

Tra *Mnemosyne* e Pop Art. Intervista a Roberto Baldazzini

A cura di Elisabetta Mucelli

Introduzione

Definirlo un fumettista è alquanto riduttivo. Roberto Baldazzini, classe 1958, ha espresso la poliedricità del suo segno in tutti i campi della grafica, dal racconto in nuvole alla pubblicità, dalla pittura all'illustrazione. Ciò che ne traspare è un universo visivo incentrato sull'amore per l'immagine e per l'universo femminile, dal fetish all'icona divistica, come testimoniano saggi quali *Sexyrama. L'immagine della donna nelle copertine dei periodici dal 1960 al 1979* e *Sofia Loren. Rapita dal cinema* (Fig. 3).

Ho avuto il piacere di conoscerlo durante il Festival Nues, tenutosi a Cagliari lo scorso novembre. Ripercorro attraverso questa intervista 'epistolare', costruita a colpi di e-mail, ma non per questo meno avvincente di un dialogo *vis-à-vis*, un viaggio simile a quello intrapreso con la mia tesi di laurea dedicata ad Aurelio Galleppini, il padre grafico di Tex. Due artisti accomunati da un elemento a mio parere cruciale: l'essere e l'esser stati autodidatti. In che modo quella memoria sociale teorizzata da Aby Warburg, quella realtà nella quale è immersa la società contemporanea, viene filtrata, amplificata e ancora mutuata in nuovi e inediti significanti e significati da chi, quale artista «spontaneo», «distilla», più o meno inconsciamente, immagini che creano a loro volta nuovi immaginari? A questo punto, lascio la parola alla mia curiosità e a Roberto Baldazzini.

Intervista

M. – *Signor Baldazzini, a sintesi della sua biografia, lei stesso afferma «A quattordici anni ho iniziato a disegnare fumetti seriamente: è stato il momento nel quale ho pensato che il fumetto potesse essere la chiave di interpretazione della realtà, lo spazio fisico e ideale per la mia immaginazione. Erano gli anni '70, non c'erano né scuole né la possibilità di incontrare i maestri del fumetto, né Internet». In seguito, in un'intervista rilasciata in occasione dell'uscita del suo libro Sexyrama, edito nel 2008, ha sottolineato «Ero piccolo quando ho cominciato a provare piacere nel raccogliere materiali cartacei». Quanto è stato importante per lei quell'immaginario collettivo, le riviste e il cinema di carta, i fotoromanzi? Per il suo primo personaggio femminile, Stella Noris (1984), su testi di Lorena Canossa, all'interno della rivista Orient Express (Fig. 1), il ricorso allo schema del fotoromanzo è molto evidente. Ma contemporaneamente, per l'avventura Una sirena nella notte ha utilizzato alcuni spezzoni tratti dal film Traversata pericolosa, del 1953, riportando su carta alcune scene della pellicola registrata (Fig. 2). Come ha fatto interagire i due linguaggi, fotoromanzo e cinema? Quali sono, a suo parere, le differenze e i punti di contatto?*

B. – Premetto che ogni intervista mi dà l'opportunità di approfondire e di spiegare meglio il significato del mio lavoro. La sua è una prima domanda complessa e articolata, che mi permette di descrivere tutti quegli aspetti che hanno fatto in modo che il mio immaginario potesse esprimersi e trovare dei riferimenti visivi e concettuali nel cinema come nel fotoromanzo, come, evidentemente, nel fumetto.

Ricordo le prime letture di libri illustrati per ragazzi. Quello che mi colpiva erano le illustrazioni; attraverso le immagini riscrivevo e rivivevo nella mia testa la storia che stavo leggendo. La carta, allora come oggi, aveva un fascino particolare, di possesso e appartenenza, un veicolo con il quale 'realizzare' dei sogni. I fotoromanzi di *Grand Hotel* erano riposti in una grande cassa nella soffitta di casa mia e all'età di otto anni cominciai a sfogliarli e a leggerli. Ma è stato il cinema hollywoodiano a influenzarmi, con i suoi attori e le sue attrici, infatti Stella Noris, il mio primo personaggio femminile, è un'attrice. Rileggendo la scelta di quel 'ruolo' per un personaggio a fumetti, potrei dire che è avvenuta forse per

la caratteristica che ha l'attore nel momento in cui interpreta una parte, quella sorta di doppia personalità; nello stesso tempo vive la propria sfera umana, personale e interiore.

La verità è che io avevo bisogno di sognare e di immaginare altri mondi che non fossero quelli che la società mi proponeva: il talento che io mi sono trovato nelle mani mi ha permesso di farlo. Imparare a disegnare da autodidatta diventò un obiettivo da raggiungere il più presto possibile, così che io potessi raccontare i miei sogni, e man mano che crescevo, anche i miei turbamenti, attraverso quello schema che mi proponeva la lettura del fumetto: vignetta dopo vignetta, immagine dopo immagine. Il fumetto in particolare mi affascinava, rispetto all'illustrazione, perché sospendeva il racconto, quel vuoto tra una vignetta e l'altra era giustificato e riempito dall'immaginazione. È un passaggio molto importante qualificare il fumetto e il perché della mia scelta di questo strumento narrativo, la differenza peculiare rispetto al cinema, alla letteratura o alla pittura.

