

Fumetto e illustrazione. Intervista a Eugenio Sicomoro e Massimo Rotundo: formazione, percorsi artistici e contesti editoriali a confronto

Sara Dal Cortivo

In vista della compilazione della mia tesi di laurea, dedicata al fumettista rivoluzionario Jean Giraud aka Moebius, ho avuto l'opportunità d'intervistare due grandi disegnatori e autori di fumetti, soci fondatori della Scuola Romana dei fumetti e miei maestri: Eugenio Sicomoro e Massimo Rotundo.

Il criterio adottato nella formulazione delle domande ha posto l'attenzione innanzitutto sul percorso professionale dei due autori, inserito in entrambi i casi nel panorama del fumetto europeo degli anni '80 e '90. Sia Sicomoro che Rotundo, infatti, sono riusciti ad avere voce nell'editoria franco-belga fin da giovane età.

Seguono le trascrizioni delle interviste integrali e inedite in cui si approfondiscono diversi aspetti: il percorso artistico e personale; i rapporti e le differenze tra fumetto italiano e fumetto francese; i meccanismi dell'editoria degli anni '80 e '90; il ruolo delle riviste; il rapporto tra cinema e fumetto; il ruolo degli storyboard artists ; uno sguardo attento sul lavoro del grande fumettista e visionario Jean Giraud, che i due maestri hanno avuto la fortuna di conoscere personalmente.



Intervista a Eugenio Sicomoro

Quando e come è nata la sua passione per il disegno?

Ho avuto in casa un condizionamento molto forte, una sorta di destino annunciato. Mia madre, infatti, aveva una grande passione per il disegno e per l'illustrazione, aveva anche lavorato in questo campo, ma risalendo indietro nel tempo anche mio bisnonno, console italiano in Egitto, aveva l'hobby della pittura. Sebbene non lo facesse per mestiere, era un ottimo pittore e padroneggiava la tecnica a livelli professionali; io sono cresciuto avendo in casa i suoi quadri. Da che ho memoria ho sempre avuto la passione per il disegno, poi per vicissitudini di vita sono stato costretto ad abbandonarlo completamente. Vivevo con rammarico il fatto di non poter disegnare e, quando verso i ventiquattro anni mi si è presentata l'opportunità di fare una scelta, ho deciso di tentare e dare ascolto a quel bisogno: il mondo del fumetto rappresentava un campo in grado di monetizzare la mia passione per il disegno, un microcosmo nel quale sarei potuto riuscire. Negli anni '70 non esistevano scuole di fumetto, fui io a creare la prima scuola a Roma chiamandola Scuola Sperimentale di Fumetto. Fino ad allora il modo più praticato per entrare in quel mondo era fare l'aiutante, come nelle botteghe; esistevano degli studi in cui il titolare era un disegnatore, solitamente si trattava di fumettisti che lavoravano nel campo del fumetto popolare e che per svolgere la mole di lavoro si avvalevano di giovani aiutanti. Grazie a questa collaborazione si aveva modo di imparare il mestiere, io ho fatto così, e con me anche Massimo Rotundo, Franco Saudelli, e tanti altri.

Naturalmente quando avevi veramente passione e soprattutto volevi farne la tua professione si tentava di allacciare un rapporto diretto con una casa editrice. Nel mio caso fu la casa editrice Universo, che stava a Milano e che pubblicava sia riviste come Grand Hotel che fumetti come l'Intrepido e il Monello. Questo in breve fu il mio primo approccio alla professione.

In una precedente intervista lei ha sottolineato la sua predilezione per il lavoro che può svolgere per gli editori francesi. Lei ritiene che in Italia negli ultimi anni ci sia stato un piccolo avvicinamento ai volumi francesi?

