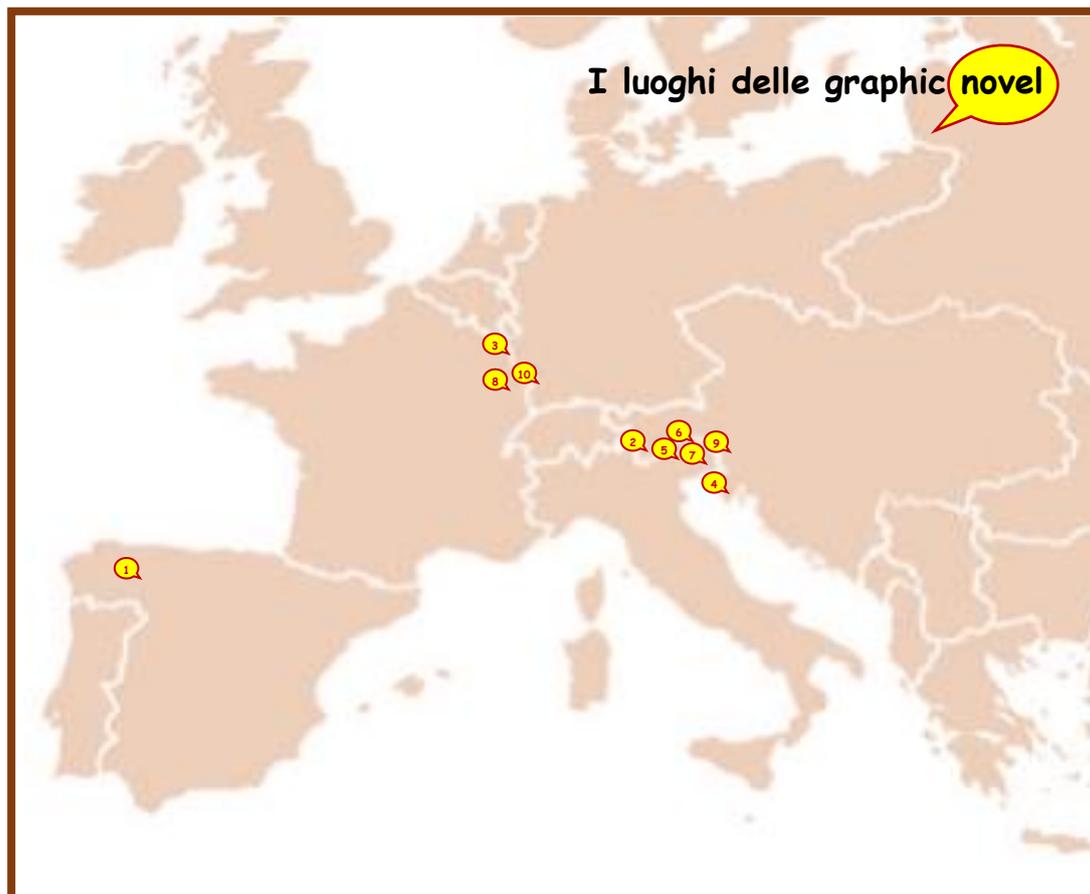


L'Europa e la Prima Guerra Mondiale (1914-1918)

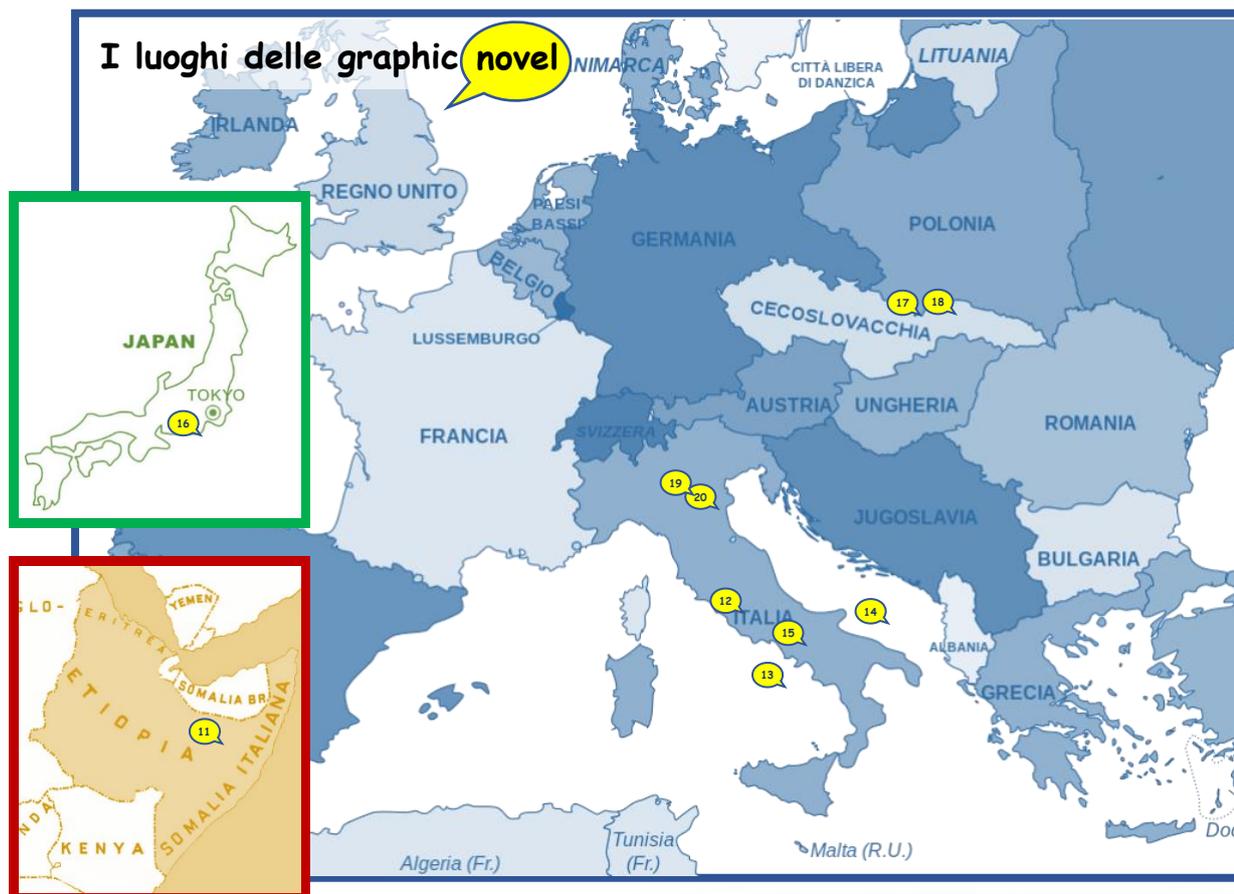


Le graphic novel della Prima Guerra Mondiale

- 1 Sergio Toppi *Myetzko*
- 2 Sergio Toppi *Come un orso inferocito*
- 3 Hugo Pratt *Côtes de nuit e Rose di Piccardia*
- 4 Hugo Pratt *Sotto la bandiera dell'oro*
- 5 Giovanni Gualdoni / Sergio Gerasi *L'ultima trincea*
- 6 Gipi *Unastoria*
- 7 Ivan Appio *Tutti eroi*
- 8 Laura Scarpa *War painters*
- 9 Roberto Recchioni / Leomacs *Battaglia - Le guerre di Pietro*
- 10 Xavier Dorison / Enrique Breccia *Le Sentinelle - 1914*



Il mondo e la Seconda Guerra Mondiale (dal 1935 al 1945)



Le graphic novel della Seconda Guerra Mondiale

- 11 Claudio Nizzi / Emiliano Tanzillo *Abissinia!*
- 12 Mario Spallino / Marta Gerardi / Raul Pantaleo *Pugnali Neri*
- 13 Maurizio Ribichini *Ribelli al confino*
- 14 Luca De Santis / Sara Calaone *In Italia sono tutti maschi*
- 15 Tito Faraci / Roberto Diso *Linea di sangue*
- 16 Kondo Yoko / Sakaguchi Ango *Una donna e la guerra*
- 17 Pascal Croci *Auschwitz*
- 18 Art Spiegelman *Maus*
- 19 Marco Aldrighi - Christian Galli - Alberto Bugiù *Ne è valsa la pena*
- 20 Matteo Matteucci / Claudia Alvisi / Tiziana Roversi *Renata Viganò. Con parole sue*

Sergio Toppi

Sergio Toppi nasce a Milano l'11 ottobre del 1932, è stato un fumettista e illustratore italiano ed è ad oggi ritenuto uno dei maestri di quest'arte.

Si hanno poche informazioni sulla sua infanzia: per certo, dopo aver frequentato il Liceo Ginnasio Giovanni Berchet, Toppi si iscrisse alla Facoltà di Medicina e Chirurgia ma ben presto capì che la sua passione era relativa alla carriera artistica.

Negli anni '50 iniziò con illustrazioni per l'Enciclopedia dei Ragazzi della UTET e collaborazioni in filmati pubblicitari animati. Esordì come fumettista nel 1966, realizzando per il *Corriere dei Piccoli* varie serie come *Mago Zurli* e diverse storie di ambientazione storica o bellica. Negli anni settanta, ci furono altre collaborazioni degne di nota, in particolare con riviste di fumetti per ragazzi, come *Il Giornalino* e *Il messaggero dei ragazzi*. Collabora anche con altre riviste di fumetti italiane come *Sgt. Kirk*, *Linus*, *alter alter*, *Corto Maltese*.

Una delle serie più conosciute di Toppi è la trasposizione a fumetti de *Le mille e una notte*, intitolata *Sharaz-De*, pubblicata in Italia, Francia e Spagna.

Fine prima parte...

Myetzko

Il fumetto *Myetzko*, ambientato nel 1915 in un piccolo paese della Galizia, narra la vicenda del capitano Baborka, che è un discendente di una nobile e facoltosa famiglia, e di Myetzko Goglowa, il suo attendente, che è dotato di particolari poteri "magici"; i due si muovono sullo sfondo della logorante *Grande Guerra*.

Intorno allo stretto e secolare legame della famiglia Baborka con la stirpe dei Myetzko sono nate diverse **leggende** legate alla stregoneria, essendo i Myetzko presunti detentori di poteri occulti.

Nel fumetto i due affrontano insieme **diverse battaglie**, fino ad una ricognizione decisiva presso un forte russo in disarmo.



La tavola

La tavola in questione, come del resto la maggior parte della produzione di **Toppi**, è in **bianco e nero**, con sfumature, ombre e profondità rese con **tratteggio fino**, più o meno fitto a seconda della sua funzione, ottenuto tramite **pennino**. Il formato delle tavole è rettangolare e la disposizione è verticale. L'impaginato solo sporadicamente occupa l'intera pagina.

La suddivisione in vignette non è lineare a fasce, non tutte hanno la stessa identica forma e spesso quelle più piccole si sovrappongono a quelle più grandi; con frequenza le figure fuoriescono dai bordi delle proprie vignette e finiscono in altre, con le quali comunicano. In generale, la rappresentazione dei soggetti è attenta ai **dettagli**, sia nel vestiario sia nei corpi e nella loro espressività, e risulta perciò particolareggiata e coinvolgente, mai confusionaria nella comprensione. Nella tavola in analisi, il capitano Baborka viene convocato dal generale, che chiede a lui di fare una ricognizione in un forte russo in disarmo per accertarsi che sia effettivamente libero; si tratta di un importante punto di svolta nella vicenda e ciò è sottolineato dal monologo del generale, esposto con chiarezza in diverse nuvolette prevalentemente di forma tondeggianti, e dai **primi piani**, con riprese simili a riprese cinematografiche, che sottolineano la drammaticità dell'evento.

