

# DOPPIOZERO

---

## Lucca Comics & Games 2015

Francesco Gai Via

25 Novembre 2015

C'è un'immagine che più di ogni altra sintetizza l'ultima edizione di Lucca Comics & Games, la più importante manifestazione italiana dedicata al fumetto. Siamo nell'enorme tensostruttura dell'area Games, spazio di proporzioni considerevoli situato fuori dalle mura della città che ospita decine di stand legati al mondo dei video game, dei giochi di ruolo, del modellismo. Un universo parzialmente separato da quello del fumetto che molti operatori considerano in realtà il vero motore della crescita esponenziale di visitatori della fiera lucchese. Fra Little Pony e sessioni live con Youtuber si trova un curioso stand. Il prodotto venduto non è molto dissimile dai tanti presenti nell'area. Si tratta di un gioco di carte che simula duelli e combattimenti grazie a una serie di regole nemmeno troppo complesse. A fianco delle scatole c'è una mostra delle tavole originali con le illustrazioni utilizzate per ogni singola carta del gioco e sotto uno di quei dipinti inquadrati, seduto a terra, c'è Gipi, uno dei più grandi autori del fumetto europeo contemporaneo. L'autore di *Unastoria*, colui che ha portato il fumetto alle porte del Premio Strega, non ha trascorso la sua Lucca allo stand del suo editore. Per i quattro giorni della fiera Pacinotti è rimasto seduto a terra in un angolo del suo stand a giocare ininterrottamente a *Bruti*, il progetto sul quale ha deciso di impegnarsi dopo il successo del suo ultimo romanzo grafico. Circondato da ragazzi in media giovanissimi ha giocato, vinto, perso, spiegato le regole del gioco, i trucchi e i segreti. Sono stato ad osservarlo per una mezzoretta un mattino e ho visto una gioia assoluta e reale, una strana bolla in mezzo al caos della fiera. Il fatto che un autore come Gipi abbia deciso di spazzare pubblico e critica con un gioco di carte è stata una mossa di grande intelligenza che molto racconta delle trappole e al contempo delle opportunità di un mercato come quello del fumetto apparentemente in grande espansione in termini di visibilità mediatica e attenzione da parte del pubblico. Gipi è stato uno degli strumenti del rilancio del fumetto nell'alveo dei consumi culturali "buoni e giusti" e mi piace pensare che, per mettere in salvo innanzitutto se stesso e la sua creatività, l'autore pisano abbia deciso di trasformare la trappola potenziale rappresentata da "L'attesissimo seguito di *Unastoria*" in un'opportunità per rimescolare le carte del suo essere autore. Uno sberleffo molto serio dallo spirito quasi punk.