Nel fotoromanzo ho ritrovato il fumetto: stesse pause, stesso schema narrativo, le storie melodrammatiche, le passioni sconvolgenti erano la trama ideale nel quale immergere i miei personaggi. Il fascino del cinema proveniva dal sonoro, lì era la mia chiave di lettura del cinema, perché comunque anche quando guardavo un film avevo la tendenza a scomporre le scene in inquadrature e a riscrivere, ancora una volta a modo mio, le storie che seguivano. Sulle pagine di *Grand Hotel* un grande, grandissimo illustratore che mi ha aperto gli occhi sul 'fumetto' è stato Walter Molino, con le sue mezzetinte: da quelle pagine ho risucchiato il piacere del bianco e nero con i grigi e anche gli aspetti anatomici dei personaggi, soprattutto femminili. Una vera palestra animata.

Occorre sottolineare che quasi sempre Molino prendeva a modello attori di Hollywood famosi come Marilyn Monroe e Ava Gardner, ma anche una Sophia Loren e una Virna Lisi. Impazzivo per quelle forme, per quel realismo e quella comunicazione espressiva dei volti e delle pose!

M. – Piacere che ha portato, successivamente, all'uscita di Sofia Loren, rapita dal cinema. I fotoromanzi di Sofia Loren dal 1950 al 1952. Un lavoro

di ricostruzione iconografica di una grande attrice prima del suo successo sul grande schermo, oppure l'analisi di un fenomeno di costume, quello del fotoromanzo?

B. – Ambedue le cose, direi. Il libro dedicato ai fotoromanzi di Sofia Loren voleva essere il primo di una serie di pubblicazioni che mi sarebbe piaciuto realizzare sulla mia ricerca personale circa il fotoromanzo in Italia. Sono prima di tutto un collezionista e quindi dispongo in originale di molte testate: possiedo una campionatura di tutto quello che è uscito sul mercato italiano dagli anni '40 ad oggi.

M. – Nella sua carriera, ha curato l'illustrazione editoriale per Vanity, Per Lui, Lei, Marie Claire. Per un estimatore dei periodici come lei, come è stato lavorare per delle riviste le cui immagini hanno spesso regalato scorci di un'epoca?

B. – L'illustrazione editoriale non è stato il genere di lavoro appassionante che credevo, anzi, decisamente poco stimolante per la mia indole di viaggiatore dell'immaginazione, di narratore a fumetti. Mi sono stancato presto di occuparmi di illustrare articoli che parlavano dei problemi di coppia e di come la donna si stava emancipando o di altri aspetti legati al sociale. Mi sentivo imbrigliato in una dimensione ristretta. Parliamo comunque di importanti riviste ad indirizzo commerciale per un ampio pubblico, analfabeta da un punto di vista dell'immagine!

Un'esperienza diversa e, invece, molto stimolante, è stata la proposta di *Vanity*, una testata del gruppo Condè Nast, dove il mio lavoro di illustratore ha potuto esprimersi liberamente: si trattava di raccontare per immagini gli abiti di grandi stilisti!

M. – Tornando ai suoi inizi, in un'intervista per Panorama, nel 2012, dichiarava «Ho dipinto ancor prima di disegnare». Erano gli anni in cui la sua grande passione e il desiderio di apprendere tecniche sempre nuove l'hanno portata a sperimentare, fino ad approdare allo stile personale che il pubblico conosce. Mi potrebbe descrivere meglio quel periodo di sperimentazione? Quando ha sentito d'essere giunto all'originalità e unicità del suo lavoro da artista?

B. – Provare e sperimentare penso sia necessario per chiunque sia

appassionato di disegno, soprattutto provare tecniche nuove e diverse. Disegnare e dipingere sono due atteggiamenti creativi diversi, sono come due diversi livelli di coscienza, attraverso i quali sono pervenuto, nel tempo, ad esiti eterogenei.

Dipingere mi ha spostato sulle forme, sulle masse di colore, sulle grandi dimensioni, disegnare invece mi spingeva al controllo del segno, alla costruzione dell'immagine, alla ricerca di perfezione. Da una parte la carta, dall'altra la tela, ma sperimentando ho bruciato anche la plastica come faceva Burri, oppure realizzavo dei *collages*: erano i primi anni '70 e vivevo in provincia, confinato in un piccolo mondo operaio ancora indeciso se crescere culturalmente. Ma il grande desiderio di esprimermi superava ogni ostacolo e mi inventavo di tutto pur di emergere. Lo stile personale che mi ha contraddistinto e che mi ha caratterizzato per tanto tempo ha trovato la sua vera soddisfazione solo intorno ai miei quarant'anni. Solo allora ho sentito di poter trasmettere qualcosa attraverso il mio segno.