Ancora adesso il fumetto francese è un prodotto di nicchia, qui in Italia arrivavano e arrivano tuttora soprattutto i prodotti americani; il motivo per cui mi sono avvicinato al fumetto francese in realtà riguarda il suo aspetto culturale. In Francia e in Belgio il fumetto è una forma di espressione artistica a pieno titolo, equiparabile al cinema o alla serie A, per intenderci; in Italia, salvo in alcuni periodi in cui la considerazione di un certo tipo di fumetto sembrava aver sdoganato la visione datata di questa forma espressiva, non sono mai cambiate le cose. Esistono gli estimatori di questa produzione, ma sono un'élite, l'opinione comune rimane che il fumetto sia una forma di espressione minore, di serie B, legata soprattutto all'infanzia e all'adolescenza. Era naturale che con le attenzioni di cui godeva il fumetto in Francia si arrivasse a una qualità di stampa e di carta superiori e quindi conseguentemente con prezzi più alti del prodotto finito rispetto a quanto non accadesse in Italia. Adesso il cartonato, cioè l'albo con copertina rigida, come gli albi di Asterix per capirci, è una cosa che l'Italia ha mutuato dal mercato francese, ma che quando io ho iniziato a lavorare per la Francia non esisteva assolutamente: in Italia non esistevano i cartonati, esistevano solo le riviste. La qualità della stampa cambia tra rivista e cartonato e, se consideriamo quella che è sempre stata la mia attitudine a creare un prodotto raffinato, ricercato graficamente, complesso da realizzare e quindi da stampare, era inevitabile che questo pensiero, questa connotazione professionale, mi abbia portato verso una qualità di stampa alla quale affidare un certo tipo di lavoro. Come un musicista che compone un prodotto raffinato, ho sempre cercato di lavorare in ambienti in cui il mio lavoro venisse riprodotto nella maniera più fedele all'originale.

Come ha conosciuto Jean Giraud alias Moebius?

La storia di Moebius è legata in modo inscindibile con la Dargaud, la prima casa editrice francese per la quale ho lavorato. Per spiegarla devo

fare un passo indietro e ritornare a quando sono entrato a lavorare per la casa editrice Lancia, che mi lasciava firmare le mie storie e aveva quindi un'altra considerazione per i suoi collaboratori. Fu allora che cominciai a coltivare l'ambizione di collaborare con la Dargaud; all'epoca era la più grande casa editrice di fumetti, pubblicava Asterix, Lucky Luke, Bluberry, Bilal; lavorare per la Dargaud, per me, era entrare nell'Olimpo del fumetto mondiale.

Già da ragazzo, quando ancora non ero un disegnatore, l'incontro con il fumetto francese ebbe un impatto straordinario su di me e mi ricordo che la prima volta che lessi una storia di Michel Vaillant (personaggio disegnato da Jean Graton) rimasi a bocca aperta: quel modo di raccontare rappresentava la congiunzione perfetta fra disegno, fumetto e cinema. Il fumetto francese è molto cinematografico, ricco di dettagli e gli ambienti hanno un ruolo primario. Nel fumetto italiano, come le produzioni Bonelli del passato, il personaggio appare in primo piano e dietro di lui si intravede lo sfondo, nel fumetto francese l'ambientazione è molto importante, viene curata nella sua ampiezza e nel dettaglio e in questo contesto viene inserito il personaggio. Sono due modi molto diversi di concepire la rappresentazione, la narrazione e l'iconografia.

Nell'ambito del fumetto francese tra i vari autori il mio preferito è sempre stato Jean Giraud: Moebius. La cosa che più adoro di Jean Giraud è il suo rapporto con la professione, che ho sempre trovato straordinario, a differenza di tanti altri bravi disegnatori. Per tutta la sua vita si è sempre dimostrato estremamente curioso nello sperimentare stili grafici diversi, ecco, per me un disegnatore è innanzitutto un creativo e deve continuamente ricercare, sfidarsi. Purtroppo, questa cosa, principalmente per motivi economici ma anche per motivi culturali, viene spesso trascurata. Vedo tanti disegnatori che una volta consolidato uno stile e una qualità grafica, rimangono fedeli a esso per tanti anni; secondo me questa cosa può andar bene solo per quanto riguarda il prodotto seriale, che io peraltro non ho mai amato. Sarei per un universo in cui si creano solo pezzi unici o al massimo, nel caso di una storia particolarmente lunga, per renderla più facilmente fruibile, si può pensare a una divisione in due o tre episodi al massimo. Stesso discorso per le serie televisive che allungano il brodo e che infatti io non amo.

