

Martedì 23 maggio del 2017 abbiamo fatto una lunga chiacchierata con i simpaticissimi grafici della Sergio Bonelli Editore, per capire un po' di più del lavoro oscuro che viene fatto "nelle segrete stanze". Pubblichiamo di seguito uno stralcio di quella chiacchierata, incentrato su alcuni punti più attuali, rimandando la pubblicazione del testo integrale a un apposito articolo di SCLS Magazine.

A cura della redazione di SCLS Magazine

Sede della Sergio Bonelli Editore – 23 maggio 2017

Presenti:

Per SCLS Magazine Francesco Pasquali e Stefano Bidetti

Per la Sergio Bonelli Editore: Sergio Masperi, Roberto Piere, Tino Adamo e Gianmauro Cozzi.

In generale, come è impostata nella Sergio Bonelli Editore la lavorazione della parte grafica? Distinguendo il lavoro fra una copertina, una pagina interna, un'illustrazione e così via, al di là del lavoro dello sceneggiatore, c'è ovviamente l'intervento cospicuo del disegnatore che si rispetta la gabbia, però poi ha una sua libertà nell'esecuzione. Ma per la parte grafica, cioè l'impostazione dei titoli, delle copertine, di come poi una tavola effettivamente può essere resa e quindi deve essere aggiustata per la stampa, come viene impostato il tutto?

Roberto Piere. Allora, innanzitutto occorre dire che noi qui trattiamo tutte le testate, a colori e in bianco e nero, ma non è che stravolgiamo il lavoro che ci viene consegnato. Noi ci limitiamo a intervenire laddove il curatore di testata ci dice di fare delle operazioni, dei completamenti o quant'altro. Quindi l'originale resta tale, come ci viene dato rimane, non viene stravolto. Noi aggiungiamo le correzioni e il titolo sulla prima tavola o comunque dove va collocato, e lo si colloca dove generalmente il disegnatore ha già lasciato lo spazio che verrà occupato appunto dal titolo e dai *credits*. Quindi l'apporto grafico è limitato a questo. La gabbia è prestabilita, per cui graficamente noi non facciamo delle scelte di stile.

Per chiarire meglio la domanda, siccome voi appunto lavorate su tutte le testate, queste hanno dei tagli grafici diversi l'una dall'altra...





Sergio Masperi. Questo è un po' il nostro lavoro, nel senso che noi facciamo una sorta di lavoro "fantasma", in quanto il lavoro di completamento e di sistemazione, di aggiustamento intorno ai *balloon* o di piccole sistemazioni è un lavoro un po' oscuro. Faccio un esempio: se Tex spara con la mano sbagliata, evidentemente occorre ribaltare il disegno; oppure, se uno in una vignetta ha una giacca a quadri e poi magari il disegnatore in un'altra vignetta si è dimenticato di disegnarla e quel personaggio non ce l'ha più, noi appunto dobbiamo mettere e completare quello che nel disegno non c'è. Però noi, a parte rarissimi casi in cui effettivamente ci può essere un problema legato alla sceneggiatura, che dove è possibile sempre e in ogni caso si fa rifare al disegnatore, magari interveniamo sui disegni, che però già esistono. Ad esempio, magari c'è un'automobile a quattro porte e da questa vettura devono uscire quattro persone: se nel disegno ce ne sono soltanto due, allora è chiaro che, laddove il disegnatore non può più intervenire per i tempi ristretti rispetto alle esigenze di stampa,

magari interveniamo noi. A parte il fatto che ora con il digitale si è risolto moltissimo a livello di tempistica, però poniamo il caso che il disegnatore è lontano e non può fare l'intervento: in quel caso, e solo in quel caso, noi siamo comunque autorizzati, non di nostra volontà, ma dal curatore di testata che deve leggersi tutta la storia e vedere tutti i disegni, a fare eventualmente gli interventi del caso perché magari sono sostanziali e diventano indispensabili. Ma anche in questo caso l'originale non viene toccato, tutte le correzioni vengono fatte esclusivamente in digitale. In realtà non tocchiamo nulla, abbiamo sempre il massimo rispetto per il lavoro del disegnatore, che peraltro conosciamo perché con la maggior parte di loro siamo anche amici.

Sulle varie testate poi fra di voi li avete una divisione del lavoro, oppure ognuno di voi fa di tutto?

Sergio. No, noi facciamo tutto, da questo punto di vista siamo interscambiabili. Ci sono testate che a me magari risultano più semplici di quanto possa accadere ad esempio a Tino, e viceversa. Ad esempio, Tino così come Roberto sono molto portati per il western, io magari più per la fantascienza, e quindi certe cose possono riuscire meglio a me che a loro. Ad esempio, se io devo disegnare una telecamera, magari mi viene più facile che a loro, così come invece, se Tino o Roberto devono disegnare un cavallo, per loro è molto più facile di quanto potrebbe essere per me.

Ma la divisione del lavoro la fate voi o dipende dal lavoro per come arriva?

Sergio. No, la divisione del lavoro avviene tramite Stefania Baiocchi, che è la nostra coordinatrice. È lei che, in base al lavoro che c'è e in relazione a ciascuno di noi, che siamo tre, assegna il lavoro; a noi peraltro bisogna anche aggiungere che Gianmauro lavora in un'altra stanza, fa un lavoro simile al nostro, però adesso lui è un po' più concentrato su altre cose, in particolare su colorazioni e titoli, per cui è una specie di *jolly* che all'occorrenza può essere impiegato per il completamento, se siamo in ritardo, se è in ritardo il disegnatore, perché ovviamente se c'è un ritardo ne subisce le conseguenze tutta la catena. Quindi magari può succedere che ci si trovi a dover completare un albo non singolarmente presi, ma in collaborazione, e in quei casi ci ritroviamo tutti a collaborare su un unico albo. Però generalmente a noi capita un po' di tutto anche se, come dicevo, singolarmente presi, ci sono ovviamente cose che ci riescono meglio e cose che ci riescono più difficili.



