aforismi talvolta profondi e talvolta banalissimi ha accompagnato la carriera di Crumb dal 1967, anno della sua creazione su **Yarrowstalk**, fino agli anni Novanta. E a fare compagnia a queste storie troverete anche le altre creazioni di Crumb che da sempre accompagnano Mr. Natural, come **Flakey Foont**, **Shuman the Human** ma anche **Snoid**, **Bobo Bolinsky** e decine di altri **Perdenti**.

Nuove traduzioni e adattamenti per un volume che riunisce, per la prima volta in Italia, tutte le storie di Mr. Natural.

(dall'editore)

Robert Crumb

Mr. Natural e altri perdenti

serie **Collezione Crumb**, vol. 4,

288 pp. colore e b/n, Comicon Edizioni 2017,

euro 24,00



Il Bambino dei Moschini

Cut-Up Publishing ripropone il personaggio creato da **Paolo Di Orazio** e **Andrea Domestici** nel 2005, uscito in Francia come graphic novel e, negli anni, in edizioni alternative: **Artibal**, **il Bambino dei Moschini**.

«Finalmente, l'opera trova una collocazione adeguata e una distribuzione», annuncia l'editore. «La mini saga di Artibal sarà suddivisa in due albi a puntate (**Doppia Invasione** e **Terrore a Scarafonia**), seguito dal terzo numero conclusivo, **Una straniera di nome Rosemella** (episodio completamente inedito). Un'opera dark a metà tra **Nightmare Before Christmas** e i supereroi vecchia maniera. Emozioni assicurate, azione, ironia, dramma. Uno steampunk ante litteram.

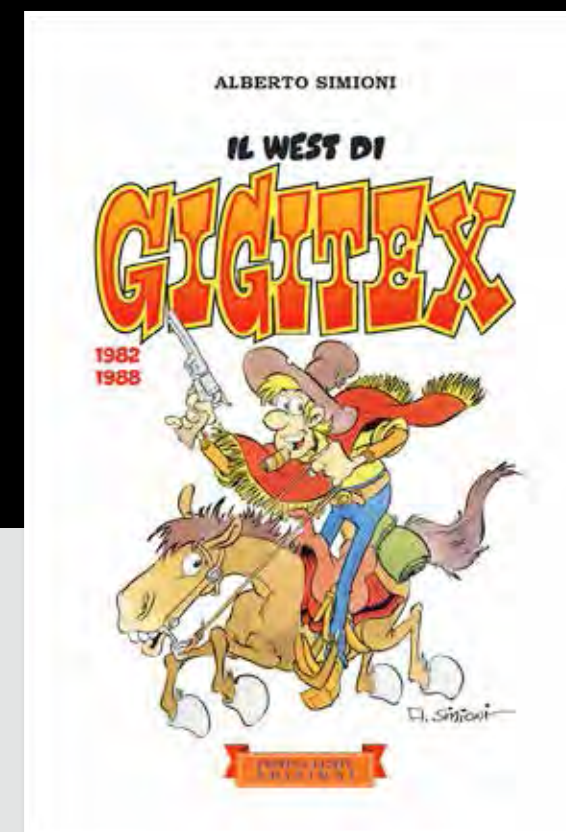
Nella placida ma plumbea cittadina di Scarafonia si verifica un'improvvisa invasione di moschini. Uno sciame di insetti mutanti la cui puntura suscita un'epidemia di allegria e ilare follia. L'evento mette in azione la giovanissima **Celesta**, enfant prodige della biologia che riesce ad arrivare ad Artibal, il bambino dei moschini da cui sembra avere origine la spaventosa invasione...».

Paolo Di Orazio - Andrea Domestici

Il Bambino dei Moschini

tre albi, 32 pp a colori cad.,

Cut-Up Publishing 2017, euro 6,90 cad.



Il west di Gigitex

La serie di **Gigitex** fu pubblicata con grande successo tra il 1971 e il 1990 sia in Italia sia all'estero sulle pagine dei periodici **Piemme** e **Il Giornalino**. Nato sulla scia delle pellicole note come "spaghetti western", **Gigitex** è un fumetto umoristico che nel west non esita a riproporre, trasfigurato, il "mondo piccolo" di certa provincia veneta con le sue figure tipiche (l'oste **Nisio**, il beone **Clint**, il giocatore **Johnny Briscola**, la maestrina **Miss Lara**, il dottore **Houdine**, il missionario **Padre Gionata**).

È dunque un west scanzonato e molto italiano quello in cui si sviluppano le gag e le avventure eroicomiche di **Gigitex**, il biondo pistolero dal cuore d'oro e dalla fama sovente sopravvalutata, e quelle oniriche del suo abbondante e ingombrante alter-ego **Gigifat**.

Oltre 200 pagine di humour frizzante, creato dal compianto **Alberto Simioni** (scomparso, appena 38enne, nel 1990), una manna per nostalgici e collezionisti e una fresca proposta da leggere tutta d'un fiato per i ragazzi d'oggi.

(dall'editore)

Alberto Simioni

Il west di Gigitex

248 pp., Festina Lente Edizioni 2017,

euro 16,99



Il Commissario Spada

Un bel volumone di ben 400 pagine con l'edizione integrale del **Commissario Spada**. Lo propone meritariamente **Mondadori** nella collana **Oscar Ink**, rilanciando così la storica saga creata da **Gianluigi Gonano** e **Gianni De Luca**. Narra la storia, ambientata nel pieno degli Anni di Piombo, di un commissario di polizia della questura della "vera" Milano, **Eugenio Spada**, vedovo e con un figlio adolescente (ovviamente ribelle e scostante) da crescere, mentre deve occuparsi del suo lavoro di responsabile della sicurezza di una città sempre più violenta. Sua moglie **Lucia** è morta in circostanze misteriose, in una cupa faccenda di sette demoniache. Lui stesso è rimasto vittima di un non ben precisato incidente che gli ha deturpato la faccia, rendendola molto simile a un teschio. È stimato e rispettato da tutti i colleghi: dal **brigadiere Pensotti** al **commissario capo Allegri**, dal collega **Corsini** agli agenti **Andreola** e **Clerici**. Il suo mondo è completato dalla governante **Teresa**, che si occupa di casa sua e del figlio **Mario**, e dal suo informatore, il ladruncolo **Sgrinfia**.

Automatico assegnare a quest'opera la nostra coccarda **SSGF** (Signore e Signori, questo è GrandeFumetto), soprattutto per le spettacolari tavole di De Luca.

(Antonio Marangi)

Gianluigi Gonano - Gianni De Luca

Il Commissario Spada, 400 pp in b/n,

Mondadori Oscar Ink 2017, euro 22,00



SBAM!

LIBRI

OPONO Hai paura della tua Ombra?

ISBN	978-88-85709-00-3
Collana	<i>Sbam! Libri</i>
Autrice	Ilaria 'Zim' Facchi
Genere	Strip umoristiche nere
Formato	168x240 mm
Foliazione	64 pp. a colori
Confezione	brossura fresata, cover con alette
Data uscita	settembre 2017
Prezzo	€ 9,90
Diffusione	Librerie e piattaforme digitali

LA SINOSI

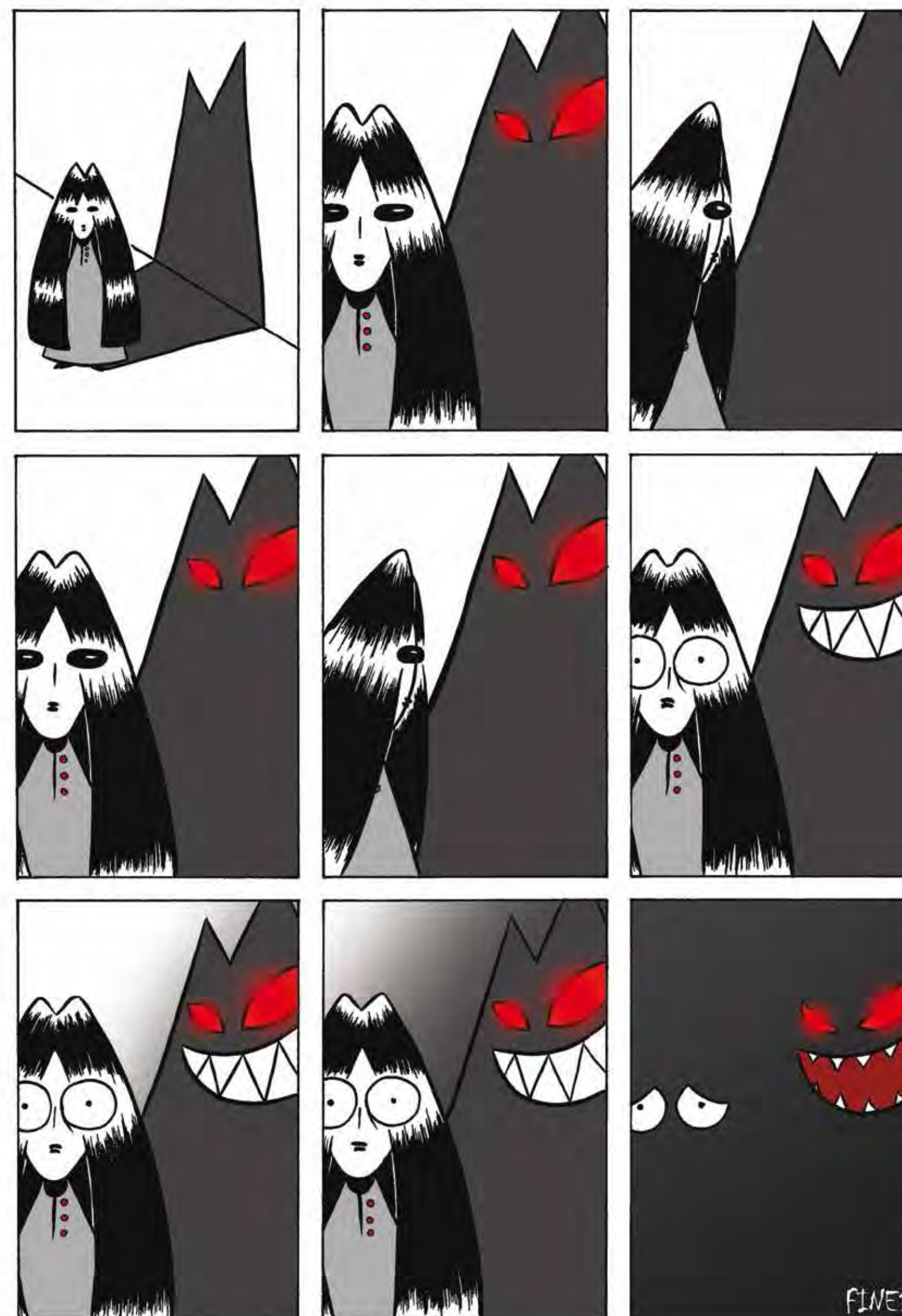
Opono è una dolce ed introversa ragazzina afflitta da tante paure. Anzi: da tutte le paure! Se Peter Pan cercava di riunirsi alla sua ombra, lei cerca invece disperatamente di liberarsene. Perché la sua è un'Ombra (con la O maiuscola) ingombrante da portarsi dietro.

L'Ombra, irriverente ed estroversa, l'opposto della stessa Opono, trova mortalmente divertente tormentarla in ogni modo. Le loro storie si intrecciano, tavola dopo tavola, tra realtà ed allucinazione. Tanto è tutto un sogno. Anzi, no: un incubo.

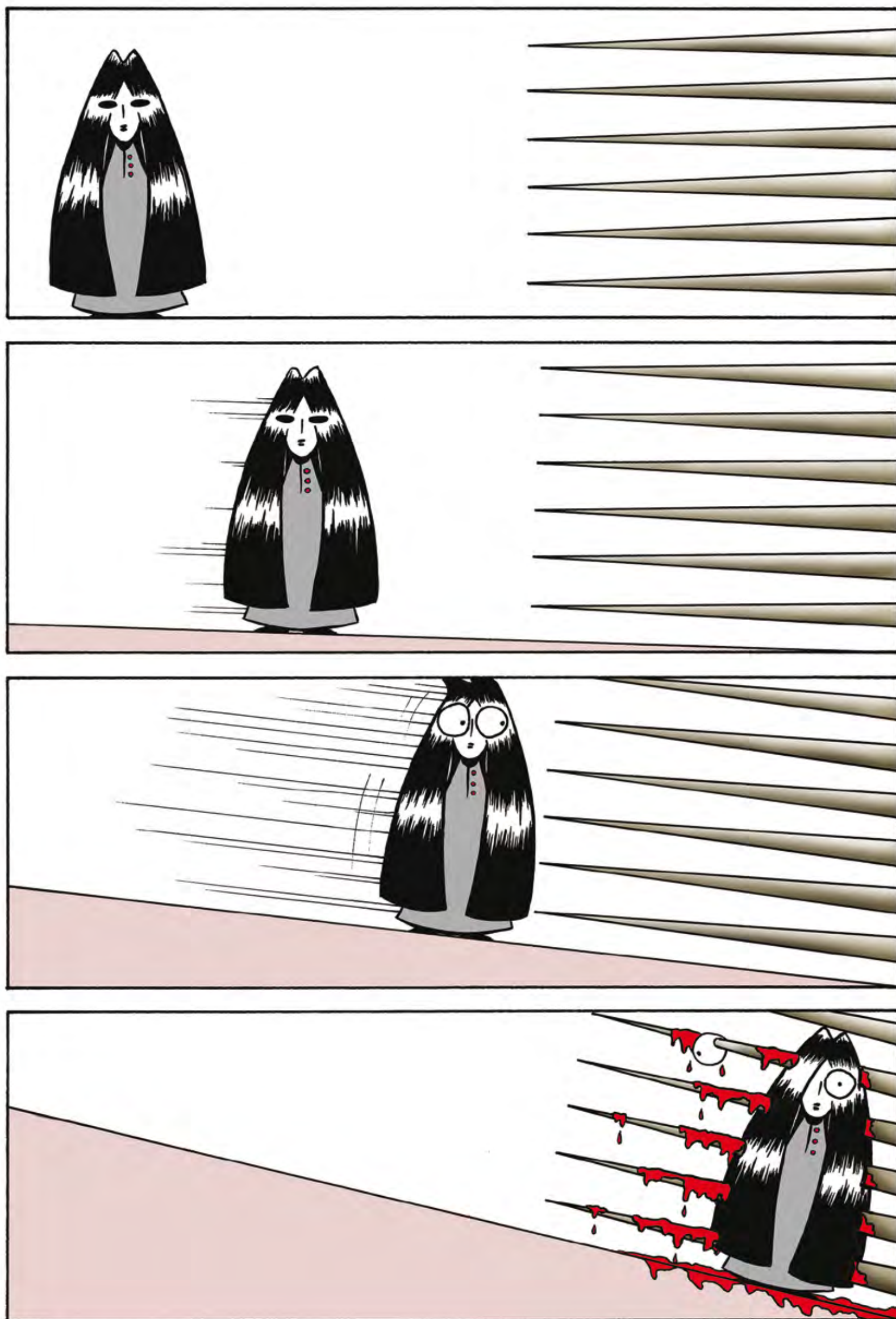
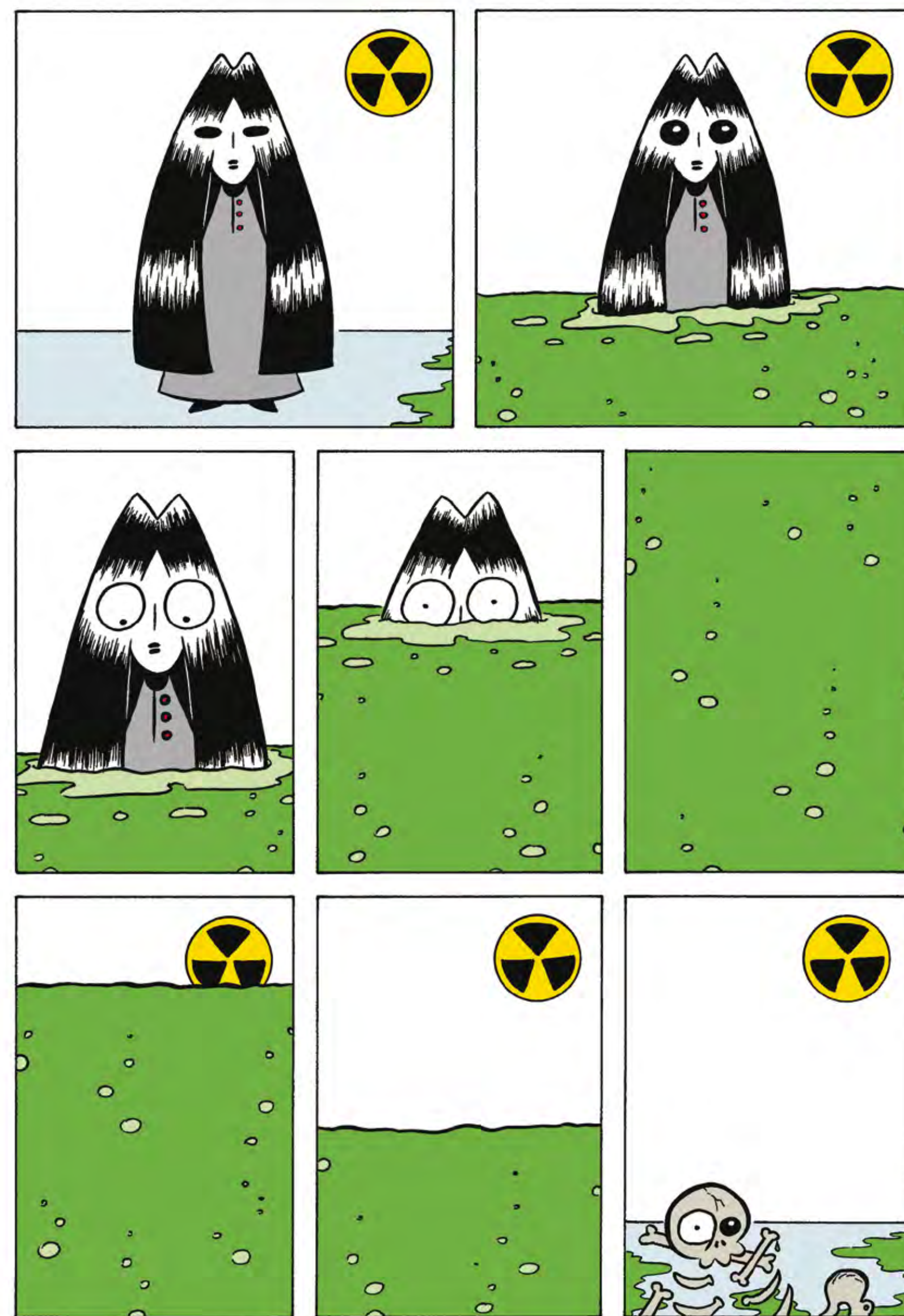
Le strip umoristiche (e tragiche...) delle vicende di Opono contro l'Ombra malefica.