Nel fumetto *Myetzko* non mancano ovviamente i **piani all'americana** e le **figure piene**, come quella del generale nella tavola analizzata, inquadrato di profilo. **Toppi** è solito alternare con dinamismo l'uso di **campi lunghi e lunghissimi** (di quando i personaggi affrontano la ricognizione) con quelli **medi e corti** (come nella tavola in analisi, che si svolge al chiuso) e questo espediente non "immobilizza" la vicenda nella staticità, è anzi efficace nel farci calare completamente nella movimentata storia. **Toppi**, poi, a seconda dell'importanza di quanto rappresenta in primo piano, presta attenzione anche allo sfondo, ma nella tavola in questione risulta sintetico e costituito prevalentemente da tratteggio molto fitto.

Come un orso inferocito

Il fumetto *Come un orso inferocito* presenta due riedizioni: pubblicato per la prima volta nel 2004 nella raccolta **Le avventure possibili**, e una seconda volta nel 2022 in una raccolta dalla casa editrice **Edizioni NPE**.

Il fumetto inizia con una scena statica in cui il tenente Castiglioni, intento a scrivere le sue riflessioni riguardo la malvagità della guerra, viene disturbato da un soldato che lo richiama per ordine del colonnello; quest'ultimo lo rimprovera, incitando a smettere di scrivere sia lui che le sue reclute, e a concentrarsi sui combattimenti. A questo punto il tenente riunisce le sue truppe per andare a prendere le mostrine di alcuni nemici caduti in battaglia per identificarne il reparto di appartenenza.

Porta con sé il soldato Valsecchi che, oltrepassati i reticolati, viene crivellato da una scarica di colpi nemica. Torna quindi al comando di settore a mani vuote e per questo viene ancora una volta rimproverato dal colonnello; al contempo nelle **linee austriache** interviene l'artiglieria che prende di mira le seconde linee dell'esercito italiano, dove si trovano i comandi. Durante la conta dei cadaveri, anche il colonnello è stato dilaniato; tuttavia, secondo un soldato, non è stata una bomba ad ucciderlo, bensì un orso.

Questo fumetto è ambientato all'interno della **Grande Guerra**, con chiari riferimenti al **fronte italo-austriaco**. Tuttavia, tra gli scenari e le ambientazioni piuttosto realistici, emerge la figura dell'orso, che irrompe nella brutalità della guerra, imponendosi come forza della natura. Tra i dialoghi dei personaggi di **Toppi** si rileva un forte antimilitarismo, unito alla critica all'ignoranza di alcuni ufficiali dell'esercito italiano, che intende sottolineare il potere salvifico della cultura.

Sergio Toppi

... seconda parte

Le illustrazioni di **Sergio Toppi** appaiono anche su pubblicazioni periodiche, come la **Famiglia Cristiana**, il **Messaggero**, il **Corriere della Sera**, e sulle copertine di libri **Einaudi**.

Negli anni ottanta pubblica la serie de **Il Collezionista**, un personaggio che diventerà in seguito molto presente nelle sue opere; questa serie rientra nella collana **I protagonisti di Orient Express**. Nel frattempo, si espande anche nel mercato francese e spagnolo.

Per il resto della sua vita, continuò la sua produzione artistica; sono da citare la collaborazione a **Storia dei popoli a fumetti** di Enzo Biagi, altre collaborazioni con la Bonelli e la realizzazione di quattro copertine per la serie **Marvel 1602**, nel 2005.

Dopo un lungo periodo di malattia, morì all'Istituto Geriatrico Piero Redaelli il 21 agosto 2012, all'età di 79 anni.

**La tavola**

Per quando riguarda lo stile rappresentativo di **Toppi**, la tavola è disposta in orientamento verticale e presenta diverse vignette fuse insieme, non ben distinguibili tra loro. L'impaginazione non ha una forma ben definita, ma segue l'andamento dei disegni che la compongono; tuttavia, la tavola non ricopre l'intera pagina. Sono inserite di - colore nero su margine bianco - informazioni come il nome del fumettista (che è anche l'autore) e il numero della pagina, anche se quest'ultima non viene scritta in tutte le tavole.

La tavola è in **bianco e nero**, ma allo stesso tempo presenta lievi **sfumature in scala di grigi**, con uno stile non molto dettagliato; infatti, alla classica sfumatura, **Toppi** preferisce un tratteggio incrociato di tipo grafico, eseguito con linee dure e spezzate, che rende il disegno più minimalista. La scena centrale di ogni tavola è messa in risalto dallo sfondo nero a tinta unita; per questo motivo, lo sfondo non ha un ruolo rilevante nelle diverse tavole.

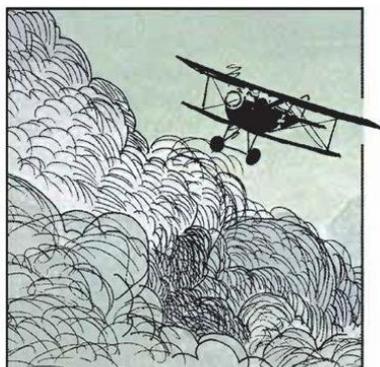
All'interno del fumetto, la parte testuale è inserita in balloons, di diverse dimensioni in proporzione al testo riportato, che risaltano molto dal disegno sullo sfondo, grazie alla differenza tra il loro riempimento bianco e lo sfondo scuro.

La tavola riprodotta presenta due vignette fuse tra loro; in quella superiore c'è un orso, protagonista del fumetto, che ne dà il titolo; è rappresentato a mezzo busto, con una particolare attenzione ai dettagli del volto, nell'atto di un urlo feroce. Tuttavia, l'orso è tagliato sul ventre dalla scena in primo piano: un soldato che fugge verso i suoi compagni, visibilmente spaventato dal ricordo della bestia. Il tratteggio che caratterizza l'uomo conferisce dinamicità all'immagine e il terrore viene reso molto evidente dai colori scuri utilizzati per realizzare il suo volto.

Cotès de Nuits e Rose di Piccardia

Il fumetto è stato pubblicato in Francia nel giugno 1972 dalla casa editrice Lizard. È ambientato nel 21-22 aprile del 1918 lungo le rive della Somme; racconta la storia di **Corto Maltese** che si trova tra le trincee australiane poste di fronte a quelle tedesche. Corto si trova insieme al sergente Sandy e ad un tiratore scelto chiamato Clem, che aveva abilità impressionanti solo da ubriaco. Sopra le loro teste, il cielo è dominato dal **Barone Rosso**, che si distingueva nell'aviazione tedesca e abbatteva tutti i velivoli nemici, posizionando sulle loro carcasse delle rose di Piccardia, impossessandosi in cambio delle loro targhette di identificazione. Tuttavia, il 21 aprile il Barone Rosso perde la vita a causa di un combattimento in cui il cecchino Clem, ubriacatosi per l'occasione con le bottiglie di Cotès de Nuits che Corto portava sempre con sé, l'aveva colpito. Mentre tutti i cecchini discutevano su chi avesse sparato il proiettile che aveva causato la morte dell'abile aviatore, il sergente Sandy e Corto Maltese vanno a cercare Clem che era rimasto in disparte a bere. Purtroppo, l'artiglieria tedesca gli blocca la strada e il cecchino Clem viene ucciso, cosicché i due non hanno potuto chiarire i loro dubbi.

Il fumetto fa chiari riferimenti alla conclusione della prima guerra mondiale, tra battaglie realmente accadute di tedeschi contro inglesi e personaggi storici rilevanti come il Barone Rosso. Diversi personaggi sono frutto della sua creatività: ad esempio, Corto Maltese stesso è un personaggio immaginario creato dall'autore. Alcuni altri personaggi presenti nella storia, come i comprimari e gli antagonisti, sono anch'essi frutto della fantasia di Pratt. Il personaggio del "Barone rosso", invece, è realmente esistito e si riferisce all'aviatore e ufficiale tedesco Manfred von Richthofen. Nel fumetto, si trova, inoltre, la figura di **Hermann Göring**: egli combatté nella prima guerra mondiale come aviatore, nella stessa squadriglia del Barone Rosso. Da sempre al fianco di Hitler, Göring divenne comandante dell'aviazione del Terzo Reich. Fu il gerarca più celebre ad essere processato a Norimberga.



Hugo Pratt

Hugo Pratt, nato il 15 giugno 1927 a Rimini, è stato un fumettista e scrittore di fama internazionale.

Hugo Pratt si appassionò al mondo dei fumetti fin dalla giovane età. Crescendo in una famiglia di marinai, sviluppò un interesse per l'avventura e le storie legate al mare. Passò la maggior parte della sua vita a **Venezia**, città a cui era molto legato e che fece da sfondo a due suoi fumetti: **L'angelo dalla finestra d'Oriente** e **Favola di Venezia**.

In generale fu un appassionato viaggiatore: le sue esperienze in luoghi come l'Africa, l'America Latina e l'Oriente influenzarono notevolmente le ambientazioni delle sue storie.

Tornato in Italia nel 1962, con Florenzo Ivaldi, un imprenditore genovese, decise di aprire una rivista intitolata **Sgt. Kirk** e il primo inedito ad esordire fu **Una ballata del mare salato**, la prima avventura del personaggio più noto di **Pratt**, **Corto Maltese**; ad ispirarlo per questa storia fu la storia "La laguna azzurra" di Henry de Vere Stacpoole.

A metà degli anni settanta, a Venezia, **Hugo Pratt** conobbe Lele Vianello che ne assorbì la tecnica e lo stile, diventando suo braccio destro collaborando graficamente alle sue opere. Quando infatti nel borgo di **Malamocco** a Venezia si formò anche un gruppo di disegnatori, entrambi ne presero parte. *Fine prima parte...*

La tavola

Il fumetto rappresentato è a colori, prevale l'uso di colori dal tono freddo. Lo stile è molto minimalista dovuto all'uso di linee nere nette e colore a campiture. Le linee disegnate in ogni vignetta sono imprecise, spezzate ma morbide. Le pagine sono orientate verticalmente e la suddivisione delle vignette è schematica: sono vignette o quadrate e rettangolari delineate da un contorno nero con orientamento orizzontale. Talvolta nelle vignette è assente il contorno. I dialoghi sono inseriti all'interno dei balloon in modo sistematico: testo nero su sfondo bianco. Si può dire che la tecnica è molto grafica per il chiaro disegno preparatorio, l'assenza di chiaroscuri e sfumature di colori. Tutte le pagine del fumetto sono riprodotte allo stesso modo. Le tavole rappresentate non sono tavole molto dettagliate, si può dire che il disegno è molto sintetico. L'inquadratura si concentra maggiormente sul protagonista, che, in questo caso, osserva nel cielo il **Barone Rosso**. Le scene sono ambientate all'aperto.

La colorazione non è del fumetto originale: in occasione del centocinquantesimo anniversario della nascita di Hugo Pratt, Rizzoli Lizard ha deciso di dedicargli una serie digitale speciale a partire dal 10 luglio del 2012.

Sotto la bandiera dell'oro

Sotto la bandiera dell'oro è una storia a fumetti creata da **Hugo Pratt** e pubblicata per la prima volta nel 1974 all'interno della serie **Corto Maltese**. La trama si svolge durante la **Prima Guerra Mondiale** e segue le avventure del protagonista, **Corto Maltese**, un avventuriero dal cuore nobile e dagli ideali romantici.

La storia inizia con Corto che si trova in Africa, coinvolto in un intrigo che lo porta a cercare un carico d'oro nascosto. Durante la sua ricerca, Corto si imbatte in personaggi enigmatici e pericolosi, tra cui un ambiguo pirata chiamato Rasputin e una misteriosa donna russa di nome Maria. Lungo il percorso, Corto si trova coinvolto in intrighi politici legati alla guerra in corso, in particolare alla lotta per l'indipendenza dell'Irlanda.

La trama si sviluppa attraverso una serie di avventure avvincenti, in cui Corto dimostra il suo coraggio, la sua astuzia e il suo senso di giustizia. Tra tradimenti, inseguimenti e combattimenti, Corto naviga attraverso mari agitati e terre misteriose, alla ricerca dell'oro e della verità nascosta dietro i suoi avversari. La storia è ricca di atmosfera, caratterizzata dalla prosa poetica di Pratt e dall'uso magistrale della narrazione visiva; fa parte della raccolta intitolata **Le Celtiche** (per il fatto che vi si racconta il viaggio del protagonista dall'Irlanda a Stonehenge), composta in tutto da sei storie con protagonista **Corto Maltese**, pubblicate tra il 1971 e il 1972.