A che punto della produzione del fumetto intervenite voi? A tavola finita, a volte anche prima, prima o dopo il *balloon*, che peraltro adesso è diventato una cosa su cui si lavora in maniera diversa?

Sergio. Sostanzialmente noi interveniamo dopo la lettura del curatore. Allora, prima c'è lo sceneggiatore che scrive la storia e la manda al disegnatore; il disegnatore fa il suo lavoro e spedisce le tavole. A quel punto il curatore, una volta che l'ha fatta letterare alla letterista, che può essere anche un'esterna, rilegge tutta la storia e si guarda i disegni. Se ci sono delle incongruenze, degli effetti sonori che mancano, delle piccole modifiche anche a livello di sceneggiatura - perché magari una storia quando viene scritta funziona, ma poi a vederla visivamente ci si rende conto che manca una scena, una vignetta, o magari ci si accorge

che una cosa è meglio girarla - si procede proprio alla sistemazione e noi prepariamo il lavoro per la lettura del direttore. Dopo la lettura del curatore c'è quindi il passaggio nostro di sistemazione e poi, una volta che il pacchetto è finito, si passa il tutto al direttore, che è ora Michele Masiero, che si legge tutta la storia. Il direttore può suggerire delle ulteriori correzioni, che possono essere dei piccoli cambiamenti, dei dialoghi che lui magari preferisce cambiare, oppure dei refusi che a volte possono capitare. Quindi si fanno tutte le correzioni del caso, il tutto torna a noi e noi sistemiamo tutte le modifiche riguardanti le indicazioni fornite dal direttore; a quel punto c'è un ulteriore controllo di riscontro da parte del curatore, anche doppio e poi, se tutte le cose sono a posto, si chiude tutto e si manda alla stampa.

Questo è il processo lavorativo. Quindi noi interveniamo una seconda volta nella fase tra la lettura del direttore e la rilettura del curatore. È chiaro che poi, se non ci sono correzioni da fare, perché non è detto, magari noi non facciamo nulla. Se viene riscontrato che tutto è bene, si manda direttamente alla stampa. Però poi lì dipende da caso per caso, perché in ogni testata varia anche la tipologia della cura da parte del curatore, che comunque è sempre estrema. Come casa editrice abbiamo questo nome, anche giustificato, del fatto che siamo comunque la Sergio Bonelli Editore che effettivamente è forse una tra le più importanti in Italia, e forse anche in Europa, e quindi c'è sempre un controllo rigoroso.

Ma ci sono ancora tavole su cui voi intervenite manualmente?

Sergio. Sì, però sempre tramite il digitale. Cioè noi abbiamo il supporto cartaceo, che viene scansionato, l'originale non viene mai toccato e a quel punto noi stampiamo la correzione e la incolliamo, con colla removibile, sull'originale. Per cui, quando poi la pagina verrà stampata, si stamperà la tavola con il nostro "pecettone". Noi interveniamo comunque il minimo indispensabile.

Una volta invece si interveniva sulle tavole?

Sergio. Una volta sì, in realtà prima c'era un modo diverso di procedere. Sostanzialmente noi siamo l'evoluzione di un lavoro che ha iniziato Gallieno Ferri. Infatti Ferri, prima di disegnare Zagor, era un completatore, completava tutto quello che veniva prodotto. Poi è passato a Zagor e quindi Luigi Corteggi, Michele Pepe e altre persone tempo dopo hanno rilevato quello che lui aveva iniziato come lavoro. Il lavoro vero e proprio è nato con Gallieno Ferri. Questo almeno è quello che ci è stato tramandato. Una volta si procedeva con il completamento sulla carta, perché non c'erano altri supporti. A parte dopo, quando si sono cominciate a utilizzare le fotocopie, ma all'inizio non c'era alternativa.

Rispetto al fatto che la Bonelli si sta proponendo anche su altri fronti, come l'animazione, il multimediale e così via, questo in qualche modo ha inciso sulla parte grafica? E vi coinvolge? Per chiarezza, sono state realizzate delle animazioni, poi ci sono stati i cortometraggi di *Orfani*, o anche quella serie intitolata *The editor is in*. Questo tipo di produzioni ha coinvolto voi con il vostro lavoro?

Sergio. Molto marginalmente, nel senso che l'apertura a nuovi settori non compete

direttamente a noi, ma ai vertici della casa editrice che, essendo i capitani, decidono qual è la strada da seguire. E credo, anzi sarà sicuramente così, che l'apertura a nuove forme, a nuove strade praticabili, sia lo specchio dei tempi che stiamo vivendo, cioè l'evoluzione verso quello che è il mercato adesso. Cose tipo i cartoni animati e così via potrebbero funzionare. Diciamo che si stanno esplorando strade nuove perché siamo possibilisti, Magari non noi nello specifico, ma come casa editrice. Da quei tipi di prodotti ci potrebbe essere uno sviluppo da cui poi potrebbe nascere un personaggio specifico. Non sono assolutamente in grado di capire e di anticipare nulla, però potrebbe anche nascere un cartone animato, perché no?



