

LA RIVISTA DIGITALE A FUMETTI E SUI FUMETTI

IN COLLABORAZIONE CON



SBAM! COMICS

INTERVISTE

Luca 'Cocco Bill' Salvagno
Athos 'Fra Tino' Careghi

EDICOLA

In Bonelli è tempo di crossover,
in Panini di "spillatini"

SBAM! LIBRI

Chi è Gomez?

INIZIATIVE

Amianto Comics

"IL TEATRO DI BURATTINI"

La parola a Moreno Burattini

DEDICATO A STAN LEE

Il nostro omaggio alla
leggenda del Sorridente

TUTTI I 'FIGLI' DI ZORRO

Gomez - Disegno di Fabio Folla

www.sbamcomics.it

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**
www.sbamcomics.it/



La vetrina degli **Sbam! Libri**
www.sbamcomics.it/sbamlibri

Gli **Sbam-social**



www.facebook.com/SbamComics/



www.facebook.com/groups/sbamcomics/



www.instagram.com/sbamcomics/



twitter.com/sbamcomics

nr. 43 - gennaio-febbraio 2019 • www.sbamcomics.it

Direttore editoriale
Antonio Marangi

Direttore responsabile
Marco De Rosa

In redazione
Roberto Orzetti

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)

Per info e pubblicità
info@sbamcomics.it

Sono con noi
Annalisa Bianchi, Renato Giovanelli,
Matteo Giuli, Domenico Marinelli,
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 43

8 Primo piano

Un autentico gigante dell'immaginario, l'**Uomo** il cui retaggio è destinato a influenzare la **cultura di massa** per i decenni (e i secoli) a venire. Per noi di *Sbam!*, cresciuti con le sue storie, **rendergli omaggio** è un dovere che va ben oltre l'ambito professionale. Speriamo, con questo umile contributo, di esserci riusciti. *Excelsior, grande Stan!*



26 In copertina

A proposito di supereroi, ne arriva uno anche per i nostri **Sbam! Libri**: la parola a **Fabio Folla**, creatore del primo supereroe senza maschera e senza costume. Anzi, no, senza volto del tutto! Ma attenzione: anche **Gomez** è un "figlio" di **Zorro**, come tanti altri giustizieri solitari: ne rivisiteremo alcuni con voi.



74 Maestri del Fumetto umoristico

Continua la nostra serie di incontri con vari **grandi maestri del Fumetto umoristico**: questa volta è il turno di **Luca Salvagno**, colui che prosegue l'opera di un certo **Jacovitti**, e di **Athos**, creatore delle avventure senza parole del tenero **Fra Tino**.



84 Novità in edicola

Nell'ultimo periodo, i due principali editori di fumetti in Italia hanno lanciato particolari novità in edicola: **casa Bonelli** è in un momento molto intenso nel campo dei **crossover**, mentre **Panini** ha lanciato gli "spillatini" all'americana. Il nostro punto di vista su queste iniziative.

QUA e LÀ Reviews e altro

Sbam-carrellata di **novità** in libreria, edicola e fumetteria, con le nostre **recensioni**. Incontriamo lo staff di **Amianto Comics**, realtà giovane e dinamica dell'editoria a fumetti. **Wow Spazio Fumetto** e **Star Comics** propongono una mostra di originali del maestro giapponese **Junji Ito**. Nel suo *Teatro*, **Moreno Burattini** ci parla di eroi e supereroi. Inoltre: alcune pagine-assaggio dai nostri **Sbam! Libri** e le **News-Flash** dai vari editori.

QUA e LÀ I fumetti di Sbam!

- 24 **Sbam! Libri:** *Ghigo lo Sfigo*
- 52 **Sbam! Libri:** *A chi piace il Pappatacio?*
- 62 **Sbam! Libri:** *Gatto Pepè*
- 70 **Sbam! Libri:** *i Chinson*
- 78 *Federica*
- 98 **Sbam! Libri:** *Spugna*, di Carlo Peroni
- 106 *PV dixit*
- 114 Ugo D'Orazio: *Zio Dragoou*
- 119 Mr. Khaos e Zillo: *Alieny - L'alieno col borsello*
- 123 Alessandro Croce-Pio Siliberti: *Unico indizio: la luna piena*
- 128 Marcello Bondi-Stefano Guerrasio: *Caduto sulla terra*
- 124 Ale & Mathew: *Junkie Funkiss*
- 148 *Kugio & Gina*



SBAM!

LIBRI

IL GRANDE FUMETTO UMORISTICO SELEZIONATO PER VOI DA SBAM!



Opono Hai paura della tua ombra?

Le strisce nero-umoristiche
di Ilaria 'Zim' Facchi

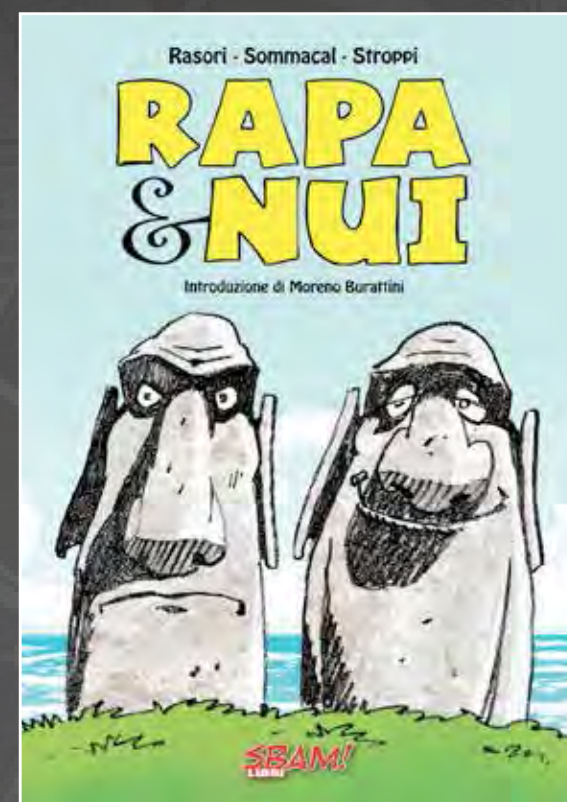
64 pp a colori - € 9,90
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-00-3



Un'estate in montagna

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

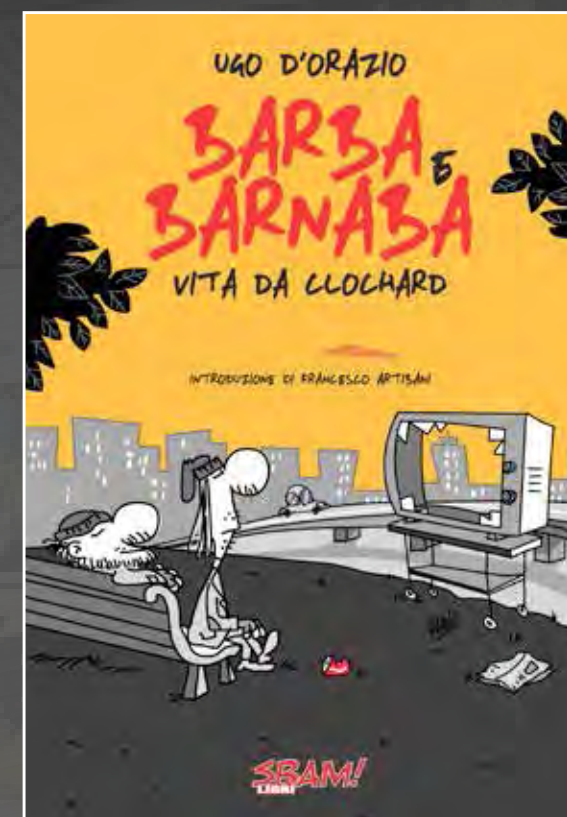
56 pp a colori - € 9,90
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-02-7



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 - € 9,50
Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-01-0



Barba & Barnaba Vita da clochard

Il mondo di oggi secondo la filosofia dei
due "invisibili" di Ugo D'Orazio

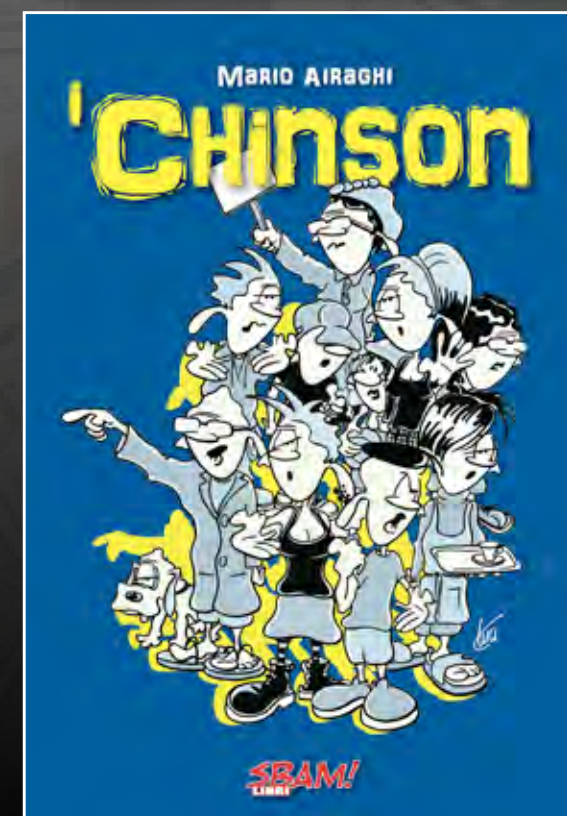
64 pp in b/n - € 8,90 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-03-4



A chi piace il Pappatacio?

Beccaglia e Balestri vi spiegano che cos'è davvero
un pappatacio (anche nella sua vita VM18!)

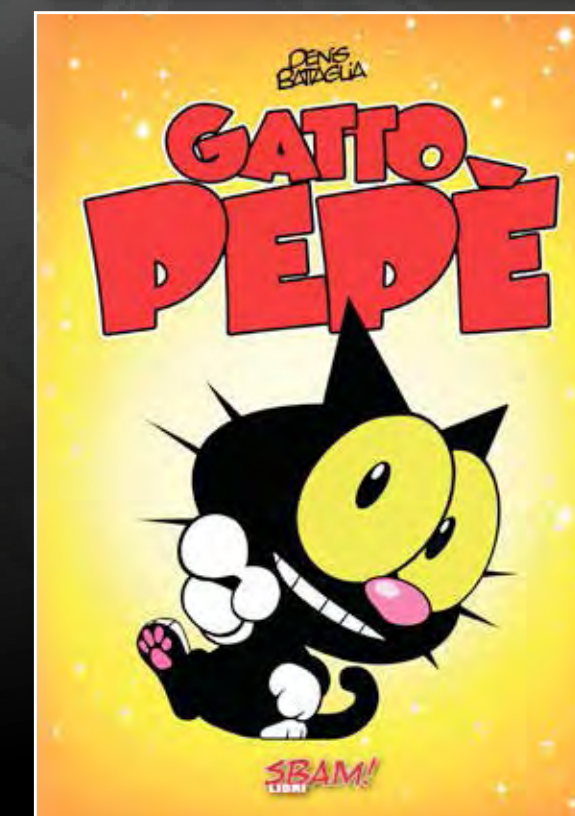
64 pp b/n e colore - € 9,50 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-04-1



I Chinson

La satira sociale di Mario Airaghi
vista attraverso gli occhi del suo variegato
gruppo di personaggi

64 pp a colori - € 9,90 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-08-9



Gatto Pepè

La vita con un gatto non è come si vede nelle
pubblicità. Soprattutto se si tratta di Pepè...
Le strip umoristiche di Denis Battaglia

64 pp a colori - € 9,90 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-07-2



**RICHIEDETE GLI SBAM! LIBRI
NELLE VOSTRE LIBRERIE
E FUMETTERIE PREFERITE**

www.sbamecomics.it/sbamlibri

Carlo Peroni: Spugna

Le avventure della più celebre eroina di **Carlo Peroni**, uno dei massimi artisti del Fumetto umoristico italiano di sempre!

176 pp in b/n - € 18,00 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-05-8



A PAGINA
98
UN'AVVENTURA
DI SPUGNA



Viviane l'infermiera

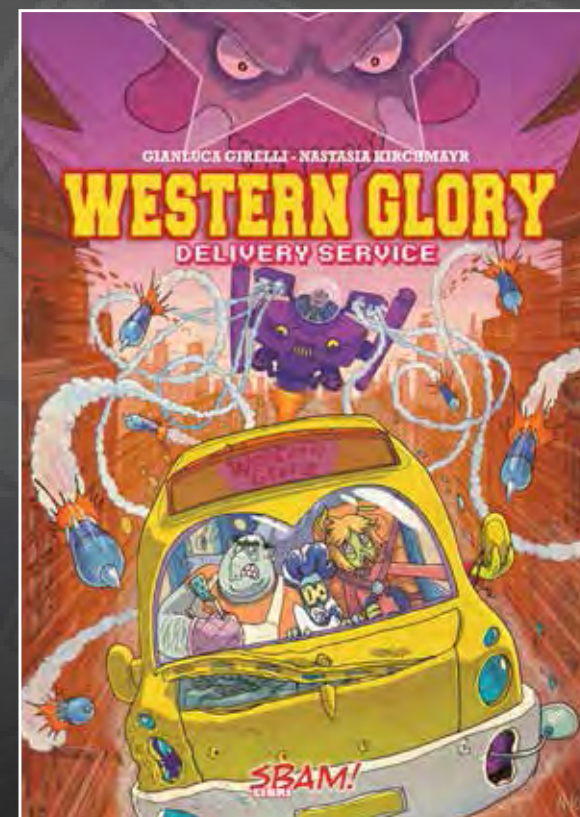
La amano proprio tutti: **Viviane l'infermiera** è tanto candida, generosa e ingenua quanto bellissima... La grande commedia sexy rivisitata da **Pieri & Cryx**

64 pp in b/n - € 9,50 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-09-6

Ghigo lo Sfigo

Può essere uno studente, uno scrittore, un marito, un giovane allupato... Ma **Ghigo** è comunque un imbranato totale! Le grandiose strisce di **Laura Stroppi**

64 pp in b/n - € 9,50 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-06-5



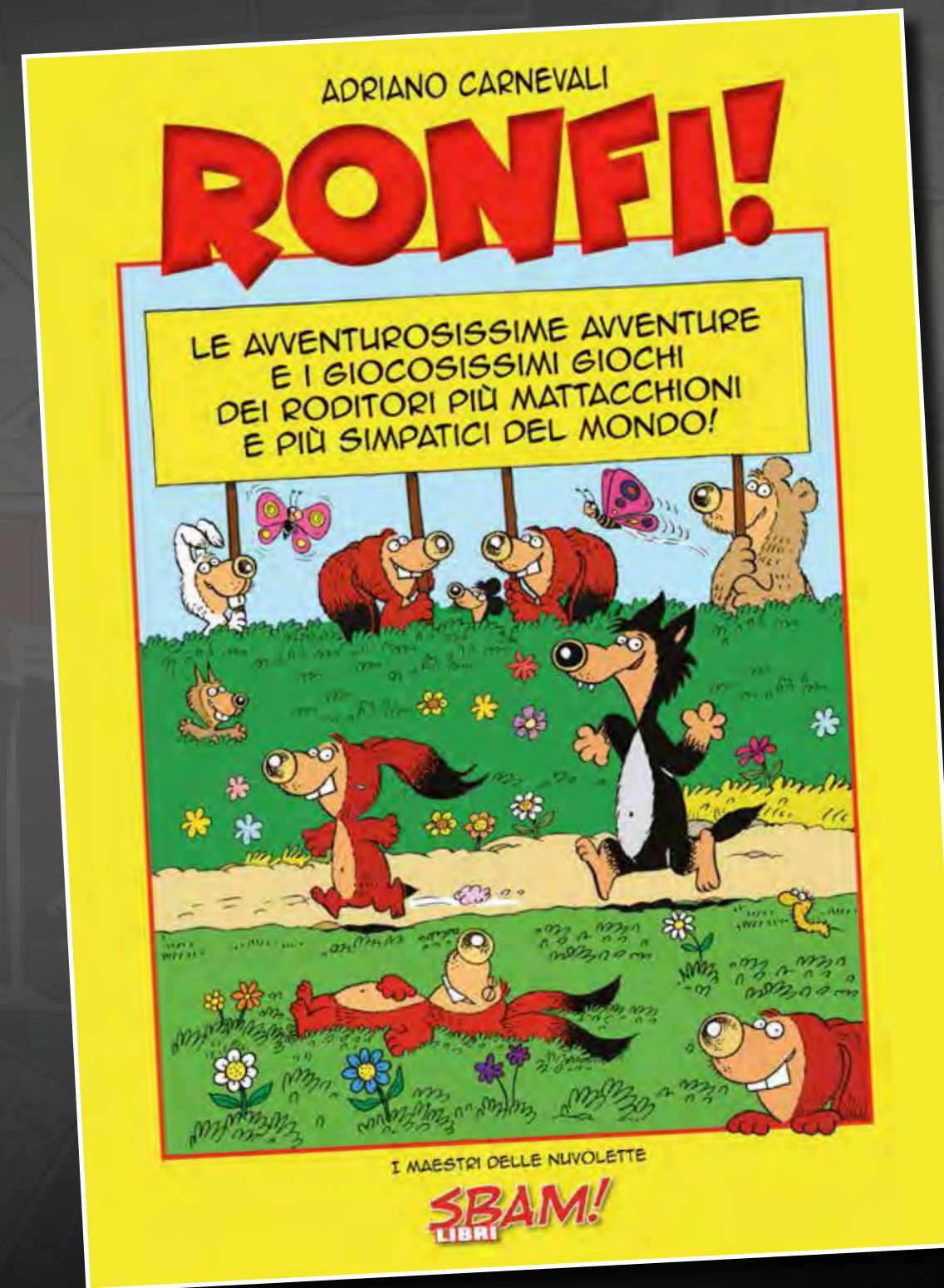
Western Glory - Delivery Service

La graphic novel grottesca di **Gianluca Girelli** e **Nastasia Kirchmayr**: 9 capitoli di comicità surreale, dal retrogusto un po' amaro, ma davvero divertenti.

192 pp in b/n - € 15,00 - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-10-2

SBAM!

LIBRI



RONFI!

Vivono in un bosco immaginario, passano le loro giornate cercando di evitare il lupo (cattivo solo per modo di dire) che vuole papparseli, sono ghiottissimi di legno dolce, giocano e fanno giocare i loro piccoli lettori, chiacchierano (anche troppo) e – naturalmente – ronfano. Con questo libro potrete conoscere a fondo gli spettacolari personaggi di **Adriano Carnevali**, tra avventure a fumetti, giochi, indovinelli e pagine da colorare.

96 pp a colori
Brossura con alette - € 15,00
ISBN 978-88-85709-11-9



**RICHIEDETE GLI SBAM! LIBRI
NELLE VOSTRE LIBRERIE
E FUMETTERIE PREFERITE**

www.sbamecomics.it/sbamlibri

PRIMO PIANO

OMAGGIO A

Stan Lee

DA UN PAIO DI MESI A QUESTA PARTE, IL MONDO DEL FUMETTO È PIÙ POVERO. ANZI, A ESSERE PIÙ POVERO È IL MONDO TUTTO, COMPRESI QUELLI CHE CON I FUMETTI NON HANNO PARTICOLARE CONFIDENZA. PERCHÉ STAN LEE, IL CREATORE DI QUELLO STUPEFACENTE OLIMPO CONTEMPORANEO CHE È IL MARVEL UNIVERSE, È STATO UN AUTENTICO GIGANTE DELL'IMMAGINARIO, IL CUI RETAGGIO È DESTINATO A INFLUENZARE LA CULTURA DI MASSA PER I DECENNI (E I SECOLI) A VENIRE. PER NOI DI SBAM!, CRESCIUTI CON LE SUE STORIE, RENDERGLI OMAGGIO È UN DOVERE CHE VA BEN OLTRE L'AMBITO PROFESSIONALE. SPERIAMO, CON QUESTO UMILE CONTRIBUTO, DI ESSERCI RIUSCITI. EXCELSIOR!

SFARZOSAMENTE SCRITTO DA
MARCO DE ROSA
INCREDIBILMENTE ORGANIZZATO DA
ADM STUDIO

**NON VI RESTA
CHE VOLTARE PAGINA!**

OMAGGIO A

Stan Lee

UNA VITA DI MERAVIGLIE

I 12 novembre scorso, alla rispettabilissima età di **95** primavere, **Stan Lee** è passato a miglior vita. E questo lo sanno tutti. Ma proprio tutti-tutti. Non solo i fumettofili incalliti, i *Marvel zombies*, quelli venuti su a pane e supereroi o, semplicemente, coloro che almeno una volta hanno avuto modo di prendere in mano un albo dell'Uomo Ragno o degli X-Men. No, il luttuoso evento è stato appreso in tempo reale da chiunque quel giorno, o nei giorni immediatamente successivi, abbia sfogliato un giornale, sbirciato un tg o cliccato su un sito d'informazione, dato che non esiste media al mondo che non abbia dedicato alla dipartita del **"Sorridente"** lo spazio di assoluto rilievo che spetta alle notizie più importanti.

E tutto ciò perché, nel momento in cui quel fantastico vegliardo ha chiuso gli occhi per l'ultima volta, ad andarsene non è stato solamente il geniale e prolificissimo fumettista, l'editore lungimirante o l'infaticabile promoter dei personaggi a cui aveva dato vita, oltre che di se stesso e del proprio mito. **Stan Lee, infatti, è stato (ed è) molto di più.** È stato (ed è) uno dei pilastri portanti su cui si regge l'immensa struttura dell'immaginario contemporaneo, il padre del più vasto affresco narrativo della storia (il **Marvel Universe**), un Omero pop il cui lascito si traduce oggi in un mastodontico agglomerato che tra fumetti, cinema, serie tv, videogames, parchi di divertimento, applicazioni, giocattoli

e merchandising colonizza praticamente ogni anfratto della scena dell'entertainment, contribuendo in misura significativa a plasmare la cultura di massa e, quindi, le nostre stesse esistenze. Insomma Stan, all'anagrafe **Stanley Martin Lieber**, tutto sommato aveva visto giusto allorché, appena quindicenne, approfittò della scala dimenticata da un imbianchino nel corridoio della scuola per arrampicarsi e scrivere sul soffitto *«Stanley is God»*,



♦ Un giovanissimo Stan negli anni Trenta del Novecento



♦ La celeberrima foto della visita di Stan Lee a Lucca Comics 1974, ospite dello stand di Editoriale Corno, lo storico editore italiano della Marvel negli anni Settanta.

Stanley è Dio. Una frase retorica, egocentrica e fin troppo spocchiosa? Certo, ma a pensarci bene anche **clamorosamente profetica.**

Da Stanley a Stan

Eppure all'epoca non è una vita facile, quella del primogenito dei coniugi **Jacob** e **Celia**, immigrati rumeni ed ebrei, nato il 28 dicembre 1922 nel quartiere degradato a cavallo tra la Novantottesima e West End Avenue, a **New York.**

La **Grande Depressione** ha lasciato i genitori senza lavoro, la tensione in casa è palpabile e in più c'è anche un fratellino a cui badare, **Larry**, di nove anni più piccolo. L'unica possibile evasione dalle miserie quotidiane è costituita dai film con **Errol Flynn**, dalla radio e dai romanzi d'avventura che spesso la madre gli chiede di leggere per lei ad alta voce, offrendogli così l'occasione di prodursi in pirotecniche messinscene tra le pareti domestiche. Scrivere gli piace, ma ancora di più gli piace recitare ed essere al centro dell'attenzione, mentre non si hanno notizie di un particolare trasporto del giovanissimo Stanley verso i fumetti. I problemi economici, però, non danno tregua alla famiglia, costringendo il ra-

gazzo a impegnarsi in ogni sorta di lavoretto part-time già durante gli anni del liceo. Finché, una volta diplomato, non si presenta quella che sul momento gli appare semplicemente l'occasione per garantirsi una busta paga regolare di 8 dollari a settimana, mentre invece si rivelerà la svolta destinata a segnare non solo la sua esistenza ma la storia stessa del Fumetto e del costume, regalandogli fama planetaria e sempiterna: un suo zio, **Robbie Solomon**, gli offre di andare a lavorare con lui alla **Timely Publications** (la futura Marvel), approfittando del fatto che anche l'editore, il vulcanico **Martin Goodman**, è loro parente.

Siamo nell'autunno 1939: la Timely pubblica una quantità di comic books dei generi più vari, ai quali di lì a poco si aggiungerà **Captain America**, fenomeno di mercato che durante gli anni della guerra arriverà a vendere un milione di copie a numero. I suoi autori, **Joe Simon** e **Jack Kirby**, sono rispettivamente il direttore editoriale e l'art director della casa editrice: proprio a loro Stanley viene affiancato in veste di assistente/apprendista/factotum, con una varietà di mansioni che spaziano da riempire i calamai a procurare i panini per la pau-

OMAGGIO A *Stan Lee*

sa pranzo, fino a cancellare i segni di matita dalle tavole appena inchiostrate. E, dopo un po', a **scrivere qualche breve testo** tappabuchi che aiuti Simon a star dietro al sempre più asfissiante ritmo delle scadenze. Il primo di questi vede la luce su ***Captain America Comics*** nr. 3, del maggio 1941: è un raccontino in prosa di due pagine intitolato ***Capitan America sventa la vendetta del traditore*** e segna il debutto ufficiale nel mondo dell'editoria non solo dell'imberbe autore, ma anche dello pseudonimo che ne accompagnerà la leggenda. Il ragazzo si firma infatti **Stan Lee**, preferendo conservare il vero nome per una prossima carriera nel campo della letteratura "seria", lontana dai comics, e per il *Grande Romanzo Americano* che, non ha dubbi, è destinato presto o tardi a scrivere. E lo scriverà, eccome: però, contrariamente alle sue previsioni di allora, sarà zeppo di disegni coloratissimi, di raggi cosmici, ragazzi con poteri di ragno, dei e mutanti, mostri verdi e acrobati ciechi, scudi, martelli e di mille umanissimi supereroi, in cui chiunque potrà riconoscersi. Sarà il *grande romanzo* della Marvel. Ma prima che ciò accada, sotto i ponti dovrà passare ancora molta acqua, anni di illusioni e disillusioni, insieme a parecchie migliaia di pagine di fumetti.

Gli anni della Timely, una storia in chiaroscuro

In quasi tutte le biografie di Stan Lee, il ventennio che precede la *Marvel Revolution* viene trattato frettolosamente e per sommi capi. E se questo da un lato è comprensibile, dato che la sua scalata all'Olimpo degli immortali inizia solo con il seminale *Fantastic Four* nr. 1 del 1961, è altrettanto vero che proprio in quel periodo di lavoro frenetico, non sempre professionalmente appagante e di qualità perlomeno ondivaga, vengono gettate le basi per tutto ciò che accadrà dopo. Tanto per cominciare, alla fine del 1941 Simon e Kirby lasciano la Timely sbattendo la porta e Goodman, uno al quale di certo non manca il piglio del decisionista, promuove su due piedi il giovanissimo parente a **responsabile** dell'intero settore fumetti della casa editrice. Ed è così che, all'età in cui non può ancora bere alcolici o guidare l'automobile, Stan si ritrova editor-in-chief: carica che – se si esclude il periodo dal novembre 1942 al settembre 1945, che lo vede arruolato nel genio militare – ricoprirà per i successivi tre decenni. Lavora duro, anzi durissimo: «*Ero il responsabile di tutti i racconti*», ricorderà anni dopo, «*sia che li scrivessi di mio pugno sia che li comprassi da altri. Essere il caporedattore voleva poi dire anche essere il di-*

rettore artistico, perché non puoi editare le storie senza assicurarti che anche il materiale grafico sia fatto bene, in modo da valorizzare il racconto...». Produce una quantità impressionante di materiale, ossessionato dal rispetto delle scadenze, e spazia senza soluzione di continuità dai supereroi al crime/horror, dalla fantascienza pura al western, fino alle atmosfere romantiche. Si tratta di storie quasi mai indimenticabili, certo, ma nelle quali poco a poco si struttura lo stile destinato a diventare il suo marchio di fabbrica: trame ricche di colpi di scena, dialoghi brillanti ed enfatici e la tendenza a creare un canale di comunicazione diretto con i lettori, che rende immediatamente più coinvolgente qualsiasi narrazione. Chissà come, trova poi anche il tempo di innamorarsi e sposarsi con **Joan Boocock**, modella inglese dai capelli rosso fuoco incontrata a una festa nell'autunno 1947, che rimane affascinata da questo giovane scrittore capace di dichiararsi davanti a un hamburger da *Prexy's* recitando una poesia di Omar Khayyam.

E intanto, mentre continua a sfornare un albo dopo l'altro, Lee in pochi anni vede il fumetto passare dall'essere una delle colonne portanti della cultura americana, con oltre 50 milioni di copie vendute ogni mese, a nemico del buongusto e oggetto di una vera e propria **caccia alle streghe** culminata nella campagna di criminalizzazione promossa dallo psicologo **Fredric Wertham**, secondo il quale i comics sono colpevoli di corrompere i sani valori morali della gioventù a stelle e strisce, e nell'emanazione del (tristemente) noto **Comics Code**, rigido codice di autocensura che per quasi un ventennio limiterà l'autonomia e la creatività degli autori. La vera mazzata arriva però nel 1957 allorché, in seguito a una serie di scelte sbagliate e al fallimento del distributore American News Company al quale si era affidato da pochi mesi, Goodman è costretto a sottoscrivere un accordo con la Independent News, che già gestisce le pubblicazioni della rivale **National/DC Comics**. Accordo che prevede il vincolo di limitare a otto il numero delle uscite mensili. La produzione si riduce così al minimo, quasi tutti i



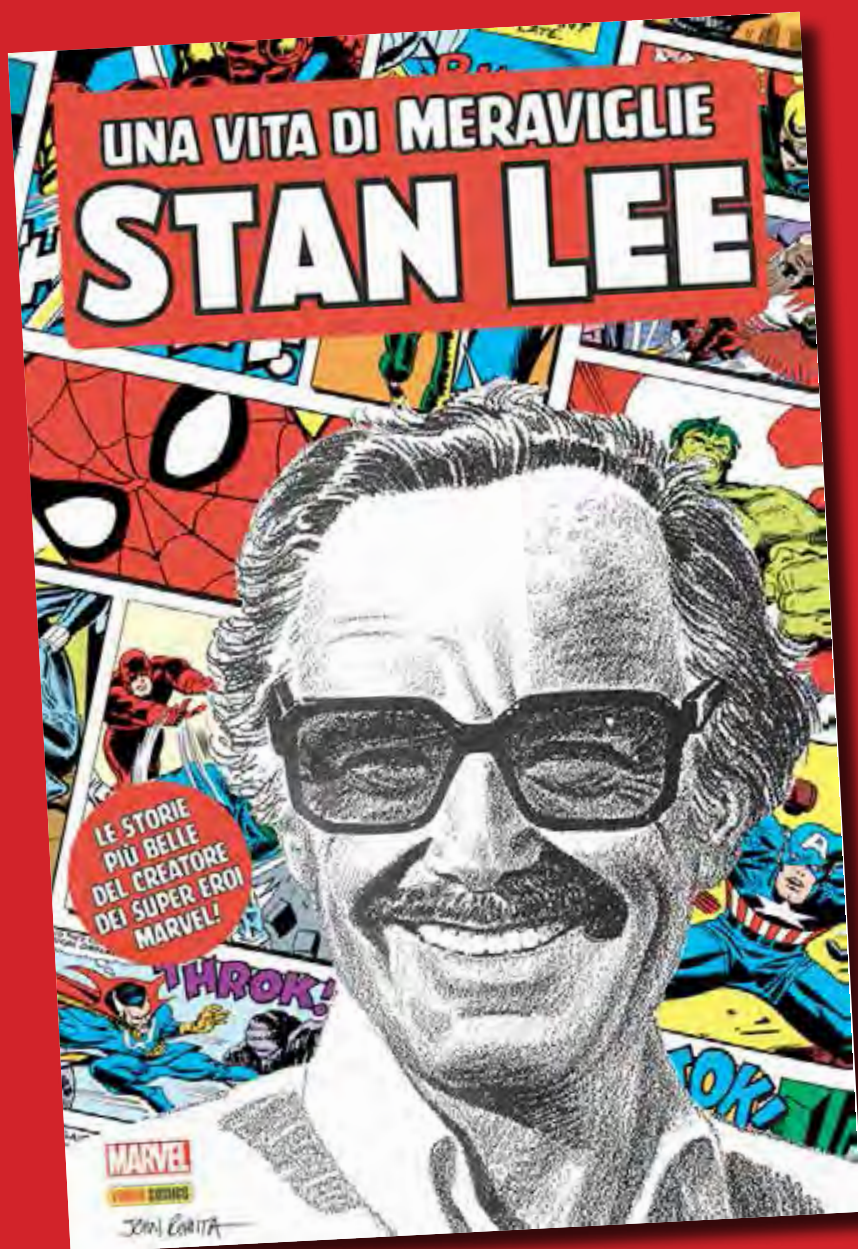
collaboratori vengono licenziati e Lee si ritrova relegato in un minuscolo ufficio, assistito solo da una segretaria. Il morale è sotto i tacchi, la tentazione di cambiare aria è forte: ma, intanto, per tirare avanti con l'ordinaria amministrazione assembla un gruppo di lavoro ristretto basato su disegnatori come **Jack Kirby** (appena rientrato alla corte di Goodman), **Steve Ditko** e **Don Heck**. In quei giorni di pessimismo gli viene difficile immaginarlo, ma tra non molto sarà proprio con loro che darà il via a una nuova era del fumetto americano e mondiale. Un'era di **Meraviglie**.

1961, la rivoluzione che cambiò i comics

Secondo la leggenda, tutto inizia con una partita a golf. Quella tra Goodman e due pezzi grossi della concorrenza come **Jack Liebowitz** e **Irwin Donenfeld**, rispettivamente editore e vicepresidente esecutivo della National/DC, nel corso della quale il pirotecnico Martin (che ha da poco cambiato nome



◆ Capitan America sventa la vendetta del traditore è il primo racconto scritto da Stan Lee per la futura Marvel (1941).



Le grandi storie

Panini Comics ha piazzato sugli scaffali **Stan Lee, una vita di meraviglie**, (176 pp. a colori, 9,90 euro), un volume raccolto di grande storie del Sorridente: «Nel giro di appena quattro anni, dal 1961 al 1965», spiega la sinossi, «Stan Lee ha reso la Marvel una delle più importanti case editrici di tutti i tempi, co-creando personaggi che ancora oggi sono icone pop di primissimo piano. Dai Fantastici Quattro a Spider-Man, dagli Avengers agli X-Men, da Thor a Daredevil, innumerevoli sono gli eroi nati dalla sua creatività.

Questo volume raccoglie tutte le prime storie degli eroi scritte dal Maestro dei comics: *Fantastic Four* (1961) 1, *Amazing Fantasy* (1962) 15 (Spider-Man), *X-Men* (1963) 1, *Avengers* (1963) 4, *Fantastic Four* (1961) Annual 6, *Amazing Spider-Man* (1963) Annual #5, *Daredevil* (1964) 47».

Se non le avete mai lette, ecco la possibilità di colmare questa grave lacuna.

OMAGGIO A

Stan Lee

alla sua azienda, ribattezzandola **Marvel**) riesce a carpire informazioni sui lusinghieri dati di vendita di una nuova testata, **Justice League of America**. In base a una versione più accreditata, in quell'occasione il compagno di gioco (e quindi la fonte delle informazioni) sarebbe invece uno dei capi del distributore Independent News, che all'epoca come abbiamo visto gestisce entrambi gli editori.

Sia come sia, Goodman fiuta il trend e ci si getta a pesce. Convoca Lee e gli commissiona al volo la creazione di un supergruppo in grado di replicare – e magari migliorare – l'exploit commerciale del team di Superman & C.

Stan, in verità, non è entusiasta dell'incarico. La prospettiva di scrivere l'ennesima storia di poco conto, di cui nessuno si sarebbe ricordato, lo frustra. E l'idea di lasciare la Marvel, e i comics, per dedicarsi ad altro continua a frullargli in testa. È la moglie Joan a smuoverlo, con il consiglio giusto: «Se ha deciso di andartene comunque, perché non scrivere un

fumetto come lo vorresti tu, come avresti sempre desiderato scriverlo? Il peggio che ti può accadere è essere licenziato, ma tanto te ne andresti in ogni caso». Ecco la chiave, dunque: seguire la direttiva di Goodman, ma fino a un certo punto. Creare un gruppo originale di supereroi, frutto esclusivo della sua fantasia e non basato sul riciclo – pratica tipica dell'editore – delle pubblicazioni della DC o di altri marchi. «Era l'occasione per fare tutto come sarebbe piaciuto a me», racconterà in un'intervista, «per usare dei personaggi che si comportassero come persone normali, cercare di essere più inventivo, terminare con il lieto fine solo alcune delle storie, creare archi narrativi più ampi e ambientarli nel mondo reale. Mi dimenticai dell'editore, mi ero messo in gioco e volevo divertirmi».

Lee si mette quindi al lavoro gomito a gomito con Jack Kirby, che non solo è la sua matita di riferimento e il più affidabile tra i disegnatori a libro paga, ma può vantare anche una solida esperienza come



◆ Stan Lee al lavoro con John Romita.

sceneggiatore e creatore di storie tutte sue (avete letto il nostro approfondimento sulla sua carriera su *Sbam! Comics* nr. 35, vero?). Il risultato di tale collaborazione è **Fantastic Four nr. 1**, che approda sugli scaffali americani l'8 agosto 1961 (la data di copertina, novembre, è spostata avanti di tre mesi per ragioni distributive, come si usava allora) e rovescia come un calzino il **paradigma del supereroe** conosciuto fino a quel momento, riscrivendo di fatto la grammatica del genere secondo canoni che nessun autore da lì in poi potrà ignorare.

La storia è talmente nota che appare superfluo riassumerla in questa sede. Basti dire che i **Fantastici Quattro** devono i loro poteri all'accidentale esposizione a non meglio definiti raggi cosmici durante un viaggio sperimentale verso la Luna. A prima vista, nulla di eccessivamente originale. Quello che segna una radicale cesura generazionale e culturale rispetto agli altri comic books dello stesso periodo è però il fatto che, per la prima volta, «i protagonisti di carta soffrivano, amavano, odiavano e gioivano come esseri umani, pur possedendo poteri soprannaturali. Erano anzi proprio questi poteri, amati e odiati, la fonte maggiore del pathos che circondava le quattro star dell'albo. I personaggi vivevano come gruppo e come individualità mentre la loro psicologia veniva fortemente caratterizzata, episodio dopo episodio, come mai era stato





fatto prima» (Giuseppe Guidi e Riccardo Vinci, 30 anni di Marvel, 1991).

In quel fatidico giorno di agosto debuttano quindi i «**supereroi con superproblemi**», fortunatissima formula con la quale Lee avrebbe riassunto il senso di una svolta epocale: «*Realismo! Ehi, so che realismo suona stupido parlando di personaggi in costume che possono allungarsi come elastici, andare in fiamme, diventare invisibili o fare a pezzi una Toyota con una mano sola. Ma io sto restando nel mio campo! Bisogna vederla in questo modo: c'erano molti, molti supereroi che saltellavano giocondi nei loro mutandoni colorati prima che i Fantastici Quattro entrassero in scena. Ma di fatto nessuno di loro aveva problemi personali, nessuno doveva preoccuparsi di guadagnarsi da vivere, nessuno discuteva mai o perdeva la calma con altri supereroi. Questo prima dell'arrivo del nostro affascinante quartetto. Certo, i nostri eroi avevano dei*

fantastici poteri e combattevano i tipi più strani e stravaganti, ma noi provavamo a farglielo fare realisticamente!».

In una manciata di pagine memorabili, l'albo sgretola convenzioni radicate da decenni. I Fantastici Quattro sono **una famiglia**, peraltro sufficientemente disfunzionale, che resta unita nonostante le tensioni interne (il senso di colpa di **Reed Richards** per aver causato l'incidente che ha trasformato l'amico **Ben Grimm** in un mostro, la situazione tragica dello stesso Ben, l'irrequietezza giovanile di **Johnny Storm**). All'inizio non hanno costumi e quando iniziano a indossarli non si nascondono con delle maschere, la loro identità è conosciuta, sono eroi reali, vivono a New York e hanno una forte connessione con il tessuto cittadino.

«*Quello che mi piaceva era il fatto che Stan trattava i Fantastici Quattro come persone*», ha ricordato **Chris Claremont**. «*Facevano cose da supereroi, certo, ma per me non erano Mr. Fantastic, la Ragazza Invisibile, la Cosa e la Torcia Umana. Erano Reed, Sue, Ben e Johnny. Erano persone, avevano desideri, ambizioni, paure*».

Le **fondamenta dell'Universo Marvel** sono gettate. Negli anni seguenti, Lee le espande a dismisura lanciando una serie di personaggi destinati a illuminare permanentemente il firmamento dei comics, che condividono tutti il medesimo spazio narrativo, si incontrano e interagiscono secondo una continuità coerente e via via sempre più strutturata. Tra il 1962 e il 1965, in rapida successione, vedono la luce **Ant-Man**, **Hulk**, **Iron Man**, il **Dottor Strange**, **Thor**, **Devil**, i **Vendicatori** e gli **X-Men**, mentre vengono ripescati dal dimenticatoio campioni della **Golden Age** come **Sub-Mariner** e, soprattutto, **Capitan America**.