Ora, con il senno del poi, posso dire che le gratificazioni sono sempre avvenute in concomitanza di cambiamenti, piccoli o grandi, nella mia vita privata: tutto ciò, di conseguenza, si ripercuoteva nel mio stile, nella mia opera, come se l'evoluzione non si fermasse, non dovesse arrivare a un apice, a un punto d'arrivo, ma fosse un'eterna ricerca.

M. – Che parte ha ricoperto, in quegli anni di sperimentazione, lo studio dal vero?

B. – Per studio dal vero io parlerei di fotografia. L'immagine fotografica mi ha sempre accompagnato nel mio lavoro, il cosiddetto disegno dal vero non è stato così importante per me. Ho fotografato tantissimo, ambienti e figure. Spesso filtravo la realtà attraverso il mirino della macchina fotografica. Ma anche la fotografia trovata su un rotocalco d'epoca poteva essere da stimolo per un disegno.

Vorrei sottolineare come ogni tipo di riquadro – la vignetta, la gabbia grafica, il formato della tela o del foglio di carta – sia un elemento essenziale nell'influenzare l'interpretazione dell'opera in relazione all'inquadratura, tanto importante nella narrazione a fumetti. Infatti la macchina fotografica, come la macchina da presa, mi hanno insegnato a

‘vedere’ un corpo che entra ed esce dall’inquadratura, che si mette in relazione con quello spazio che definirei ‘immaginario’: perché in quella pausa, data dall’assenza dell’immagine, in quel vuoto tra una vignetta e l’altra, come artista ricreo l’artificio filmico attraverso il quale il lettore completa lo spazio con la sua immaginazione. Ciò che avviene dentro l’inquadratura è importante quanto quello che sta accadendo fuori, ma non si vede e si può solo immaginare.

M. – *Dando una scorsa ai suoi lavori pittorici, la serie Alberi (Fig. 5) è ‘intrecciata’, per usare un gioco di parole, a L’inverno di Diego (Figg. 6, 7), un racconto storico a fumetti che affronta il tema della Resistenza nell’Appennino modenese: emozionanti passi nella realtà storica e dentro il paesaggio della sua terra.*

B. – Partendo dalla creazione di personaggi a fumetti, dall’ambiente e dal periodo storico nel quale vivono le loro avventure, spesso traggo ispirazione per lavorare anche sulla pittura. La serie degli *Alberi* nasce nel periodo in cui stavo affrontando la storia di Diego. Un confronto con la natura e la memoria, con la storia del mio territorio e la sua vegetazione. Questo mi ha permesso di radicarmi di più: gli alberi neri e spogli rappresentano la mia solitudine interiore.

M. – *È stato durante l’anno di formazione al DAMS e i successivi cinque all’Accademia d’arte di Bologna che è avvenuto il suo incontro con lo studio della storia dell’arte? O la sua curiosità l’aveva già portata ad interessarsene prima di allora?*

B. – A 17 anni iniziai a comperare in edicola, a fascicoli, l’enciclopedia *L’arte moderna*¹. Come per i libri illustrati, ogni opera riprodotta mi suggestionava, mi influenzava. Allora Toulouse Lautrec mi piaceva tantissimo, ma tutta l’arte moderna mi suggestionava, dal cubismo al futurismo, l’arte americana tra le due guerre, Hopper, Kandinskij... e la Pop Art!

Nel mio piccolo dipingevo e seguivo tutte queste correnti. Allora,

¹ L’artista si riferisce all’enciclopedia di Franco Russoli, edita in fascicoli dalla Fratelli Fabbri Editore nel 1975.

negli anni '70 non c'erano, come oggi, molte opportunità di vedere dal vivo le opere dei grandi artisti, di visitare mostre, se non andando a Parigi o a Londra.

Ma come per il fumetto, anche per l'arte, la mia è stata un'esperienza da autodidatta. In seguito, quando all'Accademia studiai, costretto dalle circostanze, storia dell'arte, persi completamente interesse per questa materia: in quel momento volevo disegnare solo fumetti.

M. – Dal punto di vista formale il suo stile è dichiaratamente Pop. Ogni sua immagine ha una comunicatività potente, che sia in bianco e nero o a colori. In un'intervista di Calvesi a Roy Lichtenstein, l'artista diceva di servirsi dei personaggi dei fumetti non per lo scopo per il quale erano stati inventati, ma per un criterio puramente formale. Lei, invece, parlando da fumettista, per quale motivo usa e ha usato la tecnica pop, oltre al fatto d'averne giocato forza assorbito lo stile durante gli anni della sua gioventù? In che modo è nata questa sua fascinazione?