Durante la Seconda Guerra Mondiale, Corto Maltese è riuscito a guidare diversi personaggi appartenenti ad eserciti diversi per recuperare il tesoro del re del Montenegro. Questo gruppo formato da un manipolo di soldati scozzesi, francesi e statunitensi, aiutati dal nobile Fritz Radetzky che faceva parte dell'esercito tedesco, ma devoto solo alla bandiera dell'oro, arrivano a Sette Casoni, ormai terra di nessuno, per cercare il tesoro. Corto Maltese attende il gruppo su una nave cannoniera greca, così, se i suoi compagni riusciranno a trovare il tesoro, potranno portarlo in salvo.



Hugo Pratt

... seconda parte

Hugo Pratt ebbe una lunga carriera artistica: oltre alla saga di **Corto Maltese** si devono ricordare ancora la serie degli **Gli scorpioni del deserto**, ambientata in Africa durante la **Seconda Guerra Mondiale**, di cui Pratt scrisse e disegnò cinque storie; dello stesso soggetto ha anche realizzato quattro libri per la Bonelli quando era ancora chiamata Editoriale Cepim. Si tratta della serie **Un Uomo Un'Avventura**, dai titoli **L'uomo del Sertao**, **L'uomo della Somalia**, **L'uomo dei Caraibi** e **L'uomo del grande nord** (quest'ultimo ripubblicato in seguito con il nome **Jesuit Joe**).

Senza dubbio molto importanti sono poi **Tutto ricominciò con un'estate indiana** ed **El Gaucho**: queste due graphic novel hanno la sceneggiatura di **Pratt** ma i disegni del suo amico e allievo **Milo Manara**.

L'autore continuò a lavorare nel mondo dei fumetti fino alla sua morte (20 agosto 1995) avvenuta per un cancro al colon-retto, e dopo la quale ha lasciato un'eredità duratura nel panorama dei fumetti internazionali.

La vita e la carriera di **Hugo Pratt** sono caratterizzate da una ricca varietà di esperienze e influenze, che hanno contribuito a caratterizzare il suo lavoro e il suo impatto duraturo nel mondo dei fumetti.

La tavola

Il fumetto *Sotto la bandiera dell'oro* è in bianco e nero, l'autore non fa utilizzo di sfumature. Le tavole sono schematiche, suddivise in 4 fasce orizzontali, ognuna a sua volta divisa in vignette. Le vignette sono divise tra loro nettamente da un contorno nero ma tra di esse ci sono degli spazi bianchi. La loro forma è geometrica e sono disegnate con penna in modo stilizzato.

Le pagine sono a orientamento verticale e la loro numerazione si trova al di fuori della tavola nella parte inferiore.

L'autore dà molto spazio ai dialoghi, per questo troviamo molti balloon tondi con sfondo bianco e scritte nere.

L'ultima trincea

L'ultima trincea, pubblicato nel giugno del 2014 nella collana Le storie della Bonelli, racconta una vicenda che vede protagonisti alcuni soldati britannici che si trovano in trincea sul **fronte occidentale** in lotta contro i Tedeschi rifugiati in un castello.

Tutto inizia con il risveglio del protagonista su un letto d'ospedale: è l'unico ad essere sopravvissuto alla terra di nessuno... Subito con un flashback si torna a tre giorni prima. I tedeschi occupano un castello posto nello spazio tra le due trincee nemiche, e siccome da giorni non danno segni di vita, dopo un attacco in cui sono stati utilizzati dei **gas**, si rende necessario radunare una piccola squadra per perlustrare la zona durante una notte di luna piena. I soldati, arrivati al castello, vedono i cadaveri dei tedeschi con ustioni causate dal gas (che loro stessi avevano lanciato) e decidono di dividersi per controllare il posto ormai desolato.

La vicenda prende spunto non da fatti realmente accaduti ma da diversi lungometraggi come *R-Point*, film coreano per lo più sconosciuto in Italia, che tratta di soldati che si avventurano sulle tracce di un'inquietante trasmissione radio proveniente da commilitoni dispersi, oppure *La trincea del male* di Michael J. Bassett, nel quale dei militi inglesi vanno incontro a forze maligne che li porteranno alla morte e a scontrarsi l'uno contro l'altro. Tuttavia è ispirata all'orrore della trincea sperimentata per la prima volta nel corso della **Prima Guerra Mondiale**: i soldati erano sottoposti a durissime condizioni di vita (martoriati dalle bombe, alle prese con la fame e la sete, in compagnia dei pidocchi e dei topi, esposti agli attacchi con i gas) per "mantenere la posizione" come ben si evince dal fumetto. Per la paura di dover andare all'assalto, ci furono casi di suicidio e di pazzia improvvisa. Si trattò dunque di un'immersione totale nella violenza, di inaudita durata, con un costante rischio di morte: fu un'esperienza che produsse gravissime conseguenze personali e sociali anche dopo il ritorno alla vita civile.

Giovanni Gualdoni - Sergio Gerasi

Giovanni Gualdoni, lo sceneggiatore del fumetto, nel 2000 è chiamato da Gabriele Clima a prendere parte alla creazione di *Armadel*, il primo iper-fumetto al mondo, ovvero un webcomic con collegamenti multimediali per testo e immagini. Il suo progetto più importante è *Wondercity, Il Collegio delle Meraviglie*, una serie realizzata da uno staff che riunisce alcuni tra i migliori autori della Walt Disney Italia. Dalla fine del 2006 lavora per la Bonelli come sceneggiatore, realizzando diversi episodi di *Dylan Dog* tra cui alcuni per la nuova collana Dylan Dog Color Fest.

Sergio Gerasi esordisce come disegnatore sulle pagine di *Lazarus Ledd*, poi per *Jonathan Steele, Nemrod, Cornelio, John Doe* e molte altre. Ultimamente ha lavorato per la Bonelli su *Dylan Dog* e *Mercurio Loi*. I suoi ultimi libri, entrambi editi da Bao Publishing, sono *In Inverno le mie mani sapevano di mandarino* e *Un romantico a Milano*, per cui riceve il **Premio Andrea Pazienza** come miglior autore completo. Ha anche collaborato con le trasmissioni TV di Michele Santoro, realizzando le inchieste a fumetti. Ha disegnato per importanti riviste e quotidiani nazionali tra cui *Gazzetta dello Sport*, *La Lettura* e *7 del Corriere della Sera*. È batterista e fondatore della punk rock band 200 Bullets.

Aldo Di Gennaro è l'autore della copertina.



La tavola

I disegni, a cura di **Sergio Gerasi**, sono realistici e molto curati nel dettaglio, come si vede nella tavola scelta dalla resa dei personaggi e dalla minuziosità con cui sono realizzati i vestiti e gli ambienti.

La tecnica utilizzata è l'**acquerello nero diluito**, che rende possibile individuare una vasta gamma di sfumature di nero e grigio. Gli effetti, le sfumature e le tonalità della tecnica adottata si addicono all'atmosfera cupa e a volte tetra della storia.

La tavola è composta da 5 vignette con un formato d'impostazione classica. Ognuna di esse presenta un contorno liscio e ben marcato e in esse sono presenti delle nuvolette anch'esse con un marcato contorno liscio e continuo. Sono presentati alcuni momenti importanti della storia, con momenti di solidarietà tra compagni di trincea.

La vignetta in alto a sinistra ha un'inquadratura frontale, con il primo piano del capitano dell'esercito americano. La successiva vignetta ha un'inquadratura a piano medio e ci mostra il protagonista che sta cercando di medicare il capitano dell'esercito. La vignetta centrale ha un'inquadratura a campo totale. Nella quarta vignetta si può vedere un'inquadratura a piano americano. Infine nell'ultima vignetta c'è un primo piano del protagonista che rivela al capitano la promessa fatta alla sorella di tornare vivo da lei. Ma riuscirà a mantenerla e a tornare sano e salvo?

Unastoria

Unastoria è una graphic novel pubblicata nel 2013 dalla casa editrice **Coconino Press** e racconta le difficoltà di far ritorno a casa, affrontando temi come la famiglia e la ciclicità della vita. È un racconto dove il passato si ripresenta in ogni momento, senza sosta, connettendo un uomo, Silvano Landi, al suo bisnonno, Mauro, attraverso gli eterni tentativi di tornare a casa. Una vera casa, per l'antenato; una casa come luogo sicuro, per il protagonista.

Il giorno del suo cinquantesimo compleanno, Silvano Landi, scrittore di successo, lasciato dalla moglie, ha un crollo nervoso. Si sveglia in una clinica psichiatrica, mentre i dottori discutono di cosa gli sia potuto accadere. È ossessionato da ricordi terrificanti della **Grande Guerra** così come l'ha vissuta il suo bisnonno, Mauro. Un secolo più tardi, Silvano si sente come se, nel presente, stesse combattendo una battaglia uguale e al contempo diversa. Sembra non comprendere più la realtà e disegna ossessivamente due cose che ricorrono nelle sue visioni: una stazione di servizio e un grande albero spoglio. Landi è affascinato dalle lettere ritrovate del bisnonno, soldato nella carneficina della **Prima Guerra Mondiale**, che dalle trincee scriveva a casa, con la speranza, un giorno, di tornare dalla moglie e dal figlio. Le due storie, il presente di Landi e il passato di Mauro, si intrecciano e diventano *una storia*. Entrambi hanno dovuto mettere in pausa la propria vita, forzati da eventi interiori o esteriori. Entrambi hanno sofferto per un trauma che gli impedisce di tornare alla loro vita di prima. La guerra di Mauro era esteriore, e perciò tangibile; la battaglia di Silvano invece, non potendo essere vista da altre persone, è molto più difficile da capire. Entrambe hanno lasciato cicatrici indelebili e reso impossibile il ritorno alla loro vita precedente. Combattendo giorno dopo giorno, Mauro è sopravvissuto a una vera guerra, alle trincee e alla vista di amici morti davanti a lui. Silvano continua a combattere una battaglia interiore contro la malattia mentale.

Gipi

Gipi, pseudonimo di Gian-Alfonso Pacinotti, nato a Pisa il 12 dicembre 1963, è un fumettista, illustratore e regista.

Il primo vero libro di Gipi, che fino ad allora aveva collaborato per varie riviste, è **Esterno Notte** che viene pubblicato da Coconino Press nel 2003. Opera realizzata con uno stile pittorico talmente sorprendente da permettere a Gipi di vincere nel 2004 il premio Attilio Micheluzzi come Miglior Disegnatore. Nel 2006 pubblica **Appunti per una storia di guerra**: nonostante la sua forza visiva, all'inizio non ha il successo sperato in Italia, ma viene esportato in Francia dove diventa un fenomeno di culto. Dato questo grande successo a Gipi vengono conferiti i più importanti riconoscimenti francesi.

Dal 2008 inizia quello che sarà un lunghissimo momento di silenzio che si concluderà del 2013 quando esce, sempre per Coconino, **Unastoria**, che nel 2014 ha una candidatura al Premio Strega



La tavola

Dal punto di vista artistico lo stile differisce dai precedenti fumetti di **Gipi**. In *Unastoria* l'autore, nonché disegnatore, utilizza diversi stili grafici, ognuno dei quali esprime una diversa atmosfera e stato mentale dei personaggi: **acquerelli** caldi per il mondo "reale" che si alternano a ragnatele sottili e disordinate di **matita**.