Un variopinto pantheon di eroi tormentati da problemi personali enormi, con le medesime esigenze dell'uomo della strada, le cui storie riflettono come mai prima lo spirito dei tempi (la corsa allo spazio, l'incubo nucleare, la Guerra fredda...) e in mezzo ai quali spicca fin da subito la stella di **Spider-Man**: è lui, probabilmente, il personaggio che meglio di ogni altro incarna la rivoluzionaria ispirazione di

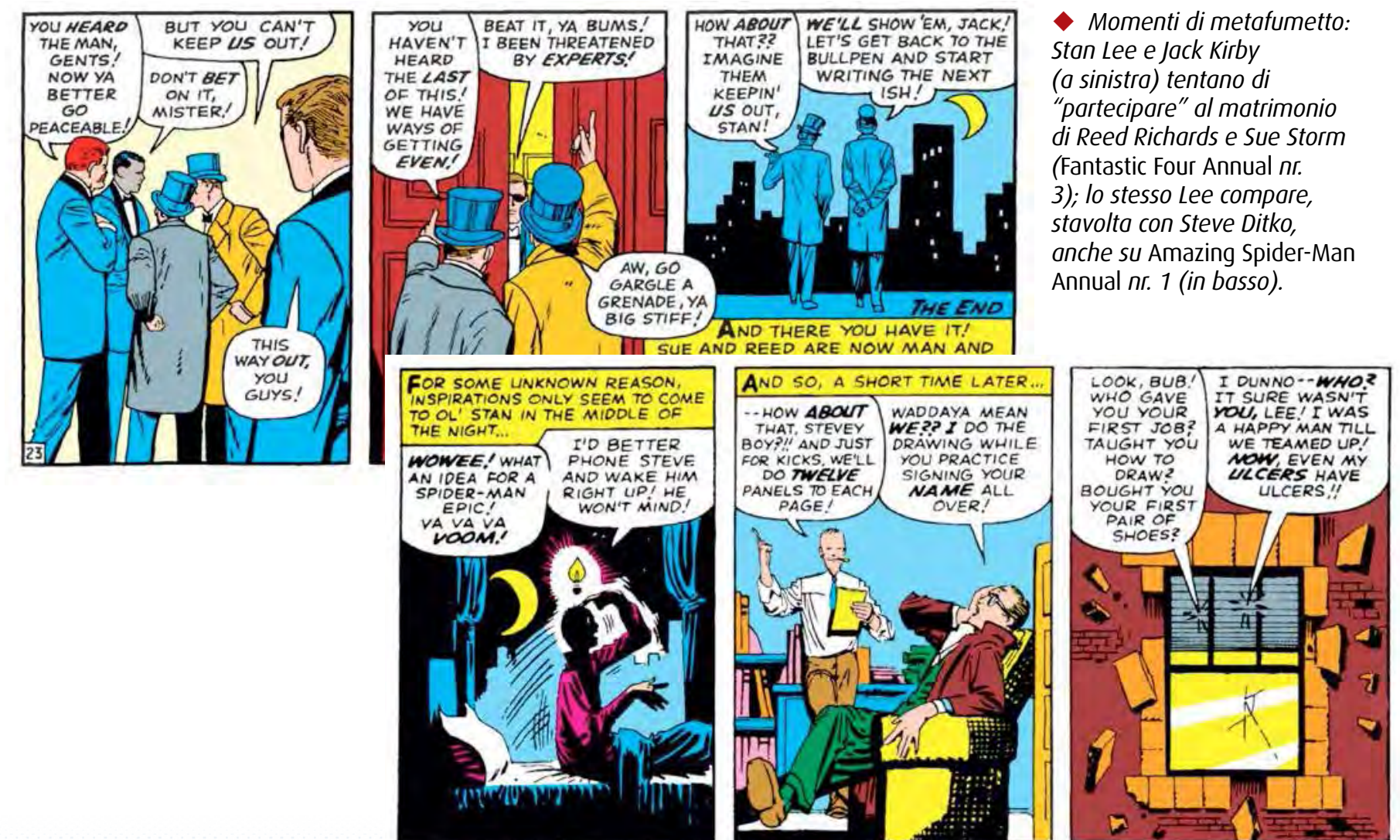
Stan, che lo modella insieme a **Steve Ditko** (dopo aver scartato una prima versione di Kirby, giudicata «troppo massiccia») e lo porta al debutto sul nr. 15 della testata antologica **Amazing Fantasy**, vincendo anche le resistenze di un Goodman poco convinto dell'opportunità di investire su un uomo insetto. Quella di **Peter Parker**, adolescente sfigatissimo al quale vanno tutte storte, e al quale la trasformazione in eroe non migliora la vita ma anzi la peggiora, è una delle storie di origini più azzeccate di tutti i tempi, baciata da un'iconica frase-manifesto come «**Da grandi poteri derivano grandi responsabilità**» e, dettaglio tutt'altro che trascurabile, rappresenta la prima volta in cui a un ragazzino viene concesso un ruolo di spessore che non sia quello di spalla dell'eroe principale. In precedenza, se eri un teenager dei fumetti il massimo che potevi aspettarti era indossare la buffa tutina di **Robin**. Dopo l'incontro tra il ragno radioattivo e quell'occhialuto liceale del Queens, non sarà più così. Grazie anche per questo, Stan.

Il Metodo Marvel

Già, grazie Stan. E Steve (Ditko)? E, soprattutto, Jack (Kirby)? Fino a che punto è lecito riconoscere a Lee la paternità praticamente esclusiva del Marvel Universe, relegando di conseguenza in secondo piano i meriti non solo artistici, ma creativi e di storytelling a tutto tondo, dei disegnatori che lo hanno affiancato in questa irripetibile avventura? Fino a che punto le più leggendarie storie dei Fantastici Quattro, dell'Uomo Ragno e di tanti altri eroi sono farina del suo sacco e non piuttosto frutto del lavoro, anche di scrittura, di coloro ai quali invece veniva riconosciuto il credito – morale ed economico – delle sole matite?

Il tema è annoso, è stato all'origine di rotture personali, controversie legali (è del 2014 la sentenza che impone alla Marvel di citare Kirby come co-creatore dei suoi personaggi) e di infiniti dibattiti tra critici e fan.

Di certo, il cuore della questione risiede nel cosiddetto **Metodo Marvel**, l'innovativa prassi produttiva



◆ *Momenti di metafumetto: Stan Lee e Jack Kirby (a sinistra) tentano di "partecipare" al matrimonio di Reed Richards e Sue Storm (Fantastic Four Annual nr. 3); lo stesso Lee compare, stavolta con Steve Ditko, anche su Amazing Spider-Man Annual nr. 1 (in basso).*

va codificata da Lee nel momento in cui si ritrova, unico sceneggiatore in forza alla casa editrice, a dover scrivere decine di albi ogni mese. Il *Metodo* prevede lo sviluppo completo da parte del disegnatore di una breve sinossi fornita dallo sceneggiatore: niente indicazioni dettagliate tavola per tavola o vignetta per vignetta, né dialoghi, solo un plot lungo meno di una cartella battuta a macchina. Succede anche, quando la collaborazione è particolarmente roduta, che Stan si limiti a raccontare a voce la nuova storia, recitandola nel suo ufficio per simulare gli avvenimenti e le evoluzioni dei diversi personaggi. Lo conferma **John Romita Sr.**, successore di Ditko alle matite di *The Amazing Spider-Man*: «*Ci incontravamo e parlavamo per ore. Stan usava voci diverse, gridava, saltava per la stanza. Io cercavo di prendere appunti e chiedevo chiarimenti, ma lui non mi lasciava poi molto per iscritto*». Solo una volta finite, le pagine arrivano poi sul tavolo di Lee così che lui possa inserire i dialoghi, correggere con

opportune didascalie gli snodi narrativi che non lo convincono, segnalare le modifiche che ritiene opportune e le eventuali sequenze da ridisegnare. Difficile se non impossibile, in un simile contesto, stabilire dove finiscano i meriti dell'uno e inizino quelli dell'altro. E tutto sommato, fatte salve le legittime rivendicazioni dei diretti interessati, neppure troppo rilevante per noi che, a conti fatti, rimaniamo semplici lettori. Perché se è fuor di dubbio che, senza Kirby, i Fantastici Quattro o Thor sarebbero stati qualcosa di diverso, e che senza Ditko i primi 38 numeri dell'Uomo Ragno non ci apparirebbero ancora oggi come quei capolavori di spigolosa e grottesca eleganza, è altrettanto incontestabile che, senza la capacità visionaria di Stan Lee, questi e altri personaggi, nel frattempo assurti al rango di icone, non avrebbero mai visto la luce. Non sarebbe mai esistito un Marvel Universe inteso come affresco unitario regolato da canoni narrativi inediti per il settore. E, soprattutto, la stessa Marvel in quanto industria dell'intrattenimento non avrebbe mai maturato lo stile e il linguaggio che, a partire dalla metà degli anni '60, la trasformeranno da semplice casa editrice di fumetti in un fenomeno di costume capace di parlare a target diversificati, ben al di là dei soli bambini e giovanissimi che fino a quel momento erano stati il pubblico di riferimento dei comic books.

Così parlò il Sorridente

Del resto sono di Lee, e solo di Lee, quelle trame zeppe di colpi a effetto e svolte inaspettate, gratificate da dialoghi dove la grandeur si mescola disinvoltamente alla leggerezza grazie a un mestiere affinato negli anni della Timely e ora pienamente dispiegato. Di Lee, e solo di Lee, è l'intuizione di rompere la **"quarta parete"**, rivolgendosi direttamente al lettore per renderlo complice dei propri intrighi narrativi. Così come tutta sua è l'idea di trasformare ogni uscita in un evento, offrendo non solamente un albo ma **un posto in prima fila** per il grande spettacolo della creazione fumettistica. A questa logica, per esempio, risponde l'introduzione della storica rubrica **Marvel Bullpen Bulletins**,

che debutta su *The Amazing Spider-Man* nr. 31 del dicembre 1965 per raccontare la **vita quotidiana della redazione Marvel**, dipinta come un luogo incasinato e colmo di fascino, dove il genio incontra la sregolatezza per forgiare i comics più belli del mondo. Il tutto condito dagli slogan frizzanti e dai tormentoni lanciati da Stan, come *'Nuff said, Face front, True believers* e l'immane *Excelsior!*, *"sempre più in alto"*, mutuato dal motto dello Stato di New York. Su quelle colonne la voce di Lee suona calda, accogliente ed entusiasta, così come amichevole e confidenziale è la pagina della posta, dove tutte le lettere iniziano con un informale *«Ciao, Stan!»* (in anni, non dimentichiamolo, dove sugli albi DC l'incipit più ricorrente è ancora *«Egregio editore...»*).

Un registro mai visto prima, che affascina i giovani americani, fa volare le vendite e genera un mini-impero fatto di fan club (alla fine dei *Sixties* ce n'è uno praticamente in ogni campus degli Stati Uni-



ti) e merchandising griffato. *«Non importava dove il lettore visse»* scrive **Bob Bachelor** nel saggio *Stan Lee: il padre dell'Universo Marvel*, «o se potesse anche solo immaginare come doveva apparire la sede della Marvel: il Bulletins lo faceva sentire parte della famiglia. I lettori avevano un punto di vista privilegiato e potevano scoprire chi aveva inchiostro una particolare rivista, oppure venire a conoscenza dell'ultimo scoop sulla vita privata di un disegnatore. Altri erano interessati alle offerte dei gadget, come le magliette di Spider-Man o del Dottor Strange che i ragazzi potevano ricevere per posta a soli 1,50 dollari. Di sicuro, più di qualche giovane vide quelle lettere come messaggi personali di Lee, l'uomo più fico di tutta la nazione».

E se a lui di certo non dispiace apparire come il più fico di tutti, il carismatico cerimoniere di quel folle e spumeggiante team che deve essere la redazione Marvel, anche gli altri autori vengono elevati al rango di protagonisti, resi per la prima volta "prodotti" riconoscibili e appetibili per i fan tanto quanto i fumetti stessi.

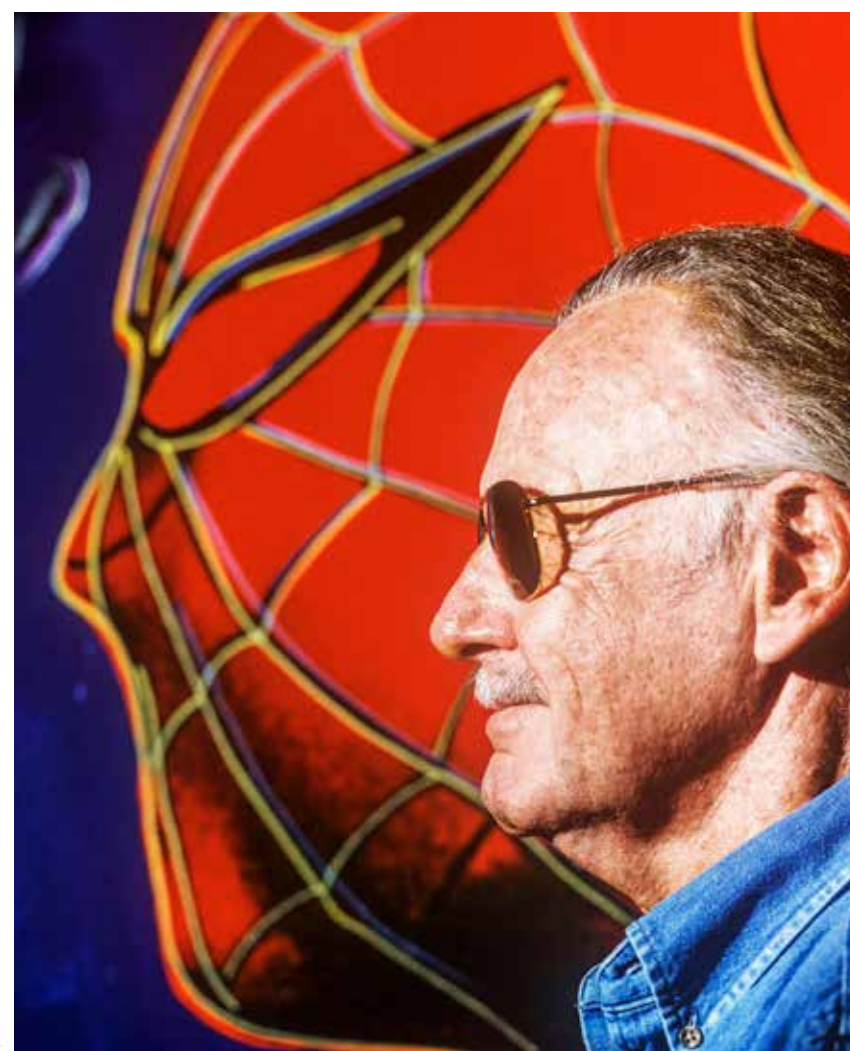


◆ Il primissimo cameo cinematografico di Stan Lee: nel 1989 è uno dei giurati nel film tv *Processo all'Incredibile Hulk*. Negli anni seguenti, come ben sappiamo noi cultori del Marvel Cinematic Universe, sarà un crescendo rossiniano di partecipazioni del Sorridente a tutte le pellicole dei suoi "figlioli", anche quelle in versione cartoon.

Ecco quindi apparire i **credits**, altra innovazione in tutto e per tutto ascrivibile a Stan Lee di cui a volte si tende a sottovalutare l'importanza. Se in precedenza gli autori di una storia apparivano al massimo sotto forma di una firma scarabocchiata, lui li strilla a gran voce: scrittore, disegnatore, inchiostatore e perfino letterista all'improvviso non sono più illustri sconosciuti, ma vengono svelati nella pagina d'apertura. Prima in semplici riquadri, che presto si arricchiscono di commenti autocelebrativi e simpatici nomignoli per permettere ai lettori di memorizzarli meglio: dal celeberrimo **Jack "King" Kirby** a **John "Jazzy" Romita** fino a **Gene "Gentleman" Colan**, mentre Stan conia per sé quelli di **The Man (l'Uomo)** e **The Smilin' (il Sorridente)**. Già da qualche tempo, del resto, Lee e soci appaiono anche all'interno delle storie, come personaggi inseriti a pieno titolo nel Marvel Universe. Per esempio in *Fantastic Four* nr. 10, che vede Stan e Jack Kirby utilizzati come esche per una trappola del Dottor Destino, mentre alla fine di *Fantastic Four Annual* nr. 3 viene loro vietato l'accesso alla festa di nozze di Reed e Sue. Una chicca di umorismo metatestuale per chiudere un episodio ad alto tasso di pathos: come non riconoscerli il tocco, unico, del Sorridente?

Editore, uomo immagine, leggenda

Nel 1968, mentre gli eroi Marvel sono all'apice della popolarità, Goodman cede la propria azienda alla **Cadence Industries**. Quattro anni dopo, nel 1972, i



nuovi proprietari nominano Lee editore (publisher) con il primo, decisivo obiettivo di arginare la crisi di vendite che investe il mercato dei comics in quel periodo. Una sfida che il Sorridente vince giocando all'attacco e inondando i punti vendita con una marea di nuove testate, così da guadagnare spazio e visibilità sugli scaffali.

Nella nuova veste gli impegni si moltiplicano, le redini della scrittura vengono progressivamente lasciate al pupillo **Roy Thomas**, mentre Stan mantiene saldo il controllo di tutti gli aspetti paratestuali che permettono di distinguere subito i prodotti Marvel da quelli della concorrenza. A cominciare dalle copertine, per le quali produce in prima persona schizzi a beneficio dei disegnatori: che tipo di composizione dare all'immagine, dove inserire scritte e balloon, perfino quali colori dominanti utilizzare. Ma, soprattutto, gli anni '70 lo vedono assumere a pieno titolo il ruolo che, di fatto, già rivestiva nel decennio precedente: quello di **uomo immagine della Marvel**, in America e nel mondo. Un volto pubblico immediatamente riconoscibile e



identificabile, tanto nello stile espressivo travolgente quanto nel look casual fatto di magliette polo e scarpe Gucci, bracciale d'argento e occhiali colorati. Un tipo da film, direbbe qualcuno. E in effetti, quando negli anni '80 si presenta l'occasione di avviare un dipartimento dedicato agli adattamenti filmici, Lee vola a Los Angeles, dove rimarrà per il resto della sua (lunga) vita. E poco importa se in quel momento i tempi non sono ancora maturi, se la stessa industria di Hollywood non è tecnologicamente all'altezza di rappresentare avventure ad altissimo tasso di effetti speciali come quelle dei supereroi: Stan sforna comunque centinaia di progetti sui personaggi Marvel, contribuendo in modo decisivo ad arare un terreno che anni dopo vedrà il fiorire delle grandi produzioni cinematografiche e televisive, dei videogames e del merchandising. Il tutto senza mai perdere il suo ruolo centrale nell'immaginario dei lettori vecchi e nuovi, che continuano a vedere in lui il solo, incontrastato deus-ex-machina del Marvel Universe, nonostante i piani editoriali della casa lo coinvolgano ormai sempre meno.



◆ Nel 2017 Stan Lee ha lasciato le sue impronte sulla Hall of Fame di Hollywood.

OMAGGIO A

Stan Lee



Non è un caso, del resto, se fino all'inizio degli anni Duemila ogni albo riporterà la scritta «**Stan Lee presenta...**»: un modo per assicurare i fan, per dirgli che il “padre nobile” è sempre presente e approva – con l'autorità che solo lui può vantare – le svolte narrative impresse dai nuovi autori e publisher. Intanto, tra riconoscimenti a pioggia, innumerevoli apparizioni pubbliche e qualche affare non proprio azzeccato (come la partecipazione alla disastrosa Stan Lee Media, che sarà travolta dalla bolla *dot-com* e dai loschi maneggi dei partner), il Sorridente sullo schermo ci approda sul serio: è il 1989 quando inizia la **lunga serie dei cameo**, che renderanno la sua fisionomia familiare praticamente a chiunque in ogni angolo del globo, compresi coloro che mai hanno letto un fumetto di supereroi. In quell'occasione Stan veste i panni di un giurato nel film tv **Processo all'Incredibile Hulk** e da lì in poi farà capolino, nei modi e nei ruoli più disparati, in quasi tutti i film e i

serial televisivi dedicati agli eroi Marvel. Fino all'ultima apparizione in versione cartoon, uscita postuma, che lo vede interloquire con **Miles Morales** nel delizioso **Spider-Man: un nuovo universo**.

E c'è ancora spazio, di tanto in tanto, anche per un ritorno all'antico, per qualche nuova sortita nel campo della sceneggiatura. Che, manco a dirlo, si trasforma istantaneamente in un evento. Come quando, nel 1988, fa coppia con il maestro francese **Jean Giraud**, alias **Moebius**, per il graphic novel **Silver Surfer: Parabola**. O come quando, nel 1992, crea insieme a **Paul Ryan** la serie **Ravage 2099**, unico caso della linea editoriale 2099 in cui il protagonista è un personaggio nuovo di zecca e non il re-imagining di un eroe classico. Fino ad arrivare alla storia scritta nel 2014 per un albo celebrativo dedicato ai 75 anni della Timely/Marvel: **Capitan America sventa la vendetta del traditore**, con i disegni di **Bruce Timm**. E se il titolo vi suona familiare, avete ragione: si tratta, infatti, della versione fumettata del racconto in prosa che, nel lontano 1941, segnò il debutto dell'allora adolescente Stan Lee nel mondo dei comics. L'ideale chiusura del cerchio.

Il modo più adeguato, forse, per terminare questo nostro ricordo-tributo all'uomo capace di lasciarci in dono un universo tanto meraviglioso. Che domani, senza di lui, continuerà ovviamente a esistere. Ma, almeno così ci pare, con un pizzico di Meraviglia in meno.



Sei un appassionato di fumetti?

Ti piace disegnare?

Allora partecipa al Concorso Corri Marmotta!

Realizza una storia a fumetti sui temi del documentario Corri Marmotta, il documentario voluto da Innovet per sensibilizzare l'opinione pubblica sul tema dell'abbattimento delle marmotte in Alto Adige, e vinci un bellissimo MacBook Air e tanti altri premi!

*Cosa aspetti?
Hai tempo fino
al 25 gennaio*

Leggi il regolamento

<https://www.innovet.it/azienda/concorso-corri-marmotta/>
e partecipa subito!



innovet.it   



Ghigo LO Sfigo

Testo e disegni di Laura 'Pipimpa' Stroppi



EROI DA SBAM!
LIBRI
RICHIEDILO IN LIBRERIA



UN SUPEREROE PER SBAM!

Uno dei tanti temi connessi al concetto di supereroe è quello della **maschera**: maschera come protezione dell'identità segreta del protagonista, ma anche maschera come mezzo per celare i grandi drammi dell'eroe di turno, dell'uomo dietro la (appunto) maschera. Ebbene, questa volta siamo di fronte ad un eroe del tutto particolare, che la maschera non la porta. Non gli servirebbe a nulla, visto che è del tutto privo di volto! Anzi, già che c'è, non solo non ha la maschera, ma non ha neppure il costume *tout court* e affronta le sue imprese in tenuta ad amitica! Un mistero nel mistero, per cui – parafrasando una vecchia battuta televisiva – la domanda sorge spontanea: **Chi è Gomez?** Per ora possiamo dirvi solo che si tratta del protagonista del prossimo titolo dei nostri **Sbam! Libri**, creato sia nei testi che nei disegni del talentuoso **Fabio Folla**. Ma lasciamo a lui la parola...

Fabio, chiarisci tu il mistero: chi è Gomez? Cosa vuole? Per cosa combatte?

Non posso dirlo, sarebbe uno spoiler clamoroso... Dovrete anche voi seguire il lavoro del nostro scagognato e sconvolto ispettore di polizia incaricato di scoprire tutto...

Parlare di Stan Lee è parlare di supereroi. Così, visto che anche noi di *Sbam!* stiamo per proporvi il nostro primo supereroe col prossimo titolo degli *Sbam! Libri*, eccoci faccia a faccia con Fabio Folla, creatore di Gomez! Già... ma chi è Gomez?

di Antonio Marangi

CHI È



GOMEZ?





In Gomez, colpisce quel suo essere senza volto...

Gomez è qualcosa di incontrollabile e inspiegabile, è quell'elemento che forse non troverà mai una definizione. Per questo non ha i tratti somatici: non deve essere riconoscibile, ma soprattutto è aperto a tutte le possibilità. Un po' come in V for Vendetta – da cui ammetto di essere stato influenzato – con quel mistero che non ha mai dato al lettore un vero volto da riconoscere perché voleva essere tutti i volti. Qualcuno ha intravisto in Gomez una specie di Concrete, ma lascio decidere al lettore quali elementi caratteriali riconoscere in lui.

Protagonista a parte, la storia miscela molti generi diversi...

Mi piace giocare con i generi, passando attraverso molti di essi e poi stravolgerli, ribaltando ciò che si dà per scontato. Il sentirsi spiazzato del mio ispettore verso Gomez è lo stesso del commissario Zenigata che cerca di acchiappare Lupin III senza mai riuscirci. Per sua fortuna, però, il "nostro" poliziotto riesce ad arrestare almeno gli altri criminali con cui ha a che fare e così riesce a fare carriera.

Ci racconti la genesi del tuo progetto?

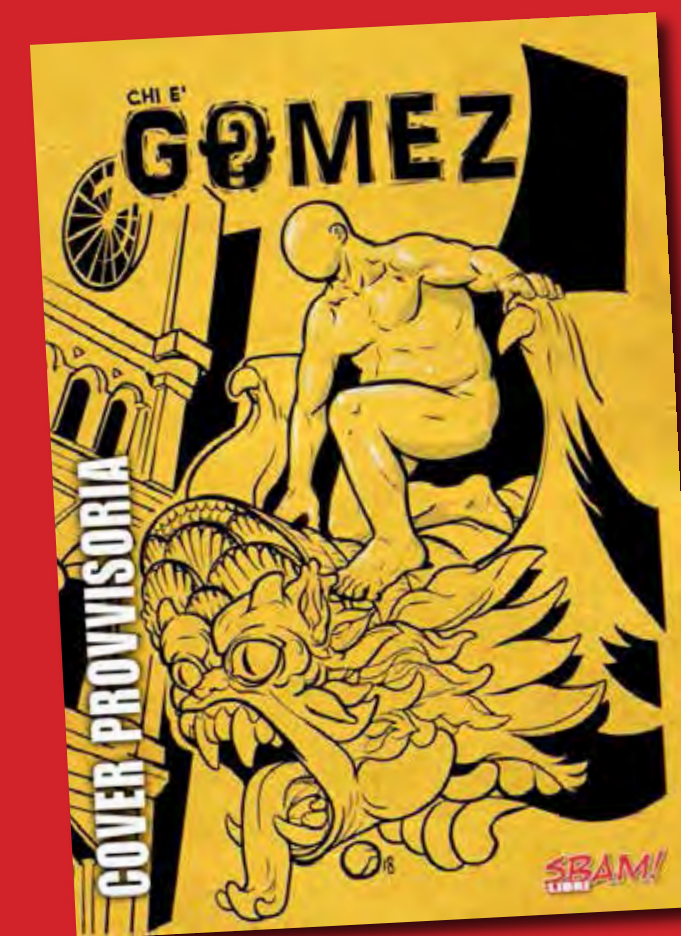
Gomez è nato per caso il giorno in cui, provando un nuovo strumento da disegno, si è presentato lui stesso sul mio taccuino. Ho ancora il foglio su cui è nato, "uscendo" dalla matita. In quel momento, alla radio stavano dando lo spot di un certo gruppo musicale (che non vi dico perché è presente nella storia, anche se viene rivelato solo alla fine). Quando ho cercato di immaginare che volto potesse avere Gomez, ho avuto un momento di imbarazzo, come se qualsiasi definizione potesse diminuire la forza primordiale di quel disegno. Il personaggio, poi, nel tempo si evoluto, ma ho cercato di rimanere sempre fedele all'ispirazione di partenza.

E la trama?

Si è sviluppata in divenire. Ho intrapreso il progetto lasciando volontariamente aperte tutte le strade possibili, neppure io sapevo come sarebbe proseguita la storia, nè tantomeno come si sarebbe conclusa. Volevo essere io il primo a stupirmi del finale, come qualsiasi lettore, per questo mi piace dire che Chi è Gomez? è stato il primo fumetto a prova



di spoiler: nemmeno l'autore sapeva, in principio, come sarebbe terminato. Ho cominciato a pubblicarlo in fascicoli, diffusi prima in collaborazione con It Comics, poi in autoproduzione, nelle fiere. Giunto in vista del finale, sul quarto albo, ho lanciato in Rete, tra gli amici fumettisti e i lettori, una "chiamata alla creatività". Ogni lettore avrebbe potuto mandare una mail con il finale che considerava più interessante. Non chiedevo di indovinare il mio finale, ma di proporre uno, da vero e proprio coautore. L'idea mi è venuta dall'esperienza di Lost. Nel periodo in cui guardavo la serie tv considerata la più complicata del secolo, nascevano, in ogni blog, teorie e controteorie onnicomprensive che cercavano di legare tutti i fili e dare logica sistemazione a tutto quel groviglio narrativo. Ho pensato che, se gli sceneggiatori avessero aperto la possibilità di contribuire agli spettatori, avrebbero trovato un finale eccezionale.



Gomez l'eroe ... smascherato

In una metropoli senza nome e dall'atmosfera decisamente cupa, qualcosa sta per sconvolgere i soliti traffici malavitosi e il solito via vai di investigatori, giornalisti, donne fatali. Si tratta di una pungente domanda: chi è Gomez?

«Gomez l'eroe smascherato» titolano i giornali. Chi è? Cosa vuole? Da dove sbuca? Tutti quelli che lo hanno visto non sono riusciti a descriverne i connotati. Perché non ne ha! È solo un uomo nudo e senza volto che si aggira per la metropoli agendo in modo oscuro. Esiste una logica nei suoi gesti? O si tratta solo di un freak pazzo e fuori controllo? Per trovare una spiegazione è necessario raccogliere più informazioni possibili, vagliare ogni particolare, registrare ogni testimonianza... Se volete partecipare alle indagini, accomodatevi pure: mettete in sotto fondo Kind of Blue di Miles Davis, versatevi da bere e buon viaggio. Vi attendono schiaffi, misteri e avvenenti fanciulle, situazioni "ai confini della realtà" e le citazioni più ammiccanti degli ultimi 7 secoli...

Chi è Gomez? - prossimamente in libreria e fumetteria con gli **Sbam! Libri** e **in anteprima** a **Cartoomics 2019**, alla Fiera di Milano-Rho, dall'8 al 10 marzo, padiglione 16, stand F15.



CHI È GOMEZ?



Ci sono diversi comprimari...

Sì, utilizzo vari personaggi, ciascuno dei quali vuole essere uno dei diversi tipi caratteriali che volevo fare incrociare. Quando sentivo la necessità di toni più forti o di un confronto con elementi più concreti, inserivo un personaggio adatto allo scopo. Tutte cose fattibili grazie all'essere "aperto" e in divenire che ho seguito nella realizzazione del progetto.

Usi anche moltissime citazioni...

Sì, sono disseminate lungo tutta la storia, anzi, in certi casi diventano il fulcro dei momenti narrativi



più importanti. Mi sono molto divertito ad usarle, come omaggio ad alcune letture e visioni che mi hanno stupito, ma anche per motivi puramente descrittivi dei personaggi o del sottotesto. C'è Astarte, una posa presa pari pari da Penthotal, c'è Breaking Bad, c'è WestWorld, Inception, i Sopranos, Sin City, l'A-Team e altri che vi lascio scoprire.

Parlando del disegno, colpisce il tuo tratto grottesco e caricaturale, talvolta estremo. Qua e là ci ha ricordato addirittura il tratto di sua maestà Will Eisner...

Grazie! Io considero Gomez un esperimento, sia dal punto di vista narrativo che da quello grafico. Mi piace il gesto, il segno e il gioco dei mezzi toni: ho tentato di realizzare un mix di segno modulato e di geometrie rigide, così da dare mobilità allo stile e seguire il più possibile il ritmo di lettura, i colpi di scena, l'azione...

Dicevi che l'hai lanciato come autoproduzione...

L'idea è nata su Verticalismi con un breve prologo, poi si è sviluppata anche grazie all'"incubatrice" di It Comics, l'etichetta indipendente creata dal team di Fabiano Ambu. In seguito, proprio per proseguire nel mio esperimento di trama aperta, Gomez ha proseguito "da solo". Fino ad ora, con questo libro che realizzo con voi di Sbam! Comics: penso e spero che la lettura in un unico volume renda il racconto ancora più apprezzabile.

E tanto per darvi un'idea più precisa, nelle pagine che seguono vi proponiamo l'incipit della saga. Per il resto, appuntamento in libreria o sul sito di Sbam!.

SCUOLA DEL FUMETTO®

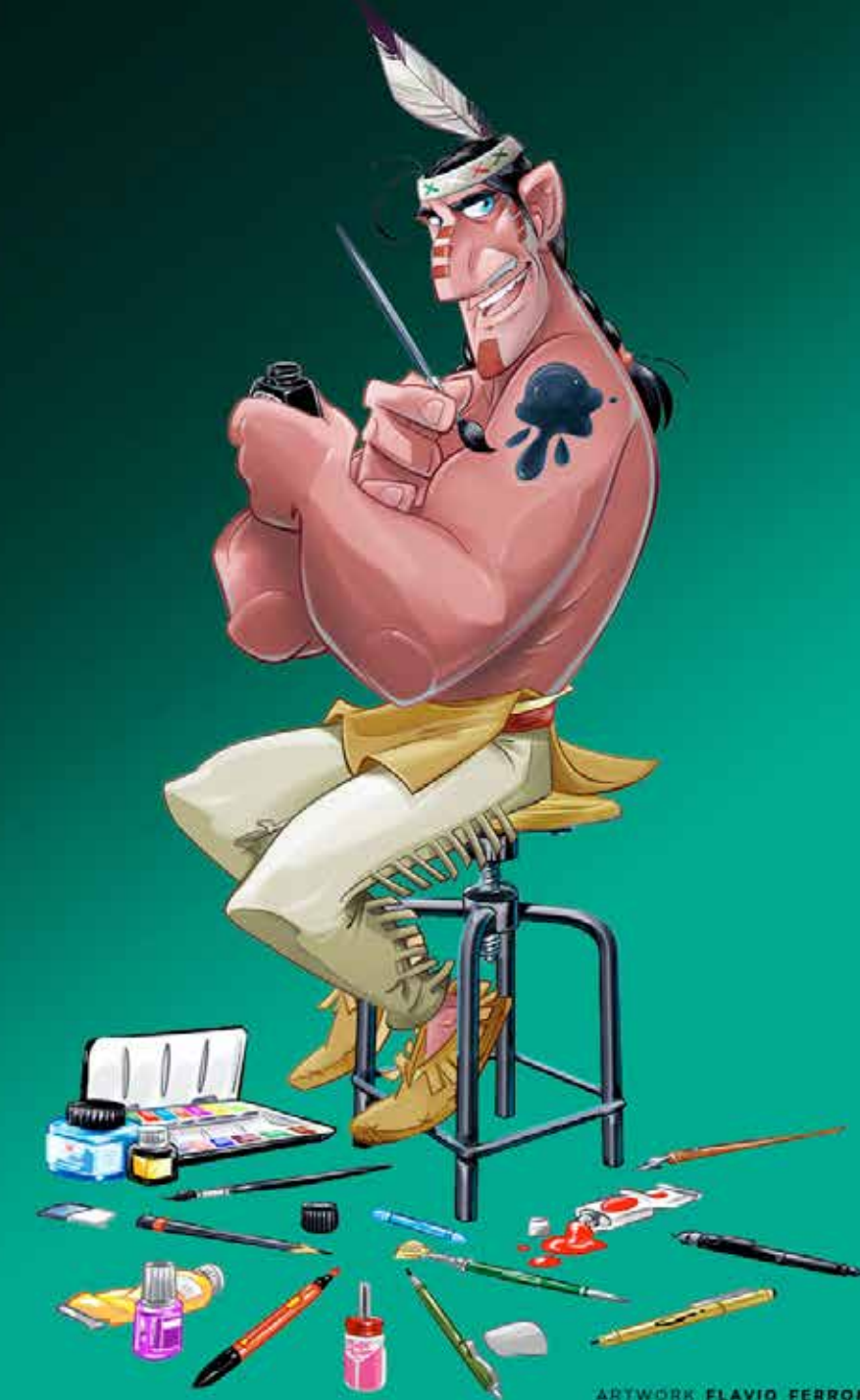
ANNO ACCADEMICO 2018/2019

I NOSTRI CORSI

Fumetto realistico • Fumetto umoristico
Manga • Illustrazione • Animazione • Scultura
Sceneggiatura • Toys Design

PER INFORMAZIONI

EMAIL info@scuoladelfumetto.com
TEL 02.8356371



ARTWORK FLAVIO FERRO

La **Scuola del Fumetto di Milano** vi ricorda che sono aperte le **iscrizioni all'anno accademico 2018/2019**. Potete prenotare (telefonicamente o via mail) un colloquio informativo, dove portare le vostre prove in visione ai docenti: vi verrà consigliato il corso più adatto a voi. Le iscrizioni termineranno ad esaurimento posti.

I corsi previsti

• Fumetto Realistico • Fumetto Umoristico
• Manga • Illustrazione • Animazione
• Sceneggiatura • Scultura • Toys Design

Le sedi della 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

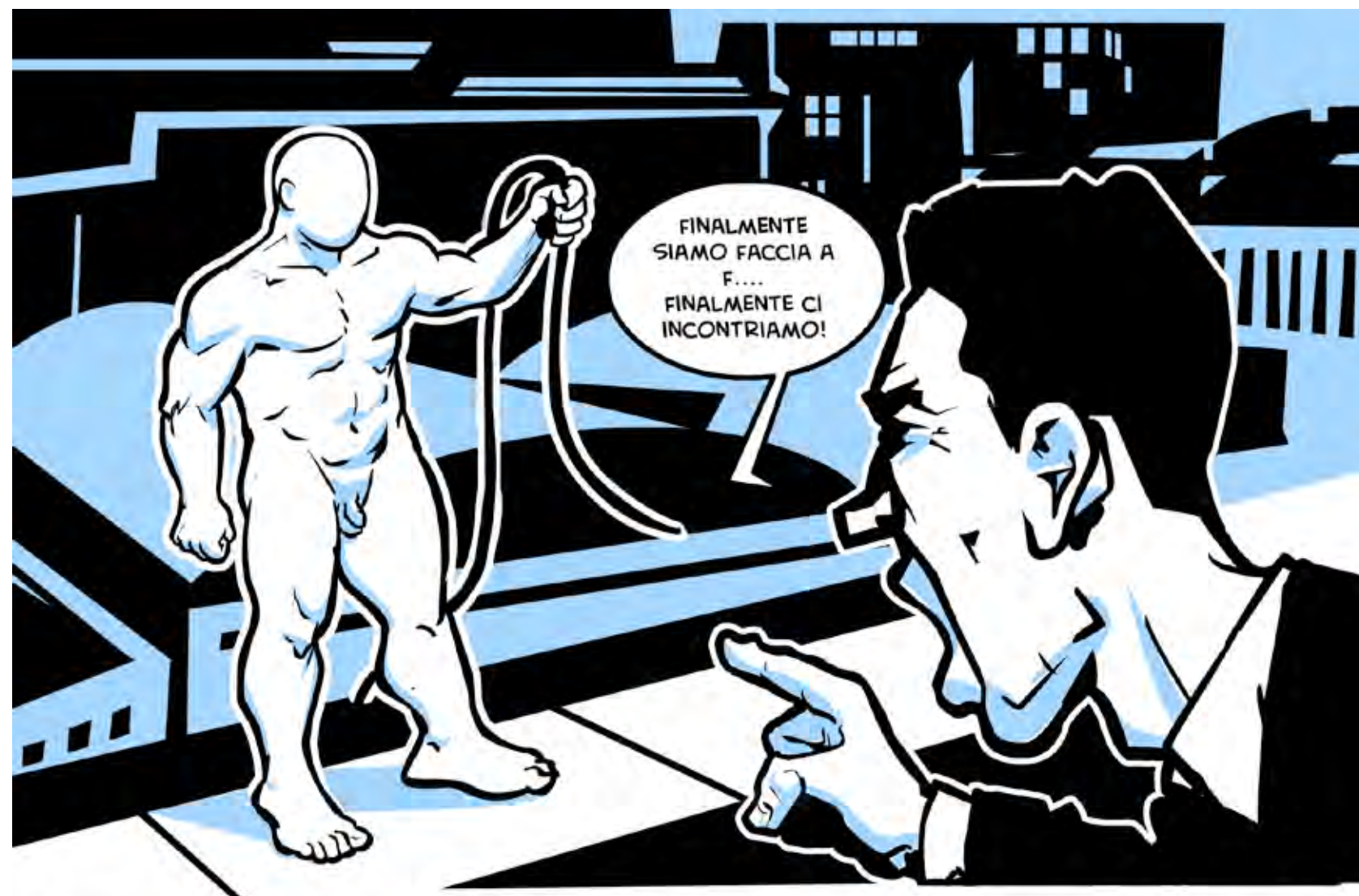
www.scuoladelfumetto.com

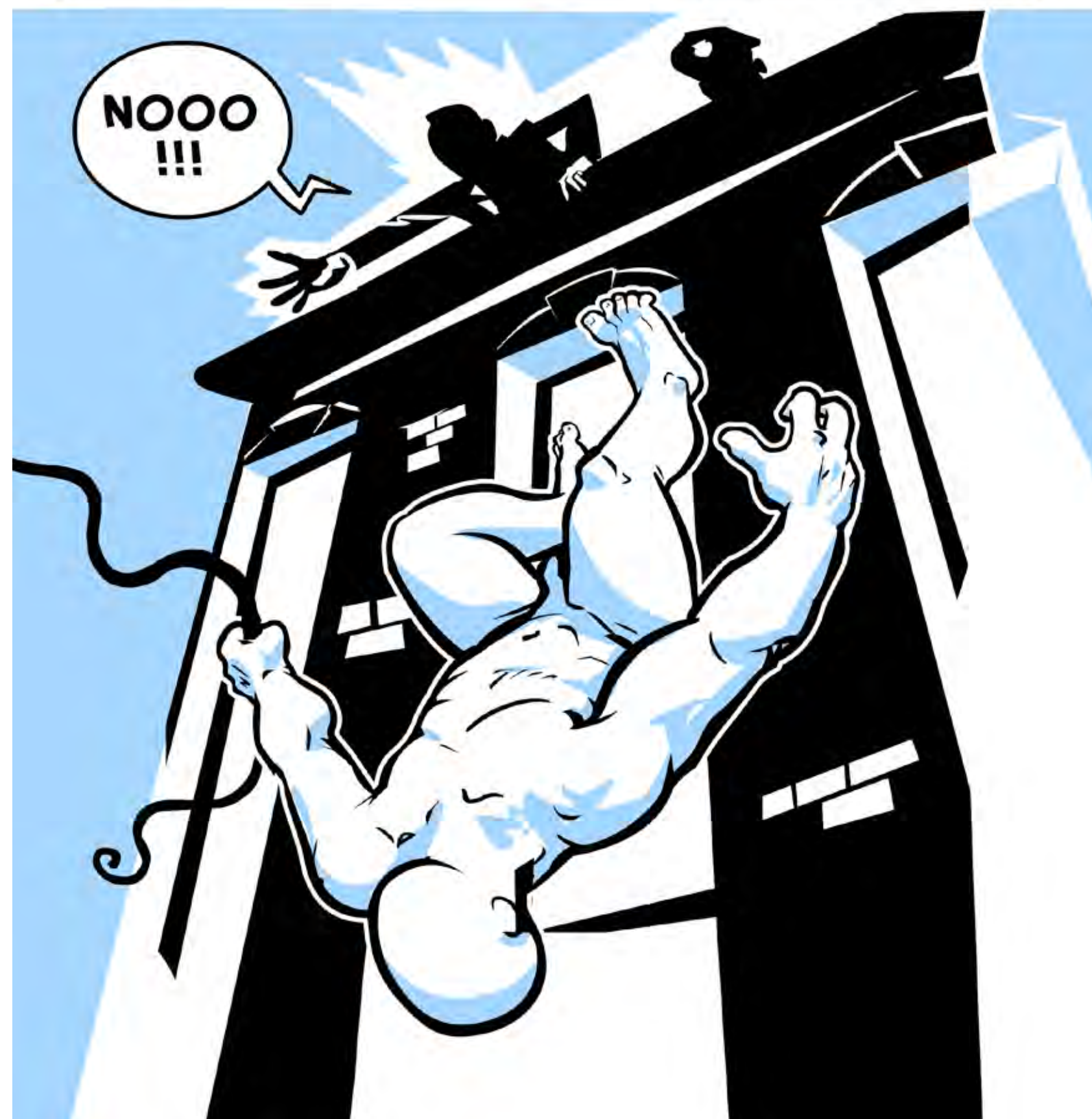












Gomez è indubbiamente un eroe solitario. In questo senso è in ottima compagnia, tra tanti degli eroi di Stan Lee e, più in generale, della moltitudine dei figli di... Zorro!

di Roberto Orzetti

Eroi & Giustizieri SOLITARI

Tra i tanti pregi del Fumetto, senza dubbio quello che lo ha reso più versatile (e più duraturo) è la sua capacità di adattarsi al gusto di ogni lettore e di ogni epoca. Ognuno ha il suo genere, la sua ambientazione, il suo eroe o la sua tematica preferita... Come del resto accade in ogni altro campo artistico. Una delle grandi diatribe, che divide soprattutto i lettori di fumetti supereroistici è se siano meglio le storie con i **supergruppi** o quelle con i **giustizieri solitari**: domanda amletica, a cui chiunque può dare una risposta, e qualunque risposta (o quasi) sarà comunque buona.