B. – La Pop Art mi è piaciuta da subito.

Durante l'anno al DAMS ho approfondito questa corrente artistica: non solo il filone americano, ma anche quello italiano e inglese. Una corrente che pescava dall'immaginario popolare tutte quelle manifestazioni 'commerciali' legate alla comunicazione di massa e alla pubblicità. Messaggi di una società consumistica e capitalistica che mi emozionavano nella loro reinterpretazione artistica, ma che per me avevano un valore intrinseco anche per la loro funzione primaria. Certe pubblicità degli anni '50-'60, a volte illustrate, a volte fotografiche, mi hanno sempre sedotto. La sintesi grafica è l'elemento che mi avvicina alle opere di Roy Lichtenstein. Dopo tante sperimentazioni grafiche, quella nella quale mi sono riconosciuto è stato il segno di contorno delle figure, accompagnato da campiture piatte o retini a puntini (tipici delle opere pittoriche e grafiche di Lichtenstein) per le ombre o nella fase di colorazione.

M. – Parlando di stile Pop, vorrei fare riferimento alla sua campagna pubblicitaria per la Tim dal 1997 al 2000. Per questo lavoro, il fine era quello di allontanarsi dall'immagine avvenente di Megan Gale, della concorrente

compagnia telefonica Omnitel, passando la voce a dei personaggi dei fumetti, che diventarono 'testimonial' del prodotto. Particolarmente divertenti le tavole a fumetti all'interno dei periodici, in cui compare il personaggio di Tim McCarty, eroe dal sapore ironicamente Marvel e il suo antagonista Othellus (Figg. 8-9). I cartelloni pubblicitari invece rivisitavano evidentemente il Lichtenstein di Ohhh... Alright e M-Maybe (Fig. 10). Il fumetto diventa a pieno titolo media pubblicitario, uscendo dalle pagine dei comics. Quali sono le sue idee a riguardo?

B. – Ecco, diciamo che ho dato 'voce' a un prodotto nascente, il telefonino, con tutti i crismi di come si costruisce un'importante campagna pubblicitaria dove erano necessari i riferimenti alla Pop Art. Il mio stile ha preso il posto delle opere di Lichtenstein, che inizialmente erano state usate per la campagna, ma soprattutto, attraverso il fumetto, ho dato vita a un personaggio a fumetti, Tim McCarty, che proponeva un immaginario anni '50. Mi sono trovato al posto giusto nel momento giusto. La campagna è durata tre anni e ho illustrato diversi opuscoli, manifesti stradali e tavole a fumetti. Il sogno di ogni artista: essere medium.

M. – *Ci sono stati altri artisti o correnti ad averla ispirata? Fermarsi all'eco di Lichtenstein mi sembra riduttivo, guardando, ad esempio, alle sue illustrazioni dal titolo Salomé, dove ripercorre, in maniera più erotica, il segno di Beardsley (Fig. 11), o al manifesto per Alessi, dove rivisita un celebre motto di Magritte (Fig. 12). In particolare, nel suo curriculum ho notato una mostra personale dal titolo Dal fumetto all'arte andata e ritorno, tenutasi all'Expo Cartoon di Roma nel 2000. Quale senso ha dato alle parole andata e ritorno?*

B. – Le influenze che ho avuto sono state tante, come ho detto prima: mi bastava conoscere un artista o una corrente e subito cercavo di farla mia, di capirne la tecnica e il significato.

Non credo di avere mai agito razionalmente nel trarre dall'arte, dall'illustrazione e dal fumetto ciò che poteva piacermi, ho lasciato che fosse la percezione a suggerirmi gli stimoli. Beardsley e l'Art Nouveau hanno scavato dei solchi nel mio immaginario, senz'altro. I Preraffaelliti e Braque, per dirne altri. Ho sempre avuto la sensazione di 'andare' e 'tornare' da ambiti artistici diversi, allora ragionavo a scompartimenti stagni: da una parte l'arte, dall'altra il fumetto, e poi l'illustrazione.

Ora vedo e vivo meglio il mio desiderio di stare con la mia creatività e quindi i passaggi sono più dolci: non parto e non torno, ora rimango.

M. – Come descriverebbe il rapporto tra arte e fumetto?

B. – Mi piacerebbe dire che sono la stessa cosa, ma così non è, però accarezzo l'idea! L'arte, quella che piace a me, è provocazione, dirompente dimostrazione di un concetto, di un'idea, di un'espressione anche solo tecnica; il fumetto è narrazione, si fruisce un tempo in uno spazio immaginario.

A volte anche l'arte è come il fumetto e a volte il fumetto incrocia l'arte attraverso una tecnica particolare, attraverso un sistema narrativo originale. Io mi pongo su questo incrocio: con il fumetto ho provocato e con l'arte ho cercato di raccontare quel di più che il mio fumetto non era in grado di contenere.

M. – Si è sempre dichiarato un grande amante dell'immaginario femminile degli anni '50. Allo stesso tempo è uno tra i più importanti esponenti del cosiddetto fumetto erotico. Nelle sue mani, però, la donna come oggetto del desiderio è libera di esprimere la sua soggettività e interiorità, permanendo anche il più estremo carattere sensuale e sessuale. Come concepisce i suoi personaggi femminili?