Quindi di Moebius mi piace il suo essere sempre alla ricerca. Mi piace chi sorprende il suo pubblico, anche quando è rischioso. Il punto per un creativo non è avere successo e condivido il pensiero del regista Woody Allen che dice «c'è da dubitare sulle persone che hanno sempre successo, perché danno al pubblico ciò che il pubblico si aspetta da loro».

Un altro elemento che adoro di Jean Giraud stavolta da un punto di vista grafico è la tipologia dei personaggi: sono sempre ben caratterizzati, con delle fisionomie marcate, evidenti che rimangono bene impresse, come gli zigomi sporgenti, il naso ben pronunciato. Ho anche provato la grande emozione e il piacere di incontrare di persona questo artista in alcuni festival: mi è sembrata una persona molto gentile, molto cortese, ma non lo definirei affabile. Io non ho mai superato il livello della conoscenza, quindi non posso definirlo bene, però ho notato che spesso i disegnatori straordinari non hanno un'indole particolarmente socievole.

Qualche riflessione sul rapporto tra Moebius e il Cinema?

La collaborazione di Moebius alla realizzazione del primo film di Alien e di 2001 *Odissea nello spazio* fu di importanza epocale per la fantascienza cinematografica. Una vera e propria rivoluzione che ne ha nobilitato il genere. Prima di questi due film la fantascienza era una cosa per ragazzi, di puro intrattenimento; veniva prodotta prevalentemente dagli americani; io da ragazzino me ne sono nutrito ampiamente ed erano tutte pellicole che classifico come filmetti. Kubrick ha dato quello spessore ai film di fantascienza che prima non aveva mai avuto, anche inserendo la musica classica come colonna sonora. Alien è stato il film che ha segnato un modo diverso di raccontare la fantascienza che è diventata molto più credibile e più vera. La fantascienza del passato era una mediazione dell'immaginario della mitologia e dell'iconografia fantastica terrestre: un mondo alieno raccontato con parametri terrestri. Alien invece ha messo in scena tutto quello che è veramente alieno e che non ha paragoni con niente che si era visto sullo schermo fino a quel momento. Ridley Scott riuscì a trovare un artista svizzero che già faceva quelle cose. Tutto ciò che è Alien è quello che Hans Ruedi Giger faceva nel suo lavoro precedentemente: ambienti, astronavi, la stanza delle uova, gli interni, lo stesso Alien. Ha

fatto un lavoro straordinario perché ha messo in scena un'iconografia aliena assolutamente nuova rispetto a quel momento. Jean Giraud ebbe un ruolo fondamentale in questo processo. Se andiamo a guardare il film e osserviamo personaggi e ambienti, vediamo che l'astronave Nostromo è un'astronave vissuta. È un ambiente dove vivono e lavorano delle persone. Può sembrare una cosa ovvia per noi, ma non lo era fino a quel momento dove le astronavi erano solo alluminio e plexiglass, tutto era perfetto, tutto senza un graffio, perché rappresentava il futuro e la tecnologia. Il punto era che anche la tecnologia, se è vissuta nel quotidiano, subisce un'usura e l'inserimento di questo elemento rende molto più credibile il racconto.

Se io entro in un'astronave tutta lucente di plastiche colorate e alluminio, senza imperfezioni, è una cosa che mi rimane estranea. Se invece vedo tracce di usura, un po' di disordine e i personaggi che dentro l'astronave non hanno le tute di Star Trek, ma sono vestiti con maglietta e jeans (un abbigliamento con cui si lavora se sei un meccanico o un pilota su una nave commerciale come la Nostromo), percepisco le scene come reali e verosimili. Moebius disegnò anche le tute degli astronauti e anche quelle erano molto più credibili di ciò che si era visto fino ad allora: prima le tute erano color argento, molto finte, queste invece erano piene di luci e tubi, decisamente più credibili. Ho sempre trovato Alien un lavoro straordinario. A onor del vero certe visioni, soluzioni iconografiche e certe creazioni non sono esclusivamente appannaggio di Moebius ma appartengono a un immaginario condiviso con altri autori della sua epoca e suoi amici come George Mallet e Philippe Druillet che lavorarono nel campo della fantascienza.