Il supergruppo ha il surplus di unire tanti eroi in un'unica battaglia, e già di per sé il nerd che è in ognuno di noi va in sollucchero. E poi ci sono gli scontri di potere, le dinamiche interne, le *liasons* sentimentali... Il limite sta nel fatto che ogni tanto serva un rimpasto dei membri per non avere trame ripetitive. Un problema che certo non ha il giustiziere solitario: lui decide quando e come muoversi e come trattare i nemici (con l'unico limite della propria etica e della propria coscienza), il suo grande amore non sempre fa parte della cerchia di eroi e non deve sopportare che qualche collega glielo/a fregghi...

Il nostro **Gomez** è uno di questi. Un eroe peculiare, che unisce le caratteristiche di tante figure legendarie che noi appassionati della Nona Arte conosciamo a menadito. Eh sì, perché anche Gomez, come tanti altri suoi colleghi, è figlio, più che legittimo, di... **Zorro!**

«Lui ha la vita segreta...»

Così recitava la sigla italiana dello storico telefilm con **Guy Williams**, che narrava le gesta dell'eroe creato da **Johnston McCulley** nel 1919 (100 anni fa giusti giusti). Nessuno avrebbe mai pensato che quel personaggio da romanzi pulp avrebbe fatto da apripista a tutta una serie di eroi, da **Phantom** (in Italia l'**Uomo Mascherato**) a **Batman**, passando per **The Shadow**, l'**Uomo Ragno**, **Devil**, il **Punitore** e tantissimi altri, tra cui (seppur in termini diversi) i nostri **Diabolik** e **Kriminal**. Indipendentemente dai vari poteri o abilità, **sono tre le caratteristiche** che hanno sempre contraddistinto e caratterizzato oltreoceano questi eroi...

IL TRAUMA: per citare **Frank Miller** in *Batman: Anno Uno*, «Chi sono e come lo sono diventato». Serve qualcosa che spinga un nobile hidalgo annoiato, un bambino felice all'uscita del cinema od un giovane padre di famiglia ad un picnic a diventare una persona ai margini, che si nutre solo di giustizia o (nel peggiore dei casi) di vendetta. Questo trauma può derivare da un incidente fortuito o da un atto criminale: ciò che conta è che rappresenti il punto di non ritorno tra la vita "normale" e l'essere un giustiziere.

LA VITA SENTIMENTALE TORMENTATA: il grande eroe non può avere al suo fianco una donna, questa è la prima regola aurea (chissà, se qualcuno di questi l'avesse saputo prima...). Anche perché, diamine, se hai un grande amore con cui gingilarti i tuoi tormenti non sono credibili! (Poco) fieri portabandiera di questo status sono senza dubbio **Batman** e **Devil**, che, di riffa o di raffa, non hanno mai avuto una vita sentimentale degna di



♦ Il capostipite dei giustizieri mascherati solitari: Zorro, qui nella versione impersonata da Guy Williams nello storico telefilm degli anni Cinquanta del secolo scorso.



questo nome. Pecore nere della squadra, invece, il buon **Phantom** (sempre affiancato dalla fascinosa **Diana Palmer**) e l'amichevole **Arrampicamuri** di quartiere, che però ha avuto anche le sue (il)legittime dosi di sfortuna.

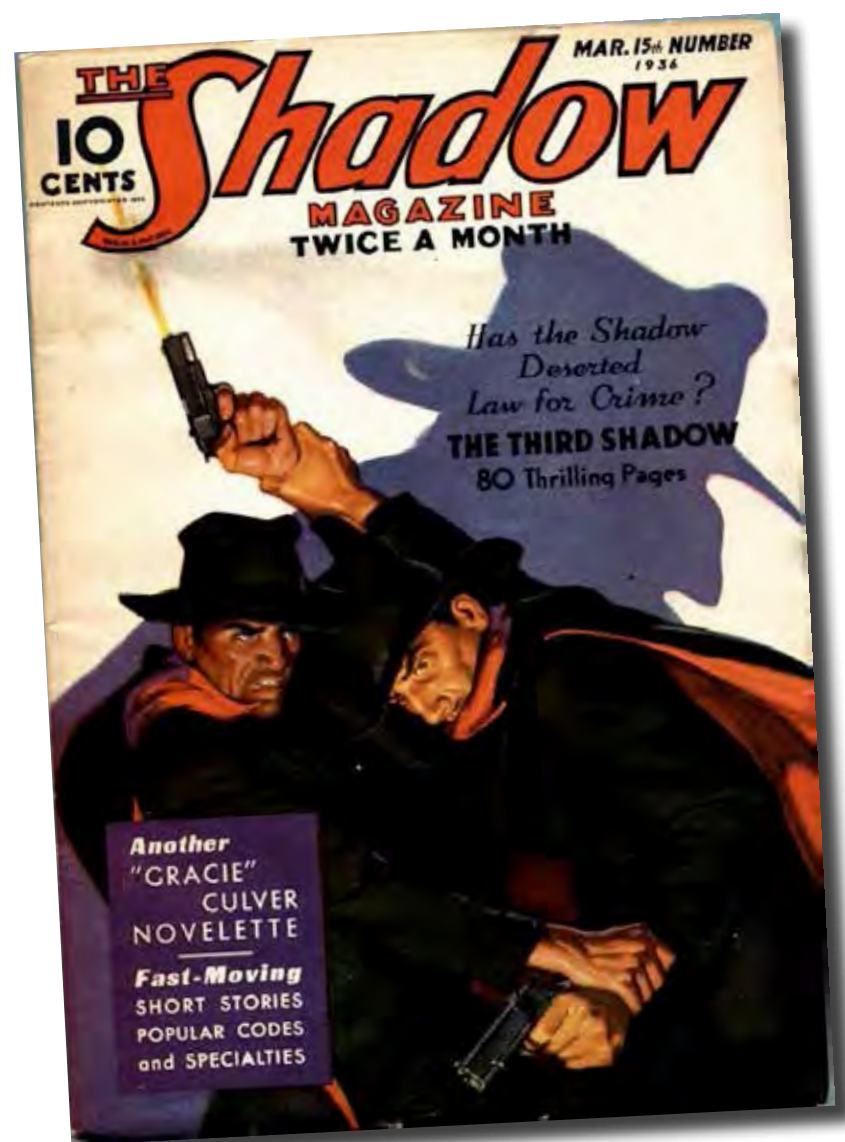
L'IDENTITÀ SEGRETA: ecco il vero dogma! Non sei un giustiziere *DOCG* se non hai una doppia vita, ovviamente ignota a tutti e che diventa la grande arma impropria in mano ai nemici. L'identità segreta rappresenta per l'eroe il punto di fuga, il momento in cui lo stesso può tornare a mescolarsi tra le persone normali: un'identità che talvolta assume le fattezze di una prigioniera (quando la bella di turno si innamora dell'eroe e non fila proprio colui che si nasconde sotto la tuta), talvolta quella di vera e propria maschera, per quegli eroi che sono talmente travolti dalla propria missione da riconoscere se stessi solo con un travestimento indosso.

La maschera

Se hai un'identità segreta e vuoi uscire di notte a pestare i criminali, qualcosa devi indossare. Per nascondere le tue fattezze chiaramente, ma anche per incutere il terrore ai criminali (ricordate la lezione batmaniana: «*I criminali sono esseri codardi e superstiziosi*»). In passato le maschere erano più semplici, giusto per celare il proprio volto (il pensiero è rivolto, ovviamente, a Phantom e allo stesso Zorro). Poi, a partire da Batman, la questione diventa sim-



bolica: una sorta di biglietto da visita, a seconda di chi o che cosa rappresenti. Quindi largo a pipistrelli, ragni, *Guy Fawkes* e chi più ne ha più ne metta. Certo, ci sono anche personaggi come il **Punitore** o **Cable**, totalmente disinteressati a mantenere segrete le proprie identità: ma, nel loro caso, parenti e amici sono già defunti o diventati loro acerrimi nemici...



I giustizieri di casa nostra

Già, in Italia. La patria dei grandi eroi bonelliani è sempre rimasta un po' in disparte nei confronti di questa moda, tutta americana, di mettere nomi di battaglia e maschere ai propri eroi. A parte svariate trasposizioni più o meno riuscite di vari eroi americani (specie negli anni 40/50), il **Kinowa** di Lavezzolo ed il nolittiano **Zagor** (quanto di più vicino alla figura "americana" del supereroe al di qua dell'Atlantico), i nostri artisti hanno sempre dipinto eroi tutti d'un pezzo, senza tutte le patur-nie di cui sopra e caratterizzati da una visione della vita abbastanza "unidirezionale". Fino al 1962. Ci vollero due signore milanesi di nome **Angela e Luciana Giussani** per far indossare una maschera ed una falsa identità ad un personaggio dei fumetti, facendone un eroe, **Diabolik**. "Cattivo", senza dubbio, ma a suo modo contraddistinto da una propria etica ed una propria personalissima moralità.



Buoni e cattivi

È un criminale mascherato che ruba, ma al contempo si ritrova a uccidere usurai e stupratori, magari a salvare bambini sfruttati... Spesso le sue malefatte sono nei confronti di persone che rappresentano la stessa faccia della medaglia, che appaiono buone grazie a un sontuoso alone di ipocrisia. L'essere "fuorilegge" di Kriminal è dovuto al suo commettere furti ed omicidi, ma lui non è malvagio. Siamo veramente sicuri, infatti, che Diabolik abbia un'etica tanto lontana da quella di Batman? O che, come lui, l'anarchico **Kriminal**, se abitasse nella Londra del futuro, non si schiererebbe al fianco di **V**? Alla fine, forse, la maschera è quindi solo un pezzo di tela. Sotto, più o meno, ci sono le stesse facce, con le stesse missioni. L'identità segreta? Stringi stringi, serve per farsi una birra con gli amici senza che il **Joker** provi ad ucciderti.

Certo, c'è quella faccenduola della mancanza di donne che potrebbe non andare troppo a genio agli addetti del settore. Chissà cosa ne pensa Gomez al proposito...

♦ Nella pagina accanto, in alto, Daredevil e il classicissimo Phantom, eroe di Lee Falk e Ray Moore degli anni Trenta; in basso, l'eroe "radiofonico" The Shadow. In questa pagina, in alto, Spider-Man, a sinistra una tavola del leggendario Diabolik, chi sei?, disegnata da Enzo Facciolo. A pagina 46, sopra il titolo, Batman (© degli aventi diritto)



60 anni di Asterix

In questo 2019, un altro mito del Fumetto mondiale raggiunge un traguardo importante: **Asterix** compie i suoi primi **60 anni di "carriera"**.

Per festeggiare adeguatamente la ricorrenza, gli editori francesi di **Les Éditions** e quelli italiani di **Panini** hanno diffuso il comunicato che annuncia l'uscita del **39° albo** delle avventure del Gallo più celebre del globo (alla faccia di **Vercingetorix**), previsto per il prossimo ottobre.

«Dalla sua prima apparizione nel 1959, Asterix ha continuato a mettere d'accordo i lettori di tutto il mondo e di tutte le generazioni», ha detto **Albert René**, capintesta di **Les Éditions**. «Un autentico prodigio dovuto ai suoi geniali creatori: il brillante **René Goscinny** e il maestro **Albert Uderzo**. Da dieci anni abbiamo il privilegio di contribuire a un'avventura editoriale unica nel suo genere ed è perciò con immenso piacere che cogliamo l'occasione offerta dal sessantesimo compleanno di Asterix per rendere omaggio a questo universo. Per quest'anno di celebrazioni, numerosi partner hanno desiderato accompagnarci, tutti mossi dal medesimo entusiasmo. Un entusiasmo nato dai ricordi delle letture passate e alimentato dalla voglia di festeggiare. Di tornare al villaggio. E di partecipare alla scrittura di nuove avventure».

Aspettiamo di sapere nei dettagli cosa bolle in pentola. Anzi, nel paiolo.



Il nuovo Skorpion

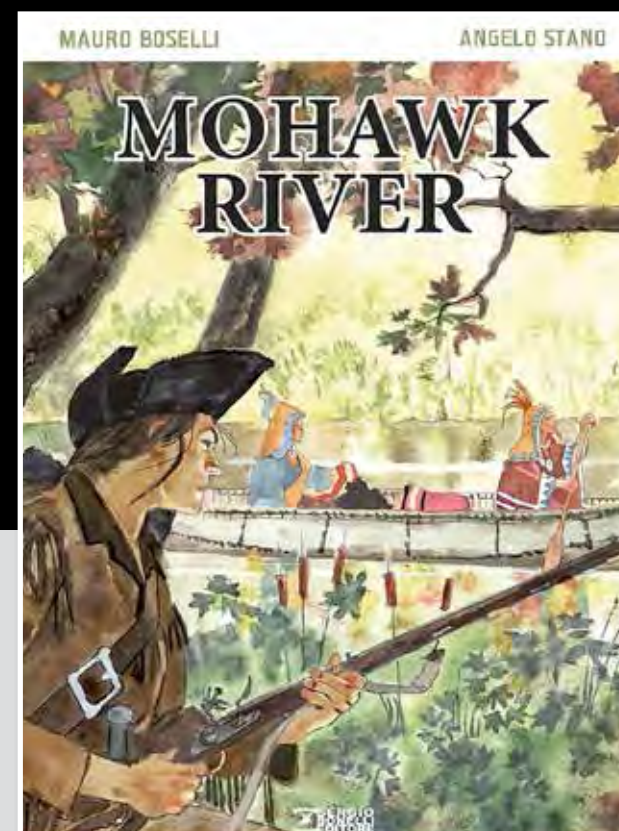
Con il primo numero del 2019 (**Editoriale Aurea**, nr. 2183, euro 3,50), **Skorpion** si è proposto ai lettori in un nuovo formato editoriale: **più grande** di qualche centimetro e con **foliazione inferiore**.

Sfogliandolo, salta subito all'occhio il miglioramento della leggibilità, sia del testo che – soprattutto – del disegno: come ovvio, la pagina più grande consente una minor riduzione del formato originale e quindi un minor "impastamento" della stampa, per usare un termine caro ai vecchi tipografi. La foliazione inferiore (84 pagine contro le tradizionali 108), invece, non può avere altro motivo che non sia quello – più che legittimo – del contenimento dei costi (i tempi sono quelli che sono, signora mia...!).

Spicca la mancanza di un editoriale più approfondito dedicato a questa novità di formato, ma la nota dolente è certamente un'altra: l'intera rivista contiene **SOLO** storie a puntate. Spesso di pregevole fattura, per carità (un titolo per tutti: **Xena**), ma impossibili da leggere per chi non abbia sotto mano l'intera ultima annata di collezione.

Un sommesso suggerimento: se non sono più disponibili – per mille motivi – le serie di episodi autoconclusivi (come quelle dei cari, vecchi **Dago**, **Savarese**, **Nippur di Lagash**, **Mojado**...), sarebbe ottima cosa almeno ripristinare i "liberi", le storie singole di poche pagine che una volta erano un cavallo di battaglia proprio di Editoriale Aurea...

(Domenico Marinelli)



Mohawk River

Upstate New York, anno 1755. All'interno dei territori coloniali, i francesi e gli inglesi – affiancati dalle tribù dei nativi – si scontrano in una guerra cinica e spietata più che mai.

Sotto la guida dell'abile guerriero **Riley Black**, il giovane **Daniel Chapman** si imbarca nell'impresa di liberare il fratellino e la sorella, rapiti dalla tribù ostile degli **Abenaki**. Sulla sua strada, però, si affacciano pericoli e sorprese di ogni genere.

Mohawk River parte da un interessante affresco storico per proporre un'avventura dal sapore classico, scritta da **Mauro Boselli** e tagliata su misura per le matite di **Angelo Stano**, che in questo volume si occupa anche dei colori.

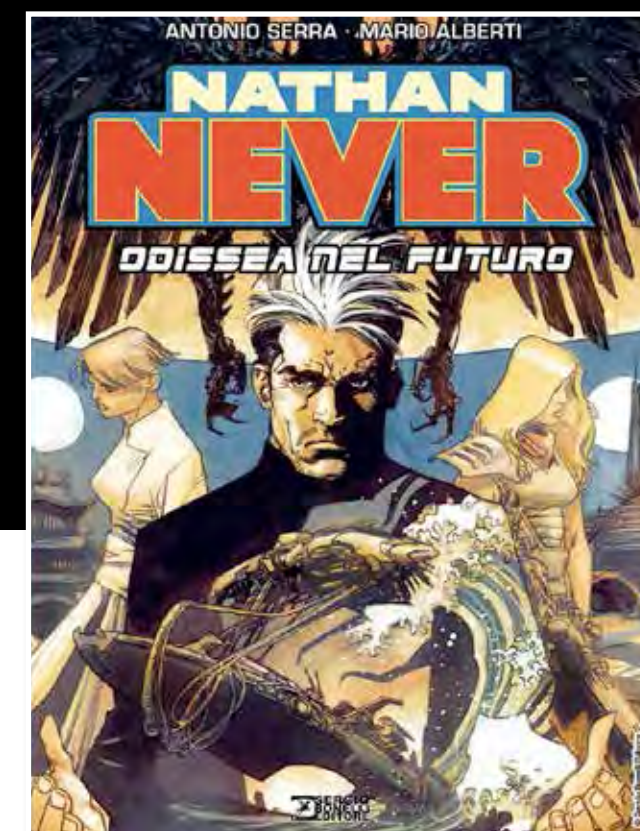
(dall'editore)

Mauro Boselli - Angelo Stano

Mohawk River

146 pp. a colori, Sergio Bonelli Editore 2018,

euro 24,00



Nathan Never. Odissea nel futuro

L'opera che narra le vicende del tecnodroide **Sele-na**, che viaggia nel tempo per raggiungere l'antico Giappone e qui creare un nuovo esercito di suoi simili, dando origine alle leggende sugli Oni.

Secoli dopo, durante le guerre tecnobiologiche, la scrittrice **Susan Strong** viene condotta a bordo del Nautilus, dove incontra un discendente dei primi antagonisti dei **Tecnodroidi**.

Siamo al secondo appuntamento – dopo il precedente **Doppio futuro**, pubblicato lo scorso anno – con la **Saga dei Tecnodroidi**, la trilogia fantascientifica che rappresenta un punto di svolta nel complesso universo futuribile di **Nathan Never** e delle serie a lui collegate, che viene ripresentata in una nuova versione tutta a colori.

Testi di **Antonio Serra** – che ha scritto anche l'introduzione al volume – e disegni di **Mario Alberti**.

(dall'editore)

Antonio Serra - Mario Alberti

Nathan Never. Odissea nel futuro

240 pp. a colori, Sergio Bonelli Editore 2018,

euro 28,00

A CHI PIACE IL PAPPATACIO?

di Balestri/Beccaglia



SBAM!

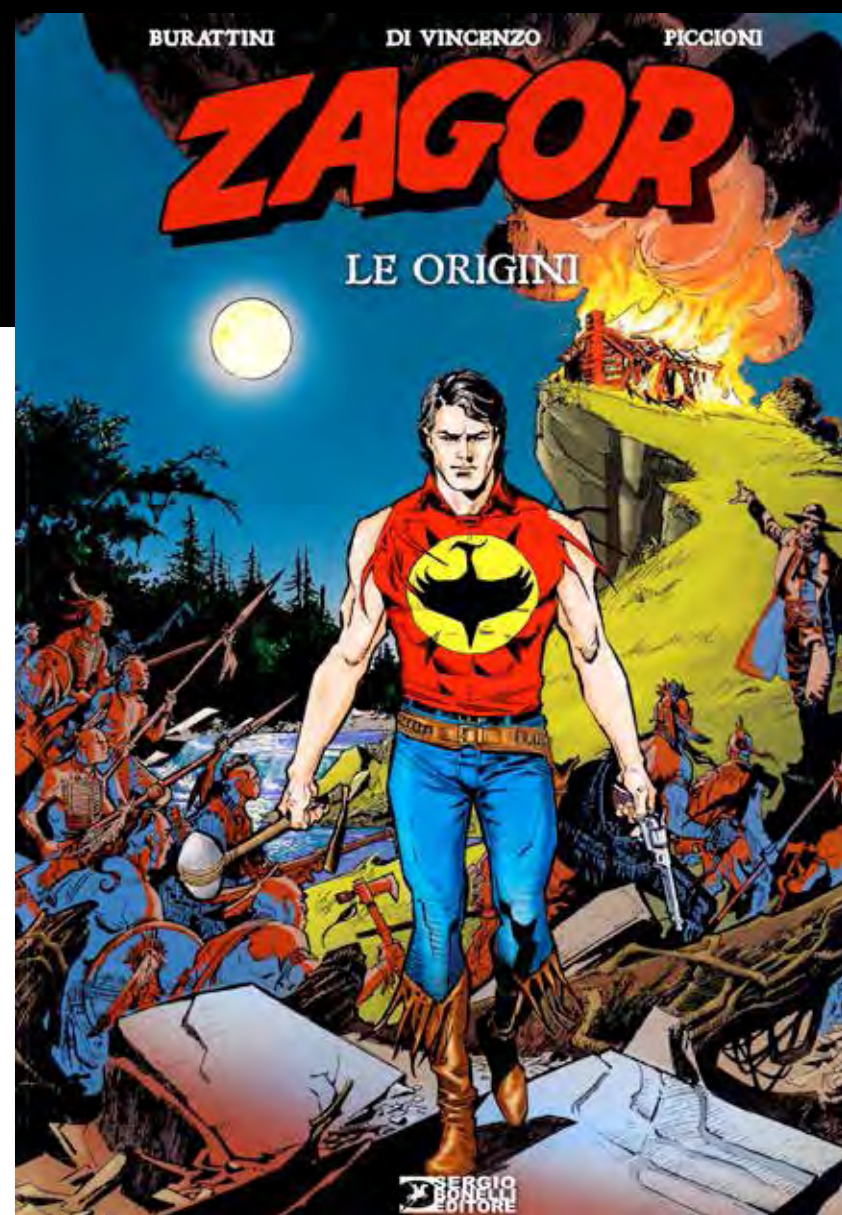
Zagor: le origini

In casa Bonelli prosegue l'operazione di riportare alle origini gli eroi, un'iniziativa che ha avuto il suo inizio ufficiale con **Tex**, sugli ormai classici *Il magnifico fuorilegge* e *Nueces Valley*, che ci hanno fatto conoscere il suo passato più remoto (come abbiamo ampiamente trattato su *Sbam! Comics* nr. 36) e ora anche nella nuovissima serie da edicola *Tex Willer*. Il passato che ritorna, quindi. E, che si parli della fanciullezza degli eroi o che se ne rinarrino le origini, ciò che conta è placare la curiosità dei lettori sui trascorsi dei propri beniamini.

Mancava all'appello lui, **Zagor**, lo Spirito con la Scure, la creatura di **Guido Nolitta** e **Gallieno Ferri** che, ad eccezione del leggendario *Zagor racconta...* (lo storico albo nr. 55 della serie dell'eroe di Darkwood, che risale ormai a qualcosa come 48 anni or sono) e pochi altri episodi, nasconde ancora parecchi punti oscuri nel suo passato. Ed ecco quindi questo volumazzo *da siuri*, venduto in anteprima a Lucca e disponibile dal mese di gennaio, a far da apripista ad una miniserie da edicola programmata per l'estate 2019.

Un volume unico destinato ad introdurre un progetto che promette di far luce sui buchi del passato di Zagor, senza mutare una virgola della storia originale. Qualcosa di più di una storia mai raccontata, quindi, ma una vera e propria ricostruzione che parte (tra le tante) da questa idea: e se Zagor, durante *Zagor racconta...*, avesse volutamente taciuto alcuni particolari? O, ancora, se non li avesse menzionati perché dallo stesso totalmente ignorati?

E così in *Clear Water*, primo episodio della mini, ritroviamo un **Patrick** non ancora Zagor, poco più che ragazzino, che vive con il padre **Mike** e la madre **Betty**. Un passato doloroso alle spalle ed un futuro (prossimo) ancora peggiore in arrivo. A margine, una mano che salva il ragazzino dalla furia della corrente e lo



farà diventare una leggenda: quella di **Wandering Fitzy**. E c'è da scommettere che nella miniserie sentiremo ancora parlare di lui.

Un numero uno decisamente (e finalmente, diremmo noi) poco classico e molto, molto moderno: sceneggiatura, tagli delle vignette, uso dei flashback e inquadrature paiono ben lontani dagli ordinari schemi bonelliani e (anche grazie al formato "alla francese") molto accattivanti. Zagor ha ancora molto da dire e questo bel libro ne è la prova provata. Applausi quindi a **Moreno Burattini** (storia), **Valerio Piccioni** (matite), **Maurizio Di Vincenzo** (chine) e **Andres Mossa** (colori), che adesso hanno però un compito arduo: continuare sull'ottima strada già tracciata.

(Roberto Orzetti)

Burattini - Piccioni - Di Vincenzo - Mossa

Zagor: Le origini - Clear Water

78 pp a colori, Sergio Bonelli Editore 2018, euro 16,00

Mister No Revolution

Ci mancavi, sangue di Giuda! Dodici anni senza di te non sono stati uno scherzo... e poco hanno contato (oltre all'ottima collana di ristampe targata **IF**) gli speciali, i volumi o l'*Almanacco Avventura* di tre anni fa. Mancava la tua presenza costante in edicola, le tue bevute (a credito) al bar dell'*Hotel Amazonas* o le scazzottate con **Esse-Esse**. E quindi nessun *misternoiano* doc ha potuto nascondere un briciolo di emozione all'annuncio dell'uscita della serie **Mister No Revolution**, che ha segnato il ritorno ufficiale di **Jerry Drake** nelle edicole, sotto l'etichetta bonelliana di **Audace**.

Tutti ci aspettavamo di vedere il Nostro ancora una volta solcare i cieli dell'Amazzonia con il suo *Piper* sgangherato... E invece ce lo ritroviamo, poco più che ventenne, in piena guerra del Vietnam.

Mister No Revolution, infatti, rivoluziona il personaggio e sposta le sue vicende in avanti di una ventina d'anni... Se il "nostro" **Jerry Drake** forgiò il suo carattere (ed il suo nome) durante la Seconda Guerra Mondiale, questa versione "rivoluzionata" se la dovrà vedere (appunto) con il conflitto del 'Nam, lo stesso che ha segnato tanti eroi dell'immaginario.

La storia - almeno a giudicare dalla prima uscita - è a doppio binario: da un lato incontriamo il nostro Jerry nel 1967, nel sud del Vietnam, in una delle tante pattuglie di ragazzi che combattevano per dovere, spesso senza sapere nemmeno perché.

È invece ambientato qualche mese prima il flashback che vede il non ancora Mister No nelle vie della Grande Mela, tra un concerto di musica rock e una bionda da salvare (tipico)... Due storie in una, quindi, che iniziano ad incrociarsi nelle ultime pagine dell'albo... Concludendo: questo *non* è Mister No. O meglio, non è quello che già conoscevamo. Se qualcuno si appropria a questo albo convinto di vedere Jerry Drake



braccato dai creditori ed in fuga dai fratelli maggiori delle *garotas* da lui sedotte ha sbagliato indirizzo (almeno per ora) e non può che restare deluso.

Se invece saltiamo la "questione" *Mister No*, non possiamo che dire che questa storia è ben scritta da **Michele Masiero** e ottimamente disegnata da **Matteo Cremona**, e che la storia è molto interessante.

Perciò, per ora, il nostro consiglio è uno: sedetevi in poltrona, con un bel disco jazz e una bella *cachaça* e leggetevi in tutto relax questo *Revolution*. Poi assaporate anche un numero a caso del "vecchio" Mister No e scoprirete che, indipendentemente dal nome del protagonista, è più semplice del previsto godersi un buon fumetto!

(Renato Giovanelli)

Michele masiero - Mateo Cremona

Mister No Revolution

serie in edicola, Sergio Bonelli Editore

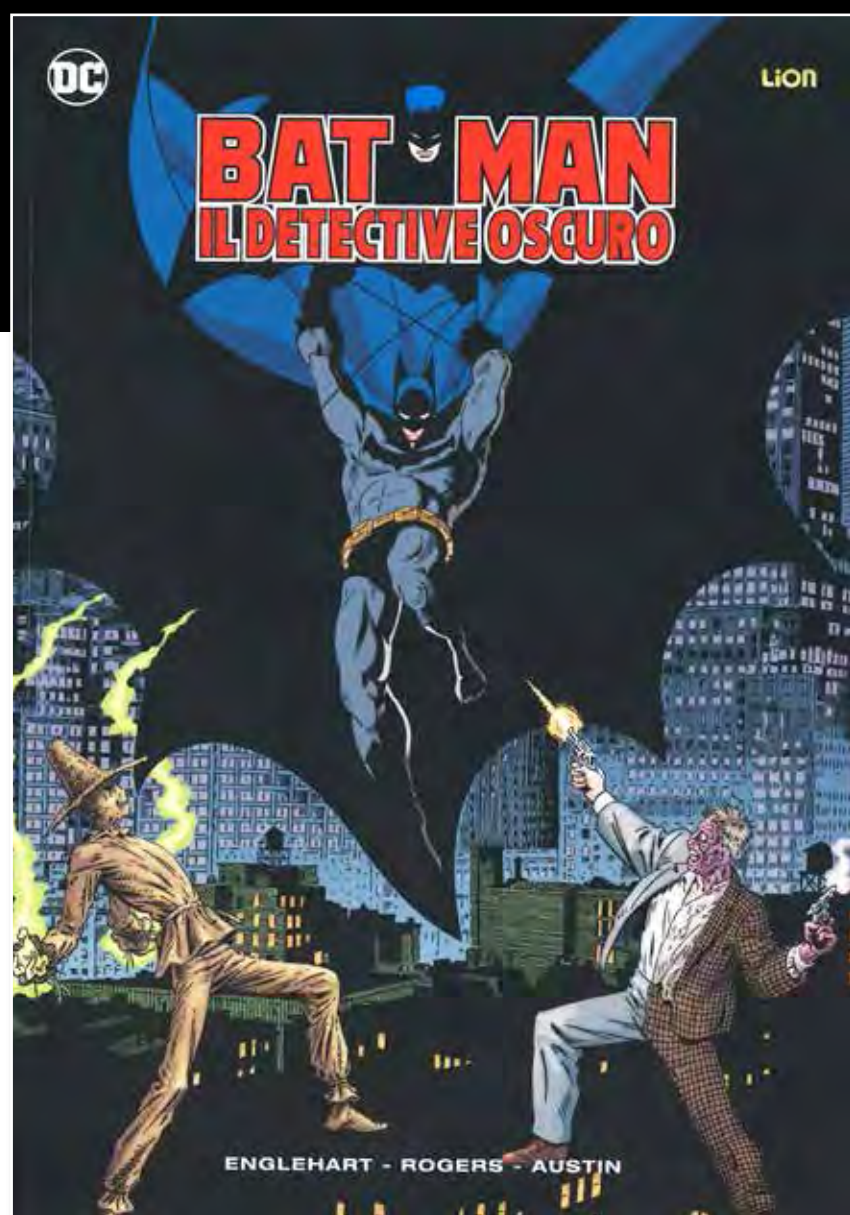
64 pp. a colori ad albo, euro 6,50

Batman: il detective oscuro

Se gli anni Settanta sono stati un periodo decisivo per la definizione del **Batman** moderno, una parte non trascurabile del merito va attribuita a una formidabile coppia di autori: **Steve Englehart** e **Marshall Rogers**.

Capitalizzando al meglio il seminale lavoro svolto all'inizio del decennio da un team leggendario come quello formato da **Dennis O'Neal** e **Neal Adams**, a partire dal 1977 i due firmarono **Strane apparizioni**, uno dei cicli più significativi mai apparsi su *Detective Comics*, nel corso del quale donarono nuova linfa al Crociato Incappucciato, approfondendone la personalità di giustiziere solitario ossessionato dalla sua missione e regalando ai Bat-fans un mix inedito di atmosfere dark, neo-gotiche, ma anche di squarci solari e perfino romantici. E, dettaglio tutt'altro che trascurabile, lavorando di cesello sulla galleria dei villain, attraverso il ripescaggio e la valorizzazione di misconosciuti criminali del passato (a cominciare dal folle psichiatra **Hugo Strange**) e una caratterizzazione più matura di antagonisti classici quali il **Pinguino** e **Joker** (quest'ultimo, peraltro, già riportato all'originario, psicotico splendore dai succitati O'Neal e Adams). Nel 2005, oltre un quarto di secolo dopo quell'acclamata collaborazione, le strade di Englehart e Rogers (e di Batman, ovviamente) sono tornate a incrociarsi con la miniserie **Il Detective Oscuro**, assente da diversi anni dagli italiani scaffali e molto opportunamente riproposta oggi da **RW-Lion** in un agile volume brossurato.

E se diciamo "opportunamente" è perché sarebbe un vero peccato perdersi una storia che, nonostante il trascorrere del tempo e il conseguente mutamento dei gusti dei lettori, riesce a riconsegnarci dosi non banali dell'antica magia.



Ci sono i tormenti del difensore di Gotham, capace di riemergere da momenti di vulnerabilità grazie alla determinazione e al carattere d'acciaio. Ci sono nemici classicissimi in forma smagliante: da Joker, la cui ambizione di candidarsi alla carica di Governatore all'insegna dello slogan «Votate per me o vi uccido» dà il via all'intera vicenda, a **Due Facce** fino allo **Spaventapasseri**, che sembra (sembra...) sul punto di piegare l'eroe mettendolo di fronte alle sue paure più profonde.

C'è anche il gran ritorno di **Silver St. Cloud**, la miliardaria dai capelli albi introdotta dallo stesso Englehart che in passato conquistò e poi spezzò il cuore di Bruce/Batman, mettendone a nudo un'inaspettata fragilità, e che qui ritroviamo legata a **Evan Gregory**, favorito per l'elezione a Governatore e, quindi, bersaglio privilegiato delle folli trame di Joker.

Lo scrittore ci conduce attraverso i sei episodi della mini con solido mestiere, forte di uno stile che l'appassionato non tarderà a riconoscere, fatto non solo di sapiente padronanza dei ritmi narrativi ma anche di quei testi e dialoghi graffianti che scossero in profondità i Bat-standard dei *Seventies*. E che risultano assolutamente godibili pure per il ben più smaliziato pubblico del Terzo Millennio. Tanto godibili da riuscire a limitare i danni arrecati da una traduzione davvero sciatta e da un editing ben al di sotto della sufficienza, che rappresentano l'unica grande pecca di un volume che, altrimenti, dovrebbe trovare posto in libreria senza ulteriori indugi.

A maggior ragione perché, sul versante artistico, le cose funzionano invece a meraviglia, con il compianto Rogers (è scomparso nel 2007) che mette al servizio della trama il proprio tratto sofisticato, fluido, ricco di chiaroscuri e intriganti retinature. Una matita che si adatta perfettamente ai cambiamenti di registro che si susseguono nel corso dei diversi episodi, dal thriller d'azione al supereroistico puro, dal dark visionario al romance. E che – qui come già in *Strane Apparizioni* – viene esaltata al massimo dalle chine del bravissimo **Terry Austin**. Al netto delle magagne di traduzione di cui sopra (che, intendiamoci, rimangono imperdonabili), acquisto consigliato.

Per batmanofili incalliti e un po' nostalgici, ma non solo.

(Marco De Rosa)

Steve Englehart - Marshall Rogers

Batman: Il Detective Oscuro

144 pp. a colori

RW-Lion 2018, euro 13,95



Finalmente: gli F4!