Le tavole verticali hanno un formato 21,5 x 29 cm e sono divise in vignette di forme regolari sempre quadrate o rettangolari; a volte la pagina non è divisa in vignette bensì raffigura un disegno unico. Le ombre e la prospettiva danno grande profondità alle tavole, soprattutto nelle rappresentazioni dei personaggi in trincea: i soldati austriaci sono disegnati di spalle e colorati di scuro per far percepire le ombre e la distanza dai personaggi in trincea in primo piano. I visi dei personaggi sono estremamente dettagliati ed espressivi, carichi di paura e di dolore. Distaccandosi dal realismo, **Gipi** ricrea un'alienazione che sembra riprendere *L'urlo* di Munch: nei disegni di **Gipi** l'arte diventa un urlo di dolore. Quando i personaggi parlano, le loro parole non sono sempre espresse in balloon, di solito sono scritte nella vignetta, ma a volte si trovano addirittura fuori di queste, come se si trattasse di un romanzo invece che di una Graphic Novel. I contorni dei disegni sono ben definiti da tratti dolci di matita, che vengono riempiti da pennellate di acquerelli colorati. Spesso i colori utilizzati sono ottenuti grazie alla tecnica della velatura, ovvero l'applicazione di strati di colore uno sopra l'altro per modificarne il tono.

Nonostante i colori maggiormente utilizzati siano colori freddi e scuri, che rimandano all'oscurità della vita in trincea, la tavola presenta comunque delle pennellate di colori caldi come il rosso, per far risaltare le ferite ed il sangue dei personaggi nascosti in trincea.

La luce in questa tavola ha un ruolo fondamentale, perché sembra scendere dal cielo ed illuminare i volti dei personaggi, facendo risaltare espressioni e dettagli quali le rughe e le vene delle mani sporche di sangue.

Tutti eroi

La graphic novel è stata pubblicata nel 2022, dalla casa editrice Mandese di Taranto.

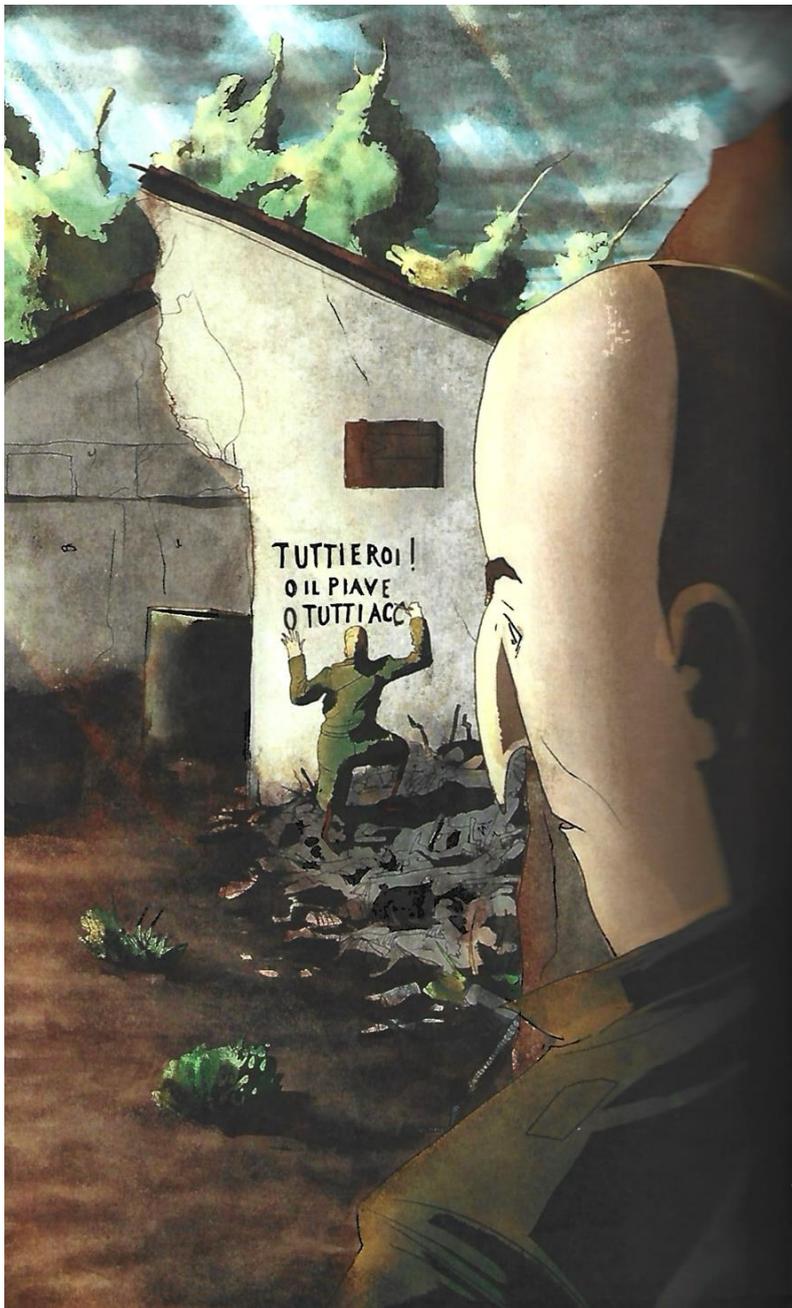
Tutti eroi è ambientato in Friuli, tra il 1917 e il 1918, ovvero tra la disfatta di Caporetto e il trionfo della Battaglia del Solstizio. Il titolo riprende una celebre esortazione patriottica di Ignazio Pisciotta, riportata da un soldato ignoto su una casa sinistrata a Fagarè della Battaglia (Treviso). **Ivan Appio** conferisce un'identità a quel soldato e quella scritta identifica uno degli incroci narrativi del fumetto. Una delle ambizioni di **Tutti eroi** è quella di rivitalizzare l'attenzione verso uno snodo cruciale della Prima Guerra Mondiale, cercando una cifra in equilibrio tra l'attendibilità storica e la libertà creativa, capace di rievocare quelle voci e quelle immagini di un comune passato, che più sono capaci di parlare al lettore contemporaneo, soprattutto ai coetanei dell'autore.

Appio, pur ambientando il suo fumetto in un anno che vede la violenza dello scontro tra le potenze alleate e gli imperi centrali raggiungere il culmine, riesce a raccontare la guerra senza fare esplodere neppure un proiettile. L'autore prende moltissimo spunto per gli elementi della sua opera da numerose fotografie, che include anche alla fine del libro. Ricerca, inoltre, numerosi documenti per rendere i fatti storici reali più accuratamente possibile. Ogni elemento relativo all'ambientazione dell'opera è completamente reale: dal periodo storico, fino alle battaglie e ai luoghi dove si svolgono le vicende sono fatti storici realmente accaduti. Anche le tecniche di spostamento, le attrezzature militari, e tanti altri minimi particolari sono minuziosamente estrapolati da documenti storici, per ottenere il maggior realismo possibile. I personaggi principali (Rossetti e "Cop") sono inventati, per dare uno spunto più umano a questa vicenda così cruda.

Ivan Appio

Ivan Appio, classe 1998, è nato a Matera. Disegna fin da quando ha memoria e, giunto alla maturità scolastica, decide di seguire un percorso di specializzazione nel fumetto che tanto lo affascina. Si è diplomato a "Grafite", la scuola di fumetto di Bari, dove l'autore ha appreso tutte le tecniche di disegno necessarie per lavorare in questo campo. **Tutti eroi** è il suo fumetto d'esordio.

In particolare, è stata di rilevante importanza, per Ivan, una visita al Museo della Battaglia di Vittorio Veneto, che lo ha spinto a documentarsi su eventi storici come le due Guerre Mondiali.



La tavola

Lo stile scelto da **Ivan Appio** risulta molto schematico e quasi sempre costante: le tavole sono per la maggior parte delle volte divise in nove vignette di eguale grandezza. Sono presenti tuttavia alcune eccezioni, come vignette che occupano una o due pagine intere (le più importanti).

Le varie scene sono sempre molto distinguibili tra di loro, con la presenza di bordi bianchi che separano le diverse vignette. Nelle vignette dove è presente un maggiore dinamismo l'autore sceglie di "invadere" quelle adiacenti con elementi che possono essere braccia, armi o anche aeroplani. I dialoghi, all'interno delle diverse scene, sono sempre molto brevi e diretti, posti in rispettive "nuvolette" con contorni definiti, ma è comunque molto comune trovare intere tavole che non presentano alcun dialogo, o solo qualche "effetto sonoro". I colori che Appio sceglie di usare sono sempre sfumati e variano a seconda della scena: ambienti freddi e innevati sono caratterizzati dall'uso del bianco e colori freddi, scene di battaglia presentano colori molto più caldi, e il rosso ha molta importanza all'interno di tutta l'opera. La tecnica utilizzata è **digitale**, dalla forma grezza della tavola alla sua versione cartacea tutto elaborato al computer; la colorazione infatti, elemento chiave della narrazione, è acquerello digitale.

La tavola in questione è costituita da una singola vignetta muta che occupa l'intera dimensione della pagina. I vari elementi della tavola sono ottenuti grazie a diverse **sfumature di colore**, che rendono molto chiara la profondità della scena. Gli elementi che sono in primo piano, come i personaggi, hanno bordi e contorni ben definiti, mentre la vegetazione sullo sfondo risulta essere quasi mescolata con il cielo. Le linee dei contorni risultano essere schematiche e dure. La luce in questa scena gioca un ruolo fondamentale, poiché l'autore, scegliendone una radente, riesce a mettere in risalto solamente gli elementi che vengono considerati più importanti, come la scritta sul muro e l'espressione del personaggio in primo piano, in cui l'osservatore si immedesima. La scena rappresentata è una delle più iconiche all'interno dell'opera e costituisce il punto di svolta di tutta la vicenda. L'emblema della tavola è messo in mostra dalle parole scritte sui resti di questa abitazione, nonché titolo della stessa graphic novel **Tutti eroi**.

War Painters

War Painters di Laura Scarpa è una graphic novel, pubblicata nel 2018 da ComicOut, che racconta "come l'arte salva dalla guerra". L'opera è suddivisa in tre racconti: **Die Kriegsmaler**, **Bellezza** e **Pane e Lardo**.

Nel primo, il protagonista è Albert, un soldato ma anche un pittore che viene reclutato dal governo austriaco per dipingere ritratti di soldati in guerra da inviare alle loro famiglie. Albert si trova a dover affrontare le difficoltà della guerra e, mentre cerca di trovare ispirazione e speranza nel mezzo della violenza e del dolore, si chiede per quale motivo dipinge e se l'arte può in qualche modo salvare dalla guerra e dal male. Nella seconda storia Laura Scarpa parla dei soldati che a causa della guerra hanno riportato ferite gravi che hanno deturpato il loro aspetto. Le mutilazioni più gravi non riguardano solo gli arti ma anche il viso che restava scoperto nei combattimenti; per coprire queste ferite vengono usate delle protesi in rame fatte da Anne, che ricreavano i volti. Infine nell'ultima storia è testimoniata la vicinanza che c'era tra soldati nemici "vicini di casa": i dialoghi tra i protagonisti sono brevi e scarni, ma emerge la potenza della musica e la funzione dei canti di guerra che spesso dicono quello che non poteva essere dichiarato dai soldati, in modo collettivo e liberatorio.

Le tre vicende narrate si basano su fatti realmente accaduti: è stata reale la presenza nelle zone di guerra di pittori; è stata reale la funzione salvifica delle protesi realizzate da Anne Coleman Ladd a Parigi ed è reale, e in particolare modo "italo-austriaco", la storia dell'amicizia tra soldati nemici.

I più famosi pittori di guerra furono arruolati dall'esercito austro-ungarico e venivano chiamati Kriegsmaler, portavano al braccio una fascia di colore giallo-nero (il colore della casa imperiale d'Austria), con la scritta Kunst (arte) e vestivano in divisa in quanto costituivano un vero e proprio corpo affiancato ai reparti regolari dell'Armata: loro compito era la realizzazione di cartoline in formato 9x14, formato canonico per le cartoline dell'epoca. La vendita di tali cartoline, così come l'allestimento di mostre, aveva lo scopo di sostenere la propaganda e raccogliere fondi per vedove, orfani, associazioni benefiche e assistenziali. La donna protagonista della seconda storia è ispirata alla scultrice Anne Coleman Ladd che durante la Prima guerra mondiale realizzò nel suo laboratorio di Parigi maschere facciali per circa 185 soldati. Il racconto Pane e lardo, basato su un episodio vero di "amicizia" tra nemici propone una riflessione sui canti di guerra, spesso utili a trasmettere messaggi e dare sfogo a dolori con una funzione che potremmo definire terapeutica. Attraverso le tre storie che hanno come protagonista l'Arte in un contesto di guerra, Laura Scarpa ci offre una riflessione profonda sulla responsabilità etica degli artisti e sulla capacità dell'arte di cambiare il mondo.