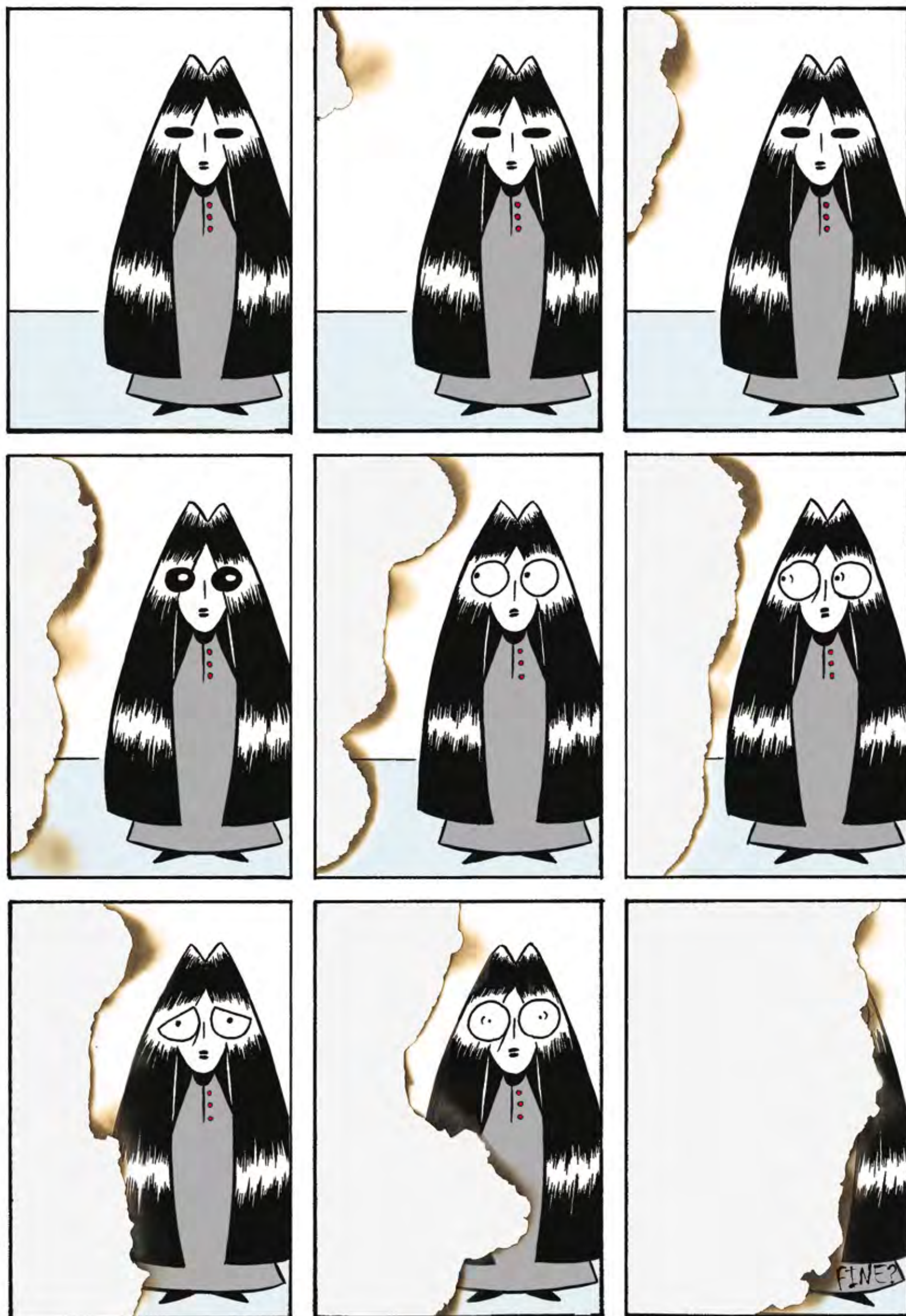
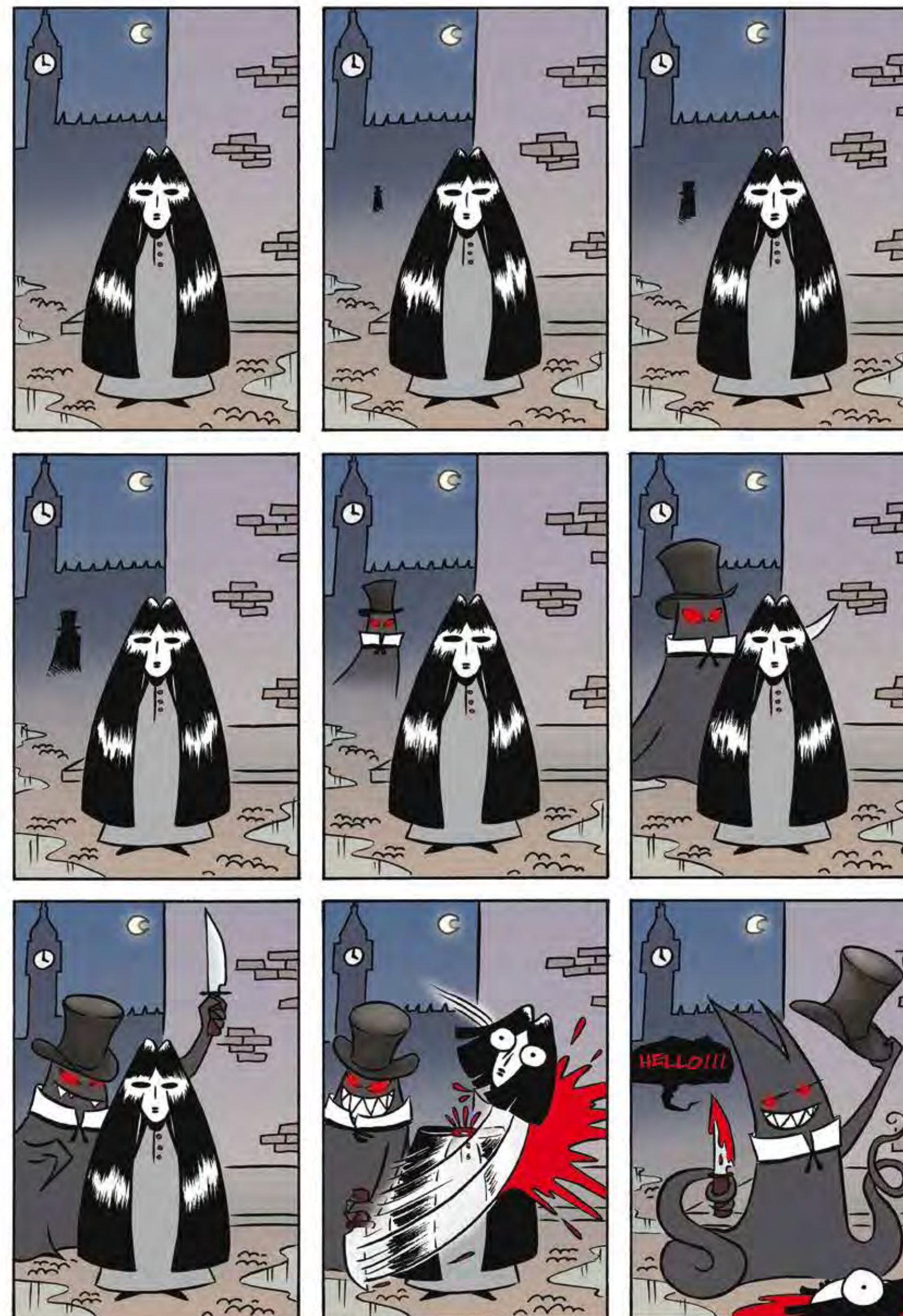
L'AUTRICE

Ilaria Facchi, in arte **Zim**, ha cominciato diplomandosi alla Scuola Internazionale di Comics di Brescia e poi anche alla Scuola d'Arti e Mestieri *F. Ricchino* di Rovato, nel corso di *Disegno e Pittura*. Siccome non le basta mai, adesso frequenta il corso di Pittura all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano. Nei ritagli di tempo, disegna Opono. E si diverte moltissimo nel farlo.



Nelle migliori librerie e piattaforme digitali
www.sbamecomics.it/sbamlibri





NEW
GENERATION

VOLTI NUOVI
DEL FUMETTO
ITALIANO

Fare buon fumetto "all'italiana"

di Roberto Orzetti

Filippo PIERI



Filippo Pieri è uno di quegli autori che, grazie all'autoproduzione, è riuscito nella titanica impresa di produrre realmente quello che gli piace, e, contemporaneamente, a riscuotere consensi. Mica poco, se pensiamo che (come tanti suoi colleghi) per lui il Fumetto è realmente una passione, alla quale si regalano ore, weekend, sudore e competenza senza aspettarsi di ricevere nulla in cambio. I lettori di *Sbam!* lo conoscono bene, perché le sue **parodie bonelliane** (prodotte in copia con **Kant**) sono da tempo un appuntamento fisso della nostra rivista. Ma non possiamo dimenticare **Battista il Collezionista** (con le nuove avventure del personaggio creato da **Moreno Burattini**, e di cui trovate una breve storia nelle prossime pagine), gli episodi de **I Pirati della Magnesia** e, lanciato proprio in questo ultimissimo periodo, il web comic **Viviane**: professione infermiera, caratteristiche particolari... sexy! Abbiamo visto i primi episodi in anteprima: quale migliore occasione, allora, per far due chiacchiere con l'ottimo Filippo?!

Ciao Filippo! Presentati ai lettori di *Sbam!* (almeno quelli nuovi, i nostri fedeli ben ti conoscono)! Come Peter Parker vivo una doppia vita. Di giorno, sono il portiere dello stabile, dove si trova la direzio-

È ospite fisso su queste pagine con le sue parodie bonelliane: ecco chi è Filippo Pieri, scrittore versatile votato all'umorismo, che affida le sue storie a diversi disegnatori emergenti. Con risultati, spesso, molto interessanti

ne di un marchio assicurativo italiano, che assomiglia molto alla megaditta del ragioniere Ugo Fantozzi. Di notte e nei weekend mi trasformo in scrittore e lavoro su fumetti e articoli vari. Semplificando, come ha detto mio nipote, sono l'omino che scrive le parole nelle nuvolette.

Viviane l'infermiera è la nuova creatura targata Pieri & Cryx: puoi raccontarci qualcosa di questa nuova produzione? Quando inizierà?

Era un'idea che avevo da diverso tempo in testa, ma per disegnarla avevo bisogno della persona giusta e quindi era rimasta nel cassetto. Quando Cristiano Corsani (in arte Cryx), che conosco da un po' di anni e con cui mi trovo in perfetta simbiosi, mi ha proposto di fare qualcosa insieme, ho provato a spiegargli il progetto che lui ha accettato con entusiasmo. Dal 29 gennaio 2018 sarà online tutti i lunedì per ventiquattro settimane.

Chi sono, oltre alla procace infermiera, i protagonisti della storia?

In realtà è una storia corale, infatti il titolo di lavorazione era Casa Nova Comics. Però mi ricordavo che Alfredo Castelli disse a Silver, ai tempi del Corriere dei ragazzi, che il nome La fattoria McKenzie era troppo difficile come titolo per il suo fumetto, era meglio usare semplicemente il nome del protagonista: un certo Lupo Alberto. Così ho fatto pure io, poiché lo considero un buon consiglio. Le storie sono ambientate tutte all'interno della casa di riposo privata Casa Nova, diretta dalla cinica dottoressa Kaputt, interessata più ai soldi che ai pazienti. Poi ci sono vari ospiti anziani della casa ma i tre principali sono il Principe, un nobile decaduto, Jesus, un ex militare, e Macao, un vecchio operaio. Tutti e tre cercano di sbirciare le grazie della nuova infermiera, la candida Vivia-



♦ La copertina di uno degli albi dedicati a I Pirati della Magnesia, serie creata da Filippo per i disegni di Tommaso Ferretti; sotto il titolo, la sexy Viviane, ultima creatura di Pieri, disegnata da Cryx.

ne, creando situazioni comiche. Completano il cast il dottorino Noè e Paco, l'inservente che procura ai vecchietti tutto quello di cui hanno bisogno e che la direttrice gli nega. Dietro lauto compenso, si capisce.

La lettura dei primi episodi ci ha ricordato le vecchie commedie sexy all'italiana... quanto c'è di vero in questa similitudine?

Io e Cryx siamo dei fan di quei film, il cui tratto distintivo erano i protagonisti stile freak show e le bel-

lone che si concedevano discinte allo sguardo dello spettatore... Ma sono passati tanti anni e i gusti sono cambiati, è difficile mantenersi su quella linea. Trovo però che le carte da giocare siano ancora la caratterizzazione estrema dei personaggi e l'assurdità delle situazioni. Oltre a quel conformismo di fondo che non deve mai mancare.

Web e carta stampata: quali sono (se ci sono) le differenze per voi autori?

Penso che la persona che compra un fumetto cartaceo poi si prenda il tempo necessario per leggerlo, e quindi su quello si possono sviluppare storie più lunghe. Sul web invece tutto è veloce, bisogna catturare subito l'attenzione e poi mantenerla viva: servono storie brevi, che puoi leggere anche dallo smartphone o dal tablet. In Viviane l'infermiera comunque c'è una sotto trama che unisce quasi tutti gli episodi, in modo che il web comic possa essere letto come un'unica lunga storia, o come episodi brevi autoconclusivi.

L'umoristico è un genere che tende ad andare per la maggiore specialmente sul web, trovando invece meno spazio sulla carta stampata... C'è un motivo, secondo te?

Me lo sono chiesto anch'io e sono arrivato alla conclusione che forse sul web c'è più libertà, si può osare e sperimentare di più. Anni fa collaboravo a un mensile locale e avevo una rubrica umoristica fissa tutti i mesi. Spesso il direttore mi diceva cose tipo «l'idea è carina, ma di quest'argomento non possiamo parlare, questa battuta sarebbe meglio cambiarla». Alla fine i compromessi erano troppi e ho lasciato stare. Dopo di me, la rubrica è stata abolita e al suo posto hanno messo uno spazio pubblicitario.