*Sono finalmente tornati tra noi, dopo una "pausa" che durava dal 2015, i **Fantastici Quattro**. Proprio loro, con i loro volti familiari di una serie che, in fondo, come protagonista ha sempre avuto proprio una **famiglia**. Composta da individui straordinari, capaci di allungarsi, spostare palazzi, infiammarsi o diventare invisibili, ma assolutamente tradizionale nella composizione e nei valori di riferimento. Un modello che, rispetto agli anni Sessanta in cui debuttò il Quartetto, è andato progressivamente incontro a una crisi profondissima, che ne ha minato la credibilità e l'appeal presso il pubblico. E se è indubbio che tale crisi ha giocato un ruolo non secondario nel lento declino dei FQ, è altrettanto vero che è proprio il loro essere "una famiglia" che ne racconta, oggi come ieri, lo spirito più autentico.*

*Uno spirito che **Dan Slott**, almeno stando alle impressioni suscitate dalle prime uscite, pare non abbia alcuna intenzione di tradire, accettando la non banale sfida di ripresentarci i **Fantastici Quattro** cambiati sì, ma pur sempre fedeli ai valori familiari che hanno incarnato per quasi sei decenni. Insomma: bentornati, ragazzi! Vi seguiremo volentieri, anche per i disegni della "nostra" **Sara Pichelli**.*

*In edicola e fumetteria da **Panini Comics**.*

Torpedo 1936

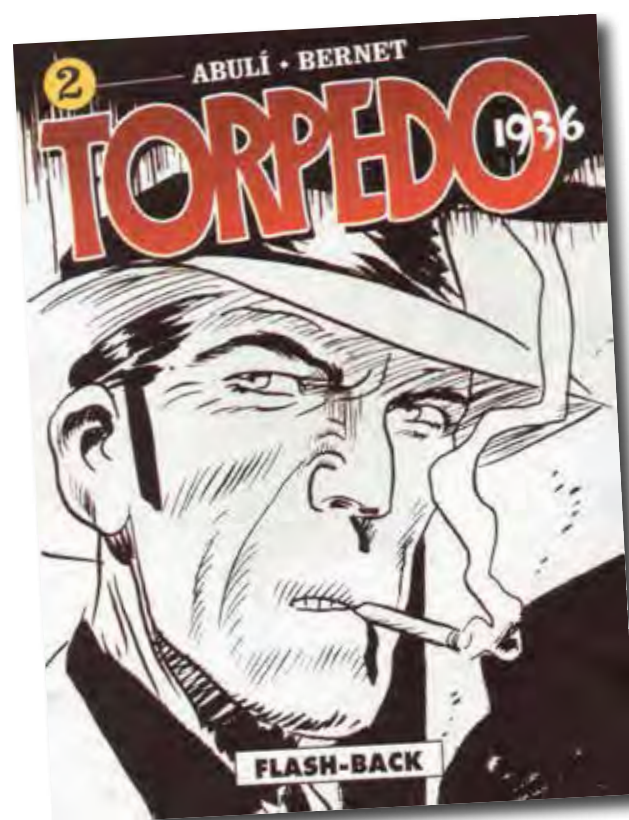
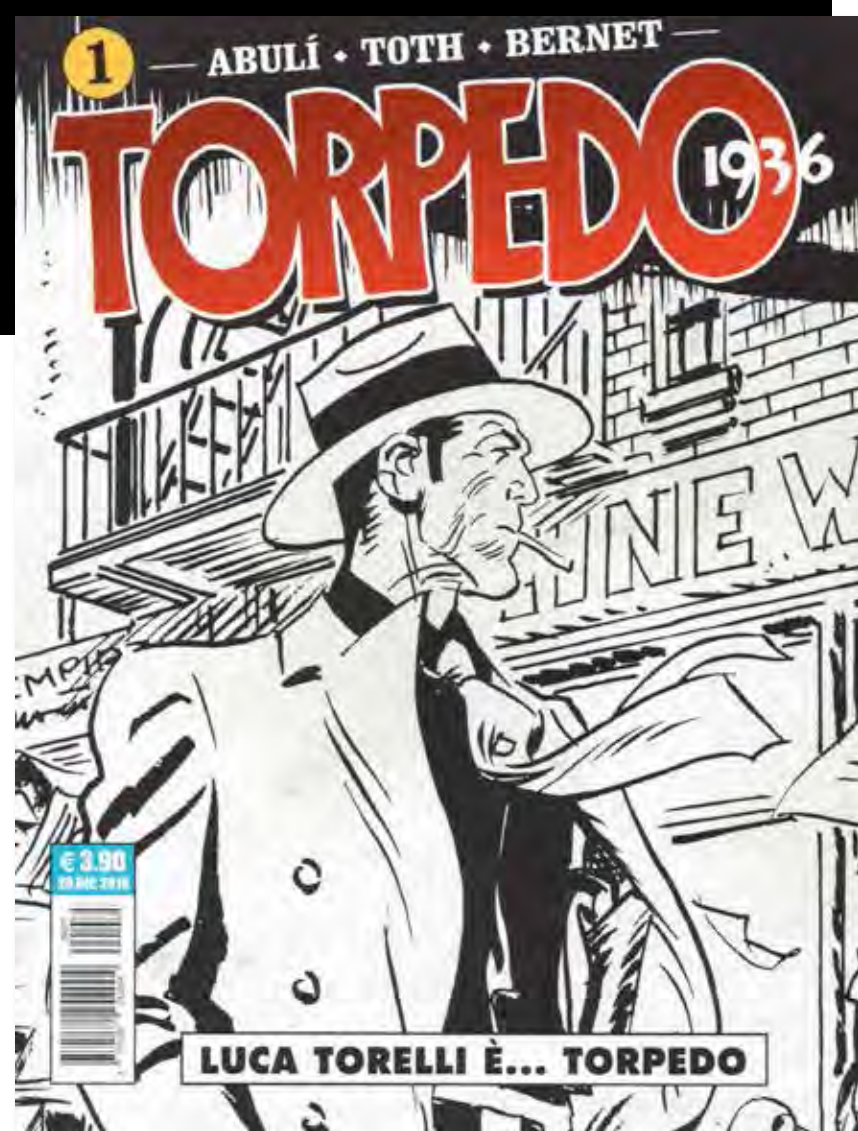
Non è mancata occasione in passato sugli *Sbam*-schermi di lodare le iniziative editoriali di **Editoriale Cosmo**, che riesce a recuperare autentiche perle del Fumetto mondiale per riproporle in formato economico in edicola. Come dire, mettere veri gioielli a disposizione di tutti.

È certamente il caso anche di questa miniserie, che riproporrà in 7 albi l'intera saga di ***Torpedo 1936***, il noir creato da **Enrique Sanchez Abuli** nel 1982. L'autore spagnolo mette in scena storie brevi – adatte alle riviste-contenitore in gran voga all'epoca, come *Creepy* (in patria) e *Comic Art* (che le portò in Italia) – ambientate negli anni Trenta tra i gangster e la malavita americana.

Torpedo, al secolo **Luca Torelli**, è un killer a pagamento senza scrupoli, disposto a sparare a bruciapelo anche a vecchi amici purché pagato il giusto dal “cliente” di turno. Ignorante e spaccone, ama gli abiti eleganti e si atteggia sempre a uomo di gran classe.

Su questa base, Abuli riesce a dipingere scene e siparietti di ogni tipo, dall'efficace ironia e da un saporito, cattivissimo umorismo. Il tutto, in appena 8-12 pagine, con vicende auto-conclusive leggibili ognuna a sè e collegate tra loro solo dal protagonista.

Ai disegni troviamo un vero maestro del grottesco, **Jordi Bernet**, che sostituì **Alex Toth** dal terzo episodio. Senza nulla togliere alla maestria di Toth (l'autore di un certo Zorro, per di-



re...), che pure impostò i tratti del personaggio, è stato Bernet a dare a Torpedo la caratterizzazione definitiva, quella ricordata dagli appassionati e che meglio si sposa con le trame e le sequenze di Abulì, anche le più assurde.

Il primo albo ha proposto gli episodi d'esordio della saga, quelli dove l'"eroe" non è ancora del tutto definito, ma già in grado di divertire il lettore. E comunque spicca rapidamente il volo verso il suo meglio. Se non lo avete mai letto, prego accomodarsi all'edicola più vicina.

(Antonio Marangi)

Abulì - Toth - Bernet

Torpedo 1936

Cosmo Serie Blu, in edicola,

Editoriale Cosmo

112 pp. in b/n, euro 3,90 ad albo



***Sbam! Comics* vi aspetta
al padiglione 16 - stand F15**



Jessica Jones

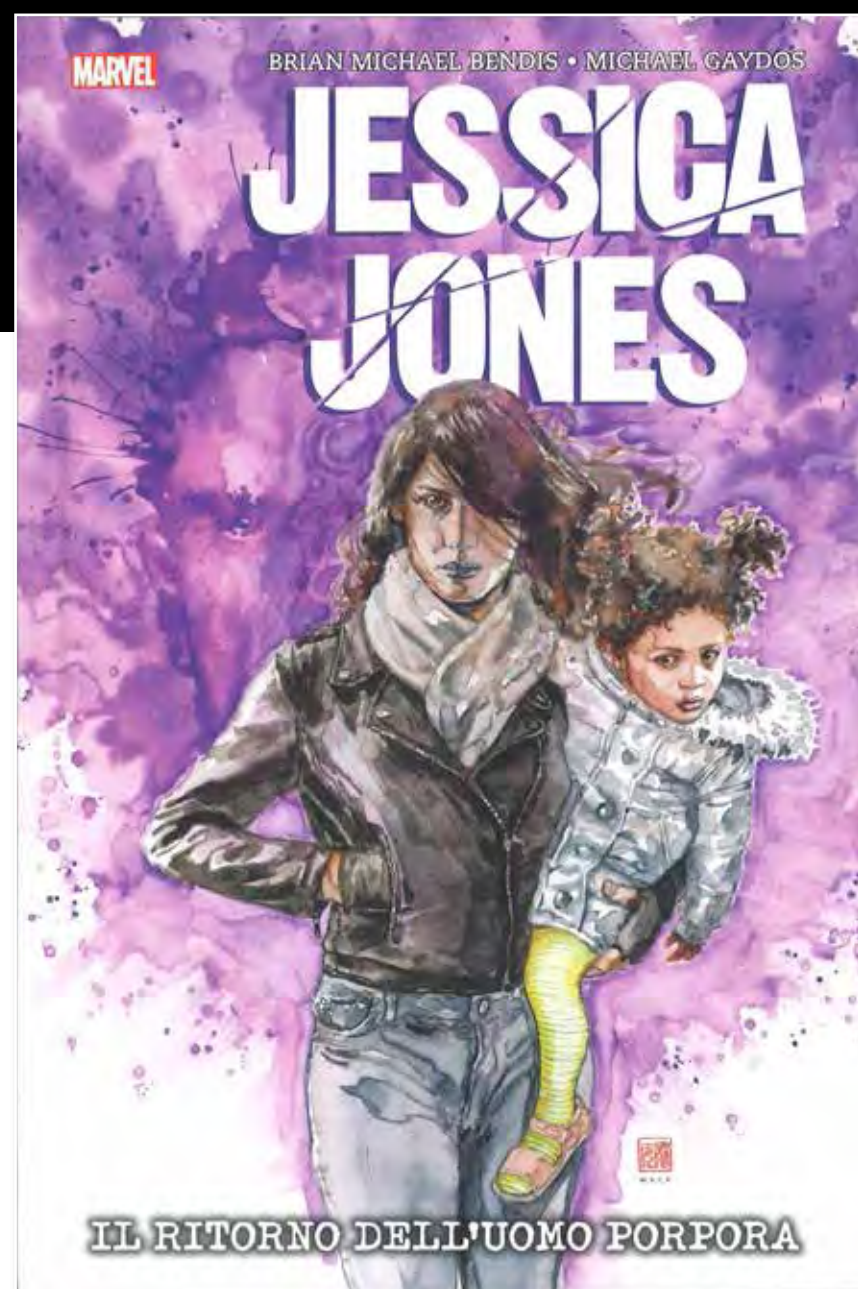
La notizia è ormai cosa nota anche per il fumettologo più distratto: **Brian Michael Bendis**, l'uomo che per quasi un ventennio è stato probabilmente l'architetto principe della Marvel, si è accasato presso gli eterni rivali della DC Comics.

Ma mentre negli States il nostro uomo è già da tempo al lavoro su Superman & C., da questa parte dell'Atlantico – a causa dello scostamento tra le uscite americane e le relative edizioni italiane – stiamo ancora leggendo i suoi ultimissimi lavori firmati per la Casa delle Idee.

Lavori tra i quali spicca l'arco narrativo con il quale l'autore di Cleveland si congeda da quella che forse è stata la sua creatura più amata, di certo quella che gli ha permesso – pur lavorando sotto l'egida di una major – di dare libero sfogo al proprio estro più autoriale.

Stiamo parlando, va da sé, di **Jessica Jones**, la cupa, cinica investigatrice privata che fin dal suo esordio datato 2001, sulle pagine della serie **Alias**, ha indagato gli angoli più sordidi del Marvel Universe. Un'(anti)eroina che in anni recenti è assunta a una discreta fama planetaria sulla scorta del serial tv in onda su Netflix, mentre, prima e dopo, nei fumetti Bendis l'ha accompagnata tra misteri da risolvere, personalissimi demoni da affrontare, il temporaneo lavoro di giornalista (nella mini **The Pulse**), la relazione con **Luke Cage**, sfociata infine nel matrimonio, e la nascita della loro figliuola **Danielle**.

Fino ad arrivare a questa nuova serie, lanciata nel 2016 e intitolata semplicemente **Jessica Jones**, di cui **Panini Comics** porta in libreria il terzo volume. E, con esso, il passo d'addio del lungo ed esclusivo rapporto tra la protagonista e il suo creatore. Il quale, per quest'ultimo giro di giostra, la pone di fronte all'av-



verarsi del suo incubo più terribile: il ritorno di **Zebediah Killgrave**, meglio noto come l'**Uomo Porpora**, colui che molti anni prima aveva sequestrato Jessica, servendosi dei propri poteri mentali per soggiogarla, costringerla a vivere al suo fianco e a obbedire a ogni suo ordine. Un trauma dal quale lei si era ripresa (parzialmente) con grande fatica, e solo grazie alla certezza che lo S.H.I.E.L.D. fosse in grado di tenere sotto chiave il suo persecutore. Peccato che, in seguito agli eventi di Secret Empire, ora la principale agenzia antiterrorismo dell'Universo Marvel non esiste più. E, di conseguenza, la minaccia dell'Uomo Porpora torna a farsi più concreta che mai.

Diciamolo: la storia del fumetto supereroico è piena di "ultime, decisive battaglie" tra il protagonista di turno e la sua eterna nemesi. Il più delle volte risolte a cazzotti, colpi di scudo, martellate o raggi termi-

ci sparati dagli occhi. Nel confronto finale tra Jessica e Killgrave, invece, di violenza ce n'è pochissima e quasi sempre "indiretta", cioè non esercitata da uno dei contendenti direttamente sul suo antagonista. Quello a cui assistiamo è piuttosto uno scontro cerebrale e verbale, un braccio di ferro che investe la morale, l'etica, la conoscenza di sé, il ruolo che ciascuno gioca su questa Terra e la domanda su fin dove sia lecito spingersi per regalare al mondo un futuro che riteniamo migliore.

Un dialogo che pagina dopo pagina si fa sempre più profondo e introspettivo, fino a sfociare in un clamoroso ribaltamento di ruoli, con Killgrave che si ammanta di imprevista fragilità e di fatto si consegna a Jessica, dicendosi disposto – pur di giungere a una qualche forma di "redenzione" – a utilizzare i suoi poteri per fare tutto ciò che lei gli chiederà. Qualsiasi cosa. Fino alle estreme conseguenze...

Bendis lascia il suo personaggio-feticcio cucendole addosso una storia intensa e toccante, che sublima i tratti caratteristici di sempre: realismo esasperato (per quanto possa essere realistica una vicenda che parla di tizi viola con il potere del controllo mentale...), dialoghi lunghi e articolati, toni adulti e allergia programmatica verso tutti i luoghi comuni del genere supereroico.

E se, fin dall'inizio, **Michael Gaydos** è stato per Jessica molto più di un semplice disegnatore, quanto piuttosto un vero e proprio co-creatore che ha contribuito a caratterizzarla con un tratto oscuro e inconfondibile, in questi ultimi numeri la sua arte sembra toccare vertici finora inesplorati in termini di espressività, umanità e capacità recitativa dei personaggi. Doti che, unite a virtù registiche e di montaggio non comuni, risultano indispensabili per esaltare e rendere comunque godibili sequen-

ze quasi sempre ricche di parole e, spesso, povere di azione.

Infine, una volta archiviato il drammatico match con Killgrave, prima di chiudere il volume c'è ancora spazio per un ultimissimo episodio, in cui i due autori regalano a Jessica un caso che pare fatto su misura per lei. Una di quelle faccende che solamente una con le sue peculiari caratteristiche potrebbe sperare di risolvere. La "giornata perfetta" che ci voleva, dopo tanta angoscia.

Un saluto pieno di affetto e gratitudine, con il quale Bendis e Gaydos passano definitivamente la mano. Per chi verrà dopo, a cominciare dalla scrittrice **Kelly Thompson** e dal disegnatore italiano **Mattia De Iulis** (**Dragonero Adventures**), non sarà per nulla facile mantenersi sul loro stesso livello.

(Marco De Rosa)

Brian Michael Bendis – Michael Gaydos

Jessica Jones vol. 3 - Il ritorno dell'Uomo Porpora
144 pp. a colori

Panini Comics 2018, euro 16,00



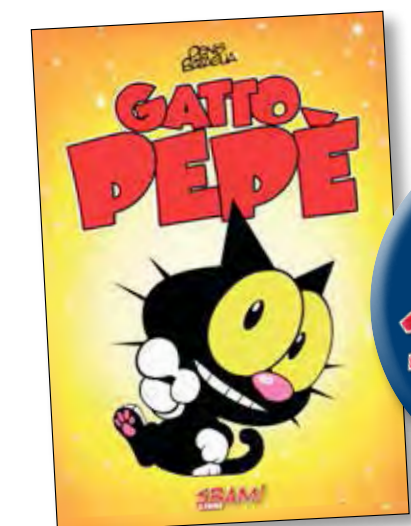
◆ Krysten Ritter nei panni della Jessica Jones televisiva

GATTO PEPE

di Denis Battaglia



GATTO PEPE



EROI DA SBAM!
LIBRI
RICHIEDILO IN LIBRERIA

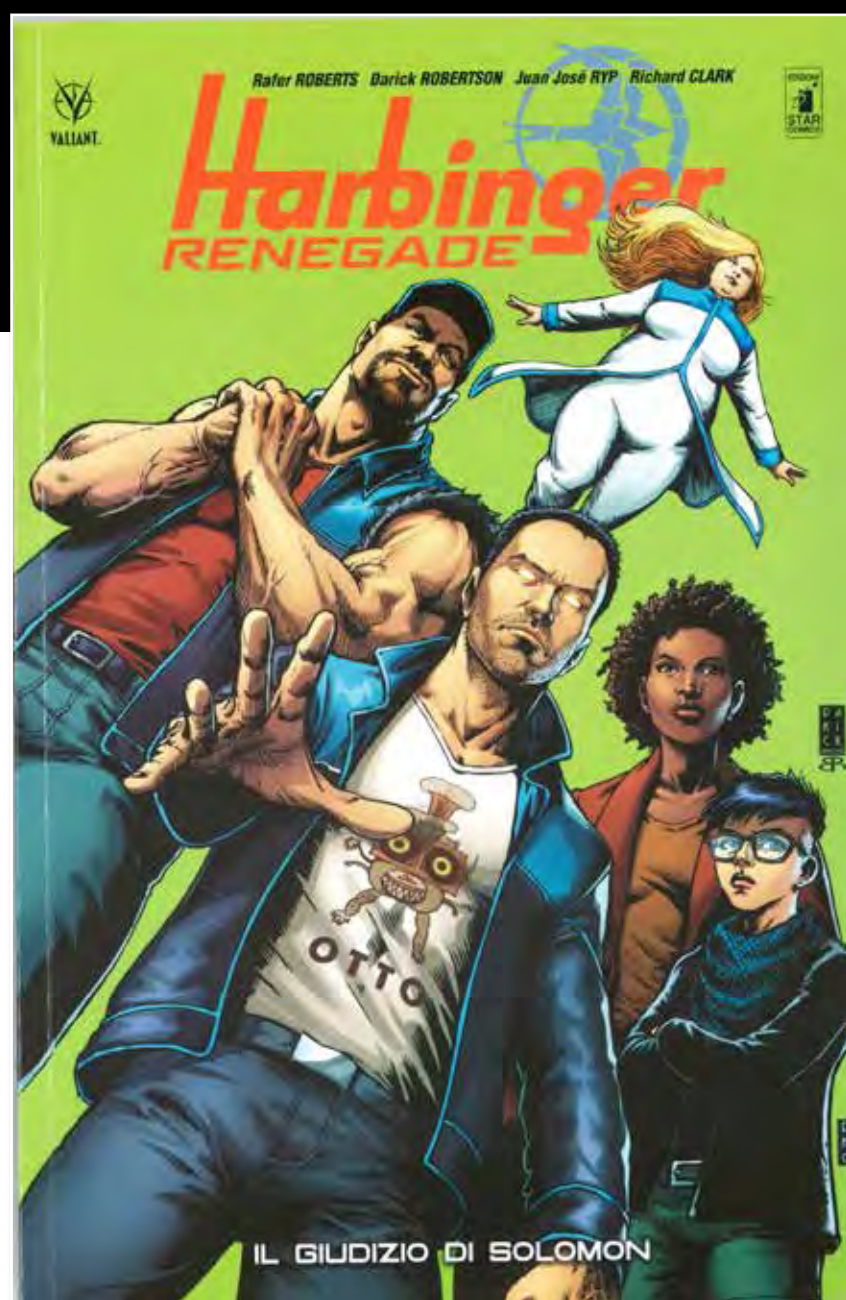
Harbinger Renegade

C'erano una volta (e ci sono ancora) gli **psioti**, individui dotati di poteri straordinari come la telepatia, la telecinesi e il volo. Poteri latenti fin dalla nascita, che per essere attivati necessitano di un intervento chirurgico molto pericoloso, spesso letale.

C'era una volta (e c'è ancora, anche se non si sa dove si nasconda) **Toyo Harada**, psiota di livello *Omega* che aveva usato i propri doni per dar vita alla **Fondazione Harbinger**, che attivava e addestrava gli psioti al fine di trasformare in realtà il sogno di un futuro più pacifico ed egualitario. Peccato però che, per essere perseguito, tale sogno prevedesse cieca obbedienza allo stesso Harada e l'accettazione dei suoi metodi, basati sulla manipolazione violenta degli equilibri mondiali.

C'erano una volta anche i **Renegades**, un gruppo di giovani psioti guidati dal potentissimo quanto problematico **Peter Stanchek**, che decisero di opporsi ai piani di Harada. Lo smascherarono agli occhi del mondo e riversarono in rete i file segreti della sua Fondazione, compresi quelli contenenti nome e ubicazione di tutti i potenziali psioti del globo, oltre alle istruzioni su come ottenere le tecnologie necessarie per attivarli. Questi dati sono oggi di dominio pubblico, e centinaia di individui hanno così scoperto di essere potenziali superumani.

I Renegades, però, non esistono più. **Charlene "Flamingo" Dupre** è caduta in battaglia, **Kris Hathaway**, **John "Torque" Torkelson** e l'hacker **@X** sono andati ciascuno per la propria strada, mentre Peter è stato sopraffatto dalla malattia mentale e dalla tossicodipendenza, finendo per isolarsi in un guscio psichico dalle parti di Saturno, e la sola **Faith "Zephyr" Herbert** continua a tenere vivo lo spirito del team con la sua attività da supereroina.



Ma il passato ha il brutto vizio di tornare a bussare alla porta per presentarti il conto delle tue azioni. E così, nel momento in cui il misterioso **Consorzio** inizia a utilizzare le informazioni rese pubbliche dai Renegades per rintracciare gli psioti dormienti e, nel tentativo di attivarne i poteri, finisce per ucciderli, tocca proprio a Faith contattare gli antichi compagni e convincerli a rimettersi in gioco. Per rimediare all'errore e fermare le trame del gruppo guidato dal cinico **Alexander Solomon**, un tempo stretto collaboratore di Harada e ora impegnato in una partita personale i cui obiettivi sono tutt'altro che chiari... Non c'è che dire: davvero un bel lavoro, quello orchestrato dallo sceneggiatore **Rafer Roberts** in questo primo arco narrativo della serie **Harbinger Renegade**, che **Star Comics** presenta al pubblico di casa nostra nel solito, pregevole broccato dall'otti-

mo rapporto qualità/prezzo che è il tratto distintivo delle edizioni **Valiant** italiane.

Apprezzabile, tanto per cominciare, per come riesce a soddisfare il lettore veterano senza disorientare o spaventare il neofita. Del resto, si sa che in casa Valiant gli editor puntano da sempre su saghe complesse e articolate ma agevolmente fruibili da tutti, approfittando della mancanza di decenni di continuity pregressa e, quindi, del fardello di vincoli e complicazioni ben noto a chiunque bazzichi Marvel o DC. Roberts, però, ci mette del suo, adempiendo agli "ordini di scuderia" con una scrittura briosa, che sfrutta al meglio i dialoghi e i prologhi che aprono ciascuno dei quattro episodi per richiamare gli eventi precedenti, aggiornarci sullo status dei protagonisti e ridefinirne le relazioni, gettando le basi per un affresco tutto nuovo ma che già promette di costituire un ulteriore, interessante tassello nello sviluppo organico del Valiant Universe.

La trama risulta solida, ricca il giusto ma senza fronzoli autocompiaciuti, mentre i ritmi narrativi sono gestiti con professionalità, in un'efficace alternanza tra sequenze riflessive, tratteggio dei caratteri (con particolare attenzione a quelli di Peter e Kris, di gran lunga i più carismatici e difficili del mazzo) ed esplosioni di azione spacca-pagine. Risultato: la lettura fila che è un piacere, tanto che ti ritrovi alla fine del volume quasi senza accorgertene.

Merito, anche, di un'estetica di notevole espressività, frutto delle matite grottesche eppure classiche di **Juan José Ryp**, che si dedica ai prologhi, e soprattutto del bravissimo **Darick Robertson**, che qui rinvigorisce i fasti che ce l'avevano reso tanto caro su *The Boys* con tavole cariche di dettagli che però riescono a non pagare dazio sul fronte del dinamismo, salvo poi deflagrare letteralmente nei passaggi più

splatter (che ci sono, ma che non risultano mai fini a se stessi, quanto piuttosto funzionali agli sviluppi della trama).

Insomma: non certo un *must have* assoluto, questo no. Ma, se vi piacciono i comics americani, di sicuro un ottimo modo per trascorrere una serata di piacevole lettura che, tra l'altro, costituisce il primo passo sulla strada che conduce ad **Harbinger Wars 2**, il nuovo eventone Valiant lanciato a metà dicembre. E acquisire così ulteriore confidenza con un universo supereroico che, sempre più spesso, rappresenta oggi un approdo sicuro per chi voglia cercare vita (e divertimento) al di fuori degli orizzonti delle due major.

(Augusto Altobelli)

Rafer Roberts - Darick Robertson - Juan José Ryp
Harbinger Renegade, vol. 1,
Il giudizio di Solomon
 144 pp. a colori, Star Comics 2018, euro 9,90



Leviathan

Riattualizzare l'*Inferno* di Dante. Di più: riattualizzarlo, ma lasciandolo originale. Non una rivisitazione, ma il "vero" Oltretomba dell'Alighieri, più o meno come ce lo hanno presentato i testi di letteratura scolastici, ma portato all'oggi, quindi con ospiti più "moderni", quelli successivi al Sommo Poeta. Prendi **Hemigway**, ad esempio, grande autore morto suicida e quindi, secondo il contrappasso dantesco, tramutato in albero secco in una delle più terribili delle bolge. Qua e là, certo, le esigenze narrative e le influenze di opere più recenti hanno portato ad alcune libertà rispetto alle *divine terzine*, ma l'impatto resta quello: un tentativo anche ambizioso, senza dubbio coraggioso. È questa la base di partenza del lavoro proposto da due giovani autori, **Michele Dattoli** (testi) e **Salvatore Pastore** (disegni), nella loro opera, *Leviathan*, ancora incompleta (al momento, sono usciti i primi due volumi) e proposta da **Eretica Edizioni**.

Ma parlavamo di attualizzazione. Dattoli infatti guarda l'*Inferno* da un punto di vista nuovo. Cos'è, in pratica, l'*Inferno*, se non un luogo come se ne sono visti tanti nel mondo, un posto dove pochi "cattivi" (i diavoli) servono il dittatore di turno (Satana), riducendo al dolore e alla sofferenza moltitudini di persone? Come la Storia insegna, però, una situazione del genere non può durare e un popolo oppresso prima o poi si ribella. E infatti, *Leviathan* è «la storia di una rivolta», come spiega la sua sinossi, una rivolta dei dannati contro i diavoli. Se poi consideriamo che i dannati sono i migliori dei peggiori esponenti dell'umanità di sempre, ecco che i diavoli si trovano a fronteggiare della gran bella gente.

Il colpo di teatro che va ancora oltre questo antefatto, già in sé originale, è la scelta del **Grande Eroe**, di colui che lancerà il primo sasso, che per primo par-



lerà di rivolta laddove mai a nessuno era balenata in mente neppure una vaga ipotesi del genere: in *Leviathan*, costui è nientemeno che **Adolf Hitler!**

Ebbene sì: in un *Inferno* dantesco, come pensare di non trovare il Führer? Anzi, il vero dubbio è caso mai in quale cerchio piazzarlo, talmente ampio è il suo "curriculum". Eppure è proprio lui quello che dà la prima bastonata sulla capoccia di un demone, suscitando stupore e paura negli altri dannati, che pure non restano inerti davanti a questa novità.

Il suo scopo? Uscire dall'*Inferno*. Il suo piano? Raggiungere e liberare l'unico altro dannato che può – almeno in teoria – aiutarlo nella missione impossibile.

La storia seguirà quindi la discesa agli inferi (letteralmente) di Hitler, la sua corsa attraverso i cerchi e le bolge, fino alla terrificante **città di Dite**.

Ad arricchire la trama, varie altre trovate, alcune



di satira politica, altre più impregnate di idealismo storico (che non possiamo rivelarvi qui per non fare spoiler: scoprite voi l'identità dell'assurdo essere, dal corpo di cane e dal volto umano, che segue Hitler per tutta la vicenda, o quella del misterioso prigioniero della torre di Dite...), oppure i flashback sulle vite terrene dei dannati, proprio come ha fatto Dante nella sua *Commedia*.

Il disegno proposto da Pastore, dal canto suo, risulta dannatamente (per restare in tema) efficace: non nasconde nulla delle bolge e della "vita" degli infelici dannati, uomini e donne, torturati in qualsiasi modo, smembrati, squartati, seviziati, come giusto che sia in un *Inferno* che si rispetti. Un lungo susseguirsi di tavole più composte alternate a *splash page* ricche di dettagli e dalla chiarissima influenza manga, per espressioni esasperate e onomatopее abnormi. Peccato alcune di queste tavole siano davvero ecces-

sive: in qualche caso indugiano un po' troppo su dettagli evitabili, in altri sono talmente intricate da far perdere la direzione di lettura e da rendere perfino difficile la riconoscibilità dei personaggi.

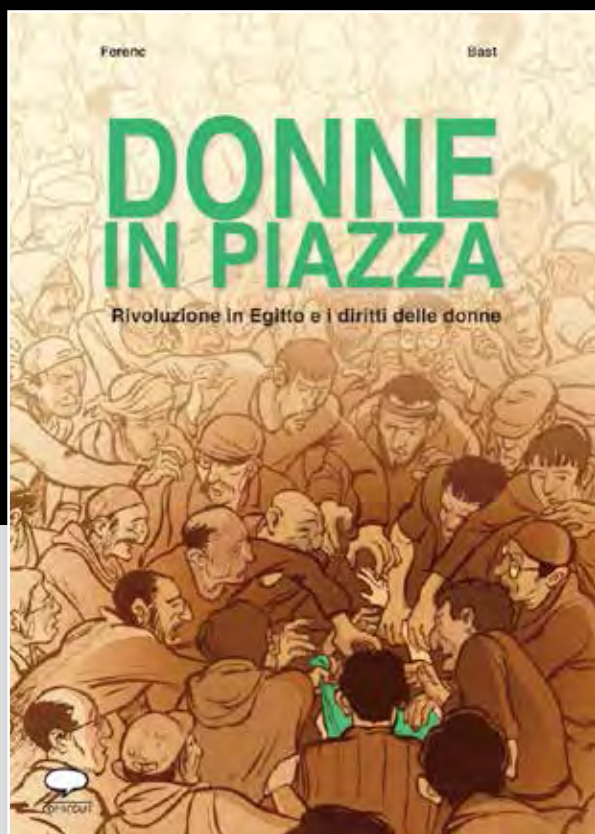
E – visto che ci siamo – peccato soprattutto per una certa carenza di editing, con qualche frase che sarebbe stato meglio rileggere prima della stampa, e per un lettering non all'altezza.

A parte questi difetti, *Leviathan* rimane opera molto interessante, ambiziosa e – soprattutto, dicevamo – molto coraggiosa. La lettura porta spesso a tornare indietro, per riguardare meglio certi dettagli o per scovare quella certa curiosità in più, e lascia la voglia di vedere "come andrà a finire". Entrambe cose che non capitano in molte ben più celebri e celebrate graphic novel.

(Antonio Marangi)

Michele Dattoli - Salvatore Pastore
Leviathan, 2 voll. di 128 pp.,
Eretica Edizioni 2018, euro 15,00 cad.





Donne in piazza

La **Primavera araba** e le manifestazioni in Egitto, sono state momenti importanti e molto celebrati. Quello che ne sappiamo, o che ci resta, è però un'immagine poco approfondita, uno sguardo esterno in cui la tragedia di Giulio Regeni resta un baratro oscuro. Il **graphic journalism** ha il compito di rendere evidente il mondo in cui viviamo e soprattutto situazioni di cui poco parla il giornalismo ufficiale. Questo libro di **Ferenc** e **Bast**, voluto e sostenuto da Amnesty International, racconta in modo chiaro e documentato, il metodo di estrema violenza usato per fermare le **donne** che scendevano a protestare in piazza, in Egitto, durante la Primavera araba. Le armi sessiste dell'umiliazione e della violenza sessuale, messe in atto in mezzo alla folla (e successivamente anche negli uffici della polizia), oltre alla violenza già nota, di bastonate e torture. La risposta è opporsi e denunciare sempre. Un tema non lontano dalle donne che in Italia leggeranno questo graphic novel, per capire che opporsi contro la violenza e la violenza sessuale è una lotta comune, da condividere.

(dall'editore)

Ferenc - Bast

Donne in piazza

112 pp. in bicromia, ComicOut 2018,
euro 17,00



4 vecchi di merda

È il 2029: il mondo post consumista decresce infelicitemente, senza guida, senza ideali, bloccato in una grottesca sopravvivenza. Solo l'odio dei giovani senza futuro contro i vecchi improduttivi accende gli animi di una società sfigurata.

Colt è un vecchio ultrasessantenne: da giovane era il chitarrista di una **band punk**, i **4 pezzi di merda**. Ora vive di espedienti e acedine: vorrebbe solo tornare a suonare per annullarsi nella distorsione più estrema. Può fare poco però contro il destino. Quando la sua casa va a fuoco, miseramente finisce per rifugiarsi in un ospizio. A Villa Doris non troverà sollievo e pace, ma mistero, complotti e le trame enigmatiche della direttrice: si ritroverà così invischiato nel disvelamento del più tremendo dei segreti. Il mondo deraglia, le dimensioni si sfaldano e le stelle emettono il loro ultimo bagliore... A Colt non resta che provare a rimettere in piedi la sua band. Benvenuti al primo concerto dei **4 vecchi di merda**...

(dall'editore)

Marco Taddei - Simone Angelini

4 vecchi di merda

320 pp. in b/n, Coconino Press/Fandango 2018,
euro 20,00



Il Boia rosso

Nella Roma del XIX secolo, il **Papa** si arroga il diritto di far giustiziare in nome di Dio ladri, briganti e suoi oppositori.

La "giustizia" è affidata a **Giovan Battista Mori**, il boia dal mantello rosso, il quale non si limita a decapitare i malcapitati, ma si spinge oltre ed indaga sulle loro vite, come un eroe poliziesco ante litteram. Cercando così di salvare quando può gli innocenti e punire i colpevoli, scoprirà i sordidi giochi del potere e le grandi miserie umane.

Per la prima volta a colori in un unico volume cartonato, e con una copertina inedita, torna dopo oltre dodici anni il memorabile **Il Boia rosso**, con la sceneggiatura di **Francesco Artibani** per pennelli di **Ivo Milazzo**.

Per l'occasione, questa terza uscita della collana che NPE dedica al maestro Milazzo è stata proposta anche in una versione Limited in sole 60 copie, ciascuna con cover disegnata e firmata con pennarello nero su sfondo bianco dallo stesso autore.

(dall'editore)

Francesco Artibani - Ivo Milazzo

Il Boia rosso

104 pp. a colori, Edizioni NPE 2018, euro 19,90



Gli scarabocchi di Maicol&mirco

Negli **Scarabocchi di Maicol&mirco** forma e sostanza sono fusi. Il segno, nero, è ridotto al minimo, perché disegna solo quello che serve per raccontare. Nello sfondo, rosso intenso, vanno in scena – sempre sull'orlo del paradosso – la vita e la morte, la violenza e la poesia, la tragedia e il dolore, l'innocenza e il cinismo.

Beffardi e graffianti, ma anche poetici e introspettivi, Gli Scarabocchi di Maicol&mirco vivono nel rovesciamento costante di ogni convenzione, illuminando condizionamenti sociali, corto-circuiti morali, incomunicabilità tra gli esseri umani.

Bao Publishing ha cominciato a pubblicare l'opera omnia degli Scarabocchi di Maicol&mirco in volumi brossurati, tascabili, fino a completamento della raccolta più saggia e nichilista mai vista a fumetti. **ARGH** è il primo volume della serie. Il progetto grafico di copertina è di **Lorenzo Ceccotti (LRNZ)**.

(dall'editore)

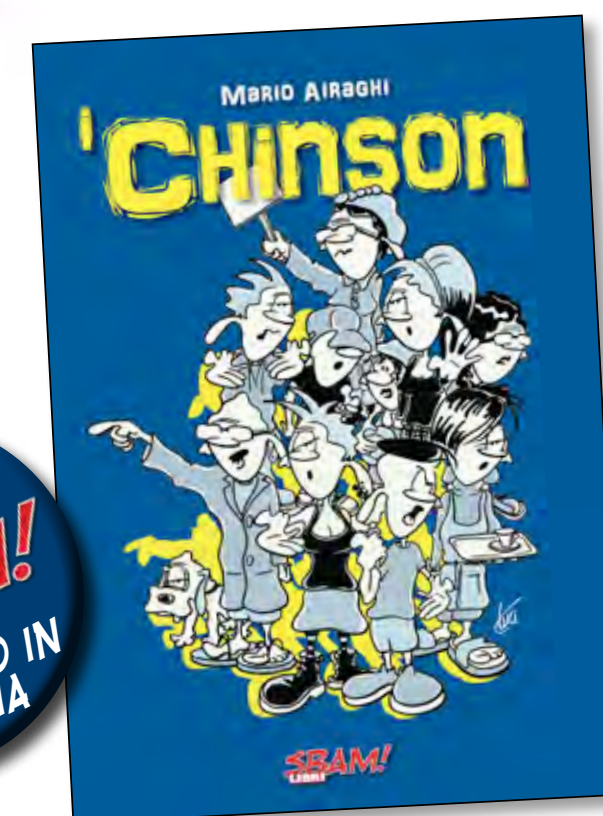
Maicol&mirco

Gli Scarabocchi di Maicol&mirco

vol. 1: **ARGH**, 192 pp. nero su rosso,
Bao Publishing 2018, euro 14,00

'CHINSON

Testo e disegni di **Mario Airaghi**



EROI DA SBAM!
LIBRI
RICHIEDILO IN LIBRERIA

SBAM!



Chiacchiere fumettose (e non solo) con Moreno Burattini

a cura di Roberto Orzetti

Ci abbiamo preso gusto! Insomma, hai un *tuttologo* della Nona Arte come **Moreno Burattini** e non lo sfrutti per qualsiasi argomento?! Suvvia, non saremmo la vostra rivista preferita...! Dunque: stavamo parlando di giustizieri diurni e notturni (categoria di cui il buon **Gomez**, protagonista di copertina, è fiero portabandiera), quindi doveroso parlare di eroi del genere anche con Moreno. Soprattutto di quelli che, per loro natura, sono da soli. Se poi sono ai margini, ancora meglio. D'altronde, ed è così da decenni, **Peter Parker** è sempre stato molto più simpatico di **Clark Kent**: l'eroe solitario ha bisogno della sua giusta dose di sofferenza per far sì che il lettore si identifichi in lui,

viva il suo dolore e gioisca per le sue vittorie. E allora chi meglio di colui il quale narra da anni le gesta di **Zagor**, eroe solitario e con la giusta dose di sf...ortune alle spalle per poter rientrare a pieno titolo nell'*ensemble*, può parlarci di eroi? Nessuno. A parte, appunto, Moreno Burattini, cui cediamo il palcoscenico...

Il Fumetto d'avventura poggia le sue fondamenta sulla figura dell'eroe: solitario o leader di un gruppo, tormentato o sicuro di sé, quel che conta è che ci sia un protagonista che catturi il lettore. Come si deve porre l'eroe di turno rispetto all'avventura che sta vivendo? Il suo ruolo è quello di Sole o di pianeta?

♦ Ecco cosa accadrebbe se Max Fridman incontrasse Akim, il tarzanide bonelliano degli anni che furono...

Sia questa immagine che quella della pagina accanto sono due degli "incontri impossibili" proposti da Moreno Burattini nel suo ultimo libro, *Facezie (Cut-Up)*.



Data la mia veneranda età, ricordo lo slogan che campeggiava fuori dai cinema sulle locandine del primo film di Indiana Jones. Diceva: «Il ritorno della grande avventura». Ma fu la rocambolesca caccia all'Arca Perduta raccontata da quella pellicola a determinarne il successo, o il pubblico venne conquistato dalla figura dell'archeologo interpretato da Harrison Ford, al di là dei meriti del copione?

La questione non può porsi in questi termini. Sono le imprese a fare l'eroe. Caratteristiche psicologiche, forza fisica, coraggio e ardimento, simpatia e debolezze sono tutti elementi che emergono da ciò che il personaggio dice e, soprattutto, fa. Per caratterizzare un cattivo (e farlo odiare dai lettori o dagli spettatori), costui deve comportarsi da cattivo. Per caratterizzare un campione, costui deve agire da campione. Non c'è grande storia senza grandi personaggi, così come non ci sono grandi personaggi senza grandi storie. Ciò vale come regola universale, ma a maggiore ragione per i racconti di avventura. E' l'avventura che crea l'eroe, è l'eroe che crea l'avventura. Né soli né pianeti: una stella binaria.