La tavola

In questa tavola viene usata la **tecnica digitale**. Il colore è utilizzato in modo efficace per creare atmosfere suggestive e per comunicare emozioni profonde legate alla guerra. Vengono adoperate spesso palette di colore freddo, sono cupe e intense, con tonalità di grigio, nero, verde militare e rosso sangue per rappresentare il dramma e la violenza dei conflitti bellici.

La tavola è impostata secondo uno schema non rigido, la cosiddetta **"gabbia americana"**, con vignette alternate tra orizzontali e verticali e qui posizionate su due file. I contorni delle vignette sono lisci, lasciando intendere che l'azione è presente. La tavola rappresenta il ritorno dei soldati francesi nella loro patria. Le inquadrature lasciano intendere che c'è molta folla, tra chi sta tornando dalle spedizioni militari e le loro famiglie che li aspettano. Le immagini sono realizzate con pochi dettagli in quanto i volti sono appena accennati.

War Painters presenta tavole di formato orizzontale che, offrendo più spazio per mostrare dettagli e creare un senso di profondità, permettono di rappresentare in modo più efficace le opere d'arte e gli artisti descritti nel documentario. Il formato orizzontale suscita nello spettatore una maggiore sensazione di immersione e coinvolgimento grazie all'impatto visivo più forte e accattivante, ma, soprattutto, rimanda ai formati delle cartoline da viaggio che spesso venivano spedite dai soldati alle famiglie.

Nella tavola vengono utilizzati vari elementi visivi e sonori per creare un'atmosfera intensa e coinvolgente. Le parole presenti nei balloon sono rese con un font in grassetto per sottolineare che i personaggi stanno gridando, nella confusione dell'arrivo del treno. Vengono utilizzate onomatopee per aggiungere dinamicità e vivacità alla scena. Insieme, questi elementi contribuiscono a creare un'esperienza artistica unica e di forte impatto per il pubblico.

Laura Scarpa

Laura Scarpa è un'autrice di fumetti, illustratrice, editor e docente in varie scuole tra cui anche la Scuola di Fumetto Online. Ha scritto e disegnato storie per riviste italiane famose come ad esempio "Il Corriere Dei Piccoli", "Snoopy" e "Linus". Nel 2012 ha fondato l'Associazione ComicOut, che si occupa di diffusione e studio del fumetto, di cui è Presidente. Il fumetto "War Painters" nasce dalla lettura dell'opera "I fogli del Capitano Michel" di Claudio Rigon, da qui trae ispirazione e si interessa agli avvenimenti terribili della Prima Guerra Mondiale.



Roberto Recchioni - Leomacs

Roberto Recchioni è uno scrittore, fumettista e sceneggiatore italiano nato il 23 marzo 1974 a Roma. Ha fatto il suo debutto nel mondo del fumetto nel 1993 con **Dark Side**, realizzato in collaborazione con **Leomacs**. In seguito ha collaborato con diverse case editrici ed è stato creatore, sceneggiatore e disegnatore di **Dark Side - Battaglia**, sceneggiatore di vari numeri di **Diabolik**, sceneggiatore e curatore di **Dylan Dog** (fino al 2023) e **Orfani** (serie di cui è anche l'ideatore), lavorando poi per Disney, Panini, e l'americana Heavy Metal; è stato tra i fondatori della casa editrice indipendente Factory, che si è poi sciolta. Con Lorenzo Bartoli ha creato **John Doe** e **Detective Dante**. Nel 2012 e nel 2013 ha scritto per Bonelli i due albi della serie **Le storie**, ovvero **La redenzione del samurai** e **I fiori del massacro**; in seguito la serie **Chambara**. Oltre al suo lavoro nei fumetti, ha anche scritto romanzi, lavorato come sceneggiatore per film e serie TV e collaborato con varie riviste soprattutto nell'ambito dei videogiochi di ruolo, sua grande passione.

Leomacs, pseudonimo di Massimiliano Leonardo, è un fumettista italiano nato a Roma, il 4 settembre 1972. Ha esordito come disegnatore nel 1993 sulle pagine di **Dark Side**, scritta da Roberto Recchioni, autore con cui lavora anche a titoli come **Napoli Ground Zero** (Eura Editoriale) e **Battaglia**, pubblicata dalla Factory, casa editrice di cui è uno dei fondatori. La svolta nella carriera è arrivata nel 2003, quando è approdato alla Sergio Bonelli Editore disegnando un episodio di **Nick Raider**. Nel 2009, assieme al disegnatore spagnolo Manfred Sommer, ha lavorato per una storia del più importante personaggio della casa editrice milanese, ovvero **Tex**, intitolata **Capitan Blanco** e pubblicata sull'*Almanacco del West 2009*. Nel 2011 è entrato ufficialmente nello staff di realizzatori del fumetto con la sua prima storia pubblicata sulla serie inedita, intitolata **Mondego il killer** (albi n. 613-614-615) su sceneggiatura di Mauro Boselli.

Negli anni successivi ha lavorato anche al fumetto **Dylan Dog**, realizzando nel 2018 i disegni del n. 387 della serie regolare. Nel 2020 ha pubblicato la graphic novel **Basket full of heads** per la Dc Comics, su testi di Joe Hill. Nel 2023 è cominciata la pubblicazione di **Ghostlore** per i Boom! Studios, una serie horror scritta da Cullen Bunn.

La tavola

Battaglia, caratterizzato da una relativa rigidità nell'impaginazione, si articola in sequenze di vignette rettangolari rigorosamente scansionate da sottili bordi bianchi; queste sono di dimensioni e orientamento variabili, raggruppate in tavole non enumerate. Realismo e cura nel disegno rappresentano, a livello tecnico-stilistico, la principale costante all'interno dell'albo e la vignetta qui sotto ne è un perfetto esempio. Nella scena considerata, il protagonista è rappresentato all'interno di una trincea, intento ad accendersi con disinvoltura una sigaretta mentre si erge trionfante sul mucchio di corpi di soldati italiani e austriaci che ha appena ucciso. **Battaglia** si trova in **primo piano** e risalta ancora di più per via dell'**orientamento orizzontale** della vignetta che occupa gran parte della pagina, nitidamente separata dalle altre. All'interno c'è un attento sviluppo dell'aspetto grafico; grazie ad un accurato disegno preparatorio, infatti, **Leomacs** ottiene un'alta definizione degli elementi della scena, che risultano nettamente distinti fra loro. Anche le ombre sono ottenute graficamente, realizzate, ora con linee nere più sottili, ora con vere e proprie macchie di colore, generate dal loro sovrapporsi. La precisione del disegno e l'attenzione per i particolari non riguardano soltanto alcuni oggetti o personaggi, ma sono omogenee e trovano massima espressione sul volto dei soldati. Persino quelli più lontani godono infatti di una caratterizzazione importante e grazie alla loro espressività se ne comprende lo stato di dolore che precede la morte; il cadavere del ragazzo imberbe in fondo, ad esempio, grazie alla bocca socchiusa comunica profonda sofferenza. Sulla stessa linea, fatta di nitidezza e rigidità, rientra anche l'uso di **colori desaturati** applicati a **campiture**, che conferiscono solidità ad ogni elemento della scena; in questo caso, l'**arancione** a tinta unita del lo sfondo, oltre ad enfatizzare l'atmosfera da un punto di vista emotivo, permette ai personaggi e alla trincea di emergere maggiormente. Tutte queste caratteristiche, a partire dalla forma della vignetta fino ad arrivare al tipo di colori impiegati, sono ricorrenti, malgrado sporadiche eccezioni, in tutto il fumetto e costituiscono per questo un perfetto esempio dello stile di **Leomacs**. Nella **vignetta in oggetto**, invece, si adotta un'inquadratura a figura intera con un campo medio-corto. Il punto di fuga è posto sotto la gamba destra di **Battaglia**: così il lettore, guardando dal basso verso l'alto, è proiettato nella scena in mezzo ai cadaveri e ha un maggiore coinvolgimento nella trama. Tale impostazione prospettica, in concomitanza con la disposizione di $\frac{3}{4}$ del protagonista, ne esalta, assieme alla luce radente della sigaretta accesa, la solennità. La luce diffusa del tramonto genera toni caldi e colori omogenei; quella radente ha invece un effetto opposto, infatti il viso di **Battaglia** e la sua giacca sono connotati da un tono meno caldo e il colore è reso per sfumature. Discorso a parte lo merita il balloon che, grazie ad un gioco di sfumature, ricrea l'effetto di un foglio spiegatezzato.

Battaglia - Le guerre di Pietro

Battaglia - Le guerre di Pietro fu pubblicato per la prima volta in Italia nel 2007 dalla casa editrice **Edizioni BD** ad opera di **R. Recchioni** in collaborazione con **Leomacs** che si è occupato dei disegni. Immerso nel secolo delle due grandi guerre, frutto dell'immaginazione dell'autore, il protagonista si distacca dal tipico eroe a cui siamo abituati. Vestendo i panni di un vampiro che agisce senza scrupoli, uccide soldati e politici, ma con la consapevolezza di essere stato un uomo e un marito pieno di pietà in un tempo ormai remoto. Ciò lo porta a vivere una doppia vita in cui abbraccia le due facce del suo stesso essere, ma la sua "nascita" la riconosce proprio nel momento in cui fu ucciso durante la **battaglia di Caporetto del 1917**, quando era al fronte come sottotenente dello esercito italiano. Dopo la sua trasformazione, conclusa la guerra, entra in contatto con la scena politica italiana, facendo il lavoro sporco per diversi committenti.



Les Sentinelles, 1914

Il fumetto *Les Sentinelles - 1914* viene pubblicato in Italia nel dicembre del 2012 dalla casa editrice **Edizioni BD** e tradotto da M. Farinelli, un anno dopo l'uscita in Francia.

Il filone di appartenenza narrativa è lo **Steampunk**, sottogenere in cui l'autore propone un'ambientazione storica che fa da sfondo ad una narrazione colma di invenzioni tecnologiche ed anacronistiche. Infatti, appaiono sparse nella graphic novel foto di battaglie passate alla storia, così come quelle di documenti ufficiali, che fanno da sfondo alla storia raccontata; il **fronte della Marna** diventa il luogo di azione di personaggi invincibili e fantastici come **Taillefer**.

Ci troviamo all'alba della Prima Guerra Mondiale. Le truppe tedesche avanzano, sembrano inarrestabili, mentre l'esercito francese è in grande difficoltà: la Marna è a rischio. Quando tutto sembra perduto, la Francia scopre il suo asso nella manica: il progetto "Sentinelle" viene avviato e Gabriel Feraud, brillante scienziato e padre di famiglia, viene arruolato.

In seguito ad orrende ferite di guerra gli vengono innestati arti metallici che lo renderanno **Taillefer**, sentinella invincibile e ultima speranza del Paese.

Enrique Breccia - Xavier Dorison

La graphic novel *Les Sentinelles - 1914* è il frutto del lavoro del disegnatore **Enrique Breccia** e dello sceneggiatore **Xavier Dorison**.

Breccia, figlio del maestro del fumetto mondiale Alberto Breccia, nasce a Buenos Aires il 26 ottobre del 1945; *La Vida del Che* è il suo primo lavoro, realizzato in collaborazione con il padre. Nel 1976, insieme allo sceneggiatore Carlos Trillo, considerato uno dei più grandi maestri del genere, realizza il fumetto *El Buen Dios e la Alvar Mayor*. Ha lavorato con editori americani: per la Marvel su X-Force e per la DC Comics su Batman (*Gotham Knights*) e Legion Worlds. Nel 2011 disegna con **Xavier Dorison** realizza il fumetto *Les Sentinelles* (edizioni Delcourt).

Quest'ultimo, nato a Parigi nel 1972, di formazione classica, viene nominato direttore del Festival del Fumetto delle Grandes Écoles dopo la stesura del suo primo volume "Il Terzo Testamento".