Un'altra tua opera ci ha colpito parecchio, e parliamo de *I sogni dei Bonelliani*... ce ne puoi parlare?

Nel 1999 collaborai alla nascita di un giornale umoristico fiorentino che durò solo 4 numeri. Sul numero 2 c'era uno spazio da riempire e il direttore, duran-

Filippo Pieri Tommaso Ferretti

I sogni dei Bonelliani

Prefazione di Francesco Manetti



♦ La cover dell'albo autoprodotta *I sogni dei Bonelliani*, di Filippo Pieri e Tommaso Ferretti.

te una riunione mi disse: «Poiché non ho niente di meglio da metterci, pubblico il vostro fumetto!». Il titolo di lavorazione era *I Have a Dream*, che diventò il più semplice *I sogni dei Fiorentini prima e I sogni dei Bonelliani poi*. L'idea era quella di un personaggio la cui storia non è mai narrata, ma è sintetizzata in una singola frase comica. I protagonisti sono degli adulti che raccontano cosa sognavano di fare da bambini e cosa svolgono invece da grandi. Quasi sempre il futuro si è rivelato molto diverso da come era stato immaginato e tutt'altro che roseo.

Palando di Bonelliani, poi, qui su Sbam! propongo da parecchio tempo le mie parodie dei grandi eroi di via Buonarroti, disegnati da Kant.

Qual è il tuo criterio con cui scegli i disegnatori con cui collabori?

Facendo fumetti per passione, scelgo i disegnatori che abbiano voglia di tentare insieme a me un percorso, che non sappiamo se avrà successo o meno e soprattutto se sarà retribuito. Cryx ad esempio, sta

facendo una mole di lavoro incredibile. Ha progettato tutte le stanze di Casa Nova in 3D, ha realizzato studi, video, animazioni e adesso sta lavorando al sito web. Ha un talento incredibile e sono molto onorato di poter collaborare con lui.

Facci il nome di un grande autore con cui ti piacerebbe lavorare...

Sono un grande ammiratore di Moreno Burattini, che considero una persona straordinaria, che mi ha sempre seguito e dato consigli fondamentali. Al di là del talento che ha nello scrivere, che è noto a tutti, a me piace molto anche come disegna. Spero di poterlo convincere un giorno a collaborare con me, nonostante abbia cose molto più importanti da fare.

Su cosa stai lavorando attualmente?

Nel 2018 per Periscopio Edizioni uscirà il primo libro dei Pirati della Magnesia, che stiamo completando in questi giorni con Kant e Ferretti. Raccoglie i primi cinque episodi apparsi sul sito dell'editore, più quattro storie inedite, contenuti extra e interventi di vari amici esperti del settore (è però ancora presto per parlarne). Per la libreria digitale di Periscopio, subaqueo.it, ho scritto un episodio della serie *Il professor Rantolo* che sarà illustrato dal bravo Luciano Costarelli, nei ritagli di tempo tra i suoi mille impegni e ho presentato dei soggetti per la serie fantascientifica *Bizzarro Sfork*. Poi vorrei continuare la mia serie per *Dime Web* @Prenderlo nel Baugigi e in futuro raccoglierla in volume.

Curiosità: dopo tanta (e ottima) gavetta, ti senti pronto per il grande salto nel professionismo?

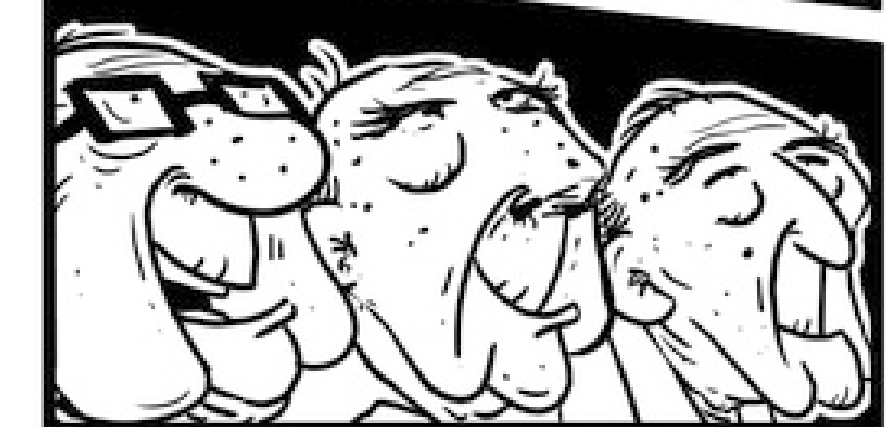
Non mi pongo il problema. Non devo fare fumetti per vivere, visto che ho già un lavoro e quindi posso concentrarmi su progetti che mi piacciono e mi divertono. A me piace scrivere, che sia poi per il giornalino del quartiere o per la Mondadori, non fa differenza.

Da ultimo: dove potremo seguire le peripezie di Viviane?

I ventiquattro episodi che compongono la prima stagione saranno pubblicati sul sito www.vivianethe-nurse.com

che stiamo tirando su in questi giorni, e linkati sui vari social @vivianethenurse.

Mi auguro che al pubblico piaccia e che i lettori ci sostengano con tanti like, commenti e condivisioni!





Zagor contro Smirnoff

Trent'anni dopo la sua prima apparizione – e soprattutto dopo il suo giuramento di vendetta – tra le pagine di **Zagor** è tornato **Smirnoff**, il duca russo descritto nel 1978 da **Alfredo Castelli** per i disegni del compianto **Franco Donatelli**.

Finalmente, pare che il bieco nobiluomo possa mettere in pratica il suo proposito: uccidere lo Spirito con la Scure. Strada facendo, Smirnoff ha messo in piedi addirittura un complotto internazionale per provocare una guerra tra l'Impero britannico e quello russo!

Ovviamente, tra lui e il suo progetto troverà di traverso lo stesso Zagor, appoggiato dall'immane **Cico** e dal **conte di Lapalette** (altro storico personaggio, molto caro agli zagoriani più attempati). La saga è partita lo scorso mese di novembre con il nr. 628 (collana Zenith nr. 679) e si è conclusa con il 630 (Zenith 681), in edicola da inizio gennaio.

I testi sono di **Luigi Mignacco** (che è riuscito anche a metterci un piccolo omaggio a... Downton Abbey, la serie tv ambientata a inizio Novecento tra la decadente nobiltà inglese); i disegni sono affidati alle sapienti mani di **Walter Venturi**, la cover è come sempre di **Alessandro Piccinelli**.

(Matteo Giuli)

Uccidete Lord Malcolm!

Zagor nr. 630 (Zenith 681), Sergio Bonelli Editore
gennaio 2018, euro 3,50

In edicola



SCLS Magazine

Nelle pagine che seguono, trovate un nuovo omaggio a **Battista il Collezionista**, il personaggio di esordio di **Moreno Burattini** (tutti i dettagli su Sbam! Comics nr. 23, liberamente scaricabile dallo Sbam-sito), curatore della testata Bonelli di **Zagor**.

Proprio allo strampalato "eroe" è dedicato il nuovo numero 15 di **SCLS Magazine**, la rivista degli appassionati zagoriani: «Si compone di ben 272 pagine a colori in formato A4», spiegano dalla redazione. «Circa metà della pubblicazione è dedicata alla ristampa completa di tutte (ma proprio tutte) le storie di Battista il Collezionista, scritte dal suo creatore Moreno Burattini. Ci sono le prime strisce, scritte e anche disegnate dallo stesso autore toscano per la fanzine *Collezionare* nella prima metà degli anni 80, e gli episodi disegnati da **Francesco Bastianoni**, **Alessandro Bardi** e **Luciano Costarelli** (sempre per *Collezionare*), quello illustrato da **Paolo Campinoti**, per un albo speciale edito da Epierre negli anni 90, per finire con i tre disegnati da **Giorgio Sommacal**».

La copertina è dello stesso Burattini (una vera – e... "particolarissima" – primizia!). Completano la rivista articoli, commenti, approfondimenti e tanto altro. La si può prenotare (al costo di 25 euro più 6 di spese di spedizione) scrivendo a info@scslsmagazine.it.

(Domenico Marinelli)

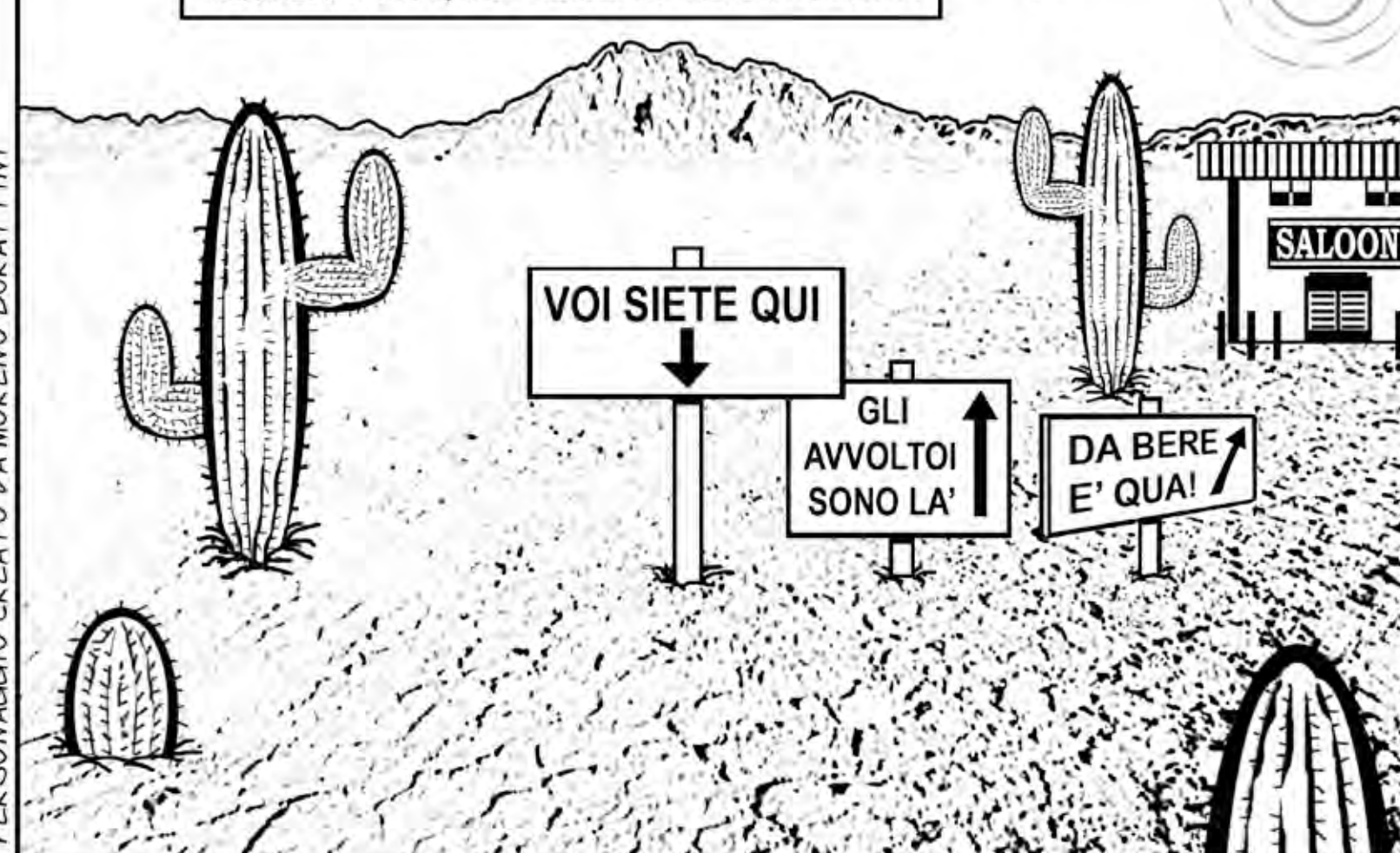
BATTISTA IL COLLEZIONISTA E L'EROE DEL WEST

TUTTO COMINCIO' IL GIORNO IN CUI BATTISTA E MICHELINA NON ERANO SOLI IN CASA...

TESTI:
F. PIERI
DISEGNI:
FIZIALETTI

..A DIRE IL VERO NON ERANO NEMMENO IN CASA MA A CANZIOS CITY, NEL DESERTO DELL' ARIZONA!

PERSONAGGIO CREATO DA MORENO BURATTINI





I TUOI FUMETTI SU SBAM!

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'inedittità, 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.**