Oltreoceano gli editori sono sempre alla ricerca di *escamotages* narrativi per mettere i propri eroi solitari a contatto con altri, addirittura inserendoli spesso in altri gruppi (si pensi all'Uomo Ragno nei Vendicatori o nei Fantastici Quattro). Tralasciando le logiche editoriali, come mai secondo te nei fumetti italiani questa "moda" del supergruppo non ha mai preso piede? Probabilmente a noi piace immedesimarci in un



♦ ... ed ecco Nonna Abelarda contro la Cosa!

eroe, sceglierci un campione, confidare in un leader. Anche quando ci sono delle squadre, identifichiamo un capitano. Siamo un popolo di individualisti. Il che non è necessariamente un difetto: valorizziamo il talento dei singoli, chiamati comunque a dare il loro contributo a una comunità.

Scontatissima domanda al Moreno lettore: chi è stato il primo "eroe" per cui hai perso la testa? E perché lui e non...?

Senza dubbio Zagor. Fu lui, e non Tex, a colpirmi perché mi identificavo nella sofferenza con cui vinceva, segno della sua maggiore umanità.

Il Fumetto italiano è stato la patria degli eroi neri, che Gomez (protagonista della nostra copertina) a tratti ricorda. C'è un motivo, secondo te, per cui Kriminal, Diabolik e compagnia sono nati proprio da noi e non (per esempio) negli USA?

Troppo bigotti e moralisti, gli americani. Il guaio è che lo stiamo diventando anche noi.

Domanda al Moreno bambino: svelaci i nomi dei tuoi 5 supereroi preferiti!

Quelli con più superproblemi! Uomo Ragno, Devil, la Cosa, Hulk e Iron Man.

Maestri del Fumetto umoristico

Proseguiamo la rassegna inaugurata sul numero scorso, dando voce a grandi maestri del Fumetto umoristico. La parola a Luca Savagno, l'artista che ha proseguito l'opera del mostro sacro per eccellenza dell'umorismo, Benito Jacovitti, e ad Athos, papà di quel Fra Tino che da 37 anni vive le sue avventure... senza spicciare una sola parola!



Athos

Luca Savagno

di Antonio Marangi

Prendere in mano il pennello per disegnare le tavole di **Cocco Bill**, proseguendo l'opera di sua maestà imperiale **Benito Jacovitti**, il maestro assoluto del Fumetto umoristico italiano (e non solo), il capostipite di uno stile seguito da intere legioni di nuove generazioni di artisti da decenni a questa parte. È questo il compito affidato a **Luca Savagno**, ottimo artista che non solo non ha "tremato" davanti a questo incarico, ma anzi lo svolge da parecchi anni con entusiasmo e maestria. A lui la parola.

Cosa vuol dire disegnare i personaggi di Jacovitti?

Significa trattare personaggi che ti mettono nella condizione di non doverti sentire un autore.



◆ Sopra, Luca Savagno mentre disegna il "nostro" Cocco Bill (in basso); a destra Athos Careghi alle prese con Fra Tino



Sarebbe a dire?

Ero uno che entrava in un mondo che già esisteva e soprattutto che amava moltissimo, quindi mi sono sentito del tutto deresponsabilizzato. Io non sono Jacovitti, quindi potevo semplicemente seguirlo, adeguarmi a lui. Con le prime prove mi resi subito conto delle differenze di rotondità del tratto, ma non me ne preoccupai: anche il direttore del Giornalino dell'epoca, don Tommaso Mastrandrea, mi aveva dato l'incarico di ricalcare il più possibile lo stile, ma mi lasciò anche la possibilità di adeguarlo alla mia mano. Meglio di così...

Detto così, sembra semplicissimo...

Lo stile è solo tecnica, esercizio. Quello che invece è davvero impossibile da imitare è l'umorismo, la creatività di Jacovitti. Fortunatamente, ho sempre lavorato su storie abbastanza brevi, quindi non troppo impegnative, e ho potuto cavarmela.

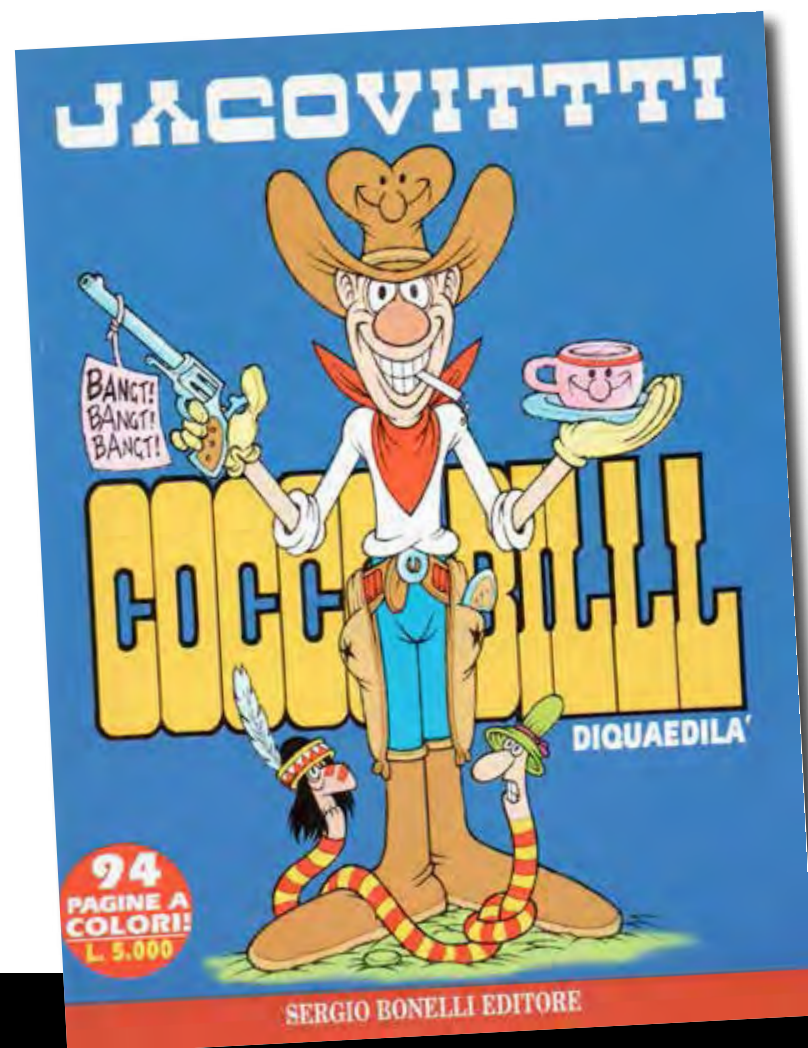
Ad esempio?

Una volta ho fatto incontrare Zorry Kid, molto invecchiato, con Cocco Bill in California. Un vero e proprio crossover jacovittesco!

Un passo indietro: come hai cominciato?

Come tutti gli appassionati, ho sempre scarabocchiato fin da piccolo, disegnando per gioco. Considera che negli anni Settanta, quando ero bambino io, tutti i giornali avevano fumetti, così sono cresciuto tra Toppi, De Vita, Pratt, Battaglia...

Il mio primo lavoro professionale, dopo il liceo artistico, è stato nel 1988 con il Messaggero dei Ragazzi, con cui lavoro ancora oggi, spaziando tra umoristico e realistico. Poi un giorno mi sono trovato a colorare delle storie di Jacovitti: fu quando Castellari, il suo colorista storico, si ritirò, così al Giornalino serviva qualcuno nuovo per quel lavoro (e non solo a loro: ad esempio ho colorato per Bonelli Cocco Bill di qua e di là, l'albo uscito negli anni Novanta con uno degli ultimi lavori del maestro). Tra quelli che si cimentarono c'ero anch'io, conoscevano la mia passione per il suo lavoro. Per un po' si pensò addirittura a una sorta di



◆ Jacovitti nel destino: Luca Salvagno colorò le tavole del maestro per Cocco Bill di qua e di là, edito da Bonelli nel 1997, nella (purtroppo effimera) collana annuale I grandi comici del fumetto.

Accademia Jacovitti, per coltivare il proseguimento della sua opera. Dopo qualche tempo, sono rimasto solo io e ho disegnato Cocco Bill sul Giornalino per anni. Adesso ho storie pronte, ma al momento non c'è più una sede dove pubblicarle...

Ma chi era Jacovitti secondo te?

Di persona, purtroppo, l'ho conosciuto poco. Come artista invece lo considero il punto di passaggio del Fumetto dagli anni Quaranta all'epoca moderna. Ma non solo: Jacovitti è riuscito a dipingere con i fumetti gli Italiani di quell'epoca, proprio come ha fatto Alberto Sordi con il cinema. Ed ha proseguito anche in seguito: negli anni Settanta ad esempio lanciò Jack Mandolino, il furbastro della ruberia fatta male...

Così sono molto contento che oggi si stia cominciando una vera, adeguata analisi del suo lavoro, eliminando tutte quelle sovrastrutture ideologiche che hanno creato un sacco di pregiudizi. Finalmente Jac viene letto per quello che è e per il suo immenso valore: basta vedere l'interesse che suscita da sempre anche all'estero.

Parli di Fumetto con grande passione...

Il Fumetto oggi è finalmente inserito pienamente nell'espressione artistica. Anzi: io sostengo che il Fumetto non debba essere "Nona Arte", ma che debba fare parte dell'Arte in assoluto, una e unica, nell'unico grande mondo dell'espressione e della comunicazione. Sono convinto che bisognerebbe riscrivere la storia dell'arte del Novecento, considerandone anche tutte le forme più moderne - dal cinema, alla musica, al Fumetto - e rileggendone i collegamenti. Inutile leggere il Novecento secondo gli schemi dei secoli precedenti.

E visto che in tutto questo il Fumetto è fondamentale, io sostengo il collezionismo: guai a perdere la memoria delle serie storiche, dei grandi albi e delle grandi saghe. C'è da fare un lavoro mostruoso perché non succeda: ben vengano le iniziative come quelle di Anafi e della Mostra Mercato di Reggio Emilia ad esempio! Ma presto sarà ora di coinvolgere i giovani, magari fin dentro le università.

Ci spostiamo di tavolo, per chiedere anche ad Atos Careghi, in arte Athos, come è cominciata la sua carriera...

La mia carriera è cominciata nel 1951 col mio primo disegno sul Vittorioso. Da lì ho collaborato con giornali locali e poi via via pubblicazioni più importanti, anche se avevo pochissimo tempo per disegnare, visto che intanto facevo anche un altro lavoro. Però, anche se a rilento, non ho mai smesso di disegnare, neanche quando facevo il minatore in Belgio (gulp! Ndr) alla fine degli anni Cinquanta. Ho continuato questa doppia attività, spaziando tra vari generi, compreso il nero, finché nel 1982 ho creato Fra Tino, una strip senza parole che proseguo ancora oggi.

Appunto, Fra Tino non parla mai: quale è la difficoltà nel creare una strip muta?

Non è tanto creare la battuta, quanto il renderla comprensibile al pubblico utilizzando solo le espressioni e gli atteggiamenti, spesso in situazioni surreali.

Nacque per Il Giornalino?

In realtà, io avevo pensato Fra Tino su misura per Famiglia Cristiana. Finì che non se ne fece nulla, men-



Professione cartoonist

Testi di
Giovanni Chiara



◆ Non solo Fra Tino: nel 2016, l'Associazione Culturale Quattro ha pubblicato in volume questa selezione di 100 vignette realizzate da Athos negli ultimi anni, suddivise in categorie e introdotte da Giovanni Chiara.

tre il personaggio interessò il Giornalino. All'epoca, responsabile dei fumetti era Claudio Nizzi (autore di Tex e Larry Yuma, per dire... Ndr), che pensò di mettere le mie strisce sotto la rubrica della Posta di Zio Giò. Col tempo, dalla striscia singola passai alle tavole intere, con situazioni più lunghe, e così per 25 anni. Oggi che il Giornalino è purtroppo un po' scomparso, lo pubblico... su Famiglia Cristiana, una volta al mese, insieme a vignette e altre cose, e così ho chiuso il cerchio.

Come vedi il fumetto umoristico oggi?

Non bene. Soprattutto perché non ci sono più pubblicazioni interessate. Una volta tutti, dai quotidiani alle riviste femminili, pubblicavano vignette: oggi non è più così. Ma noi insistiamo...

Una piccola curiosità: da dove nasce la tua elaboratissima firma in fondo alle tavole?

... Così sono sicuro che non me la imita nessuno!

Federica

Testo e disegni di **Umberto Romaniello**





Junji Ito: La spirale della mente, l'inferno della carne
fino al 10 febbraio 2019
WOW Spazio Fumetto
Viale Campania 12, Milano
Orari: mart./ven. 15.00-19.00;
sab./dom. 15.00-20.00; lun. chiuso
Ingresso libero

Tavole dal tratto prezioso, ma soprattutto dal crudo realismo: il Museo Wow di Milano propone una esposizione di originali di Junji Ito, uno dei più importanti maestri del Manga contemporaneo, portato in Italia da Star Comics

a cura di Stefania Quaranta



◆ Un momento della presentazione della mostra del 12 gennaio: Claudia Bovini di Star Comics è con Alberto Brambilla del Museo Wow.

Ancora una volta, **Wow Spazio Fumetto** porta a Milano una delle mostre che hanno allietato i visitatori dell'ultima **Lucca Comics**. Questa volta si tratta dell'esposizione dedicata a uno dei maggiori maestri del **Manga** contemporaneo, quel **Junji Ito** che è stato anche tra gli ospiti più importanti della kermesse toscana dello scorso novembre, portato in Italia dai buoni uffici di **Star Comics**, l'editore italiano delle sue opere. La mostra **La spirale della mente** presenta una selezione di tavole originali, con i commenti scritti direttamente dall'artista.

Junji Ito ha iniziato a lavorare come odontotecnico, ma ha abbandonato presto quel campo per dedicarsi completamente al Fumetto. Se l'ispirazione per l'horror gli viene dai maestri giapponesi che l'hanno preceduto, come **Hino** e il grande **Umez**, fin da subito Ito rivela una cifra stilistica originale e fortemente caratterizzante. Al tratto scarno e caricaturale dei suoi predecessori contrappone un minuzioso, elegante ed efferato realismo grafico,



reso brutalmente efficace dalle sue approfondite conoscenze medico-anatomiche. Parimenti, le sue opere beneficiano di una rara capacità di comprensione ed espressione tanto delle profondità più recondite e contorte dell'animo umano, quanto di forme, deformità e mostruosità della società consumistica contemporanea. Così, se da un lato il suo **body horror** colpisce e intriga anche il pubblico *mainstream*, dall'altro Ito dissemina i suoi lavori di sottotesti – dall'introspezione psicopatologica alla critica sociale – riuscendo nella difficile impresa di essere pop e intellettuale allo stesso tempo. Le sue tematiche principali sono i disturbi di percezione, le somatizzazioni ossessivo-compulsive, le paure ataviche, la fascinazione per l'autodistruzione, l'alienazione.

Nello sviluppo del suo discorso artistico Ito pesca a piene mani da altre forme espressive come il cinema (Sam Raimi, la fantascienza classica, i b-movie), la letteratura (H.P. Lovecraft, Osamu Dazai), la pittura (Gustave Doré, Maurits Cornelis Escher), il design (Hans Ruedi Giger). Svariate sue opere sono state trasposte in animazione e live-action, coinvolgendo non di rado lo stesso Ito alla sceneggiatura.

La mostra proposta da Wow Spazio Fumetto presenta oltre 70 tavole originali delle sue opere più famose, da **Uzumaki** a **Gyo - Odore di morte**, da **Remina l'astro infernale** a **Black Paradox**, nonché una selezione di riproduzioni autenticate tratte da **Lo squalificato**, la sua ultima fatica, in cui il maestro per la prima volta ha lavorato interamente in digitale.



Al Wow anche le Winx

Tra il 26 gennaio e il 12 maggio 2019, il Museo Wow apre le sue porte anche al fenomeno cartoon creato da **Iginio Straffi**: un modo per festeggiare i primi 15 anni delle fatine.

La mostra è organizzata direttamente da **Rainbow**, la casa di produzione di **Winx Club**, ed è organizzata in diverse aree, partendo dalle origini e mostrando come le fatine si siano evolute e abbiano saputo reinventarsi e stare al passo con i tempi (se non perfino anticiparli), fino a diventare un "evergreen", una realtà di portata internazionale, costituita al tempo stesso da traguardi tutti italiani.

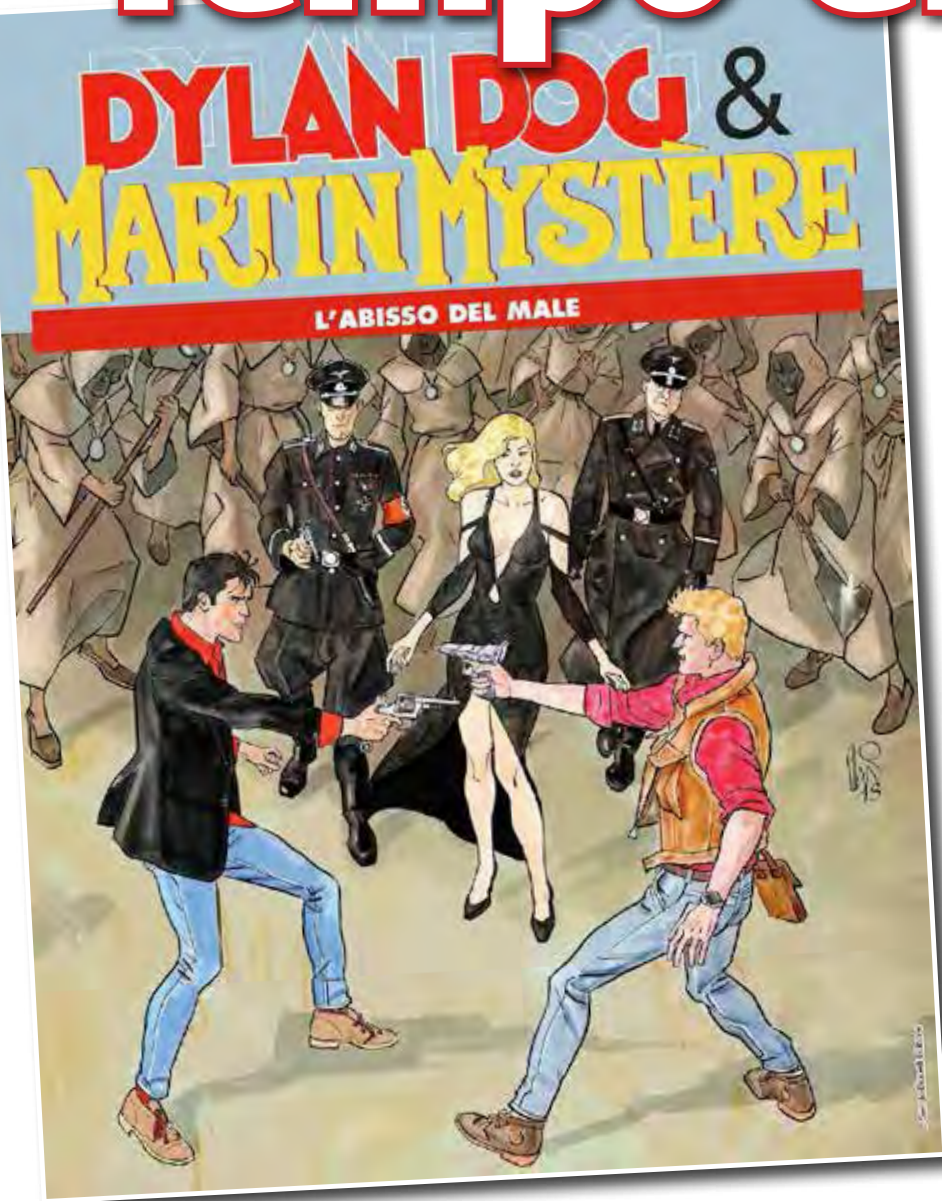
Una mostra dunque non solo per le piccole fans di **Bloom** e **Musa**, ma anche per ogni appassionato di Nona Arte e di cartoon: il visitatore può infatti scoprire passo passo come si crea un cartone animato, come si realizzano i personaggi, e come sono migliorate le tecniche nel corso degli anni, dai disegni a mano all'animazione in 3D. Nel prossimo numero di Sbam! vi proporremo un adeguato reportage.

NOVITÀ IN EDICOLA

Due particolari novità in edicola riguardano i due principali editori di fumetti in Italia: casa Bonelli è in un periodo particolarmente intenso nel campo dei crossover, Panini ha lanciato gli "spillatini" all'americana. Il nostro punto di vista su queste iniziative

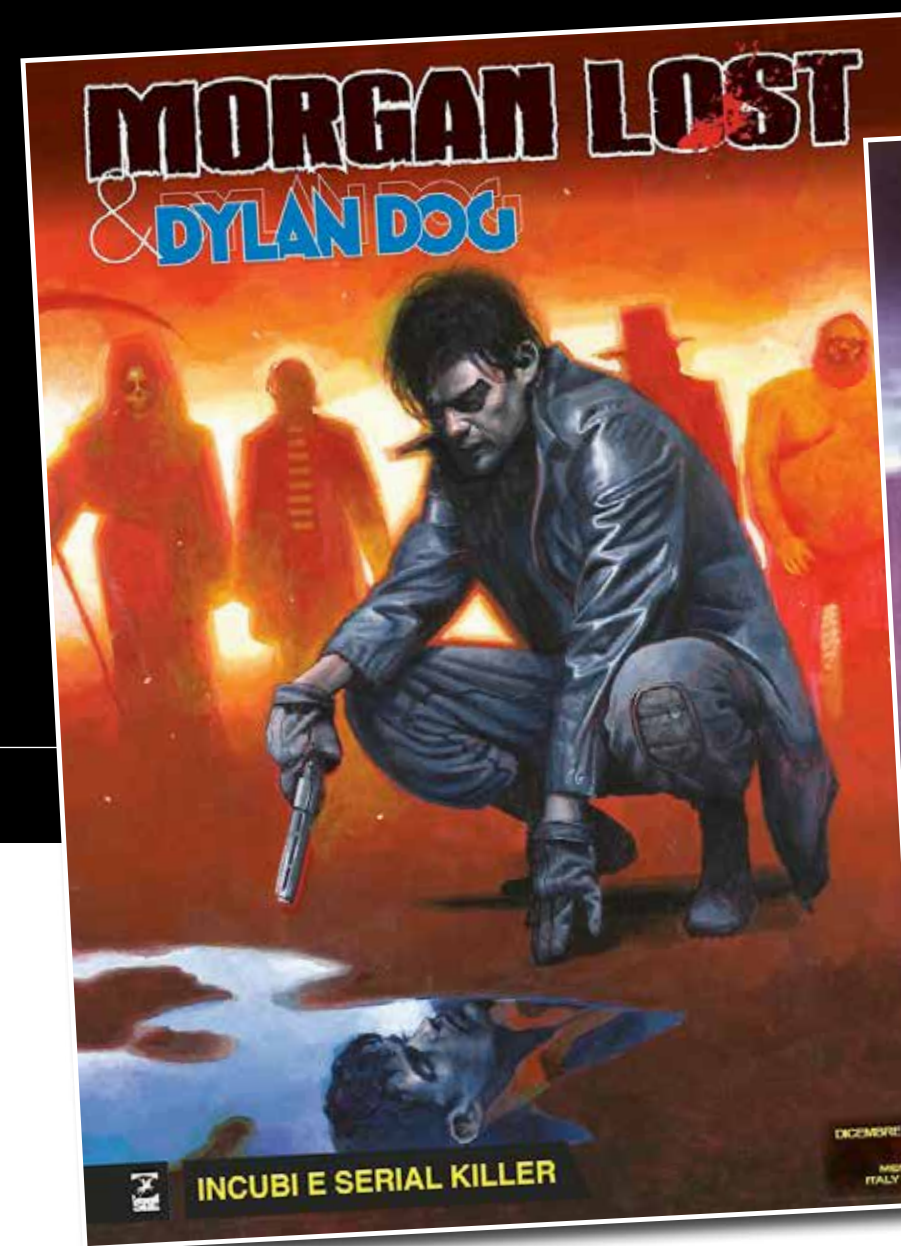
di Roberto Orzetti

Tempo di team-up



Si dice che a **Sergio Bonelli** piacesse poco, per via dei rischi di squilibri "partecipativi" tra i personaggi. Ed anche alcuni autori (ci viene in mente, per primo, **Claudio Nizzi**) non si sono mai dichiarati particolarmente entusiasti di questa moda, tutta americana, di far interagire i propri big in storie comuni.

Però diciamocelo: a noi lettori i **team-up** (gli *incontri*, se referite dirlo all'italiana) piacciono, intrigano, stuzzicano la fantasia. Siamo i primi a criticarli, ma anche i primi a comprarli. Negli Stati Uniti questi eventi passano ormai inosservati: fin dai tempi di *World's Finest*, *The Brave and The Bold* e *Marvel Team-Up*, il concetto di "universo condiviso" che caratterizza le storie delle *major* ha permesso a **Batman** e **Superman** di fare comunella, così come tanti altri eroi, arrivando persino ad scontri impossibili come **Wolverine** contro **Conan il Barbaro**. Senza contare gli incontri/scontri tra eroi di case

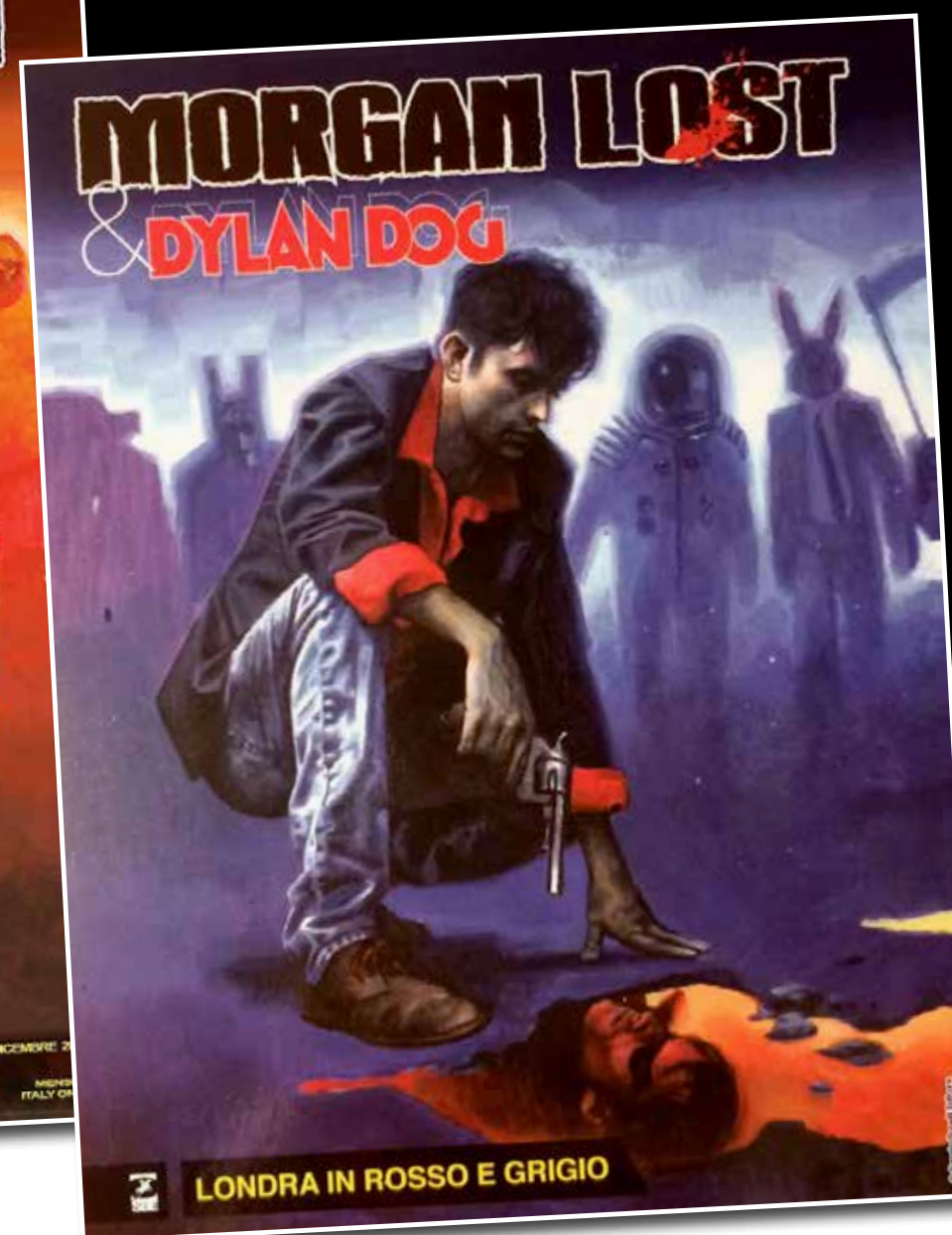


◆ Nella pagina accanto, sotto il titolo, l'albo del nuovo incontro tra Martin Mystère e Dylan Dog, a un quarto di secolo di distanza dall'episodio precedente. Ai meeting tra l'Old Boy e il cupo Morgan Lost, invece, è dedicata addirittura una miniserie

editrici diverse, a partire dall'ormai leggendario **Superman** e **l'Uomo Ragno** del 1976.

In Italia, invece...

Siamo un popolo tradizionalista, non c'è niente da fare. Per dare la scossa ci voleva quindi qualcosa nato per rompere gli schemi: e fu così che il primo team-up assoluto in Italia fu targato **Magnus & Bunker**. Sullo storico *Kriminal* nr. 90 (1967), intitolato *Quello che non ti aspetti*, fa la sua comparsa al fianco del **Re del Delitto** una ben nota **Rossa del Diavolo**... Ma si trattò di un *unicum*, con pochi e poco rilevanti seguiti, e limitato all'universo maxbunkeriano.



In casa Bonelli, ci vollero 10 anni per veder sdoganato il concetto di "ospitata": e, anche qui, toccò ad una delle serie più rivoluzionarie di tutti i tempi, **Ken Parker**, aprire le danze. Su *Uomini*, *Bestie* ed *Eroi* (1978) ecco comparire in un saloon (insieme al nostro Ken) praticamente tutti gli eroi dell'immaginario western, italiano e non: Tex e i suoi pards, Larry Yuma, il Piccolo Ranger, Cocco Bill (!), e persino Lucky Luke e uno Zagor un po' fuori tempo... Ma si trattava di una trovata di due geni del calibro di **Berardi** e **Milazzo**, estemporanea e nulla più. Servì l'intervento di un altro genio, per far capire che i personaggi Bonelli camminavano sullo stesso pianeta: nel maggio 1982, **Martin Mystère** (siamo al numero 2 della collana) è in Belize. E chi ti incontra, in un piccolo e scalcinato aeroporto? Sangue di

Giuda, un attempato **Mister No!** **Alfredo Castelli** l'aveva combinata grossa, perché adesso il cosmo Bonelli poteva ritenersi un vero e proprio universo condiviso.

Da lì ai veri e propri team-up il passo fu (relativamente) breve: sempre con il BVZM di mezzo, ecco susseguirsi, nell'ordine, **Dylan Dog & Martin Mystère** con *Ultima fermata l'incubo!* (1990) e *La fine del mondo* (1992); **Mister No & Martin Mystère** con *Fuga da Skynet* (1993) e il doppio **Martin Mystère & Nathan Never**, *Prigioniero del futuro* e *Il segreto di Altrove*, pubblicati rispettivamente nel 1996 e nel 2001.

L'avvento di Martin Mystère, quindi, ha rappresentato non solo il *trait d'union* tra i personaggi Bonelli

della seconda (come Mister No) e terza generazione (come lo stesso BVZM, Nathan Never e Dylan Dog), ma anche un vero e proprio punto di rottura nell'Universo Bonelli.

Il Bonelli-Universe diventa realtà

Dopo un lungo stop, magari dovuta a qualche veto imposto da Sergio Bonelli (che, come detto, non amava questo genere di avventure), ecco nel 2014 iniziare la nuova fase di team-up, che ebbe inizio sul dodicesimo **Dylan Dog Color Fest**. Qui, in quattro storie brevi, l'indagatore dell'incubo incontra **Mister No**, **Martin Mystère** (*aridaje!*), **Napoleone** e **Nathan Never**.

Fu poi la volta di **Zagor & Dragonero** (2015), **Brendon & Morgan Lost** (2016) e del primo crossover vero e proprio tra **Dylan Dog & Dampyr**, pubblicato sui rispettivi mensili nel 2017.



Nel mezzo, l'importantissimo (benché passato quasi inosservato) **Nathan Never 300**, in cui l'Agente Alfa incontra (non sveliamo come per chi non l'avesse letto) *tutti* gli eroi bonelli: a sancire ancora una volta come l'universo Bonelli sia ormai, a tutti gli effetti, un universo condiviso.

◆ Brad Barron stringe la mano allo Spirito con la Scure in La minaccia dei Morb (Color Zagor nr. 8). Sotto, il Dylan Dog Color Fest (2014) con un quadruplo incontro tra eroi bonelliani

La nuova era

Il 2018 appena trascorso è stato, senza dubbio, l'anno del boom, con **Dylan Dog** in versione "prezzemolino" a comparire a fianco dei protagonisti di **Creepy Past**, di **Morgan Lost** e, per la quarta volta, di **Martin Mystère**. A condire il tutto, il freschissimo incontro tra **Zagor & Brad Barron**, dello scorso novembre. Per tutti i gusti, insomma. Resta la faticosa e feroce domanda: ... e **Tex**?!

La questione del ranger è sempre stata molto dibattuta, anche tra gli stessi appassionati. La sua figura di "patriarca" del Fumetto Bonelli, infatti, lo ha sempre posto in un'aura di "intoccabilità" (tipo la *Numero Uno* di Paperone, per intenderci) che rende difficile, anche per gli stessi autori, sviluppare una trama che lo coinvolga alla pari con un altro protagonista Bonelli.

Alcuni sceneggiatori (tra i tanti da noi intervistati in questi anni) ci hanno svelato di avere nel cassetto diversi soggetti pronti per il mitico team-up tra **Tex**



◆ Team-up bonelliani ormai storici: l'incontro tra Martin Mystère e Mister No (1993) e Ultima fermata: l'incubo, primissimo meeting tra il BVZM e l'Indagatore dell'Incubo (1990)



◆ Ancora Zagor, questa volta faccia a faccia con Dragonero (in *Avventura a Darkwood*, Dragonero Speciale nr. 2, 2015)

e **Zagor** che qualunque fan bonelliano sogna da sempre. Chissà mai che...

Nel frattempo, non ci resta che crogiolarci nell'attesa di sapere cosa porterà lo strombazzatissimo annuncio della **collaborazione Sergio Bonelli Editore / DC Comics** che di primo acchito ha lasciato

basiti tutti gli appassionati: cosa potrà mai risultare da un incontro tra Zagor e **Flash**?

Di una cosa siamo sicuri: al primo sguardo storto di **Superman**, quel satanasso di Tex non ci penserebbe due volte a spedirlo a guardare l'erba dalla parte delle radici, anche a suon di sganassoni!

I nuovi spillati Panini

«**S**e qualcuno viene a dirti: "È cambiato non è lui", tu rispondigli non ci credo lui non può cambiare mai...».

Roberto Vecchioni, nel 1971, ci aveva visto giusto. Ma non avrebbe mai pensato che la sua *Cambio gioco* sarebbe potuta diventare, da canzone autobiografica ed intimista, uno spunto per parlare di uno dei temi più caldi del panorama fumettistico italiano... vale a dire lo storico varo, in casa Marvel/Panini Comics, di una linea di **spillati monografici** al posto degli storici, tradizionali in Italia, albi antologici: poche pagine, prezzo più basso, un unico personaggio senza storie-appendice.

Annunciati ad agosto (noi di *Sbam!* ne avevamo



parlato in anteprima direttamente col direttore paniniano **Marco M. Lupoi**) e divenuti realtà dallo scorso novembre, questi **spillatini** hanno da subito dato modo ad un numero imprecisato di "critici" (le virgolette non sono a caso...) di dire la propria: troppo smilzi, troppo cari, che belli!, che brutti!, ah! Quando c'era la Corno... Insomma, come sempre ogni scelta di cambiamento radicale divide: e d'altronde non poteva essere altrimenti, visto che, pur non essendo forse stati i primi ad averli ideati, siamo sicuramente il miglior esempio di come le antologie, se ben *amalgamate* (anche questo è termine che non usiamo a caso), possono sopravvivere alle insidie del tempo e del mercato.

«**Contiene inoltre: Doctor Strange, il Super Mago**»

Tutto iniziò così: la storia della **Editoriale Corno** la sappiamo bene, con quel tal **Luciano Secchi** che decise di lanciare sul mercato italiano due collane di supereroi nuove di pacca: **L'Uomo Ragno** e **L'Incredibile Devil**. Già che c'era, piazzò in appendice sugli albi altre due personaggi, minori solo per ap-

peal ma non certo per qualità: il **Dottor Strange** e **Silver Surfer**.

Era nato l'**albo Marvel/Corno-"tipo"**, un **antologico** che aveva (ed avrà sempre, a parte sparute eccezioni) la seguente struttura: serie "di copertina", serie "in appendice", e terza serie riempitiva, molto spesso pubblicata al ritmo di 7/8 pagine per volta (o sostituita da racconti brevi horror, una roba che adesso farebbe scatenare le peggiori maledizioni degli *haters*) per completare le 48 pagine.

È vero: già la **Mondadori**, con i suoi **Albi Del Falco** e **Batman** pubblicava con queste modalità... Ma nulla di organico (e più o meno programmato) come fece poi la Corno: tu compravi l'Uomo Ragno, e sapevi già che potevi gustarti (o sorbirti) anche il nuovo episodio di Hulk, Ant-Man, Strange, Iron-Man...

I lettori si abituarono presto a questo modo di leggere il Fumetto americano. Nel bene e nel male,

◆ Albi storici dell'Editoriale Corno e un numero del Batman Cenisio





◆ Albi dell'epoca Star Comics- Play Press

ovviamente, perché non sempre gli accostamenti erano azzeccati, sia nell'assortimento tra personaggi che nella continuity: ma, insomma, quello che contava era divertirsi.

La tradizione (che anche le concorrenti **Williams** e **Cenisio** fecero proprie, anche se con meno criterio) continuò anche nei periodi più bui... Anzi, se possibile, si accentuò: un po' per la mancanza di materia prima, che costrinse la Corno a chiudere alcune testate perché la quindicinalità, con gli anni, aveva "bruciato le tappe", e un po' per la crisi generale del settore, che non consentiva più di mandare in edicola 10-12 testate ogni mese e che quindi costrinse ad un ripensamento dei piani editoriali... Sta di fatto che, pian piano, restò solo l'amichevole **Arrampicamuri** di quartiere, timoniere di un antologico che presentava, a rotazione, tutti i principali serial...

Non che dall'altra parte andasse molto meglio, visto che (per la cronaca) **Batman** inserì un bel **& Co.**

in copertina e si mise ad ospitare, in formato ridotto, vari personaggi a rotazione.

Quelle serie e quelle case editrici fecero la fine che fecero, vero, ma la moda che lanciarono non passò...

Antologicamente Marvel...

Al loro arrivo, sia **Star Comics** che **Play Press** (le due principali licenziatrici Marvel dopo il 1987) continuarono, seppur in maniera differente, la tradizione lanciata dalla defunta Corno, e pubblicarono solamente albi antologici: i risultati furono eccellenti. Vuoi mettere comprare i **Fantastici Quattro** di **John Byrne** e trovarci anche il **Devil** di **Frank Miller** (prima) e **Ann Nocenti** (poi) e l'**Hulk** di **Peter David**? O gli **X-Men** di **Chris Claremont** affiancati agli **Alpha Flight**, sempre di Byrne? Per non parlare delle accoppiate **Cap/Vendicatori**, **Iron-Man/Squadrone Supremo/Nick Fury**, o **Thor/Dottor Strange**... Insomma, la Corno aveva tracciato il solco e le sue eredi l'avevano proseguito, anche se con una at-

tenzione in più: le serie secondarie non erano riempitivi, ma serie che avrebbero potuto (per qualità) reggere il confronto con le titolari di testata. Solo **L'Uomo Ragno**, dopo aver ospitato fino al numero 50 gli **X-Men**, restò unico protagonista della testata... Ma qui si trattava di una scelta logica, visto che il Ragnetto aveva all'attivo ben tre testate al mese negli USA.

... anche nell'era Panini

Con l'avvento di **Marvel Italia / Panini Comics** le cose non mutarono più di tanto... Anzi. Nacquero le prime **bi-testate**, **Devil & Hulk** e **Capitan America & Thor**, e proseguirono gli accostamenti: su **FQ** arrivarono **She-Hulk** e la **Fantastic Force**, **X-Force** venne affiancata da un titolo cult come l'**X-Factor** di **Peter David**, vennero create vere e proprie testate antologiche come **X-Univers** e **Iron-Man e i Vendicatori**... Una simile proliferazione era segno che i lettori apprezzavano ancora questo modo ormai tutto nostro (perché nel frattempo, nel resto d'Europa, si iniziava a cambiare rotta) di pubblicare Marvel. Poi, qualcosa iniziò ad incrinarsi.

Monografico? Sì grazie!

E oggi? Diciamocelo: è finita l'epoca dei Peter David e delle Ann Nocenti in appendice ad un albo Marvel. E da un bel pezzo.

L'amara constatazione dell'ultimo decennio è il calo drastico della qualità delle serie secondarie della Casa delle Idee, che assomigliano (specie dopo il *Marvel Now!*) sempre di più a riempitivi messi lì giusto per arrivare alle canoniche 48/72/80 pagine che non a veri e propri "bonus" di lettura.

Se ciò non bastasse, il concetto della lettura "a volumi" ha ormai preso piede stabilmente, facendo cambiare anche il gusto dei lettori in fatto di fruizione delle storie.