A questo punto passiamo un po' al discorso individuale, nel senso che sappiamo che alcuni di voi hanno fatto anche qualcosa a livello personale. Roberto ad esempio ha fatto recentemente una storia di Zagor, Sergio aveva fatto delle altre cose prima e ora, con Tino, collaborano sui testi dei Bonelli Kids e così via. Ce ne volete parlare? Fateci capire voi cosa c'è alle vostre spalle.

Sergio. Io appunto collaboro con Tino, con Alfredo Castelli e Luca Bertelè per i *Bonelli Kids*, per quanto riguarda i testi e lo sviluppo del progetto. Un paio di anni fa ci siamo proposti, appunto insieme a Castelli e Bertelè, pensando proprio al fatto che come casa editrice non abbiamo una testata umoristica o comunque una testata rivolta a ragazzini e bambini. Quindi abbiamo pensato che forse ci si poteva provare, nel senso di sviluppare un discorso che magari potesse farci arrivare a un bacino di utenza per noi sconosciuto. Insieme a Tino ho cominciato a scrivere le strisce, con l'approvazione di Castelli, che comunque è il nostro referente. Più che altro sviluppo. Poi a suo tempo ho anche realizzato due 'è un terzo che è un po' in *stand-by* e che si vedrà se ci sarà uno sviluppo per poterlo realizzare graficamente.

Al di là del lavoro che avete da fare perché viene dato, o quello che c'è in qualche modo da sviluppare inerente comunque al ruolo qui dentro, c'è una parte di cose che fate per conto vostro? Partite con progetti propri, sogni nel cassetto, che poi magari diventano realizzabili?

Gianmauro. A volte i progetti diventano realtà, come è accaduto a me con *Greystorm*, insieme



ad Antonio Serra. Ci è stata data la possibilità di sviluppare questo personaggio, di pubblicarlo, ha avuto un buon successo. Noi ci abbiamo messo veramente anima e corpo, abbiamo impiegato anni per mettere insieme una cosa che a noi piaceva e che volevamo che anche gli altri leggessero, e quindi ci sono stati i risultati. Poi ci sono tante altre cose che si fanno fuori; adesso ad esempio collaboro ogni tanto con *il Giornale* per fare delle copertine di libri della serie storiche, e anche quello è un incentivo a spaziare su cose diverse, con tecniche diverse e così via. E poi non si finisce mai perché, una volta che sai disegnare, è piacevole mettersi ovunque a fare illustrazioni, fare altre cose che ti chiedono. Ce ne sono tante di cose da fare.

Sergio. Beh, parliamo comunque del tempo libero, inevitabilmente. In redazione noi dobbiamo ovviamente

seguire quelli che sono i ritmi che ci vengono imposti anche da quello che deve uscire, dalle testate che devono essere pubblicate e quindi dalla necessità di finire il lavoro nei tempi. Però noi ci gestiamo il tempo, nel senso che durante l'ora di pausa oppure a casa cerchiamo di portare avanti questi discorsi. Se per esempio il discorso dei *Bonelli Kids* dovesse diventare qualcos'altro, si vedrà. Per dire, io le sceneggiature le ho scritte a casa, utilizzando sempre il weekend, il tempo libero, la sera. È chiaro che io lo sceneggiatore non lo faccio di professione, in quanto il mio lavoro è qui e quindi, se anche realizzo una sceneggiatura all'anno, va bene. Quando poi dovesse effettivamente servire, perché per ragioni tecniche si deve utilizzare il tempo presso la casa editrice, Stefania, cioè la nostra coordinatrice, ci viene incontro e ci ritaglia degli spazi per chiudere magari qualcosa e poi riprendere il ritmo normale. C'è per fortuna una disponibilità anche in questo senso. Se poi, ripeto, ci sarà uno sviluppo, se i *Bonelli Kids* diventeranno qualcosa di più concreto per la casa editrice, nel senso che ci diranno di far qualcosa ad esempio a livello cartaceo o altro, si vedrà...

Ecco, potrebbe mai diventare qualcos'altro? Da edicola o da fumetteria?

Tino. Io direi tutti e due. Non ci poniamo limiti! (*ilarità*)

Sergio. Noi ci speriamo, e non soltanto per noi, che abbiamo iniziato questa avventura pensando che fosse uno dei canali da poter percorrere. Se poi si riesce ad aprire questa porta verso questo nuovo mercato, meglio, perché come casa editrice sarebbe una mossa giusta. Poi però non dipende solo da noi...

Graficamente le strisce le realizza tutte Bertelè?

Sergio. In questo momento c'è solo lui, anche perché, non essendoci altro che le strisce,

Luca - pur essendo notevolmente impegnato - è comunque più che sufficiente a gestire la cosa. Ora ne sono uscite tre a settimana, però adesso siamo in una fase di quasi *stand-by*, perché non sappiamo bene come si svilupperà. La dirigenza ci ha chiamato dicendo che si sta valutando la cosa, anche perché è una cosa sperimentale. Non avendo mai fatto l'umoristico, chiaramente si sperimenta e si vede di capire. Da lì poi si vedrà.

Che tipo di riscontro avete voi? Innanzitutto vanno tutte su Facebook, quindi immagino che vi basiate sui "like"...

Sergio. Quello è il canale che ci hanno dato.

Ma come si potrà valutare la risposta?