Nel 2018 dopo aver scritto *Undertaker*, suo best seller, lancia con Félix Delep "The Animal Castle", rielaborazione di Animal Farm di Orwell. Nel 2020 viene scelto per far parte del "Red Team", un gruppo di 10 autori di fantascienza incaricato di fare previsioni su possibili crisi geopolitiche.

Ad ottobre 2021 esce la graphic novel su **Goldrake**, che con 300.000 copie vendute è diventato il bestseller nell'ambito dei fumetti dietro ad "Asterix".

**La tavola**

Il fumetto presenta tavole a colori orientate in verticale; i dialoghi sono racchiusi all'interno di nuvolette di varie forme, con contorno unito e altre con contorno a spigoli. Per la realizzazione del fumetto l'autore utilizza **acquerello e china** su cartoncino, che gli permettono di spaziare da gradazioni di colore più scure a quelle più chiare, mentre le figure sono contornate da linee nere sottili ben definite.

La tavola, una delle più rappresentative del fumetto, orientata in verticale, e presenta una suddivisione geometrica in quattro vignette su fondo bianco, e a differenza della stragrande maggioranza è una tavola muta. La vignetta di destra, di dimensioni maggiori, è molto significativa tanto che l'autore ha scelto di adottarla come immagine di copertina modificando alcuni dettagli. Le illustrazioni sono distanziate le une dalle altre da uno spazio che permette alla tavola di respirare, e sono ben definite da un contorno nero rettangolare, tranne la vignetta protagonista che sembra espandersi e voler conquistare la scena.

In primo piano a figura intera **Taillefer** sorregge un suo compagno ferito e dallo sguardo sofferente. L'effetto acquerello permette all'autore di spaziare da gradazioni di colore più scure a quelle più chiare, ottenendo così in maniera pittorica ombre attraverso l'uso del chiaroscuro. Con una linea dura di contorno, il gruppo di personaggi risalta da uno sfondo sintetico, privo di dettagli; nonostante ciò presenta pennellate sovrapposte di vario colore che creano una nube che avvolge le figure e si dipana verso il bordo della pagina.

Claudio Nizzi - Emiliano Tanzillo

Claudio Nizzi è nato a Setif (Algeria) nel 1938. Il suo esordio come sceneggiatore avviene sulle pagine de "Il Vittorioso" con "Safari", serie disegnata da Renato Polese, pubblicata dal 1963 al 1966. Nizzi si è cimentato poi con novelle e romanzi, per ritornare nel 1969 ai fumetti, iniziando una lunga collaborazione con "Il Giornalino", sulle cui pagine ha affrontato tutti i generi: dall'avventura africana ("Steve Damon") a quella di mare ("Capitan Erik"), dalle riduzioni dei grandi classici della letteratura ("Promessi Sposi", "L'isola misteriosa", "Un capitano di quindici anni") al western ("Larry Yuma"). Nella metà degli anni Ottanta, Nizzi comincia ad alternarsi con Gianluigi Bonelli alla stesura delle sceneggiature di **Tex**. Nel 1988 crea **Nick Raider**, la prima serie poliziesca edita da Sergio Bonelli, di cui cura anche la supervisione fino al 1992.

Emiliano Tanzillo comincia il suo percorso alla Scuola Romana dei Fumetti, dove insegna ormai da dodici anni. Lavora come illustratore per Newton&Compton, Eli, La Spiga e Oxford University Press; nel ruolo di concept artist ha lavorato nel film **Bar Sport** (Aurora Film), per Goodhero e per Meka Mask (Italian Job). Come disegnatore di fumetti lavora per la Sergio Bonelli Editore dal 2013, in particolare sulla serie **Dylan Dog**. Copertinista della riedizione Deluxe di Valter Bui di Alessandro Bilotta per Star Comics e, insieme a Valerio Piccioni e Maurizio di Vincenzo, della serie **Samuel Stern** per Buq Comics.

Abissinia!

La graphic novel, pubblicata nell'ottobre del 2015 nella collana **Le storie** della Sergio Bonelli Editore, è ambientata nel **1935**, tra **Torino** e **Etiopia**.

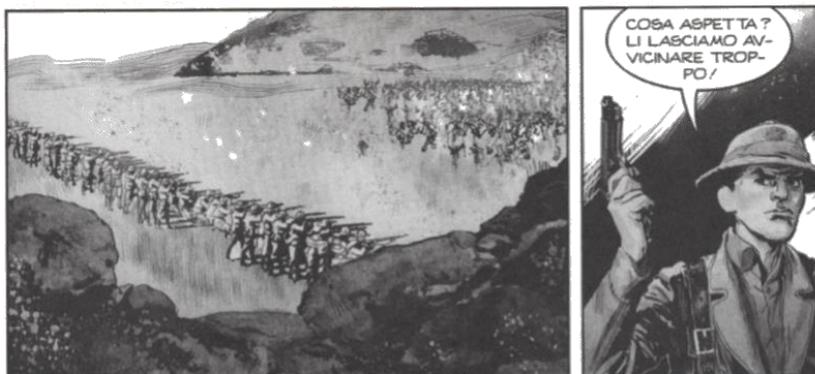
La storia inizia con una discussione tra due personaggi: Ettore convinto fascista parla con il suo amico Marco e rivendica la necessità dell'**impresa in Etiopia**. Subito dopo l'attenzione si sposta sulla vicenda privata di tre personaggi, che avrà in seguito un esito imprevisto: Ettore ha intenzione di sposare Denise, ma durante un soggiorno in montagna la donna si innamorerà di Marco. La loro relazione segreta continua anche dopo la loro gita a Bardonecchia, tanto che i due, durante una delle loro uscite, vengono colti in flagrante. Ettore decide di perdonare Denise ma non Marco, che con l'accusa di furto viene radiato dall'Accademia militare e spedito in **Africa orientale** come soldato semplice. In Etiopia, nel forte di Marcallè, egli incontra Ettore, suo comandante di plotone, ma la morte del padre di Denise produce un esito inatteso: la donna decide di partire per l'Africa come **crocerossina**.

Con l'aggressione che nel 1935 colpì l'Etiopia (o Abissinia, dall'arabo al-Habashah), a seguito del fallito tentativo di invasione intrapreso dal governo Crispi già nel 1895-96, l'ambizione di **Mussolini** si immetteva nella scia di quel "sogno di grandezza" che aveva ispirato le conquiste coloniali di tante nazioni europee nei secoli precedenti. Dopo la **sconfitta di Adua** (1 marzo 1896) quando 14 mila soldati del generale Baratieri vengono attaccati e sconfitti dai 120 mila etiopici al comando del Negus Menelik e dopo gli accordi di Versailles del 1919 in cui non furono tenute in considerazione tutte le richieste avanzate dall'Italia (motivo per cui Gabriele D'Annunzio coniò l'espressione "vittoria mutilata"), il governo italiano tenta di conquistare un posto tra le grandi potenze europee. L'attacco non fu preceduto da una formale dichiarazione di guerra, come deliberato gesto di disprezzo per mettere in evidenza che l'Etiopia - per il regime - non era uno Stato sovrano, ma un territorio selvaggio, in cui non valevano le regole del diritto internazionale.

In realtà, l'impero etiopico non solo era uno Stato a tutti gli effetti (guidato dal negus Hailè Selassìè), ma era membro a pieno titolo della Società delle Nazioni. Lo scontro militare che ne seguì, in cui tra l'altro l'esercito fascista fece largo ricorso ad **armi chimiche** bandite dal Protocollo di Ginevra del 1925, fu particolarmente feroce e ancora oggi costituisce motivo di dibattito storiografico. Fu una conquista che mostrò il volto più feroce e razzista del regime. Nella battaglia raccontata nel testo emerge in particolare il contrasto tra le armi degli italiani e quelle degli Abissini che combattono all'arma bianca e vengono spaventati dall'arrivo dei carri armati.

La tavola

I disegni, realizzati con la tecnica a **china nera**, sono a cura di Emiliano Tanzillo; la resa delle immagini, realizzate in **bianco e nero**, è realistica e curata. Si intuisce dalla rappresentazione un grande lavoro di documentazione; inoltre il disegno è al servizio della chiarezza della storia e del ritmo narrativo. Nella tavola il formato è quello della "**gabbia classica**": troviamo due vignette per tre righe, mentre nell'ultima riga sono unite per enfatizzare la scena. Il contorno delle vignette è liscio; ciò indica che l'evento si sta svolgendo nel momento presente. Siamo nel pieno di una delle battaglie in cui morirono molti soldati. Le inquadrature variano da un campo lunghissimo, a figure intere, fino ad arrivare a un mezzo primo piano e al primissimo piano del comandante che dà il comando di aprire il "fuoco", scritta quest'ultima che notiamo in neretto per evidenziare la potenza della voce.



Pugnali Neri

Pugnali Neri di **Mario Spallino** è stato pubblicato nel 2021. La storia è ambientata nel 1938 a Roma, parla dell'incontro tra un professore antifascista, il professor Valenti, e un giovane di nome Ettore che lo salverà da un'aggressione. Tra i due nascerà un legame molto forte, quasi un rapporto padre il figlio. Il professore infatti ha perso il figlio in guerra mentre Ettore è rimasto orfano. Un altro personaggio molto importante è quello della domestica del professor Valenti, la signora Anna, la quale è a capo di un'organizzazione che si occupa di far espatriare i perseguitati dal regima fascista. La donna verrà però rapita da un gruppo nazista segreto riconosciuto con il nome di "Pugnali neri", per questo Ettore, con una maschera donata dal professor Valenti, combatterà per salvare la sua vita.

In questa storia ci sono molti riferimenti a quella che era la situazione in Italia, ma non solo, negli anni della seconda guerra mondiale. Infatti proprio all'inizio si scopre che il professor Valenti non ha più la possibilità di insegnare a causa delle **leggi contro gli antifascisti**. In quegli anni non erano poche le persone che si opponevano ai nuovi movimenti, ma nonostante questo sono state costrette a iscriversi al partito o a scappare e a vivere nel terrore. E il professor Valenti sarà a capo di un'organizzazione che cerca di fare espatriare tutte queste persone che nella storia sono state perseguitate.

Ovviamente è presente il collegamento tra Italia e Germania. Infatti nel momento in cui l'organizzazione segreta dei "pugnali neri" è più in difficoltà, verranno presentati nuovi personaggi mandati direttamente dalla Germania. In questa storia la figura di **Aenigma** incarna la speranza di libertà di tutta la futura Resistenza e di coloro che nonostante la paura non hanno mai smesso di esprimere il loro pensiero.

Mario Spallino

Marta Gerardi - Raul Pantaleo

Mario Spallino inizia il suo percorso artistico presso la Bottega Teatrale di Firenze, fondata e guidata da Vittorio Gassman; ha lavorato in teatro e anche per il cinema (*La notte di San Lorenzo* dei fratelli Taviani). È il fondatore e attore principale della compagnia teatrale di **Emergency**, impegnata da oltre 15 anni nella diffusione di spettacoli originali su temi sociali. Oltre all'attività teatrale si dedica a quella da fumettista, come nel caso della sceneggiatura di *Pugnali Neri*.

Marta Gerardi è fumettista, grafica e illustratrice; collabora con lo studio di architettura **TAMassociati**. Nel 2012 - con Raul Pantaleo alla sceneggiatura - pubblica il fumetto *Destinazione Freetown* e l'anno dopo, di nuovo insieme al collega e a Luca Molinari, collabora alla stesura di *Architetture resistenti*, un'opera incentrata sugli esempi virtuosi di edilizia civile in Italia. Il sodalizio tra i tre prosegue in altre pubblicazioni: *Terre perse. Un viaggio nell'Italia del dissesto e nella speranza* (2015) e *Architettura della felicità. Futuro come sostanza di cose sperate* (2019).

Raul Pantaleo è un architetto italiano, nato a Milano laureato presso la facoltà di architetture di Venezia. È uno dei cofondatori dello **TAMassociati**, uno studio specializzato in Impact Design.