*Gipi, Bruti*

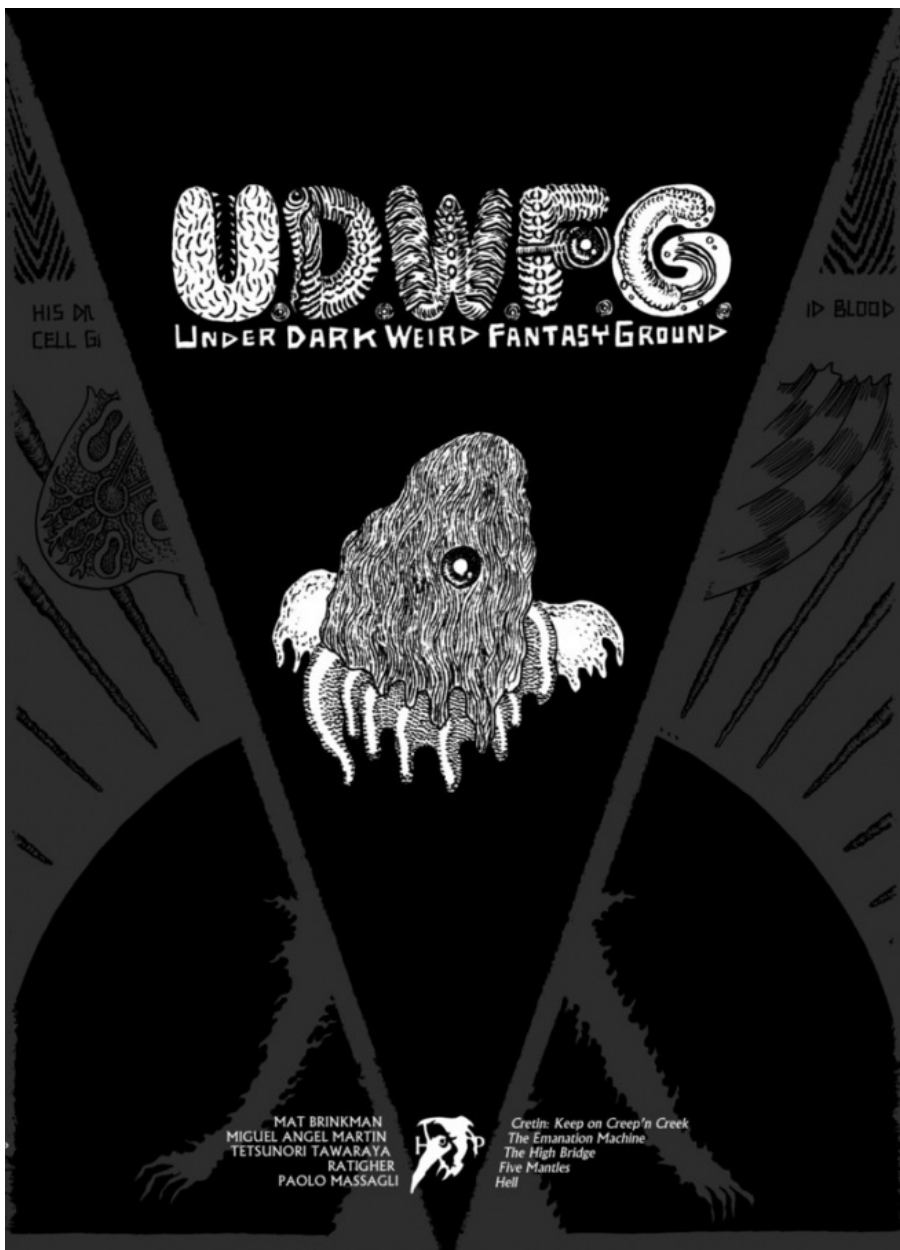
Ma come dicevamo Lucca è certamente lo snodo per capire dove sta andando il complesso e frammentario universo editoriale italiano. Lo stand di Bao Publishing da questo punto di vista dice molto. Vero protagonista di questa edizione della fiera, l'editore milanese che con il suo progetto ha saputo radunare sotto un marchio forte e potentemente identitario proposte fra le più eterogenee oggi sul mercato, ha deciso di allestire il proprio spazio espositivo con una serie di pannelli che raccontano la storia dell'epopea Bao in cifre. Sono numeri interessanti che costruiscono una narrazione dove l'idea di condivisione comunitaria di una passione che unisce lettori ed editore si traduce in un forte consenso\presenza sul mercato e si conclude con i numeri record delle vendite di Zerocalcare e un dato comunque da considerare. "1 fumetto su 3 venduto in Italia è Bao". Al di là del marketing, questa idea di costruzione progettuale\imprenditoriale che diventa un tutt'uno con la definizione identitaria di un editore e del suo pubblico è un elemento interessante per comprendere cosa possa significare fare editoria di successo oggi in Italia.