La fisionomia dell'auto volante era stata inventata da Jean Claude Mézières (1938/2022), fumettista nella cerchia di Giraud e Robert Mallet con i quali incontra Jijè. In seguito, ne Il quinto elemento, con la regia di Luc Besson, e in The Long Tomorrow con i disegni di Giraud e la sceneggiatura di Dan O'Bannon, appare l'auto volante.

Moebius condivise con altri disegnatori le visioni di un mondo futuristico che trovava la sua voce in riviste come Pilote e Métal Hurlant con cui Jean Claude Mézières aveva precedentemente collaborato, e che accompagnarono una rivoluzione conclusasi negli anni '80 attraverso la *graphic novel*, fucina di idee e anello di congiunzione di vari linguaggi

artistici. Una novità nella narrazione scritta e visiva di storie dal contenuto sempre connesso tra l'universale e il popolare, con una particolare empatia per la dimensione esistenziale, la quale ha consentito la sperimentazione nello stile di impaginazione, un rapporto libero con le altre arti e un contatto più vitale nell'ambito della comunicazione di massa.

Cosa ne pensa delle regole del disegno di Moebius?

Giraud aveva dentro di sé una forte componente mistica, tanto che credo che per un periodo della sua vita abbia pure vissuto in una sorta di comunità. Probabilmente praticava anche la meditazione. In questo suo aspetto non mi sento di corrispondergli, nel senso che non cerco di capire il senso della vita, mi limito a viverla, sono troppo razionale per mettermi a fare questo tipo di ricerca. Faccio fatica a pensare che ogni volta che uno si appresta a disegnare debba svuotare le energie negative, già parlare di energia negativa o positiva è un pensiero che non mi appartiene. Magari lui intende qualcosa che potrebbe essere detto in maniera meno suggestiva e più concreta. L'unica cosa che so per certo è che per poter dare il meglio di sé non bisogna avere paura di disegnare, ma un sacco di gente, me compreso, ha avuto e ha occasionalmente paura di disegnare. Soprattutto quando sei molto esigente e chiedi tanto a te stesso, la paura di disegnare è una cosa con cui devi fare i conti. Più che una lettura mistica, valuterei la componente psicologica del disegnare. Avendo insegnato per più di 40 anni nella Scuola Sperimentale dei Fumetti, nata nel lontano 1978, quando non esistevano altre scuole, quello di cui mi sono reso conto è l'importanza dell'aspetto psicologico nelle professionalità creative. Un lavoro non routinario ti costringe a metterti in gioco costantemente, cercando di imparare sempre di più, mettendo il naso in cose che magari prima non conoscevi o in dubbio cose che pensavi di conoscere. Devi fare gioco forza i conti con la tua autostima. Non avere autostima è sempre una cosa terribile in tutte le attività della vita, ma ci son alcuni campi in cui se non ce l'hai non vai avanti. Tutte quelle attività in cui si richiede una performance, dal cantante all'attore ma anche lo sportivo, richiedono un lavoro sull'autostima. È fondamentale credere nelle proprie capacità