Sergio. Anche considerando ora il sito della Sergio Bonelli Editore, e consapevoli del fatto che noi non abbiamo gli strumenti per poter valutare gli accessi, adesso sostanzialmente non sappiamo appunto qual è la reale risposta, per cui non siamo in grado di fare una reale valutazione. Per ora ci basiamo soltanto sui "like": in tre mesi abbiamo ricevuto circa 6000 "like" con circa 40 strisce. Se valutassimo solo questo, sarebbe già un buon risultato, però non so quali siano effettivamente i parametri di valutazione della dirigenza, di Masiero, di Airoldi e così via.

Sicuramente loro si confronteranno con altri parametri.

Sergio. Ci hanno detto di stare tranquilli, che si sta valutando e che si sta cercando di capire come procedere, ma in ogni caso la fase sperimentale si sta concludendo. Poi da qui a qualche tempo vedremo come e se sviluppare la cosa. A noi ovviamente piacerebbe che fosse sviluppata.

Sicuramente, per quanto riguarda gli appassionati, stando almeno a quello che si è potuto leggere, si può dire che all'inizio c'era un po' di scetticismo sullo Zagor fatto in quel modo; poi però lo reputiamo un ottimo mezzo, perché appunto il coinvolgimento dei bambini era sicuramente necessario, per cercare di riprendere quel pubblico che adesso, da quello che si diceva prima, è più rivolto verso i manga e altri prodotti.

Tino. Quando eventualmente leggono fumetti, perché il problema vero è che le nuove generazioni non li leggono più!

Le nuove generazioni probabilmente hanno avuto una educazione grafica visiva al manga giapponese, dopo i cartoni di Goldrake, Jeeg Robot, Mazinga e così via...

Sergio. D'altra parte bisogna considerare che non esistono più testate tipo *Provolino*, *Trottolino*, *Geppo*, *Tiramolla*, cioè le testate minori che favorivano la lettura da parte dei bambini. Io lo vedo con le mie figlie e da come loro si approcciano alla cosa, e faccio comunque riferimento a bambine che leggono. Però loro si approcciano ai nuovi canali

come possono essere l'I-pad o Internet, e questo secondo me è un prodotto che, magari fatto come cartoni animati o come strisce da visionare sull'I-pad, potrebbero funzionare. Noi abbiamo cercato di creare qualcosa per abbassare il più possibile il *target*. Chiaramente, avendo avuto l'assegnazione di Facebook come banco di prova, il *target* al quale noi volevamo rivolgerci improvvisamente è cambiato, perché non era più quello che ci eravamo immaginato. Anche le battute sono rivolte più a un pubblico di grandi, comunque però strizzando un pochino l'occhio ai piccoli, nel senso che abbiamo pensato che un lettore che ha figli magari li invita a guardare. L'intenzione nostra però è quella di ricreare proprio le condizioni per cui bisognerebbe scendere un pochino di più per quanto concerne il *target* dell'età di riferimento.



L'idea della casa editrice, secondo quello che stai dicendo tu adesso, sarebbe quella di far sì che questo prodotto possa rappresentare una sorta di ponte fra adulti che leggono questi fumetti e i bambini?

Sergio. Su questo non posso dire nulla, perché io non faccio parte della dirigenza. Posso dire quello su cui noi siamo partiti. Noi volevamo proprio far riferimento ai bambini, quelli in età da scuola elementare per intenderci, però essendoci stato dato uno strumento come Facebook, che non è uno strumento che i bambini possono usare liberamente, inevitabilmente abbiamo dovuto

alzare un pochino il *target* di riferimento. Però la nostra idea è invece quella di abbassarlo, e magari creare un binario doppio in cui ci saranno delle pubblicazioni per bambini, continuando poi magari le strisce per adulti, quindi creare appunto un doppio canale.

Sicuramente Facebook ha questo limite, però è anche un ottimo strumento di divulgazione.

Sergio. Comunque noi non sappiamo effettivamente cosa potrà decidere la dirigenza dopo la valutazione che sta facendo. Noi speriamo che funzioni, ma dobbiamo anche ipotizzare che invece non sia così e che ci dicano di chiudere il discorso. Se invece ad esempio dovesse arrivare Cartoon Network e proporre i cartoni animati di questa cosa, è ovvio che sarebbe tutto un altro discorso. Noi ora non sappiamo come la cosa evolverà, abbiamo cominciato per produrre una cosa che era propedeutica alla lettura, cioè per far tornare l'abitudine alla lettura nei bambini. Anche perché con questi *input* nuovi che si sono affermati negli ultimi anni il bambino non vede il fumetto come una forma di intrattenimento, perché l'ha persa. Dobbiamo secondo noi rieducare il bambino alla lettura, bisogna far capire che questa roba può servire per intrattenere, che non c'è solo l'I-pad, perché è

sparito tutto, a parte *Topolino* non c'è niente. Peraltro *Topolino* viene letto quasi esclusivamente dagli adulti.

La scelta dei personaggi che sono usciti come è stata fatta? A parte forse l'ultimo personaggio, quello di Ringo, per il quale se non abbiamo capito male è stata fatta una sorta di sondaggio, che non sappiamo se si è svolto effettivamente o meno...

Sergio. Sì, in parte è vero. La scelta dei personaggi ha fatto sì che la squadra al momento sia quella rappresentata sul cartone che vedete esposto qui, e sono anche tanti. Molti ci hanno chiesto perché non utilizzavamo Tex o altri personaggi. In realtà alcuni personaggi sono difficili da utilizzare in questa chiave. Ad esempio, per Dylan all'inizio alcuni hanno sollevato delle lamentele sul perché veniva fatto in quel modo, anche voi dicevate che qualcuno si è lamentato dello Zagor visto in quel modo. Per Tex la cosa sarebbe ancora più amplificata, per cui è un terreno molto insidioso e quindi la scelta dei personaggi è stata dettata anche dalle esigenze.