Le nuove sfide lanciate da un mercato sempre più orientato a una convergenza dei media in nome di una massimalizzazione del potenziale commerciale delle narrazioni hanno portato anche Bonelli, storicamente il più tradizionale fra i grandi editori italiani del settore, a intraprendere dallo scorso anno una strada di sperimentazione e evoluzione. Non a caso Lucca 2015 è stata la piattaforma per il lancio di una nuova collaborazione fra l'editore di Dylan Dog e Bao finalizzata a una più sistematica gestione dell'offerta rivolta a librerie e fumetterie. Bonelli ha poi fatto partire proprio da Lucca – come nella migliore tradizione delle Convention di settore americane – un progetto cinematografico realizzato negli Stati Uniti con la produzione di Sky e legato *Monolith*, nuovo graphic novel di Roberto Recchioni e LRNZ. Un modo chiaro per provare a declinare anche in Italia l'unione sperimentata con successo negli USA fra comics e industria dell'audiovisivo, sfruttando due fra i talenti italiani più aperti e consapevoli delle potenzialità di un prodotto al contempo autoriale e commerciale (e utilizzo questo termine sia ben inteso senza alcun tipo di connotazione dispregiativa).



*Bonelli, Monolith*

Ma l'eterogeneità di Lucca permette non soltanto ai grossi editori di guadagnarsi una fetta di attenzione. Realtà più piccole vedono in questo appuntamento una grande vetrina annuale e tocca dare atto ai curatori degli incontri di aver proposto presentazioni e talk che hanno lasciato spazio non solo ai grandi protagonisti ma anche ai fautori di progetti più personali e fuori dagli schemi. Molto stimolante da questo punto di vista l'incontro con Hollow Press, one man band capitanata dal foggiano Michele Nitri. Hollow è certamente uno dei soggetti più interessanti per capire quale possa essere il ruolo e la forma contemporanea del fumetto underground. Nitri è partito da un dato molto semplice: una passione personale per alcuni autori internazionali legati a quello che lui stesso ha voluto sintetizzare con un genere, il Dark Weird Fantasy. Intorno a questa particolare declinazione dell'horror ha raccolto alcuni grandi autori, da Ratigher a Miguel Angel Martin a Mat Brinkman, ha fondato "U.D.W.F.G." una rivista semestrale rigorosamente in lingua inglese e ha escluso ogni tipo di accordo distributivo con soggetti terzi. Sfruttando una forma di passaparola 2.0 fra una comunità globale di appassionati – e non senza una buona dose di caparbia – Nitri è riuscito a imporsi a livello mondiale. Parliamo di numeri diametralmente opposti a quelli di Zerocalcare ovviamente, ma una realtà come Hollow è interessante perché rilancia in modo estremamente fertile l'eredità di un underground che mai come oggi, nell'epoca della interconnessione e dell'immediatezza, permette a un appassionato di Foggia di pubblicare le opere di un maestro giapponese come Shintaro Kago e di venderne copie in Europa, Sud America, Cina. Anche qui il concetto di comunità è centrale, oltre che quello di un rinnovato rapporto fra editore e artisti. Nitri infatti acquista non solo i diritti dell'opera ma anche tutte le tavole originali delle storie che i suoi autori pubblicano per Hollow e si occupa direttamente della vendita dei disegni. Unendo nuove forme dell'underground a un modello micro imprenditoriale contaminato con una prassi per certi versi simile a quello di una galleria d'arte, Hollow mostra tutto il potenziale di un progetto che dalla provincia italiana parla al mondo intero con un linguaggio complesso e affascinante.



Hollow Press, U.D.W.F.G

Ma i movimenti sotterranei e le istanze del fumetto di ricerca e underground hanno contaminato fortemente anche il fumetto mainstream. Non si tratta di una novità ovviamente ma questo tipo di opportunità ha ritrovato una nuova forma, assai vitale sia creativamente che commercialmente, nella rinata Image Comics. La casa fondata negli anni '90 dagli assi del fumetto supereroistico Jim Lee e Todd McFarlane oggi è la principale produttrice di concept e format del panorama fumettistico americano con titoli come *Saga* di Brian K. Vaughan e Fiona Staples, il block buster *The Walking Dead* e *Sex Criminals*. Proprio gli autori di quest'ultimo, Matt Fraction e Chip Zdarsky, sono stati fra i protagonisti assoluti di questa Lucca, ospiti dell'immancabile Bao. Forte di un'attitudine scanzonata da rock star, il duo statunitense che ha sbancato in questi ultimi 3 anni agli Eisner Awards è stato al centro di una interessante conferenza. Fraction, autore in forze alla Marvel (fra le altre cose il sublime *Hawkeye*) ha ben sintetizzato qual è il fulcro di questa nuova idea di fumetto seriale. Image permette ai suoi creatori libertà assoluta rispetto alla creazione di storie e concept. Il modello è in fondo quello di *Walking Dead*. In una industria sempre più integrata una nuova serie a fumetti, che nasce non legata a singoli personaggi ma a una storia da raccontare e che può anche avere una conclusione, gli autori sono consapevoli del potenziale dato dall'opportunità di fare ciò che vogliono e contemporaneamente avere i mezzi per costruire un grande successo commerciale. Perché qui ci troviamo di