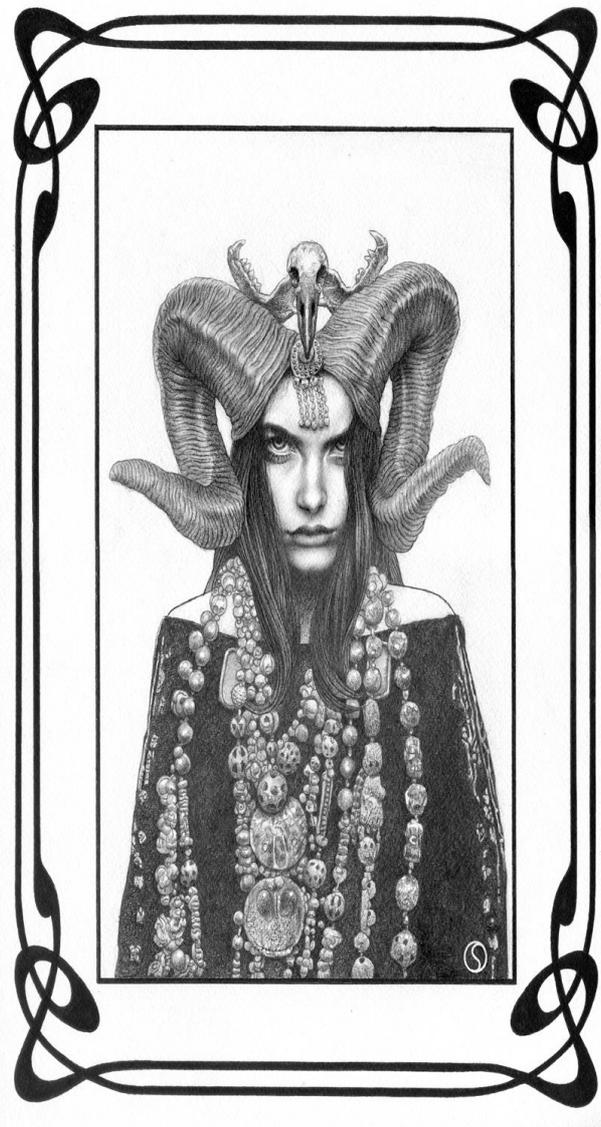
perché altrimenti si rischia di bloccarsi e abbandonare i propri sogni per un altro mestiere che magari non ci appartiene.

Un'altra pessima disposizione molto comune nell'iniziare a disegnare al tavolino è quella di dirsi: «adesso farò una cosa che stupirà tutti». Ecco questo non ti fa lavorare serenamente. Per disegnare bene, per dare il meglio di sé in tutte queste discipline performanti, occorre lavorare in scioltezza: non averne paura ma nemmeno pensare di lasciare tutti a bocca aperta. Lavorare per il gusto di divertirsi, di fare bene, ma senza caricarsi di oneri che finiscono col rendere tutto molto più difficile... ma ci ho messo 50 anni a capirlo. All'inizio soprattutto mi sono sbattuto enormemente, soffrivo tantissimo di non avere le qualità per essere soddisfatto del mio lavoro, ero molto ambizioso e volevo sempre fare bene; ovviamente non avere ancora le capacità, la tecnica, la personalità per fare quello che avrei voluto fare, mi ha procurato grandi frustrazioni, poi col tempo questa cosa l'ho superata, ho migliorato e mi sono arrivati anche segnali di stima e complimenti, che di sicuro aiutano. Quello che conta e che fa la differenza, però, è la stima e la considerazione che noi in prima persona abbiamo di noi stessi.

Quali sono i suoi prossimi progetti?

Mi sto dedicando a numerose *commissions* che ho sempre trascurato moltissimo perché facevo fumetti e nel tempo che avanzava insegnavo. In realtà le *commissions* sono una cosa divertentissima perché possono darti l'occasione di sperimentare nuovi materiali. Si tratta di un incarico che qualcuno ti dà aspettandosi un certo risultato, quindi non puoi fare quello che ti pare, ma ci sono i margini per sperimentare dei tipi di carta o delle tecniche ed è una cosa fantastica. Dopo questo periodo in cui mi sono concesso un po' di 'ricreazione' con queste *commissions*, che ancora non ho finito, riprenderò a disegnare tavole perché ho il secondo episodio di una storia western scritta da Pierre Makyo, un autore con il quale ho stretto una sorta di sodalizio. È una storia in due episodi di cui ho già disegnato il primo che uscirà tra la fine del 2022 e l'inizio del 2023 e nel frattempo disegnerò il secondo. Nel mentre sto scrivendo la sceneggiatura di una mia storia a fumetti che sarà anch'essa western. Per me il western è il nuovo

medioevo, un'epoca in cui c'era molta brutalità, non vi era tanta attenzione nel rispettare le leggi, ma paradossalmente c'era dall'altra parte la religione e la morale a controbilanciare il sentire comune. Un'epoca molto complessa in cui ci sono delle alchimie particolari, un'epoca che trovo molto affascinante. Ho altre storie di cui ho scritto il soggetto perché non ho mai smesso di coltivare anche il desiderio di scrivere. Se questo esperimento andrà bene, proverei a portare avanti le altre storie che ho nel cassetto, naturalmente affidandole alla mano di altri disegnatori.