È stata vostra oppure è stata guidata?

Sergio. È stata nostra, però con una possibilità di ampliamento, nel senso che la squadra può essere sempre ampliata in ogni momento, se funziona. Poi però entrano in gioco dei pesi che non sono i nostri, deve essere proprio la dirigenza che ci dice eventualmente cosa fare. Noi non possiamo a questo punto decidere ulteriormente.

Comunque anche i personaggi iniziali sono stati approvati dalla dirigenza?

Sergio. Sì, assolutamente, noi non abbiamo fatto niente senza l'approvazione...

Tino. ... anche degli autori aventi diritto.

Sergio. Noi abbiamo chiesto a tutti gli autori la possibilità di usare i personaggi, anche perché noi abbiamo utilizzato una sorta di *escamotage*. Questi in realtà non sono dei *deformed*, cioè non si tratta del personaggio di Zagor, di Martin Mystère e così via *deformed*, ma sono dei ragazzini *cosplayers* che si vestono come i personaggi principali.

Questo però forse non è molto chiaro.

Tino. Deve rimanere un pochino ambigua la cosa. Soprattutto per quanto riguarda alcuni personaggi: ad esempio, Tesla non si capisce bene se veramente sia una vampira o meno, però noi giochiamo molto su questo fatto.

Sergio. Soprattutto le strisce iniziali di preparazione e di conoscenza del personaggio, che sono fatte che da Castelli, sono tutte legate perché c'è un *art designer* che disegna i *Bonelli Kids* e che quindi stabilisce se è possibile realizzare un personaggio o meno. Quindi in realtà non sono i veri personaggi, ma sono dei bambini che li interpretano, e da lì nascono tutti gli sviluppi. In sostanza appunto sono dei *cosplayers*. Abbiamo deciso di fare questa

cosa anche sulla base del discorso che facevo prima, considerando che poi qualcuno si potrebbe arrabbiare nel vedere ad esempio Tex utilizzato in quel modo.

Ma Nathan Never non si prestava?



Tino. Sicuramente sì, però come dicevamo prima bisogna anche avere l'autorizzazione di tutti gli autori, perché nel caso specifico per Serra andava bene, ma magari per gli altri no.

Sergio. Il personaggio non è solo di Serra, anche Medda e Vigna dovevano esprimersi; purtroppo il terreno è un po' delicato, vi assicuro che è abbastanza difficile.

Tino. Ovviamente, una volta che tutti e tre gli autori dovessero dare il proprio assenso, il "musone" si presterebbe.

La nostra sensazione è che invece di Zagor vi piaccia molto usarlo. È una questione di gusti vostri oppure cosa?

Sergio. A dire la verità io farei solo un fumetto con Zagor come protagonista, nel senso che ci siano magari anche tutti gli altri, ma con Zagor come protagonista principale. La mia idea iniziale era quella, però è chiaro che adesso stiamo fantasticando.

Però a noi è sembrato comunque che nella percentuale delle apparizioni di queste 40 strisce Zagor sia stato abbastanza predominante.

Tino. C'è un motivo, perché noi avevamo iniziato in un certo modo. Le strisce sono state disegnate molto tempo prima della pubblicazione e i nostri primi personaggi sono stati Zagor e Cico, Martin Mystère e la sua *family*. Sono quelli che ci hanno approvato subito e quindi le prime strisce sicuramente sono state incentrate prevalentemente su di loro.

Ora avevamo una domanda specifica per Roberto: Zagor vecchio amore, ma realizzare la tua storia è stato un "parto". Chi ha tenuto più duro, tu o Moreno per fartela finire?

Roberto. Un parto sì e no, nel senso che quando ho iniziato a disegnarla me la sono presa molto tranquillamente perché non mi era stata data una scadenza. Considerando che lavoro già tutto il giorno qui in redazione, l'unico tempo disponibile che avevo era la sera, anzi per intenderci il dopo cena, perché nei *weekend* si riesce a fare poco con due bambini piccoli, perché io devo fare anche il papà, cosa che tra l'altro mi piace anche molto. Quindi tutte le volte che mi sono dedicato Zagor ho dovuto sacrificare almeno in parte la famiglia, il



che era inevitabile. Peraltro ero d'accordo con mia moglie, che aveva capito sin dall'inizio con chi si stava imbarcando. Conseguentemente, si è arresa abbastanza presto perché ha visto che la cosa sarebbe andata per le lunghe. Non prevedevamo che andasse così tanto per le lunghe, però ha inciso anche il fatto che durante la lavorazione abbia subito un po' di modifiche, nel senso che siamo partiti con l'idea di utilizzarla sul mensile, con uno o due o forse tre albi; Moreno mi diceva sempre che siccome stava venendo bene la potevamo allungare. Io gli rispondevo che questo avrebbe allungato anche i tempi, ma lui mi diceva sempre che, non avendo una scadenza, non c'era alcun problema. Lui sapeva benissimo cosa aspettarsi da me, ciò nonostante mi ha dato carta bianca e quindi la cosa è andata avanti per la bellezza di circa 11 anni!

Non ti sei mai scoraggiato nel frattempo?