B. – La varietà è la caratteristica che li contraddistingue, come dire, ogni donna è diversa dall'altra. Poi tra i miei personaggi ci sono dei 'transessuali', anche se non è il termine più giusto per definirli, con un corpo da donna ma con genitali maschili. C'è tanta soggettività nel femminile che rappresento, come se io fossi in parte donna, quindi la spinta ad uscire e farne una ricerca è sempre stata una manifestazione impellente. Ma forse i caratteri diversi sono le sfaccettature di una stessa personalità: la mia è esplorazione più che un convincimento o una proposta. L'immaginario degli abiti e dei corpi femminili degli anni '50 sono stati i miei feticci.

M. – Molto noti, soprattutto al pubblico maschile, sono i suoi calendari per

la Zanotti Spa² a partire dal 2008 (Fig. 13).

Contemporaneamente, era in piena voga la moda dei calendari di dive, o per meglio dire 'starlette, nostrane e straniere. In occasione dell'uscita di Sexyrama, che, ricordiamolo, si presenta come una prorompente galleria di copertine di riviste dal 1960 al 1979, disse: «Dopo è degenerato tutto, anche la qualità delle foto. Oggi con i ritocchi di chirurgo e computer l'immagine della donna è decisamente poco sexy».

Che Zahra, la protagonista del calendario Zanotti, o in generale un personaggio disegnato, possa risultare più autentica del prototipo di donna dei nostri tempi, tanto reale quanto 'ritoccata'?

B. – Ecco, con Zahra, ho creato un altro personaggio femminile, un prototipo da calendario: forme generose, bellissima, capelli al vento, provocante e seducente, una donna irraggiungibile.

Anche se un disegno non potrà mai competere con la fotografia, però può evocare un mito, un modello. Il panorama attuale offre una figura femminile fatta e rifatta, dove di naturale rimane ben poco: purtroppo è questo il messaggio che passa e non sembra inquietare. Ma ci troviamo proiettati nel futuro e le direzioni sono ambigue: da un lato c'è la paura di invecchiare e il corpo ne è la prima manifestazione, e dall'altra l'accettazione di quello che siamo anche per come appariamo, naturalmente invecchiati. Ne nasce un conflitto, ma la risposta è una sola: la bellezza è natura.

M. – Cosa rendeva tanto speciali le Pin-ups del XXI secolo, per citare un'altra sua personale alla Mondo Bizarro Gallery di Roma del 2005 e, soprattutto, un'icona come Betty Page, alla quale dedicò la mostra My Sweet Betty alla Mercanteinfiera di Parma del 1992 (Fig. 16)? Quel progetto, di cui ho sfogliato il catalogo (Fig. 15), ha il sapore di una rielaborazione del personaggio. Può raccontarci di più?

B. – Quella mostra in particolare è stata una proposta di immagini, icone e feticci intorno all'immaginario delle pin-up in chiave moderna, dove, regina della festa, per me, è sempre stata Betty Page. Protagonista

² Azienda italiana leader nella produzione di impianti per la refrigerazione industriale.

di quella femminilità dirompente anni '50, con il suo abbigliamento fetish, che a più riprese ho tentato di interpretare attraverso il mio disegno, con illustrazioni e anche una breve storia a fumetti, *Who Killed Betty*, con i testi di Michele Masiero (Figg. 17-18).

Ma non solo, ho cercato modelle che la emulassero nello stile e nella figura, ad esempio attraverso quella particolare capigliatura che la caratterizzava. Quando non le trovavo sono ricorso all'acquisto di una parrucca per cercare di essere il più aderente possibile al personaggio. Poi fotografavo le modelle e dalle immagini traevo i disegni.

M. – Per la campagna dei deodoranti Axe, in coincidenza con i mondiali di Italia '90, dava vita ad una sfilata di donne di diverse nazionalità, caratterizzate dagli attributi tipici del proprio paese (Fig. 14). Come ha concepito quel progetto? In che misura gli stereotipi sono utili all'immagine pubblicitaria? Quali sono i limiti da non oltrepassare? Qual è il rapporto tra Eros e pubblicità, per citare il titolo di una sua personale milanese del 2000?

B. – In tutte le campagne pubblicitarie che ho illustrato c'era il confronto con l'*art director* dell'agenzia di riferimento. Con lui nasceva l'idea di come sviluppare i disegni. La ditta Axe, che in quell'occasione per la prima volta utilizzò il veicolo cartaceo per promuovere i suoi prodotti, scelse l'immaginario delle pin-up disegnate da me per mostrare una donna che 'sosteneva' divertita la propria squadra di calcio. Come anche in altre campagne, dove si trattava di rappresentare il corpo della donna, gli atteggiamenti potevano essere sensuali e provocanti, ma dovevano rimanere entro canoni di rispetto della morale: il messaggio era rivolto a tutti. I miei disegni, insieme all'eleganza del mio segno, interpretavano benissimo questi modelli e le esigenze del cliente.

M. – Parliamo invece del suo rapporto con i social network. Sul suo profilo Facebook posta spesso work in progress, schizzi, idee e, ovviamente, eventi che la riguardano. Dal mio punto di vista, credo che pagine e profili personali curati dagli stessi artisti o da appassionati sui social network, e non di meno i siti internet, hanno dato adito e rafforzeranno in futuro l'uso delle risorse informatiche quali autorevoli fonti per ricostruire l'opera degli artisti contemporanei. Qual è il suo punto di vista in merito?