La Medea di Eugenio Sicomoro

Intervista a Massimo Rotundo

Quando e come è nata la sua passione per il disegno?

Il disegno è una predisposizione e su questo non c'è dubbio e questa è una cosa che ho verificato nel tempo; i bambini disegnano tutti, però, con il tempo una gran parte, diciamo un 80%, non sviluppa un interesse particolare, rimane invece un 20% che coltiva questa predisposizione, spesso viene chiamata dono di natura o talento. Se ci facciamo caso noteremo che gli adulti che non sanno disegnare, si esprimono graficamente come i bambini, perché sono rimasti ai 4-5 anni. Io da bambino disegnavo, non ho mai rimosso questa attitudine, disegnavo anche sulla carta da parati di mia madre; alle medie cominciavo a vedere i primi risultati, eravamo io e un altro ragazzo, che poi è diventato pittore, riuscivamo ad eccellere in questa materia. È stato allora che ho pensato al disegno come strada nella vita, con tutti i rischi che comporta scegliere un mestiere artistico. Ho puntato su questa cosa lavorando molto, perché il dono di natura va coltivato, bisogna metterci sopra tanto lavoro e allenamento. Devo dire che è un percorso che ho fatto con molta calma, perché avevo vent'anni negli anni '70 ed erano tempi diversi, la visione del mondo era differente.

Pian piano sono cresciuto, sia culturalmente che tecnicamente, ho definito il mio linguaggio. All'inizio volevo fare il pittore, cosa che ancora faccio perché risponde a una mia urgenza interiore, ma per far diventare questa passione un lavoro ho fatto la pazzia di rinunciare al posto di ruolo a scuola, poiché nel frattempo ero riuscito ad entrare nello staff del *Satyricon* di Forattini. Mentre facevo le vignette di satira politica, cercavo di migliorare la qualità tecnica, arrivare a certi livelli non è facile. Avevo una preparazione da liceo artistico e il disegno realistico dopo tutte le sperimentazioni delle avanguardie era un po' escluso dalle gallerie e dai musei; avevo anche studiato poco con i modelli e dal vivo. Ho continuato a studiare da solo migliorando la grafica e la qualità, finché a un certo punto ho provato a presentarmi alla rivista *LancioStory* e lì ho iniziato a designare delle storie brevi per il fumetto popolare, che oggi reputo bruttissime. Al tempo mi ero presentato anche ad altre case editrici che mi avevano sbattuto la porta in faccia, ma ero molto giovane avevo ventuno, ventidue anni.

Ci racconta la sua esperienza editoriale con la Francia?

In quel periodo in Italia esistevano le riviste, come Alterlinus, Imago, Comic Art, Pilote, l'Eternauta e mi sono presentato ad alcune di queste, la prima con cui ho pubblicato è l'Eternauta, poi su Totem con una mia storia; e di seguito su Orient Express e Comic Art. All'epoca c'era una connessione tra le riviste francesi e quelle italiane che compravano materiale dalle riviste francesi; infatti, anche i lavori di Moebius uscivano su Alterlinus e all'inizio erano molto sperimentali. Il gruppo di Alterlinus comprava le storie di Moebius dalla rivista Metal Hurlant e quindi avevano cominciato a comprare anche delle mie storie pubblicate dalla Glenat e dalla Dargaud. Le mie storie più realistiche, che erano disegnate e scritte con un concetto diverso dal nazional-popolare, venivano raccolte in libri e pubblicate anche in Francia. A quel punto mi cercai un agente, Luca Aurelio Spaletti, che riuscì a vendere le mie storie non solo in Francia ma in tutto il mondo; mi arrivavano le *royalty* da Svezia, Venezuela, Grecia, ma talvolta le case editrici chiudevano e quindi le *royalties* sparivano, credo di aver perso molto denaro dei diritti d'autore. Comunque per tornare al discorso, ero passato dalla Lanciostory al fumetto autoriale delle riviste tra gli anni '80 e gli inizi degli anni '90. Anni dopo ho pubblicato una mia storia per Heavy Metal.