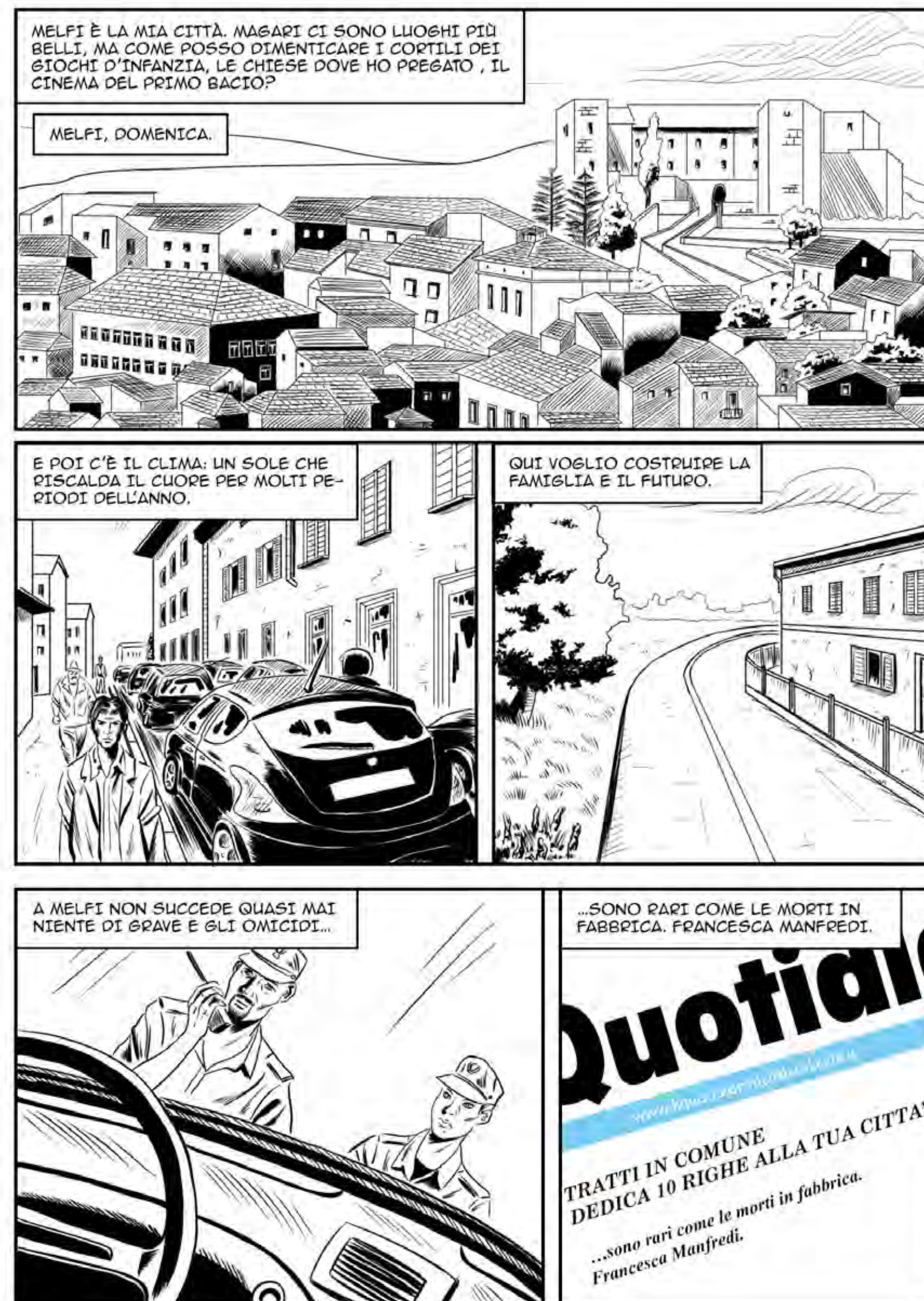
Claudio Cafeo
Carla Negrini

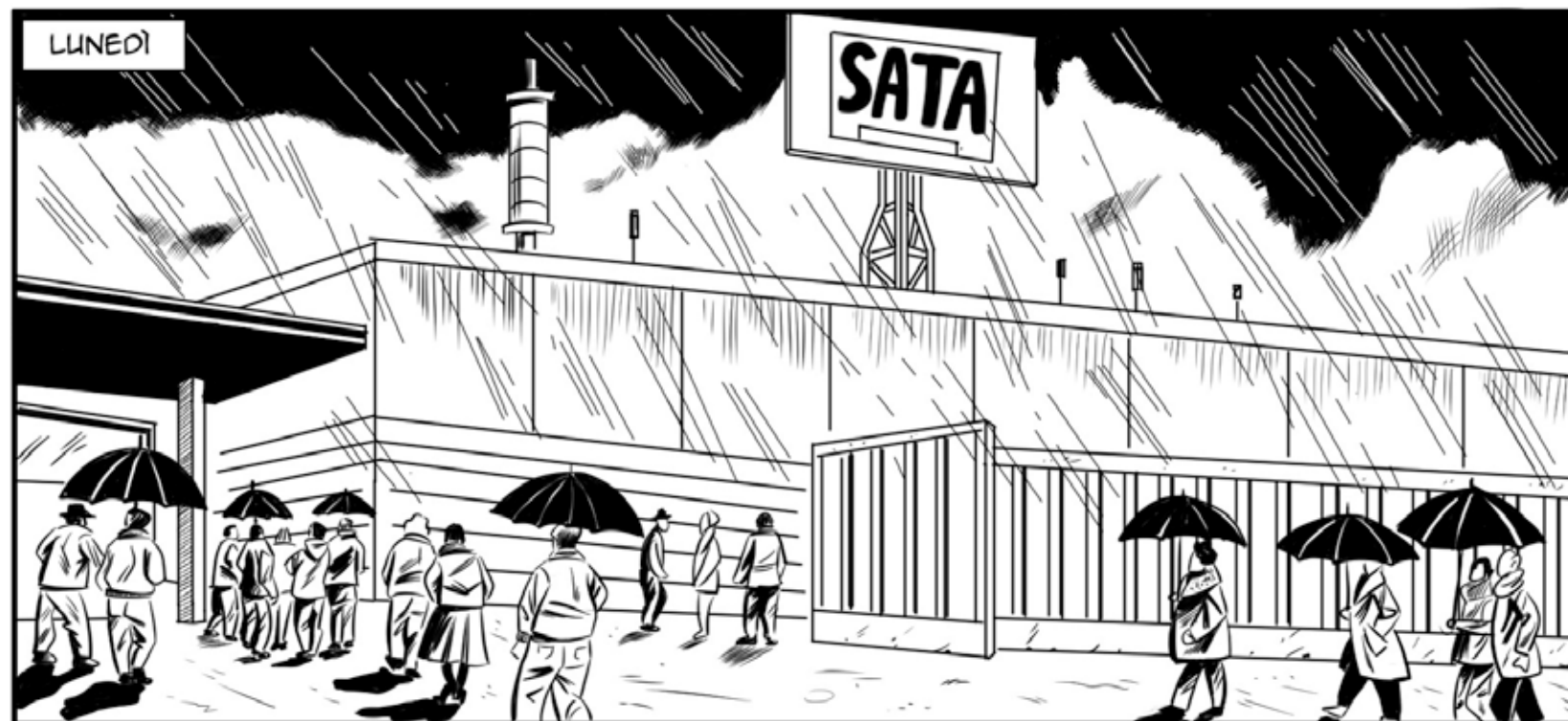
*Amore
terminale*

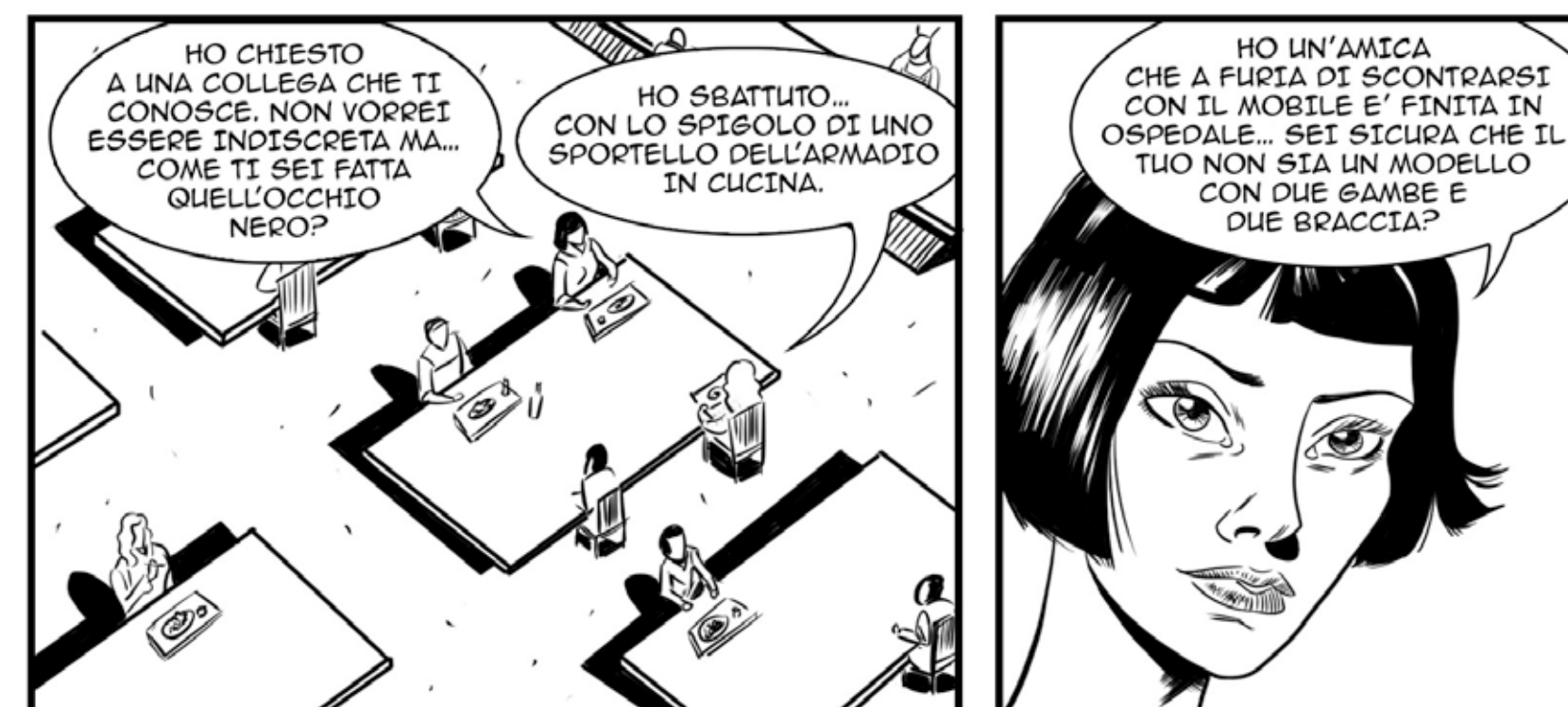
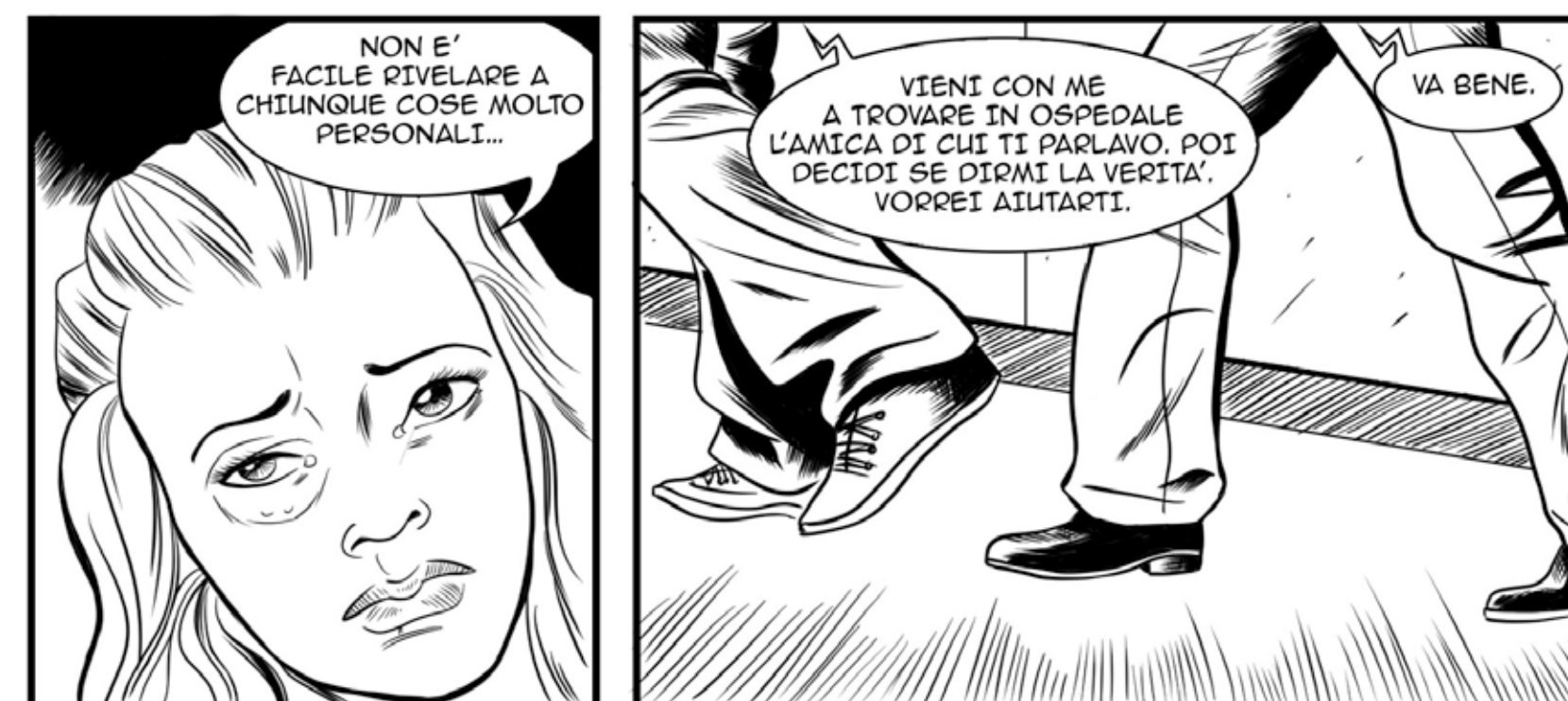
Claudio Rosario Cafeo è nato nel 1965, ha conseguito la maturità classica, la laurea in Filosofia e il master in comunicazione d'impresa. Ho lavorato per enti pubblici, agenzie di comunicazione e periodici come addetto stampa, copywriter, web editor, traduttore e giornalista free lance. Intanto, ha frequentato e concluso il corso di sceneggiatura alla Scuola del Fumetto di Milano.

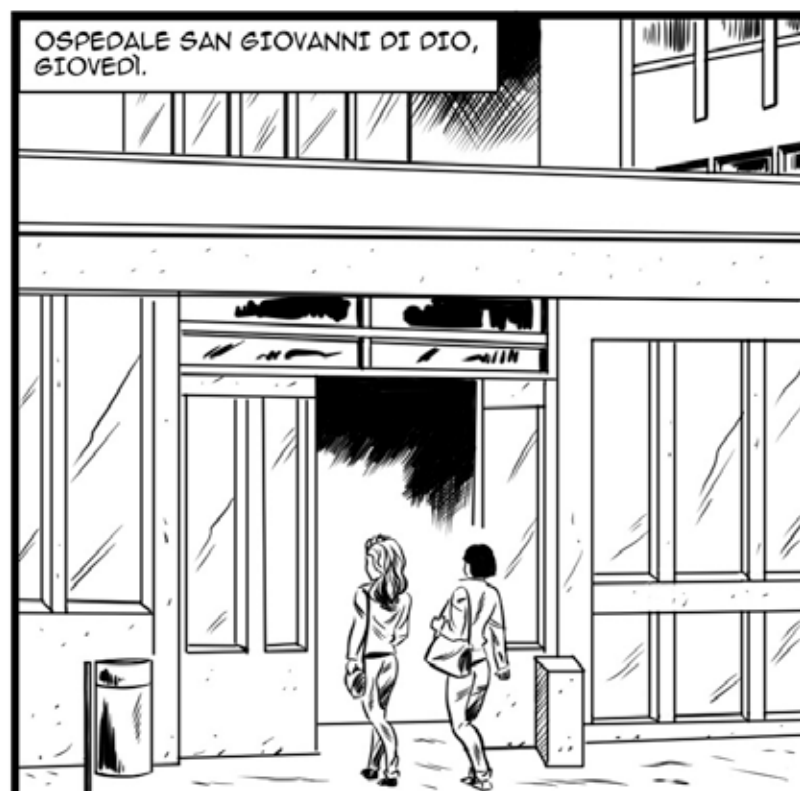
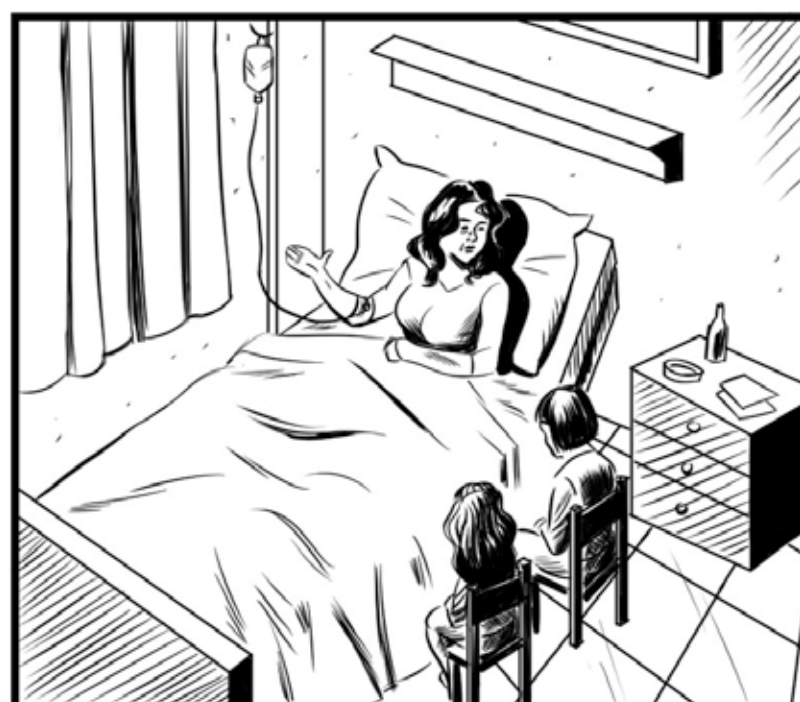
Carla Negrini è nata nel 1990, ha conseguito il diploma presso l'Istituto d'Arte di Lomazzo (CO) e si è laureata in Graphic Design & Art Direction presso NABA. È anche lei una ex allieva della Scuola del Fumetto di Milano. Ho vinto nel 2013 il concorso di trattoPEN Copertine al tratto.

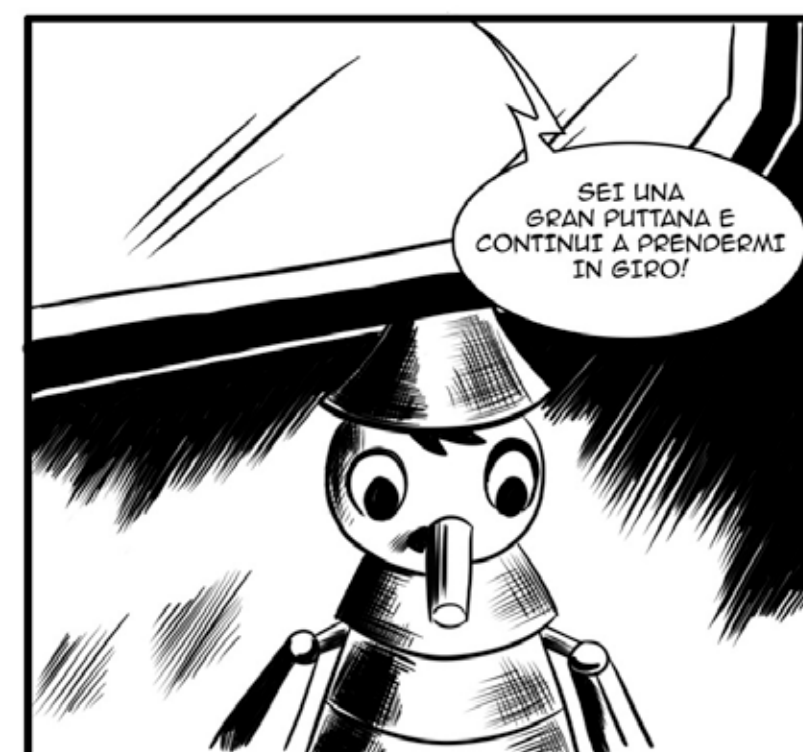
A *Sbam!* i due autori hanno proposto la drammatica storia che segue, *Amore terminale*.