Per farla breve: **lo spillato antologico piace**, forse, ma **sempre meno**. Perché se è pur vero che pagare 4 euro per ben tre storie è ormai un lusso che solo in Italia ci possiamo permettere (vedasi Spagna e Francia per un raffronto), è anche vero che se di quelle tre storie ne trovi una sola che ti

◆ 1994: parte l'epoca Marvel Italia, poi Panini Comics



garba, allora tanto vale non investire tempo e denaro e attendere il volume.

L'esito di questo processo era inevitabile: il lancio-test (complice il nuovo reset marvelliano targato *Legacy*) di alcune collane in formato monografico, ancora in rodaggio ma dalla conformazione ben chiara.

Se compri **Hulk** hai solo Hulk, se compri **Capitan America** ha solo Capitan America, e via dicendo. Tanto come negli Stati Uniti. Per fortuna, però (e qui diamo a Cesare/Panini quel che è di Cesare), con un prezzo molto più competitivo.

Dopo due mesi, possiamo trarre un primo bilancio.

«È cambiato, non è lui?»

Arriviamo alla fatidica domanda: **è cambiato il fumetto Marvel?** Tanto da far cadere anche l'ultima barriera di diffidenza dei lettori oltranzisti nei confronti del formato all'americana? Forse sì.

D'altronde sono stati gli stessi lettori, che hanno premiato le serie da libreria e le raccolte in volume, a far capire che forse, per la (purtroppo dubbia) qualità degli accostamenti, lo spillato antologico cominciava a scontentare...

Ad onor del vero, però, c'è anche da dire che, se non ci fossero i redazionali, questi spillatini si leggerebbero in **10 minuti scarsi**. E allora quei due euro, in rapporto al fantomatico tempo-lettura, non sarebbero eccessivi...?

Si stava meglio quando si stava peggio, verrebbe da dire. Forse è vero. Una ventina d'anni fa avremmo avuto probabilmente un super mensile con il Cap di Coates e il Thor di Aaron. O magari un *Uomo Ragno* con lo Spidey di Spencer insieme al Venom di Donny Cates. Ma saremmo stati capaci di lamentarci anche lì.

...Ma allora sta a vedere che aveva ragione quello del Ah, quando c'era la Corno...

♦ Due degli albi della nuova "tipologia" editoriale proposti in edicola da Panini Comics



SBAM!

LIBRI

VIVIANE L'INFERMIERA



La amano proprio tutti:
Viviane l'infermiera
è tanto candida, generosa e ingenua quanto bellissima...

Filippo Pieri e Cryx propongono la loro versione di quella **commedia sexy** che ha fatto la storia del cinema italiano, in una serie di divertentissime storie brevi. Ma attenzione: con il loro umorismo scollacciato, nascondono molto più di quello che sembra a prima vista, e anche a *Casa Nova* nulla è davvero come dovrebbe essere...

64 pp in b/n - Brossura con alette
ISBN 978-88-85709-09-6 - € 9,50



**RICHIEDETE GLI SBAM! LIBRI
NELLE VOSTRE LIBRERIE
E FUMETTERIE PREFERITE**

www.sbamecomics.it/sbamlibri



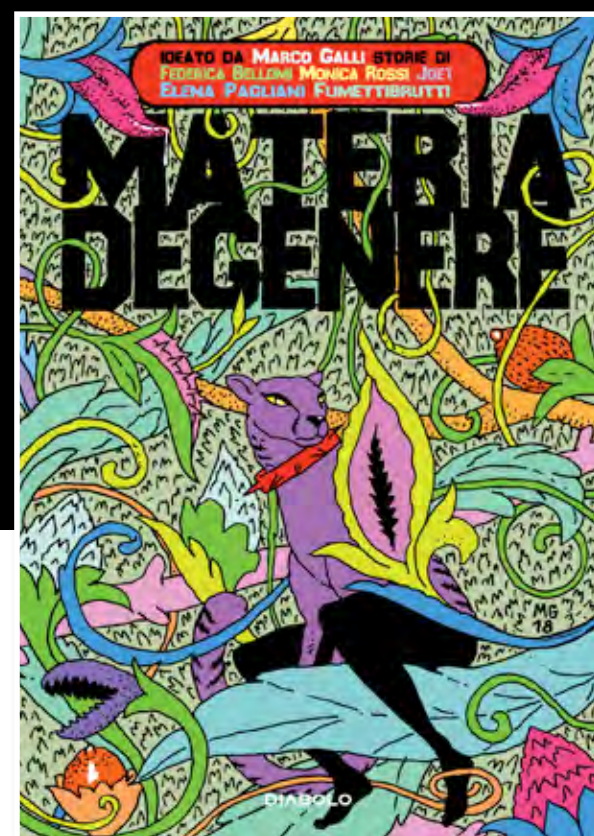
Zerocalcare al Maxxi

È in libreria – edito da **Bao Publishing** – il volume **Scavare fossati - Nutrire coccodrilli**, il catalogo della grande mostra di **Zerocalcare** al **MAXXI** di Roma, aperta il 10 novembre scorso e visitabile fino al 10 marzo 2019.

«Il volume contiene quattro storie a fumetti mai stampate prima», spiega l'editore, «testi critici di Claudio Calia, Francesca Romana Elisei, Oscar Glioti e Loredana Lipperini, oltre a centinaia di disegni rari o mai visti, che ripercorrono oltre quindici anni di vita e lavoro dell'artista di Rebibbia. Un libro importante, per la storia personale di un autore e per un pezzo di Storia recente, presentato nello stesso formato di **Macerie prime** e reso imprescindibile da una cronologia 1999-2018 (scritta da **Oscar Glioti**) che contestualizza Zerocalcare con una precisione mai raggiunta prima negli scritti su di lui.

La mostra di Zerocalcare al **MAXXI** di Roma è a cura di Giulia Ferracci, con la collaborazione di Silvia Barbagallo ed è realizzata in coproduzione con Minimoni Eventi».

Zerocalcare - Aa.Vv.,
Scavare fossati - Nutrire coccodrilli
192 pp. a colori,
Bao Publishing 2018, euro 21,00



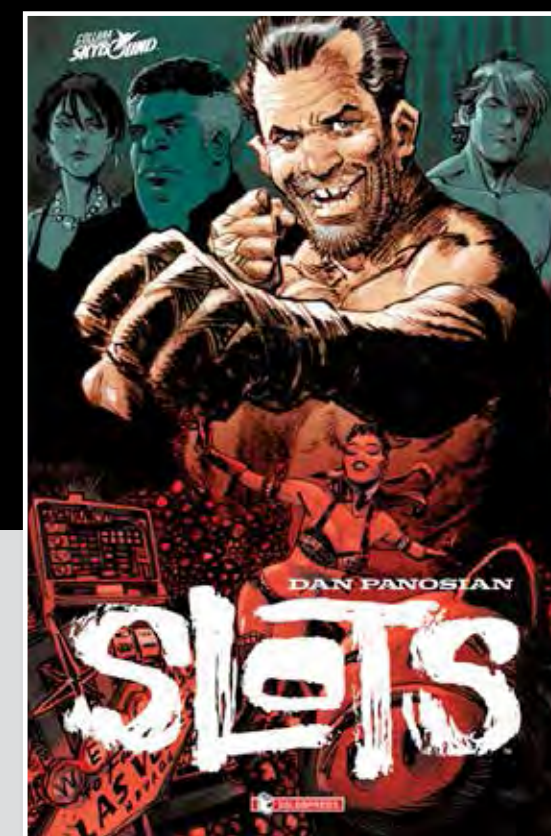
Materia degenerare

Una raccolta di cinque racconti di genere, in cui i generi hanno subito un processo degenerativo che li ha fatti collassare ed esplodere, li ha frantumati e stravolti, rigenerandoli in un lussureggiante caleidoscopio di personaggi folli, situazioni assurde e trame sincopate. Ecco **Materia degenerare**, in libreria con **Diabolo Edizioni**.

Esperto negromante dell'inverosimile e dell'incerto, **Marco Galli** è il responsabile di questa anomalia letteraria e fumettistica: l'ha incubata, l'ha coltivata nel suo personalissimo immaginario narrativo, per poi contagiare le cinque giovani autrici che hanno scritto e disegnato queste storie straordinarie. Dal western surreale di **Joe1** al thriller melanconico di **Federica Bellomi**, dal grottesco body horror di **Elena Pagliani** al noir satanico di **Monica Rossi**, fino alla fantascienza erotica di **Fumettibrutti**, **Materia Degenerare** è la passione stessa per il racconto, oltre il genere.

(dall'editore)

Marco Galli e Aa.Vv.,
Materia Degenerare
168 pp a colori e b/n,
Diabolo Edizioni 2018, euro 18,00



Slots

Dopo gli esordi con Marvel, DC Comics, Dark Horse, Boom! Studios e Dynamite Entertainment e Image Comics, **Dan Panosian** è approdato autore completo a **Skybound**, l'etichetta di **Robert Kirkman** all'interno di **Image Comics**.

In queste vesti, ha curato soggetto, sceneggiatura, disegni e colori di **Slots**, proposto in Italia da **saldaPress**, un racconto pulp in puro stile americano. Siamo a Las Vegas. Il protagonista si chiama **Stanley Dance**, un cognome in cui riecheggia la sua abilità nel danzare pericolosamente sull'abisso, da molti punti di vista. Una cosa si può dire della vita di Stanley: l'ha vissuta a modo suo. Sfortunatamente per lui, però, ha continuato a fare di testa propria senza pensare che, un giorno, sarebbe invecchiato. Ora è solo un vecchio pugile, senza l'ardore della gioventù, con un passato pieno di macerie e gli sono rimaste pochissime cartucce da sparare, ma ha un obiettivo: chiudere tutti i conti, riscattando tutti i guai che ha combinato. Sa cadrà al tappeto, lo farà con stile...

(dall'editore)

Dan Panosian
Slots
144 pp. a colori, saldaPress 2018, euro 24,90



Brindille

«Sei leggera come la brina su un ramoscello e brilli grazie alle tue scintille. Ti chiamerò... Brindille!»: è con queste parole che, a un certo punto della storia, un animale molto speciale battezza la ragazzina protagonista del nuovo fumetto di **Frédéric Brrémaud** e **Federico Bertolucci**.

Presentato in anteprima nel corso dell'ultima edizione di Lucca Comics & Games, **Brindille** racconta il viaggio della sua protagonista alla scoperta della propria identità. Racconta, cioè, la storia di una ragazzina che è fuggita da qualcosa che non ricorda, per approdare in un mondo fantastico che non conosce, popolato di creature e animali straordinari. Non ricorda il proprio nome, né il proprio passato; ha poteri eccezionali e scintille che le brillano attorno, ma non sa se è una strega, una fata, o una normalissima ragazza a cui è accaduto qualcosa di strano. Per scoprire chi è davvero e trovare la via di casa, in una sorta di Odissea fantasy capace di affascinare lettori di tutte le età, **Brindille** dovrà lasciarsi guidare da compagni di viaggio che desiderano proteggerla e affrontare spaventosi e agguerriti nemici che le danno la caccia.

(dall'editore)

Frédéric Brrémaud - Federico Bertolucci
Brindille
96 pp. a colori, saldaPress 2018, euro 19,90

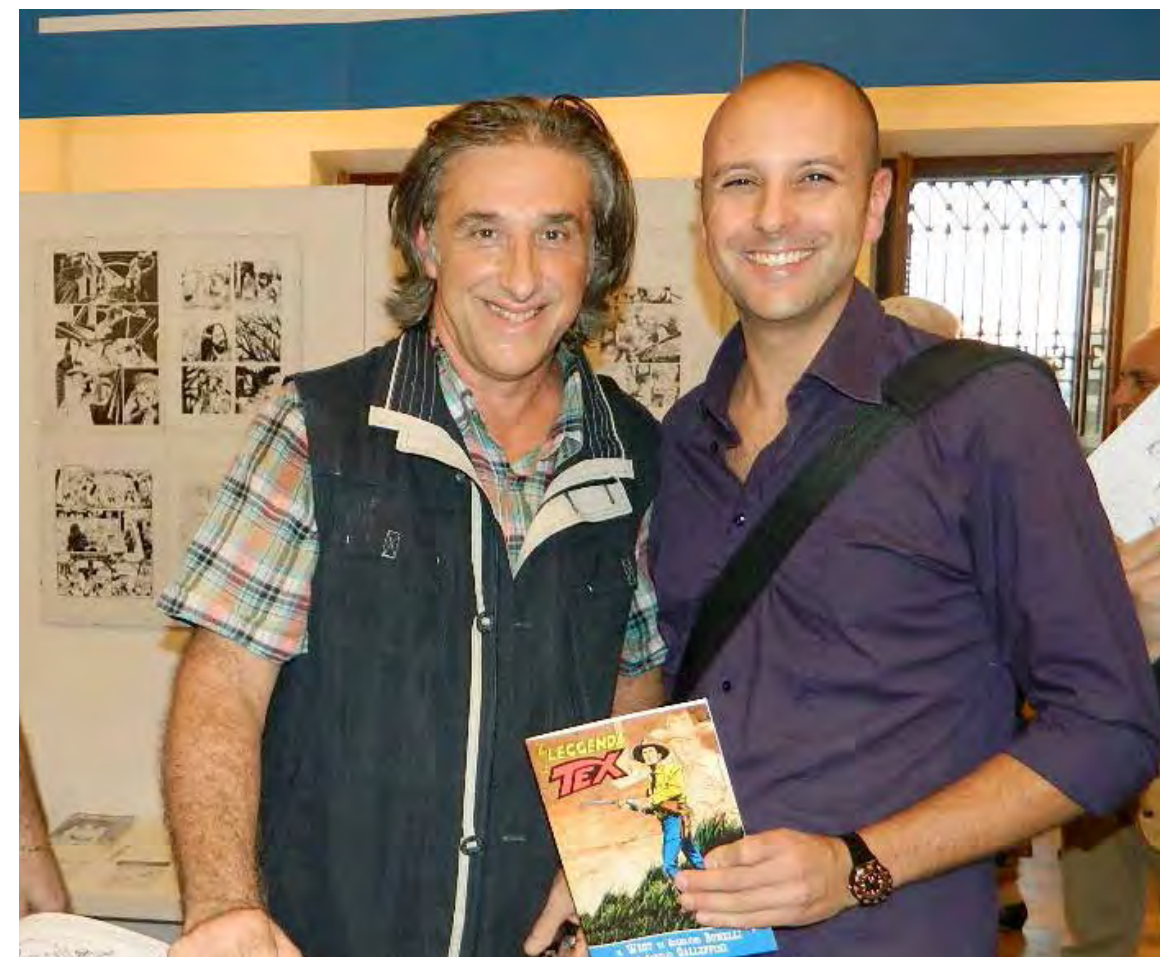
Adriana Roveda ci propone alcune delle sue "Facce da Comics", scatti fotografici che immortalano gli artisti della Nona Arte.



Paola Barbato e Matteo Bussola, Albissola Comics 2012



Paolo Barbieri a Nera d'Inchiostro, Narni (TR) 2015



Paolo Galleppini, figlio di Galep, con un fan a Wow Spazio Fumetto, in occasione della mostra La leggenda di Tex del 2014



Max Pezzali, Tito Faraci e lo staff di Wow Spazio Fumetto all'inaugurazione della mostra Spider-Man (2012)

SBAM!

IL RITORNO DI SPUGNA

Tra i massimi maestri del fumetto umoristico italiano, **Carlo Peroni** (che talvolta si firmava **Perogatt**) ha creato negli anni decine di personaggi, tra cui la studentessa/giornalista **Spugna**.

Chi già lesse queste storie tra il 1976 e il 1981 sul Giornalino potrà approfittarne per un piacevole bagno di passato. Per i ragazzi di oggi, che invece le vedono per la prima volta, saranno una bellissima scoperta.

Questo volume è l'omaggio di *Sbam!* a un grandissimo artista.

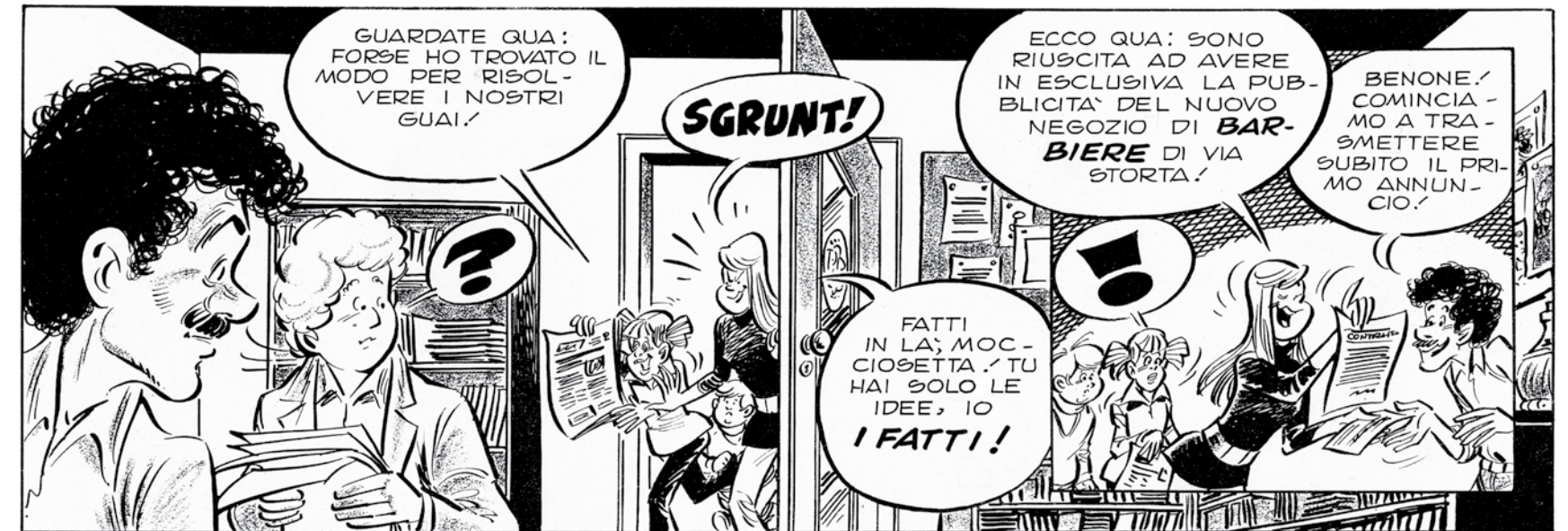
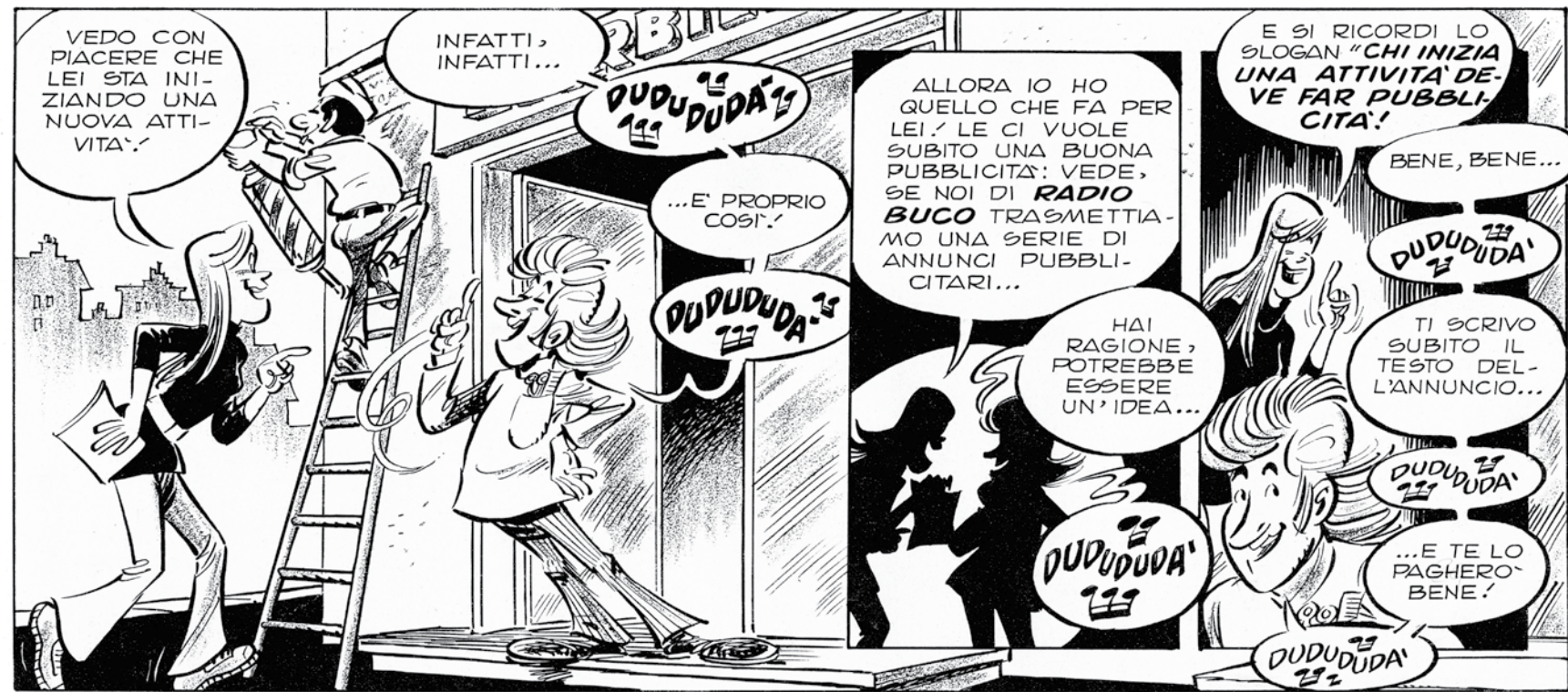
176 pp in b/n di grande formato
Brossura con alette - € 18,00
ISBN 978-88-85709-05-8

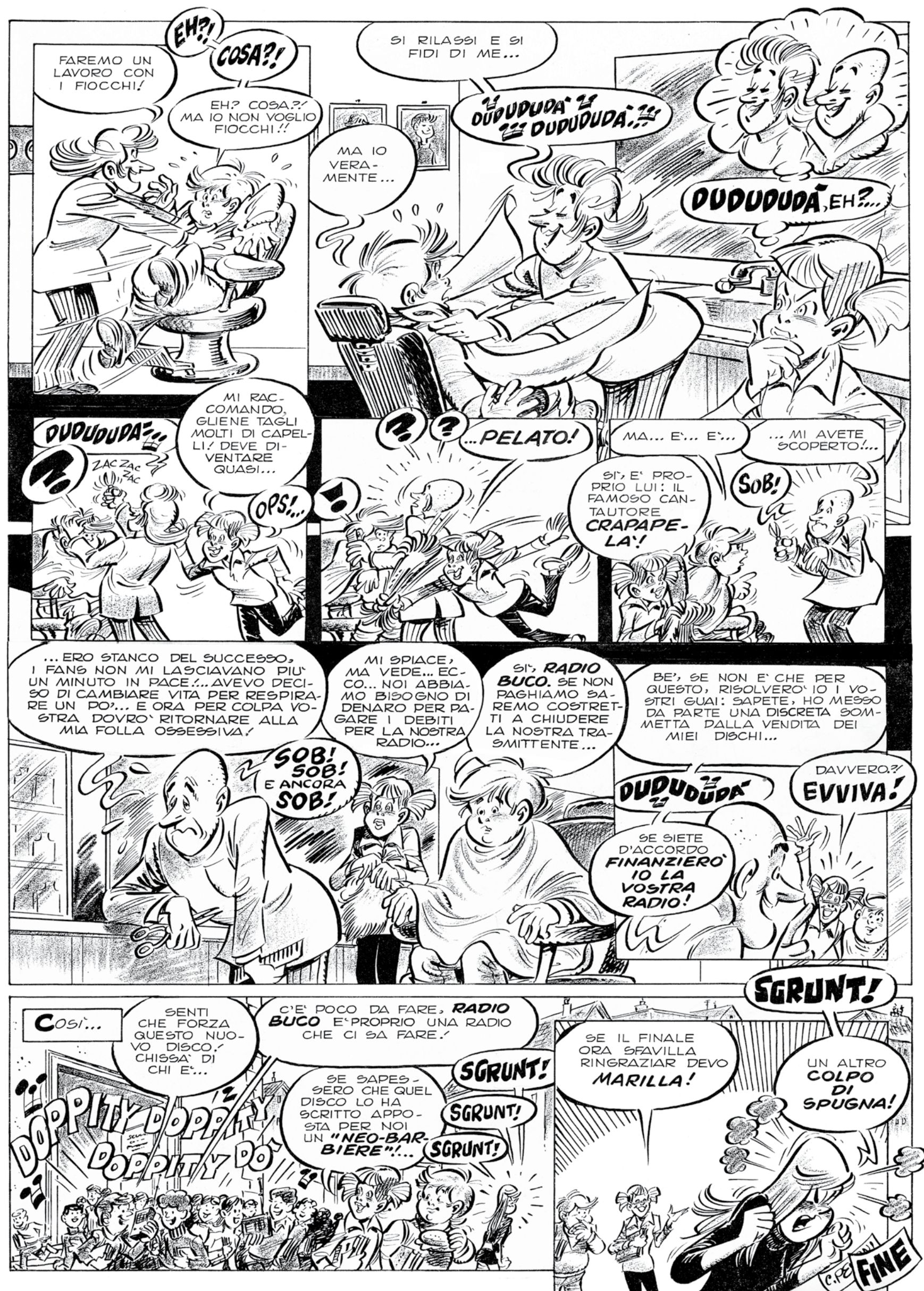


**RICHIEDETE GLI *SBAM!* LIBRI
NELLE VOSTRE LIBRERIE
E FUMETTERIE PREFERITE**

www.sbamcomics.it/sbamlibri







Dall'Associazione Carlo Peroni...

L Associazione culturale **Carlo Peroni Perogatt** - creata e sostenuta dagli eredi del grande Carlo Peroni, la stessa organizzazione con cui noi di **Sbam!** abbiamo collaborato per la realizzazione dello **Sbam! Libro** con le avventure di **Spugna** - ha concluso con le feste la sua iniziativa natalizia fumettosa di quest'anno. Tramite i social, ha chiamato a raccolta i disegnatori di fumetti (affermati o affermatissimi, ma anche aspiranti o esordienti o perfino... non-disegnatori) per realizzare i **Peroregali di Natale**: l'idea era che ciascuno di loro proponesse il suo personalissimo omaggio al grande **Perogatt**, inserendo uno dei suoi personaggi nella "scatola regalo" proposta per l'occasione. Il risultato è stato quello che vedete nella pagina seguente, con la **composizione natalizia di tutti Pe-**

roregali che - come promesso ai partecipanti - trovato qui sulle nostre pagine. Grazie dunque a Martina 'la Poiana' Tauro, Denis Battaglia (autore del nostro **Gatto Pepè**), Armando Lupini, Martin & Contix, Tarasenko Valeri, Luigi Fusi, Luigi-no Potente, Franco Zappa, Alexander Cabal, Giovanni Beduschi, Piero Tonin, Giovanni Valdiserra, Marco Sabbatini, Cippi & Friends, Lucrezia Colombo e al nostro grande amico **Sandro Dossi**.

Per conoscere meglio l'Associazione e le sue attività, potete consultare il sito www.fumetti.org/perogatt/home.htm o la pagina Facebook www.facebook.com/associazionecarloperoniperogatt/







di Renato Giovanelli

Torniamo a parlare di collettivi. Dopo il bell'incontro con i ragazzi di Grindcomics che vi abbiamo proposto sul nr. 38 di *Sbam!*, ecco una nuova realtà tutta toscana: nome in codice...

AMIANTO Comics



Chiamarlo "collettivo" è riduttivo, **Amianto Comics** è ormai a tutti gli effetti una realtà editoriale, piccola ma ben viva, con all'attivo una **rivista cartacea** ed alcuni volumi che non ci hanno lasciati indifferenti, come **G.I.A.D.A.** (di cui trovate la *Sbam*-recensione alla pagina seguente) e **Il Corvo e altre poesie**. In particolare, ci ha colpito favorevolmente la contaminazione di diversi generi all'interno della produzione di Amianto, a significare (oltre ad un buon fiuto, perché i due volumi di cui sopra meritano) la volontà di entrare nel mondo del Fumetto in modo trasversale, non soffermandosi su un solo genere ma proponendo varie tematiche e prodotti di qualità. Con lo staff di Amianto abbiamo anche colto l'occasione per approfondire, ancora una volta, il tema a noi sempre molto caro delle **auto-produzioni** e degli autori indipendenti.

Presentatevi ai lettori di *Sbam!*: quando e ad opera di chi nasce Amianto Comics?

Amianto Comics nasce nel 2015 dalle menti di tre aspiranti sceneggiatori che si sono conosciuti alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze: Alessandro Benassi, Matteo Polloni e Federico 'Galex' Galeotti, in arte - tutti e tre insieme - Almafè. L'idea del collettivo e della nostra rivista Amianto è nata percorrendo assieme la tratta La Spezia-Firenze per andare a lezione e da lì non ci siamo più fermati.

Domanda scontata: perché avete scelto proprio l'amianto per rappresentarvi?

Ognuno di noi tre forse ti darebbe una risposta diversa. Diciamo che principalmente volevamo un nome "forte" per la rivista che avevamo in mente; ci piaceva una cosa simile a Metal Hurlant e allora è venuto fuori Nuvole di amianto, poi accorciato semplicemente in Amianto.

Chi sono i membri della vostra squadra?

Dal momento che il collettivo è nato da tre sceneggiatori, ci servivano disegnatori con cui collaborare per poter dare vita alle storie che avevamo in testa. Siamo stati fortunati a trovare tanti ragazzi e ragaz-



ze volenterose (o incoscienti) che hanno scelto di lavorare insieme a noi.

Nel corso del tempo, tra la rivista quadrimestrale Amianto, la collana di graphic novel Amianto Presenta e la nostra collana Reflusso, abbiamo ingrandito parecchio le nostre file, e non solo a disegnatori. Citiamo i nomi in ordine sparso e cogliamo l'occasione per ringraziare tutti: Sara Sax Guidi, Vito Coppola, Michelangelo Tani, Iacopo Calisti, Daniele Aurio, Agnese Innocente, Matteo Mancini, Luciano Ceglie, Giulia Iori, Alessio Bischeri, Gianluca Nori, Massimiliano Bruno, Edoardo Comaschi, Lisa Picchietti, Mârcio Loerzer, Andrea Menichini, Sara Terranova e Claudia Tarabella, Aki, Federico Fabbri, Marcello Mangiantini, Luca Negri (regular size monster), Luca Tieri, Akm0, Marco Cej, Leonardo Cino, Sarah D'imporzano, Alessandro Squadrito ed Erica Rossi. Senza contare i ragazzi che scrivono per noi fin dal principio (perché Amianto non è solo fumetti) Gabriele Baldaccini ed Elio Marracci. Ci auguriamo che le nostre collaborazioni aumentino, perché è sempre stimolante poter lavorare insieme a persone che con-

dividono la nostra stessa sfrenata passione per la Nona Arte.

Curiosità: qual è la molla che spinge un autore ad entrare in un collettivo?

Entrare o fondare un collettivo vuol dire farsi le ossa e andare in una palestra dove si impara dalla A alla Z cosa vuole dire creare un fumetto dal niente. È fondamentale per mettersi alla prova, confrontarsi con gli altri e migliorare. Siamo anche stati spinti dalla semplice voglia di farli, i fumetti, senza aspettare che qualcuno ce ne desse il "permesso".

In base a quali criteri scegliete gli artisti da inserire nel team?

Ci sono vari fattori; spesso la scelta dipende dallo stile di disegno che si rende necessario per raccontare una certa storia al meglio. Altre volte succede

anche il contrario, cioè si vuole collaborare con una persona e si scrive qualcosa che sia nelle sue corde per vedere cosa viene fuori. La cosa più importante, però, è lavorare bene insieme. È fondamentale.

Quante opere avete pubblicato finora?

Finora abbiamo pubblicato sette numeri della rivista quadrimestrale Amianto, due graphic novel della linea Amianto Comics Presenta: Whoop! e G.I.A.D.A., un volume di Smokey (il nostro webcomic umoristico) e tre titoli per la collana Reflusso: Sapore di Sale, I Fiori del Male: Tedio, e Il corvo e altre poesie. Un bel po' di pagine a fumetti, ma anche di copertine a cui pensare, tavole da impaginare e letterare, grafiche da disporre. Ci siamo divertiti molto (sì, ok, abbiamo anche faticato) e speriamo di poter continuare a farlo per ancora molto tempo.

Nei vostri titoli figurano generi molto diversi tra di loro: quali sono i vostri criteri di scelta in merito alle opere da produrre?

I criteri di scelta per G.I.A.D.A., ad esempio, sono sta-

G.I.A.D.A.

Anni Novanta. **Francesco** ha 18 anni, frequenta l'ultimo anno delle superiori. È innamorato perso della bellissima **Giada**, ben più disinvolta e disinibita di lui, che ovviamente manco lo vede, se non come "migliore amico", in una perenne friendzonata sui denti.

E lui? Si strugge, si chiude in casa con le riviste porno e sogna la sua amata, per la quale si tappetinizza in tutti i modi, aiutandola a studiare, seguendola nei suoi capricci, scioppandosi le sue pene d'amore e di sesso...

Ad aggravare il quadro, ha pure un padre vedovo e frustrato.

Tutto attorno, ecco gli amici della scuola: dal ganzo che se le passa tutte, al nerd flippato con la politica, dalla secchiona al rasta che-sa-tutto-lui.

Si passa dalla strada all'aula di scuola, dalle bat-

ti molto semplici: ci piaceva. Una storia così non l'avevamo mai vista nel panorama delle graphic novel italiane, una commedia all'italiana a fumetti, e così l'abbiamo editata e poi pubblicata. Anzi, speriamo che in futuro ancora più persone gli diano una possibilità e abbiano il piacere di leggerla.

In generale per le graphic novel Amianto Comics Presenta cerchiamo storie di genere rilette in modo autoriale dal team che la crea. Che poi è la nostra linea anche sulla rivista.

I titoli della collana Reflusso sono quelli della nostra linea "anarchica"; si tratta di progetti personali in cui un autore del collettivo può andare a briglia sciolta e riversare quello che sente il bisogno di dire sulle sue tavole.

Noi di **Sbam!** abbiamo sempre gli occhi ben aperti sul tema delle autoproduzioni: dal vostro punto di vista qual è la situazione in Italia?

In Italia l'autoproduzione è in fermento e ne siamo ben felici. Sempre più ragazzi possono dare sfogo alle loro idee e vedere se trovano lettori. Di sicuro

tutacce alle sedute psicologiche, dal colloquio con i professori agli scherzi tra compagni. Fino al colpo di scena che cambia tutti gli equilibri e che ci porta a vent'anni dopo, al giorno d'oggi...

L'autore **Mordecai** racconta nell'introduzione di aver pensato questa trama vent'anni fa per un ipotetico film. In effetti, non si fa fatica a pensarla su una commedia italiana, un qualcosa alla Pieraccioni, o tipo Notte prima degli esami o I ragazzi del muretto.

Funziona comunque bene anche su un fumetto come questo, reso molto simpatico dall'accento marcatamente toscano dei protagonisti e dall'immedesimazione che sorge facile in chiunque lo legga (presumibilmente anche nello stesso autore: chissà quanto c'è di autobiografico nella storia?).

Il disegno del giovane **Leonardo Cino** completa il quadro, sposandosi molto bene il suo tratto con la leggerezza del testo.

è più divertente e importante per la crescita personale di un esordiente provare ad autoprodurre i primi lavori, piuttosto che stare seduti davanti al pc ad aspettare email di risposta dalle case editrici.



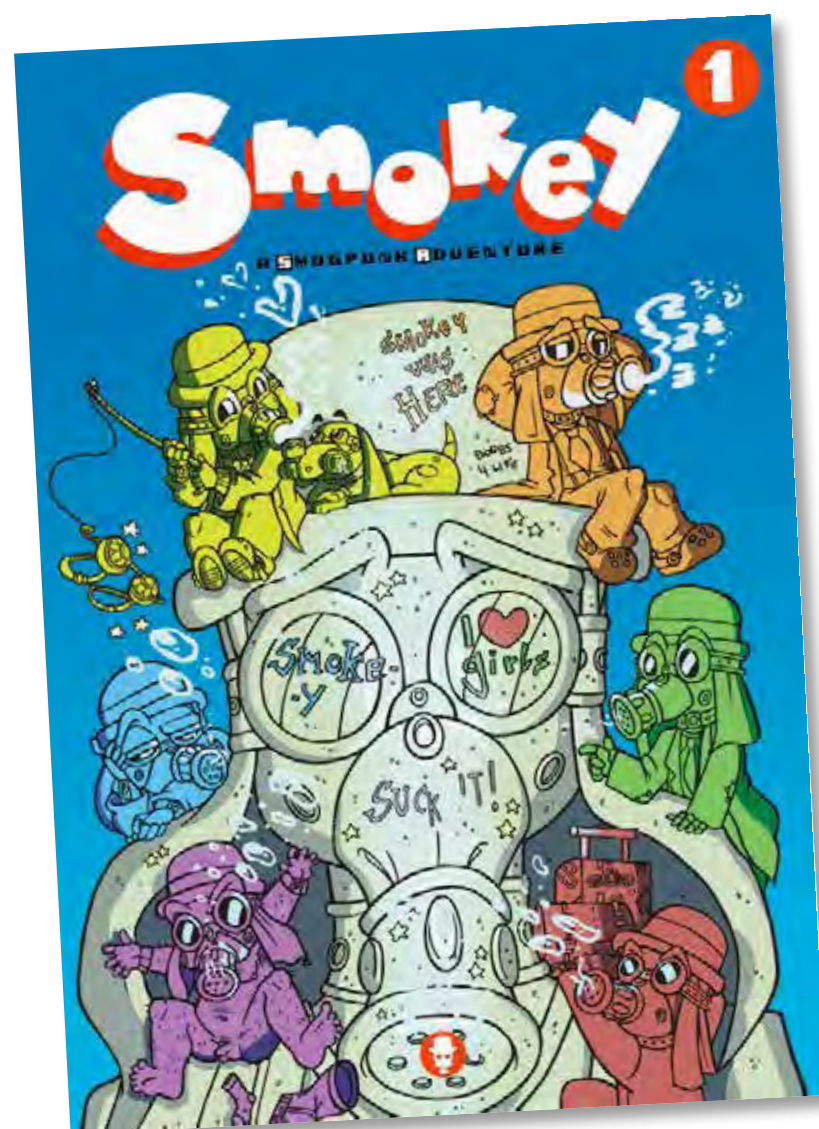
Non un capolavoro che passerà alla storia, certo, ma una lettura gradevolissima di cui non vi pentirete e per la quale ringraziare l'iniziativa di **Amianto Comics**.

Un applauso finale al titolo, col nome-acronimo della protagonista.

(Antonio Marangi)

Mordecai - Leonardo Cino, **G.I.A.D.A. - Guida Insolita Al Diventare Adulti**, brossurato, 94 pp. in b/n, Amianto Comics 2018, euro 10,00





Cartaceo vs. digitale. Voi da che parte state?

Noi siamo degli amanti del cartaceo, lo dobbiamo ammettere! In ogni caso non disdegniamo il digitale, anzi, per scelta mettiamo sul nostro sito le versioni digitali dei nostri fumetti da sfogliare e scaricare gratuitamente. Il digitale dà anche la possibilità di esplorare nuove soluzioni narrative che prima o poi magari intraprenderemo. Per ora siamo anche molto concentrati sul migliorarci come autori ed editori e fare fumetti sempre più belli partendo dal cartaceo.

Parliamo anche delle self-area nelle fiere. Da quanto si legge in giro, non tutti gli eventi privilegiano allo stesso modo gli autori indipendenti. Qual è la vostra esperienza in questo senso?

Ultimamente tante fiere stanno aprendo gli occhi e capiscono che un'area Self è una buona occasione per richiamare tanta gente e per rendere più fresche alcune situazioni un po' stantie. L'aria che si respira in una self area generalmente è quella più frizzante in una fiera di fumetti. Alcune fiere, è vero, ci ri-

servano più attenzione, mentre altre cercano solo di raccogliere più soldi possibile, magari preferendo un baracchino della porchetta agli autoprodotti. Noi tifiamo per le prime e speriamo che le fiere non aumentino le pretese economiche verso le autoproduzioni, magari cercando di lucrare qualche spicciolo su questa recente proliferazione.

Per un indipendente, è meglio una fiera piccola o una di maggiori dimensioni?

Bisogna provarle entrambe. È importante partecipare anche alle piccole fiere vicine geograficamente. Le fiere più grandi, d'altra parte, presentano altri scenari (che spesso vogliono dire maggiori possibilità di vendita); spesso sono distanti e comportano anche spese, ma può essere un buon investimento, anche solo per conoscere altri ragazzi che vivono la tua stessa situazione.

Fumettisticamente parlando, qual è il vostro sogno nel cassetto?

Il nostro sogno è vivere di fumetti. E non ci dispiacerebbe anche un futuro roseo per il collettivo e per Amianto Comics come progetto editoriale; vedremo cosa ci riserva il futuro!