B. – Ho vissuto la tecnologia come necessaria e indispensabile per comunicare meglio. Ho un sito internet sin dalla fine degli anni '90 e lo seguivo personalmente, creando le pagine e la grafica. Poi, in seguito, è subentrato qualcuno che lo fa per me.

Ora sono anche sui social network, dove mi piace postare il mio lavoro e far conoscere la mia attività: è una maniera di promuoversi e di entrare in relazione con il mondo.

M. – Da questo punto di vista, vorrei citare il lavoro che la sta tenendo impegnato in questo ultimo periodo: l'albo – o sarebbe meglio definirlo romanzo a fumetti – Hollywoodland, per la Sergio Bonelli Editore. Grazie all'album, che tiene aggiornato sulla sua pagina Facebook personale, è possibile guardare 'dal buco della serratura' lo svolgimento del suo progetto (Figg. 19-23). Come è nato questo lavoro e quanto la sta appassionando?

B. – Questo progetto è nato dal mio desiderio di disegnare fumetti, ho passato diversi anni distratto da mostre e altre avventure creative.

Ho parlato con Michele Masiero sulla possibilità che io disegnassi per Bonelli e lui mi ha proposto questo romanzo da illustrare. La sceneggiatura è sua e da subito mi sono ritrovato nel fantastico mondo delle tavole a fumetti. L'emozione mi ha riportato indietro nel tempo, a quando ho iniziato la mia carriera, nel 1982, al debutto con la mia prima storia a fumetti sulle pagine di *Orient Express*. Lo scenario è ambientato nella Hollywood degli anni '20 dove, sullo sfondo della Mecca del cinema, si intrecciano storie drammatiche, tra il sentimentale e il poliziesco.

M. – Da molti suoi fumetti come dalle tavole di questo suo 'lavoro in corso', ogni singola vignetta racchiude un'inquadratura da cui si evince quanto per lei sia importante la fotografia dal punto di vista tecnico e progettuale.

B. – Come ho già detto, attraverso la fotografia ho imparato a 'guardare', ma anche a disegnare. La fotografia mi ha insegnato a utilizzare più punti di vista per vedere la stessa scena.

Oggi la tecnologia offre dei programmi che permettono questo senza sforzare troppo la mente. Esplorare la rappresentazione è una tappa indispensabile per chi crea immagini, ma non solo dal punto di vista

dell'inquadratura.

Ora, con questa nuova storia a fumetti, realizzata esclusivamente in bianco e nero, mi trovo a esplorare un contrasto fortissimo di luce: ci sono molti notturni; un elemento, il buio, che ho trascurato per tanto tempo, prediligendo il «si deve vedere tutto». Potrei dire che in questo momento osservo la fotografia, affascinato, in funzione di ciò che mi suggerisce un certo tipo di illuminazione: cosa può illuminare una fiammella nel buio di una notte senza luna?

M. – Nel suo curriculum ci sono anche dei brevi corti animati. Avrebbe voluto approfondire maggiormente la sua esperienza in questo campo?

B. – Non ci sono state le condizioni perché questo succedesse. Volentieri avrei dato 'vita' ai miei personaggi sulla carta. Forse la tecnologia, in futuro, mi aiuterà ancora meglio di quel che non ho fatto finora!

M. – Lei vive a Vignola, collabora attualmente con la Sergio Bonelli, ma buona parte della sua produzione e del suo lavoro autoriale si sono svolti e permangono in Francia. Quanta libertà le è stata concessa nell'esprimere appieno il suo talento e il suo immaginario?

B. – Credo di essere stato libero di raccontare molto del mio immaginario e vederlo pubblicato! Quindi mi ritengo soddisfatto di come sono andate le cose. Ma non finisce qui, mi sento sempre pronto a ricominciare e a proporre qualche cosa di nuovo; insomma, ad affrontare nuove sfide.

Ad aprile ho una piccola mostra a Parigi: erano tanti anni che non esponevo da quelle parti (Fig. 24)³. I miei libri erotici, in Francia, vengono pubblicati regolarmente: sono io, di persona, che frequento poco quella straordinaria città.

³ L'esposizione parigina, dal titolo *Roberto Baldazzini: dessins, encres, impressions, bandes dessinées, érotismes* (30 aprile - 14 maggio 2016), come le mostre a Vignola, *Creature* (2-31 maggio 2016) e *Hollywoodland* (14-25 maggio 2016) si sono tenute successivamente al rilascio di questa intervista, avvenuta durante lo scorso mese di marzo.