* "L'AMORE RUBATO" DI LUCA BARBAROSSA.

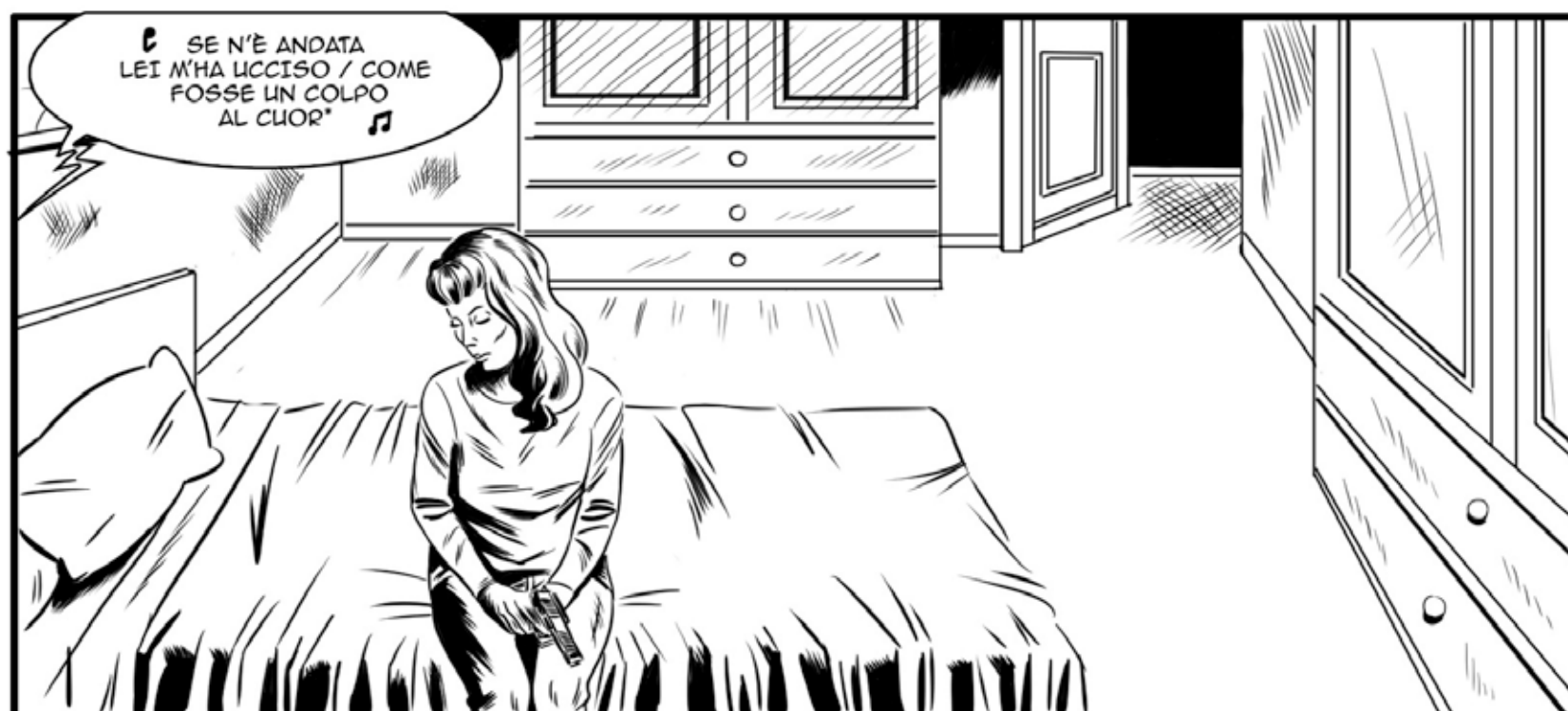


LA RAGAZZA NON IMMAGINAVA / CHE COSÌ LENTO FOSSE IL DOLORE / CHISSÀ SE UN GIORNO POTRÒ SCORDARE / E RITORNARE QUELLA DI IERI*.



* L'AMORE RUBATO* DI LUCA BARBAROSSA.





*"BANG BANG", EQUIPE 84



#Vengoanchio

Online con un episodio ogni lunedì, ecco **#Vengoanchio**, webcomic di **Francesco Matteuzzi** e **Luca Mazzocco** (storia), **Federico Vicentini** (disegni), **Simone Arena** (colori), **Francesca Paglialunga** (lettering).

Visti i primi capitoli, secondo noi di Sbam! si tratta di un esperimento interessante, molto ben disegnato, congegnato come una sit-com scolastico/supereroistica con risvolti sexy-umoristici: l'eroe della situazione, infatti, quando usa i suoi poteri si eccita in modo – ahilui – molto appariscente, un dettaglio non privo di conseguenze.

Non a caso, il nome del blog su cui si possono leggere i vari episodi è **Consigliatoaunpubblicomatturo.it**, cui vi rimandiamo per scoprire le prime parti della saga.

(Matteo Giuli)



Ronin: Space Rhapsody

Space Rhapsody è il tributo che gli autori del collettivo **Ronin** hanno voluto pagare alla fantascienza classica e un po' vecchio stile: tra invasioni aliene e tecnologie poco rassicuranti, che si tratti di omaggi, suggestioni o parodie, in un modo o nell'altro tutte le storie realizzate fanno i conti con l'estetica e le tematiche più caratteristiche del genere. Una raccolta di racconti a fumetti proposta gratuitamente online.

«Cosa c'è sulla luna? Chi guida gli ufo?» sono le prime domande che il collettivo **Ronin** pone retoricamente ai lettori nell'introduzione al volume. Ma anche: «Il vicino è realmente chi sembra o è stato sostituito da un clone alieno in virtù di un'invasione silenziosa della terra? Ci stanno occupando, quindi? Il governo mondiale è complice? I marziani sono buoni o ci stermineranno tutti? La fantascienza, sin dalla sua (pur recente) nascita, è lo specchio del rapporto che abbiamo con il tempo che stiamo vivendo, con la tecnologia e con il progresso».

Il tutto è liberamente scaricabile da https://issuu.com/mokapop-ronin/docs/space_rhapsody



Marcello Bondi Marianna Bavieri Luca Pedroni Salvatore Coppola

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/>

Marianna Bavieri è un'artista freelance, nata a Modena nel 1989. Grande appassionata di disegno e di arte, si è diplomata nel 2008 presso l'Istituto d'Arte *Venturi* all'indirizzo Architettura e Design, per poi laurearsi al DAMS di Bologna. Ha fatto la guida turistica per il pubblico, ma l'implacabile passione per il disegno la condurrà alla Scuola Comics di Reggio Emilia, che inciderà in maniera considerevole sulla sua produzione grafica, direzionandola allo stile bonelliano di Tex, Dampyr e Dylan Dog. Diplomata, nel 2015 ha partecipato a vari concorsi del territorio. Nel 2016 inizia una collaborazione con lo sceneggiatore Marcello Bondi con cui parteciperà al *Magnus Day* di Castel del Rio esponendo la sua storia *La Dama Pallida* (che trovate sul nr. 34 di *Sbam! Comics*). Sempre con Marcello realizzerà la storia western *Fuorilegge* – che potete leggere nelle prossime pagine – e *L'Autista*.

Luca Pedroni vive a Palosco (BG), frequenta l'ITIS e, dopo alcune esperienze lavorative, ha deciso di dedicarsi al disegno. Gli piace camminare lungo il fiume, ama il cinema e ascoltare musica.

Salvatore Coppola, napoletano, classe 1978, ha frequentato il liceo artistico e l'Accademia di Belle Arti del capoluogo campano, dove si è laureato in scenografia. Ha frequentato anche la Scuola Italiana di Comix, sempre a Napoli. Tra le sue varie attività, ha lavorato come scenografo e restauratore d'arte, ha illustrato il libro *L'incazzautore* del cantautore Antonio Fusco, e collaborato come inchiostatore e disegnatore alle serie Star Comics *The Secret* (di Giuseppe Di Bernardo) e *Law* (di Salati e Caci). Al suo attivo, anche collaborazioni con Editrice Inkiostro, Munia Edizioni, Cagliostro e-press, Artsteady, WP Comics LTD.

Fuorilegge *Sapori nascosti* *Il supermarket*



FUORILEGGE!

TESTI: BONDI
DISEGNI: BAVIERI

AL DIAVOLO!
E' UN MALEDETTO
RANGER!

DEVE AVER CAPITO
CHE SONO DIRETTO
IN MESSICO PER
SFIUGGIRE ALLA
FORCA!

LO DEVO ELIMINARE!
I RANGER NON MOLLANO
MAI UNA PREDA...
SONO DEI DANNATI
BASTARDI!

TU STA' QUI E
NON FIATARE,
CHIARO?

ED ORA A NOI
DUE, DANNATO
BASTARDO!

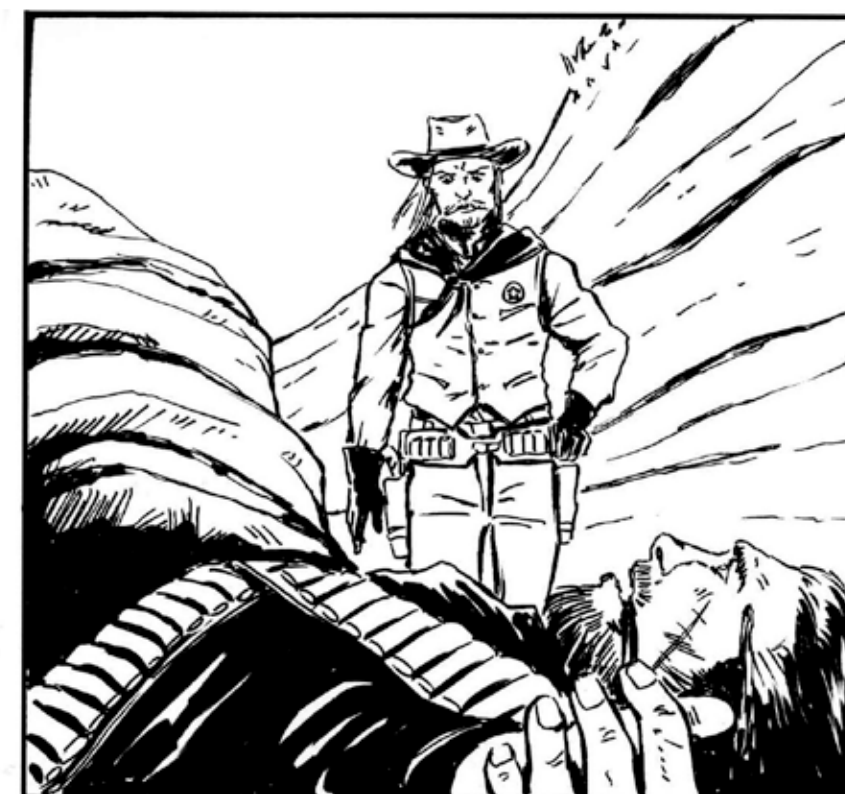
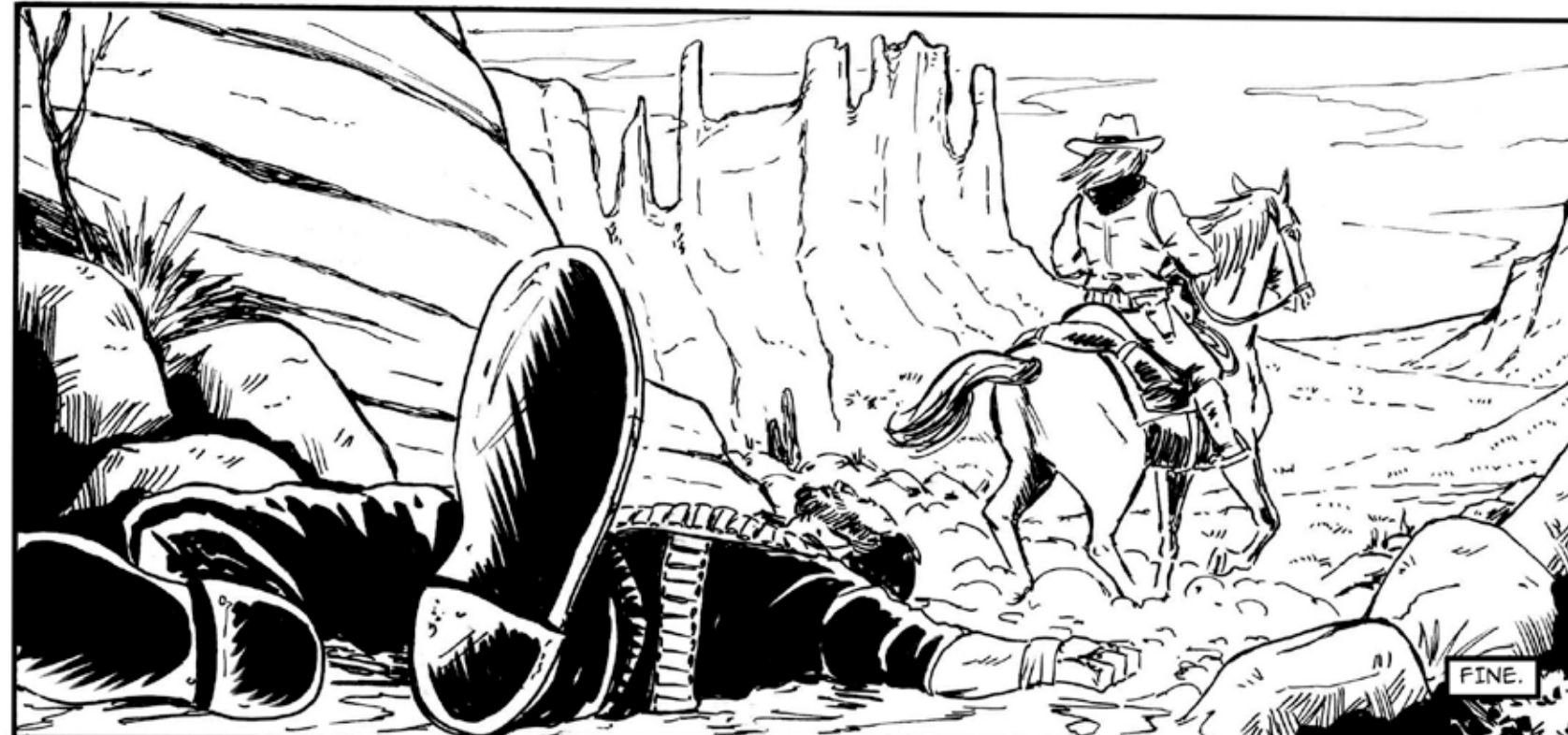


FORSE MI
SBAGLIO...
MA CREDO DI
AVER VISTO
UN
BAGLIORE...



DIABOLO!
AVEVO
RAGIONE!





SAPORI NASCOSTI

TESTI: M. BONDI / DISEGNI: L. PEDRONI
LETTERING: L. PEDRONI



NESSUNO... MI ERA
SEMBRATO DI SENTIRE UN RUMORE.
MI SARÒ SBAGLIATA...



AAAAH!!!



BUONISSIMO.
SOPRATTUTTO LA CARNE...
HA UN GUSTO PARTICOLARE.



SONO D'ACCORDO,
BRAVISSIMO!