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

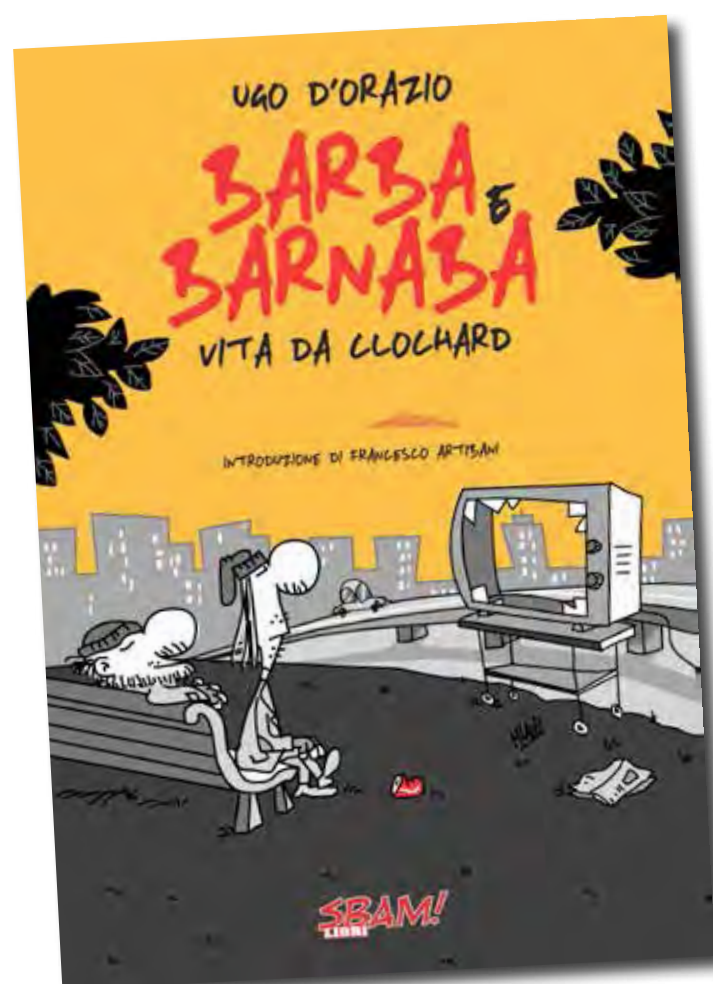
Note importanti sui fumetti che invierete a Sbam! Comics

- **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.**



Ugo D'Orazio Zio Dragoou

Ugo D'Orazio ancora con noi, stavolta con la quarta puntata del suo **Zio Dragoou**, il drago (anzi, un drago di komodo, per essere precisi) che vive solitario nell'**isola di Grownzo**, che vi abbiamo presentato sugli scorsi numeri. Se siete appassionati di **meta-fumetto**, qui avete pane per i vostri denti. Se ricordate certe produzioni televisive dei leggendari **Hanna e Barbera**, pure. Se poi considerate che tutto questo viene dall'autore di **Barba e Barnaba**, personaggi che noi di **Sbam!** abbiamo già portato in libreria, potete essere certi di essere in una botte di ferro...







COMICS
SBAM!



Mr. Khaos
Zillo

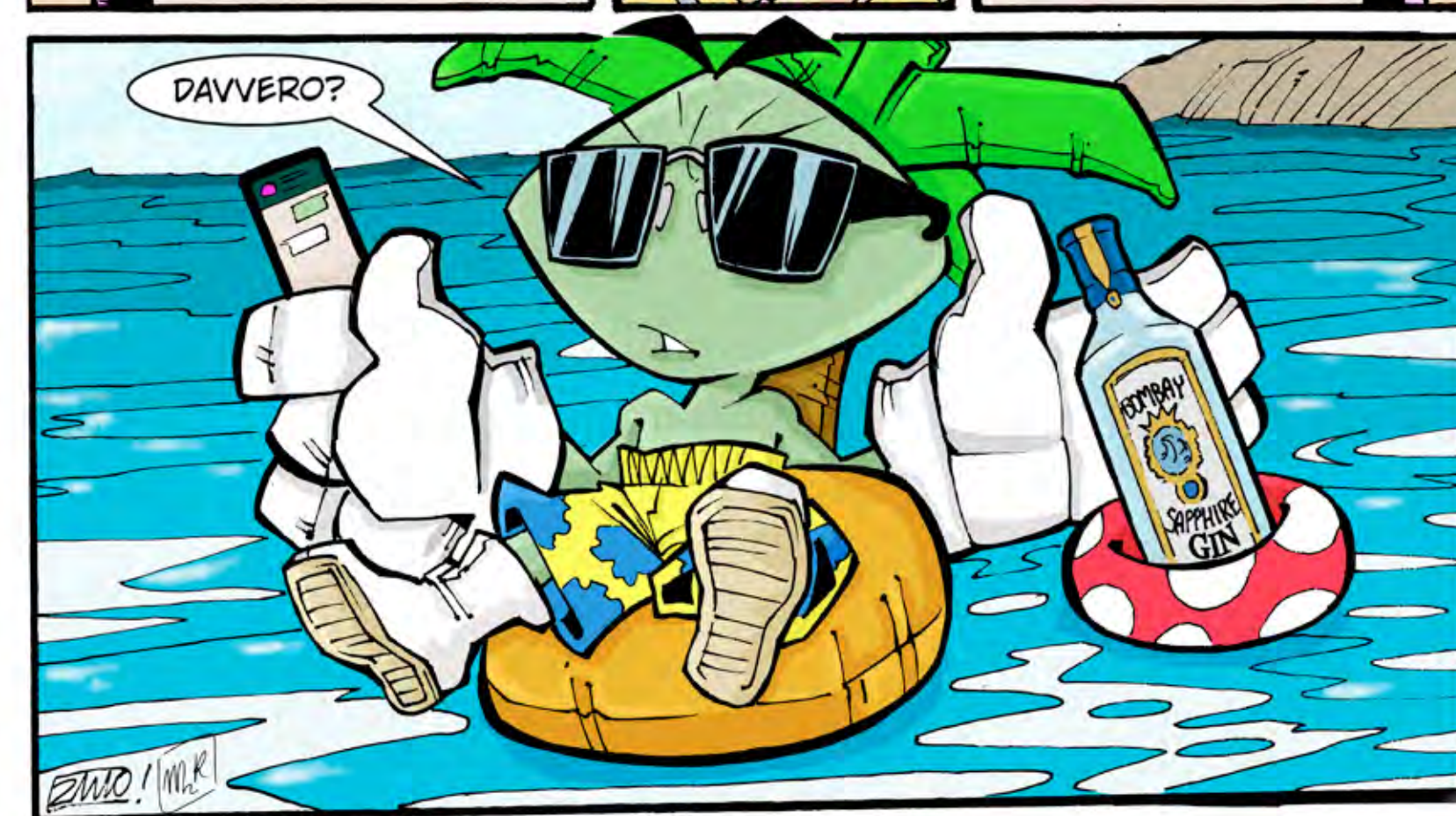
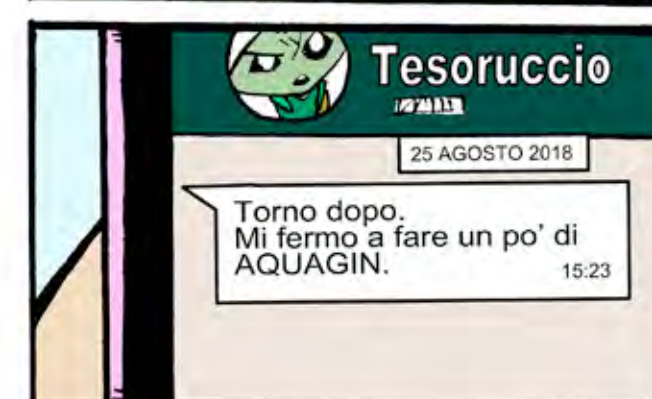
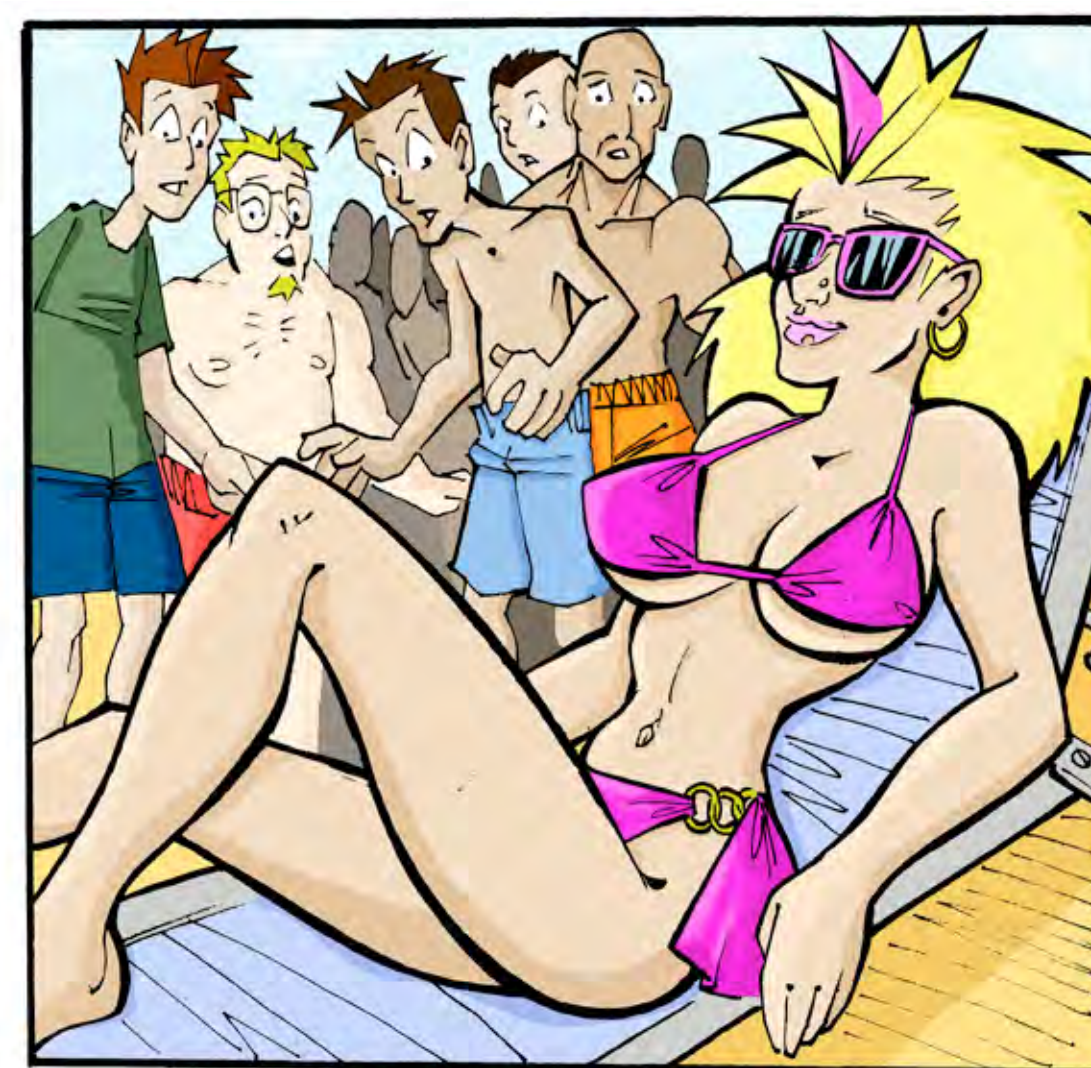
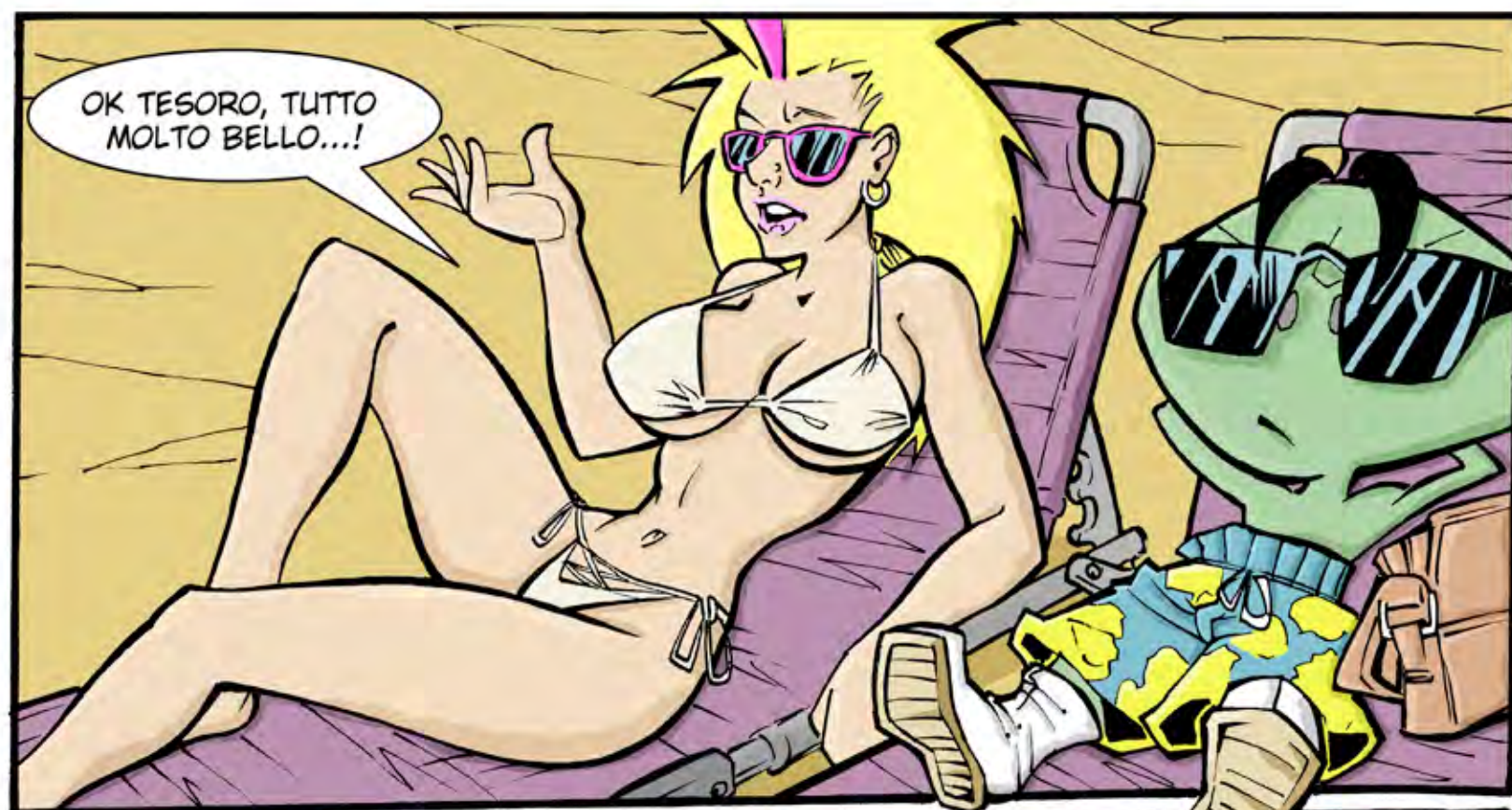
Alieny
L'alieno col borsello

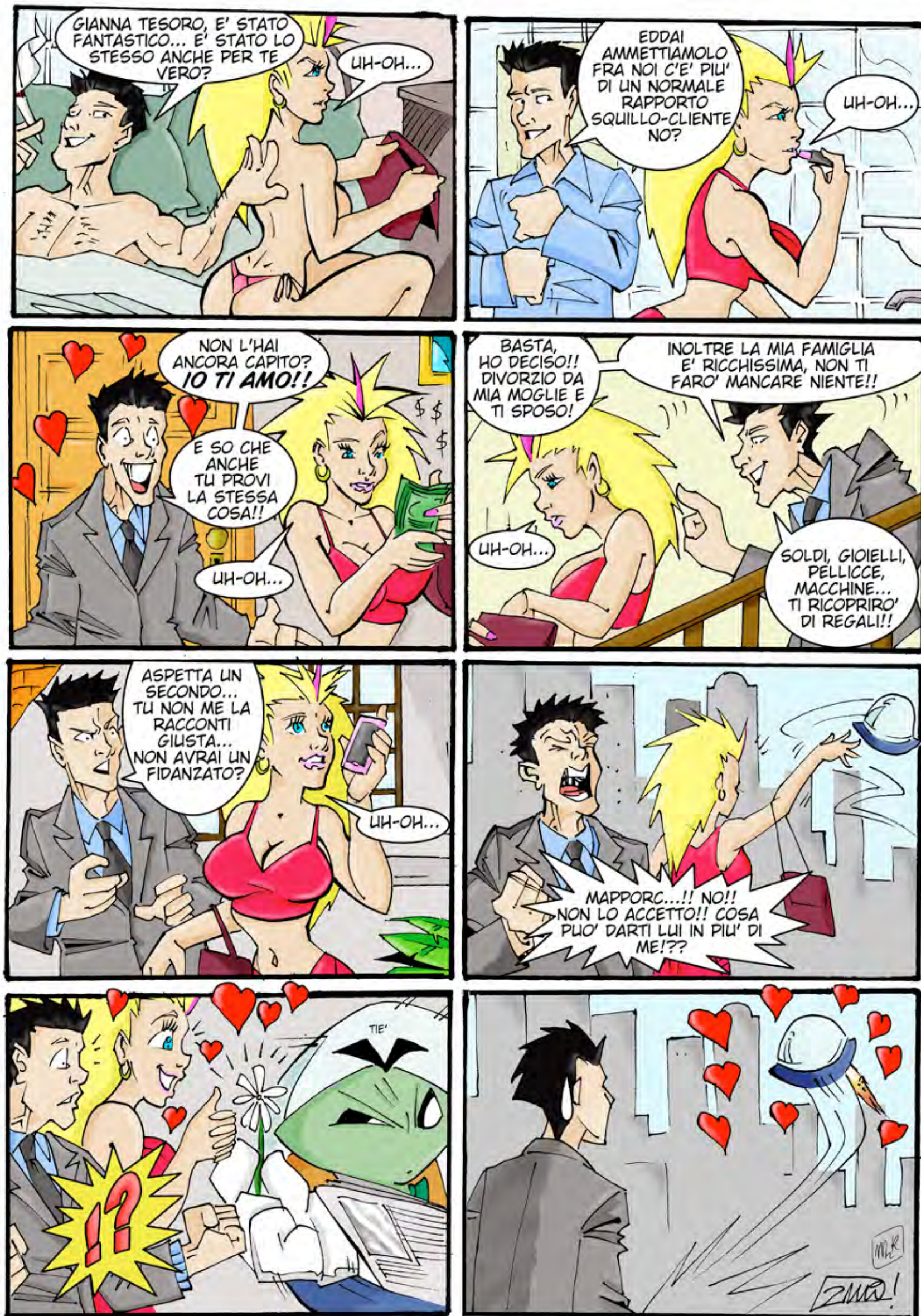
Francesco G. Lugli, giornalista e scrittore, in arte **Mr. Khaos**, ha collaborato con diverse realtà editoriali. Attualmente si occupa di produzioni video e pubblicità come copywriter. Appassionato di cinema, videogiochi e fumetti, ama scrivere racconti di fantascienza, horror, surreali, noir e thriller. All'attivo ha i romanzi *Il Codice Beatles* (Cult Editore) e *Il risveglio della notte* (Novecento Editore), le raccolte di racconti *Sei passi nella nebbia* (dBooks) e *Scritti con il sangue* (Dunwich Editore) e altri racconti pubblicati su varie raccolte. www.francescolugli.it

Simone Ziliani, in arte **Zillo**, classe 1988, nasce nella periferia di Piacenza e la passione per il disegno lo porta a frequentare e diplomarsi alla Scuola del Fumetto di Milano. Dopo vari lavori da freelance esordisce con la graphic novel *Taglio all'Orientale* sui testi dell'action writer Stefano Di Marino. Anche lui appassionato di cinema, venera Tarantino, nel tempo libero letteralmente "divora" libri e fumetti e pratica arti marziali.

A *Sbam!*, i due autori hanno proposto le storie umoristiche e le vignette del loro webcomic **Alieny - L'alieno col borsello**, che vi ripresentiamo dopo la prima apparizione sullo scorso numero: lo sfigatissimo **Styxos** è inviato sulla Terra per spiarci. Ma stranamente nessuno sembra prenderlo troppo sul serio...

www.alieny.it





Alessandro Croce Pio Siliberti

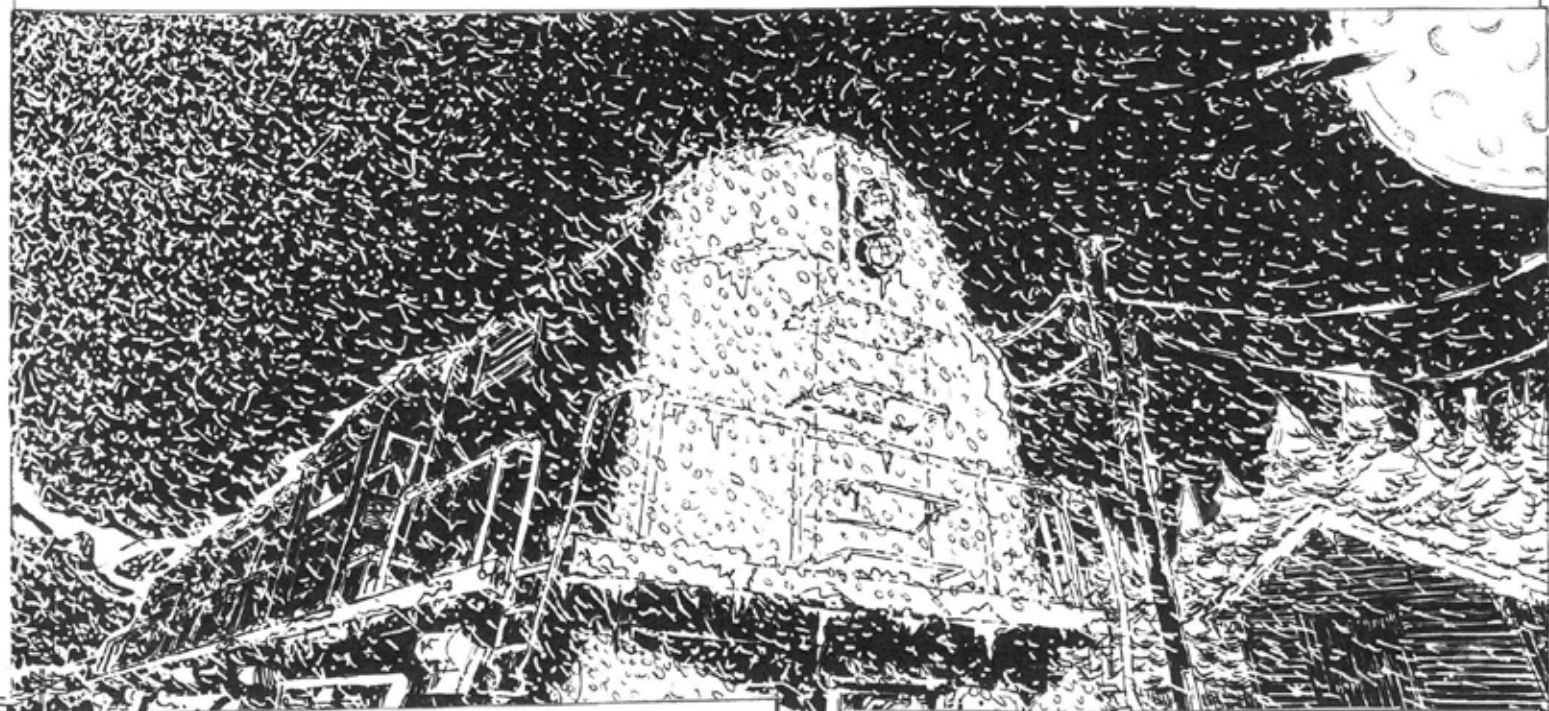
**Unico indizio:
la luna piena**
1 • Gennaio - Febbraio

Unico indizio la luna piena (titolo originale: *Cycle of the Werewolf*) è un romanzo breve di **Stephen King**, pubblicato anche in Italia nel 1986 da Longanesi. Un romanzo inizialmente concepito come calendario e quindi suddiviso in dodici episodi corrispondenti ai vari mesi dell'anno. **Alessandro Croce**, appassionato lettore dei romanzi di King e ospite quasi fisso della nostra rivista, già all'epoca rimase molto colpito dall'edizione e dalle splendide illustrazioni dell'artista americano **Bernie Wrightson**.

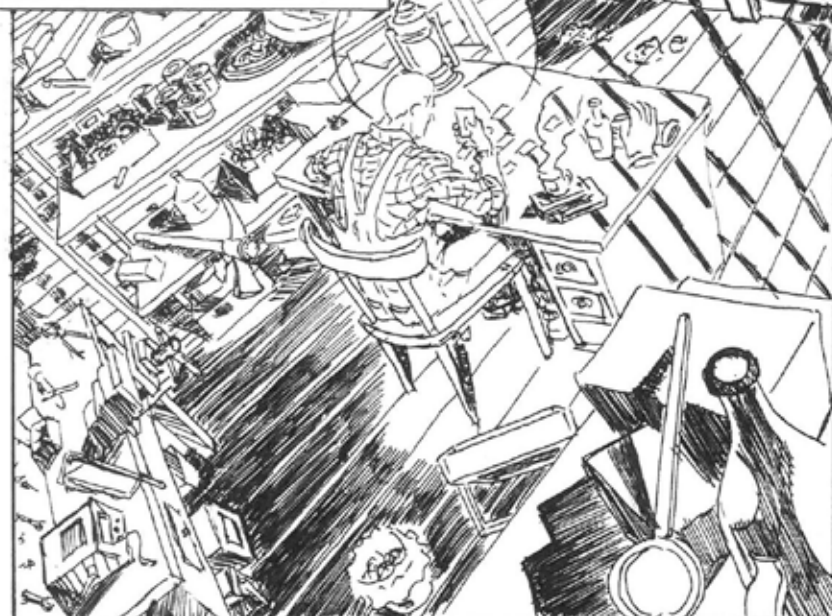
Da qui la sua idea, realizzata insieme ai disegnatori **Pio Siliberti** e **Manuel De Florio**: omaggiare sulle pagine di *Sbam!* sia il grande scrittore che il fumettista statunitense, venuto a mancare due anni fa. Su questo numero, gli episodi di gennaio e febbraio, affidati a Siliberti, sul prossimo numero ne vedremo uno di De Florio.

Nato a Foggia 41 anni fa, **Pio Siliberti** consegue due Lauree con lode in Pittura e Discipline dello Spettacolo, oltre a due Master in Beni Culturali e Urban Design, presso l'Accademia di Belle Arti della sua città. Insegnante di pittura, arte e Fumetto, è stato ospite di varie manifestazioni fumettistiche (Dal *BGeek* di Bari a *Daunia Comics*) ed è stato protagonista di mostre personali. Attualmente, è impegnato nell'elaborazione di tre progetti fumettistici di prossima pubblicazione e una serie di illustrazioni per un libro di anatomia medica.

GENNAIO 1984. A TARKER'S MILLS, NEL MAINE, INFURIA UNA TORMENTA DI NEVE...



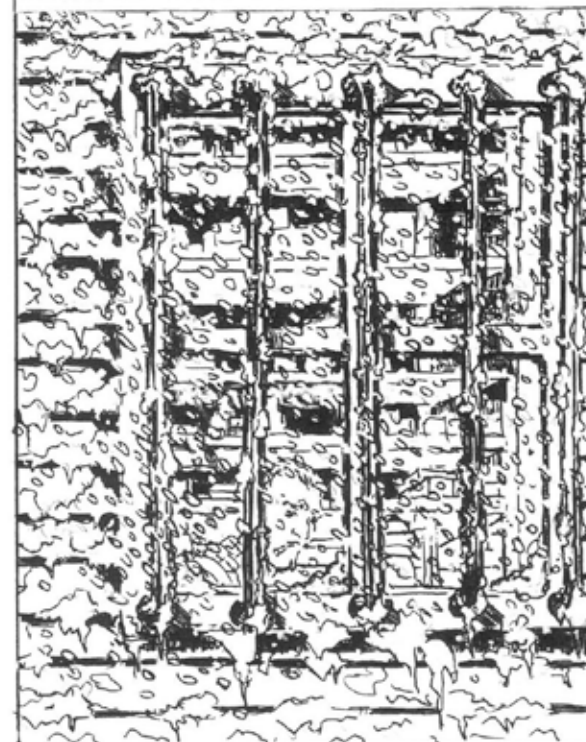
ARNIE WESTRUM, SEGNALE DELLA COMPAGNIA FERROVIARIA, E' STATO COLTO DALLA TORMENTA A 15 KM DAL PAESE.



RIFUGIATOSI NELLA BARACCA DEGLI ATTREZZI, CON UN VECCHIO MAZZO DI CARTE, IL SOLITARIO DEL RITARDATARIO.



FUORI IL VENTO ULULA ALL'IMPAZZATA...



MA IL VENTO...



NON GRATTA ALLA PORTA...



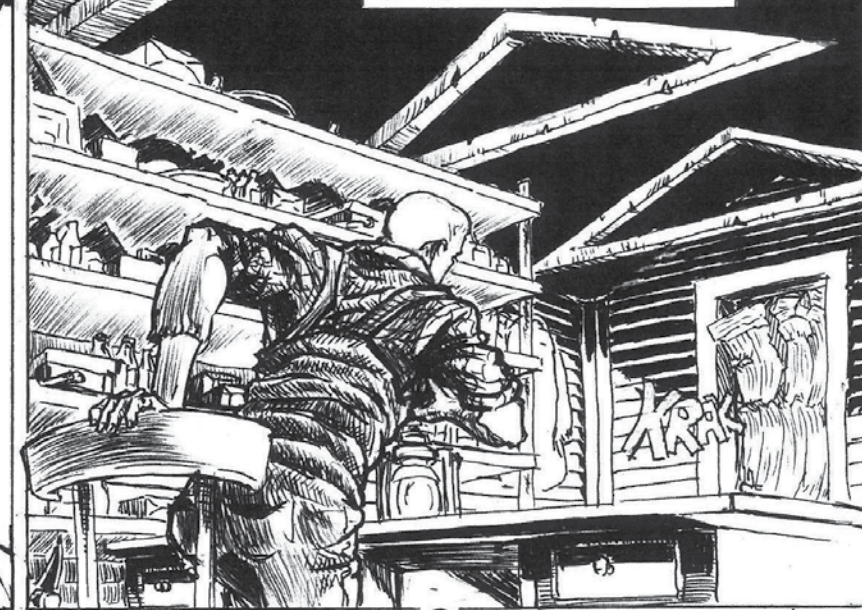
E NON GUARISCE PER FARSI APRIRE.

NO
ANY
LIFE

ARNIE, NELLE CUI VENE SCORRE SANGUE GAL-
LESE, NON SI SENTE AFFATTO A SUO AGIO...

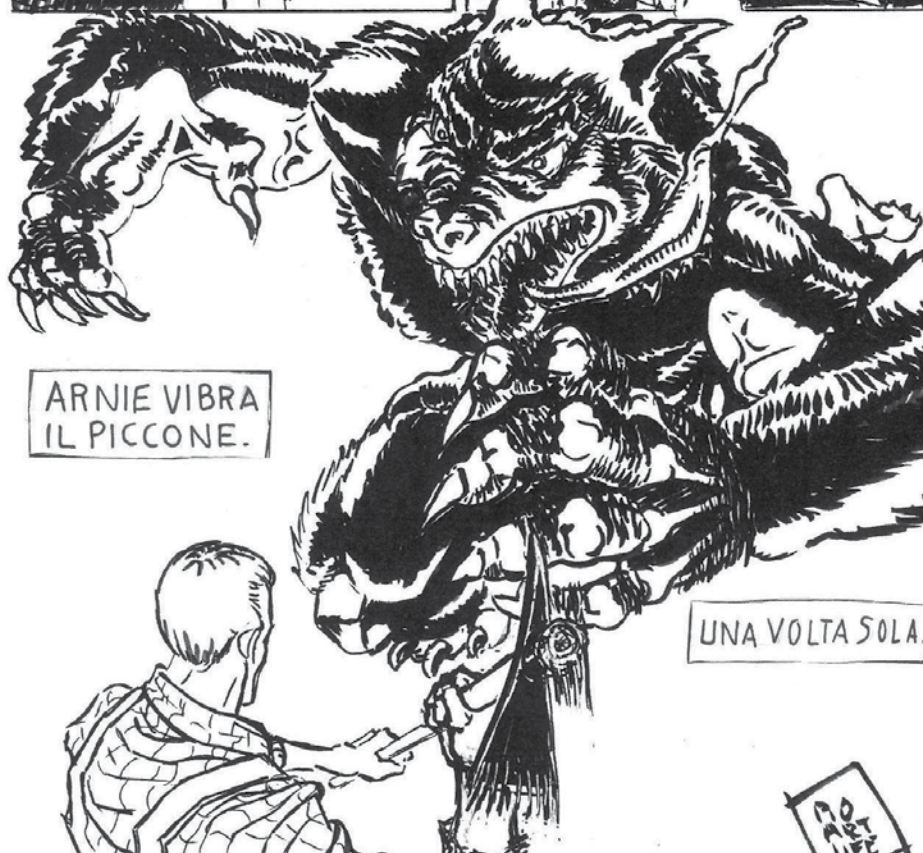


SI SENTE UN COLPO, COME SE QUAL-
COSA DI PESANTISSIMO SI SIA
ABBATTUTO CONTRO LA PORTA.
UNA GRAN MOLE ARRETRA... POI
COLPISCE ANCORA.



NELL'ANGOLO,
TRA GLI
ATTREZZI,
C'E' UN
PICCONE.

QUALCOSA DI DISUMANO E' ARRIVATO A
TARKER'S MILLS...



ARNIE VIBRA
IL PICCONE.

UNA VOLTA SOLA!



IL CICLO DEL LUPO MANNARO E' COMINCIATO.





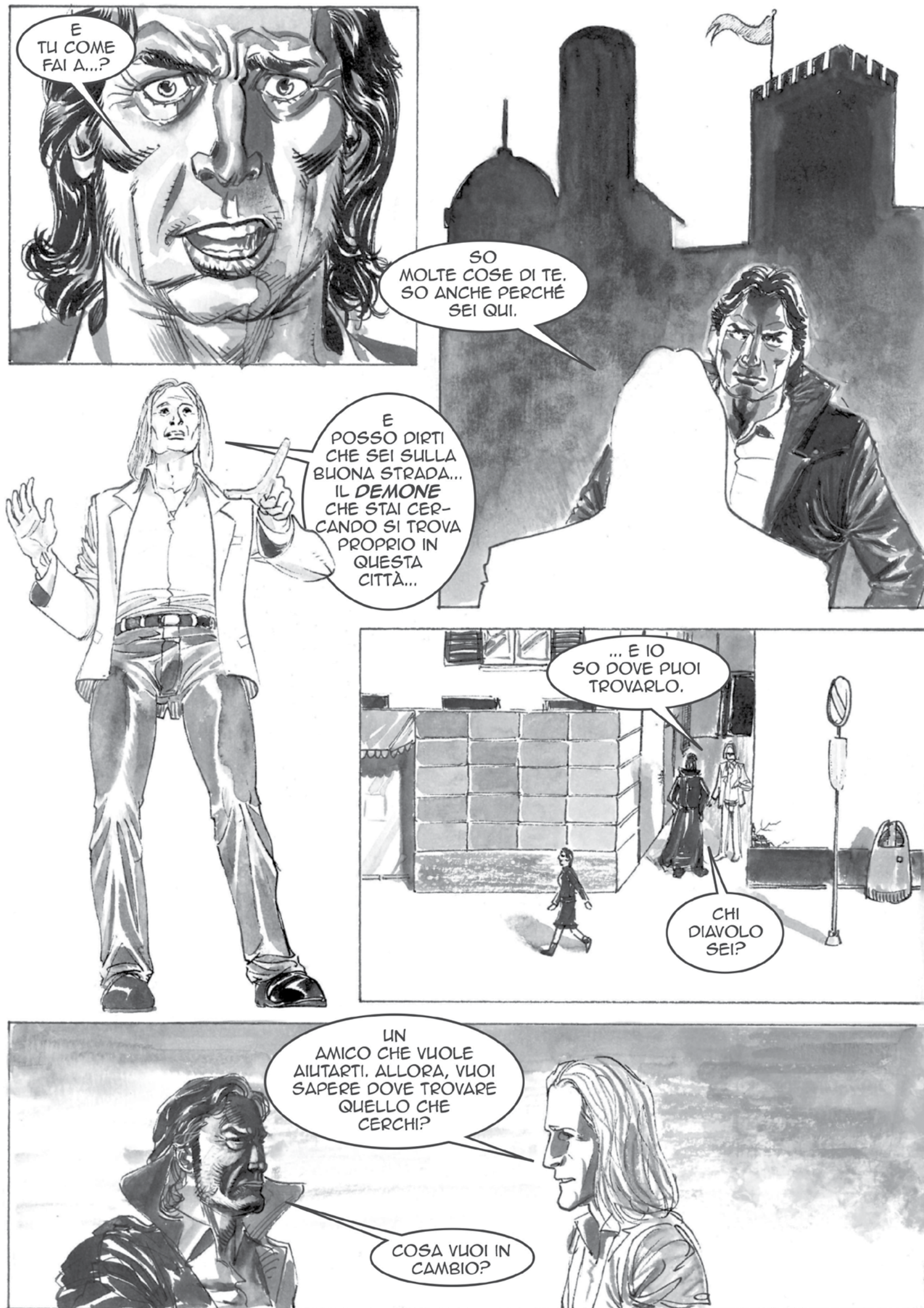
**Marcello Bondi
Stefano Guerrasio**

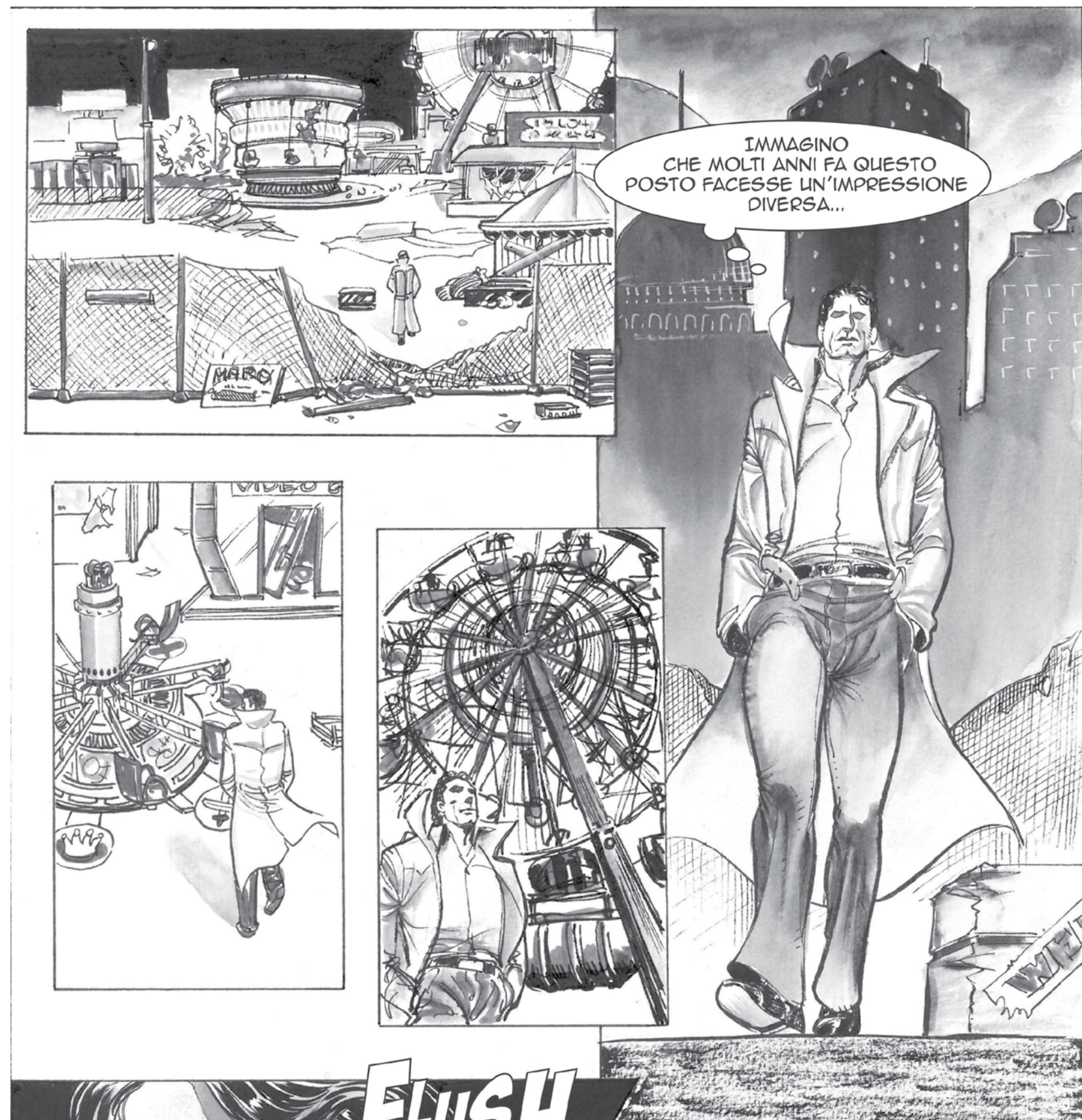
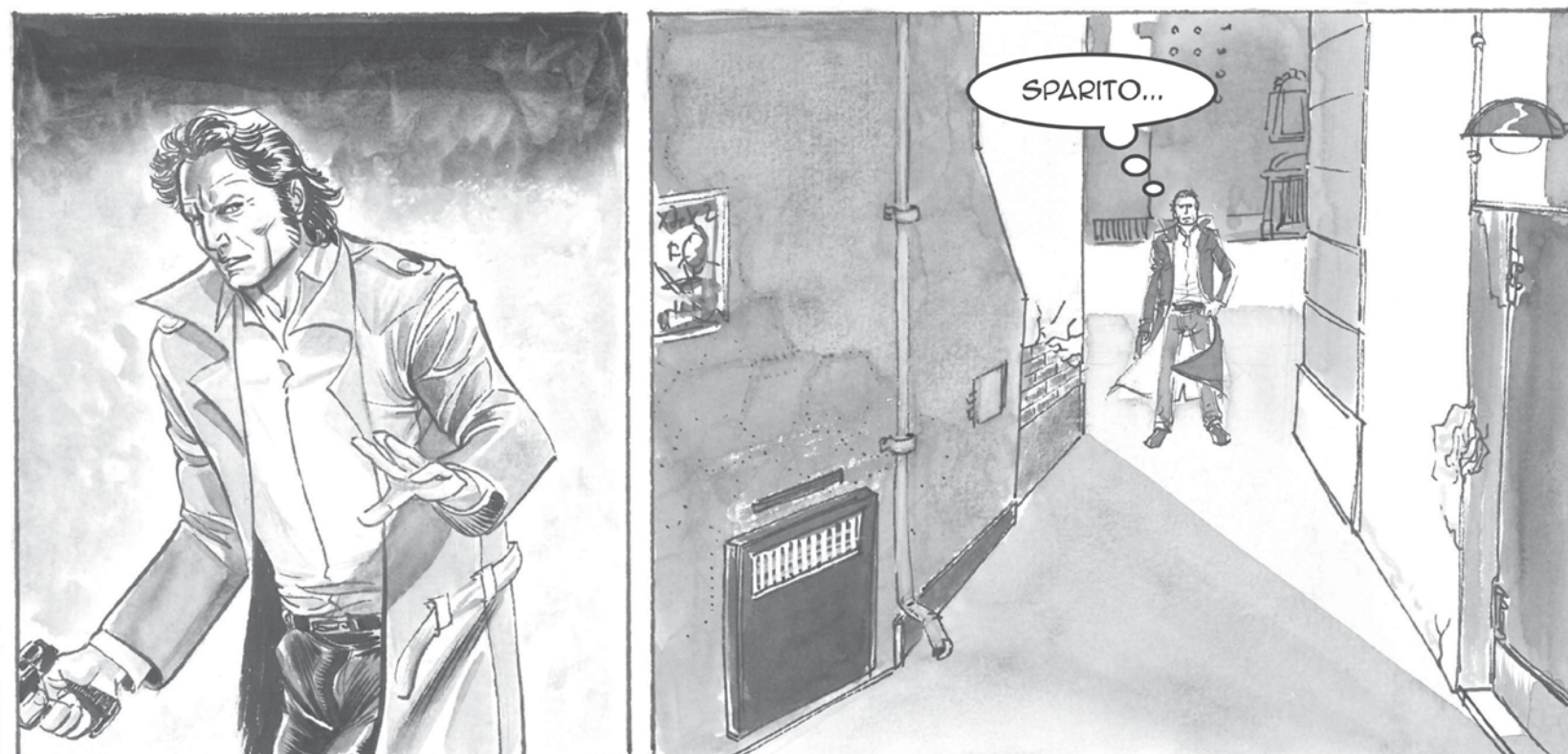
Caduto sulla terra