Roberto. No, scoraggiato no, stancato magari sì, perché non riuscivo mai a vedere la fine. Ogni volta che si vedeva che non si sarebbe riusciti a rispettare una certa data che ci eravamo prefissi, magari Moreno aggiungeva qualche altra cosa proprio perché c'era tempo. A un certo punto era diventato un Maxi, perché altrimenti lui non avrebbe saputo come collocare quella storia, dati i programmi che aveva. Quindi in quel periodo si lavorava sull'idea del Maxi, anche in termini di lunghezza. Poi magari, arrivati a un certo punto, lui mi ha detto che, considerando che non sarei riuscito a finirlo entro la scadenza prevista per poterne fare un Maxi, allora magari si poteva di nuovo cambiare idea, pensando di farne uno Speciale e quindi a quel punto di accorciare le cose. È andata avanti così per parecchio tempo. Di anno in anno siamo andati avanti così per cui fino all'anno prima io non sapevo esattamente che forma di pubblicazione avrebbe avuto la mia storia. Poi, lavorando in maniera discontinua, quando ero stanco non riuscivo a lavorarci; ho lavorato spesso di notte, nell'oscurità delle tenebre, mentre tutti dormivano.

Però comunque disegnarvi un ambiente luminoso, dato che c'era la neve! (*Ilarità*)

Roberto. Sì, poi a un certo punto l'ambientazione l'ho maledetta, perché disegnare tutte quelle navi, tutte quelle vele, tutte quelle corde mi ha un po' stancato alla fine, però è uscita finalmente, e questo mi basta. Spero di non aver scontentato troppo i lettori, per questo Zagor infinito.

Come ti sei trovato a interpretare direttamente tu una sceneggiatura dall'inizio alla

fine e non a dover eseguire soltanto eventuali correzioni?



Roberto. L'inizio è stato un po' difficile perché c'era il timore di sbagliare il personaggio, di non caratterizzarlo come lo avevo in mente, come l'ho sempre vissuto, sulla base dei miei ricordi di bambino. Per me Zagor era Ferri, al massimo Donatelli, e nessun altro. Quindi i punti di riferimento grafici erano questi. Pertanto, guardando sempre alle espressioni grafiche di Ferri, non ero mai contento di quello che facevo, per cui il primo albo è il più sofferto, è anche quello che ho impiegato più tempo a fare, rifacendo un sacco di tavole, tantissime vignette...

L'hanno corretto anche i colleghi, oppure te lo sei corretto da solo?

Roberto. No, questo no perché non ce n'è stato bisogno! (*Ilarità*). Io mi sono dovuto un po' riabituarci, perché lavorando tutto il giorno sullo stile di altri disegnatori, cercando di imitarli il più possibile, si corre il rischio di spersonalizzarsi. Quindi ho dovuto un po' riprendere in mano me

stesso, all'inizio è stato difficile capire qual era il mio stile, in quanto in realtà era come se non ce l'avessi. Poi alla fine più o meno la mano viene fuori da sola, non è una cosa a cui devi pensare, fai come ti piace, basandoti sui riferimenti grafici che più ti sono vicini, in cui ti riconosci di più, quelli che maggiormente ti piacciono e vai avanti. Punti di riferimento ce ne sono tanti fra i disegnatori e gli illustratori, quindi con l'aiuto di fotografie, disegni e fantasia, alla fine il lavoro è venuto fuori. La documentazione non mi mancava, ne ho recuperata tanta, da varie fonti.

Oltre alla parte di interpretazione del disegno, quindi appunto il ritrovare quel che poteva essere il tuo stile, c'è anche una parte del disegnatore legata all'interpretazione, alla costruzione di una tavola in una sceneggiatura che è affidata a te e non è un lavoro in seconda battuta su una cosa già fatta. Questo ti ha creato qualche problema, oppure no?

Roberto. No, anzi è stata la parte più coinvolgente, più divertente, perché Moreno è abbastanza preciso nel suo sceneggiare, ma ciò nonostante mi ha lasciato sempre libero di interpretarla come meglio credevo, dandomi anche la libertà di cambiare qualcosa, se lo ritenevo opportuno. Poi, lavorando fianco a fianco, potevamo scambiarci un confronto in ogni momento. Sotto questo punto di vista devo dire che non ho avuto particolari problemi, anzi è dove mi sono sbizzarrito di più. In alcuni casi gli ho suggerito io qualcosa, la composizione della tavola però in realtà è anche abbastanza classica, non mi sono

inventato cose particolari.

Poi in effetti hai fatto lo Zagor più barbuto di sempre!

Roberto. Quello l'ho chiesto io per quanto riguardava il finale, perché mi sembrava logico che crescesse la barba sia a lui che a Cico, insieme a tutti gli altri, perché lì dov'erano era impensabile che potessero tagliarsela in qualche maniera. Io forse ho voluto accelerare un po' la crescita perché volevo vedere appunto come Zagor poteva stare con la barba; praticamente non lo si era mai visto e quindi dopo tutti questi anni mi sono fatto concedere questa libertà di rappresentare Zagor barbuto. Peraltro pare che sia anche abbastanza piaciuto.



13

A un'altra domanda che avevamo preparato sostanzialmente tu hai già risposto, in relazione a cosa pensi del tuo Zagor. E' frutto della tua conoscenza ormai delle caratteristiche di tutti i disegnatori o viene dalla tua passione per il personaggio?