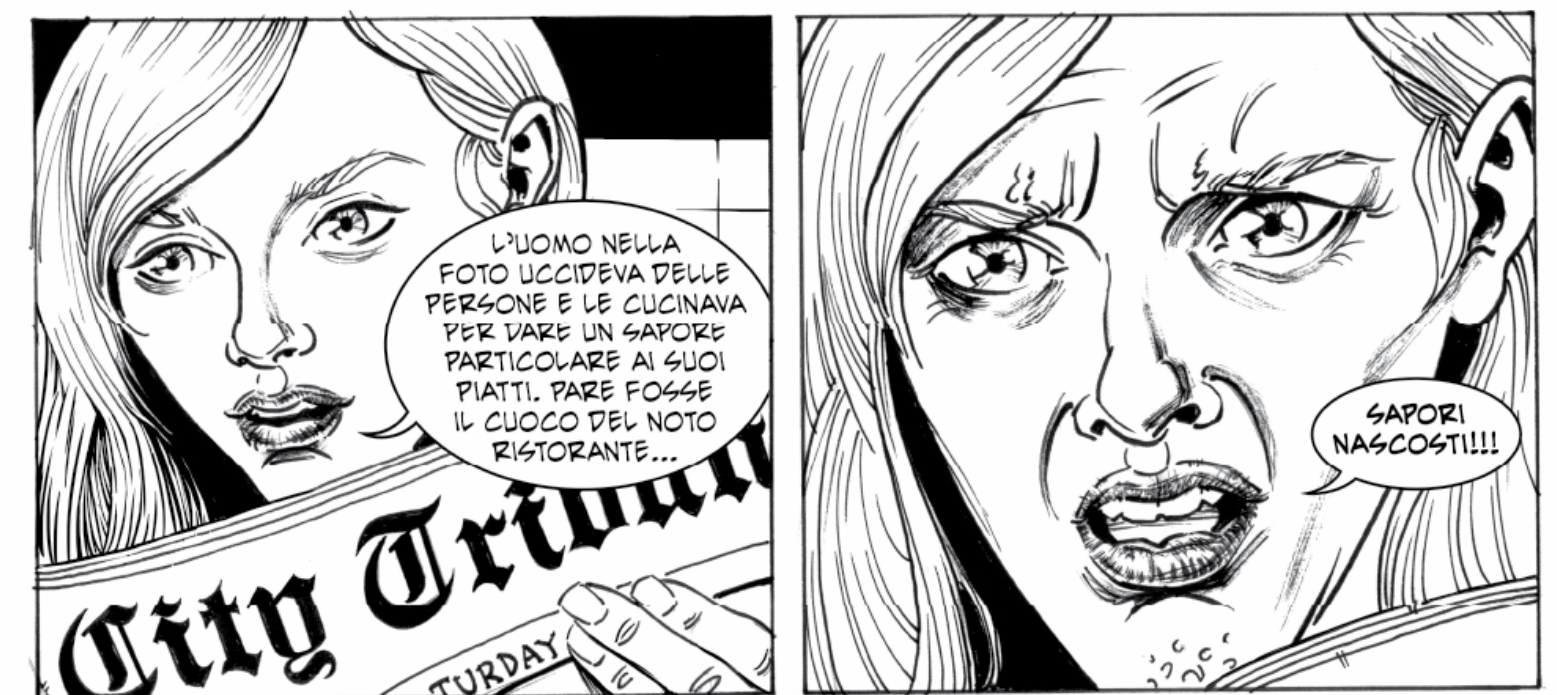


SI, GRAZIE!

OTTIMA! DAVVERO
ECCELLENTE.



LO FARÒ,
NON DUBITATE.





FUNNYZOO



TIGREASE
UGUALE A DANNY ZUKO



O'BOSSUM
E' LUI IL PADRINO

FUNNYZOO



TRANQUILLA
TUTTO IL GIORNO
SUL SUO BEL DIVANO



FORMICHIERICO
IL SUO MOTTO E'
ORA ET LABORA



**Domenico
Martino**

El Trampo

Domenico Martino si diploma nel 2010 al corso di Fumetto della Scuola Internazionale di Comics di Firenze.

Nel 2011 crea la serie di strisce satiriche *N.R.D. - Nessuna Rete Disponibile*, pubblicate prima sul blog omonimo, poi in formato cartaceo da Arpanet Edizioni.

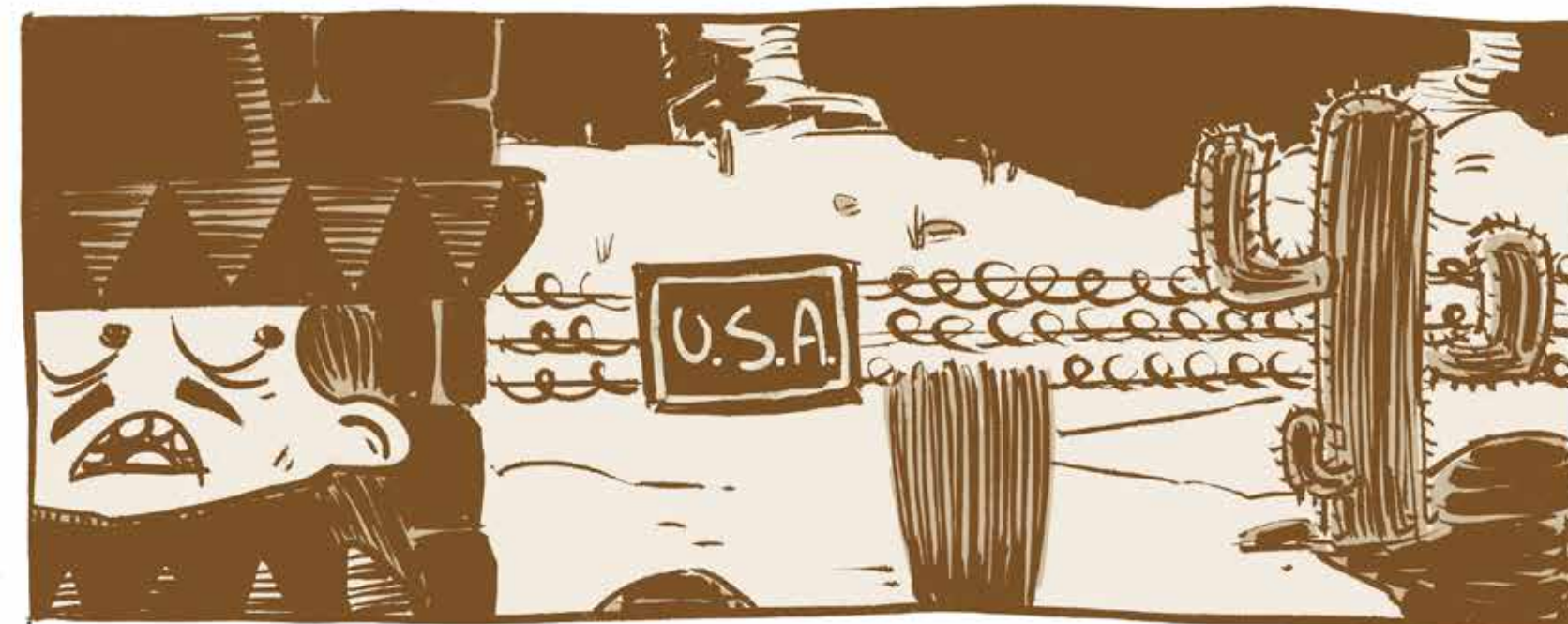
Nel 2013 pubblica il suo primo lavoro autoprodotta, *Dal diario di un giovane comunista: il giorno della manifestazione*, e partecipa alla graphic novel di gruppo *Machia*, scritta da Renato Ciavola ed edita da Phasar Edizioni. Nello stesso anno pubblica la serie di vignette *Smart Ages* sulla app per cellulari e tablet *Pindolo*.

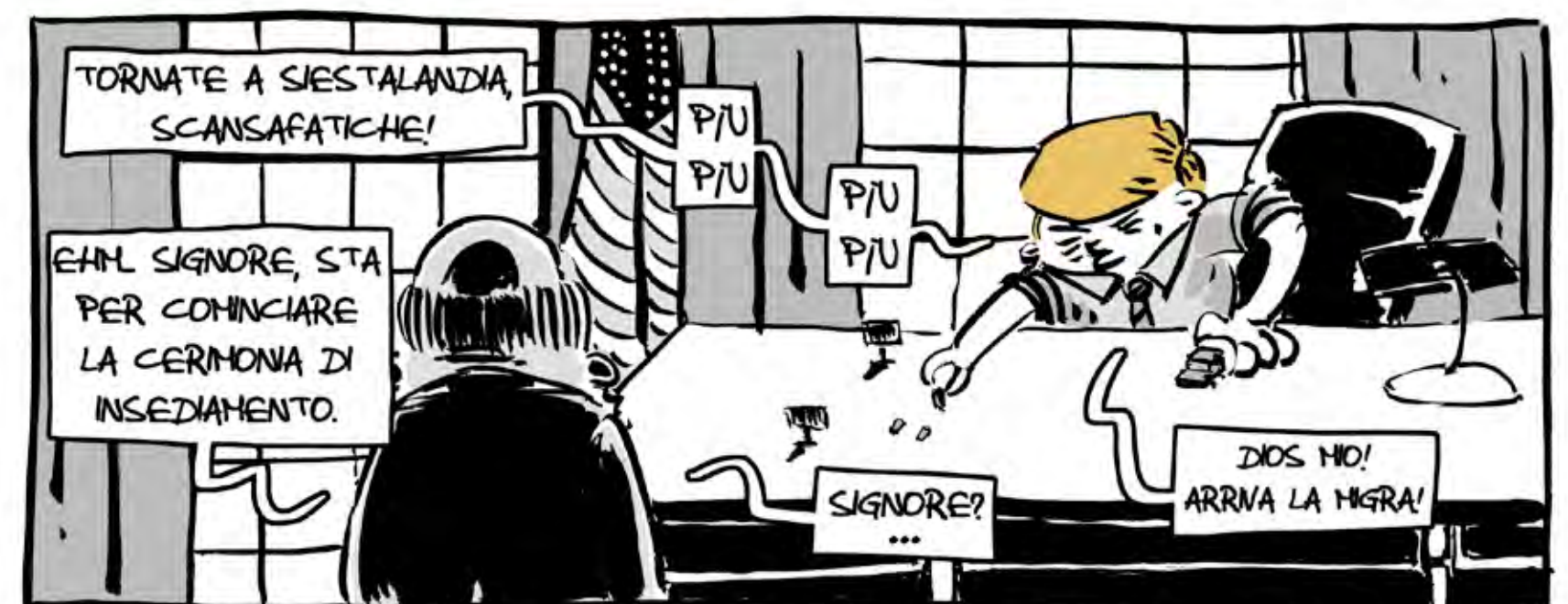
In seguito, autoproduce il volumetto *La mosca emo*, una breve raccolta di freddure, il volume sci-fi distopico *Cronache di guerra: Tabula rasa*, in formato ePub per Logus Mondi Interattivi, e *Incubo sulla città decerebrata*, presentata nella Self-Area di Lucca Comics & Games 2015.

Dal 2017 pubblica a cadenza settimanale sul suo blog *nessunaretedisponibile* le mini-storie della serie *Trampland!* (un esempio nelle prossime pagine) e le vignette delle *Citazioni geniali* sulla sua pagina Facebook.

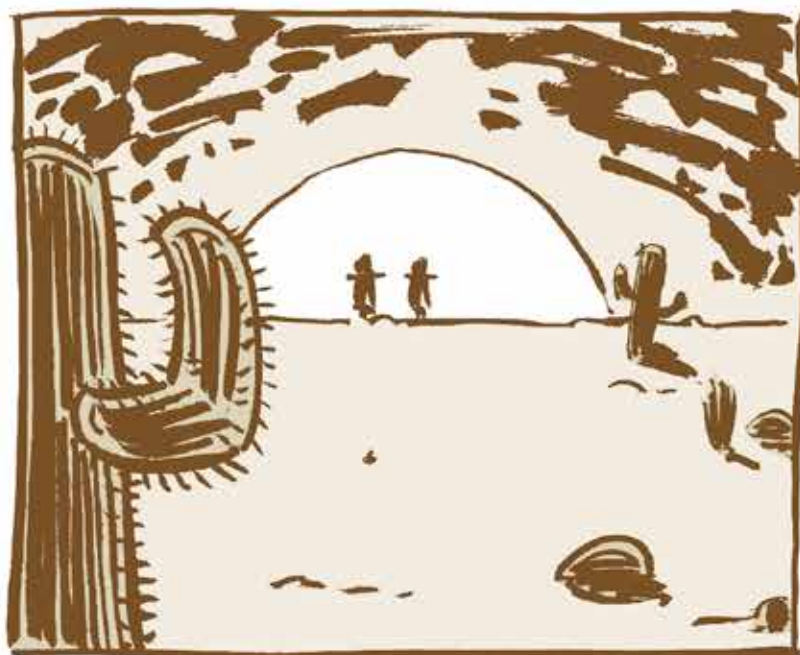
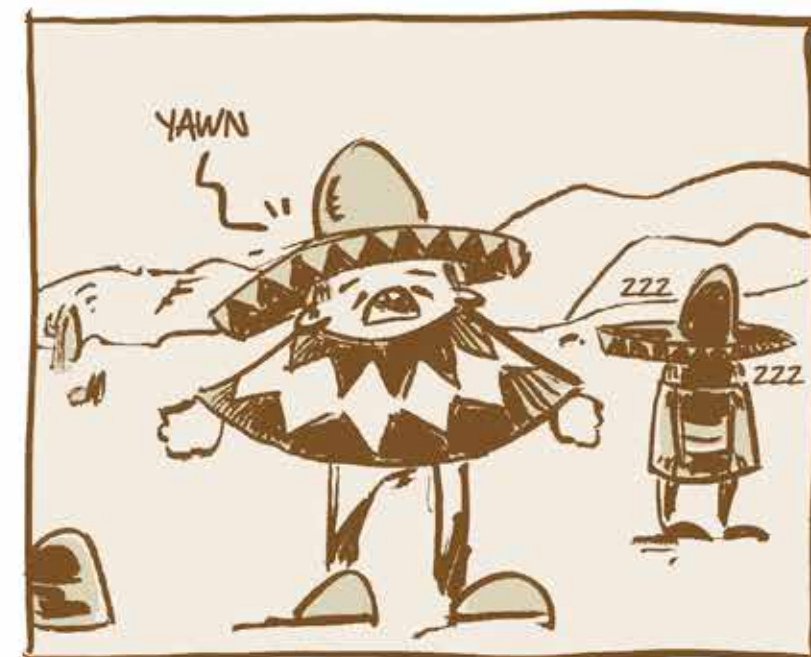
www.nessunaretedisponibile.blogspot.it

EL TRAMPO





EL MURO





OPERAZIONE A6 FANZINE

di Matteo Giuli

Esce regolarmente sul web e ha anche una sua versione cartacea, con albeti spillati in piccolo formato. Accosta regolarmente Fumetto e illustrazione alla musica e ad altre forme d'arte. Mantiene un suo carattere amatoriale, ma evidenzia sempre una grandissima passione, come ogni vera fanzine che si rispetti...

Abbiamo voluto saperne di più

O rmai ha superato il decennio di "vita" e ha un suo gruppo di lettori affezionati e diversi collaboratori fissi (alcuni dei quali in comune con *Sbam!*). **A6 Fanzine** è una rivista digitale diffusa gratuitamente sul web (www.a6fanzine.it) e con una sua versione cartacea (dal prezzo simbolico).

È ben caratterizzato da un suo stile, sia redazionale – ogni numero è quasi monografico – che grafico, grazie al particolare stile fumettistico di una delle due cofondatrici.

E allora eccole al nostro cospetto, le cofondatrici medesime, **Sara Di Carlo** (in arte **SaDiCa**), la "penna", e **Isabella Ferrante** (o **IsaComics**), la "matita" del duo.



Cominciamo dall'ovvio: come, quando e perché è nato il progetto A6? E a proposito: perché "A6"?

SARA: Il progetto A6 Fanzine nasce nel 2006. Dopo varie esperienze, anche negative, ma comunque sempre formative, abbiamo pensato di fare in proprio, ritagliandoci così uno spazio dove poter non solo inserire i nostri lavori (chi i disegni, chi gli articoli) ma anche aprendo ad altre persone. Siamo nate con un

semplice foglio A4 piegato in due, in bianco e nero, copie fotocopiate a una a una; successivamente siamo diventate quelle di oggi: una rivista di 16 pagine a colori. Qualche anno dopo siamo arrivate al web, con la versione in pdf e con il nostro blog, seguitissimo, e con il quale abbiamo instaurato un buon rapporto collaborativo con le principali case editrici di fumetti italiane; ma ci teniamo a dire che con noi anche gli autori emergenti hanno il loro spazio. Inoltre partecipiamo alle manifestazioni legate al mondo fumettistico e dei giochi.