La tavola

Per quanto riguarda l'orientamento delle tavole, queste non sono ben distinguibili tra loro, le figure sono tra di loro spesso sovrapposte e non seguono esattamente un ordine cronologico (mini riquadri). Le tavole sono in **bianco e nero**: il nero rappresenta spesso le ombre in quanto molte delle scene del fumetto avvengono di notte.

Questa porta a una definizione più dettagliata dei volti che sono le parti del corpo più spesso esposte alla luce; i corpi invece sono molto meno dettagliati in quanto totalmente immersi nell'ombra. Come già detto, la maggior parte delle vicende avviene di notte e questo porta a una predominanza del nero sul bianco. Le pagine non sono mai numerate. La rappresentazione dei personaggi non è sempre in primo piano o a mezzo busto; la scelta dipende in particolare dalla scena.

La scena presa in considerazione in questo caso mostra il corpo del protagonista totalmente nero, mette in risalto solamente la sua maschera, il simbolo di tutta l'opera. Come spesso accade nel fumetto, la scena principale prende praticamente tutta la pagina, le restanti scene sono messe in secondo piano, ma anche lì, la mano del protagonista è sempre oscurata. Il volto dell'appartenente alla società dei Pugnali Neri non è ben definito, ma si riesce lo stesso a vedere la sofferenza dell'uomo.

Questa è una scena fondamentale in tutto il fumetto: il modo in cui è rappresentato Ettore va a evidenziare il ruolo narrativo del protagonista, una figura che nell'ombra combatte per eliminare i Pugnali Neri.

Ribelli al confino

Ribelli al confino narra, attraverso disegni e dialoghi avvincenti, la storia di alcuni giovani antifascisti italiani prima e durante la **Seconda Guerra Mondiale**, le loro sfide e speranze. Maurizio Ribichini racconta dell'istituzione del confino di polizia con la legge del **6 novembre del 1926** (una delle cosiddette "leggi fascistissime") nelle isole Tremiti, Ponza, Ventotene, Ustica, Pantelleria, Favignana e Lipari; porta il lettore ad incontrare Giulio Stramucci, antifascista che tra carcere e confino passò ben 13 anni della sua vita, e un ragazzino figlio del presente, Pietro: i due si incontrano a Ferragosto in una **Ventotene** sospesa nel tempo. Il luogo è lo stesso ma la dimensione temporale è sospesa e mentre Giulio sta cercando di scappare dal confino, Pietro cerca invece di incontrare una ragazza che è andata sull'isola a trascorrere le vacanze.

Storicamente Giulio tentò la fuga da Ventotene il 15 agosto del 1933, alternò periodi di libertà (sorvegliata) e di prigionia; rimase a Ventotene fino al 1942, partecipò poi alla lotta partigiana.

Il **confino** era uno degli strumenti con cui il regime fascista puniva i suoi oppositori, condannati alla fame, all'isolamento, alla privazione della libertà. E proprio a Ventotene giunsero in tempi diversi uomini e donne fedeli agli ideali di libertà e giustizia sociale ostacolati dal regime, uomini e donne come Sandro Pertini, Ursula Hirschmann, Ernesto Rossi, Altiero Spinelli, Eugenio Colomi, Maria Baroncini, Giuseppe Di Vittorio, Giovanna Marturano, i cui volti figurano nella copertina del libro assieme al protagonista della vicenda narrata. L'isola ospitò famosi costituenti, e fu anche il luogo dove fu elaborato il **"Manifesto di Ventotene"** in cui Rossi, Colomi e Spinelli immaginarono una nuova Europa luogo di Pace e di incontro tra nazioni e popoli diversi.

Maurizio Ribichini

Maurizio Ribichini è nato a Roma dove vive e lavora come illustratore e fumettaro.

Ha pubblicato fumetti su *Il Cuore*, *Tank Girl Magazine*, *Orme*, *Blue*, *Schizzo*, *StripBurger*, *Nonzi*, *Lolabrigida*, *Carta*, *La Nuova Ecologia*. Ha lavorato come illustratore per *Il Messaggero*, *Il Manifesto* e *L'Unità*, *Magic Press*, *Salani*, *Bonacci Edizioni*, *Edizioni Interculturali*, *Costa&Nolan*, *Derive&Approdi*, *Carta*, *Mondadori*. Ha collaborato con il periodico *Accattone* e *Inguine Magazine*. Nel 1998 ha pubblicato per la casa editrice *Rasputinlibri* **Le straordinarie avventure qualsiasi**; una seconda raccolta di storie a fumetti dal titolo **Storie Fragili** è uscita nel 2004, edita dal *Centro Fumetto* *Andrea Pazienza*. Ha realizzato i disegni per le animazioni del documentario **Bimba col Pugno chiuso** (su *Giovanna Marturano*, partigiana), lavoro che nel 2013 ha vinto il *Grand Prix* al *Festival Du Cinema Italien* di *Annecy*. Con il figlio *Pietro* nel 2021 ha pubblicato le prime due pagine di **Giacomo di cristallo**, un fumetto ispirato ad un racconto di *Gianni Rodari*.



La tavola

La tavola raffigura i due protagonisti, Pietro e Giulio, che interloquiscono: nel curioso dialogo presentato cogliamo il confronto dei loro due mondi diversi. La pagina è impostata secondo il **formato classico**, ovvero 2 vignette a fila incolonnate su 3 file. La tecnica impiegata è **acquarello e china**. L'autore sceglie il **colore verde** per tutte le scene, utilizzandolo in chiave evocativa e simbolica in quanto secondo le sue parole «utilizzare il bianco e nero avrebbe dato la sensazione di un passato lontano», mentre la sua intenzione è creare un contatto, un cortocircuito tra passato e presente. La dimensione temporale dell'opera è infatti sospesa, come ci suggeriscono anche le vignette dai **bordi ondulati**. Il colore verde infine si adatta all'ambientazione marina della storia: la narrazione si svolge sull'isola di Ventotene. Il fumetto si avvale di una varietà di stili di disegno per differenziare le diverse ambientazioni e situazioni; i momenti di intimità tra i personaggi sono rappresentati con un disegno più delicato e dettagliato. Tale diversificazione stilistica contribuisce alla ricchezza visiva del fumetto e alla sua capacità di trasmettere una vasta gamma di emozioni e atmosfere. In questa tavola si nota come il tratto rapido ed essenziale del disegno, che segue il flusso della narrazione in un ritmo coinvolgente, nei primi piani diventa più accurato caratterizzando le espressioni dei personaggi e trasmettendo efficacemente le loro emozioni. I personaggi parlano attraverso nuvolette e le frasi in neretto nei **balloon** servono ad indicare che il personaggio in questione sta gridando. È presente un'onomatopea che risalta graficamente: è infatti scritta con caratteri di dimensioni maggiori di quelle usate nei dialoghi. Questi ultimi, in un gioco tra realtà e immaginazione, contribuiscono alla caratterizzazione dei personaggi e guidano il lettore attraverso la storia con maestria e suspense.

In Italia sono tutti maschi

È una graphic novel inizialmente pubblicata nel 2008 da Kappa Edizioni e, successivamente, da Oblomov nel 2019, tradotta poi in oltre 10 paesi.

Dopo il Codice Rocco (1930), nel 1938 l'Italia fascista promulgava le sue leggi razziali. A differenza di quelle tedesche, non menzionavano particolari provvedimenti contro gli omosessuali. In Italia, infatti, erano "tutti maschi, attivi, virili e poco inclini a tali debolezze". Queste furono le parole con cui Mussolini liquidò ufficialmente la questione che avrebbe ammesso l'esistenza di omosessuali in Italia. Sappiamo invece che fu attuata una fitta repressione e che, dal 1938 al 1942, circa in 300 vennero mandati al confino sull'isola di San Domino. Pochi ex-confinati omosessuali accettarono in seguito di parlare della repressione subita e i pochi che lo fecero preferirono nascondere la propria identità e il proprio volto.

La narrazione prende l'avvio da questi fatti e si ispira alla figura di uno dei testimoni di questa vicenda. La storia si apre nel febbraio 1987 a Salerno, quando due giornalisti chiedono ad Antonio Angelicola, il protagonista, di poter raccontare la sua storia attraverso un documentario riportandolo nella stessa San Domino, nonostante lui sembri poco disposto a farlo. Nel travagliato viaggio verso le isole Tremiti, ci vorrà del tempo prima di convincere uno scorbuto Angelicola a ricordare e poi raccontare i suoi giorni al confino che, narrati attraverso dei flashback, si intrecciano al presente.

Il fumetto illustra dettagliatamente lo svolgimento di una giornata tipo al confino, tutte le regole che erano costretti a seguire e le brevi interazioni sociali che erano protagoniste dei loro piccoli momenti. Il flashback culmina con l'entrata dell'Italia nella Seconda Guerra Mondiale e la trama si chiude con la cinepresa finalmente in azione.



Luca de Santis - Sara Colaone

Luca de Santis è sceneggiatore, autore e saggista. Scrive di rappresentazioni LGBTQIA+ nei videogiochi e nei fumetti per La Stampa e Wired; ha collaborato con la New York University, la Oxford University e il Centre Pompidou di Parigi. I suoi libri sono tradotti in oltre dieci lingue e ha pubblicato per Kappa Edizioni, Coconino Press, Fandango Libri, Corriere della Sera e Edizioni Oblomov. Il suo ultimo podcast *GenerAzioni per Storytel* ha vinto i Rainbow Awards 2022.

Sara Colaone è autrice di fumetti, illustratrice e docente. Insegna all'Accademia di Belle Arti di Bologna e collabora con il MOdE - Museo Officina dell'Educazione dell'Università di Bologna. Per la rivista "Nuovi Argomenti" cura la sezione dedicata al fumetto.

Insieme sono autori di graphic e visual novel pubblicati in diverse lingue, fra cui *Georgia O'Keeffe, Amazone de l'art moderne, In Italia sono tutti maschi* che ha vinto il premio Attilio Micheluzzi al Comicon di Napoli come Miglior Fumetto nel 2009, *Ariston e Leda*, in collaborazione con Francesco Satta, con cui hanno vinto il prestigioso Gran Guinigi a Lucca Comics & Games 2017.

La tavola

La graphic novel è completamente realizzata utilizzando tre colori: bianco, nero e diverse sfumature del giallo. Lo stile delle tavole è minimalista in quanto c'è l'utilizzo di linee nette e di campiture di colore, accompagnato dalla tecnica prevalentemente grafica scelta dall'autore, con ombre e pennellate nitide. Non esistono quindi sfumature di colore né tavole particolarmente dettagliate. Le pagine sono orientate verticalmente mentre la suddivisione delle vignette è schematica; il formato classico, quadrato e rettangolare con orientamento orizzontale.

Il contorno delle vignette è costituito da una semplice linea nera disegnata su uno sfondo bianco, occasionalmente interrotta dai dialoghi dei personaggi. A volte i bordi non sono confinanti tra loro, ma non è una regola valida per tutta la graphic novel. Nel fumetto, allo stesso tempo, esistono tavole dal fondo nero e vignette non definite, anche disposte su due pagine. In linea generale, il testo è inserito all'interno di balloon di forma tradizionalmente ovale, nero su bianco, anche se esistono eccezioni: a volte il testo sta fuori dalla vignetta e cambia la forma del suo contorno.

Nella tavola è raffigurato il protagonista, Antonio Angelicola, che dialoga con un altro dei confinati che gli accenna come funziona la vita all'interno dell'isola.

Sia le vignette che i disegni hanno contorni ben definiti e linee dure e spezzate, che risaltano rispetto al bianco della pagina. Allo stesso modo, i personaggi risaltano sullo sfondo, perché più caratterizzati di quest'ultimo, che nelle due vignette superiori rimane accennato. Infatti, le campiture sono prive di linee di contorno e fanno passare in primo piano gli altri elementi: in generale lo sfondo rimane abbastanza sintetico.

L'inquadratura segue il movimento dei personaggi, che passa dal campo corto di una stanza chiusa, nelle due vignette in alto, ad uno lungo di un ambiente esterno, nelle successive. Sono presenti ombreggiature senza particolare attenzione all'illuminazione, accennata dall'alternanza di campiture bianche e gialle.