Roberto. Onestamente a me piace com'è venuto fuori Zagor. Più verso il finale, lo sento di più, mentre invece - come dicevo - ho sofferto molto all'inizio temendo di sbagliare, temendo di non farlo come lo avevo in testa, perché poi nel tradurlo graficamente ti sembra di non beccarlo mai nel modo in cui vorresti. Quindi è stata una fatica, peraltro la stessa che noto in tutti gli altri disegnatori. Quando poi invece vedi che viene bene in maniera rapida è una soddisfazione molto grande, che magari poi sai solo tu.

Non si vede la sofferenza sulle tavole!



Roberto. Quello magari è meno visibile per il lettore, perché non sa la fatica che c'è stata nel realizzare quella vignetta, quell'inquadratura, quell'equilibrio che non si trova mai, per cui quando magicamente compare tu ti dici che finalmente ce l'hai fatta, nonostante siano magari le tre di notte!

Quando alla fine si è cominciato a individuare il momento della pubblicazione hai dovuto fare un piccolo *tour de force* e accelerare i tempi?

Roberto. Sì, ho accelerato un po'.

Però anche sull'onda dell'entusiasmo, a quel punto!

Roberto. Sì, confermo, confesso che non mi sembrava vero. Quando ho firmato l'ultima tavola mi sono detto che non ci potevo credere. Mia moglie a quel punto mi ha detto che la successiva, se l'avessi mai fatta, l'avrei dovuta cominciare a settembre, ed eravamo a febbraio. Il giorno dopo la consegna Moreno mi ha chiesto se avrei potuto realizzare un Color, e io ovviamente ho risposto di sì! La sera stessa ho parlato con mia moglie e lei ha minacciato il divorzio. (*Ilarità*)

La domanda successiva: onestamente, quanto dobbiamo aspettare per averne un'altra, visto che ci è piaciuta?

Roberto. Non posso che essere contento del fatto che vi sia piaciuta e rispondo: molto meno, ci sto già lavorando e vi assicuro che nel giro di due anni e mezzo uscirà.

Lo hai detto, ormai lo abbiamo registrato, ti sei impegnato! (*Ilarità*).

Vorremmo ora fare una domanda *spot* rivolta un po' a tutti quanti: qual è il progetto successivo? Per Roberto più o meno a livello personale potrebbe essere quello che ha appena detto, a meno che non ci sia qualcos'altro.

Roberto. No, per quanto mi riguarda a livello di disegno non c'è altro, anche perché questo mi assorbirà tutto il tempo libero, sempre notturno, di cui disporrò.

Sergio. Quello che a me piacerebbe veramente realizzare sarebbe aprire una sezione umoristica della Bonelli; quello è il mio sogno nel cassetto, su carta o su qualsiasi altro strumento. Ovviamente non è una cosa che si fa dall'oggi al domani, né nel giro di uno o due anni.

Rispetto ai tentativi che aveva fatto la Bonelli un po' di anni fa con quelle pubblicazioni umoristiche che erano state fatte...

Sergio. Erano anche quelle delle cose, se non proprio sperimentali, comunque di cui già si sapeva che non avrebbero avuto un seguito. Almeno, il sentore era quello, cioè che fosse un divertimento. Parlando invece di veri sogni nel cassetto. Io spero che si possa aprire una sezione umoristica fra qualche tempo. Andando nel concreto, spero che i *Bonelli Kids* diventino qualcosa di più che delle semplici strisce sul *web*, spero che ci sia un seguito e che sia importante.

Tino. Io, oltre a unirmi a Sergio per quanto riguarda il sogno nel cassetto di aprire una sezione umoristica, e sul fatto che i *Bonelli Kids* crescano come desideriamo, ho in ballo anche cose extra casa editrice, con un bestiario umoristico insieme a un altro collega che sta girando presso altri editori. Poi è da tanto tempo che devo terminare di scrivere il mio primo romanzo, mi mancano le ultime 10 pagine, ma sono inchiodato su altre questioni!

L'idea però è quella di riuscire finalmente quest'anno a chiudere anche questa cosa. Ovviamente è un romanzo bellissimo! (*Ilarità*)

Poi ovviamente qualcun altro lo dovrà sceneggiare e qualcun altro ancora lo dovrà disegnare! (*Ilarità*)

Gianmauro, da quanto dicevi prima ci vuoi far capire che uno dei responsabili del *merchandising* sei tu?

Gianmauro. No, diciamo che il settore del *marketing* viene ad attingere bellamente dal mio tempo. Il discorso è che io sviluppo le idee, qualcun altro ce le ha; ma io a volte le sviluppo di mio, nel senso che io per primo sono un collezionista, un amante del fumetto (senza mai esagerare troppo!), per cui mi piace anche realizzare delle cose che a me per primo piacerebbe trovare in edicola, avere in libreria, comprare e acquistare per me; quindi poi cerco magari di proporre, per cui poi alcune idee vengono approvate, alcune idee arrivano già buone, altre cose vengono riviste e magari vengono inserite in un contesto completamente diverso e si studia un po' come realizzarle, cosa che si fa per tutto quanto.

Per quanto riguarda i *gadget*, ci puoi dire qualcosa su cui sei intervenuto? Ad esempio, soprattutto per Zagor, il portachiavi, il *bloc-notes* o quant'altro?

Gianmauro. No, per quanto riguarda il portachiavi no, perché ho studiato solamente il *packaging* per le vendite. Sono intervenuto ad esempio sulla scatola della dinamite di Tex, dove si è studiato un po' come realizzarla.

E per quanto concerne il *bloc-notes* di Zagor che è stato allegato allo Speciale?