Perché A6? Ce lo chiedono in molti. Il nome è nato un po' per via dei personaggi iniziali (nel complessivo 6), e un po' per altri motivi, che però non possiamo svelare. Non ancora, almeno.

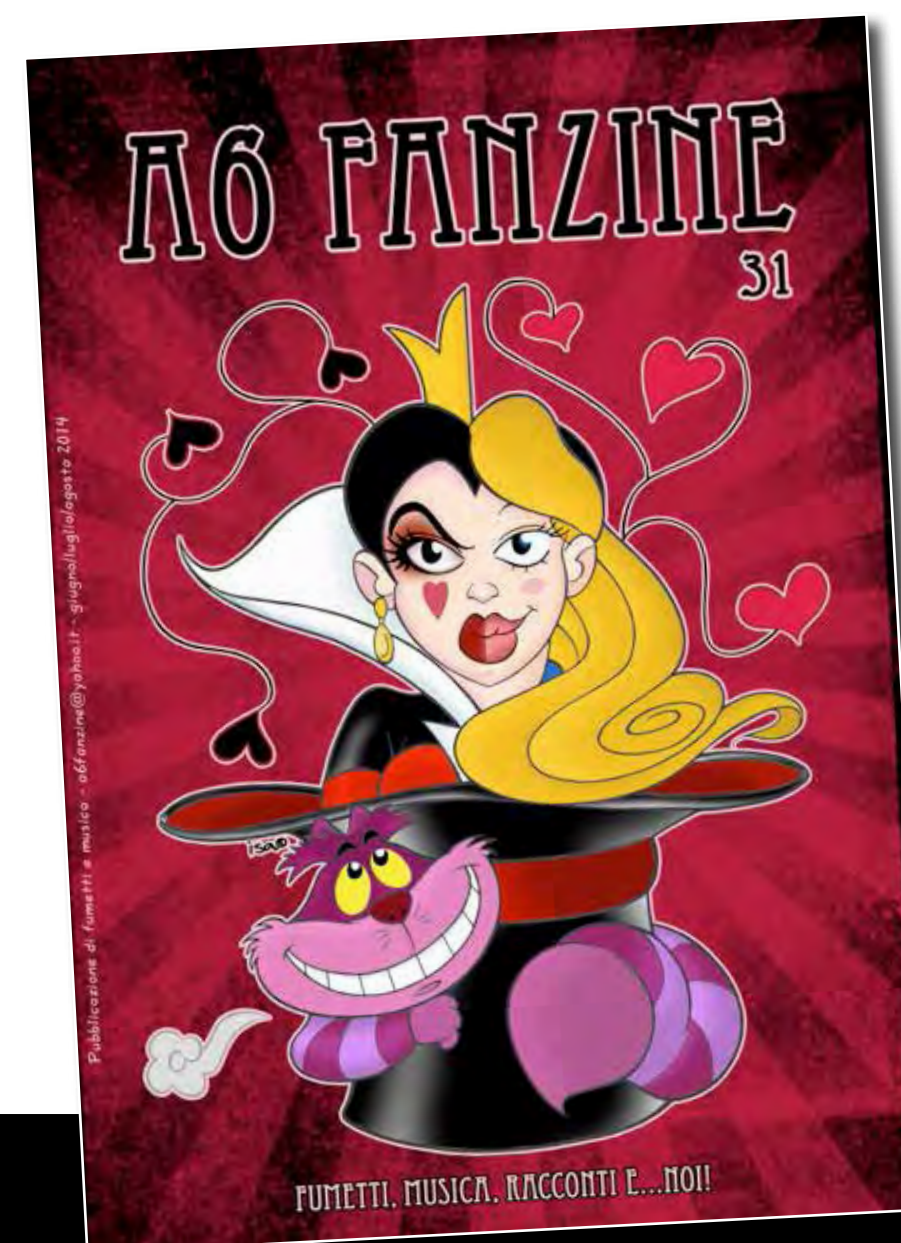
Raccontateci di voi: studi, lavori importanti fatti, origine del vostro sodalizio...

SARA: Siamo Sara e Isa. E siamo una fanza al femminile. Non per via delle tematiche affrontate (anche

se il nostro numero 19 era dedicato al Girls Power) ma perché siamo noi le fondatrici, siamo noi che prendiamo le decisioni, siamo noi che facciamo la gran parte del lavoro. Molto spesso, chi ci scrive la prima volta, non immagina che le menti e le braccia principali della rivista siano di donne. Naturalmente, però, in A6 Fanzine affrontiamo tantissimi e variegati argomenti, e naturalmente gli artisti presenti sono misti: abbiamo poetesse, scrittori, teatranti, disegnatori e disegnatrici. Siamo aperte a chi ha qualcosa da comunicare e lo vuole fare attraverso A6 Fanzine.

Per quanto riguarda me, il mio percorso formativo è di matrice giornalistica, mi occupo di comunicazione da 10 anni circa. Io ed Isa ci conosciamo dalla nascita ed è dunque stato spontaneo creare qualcosa che ci somigliasse, di cui avere pieno controllo, per sperimentare, per divertirvi, per crescere, ognuna nel proprio settore.

A6 Fanzine è stato per certi versi determinante nella



crescita professionale di ognuna di noi: ci ha permesso anche di realizzare delle mostre (sia di disegni che fotografiche), tra cui voglio citare Pin Up, allestita per tre volte in tre location romane differenti (alcune molte prestigiose) nel giro di pochissimi mesi: pin up disegnate ma anche pin up fotografate.

E nel 2014 abbiamo anche organizzato un mini festival multidisciplinare, il To Be Or Not To Be, dove c'è stato spazio per i disegni di Isa, per quelli degli artisti che partecipano ad A6 Fanzine, per fotografie, musica e teatro.

ISABELLA: Io sono Isabella Ferrante, "Isacomics" sui vari social, e si può dire che disegno da quando sono nata, o quasi! Ho frequentato la Scuola Romana dei Fumetti e da lì mi sono appassionata al mondo dei fumetti. Nel corso degli anni ho collaborato con vari editori e disegnato per varie riviste, tra cui Phantarei, Comics Factory, Secsi Irina 2, 4Frece... Tra i libri illustrati, ho pubblicato il romanzo Smoky per Mursia Editore, il minibook illustrato Tu di che coppia sei? per

Alcyone Casa Editrice, ho illustrato le copertine dei romanzi Il giovane Kiro e il pastore Kuzo e Il treno, il cuore, la stella per Edizioni Nuova Prhomos e sempre con lo scrittore Salvo Gallo ho collaborato per la realizzazione della trilogia di Mago Merlino, illustrando copertine, mappe e disegni interni.

Nel 2018 uscirà il terzo volume, La Reggia delle Tenebre, ed è anche prevista l'uscita di un libro umoristico illustrato da me per Nicola Pesce Editore.

Io e Sara ci conosciamo da sempre, anche se poi c'è stato un momento in cui la fase creativa ci ha avvicinate di più: io l'ho coinvolta nel mio amore per i fumetti, lei ha sempre amato scrivere... quindi ci è venuto naturale concentrarci sulle nostre passioni, io disegnando e lei scrivendo. Ed è nata così anche A6 Fanzine!

Come vi dividete i ruoli?

ISABELLA: In A6 Fanzine, io mi dedico a quello che riguarda i fumetti e le illustrazioni, e mi occupo della



grafica e della stampa. Sara si occupa della parte musicale, dei testi e delle interviste. In più, abbiamo vari collaboratori per ogni numero e qualcuno di loro ha una rubrica fissa, come la PhotoPoetica di Katia Picciariello, la rubrica sul Teatro di Fabrizio Romagnoli, la Story di Errante e altre, che vi invito a scoprire sfogliando A6 Fanzine.

Isabella, hai una mano molto particolare, vagamente manga, ma che ricorda molto personaggi classici quali i Love Is. A chi ti ispiri nel tuo lavoro?

ISABELLA: Un tratto particolare probabilmente sì, me lo dicono in molti, e mi piace essere riconoscibile. Forse più caricaturale che manga, perché in realtà non sono una appassionata di manga. Invece, amo molto i cartoni animati degli anni Ottanta/Novanta, e forse sono loro che mi hanno ispirata, insieme a tutta l'animazione di Hayao Miyazaki, di Disney e di Bruno Bozzetto. In generale, amo il fumetto comico francese, linea chiara, semplice. Però l'album di Love is da bambina ce l'avevo!

Ho disegnato fumetti brevi per varie riviste, ma adesso è il mondo dell'illustrazione ad appassionarmi di più, mi piace creare personaggi... In futuro, però, c'è già qualche progetto di "fumetto vero e proprio"!

Ogni numero di A6 è monotematico, dedicato a un argomento specifico, e su questo raccogliete fumetti, vignette, musica e racconti: come avvie-

ne la scelta del tema, e – sappiamo quanto è difficile – come selezionate il materiale?

SARA: Non è stato subito così, ma col passare del tempo abbiamo deciso di fare numeri monotematici, anche se a volte è davvero difficile far combaciare il tutto. Generalmente scegliamo il tema del numero dopo aver finito di lavorare al precedente, magari seguendo alcune tendenze del momento, o magari seguendo i nostri gusti personali, o semplicemente colpite da qualche artista che vogliamo omaggiare in tutto e per tutto. Non è sempre facile reperire il materiale, ma il web ci supporta nella ricerca, andando a scovare i protagonisti delle recensioni o delle interviste. Intanto, comunichiamo il tema scelto agli artisti che parteciperanno al numero, fornendogli, se necessario, le indicazioni di dimensione, per far combaciare gli spazi disponibili.

Il rapporto musica & fumetto è da sempre molto interessante: il discorso sarebbe lunghissimo,



♦ Un dettaglio della mostra To Be Or Not To Be, curata dalle "ragazze A6" nel 2014.



♦ La mostra Pin Up.

ma quale è il vostro punto di vista in merito?

SARA: Io ho iniziato a scrivere proprio occupandomi di musica, e mi sono occupata di comunicazione in questo ambito. Il settore dunque mi è fortemente familiare e molto caro, anche se nel corso degli anni si è rivoluzionato parecchio, lasciandomi un po' di amaro in bocca. La musica ormai è diventata piuttosto "usa & getta", sono pochissime le canzoni e gli artisti che mi colpiscono davvero, ma sono comunque sempre aperta ad ascoltare e dare spazio a coloro che ne hanno merito o che magari riescono a colpirmi, facendomi ricredere sul fatto che sì, esistono ancora dei musicisti validi.

Ad ogni modo, la musica è parte integrante delle nostre vite: ad ogni ricordo corrisponde sempre una musica, una canzone in particolare. Se dovessimo dare ad A6 Fanzine una colonna sonora, io e Isa certamente risponderemmo allo stesso modo. Mi spiace però, terremo con noi anche questo piccolo segreto.

ISABELLA: Io disegno tanto di musica, ho una rubrica su A6 Fanzine che si chiama proprio MusiComics. La musica mi ha sempre ispirata per i miei lavori, mi accende la fantasia, la ascolto, mi ispira e disegno.

Colpisce quella dicitura sotto il vostro titolo, «fumetti, musica racconti e noi», come dire che «voi» avete un ruolo fondamentale, tanto quanto il disco del mese o la vignetta: che risposta percepite dal pubblico?

SARA: Sì, noi siamo l'anima della fanzine, e la fanzine si porta dietro un pezzo della nostra vita. Molti spunti arrivano dal nostro privato o da quello che "annusiamo" nell'aria, come si vede immediatamente nei disegni, ma è così anche nei racconti e nelle poesie, che celano sempre un pezzetto di artista. Attenzione: "noi" è inteso non solo come noi due, creatrici di A6 Fanzine, ma anche come tutti coloro che col proprio contributo danno vita al-

la rivista. Il pubblico apprezza, ci sfoglia con curiosità; i maggiori riscontri li abbiamo però con la parte settoriale, ovvero con le case editrici e gli autori, che apprezzano molto il nostro lavoro.

Siete leggibili liberamente online, ma avete anche la versione cartacea: dove la distribuite?

SARA: Sul blog di A6 Fanzine (www.a6fanzine.it), oltre a tutti i link di riferimento per leggere online la rivista, c'è la possibilità di acquistare i nuovi numeri, con un obolo simbolico di 1 euro. Ecco, uno dei grandi problemi delle fanzine è sopravvivere alle spese di stampa. In più, a Roma alcuni numeri si possono spesso trovare presso le librerie del centro (tipo Feltrinelli); oppure, lo trovate da noi stesse alle fiere dei fumetti cui partecipiamo (Romics, Lucca Comics, Cartoomics...).

Parliamo di fumetti: come vedete il panorama attuale in Italia?

SARA: Da quando siamo nate sino ad oggi, il Fumetto si è aperto a tanti altri settori, uscendo dalla nicchia in cui era negli anni passati ed entrando sempre più nel quotidiano: anche coloro che non sono "nerd" conoscono i fumetti e il mondo che vi ruota attorno; basta entrare nelle librerie generaliste per capire che il Fumetto ha ormai acquisito uno spazio più evidente (magari prima dovevi chiedere dove fossero posizionati e lì si trovava a fatica). Dal punto di vista degli autori, internet ha permesso anche ai meno noti di farsi notare, spesso giungendo a firmare contratti con le grandi case editrici anche non fumettistiche. E poi ci sono le fiere, come Lucca Comics & Games, che aiutano ancora di più lo sviluppo del mercato



e sono esse stesse protagoniste di successo, infatti anche le cittadine più piccole ospitano fiere e convention. Un panorama dunque vispo e vivace, che anche noi "fotografiamo" ogni volta che ci capita di leggere un fumetto o partecipare a un evento. Certo, non possiamo dire che tutto ciò che si legge o si vede è di qualità, ma basta saper scegliere.

E voi in particolare cosa leggete e preferite?

SARA: Mi piace leggere un po' di tutto. Non perdo sicuramente mai un'opera di Zerocalcare, ma nella mia libreria trovo tantissime graphic novel di svariati autori e di svariate case editrici, e io leggo molto volentieri anche quelle di autori "sconosciuti" o esordienti. Non sono invece appassionatissima di manga.

Varie ed eventuali: tutto quello che volete aggiungere, che vi piacerebbe dirci e che non vi abbiamo chiesto!

SARA: Il 2018 sarà un anno molto intenso per me, poiché sarò mamma per la prima volta. Spero dunque di non assentarmi troppo da A6 Fanzine, ma al contempo credo che anche questa esperienza mi permetterà di arricchire ulteriormente il fantastico mondo della nostra rivista. E poi io ed Isa abbiamo un libro nel cassetto che stiamo cercando di tirare fuori: che sia l'anno giusto? Lo scopriremo.

ISABELLA: Io vi do appuntamento al prossimo numero di A6 Fanzine, siamo arrivate al nr. 37 (toh! proprio come Sbami, Ndr), che – udite udite! – sarà dedicato al mondo della cucina! E poi seguitemi sui nostri spazi social per essere sempre aggiornati, perché no?, anche sugli altri nostri progetti oltre la fanzine!



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

L'impostore

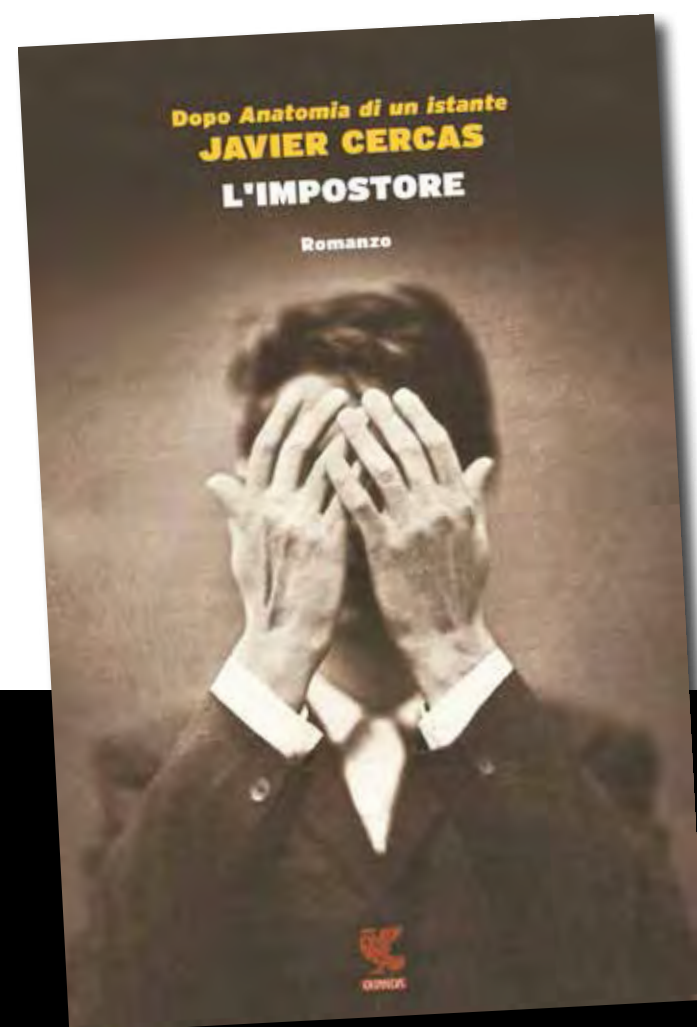
di Paolo Pizzato

Chi è davvero **Enric Marco**? Un meschino impostore che per decenni ha indossato un passato tragico che non gli apparteneva al solo scopo di acquisire notorietà, farsi benvolere da quante più persone possibile, ottenere importanti incarichi in istituzioni altrettanto importanti ed essere considerato un eroe? O forse, come l'immortale **Don Chisciotte** di **Miguel de Cervantes**, non è altro che un uomo, un anonimo **Alonso Chisciano** che un bel giorno, toccati i cinquant'anni, decide di reinventare il proprio passato non solo per poter scrivere in piena libertà quello che sarà il suo futuro ma soprattutto perché stanco del baratro di uniforme grigiore nel quale sono sprofondati i suoi anni migliori?