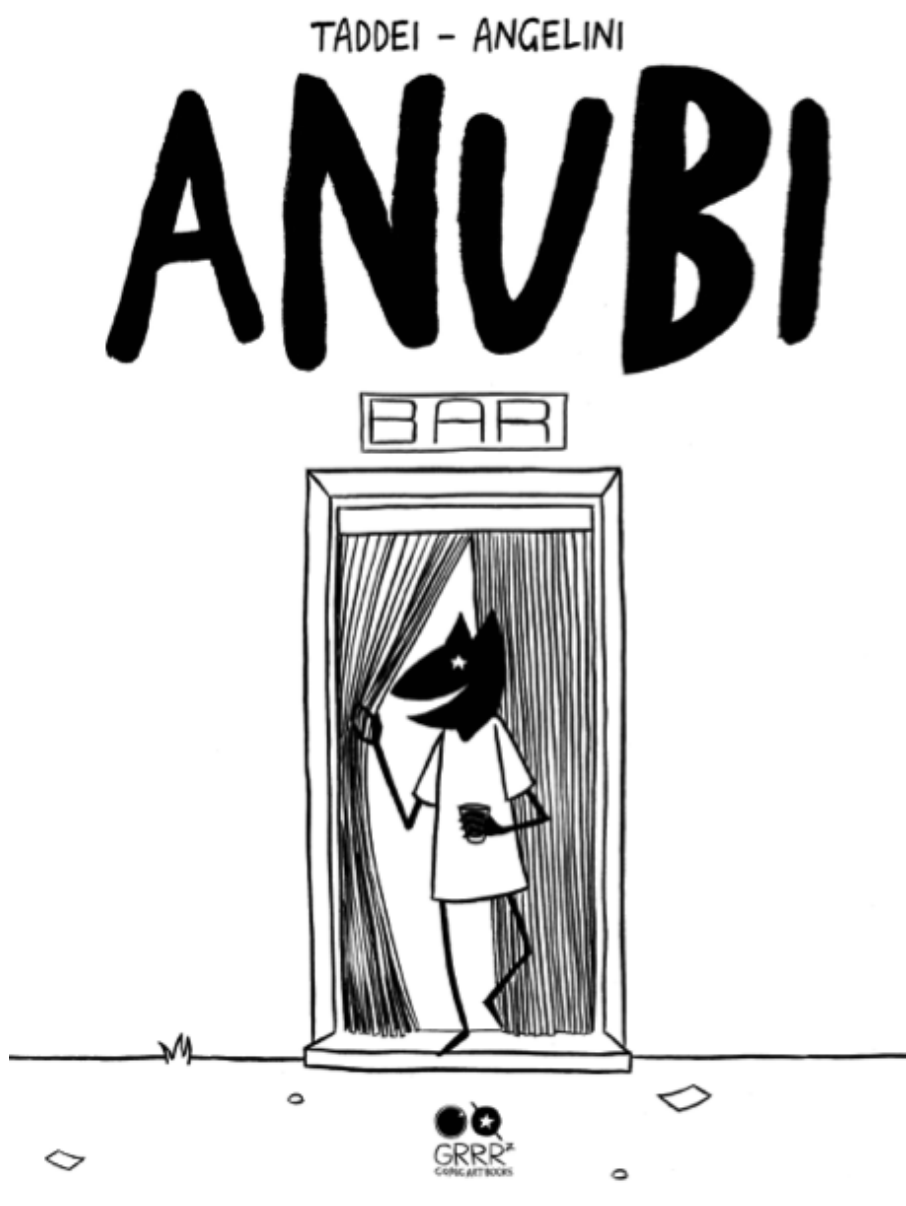
fronte non a franchise e personaggi di proprietà degli editori ma a titoli così detti Creator-Owned, i cui diritti sono in mano ai singoli autori. La maggior parte di loro è partita dalle autoproduzioni e dal fumetto indipendente, è stata traghettata attraverso le forche caudine di Marvel e DC e ora vede in un editore come Image la potenziale sintesi perfetta che coniuga libertà creativa con uno spiccato e legittimo spirito commerciale.