Quando e come ha conosciuto il lavoro di Moebius?

Con Metal Hurlant arrivavano certe storie che a me avevano abbagliato. Moebius aveva rotto certi vincoli con il fumetto tradizionale e popolare, che pure aveva prodotto per tanti anni, era un grande talento, al di sopra della media, che sfiorava la genialità. Aveva fatto una gavetta con una tecnica diversa, a pennello in Blueberry, sviluppando una capacità che gli ha permesso di rappresentare questo mondo tra l'onirico, la fantascienza e il surreale che l'ha reso famoso. Ho incontrato Moebius all'Expo Cartoon e poi a una cena dove ci siamo scambiati un po' di disegni, era una persona deliziosa, tutte le volte che l'ho incontrato ho cercato di avere delle sue dediche.

Come si collegano a suo parere la sensibilità artistica di Moebius e quella di Jiro Taniguchi, il gentiluomo del manga?

Gli autori che diventano internazionali, come Moebius, sono richiesti ovunque. Il fumetto giapponese si è aperto all'occidente e viceversa seguendo la globalizzazione e quindi gli autori giapponesi come Taniguchi guardavano al lavoro di un autore internazionale come Moebius. Se ci pensiamo Moebius è molto giapponese nel suo essere una persona di struttura: se andiamo a vedere L'uomo che cammina ha un modo di raccontare che lo avvicina molto di più a un libro di introspezione che a un fumetto. Moebius osserva il mondo, fa delle riflessioni minimaliste, e questo è tipico del fumetto giapponese, non si preoccupa di sprecare dieci pagine per far vedere una persona che si accende una sigaretta, perché nell'atto di accendersi una sigaretta e fumarla si possono dire tante cose.

Nel Garage Hermetique il maggiore Drubert viaggia in un mondo parallelo, un mondo fantastico: in questo trovo un collegamento con il Giappone perché non segue una sceneggiatura vera e propria; ben sappiamo che lo stesso Moebius rompe gli schemi del fumetto tradizionale quando ci dice che si può raccontare qualcosa anche a forma di 'fiammifero o di elefante'. Lui non scriveva sceneggiature, andava avanti col flusso di coscienza. Questo è lo stesso lavoro che ha fatto Taniguchi nei suoi libri, ma l'inchiostrazione giapponese minimalista è legata alla vita quotidiana, mentre nel mondo fantastico del Garage Hermetique viene rappresentato un mondo fantastico che si conclude con l'uscita del personaggio nel mondo reale quando si ritrova nella metropolitana di Parigi: finale geniale, un po' come tutte le cose di Moebius.

Ho molto ammirato questo lato di Moebius e in parte anche copiato, non mi son mai creato dei problemi riguardo al lavorare sui due fronti cioè sul fumetto popolare e quando avevo occasione, voglia o qualche idea, anche per il fumetto autoriale o per il cinema con cose più sperimentali.

Com'è stata la sua esperienza lavorativa come storyboard artist sul set di Gangs of New York di Scorsese?

Gangs of New York è uno degli ultimi film che ho fatto. Ho iniziato a lavorare per il film con gli *storyboard*, ma non mi divertiva molto perché gli *storyboard* vanno disegnati di getto. Tramite questo mondo però ho avuto l'occasione di conoscere Milena Cannonero e ho cominciato a lavorare come illustratore, disegnando diverse sue performance, anche teatrali, e i costumi di scena. Ho lavorato anche per altri costumisti come Gabriella Pescucci e Gabriella Miccese per qualche opera come la *Bohème*. Per Gangs of New York facevo proprio il disegnatore in scena, lavoravo sul set, poi però a Cinecittà le grandi produzioni non sono più arrivate e quindi ho ripreso la mia attività da disegnatore di fumetti. L'alternativa sarebbe stata andare a Los Angeles e provare a fare l'art director, ma non parlo l'inglese e avendo anche paura di Los Angeles sono rimasto in Italia, dove avevo cominciato a disegnare per la Bonelli già da metà degli anni '90 come illustratore e copertinista.