E se invece di essere Alonso Chisciano Marco fosse addirittura Cervantes? Se fosse un romanziere, il più ardito dei romanzieri, il più coraggioso dei sognatori, colui che non si accontenta di costruire una finzione ma compie il passo decisivo e decide, quella finzione, di viverla, di farla sua, di trasformarla in verità? Chi è davvero Enric Marco? Un bugiardo patologico o un artista? È un ingannatore, un manipolatore, una persona spregevole e senza scrupoli che non ha esitato a impossessarsi di una delle più sanguinose pagine della nostra storia recente (le persecuzioni naziste ai danni del popolo ebraico, lo sterminio di milioni di essere umani innocenti) per soddisfare il suo bisogno di attenzione e considerazione, oppure è qualcosa di completamente diverso, un uomo certamente colpevole di aver distorto la verità e alterato i

fatti ma le cui scelte, deprecabili solo a prima vista, nascondevano fini nobili?

La cronaca dice che Marco è un impostore, qualcuno che ha finto per quasi trent'anni di essere un sopravvissuto della barbarie hitleriana, che ha raccontato di aver superato a prezzo di immani sacrifici i rigori del campo di concentramento di Flossenbürg (e prima del nazismo di aver contrastato con ogni mezzo il franchismo, partecipando giovanissimo alla guerra civile nelle file dell'esercito repubblicano e poi opponendosi, armato solo della sua fede socialista nell'u-



guaglianza e nella giustizia, alla dittatura trionfante) ma che in realtà non ha fatto nulla di tutto ciò (o che, nella migliore delle ipotesi, non lo ha fatto che in minima parte).

Smascherato dallo storico **Benito Bermejo**, Enric Marco – che nei panni del fiero deportato antifranchista era arrivato addirittura a presiedere la *Amical de Mathausen*, l'associazione che riuniva i sopravvissuti spagnoli ai campi di sterminio – o per dir con più esattezza la sua figura così contraddittoria e per molti versi inesplicabile, al centro violenti pettegolezzi, serrate inchieste giornalistiche e di ogni sorta di attacco personale (ma anche sostenuta, difesa e supportata da più parti), diventa il personaggio principale del bellissimo "romanzo senza finzione" di **Javier Cercas** intitolato *L'impostore*. Alla ricerca non tanto della verità ma di Enric Marco, di colui che menti in modo così spudorato (e dunque del perché scelse di farlo, della ragione o delle ragioni che lo spinsero a farlo, che lo condussero fino al punto di violare la memoria collettiva di un genocidio), Cercas costruisce molto più di una biografia, si spinge più lontano di qualsiasi ricostruzione storica (non importa quanto documentata), giunge più in profondità di qualsiasi analisi psicologica.

Alle prese con un libro che per molto tempo si è rifiutato di scrivere (per motivi che elenca al principio del romanzo e che per il lettore rappresentano la principale chiave interpretativa del suo lavoro), Cercas, autore che in più di un'occasione si è interrogato sul rapporto tra verità e finzione, trova nel "caso Marco" una sorta di vertigine che allo stesso tempo lo attrae e lo respinge. Perché comprendere Marco, scoprirlo senz'altro fine che non sia la scoperta stessa, la comprensione intesa come presa di coscienza, significa superare il fatto e ogni sua contingenza per coglierne l'essenza. Così Cercas, senza mai cessare

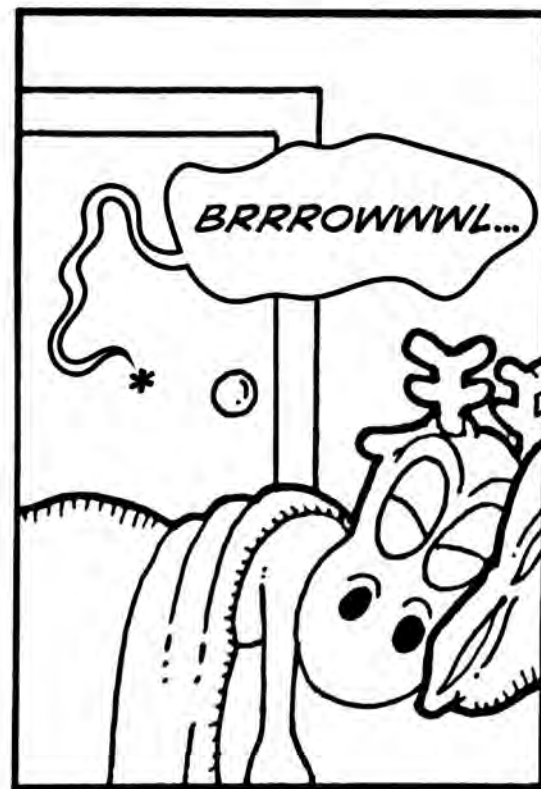
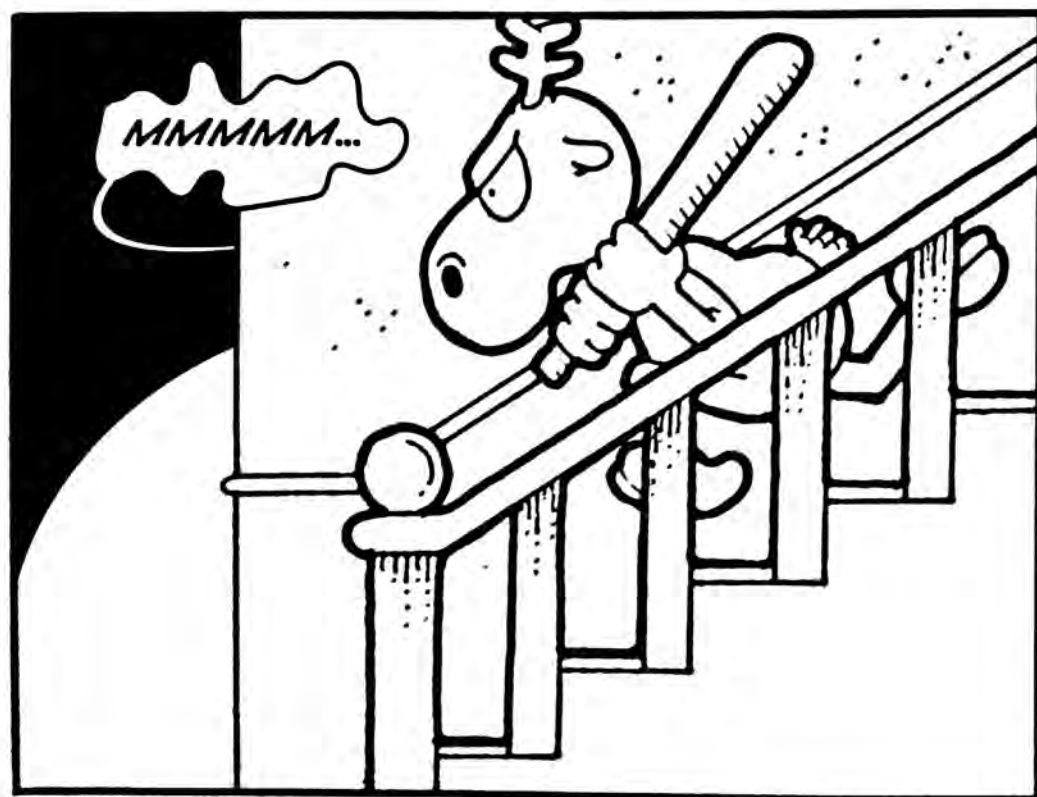
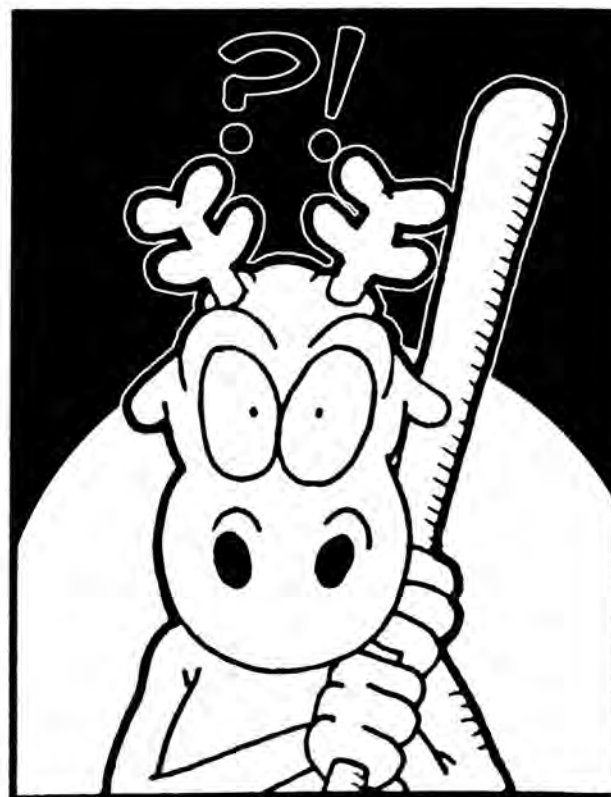
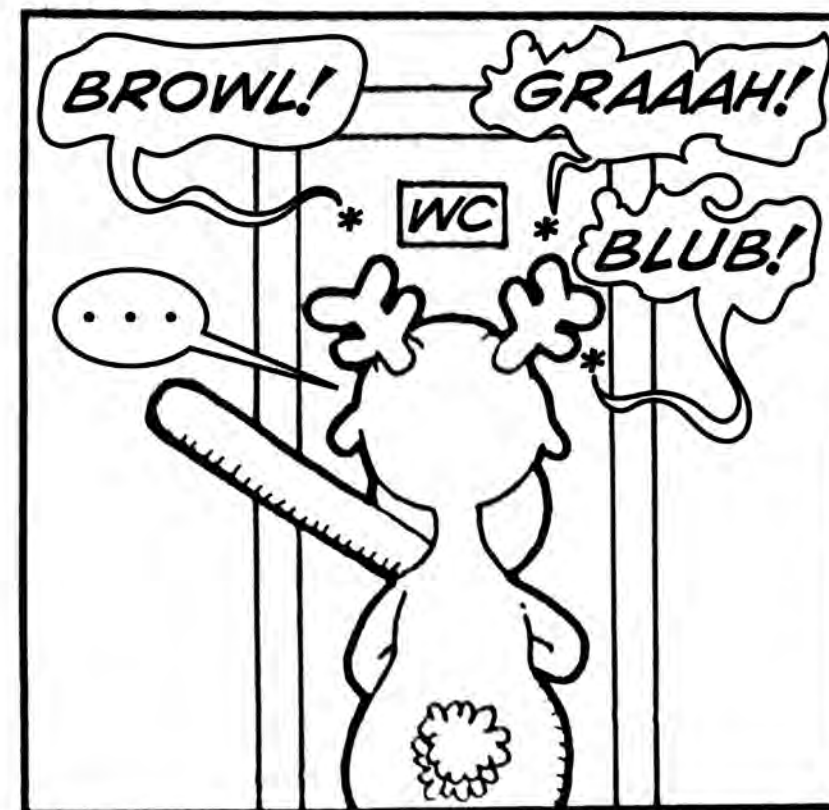
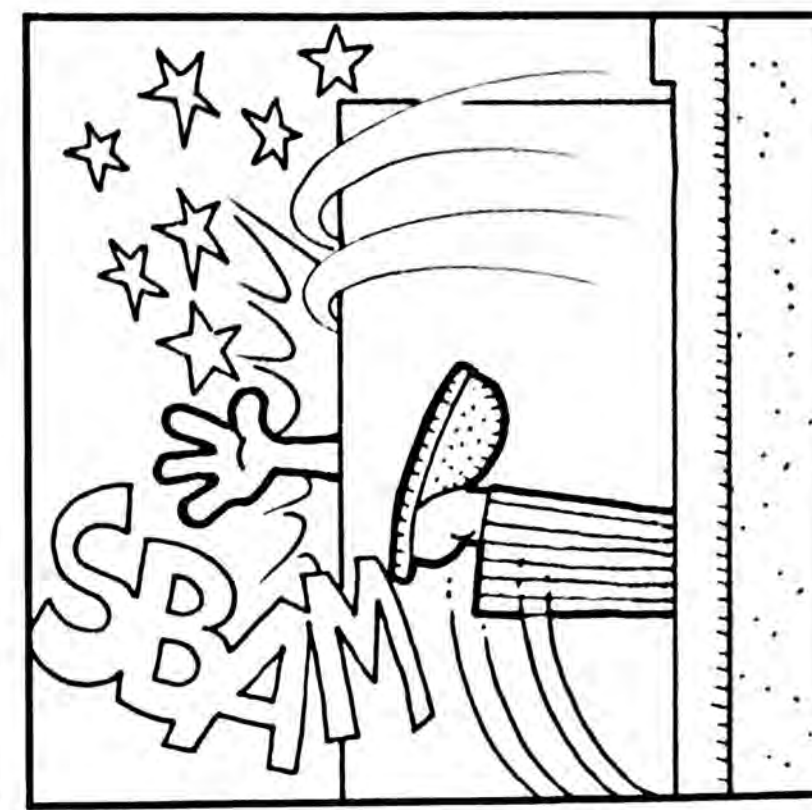
di essere romanziere sublime, si fa documentarista nell'accuratezza delle sue ricerche, storico nel far rivivere il recente passato del suo Paese e insieme politico nell'intransigente lucidità dei giudizi che a quel passato riserva, e ancora filosofo e psicologo e "investigatore" nel suo incessante domandarsi e domandare chi e cosa rappresenti Marco (e chi e cosa sia realmente) tanto per coloro che così a lungo ha ingannato quanto per *lo scrittore* Cercas e per *l'uomo* Cercas.

Nello scorrere di una biografia che mescola individuo e collettività e che dalla Spagna, dal microcosmo dei quartieri di Barcellona, si allarga fino a comprendere l'Europa, a toccare la Germania (nazione che, al principio del secondo conflitto mondiale, accolse Marco come lavoratore e che lui trasformò nella porta del suo immaginato inferno) per poi sfiorare altri luoghi ancora che, per quanto indirettamente, sono entrati a far parte della "vicenda Marco" (che pagina dopo pagina muta sempre più in qualcosa che potremmo definire la "vicenda di Marco e Javier", un gioco di specchi, o se si vuole una sfida tra consumati scacchisti la cui posta in gioco è quel fragilissimo universo di convinzioni, ideali, sentimenti e valori che va sotto il nome di etica, o di morale), Cercas esplora il cuore umano con una radicalità che lascia senza fiato, forte di un'onesta intellettuale e di una fedeltà al suo lavoro di scrittore che sono (e sempre dovrebbero essere) il tesoro più autentico della letteratura. E come sempre accade a coloro che non pretendono di esaurire il viaggio nell'atto di viaggiare, la verità che Cercas raggiunge al termine del suo meraviglioso e tragico *L'impostore* è un rinnovato punto di partenza.

Oltre Marco, certo, ma sempre nel segno di Marco, l'eroe bugiardo, il Don Chisciotte che mai soffrì a Flossenbürg.

Il consigliere letterario

<http://ilconsigliereletterario.com>





www.sbamcomics.it

Arrivederci a marzo 2018 con il numero 38