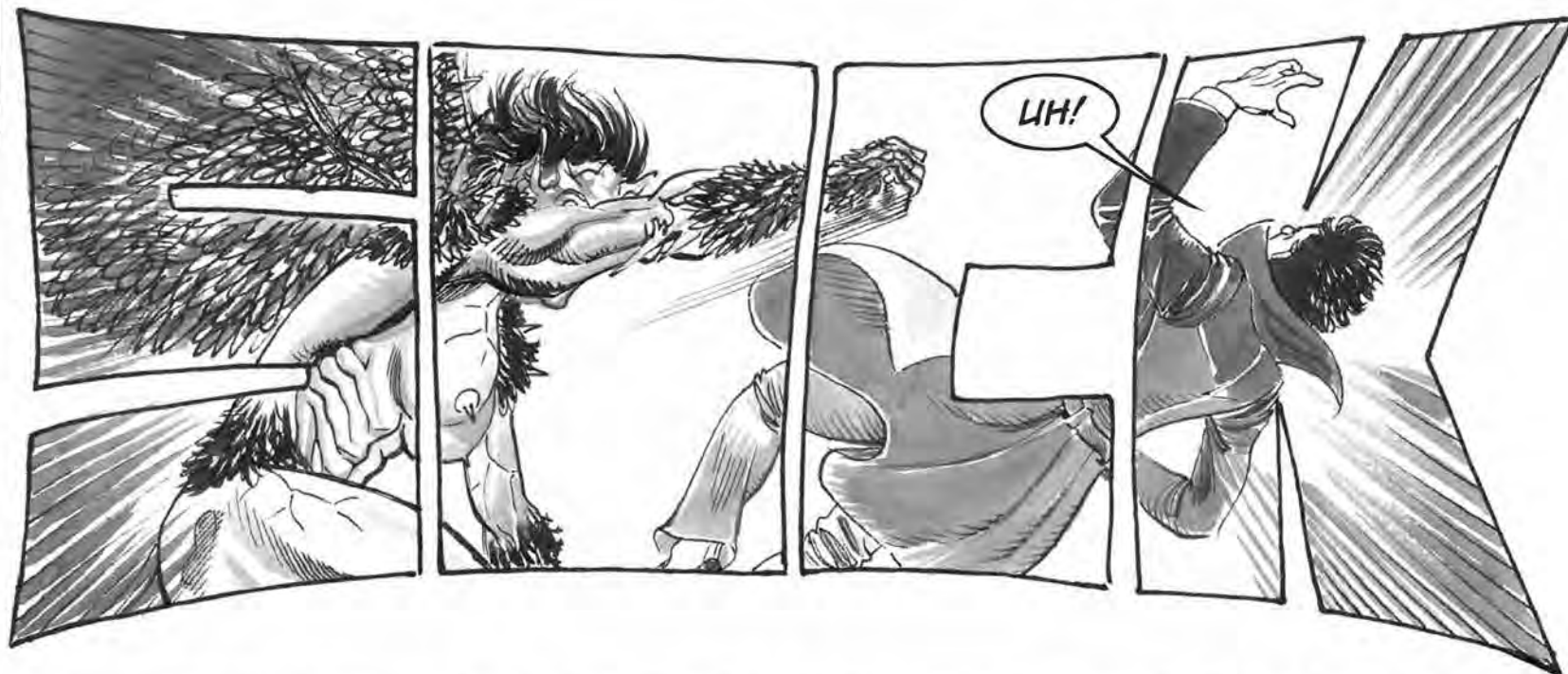
Marcello Bondi, scrittore e sceneggiatore, è una presenza fissa su queste pagine, per le quali ci propone le storie brevi che scrive e che affida a vari disegnatori. In questo numero, ***Caduto sulla terra***, disegni di Stefano Guerrasio. <http://marcellobondi.jimdo.com/>

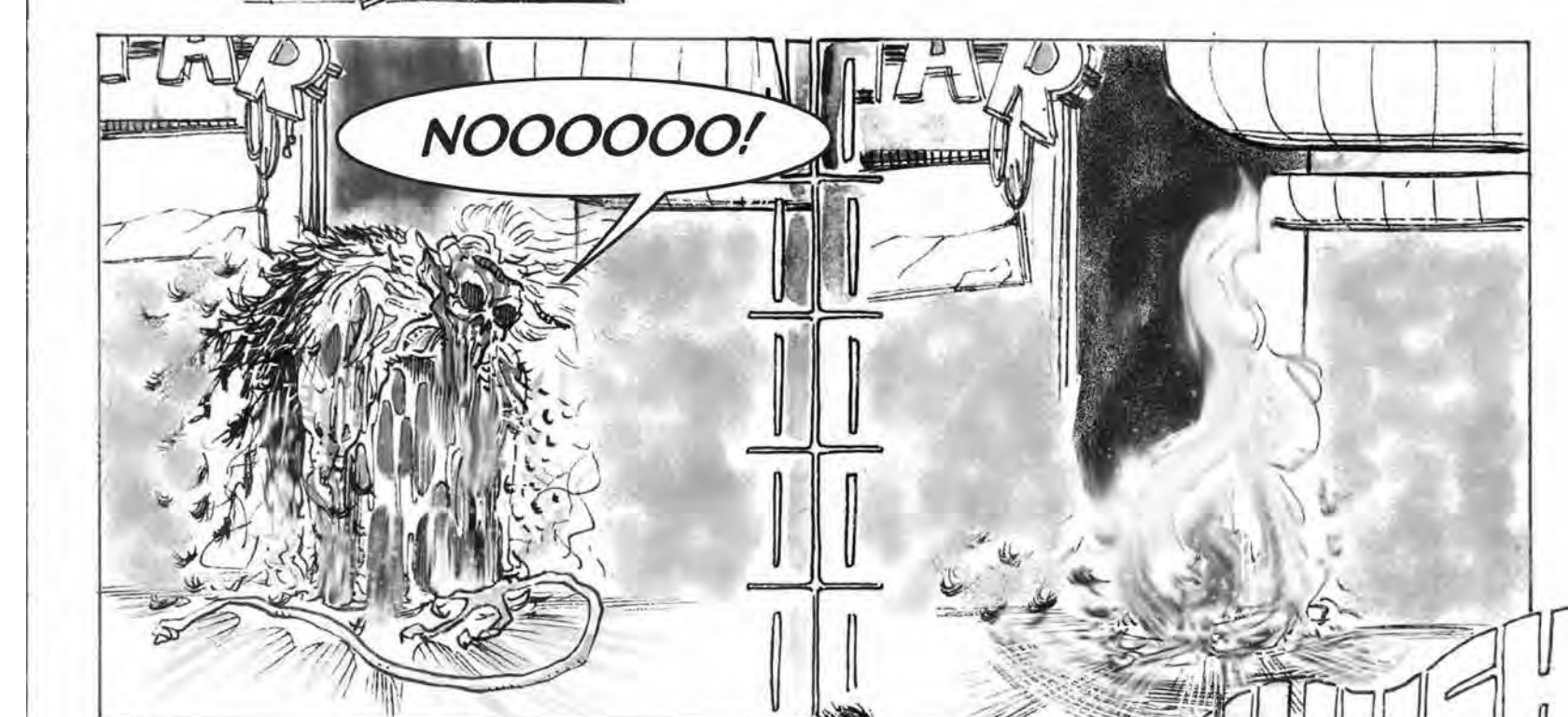
Stefano Guerrasio è nato a Genova nel 1974 e, fin da piccolissimo, si è appassionato al disegno e ai fumetti. In larga parte autodidatta, oggi si occupa di advertising umoristico e di fantascienza a fumetti, ma anche di ritratti, caricature e copertine di libri. È all'opera anche su progetti personali per albi illustrati.

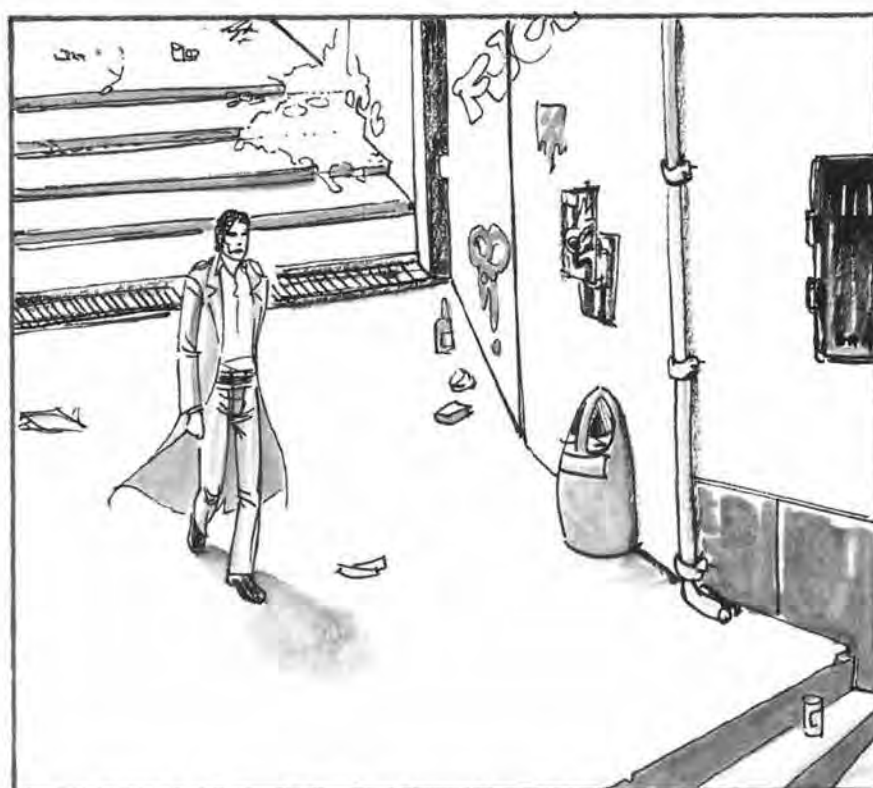
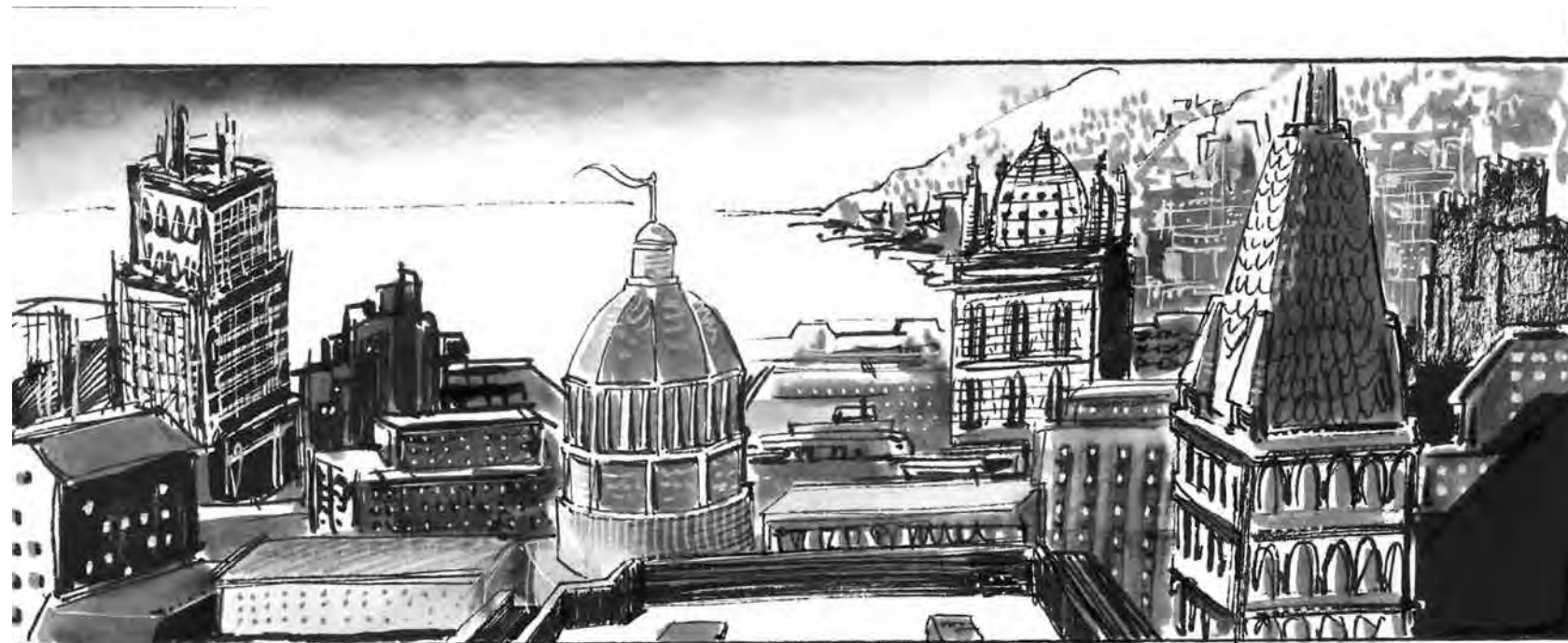














COMICS
SBAM!

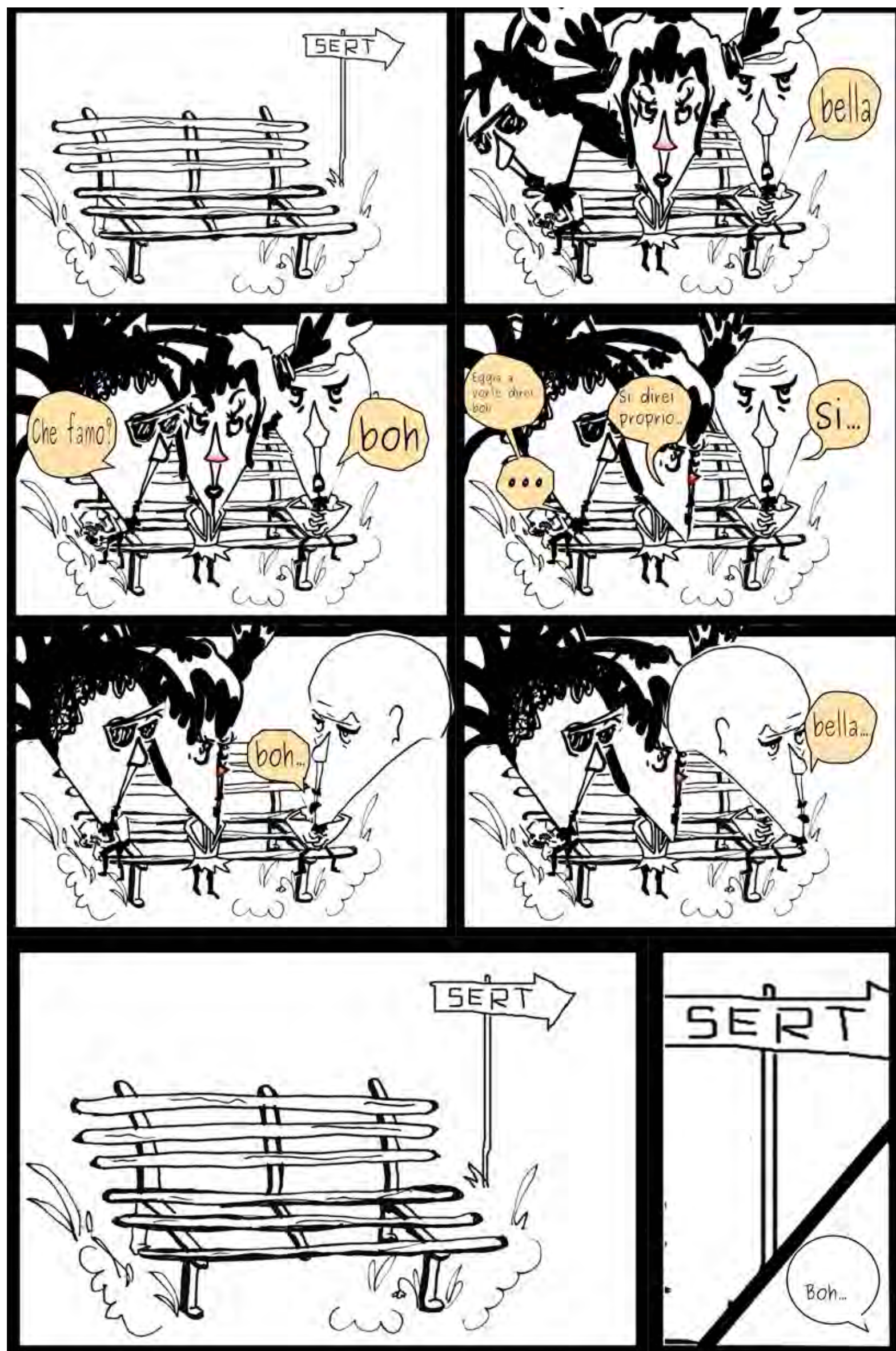


Ale & Mathew

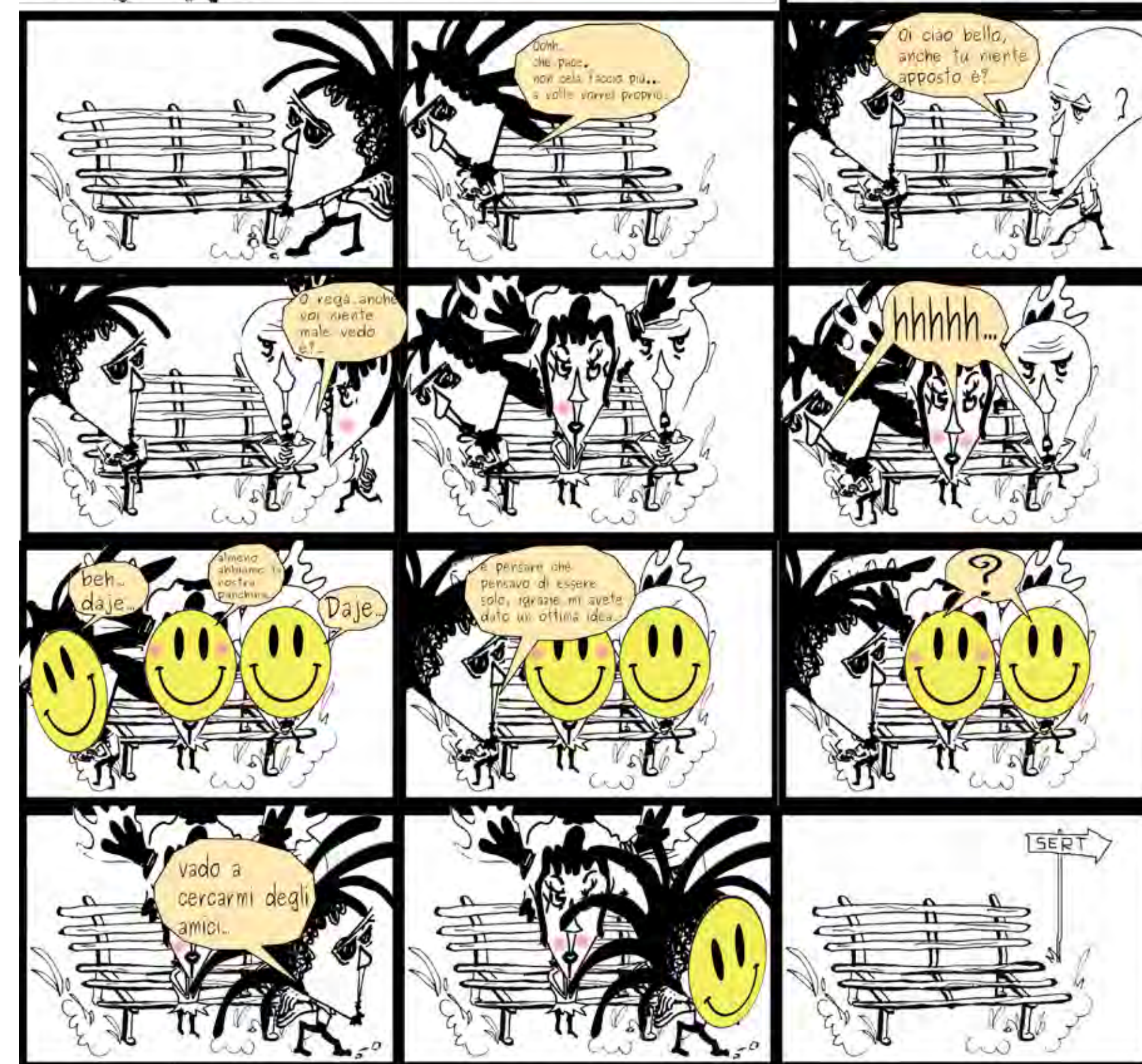
Junkie Funkiss

« **Junkie Funkiss** sono un trio di svalvolati "fattoni", sempreseduti su una panchina del SERT», ci hanno spiegato i due autori, **Ale & Mathew**.

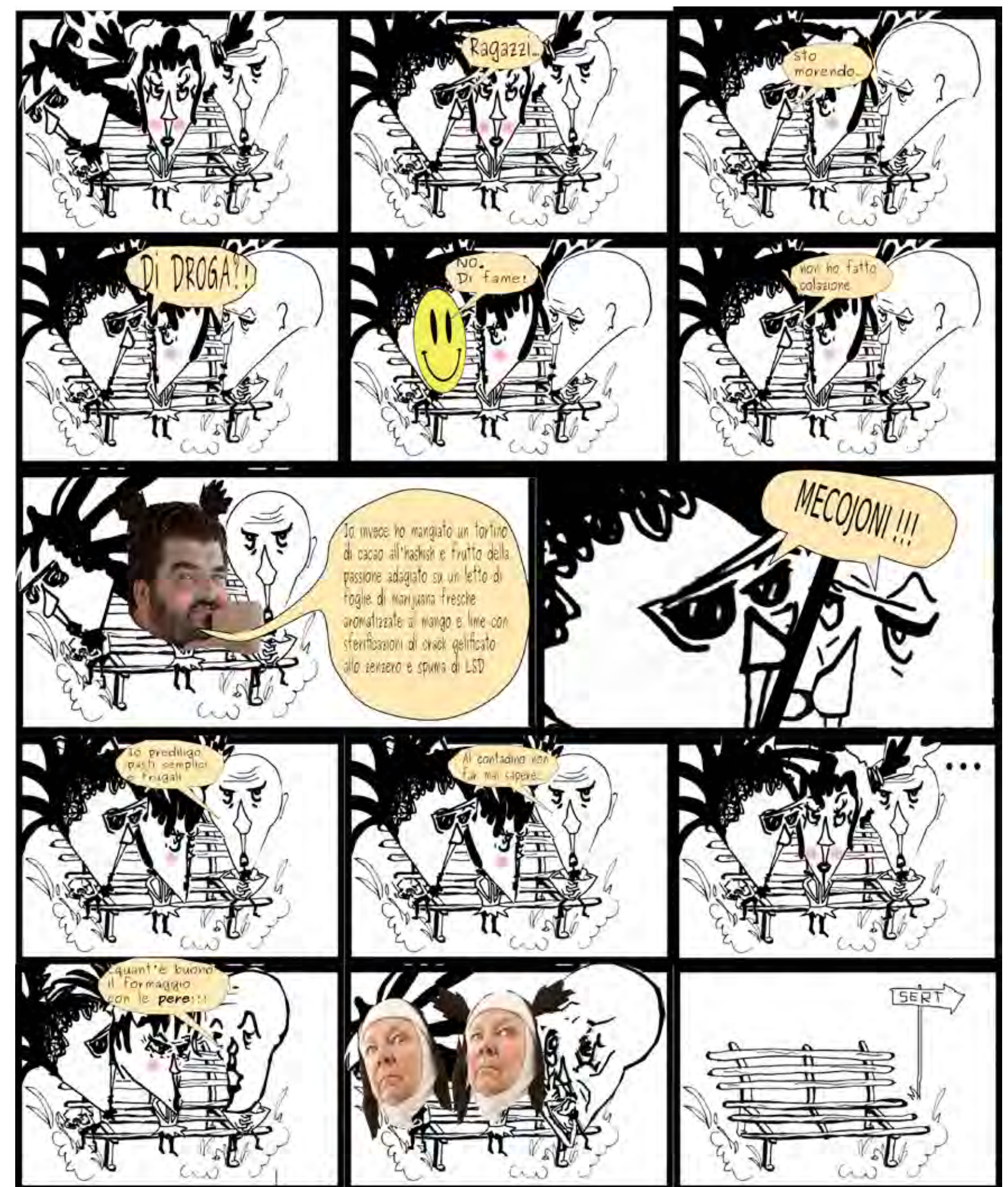
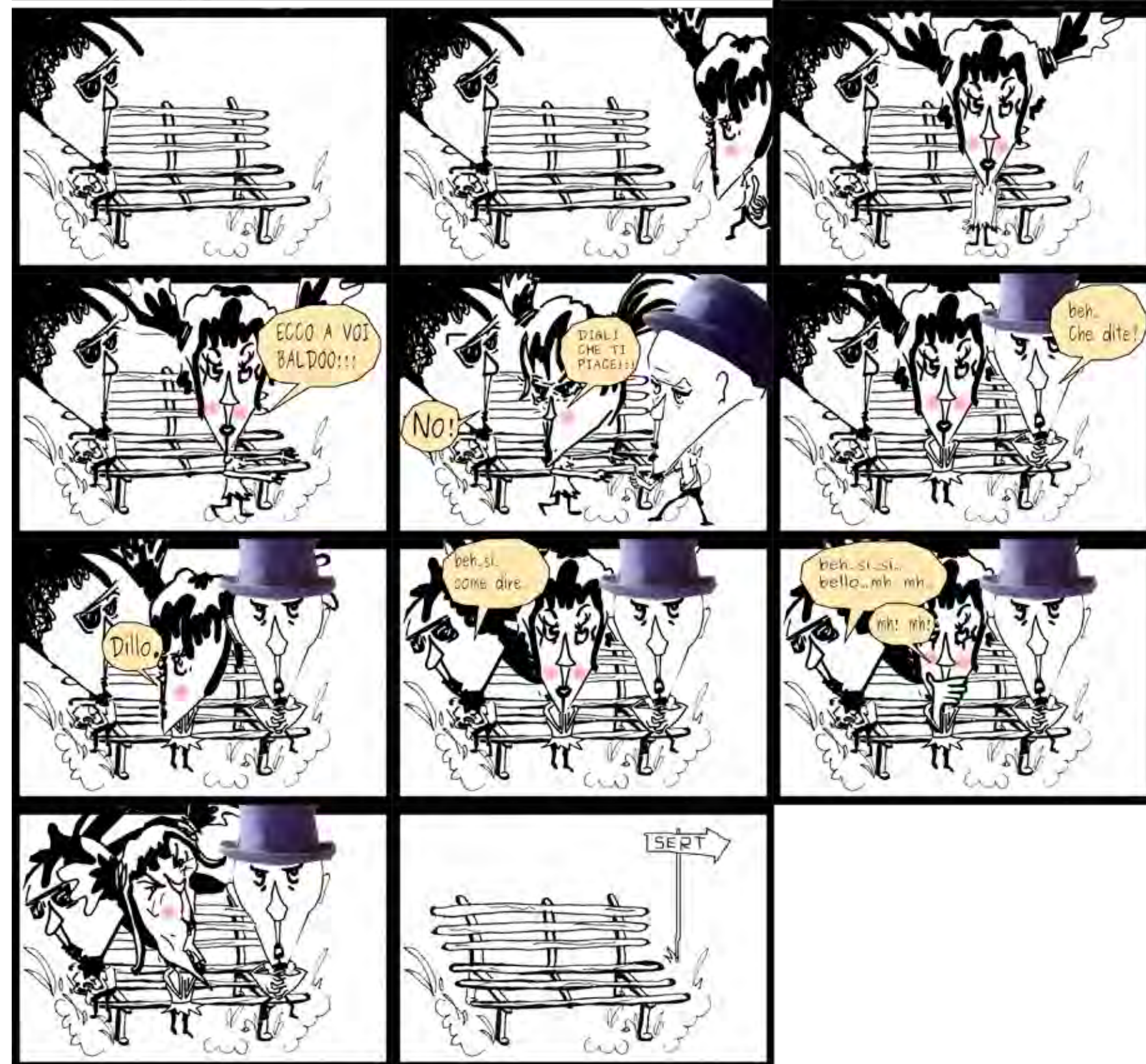
Ale (**Alessandro Rossi**) è il disegnatore, che, dopo essersi diplomato in Grafica presso una scuola di Design e Grafica in Inghilterra, ha studiato Fumetto alla Scuola Romana del Fumetto; Mathew (**Matteo Basile**), sceneggiatore delle strip, è invece laureato in Filosofia. Quando non scrive gli *Junkie Funkiss* fa anche il cantautore.



Junkie Funkiss



Junkie Funkiss



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

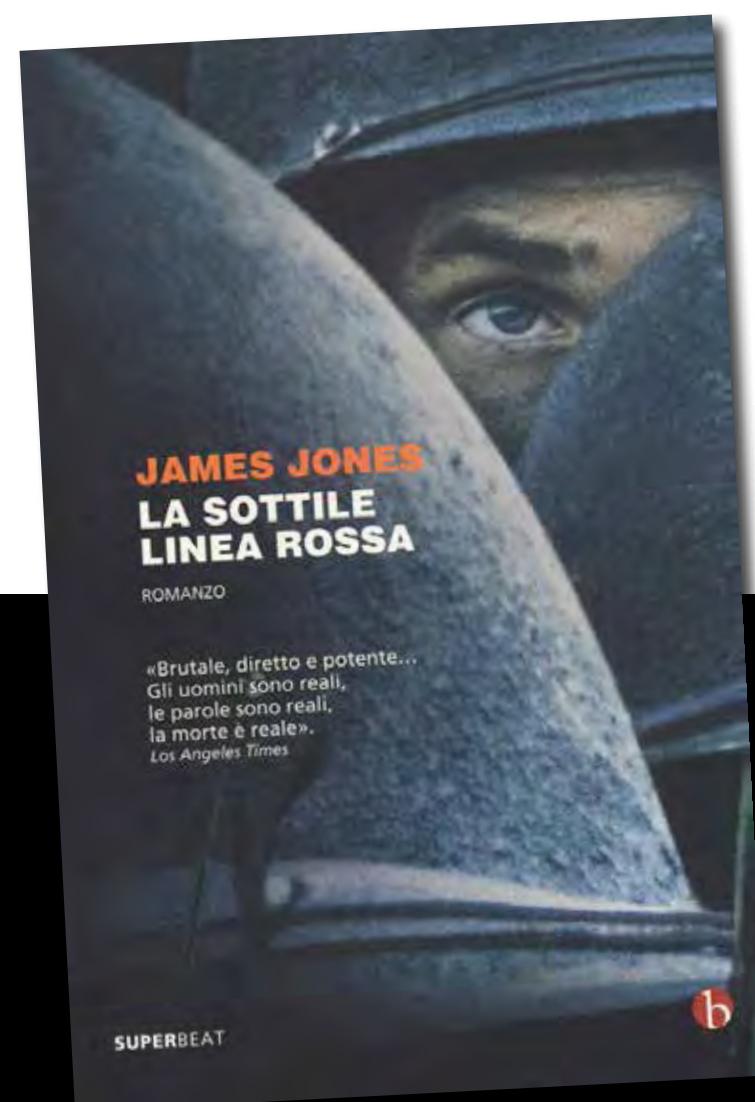
di Paolo Pizzato

La sottile linea rossa

«**B**ell giaceva col viso contro la roccia, rivolto a Witt. Witt era disteso con la testa girata. In silenzio, nell'afa ronzante d'insetti, senza muoversi si scambiarono un'occhiata [...]. Qual era il potere che decideva che un uomo fosse ferito, o ucciso, in luogo di un altro? [...]. Qui non c'era nessuna parvenza di significato. E le emozioni erano tante e così confuse da riuscire indecifrabili, non si potevano sbrogliare. Nulla era stato deciso, nessuno aveva imparato niente. Ma, cosa più importante di tutte, nulla sarebbe finito. Anche se avessero catturato l'intera catena, nulla sarebbe finito. Perché l'indomani, o il giorno seguente, o ancora il giorno dopo, sarebbero stati chiamati a rifare la stessa cosa, forse in circostanze ancora peggiori. Il concetto era così schiacciante, così inoppugnabile, da lasciarlo scosso [...]. Lo lasciò tramortito. Un giorno sarebbe finita, come no, e quasi certamente a causa della produzione industriale, sarebbe finita con la vittoria. Ma quel punto nel tempo non aveva alcuna relazione con nessuno degli individui impegnati oggi. Alcuni uomini sarebbero sopravvissuti, manessun individuo poteva sopravvivere. C'era una discrepanza fra i sistemi di calcolo. Tutta la faccenda era troppo vasta, troppo complicata, troppo tecnologica perché un individuo vi avesse qualche importanza. Contavano solo i gruppi di uomini, le continuità di uomini, solo le quantità di

uomini. Il peso di una simile proposizione era schiacciante, troppo grande per essere sostenuto».

Alla guerra, sconvolgente "fenomeno di massa", tragedia e incubo collettivo che cancella ogni singolarità e finisce per trasformare l'uomo in una generalità astratta, in un plotone, una compagnia, una divisione; in un indistinto insieme addestrato alla meccani-



ca obbedienza, all'automatica risposta a uno stimolo, a un comando, a un ordine - *Fuoco! All'attacco! Ritirarsi! Ripiegare! Formare una linea! Un cuneo! Fuoco di copertura per coprire l'assalto!* - **James Jones**, nel bellissimo romanzo *La sottile linea rossa*, in Italia pubblicato da **Neri Pozza** nella traduzione di **Vincenzo Mantovani**, contrappone la coscienza dei soldati (un gruppo di uomini della compagnia *C-come Charlie*), il formicolare dei loro pensieri, il torrenziale scrosciare delle emozioni, l'altalena impazzita che li porta dal terrore all'esaltazione per sprofondarli di nuovo nella paura (e nella vergogna che questo sentimento oscuro e ineliminabile porta con sé) e costringerli, a un passo dalla morte, a chiedersi cosa davvero sia la vita, cosa significhi essere vivi, quale significato, quale senso esali da ogni respiro, da ogni battito di ciglia. Jones, che fu soldato nell'esercito americano (25ª Divisione Fanteria) e prese parte alla battaglia di Guadalcanal, che vide contrapporsi statunitensi e giapponesi, racconta quello scampolo di inferno in terra, quel momento del secondo conflitto mondiale (siamo nel 1942) incarnandosi nei suoi commilitoni, in questi uomini cancellati dalla divisa, il cui passato non è che memoria, e rimpianto, e salvezza perduta. Nella complessità rigogliosa e primitiva di una natura indifferente alle umane tribolazioni, e che i soldati sperimentano quasi solo come sacrificio, dolore e umiliazione (il caldo eccessivo, l'abbraccio rude della terra, la polvere che vela gli occhi e impedisce il respiro, le improvvise, violentissime parentesi di pioggia, contro le quali è impossibile combattere), quel che resta dell'umanità di questa gente, chiamata a uccidere i propri simili, ad annientarli, e soprattutto a conoscere se stessa nel modo più brutale, arde in un interrogarsi continuo e affannoso, in una ricerca filosofica ed esistenziale degenerata in lucida follia, in un delirio da febbre malarica dell'intelligenza e della volontà. Chi



♦ Un fotogramma del film tratto dal romanzo di Jones nel 1998, con la regia di Terrence Malick.

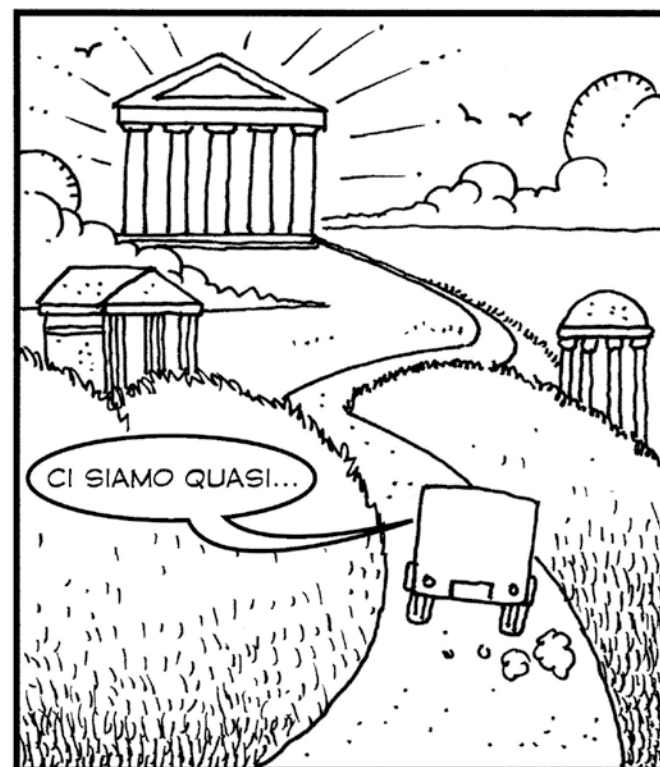
sono io? Che cosa sono veramente? si chiedono senza sosta i personaggi del romanzo di Jones senza mai riuscire a venire a capo di questo lacerante dilemma; e mentre la sola ragione possibile della guerra brilla nel pensiero ossessivo dell'enigmatico maresciallo Welsh, per il quale qualsiasi cosa si faccia ha la sua giustificazione nella difesa della proprietà e di ciò che rappresenta, gli altri brancolano come ciechi (con il nemico invisibile, nascosto nel folto della giungla, in attesa al riparo di un costone, sistemato in un caposaldo sulla sommità di una collina, che è trasparente metafora di questo corto circuito dei sensi e ancor di più dell'anima) tra uno scontro e l'altro, meravigliandosi di restare vivi, imprecaando verso la morte che in un istante è calata di loro, sorprendendosi per un coraggio che non credevano di possedere, invidiandosi l'un l'altro gli atti di eroismo compiuti, e amando e odiando con ostinazione, con caparbia, nell'illusione che la guerra, la sua essenza, il suo essere ovunque e al di là del tempo, sia, al pari di coloro che la interpretano, imperfetta, e finalmente mortale.

Il consigliere letterario

<http://ilconsigliereletterario.com>



di Andrea Cugini



SBAM!



**PASSIONE
A FUMETTI**

www.sbamcomics.it

Arrivederci a marzo 2019 con il numero 44