M. – Negli ultimi anni la lettura dei fenomeni artistici si sta spingendo verso una maggiore attenzione alla cosiddetta 'arte ludica', ovvero a quel mare magnum fatto di cinema d'animazione, fumetti, videogiochi e molto altro, per il valore intrinseco di questi media d'esprimere e descrivere l'immaginario della contemporaneità. Ne è un esempio il Musée de l'Art Ludique a Parigi, che dalla sua nascita, nel 2013, ha ospitato mostre dedicate alla Pixar, agli eroi Marvel, allo studio Ghibli, di cui fa parte Miyazaki, allo Studio Aardman Animation, noto al grande pubblico per la costruzione dei personaggi in plastilina filmati in stop motion di Galline in fuga e, attualmente, allo Studio Blue Sky con i celeberrimi lavori per l'Era Glaciale. Quello che maggiormente affascina me, come studiosa di storia dell'arte, è l'attenzione di queste esposizioni per gli studi preparatori, siano essi creati a matita o in tavola grafica, agli storyboards, e quindi alla fase inventiva e creativa che precede l'animazione vera e propria, in una parola, all'illustrazione, dalla quale reputo nasca, in fin dei conti, ogni forma d'arte. Come giudica questo nuovo interesse per detti fenomeni artistici? Trova che lo studio di tali realtà, compresa quella del fumetto, all'estero siano maggiormente prese in considerazione ed elevate ad Arte con la 'A' maiuscola? Quali resistenze, secondo lei, incontra questo genere di concetto, sia tra il pubblico sia tra gli studiosi, nel nostro Paese?

B. – Mi sento di dire che da sempre ho cercato di valorizzare il mio lavoro preparatorio nelle mostre o in varie occasioni editoriali (Fig. 25), quindi trovo straordinario e bellissimo che si possa far conoscere la materia prima di quello che poi è stato un progetto artistico finito a regola d'arte. Infatti le mie matite sono ancora tutte nei cassetti, dal primo scarabocchio alla tavola definitiva! Ed è vero che quasi tutto nasce da un bozzetto o da una illustrazione a penna per poi diventare un'altra cosa, tecnicamente modificata.

Conosco la realtà francese per quel che riguarda il fumetto e ho sempre trovato molta considerazione per quest'arte: non importa quanto sia più o meno importante rispetto alle altre arti, quello che in Francia meravaglia è la valorizzazione che viene data al creatore e alla sua opera.

La situazione da noi è diversa, siamo circondati da talenti che lavorano per l'estero e qui non si trova spazio per produrre splendide immagini, per valorizzarle all'interno di musei o gallerie. Forse è il confronto con l'arte classica che impedisce di vedere un valore nel lavoro

di tanti giovani e non più giovani talenti che si occupano di fumetto, illustrazione e animazione?

Quello che vedo è un proliferare di scuole di fumetto e di illustrazione, osservo un’attenzione particolare verso l’arte, forse le cose stanno cambiando, me lo auspico.

Più in generale, in Italia non abbiamo una tradizione che spinge alla valorizzazione del patrimonio culturale, per quanto il nostro Paese sia così ricco di bellezze naturali e artistiche, spero che nel futuro la situazione migliori.

Confido di poter lavorare nei prossimi anni, personalmente e insieme ad altri, ad una nuova progettualità che permetta di mettere al centro degli interessi di questa società la cultura e tutti i suoi derivati. La cultura sconfigge la paura e apre la mente e il cuore alla bellezza.

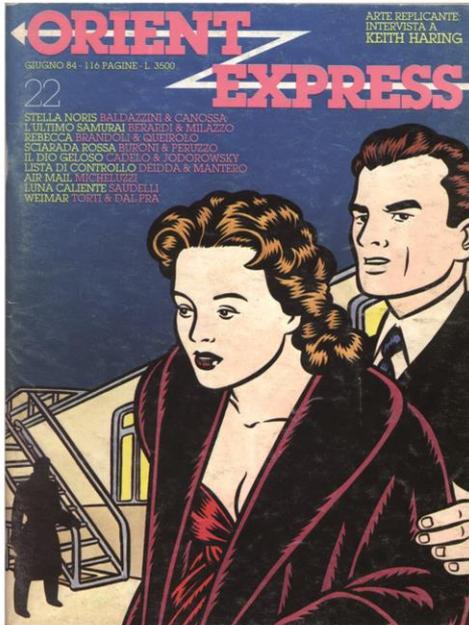


Fig. 1. Roberto Baldazzini, *Stella Noris*, copertina illustrata, in *Orient Express*, Giugno 1984.



Fig. 2: Roberto Baldazzini, *Tavola del primo episodio di Stella Noris, Una sirena nella notte*, in *Orient Express*, Giugno 1984.



Fig. 3: Roberto Baldazzini, *Copertine di Sexyrama* (Roma, Coniglio Editore, 2008) e *Sofia Loren, rapita dal cinema* (Roma, Struwwelpeter, 2010).



Fig. 4: Roberto Baldazzini, *Sofia*, acrilico su tela, cm 80x100, 2012.



Fig. 5: Roberto Baldazzini, opera della serie *Alberi*, acrilico su tela, cm 100X120, 2011.



Fig. 6: Roberto Baldazzini, Tavola de *L'inverno di Diego*, Box Edizioni, 2013.