*Matt Fraction e Chip Zdarsky, Lucca 2015*

È chiaro che un modello come questo si nutre di quelle tante piccole realtà che negli USA come in Italia permettono ai futuri grandi scrittori e disegnatori di crescere e maturare, accompagnandoli nei primi passi essenziali per rifinire segno e universo autoriale. Eroina nazionale di questo fondamentale lavoro è Silvana Gersetti, mente e animatrice con Andrea Benei della genovese Grrrz Comic Art Books. Si deve a lei e al suo lavoro appassionato e certosino il lancio dei primi lavori di pesi massimi quali Dottor Pira, Ratigher, Nicolò Pellizzon, Tuono Pettinato e di recente la rising star Spugna. Fedele a un'idea di lavoro sul singolo autore al

servizio innanzitutto del suo potenziale, la Ghersetti ha portato a Lucca uno dei libri più sorprendenti del panorama italiano di quest'anno. Si tratta di *Anubi* di Simone Angelini e Marco Taddei. Avremo modo di tornare su questo volume, opera prima di oltre 300 pagine che racconta la vita del Dio Cane Anubi, divinità egizia finita a vivere in un piccolo paesino italiano il cui baricentro è un bar (i 2 autori credo apprezzerebbero il gioco di parole) frequentato da tossici, suore, William Borroughs (!?!), vigili urbani. Un titolo veramente speciale che mescola humor nero con improvvise vertigini liriche. Un progetto in cui pochissimi credevano, mi confessa Silvana. Beh, leggendolo e vedendo il livello di entusiasmo che ha raccolto nel post Lucca è facile capire quanto un lavoro come quello di Grrrz sia essenziale nel processo di fine cesellatura di nuovi talenti fuori dagli schemi. In un momento come quello attuale, in cui il format graphic novel si è imposto sul mercato, creando una potenziale bolla di produzione di opere prime che rischiano di rendere automaticamente autori tutti gli esordienti, persone come la Ghersetti sono elementi preziosi per mettere al riparo i grandi autori del futuro da un meccanismo potenzialmente in balia dei capricci e delle tendenze del mercato.



Questo excursus lucchese non poteva che concludersi con Richard McGuire. L'autore di *Qui* era a Lucca per accompagnare l'interessantissima mostra legata al suo capolavoro. Artista totale, McGuire ha regalato alcuni momenti di lucidità cristallina nei suoi incontri con il pubblico e la stampa, seguendo in tutto e per tutto quella attitudine legata all'esplorazione della complessità a partire dall'individuazione degli elementi più semplici e basilari del linguaggio. Difficile non restare estasiati ascoltando il racconto del processo creativo dell'autore americano: partendo da elementi biografici ed esplorando le specificità essenziali del fumetto – prima fra tutte la capacità di poter restituire nello spazio della vignetta la totale simultaneità di fatti e avvenimenti – McGuire rimette tutti noi di fronte agli snodi fondamentali del medium. Un vero Maestro, nella misura in cui il sapere e l'arte possono e devono essere condivisi da chi si è immerso completamente nel processo creativo, per restituirne gli elementi più profondi e preziosi, anche in un contesto chiassoso e dispersivo come quello di una fiera. Come Gipi insegna, il seme del cambiamento di sé e dei proprio lettori può e deve essere piantato spesso nei luoghi più impensati.

---

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

---

2014



1503