Attualmente per quale casa editrice lavora?

Da sette anni circa disegno Tex, anche se ho mantenuto i rapporti con la Delcourt in Francia, il lavoro per Tex mi occupa la maggior parte del tempo, faccio almeno novanta pagine all'anno. Mi dovrei fermare per riuscire a continuare altri progetti dedicati al mercato francese che nel frattempo è molto cambiato: le riviste hanno chiuso e adesso gli editori prevedono progetti a lungo respiro ma più commerciali. C'è spazio per i disegnatori italiani, soprattutto realistici, ma prediligono gli sceneggiatori francofoni. In Francia se si subisce un flop è poi difficile continuare a lavorare per la stessa casa editrice. Un tempo invece, quando presentavi un lavoro con il tuo nome, ti pubblicavano a prescindere da questi elementi. Il cartonato francese rimane comunque un prodotto di altissima qualità, esiste un pubblico che colleziona questi piccoli capolavori e che è molto attento. Quando vado in Francia mi invitano ancora agli eventi e c'è ancora il pubblico degli anni Ottanta, che ha una mentalità diversa, più aderente alle

aspirazioni di un autore. Anche in Italia la Bonelli si sta piano piano aprendo alla pubblicazione di questo tipo di libri.

Le regole del disegno di Moebius: cosa ne pensa?

Sono pienamente d'accordo essendo lui una divinità del disegno, però si dimentica che con Blueberry le bollette le pagava anche lui. Intendo dire che uno può dimenticare le ambizioni, i soldi e tutti gli aspetti pratici nel momento in cui disegna, però poi se questa cosa non paga, o paga parzialmente, bisogna rimboccarsi le maniche e stare ore e ore al tavolino a disegnare cose più popolari: questo in effetti significa farlo diventare un mestiere. Lo stesso Moebius, in tante copertine che ha disegnato, ha usato fotografie; quindi, il mestiere ce lo ha messo pure lui soprattutto nelle cose western che ha fatto. Nel disegno e nelle arti applicate, c'è sempre una parte di mestiere che viene celato, per narcisismo, ma esiste. Anche Leonardo da Vinci, che faceva lo scenografo per Ludovico il Moro, portava nei dipinti la sua esperienza di scenografo, per questo i suoi quadri risultano molto teatrali.

Il diventare un asceta per disegnare ci può stare, ma se non hai la sostanza e il mestiere non vivi; io ho aperto una scuola basandomi su un assunto che recita: «non c'è mestiere senza arte e non c'è arte senza mestiere».

Banksy si può permettere di fare dei lavori tutti suoi, così come anche alcuni pittori o alcuni disegnatori, per esempio Zero Calcare, che è stato un mio allievo, all'inizio non è sceso a compromessi e gli è andata bene, così come anche Gipi e lo stesso Moebius. Hanno avuto la possibilità di fare delle cose e poi venderle perché hanno un loro mercato, ma se poi devi disegnare una storia di cinquanta pagine devi comunque metterci il mestiere.

L'autore

Sara Dal Cortivo

Laureata in Archeologia e Storia dell'Arte presso l'Università degli Studi di Cagliari, consegue nel 2015 il diploma triennale presso la Scuola Romana del Fumetto. Illustratrice e Insegnante di fumetto e illustrazione in corsi privati e progetti scolastici dal 2015 ad oggi; esperto esterno del progetto Danzarte per Iscola. Insegnante alla Scuola di fumetto per adulti e ragazzi Fumè con la direzione di Massimo Dall'Oglio, oggi tiene corsi privati per bambini e ragazzi presso la scuola di scrittura Baskerville a Cagliari.

Email: sdc.grapher@gmail.com

Come citare questo articolo

Sara Dal Cortivo, *Fumetto e illustrazione. Intervista a Eugenio Sicomoro e Massimo Rotundo: formazione, percorsi artistici e contesti editoriali a confronto*, “Medea”, VIII, 1, 2022, DOI: [10.13125/medea-5472](https://doi.org/10.13125/medea-5472)