Fig. 7: Roberto Baldazzini, particolare di una vignetta de *L'inverno di Diego*, Box Edizioni, 2013.



Figg. 8 e 9: Roberto Baldazzini, campagna pubblicitaria TIM, periodico, 1998.



Fig. 10: Roberto Baldazzini, campagna pubblicitaria TIM, manifesto, 1998.



Fig. 11: Roberto Baldazzini, *Salomé*, matita su carta Fabriano 2, 2004.



Fig.12: Roberto Baldazzini, Studio Sottsass Associati, campagna pubblicitaria Alessi, periodico, 1998.



Fig.13: Roberto Baldazzini, campagna pubblicitaria Zanotti, 2012.



Fig. 14: Roberto Baldazzini, campagna pubblicitaria Axe, periodico, 1990.

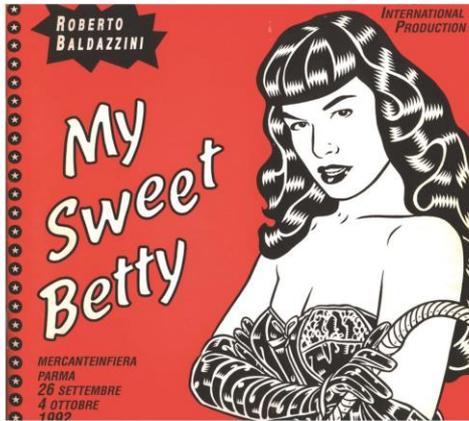


Fig. 15: Roberto Baldazzini, catalogo della mostra *My Sweet Betty*, Glamour International Production, Firenze, 1992.



Fig. 16: Roberto Baldazzini, *My Sweet Betty*, figura sagomata in legno multistrato e colori acrilici, cm 90x110, 1992.



Fig. 17 e 18: Roberto Baldazzini, Michele Masiero, tavola e vignetta estratte dal fumetto *Who Killed Betty*, in *My Sweet Betty*, Glamour International Production, Firenze, 1992.





Fig. 19

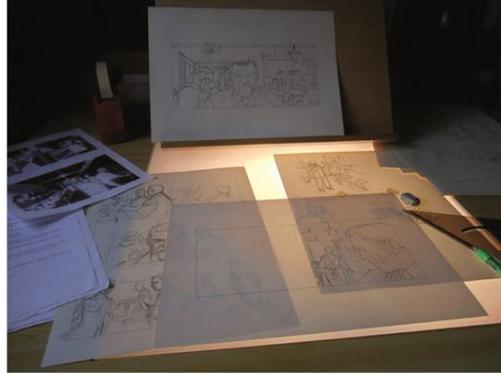


Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23: Roberto Baldazzini, *Lillian - Luise Brooks*, personaggio per *Hollywoodland*, 2016.

Figg. 19 - 22: Roberto Baldazzini al lavoro per *Hollywoodland*, Sergio Bonelli Editore, 2015 - in corso. Il “work in progress” fotografico, condiviso dall'artista sui social network, permette di ricostruire i diversi passaggi di realizzazione delle tavole: schizzi preliminari (storyboard, fig. 19); passaggio su tavolo luminoso del disegno definitivo (fig. 20); inchiostatura delle linee con pennarello e/o pennello a punta fine (fig. 21); riempimento delle campiture in nero con pennello a punta fine (fig. 22).



Fig. 24: Locandina della mostra *Roberto Baldazzini: dessins, encres, impressions, bandes dessinées, érotismes*, 30 aprile - 14 maggio, Galerie Autres Images, Parigi.



Fig. 25: Locandina della mostra *Hollywoodland*, 14 - 25 maggio 2016, Salotto Muratori, Vignola (MO).



Fig. 26: Locandina della personale *Creature*, 2 - 31 maggio 2016, Bar Acquarello, Vignola (MO).

L'autore

Elisabetta Mucelli

Diplomata in grafica pubblicitaria, coltiva la sua passione per l'arte contemporanea laureandosi all'Università di Cagliari con una tesi dal titolo *La Grafica presenta l'arte: Evoluzione della grafica pubblicitaria in Sardegna nel XX secolo*. Nel 2013 consegue la laurea magistrale in Storia dell'arte con la tesi *Il segno di Galep: Influenza del modello cinematografico nell'opera pittorica, fumettistica e pubblicitaria di Aurelio Galleppini (1917-1994)*.

I suoi studi si propongono di ricercare una nuova definizione di arte contemporanea per mezzo dell'interazione tra essa e i linguaggi dei nuovi media: cinema, animazione, fumetto, illustrazione e pubblicità.

Email: elisabetta.mucelli@gmail.com

L'articolo

Data invio: 13/04/2016

Data accettazione: 23/05/2016

Data pubblicazione: 30/06/2016

Come citare questo articolo

Mucelli, Elisabetta, *Tra Mnemosyne e Pop Art. Intervista a Roberto Baldazzini*, “Medea”, II, 1, 2016, DOI: <http://dx.doi.org/10.13125/medea-2426>