Gianmauro. No, non mi sembra. Però ci sono in programma due altre cose, che non vi posso dire, che usciranno prossimamente: una sicuramente a breve, e sarà una cosa diversa, comparirà negli albi di Tex; un'altra cosa ancora più grossa uscirà poi in occasione di Lucca Comics & Games, sempre su Tex anche in considerazione della celebrazione del 70° anniversario. Ovviamente il prossimo anno si punterà molto su di lui. Quello è abbastanza divertente, anche dal mio punto di vista che lo sto realizzando, ed è una cosa veramente grossa. Le proposte sono continuative, poi non tutte vengono sviluppate in breve tempo, però su alcune cose - come ad esempio questa di cui parlavo che uscirà a Lucca - ci si lavora a



lungo. Ad esempio, su quella ci stiamo da un anno. Di cose se ne continuano a fare, si tenta sempre, poi magari qualcuna viene lasciata in disparte, altre vengono portate avanti, ma la voglia è proprio quella di produrre in continuazione.

Ora si pensa di investire un po' di più in questo campo?

Gianmauro. Sì, oltre che l'idea di investire, si tratta anche di produrre qualcosa che magari non è stato ancora fatto, perché questo genere di pensiero di realizzare qualcosa nel *merchandising* su *Tex* o sugli altri personaggi qui dentro c'era già da tantissimi anni, solo che ovviamente Sergio Bonelli non aveva molto l'idea del *marketing*, aveva un'idea ben precisa di dove voleva arrivare e il *merchandising* non era proprio contemplato.

Per quanto riguarda Zagor, ti sei occupato di qualche cosa di preciso, a tua memoria?

Gianmauro. No, nello specifico non ancora, a parte il discorso dell'album delle figurine di *Zagor*, per il quale ho colorato la copertina e su cui poi ho un po' collaborato per studiare come muoversi all'interno per quanto riguardava la collocazione delle immagini. Per il resto non mi sono occupato di altro.

Sulla questione del *merchandising* avevamo fatto alcune domande a Michele Masiero il quale ci aveva già fornito delle risposte; non avevamo però fatto in tempo a fargli un'altra domanda, se puoi ti chiediamo di rispondere tu. Che tu sappia, per quanto riguarda queste produzioni, l'idea della casa editrice è quella di tenerle in catalogo in maniera costante oppure di rinnovarle ogni stagione, per cui poi un prodotto finisce e si realizza un'altra cosa?

Gianmauro. Questa è una bella domanda. Nella visione generale non saprei assolutamente cosa rispondere, perché questo è un discorso che riguarda la direzione e eventualmente il gruppo *marketing*. Io credo che, in base a quello che si continua a sviluppare, ci sia un incremento sempre maggiore...

Un incremento o un ricambio?

Gianmauro. Dipenderà un po' anche dalle vendite, forse, nel senso che, se il pubblico dimostra un buon consenso, penso che si proporrà qualcosa di nuovo costantemente. L'idea è quella di rinnovarsi, comunque di tentare strade nuove e di indagare tutto quello che non c'è ancora per proporlo, svilupparlo e andare avanti.

Quindi si tratta di esplorare un po' tutti i terreni?

Gianmauro. Se tutti, vedremo, in base un po' anche alla risposta del pubblico.

Infine, per quanto riguarda le colorazioni, Gianmauro, dato che te ne sei occupato in modo più costante volevamo chiederti, se in merito alle copertine di *Zagor* ci puoi

dire qualcosa di più.

Gianmauro. Le colorazioni di quelle copertine dal 2008 in poi, tutte quelle da realizzare in digitale, le ho fatte praticamente quasi tutte. Poi ho fatto anche la prima con il nuovo disegnatore, Alessandro Piccinelli. Per quanto riguarda il pregresso, a un certo punto ho cominciato ad avere un accumulo di lavoro tale che non mi era più possibile, e adesso me ne capita una ogni tanto. Però devo dire che mi piace molto farle, perché è anche divertente da questo punto di vista cambiare un po' lo stile, che prima era un po' più piatto, mentre adesso si possono mettere un po' più di particolari, curare tutto molto meglio.

Quindi c'è stata un'evoluzione?

Gianmauro. Sicuramente sì, dal punto di vista del trovare tutta una serie di accorgimenti grafici che andassero più dietro al progresso e svecchiassero un pochino tutta la scelta che era stata fatta prima, di colori molto piatti, che magari andavano bene in un momento in cui c'era una filosofia diversa. Poi, la conoscenza delle macchine e dei mezzi di cui si disponeva ha consentito di cominciare a fare qualche sfumatura e così via, però per un lungo periodo si era rimasti sempre a dei paletti ben precisi. Con l'avvento di Piccinelli si sono riconsiderate un pochino quelle che potevano essere le possibilità e allora si cerca di migliorare in questo senso, cioè si aggiungono delle cose che prima non si curavano.

Ci sarà un'evoluzione ulteriore?

Gianmauro. Più di tanto non credo, perché poi io, e anche gli altri che sono un po' più affiatati o anche addirittura sfegatati per quanto riguarda il discorso di *Zagor*, credo che oltre un certo livello non si possa andare, cioè luccichii e cose strane con tutto un po' più gommoso non credo avrebbe senso introdurli, a me almeno non farebbe piacere e credo neanche a loro. Pertanto ci si ferma lì che si fa sempre meglio, trovando magari soluzioni di colore piuttosto che un lavoro sui piani e altri accorgimenti, ma rimanendo sempre fedeli a quello che è il personaggio, che è tradizionalmente così e non avrebbe senso cambiarlo.

Bene, allora un saluto a tutti, Viva Zagor, e buon lavoro!