Linea di sangue

Linea di sangue è un romanzo a fumetti pubblicato dalla casa editrice Bonelli nel 2011, opera di Tito Faraci e Roberto Diso, una storia drammatica e tesa che ruota attorno a due conflitti: sul fronte italiano i soldati statunitensi affrontano i tedeschi nella zona di Montecassino e protagonista è il soldato Paul "Spaghetti" Bastiano. La vicenda si apre con l'azione delle truppe americane e britanniche del **20 gennaio del 1944**: i soldati, come storicamente avvenne, avanzano verso gli argini dei fiumi Garigliano e Rapido trasportando a mano i canotti con cui intendono attraversare i fiumi. L'impresa si trasforma in una carneficina, i Tedeschi aprono il fuoco e nella finzione narrativa Faraci immagina che proprio il soldato Paul sia l'unico sopravvissuto della sua squadra.

La seconda delle due guerre si svolge in America, precisamente a New York, dove la maggior parte della popolazione vive quel lontano "conflitto europeo" come qualcosa di estraneo. Gli Stati Uniti affrontano al loro interno una "lotta intestina" meno fragorosa contro la malavita organizzata.

La zona dell'**abbazia di Montecassino** ha avuto un ruolo centrale durante la Seconda Guerra Mondiale, non solo perché si pensava che i Tedeschi avessero occupato l'abbazia, ma anche perché si trovava in una posizione strategica utile per poter avanzare sulle linee difensive tedesche. Per questo la mattina del **15 febbraio 1944** l'area di Montecassino subì un pesante bombardamento da parte dell'aviazione alleata: 152 bombardieri pesanti B-17 scaricarono 250 tonnellate di esplosivo che distrusse quasi completamente le strutture del complesso monastico e provocò la morte di numerosi civili inermi, trasformando il monastero in un campo di battaglia. In realtà si trattò di una convinzione errata: i Tedeschi, guidati dal comandante von Senger, avevano garantito all'abate che l'area non sarebbe stata interessata da operazioni belliche. La perdita di vite umane fu enorme: gli Alleati persero 55.000 uomini e furono circa 20.000 i soldati tedeschi feriti e uccisi.

L'episodio ispirò anche il romanzo "Le rondini di Montecassino" di H. Janeczek, a cui gli autori del fumetto si sono ispirati.

Tito Faraci - Roberto Diso

Tito Faraci (sceneggiatore) nasce a Gallarate (Varese), nel 1965. Per lungo tempo, è stato critico musicale, poi, nel 1995, esordisce come scrittore di fumetti sulle testate Disney. Successivamente, lavora per **Diabolik** e per **Lupo Alberto**. Dal 1999, collabora con Sergio Bonelli Editore scrivendo diversi episodi di **Dylan Dog**, **Nick Raider** e **Magico Vento**. Attualmente è nello staff degli sceneggiatori di **Tex**.

Roberto Diso (disegnatore) è nato a Roma nel 1932. A ventidue anni, collabora con "Il Vittorioso", poi lavora a lungo in Inghilterra e in Francia. Nel 1965, disegna alcuni episodi del fumetto per adulti "Goldrake". Nel 1974, entra alla Bonelli, realizzando episodi di **Mister No** e in seguito di **Tex**; nel 2006 disegna un episodio della miniserie **Volto Nascosto**, di Gianfranco Manfredi.



La tavola

I disegni sono di Roberto Diso che utilizza **matita e china**, secondo un'impostazione classica dell'editore Bonelli. La tavola in **bianco e nero** ha un formato chiamato "gabbia classica", cioè è divisa in 4 vignette disposte su tre file. Le vignette hanno il contorno liscio che indica una scena che si svolge nel presente rispetto alla narrazione della storia.

La vignetta della prima e quella dell'ultima riga hanno un formato orizzontale che le occupa per intero. Nella prima è rappresentato il bombardamento di Montecassino: la drammaticità dell'evento è caratterizzata dall'onomatopea "Boom" e dalla inquadratura dall'alto. Nell'ultima vignetta, con un'inquadratura dal basso, è presente Montecassino distrutta dall'attacco nemico; con questa sequenza "prima e dopo" e con le due diverse inquadrature si accentua il senso di tragedia e disgregazione.

La riproduzione di Montecassino si basa su un'approfondita documentazione e ricostruzione storica, fondamentale per la realizzazione di questo fumetto.

Nella terza vignetta è presente il protagonista Paul che prega, elemento che accentua la tensione e il dramma che si sta vivendo. L'inquadratura è un mezzo primo piano, Paul è raffigurato dalla base del petto in su, con un disegno chiaro ed essenziale.

La tavola rappresenta uno dei momenti più significativi della storia in quanto è presentato uno dei più inquietanti protagonisti della Seconda Guerra Mondiale: il possente **bombardiere strategico B-17**, anche chiamato "fortezza volante". Uno dei momenti più paurosi ma anche più importanti, nel fumetto nonché nella nostra storia.

Una donna e la guerra

Una donna e la guerra è ambientato in Giappone alla fine della Seconda Guerra Mondiale e narra la storia di una giovane donna giapponese in una relazione con un uomo di nome Nomura, destinata a non durare molto, a causa dell'atmosfera e della situazione che vivono ogni giorno. La storia inizia nella città di Tokyo, prima della fine del conflitto che si concluderà con le esplosioni delle bombe atomiche. La vita quotidiana della protagonista è segnata dalla paura costante degli attacchi aerei: quando i B29 sganciano le bombe nel quartiere dove vive la donna, questa si trova nel bel mezzo del caos e della distruzione. Riesce a sopravvivere, ma è gravemente ferita e traumatizzata.

In un luogo privo di speranze, sogni e futuro, l'unica soluzione è abbandonarsi al piacere dei sensi. Il desiderio sessuale della donna non può essere appagato per un difetto congenito; i temi principali sono infatti il peso della rassegnazione, la ricerca di una felicità quasi impossibile e il fascino della violenza e della morte. La loro relazione riflette il Giappone, dove la mano brutale dell'uomo non suscita nessuna reazione ma viene passivamente accettata, indica quindi un paese ormai martoriato e quasi completamente distrutto. Comunque la donna prova eccitazione quando vede i bombardamenti e si sente debole quando non ci sono, simbolo di quanto la noia renda monotona la vita; per combatterla serve a volte aspettare un'esplosione di energia, per farci sentire vivi anche se così vicino alla morte. Grazie anche ai suoi disegni, Kondo trasferisce in un unico libro le due parti del racconto di Sakaguchi, la prima dal punto di vista dell'uomo e la seconda da quello della donna.

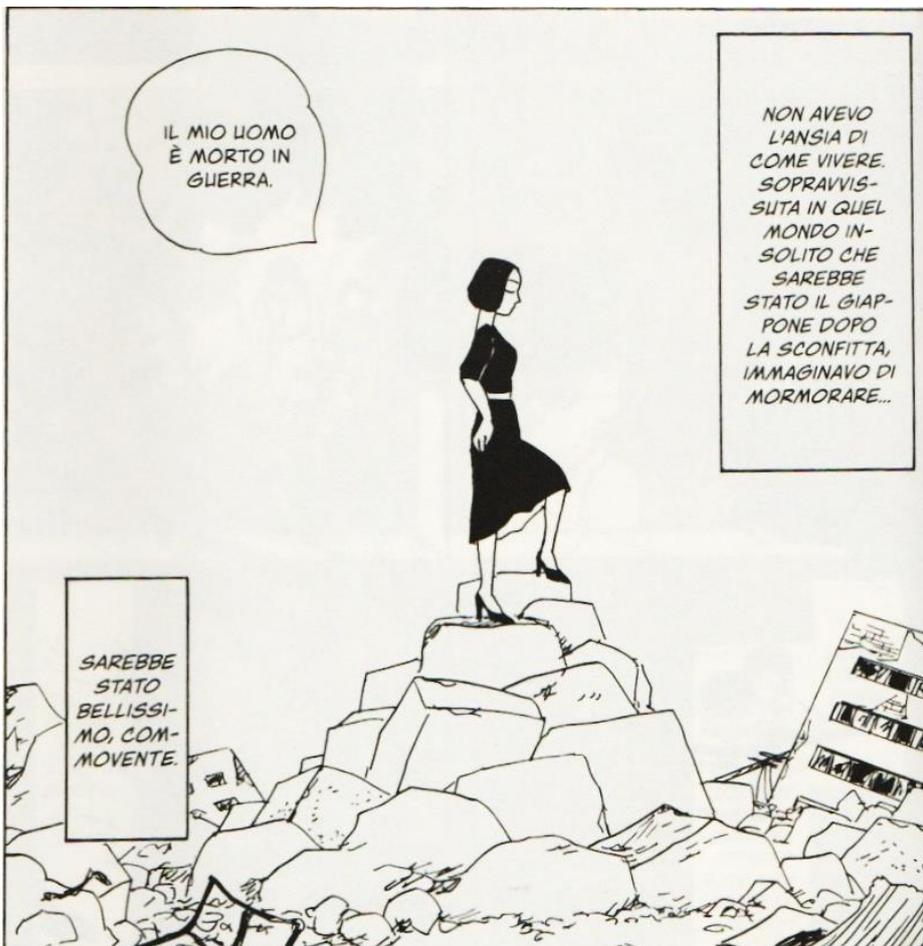
Yoko Kondo

Yoko Kondo è autrice di *Una donna e la guerra*, l'adattamento a fumetti di un racconto di Sakaguchi Ango.

Kondo, nata nel 1957, fu tra le prime donne a farsi strada negli anni Settanta, in un mondo come quello del fumetto giapponese ancora strettamente maschile, debuttando nel 1979 sulla storica rivista di manga sperimentale *Garo*.

Nel corso della sua carriera di mangaka Kondo ha imparato a familiarizzare con la prosa di Ango, avendo adattato molte storie dello stesso autore, tra le quali *La principessa Yonaga e Mimio* e *Sotto la foresta di ciliegi in fiore*.

Ango, invece, (1906-1955) è considerato il portavoce di una corrente letteraria nota come decadente (*burai-ha*) ed emersa dalla desolazione della guerra, le cui radici si trovano nel Saggio sulla decadenza (*Darakuron*) del 1946.



La tavola

Si tratta di un fumetto **minimalista**: il tratto non è infatti molto dettagliato. Per quanto riguarda la sua impaginatura, la forma delle vignette è molto schematica, sono tutte rettangolari o al massimo quadrate in qualche tavola. Le tavole sono orientate in verticale e procedono da destra verso sinistra, come è tradizione per i manga anche quando sono tradotti in italiano; infatti le pagine si sfogliano partendo da destra.

Le vignette hanno un bordo su tutti e 4 i lati, in più la numerazione è fuori dalle vignette, in basso nella parte più esterna della pagina. La gerarchia delle vignette è resa chiara, spesso rendendo più grande una vignetta rispetto all'altra e solo una volta possiamo trovare una vignetta che occupa tutta la tavola.

Si tratta di tavole in bianco e nero anche se talvolta sono presenti delle campiture grigie e le ombre sono rappresentate con tratteggi neri. Lo sfondo è quasi sempre bianco di giorno o a campiture grigie di notte. Le figure sono comunque sempre ben definite da contorni netti tra un soggetto e l'altro. Le linee di contorno sono infatti dolci, ma non spezzate, sono sinuose e allo stesso tempo accompagnano tutta la figura delineando al meglio i suoi margini.

Questa tavola in particolare rappresenta un momento di sogno di libertà della protagonista del fumetto; si immagina sola, unica sopravvissuta, ma senza ansia o preoccupazione di vivere in un mondo a lei sconosciuto, ovvero il Giappone sconfitto.

Nella tavola infatti è rappresentata in piedi su alcune macerie accumulate, con il suo vestito e scarpe femminili, simbolo di fierezza, contentezza e libertà.

Auschwitz

Il fumetto è stato pubblicato in Italia per la prima volta nel 2000 dalla casa editrice **Il Nuovo Melangolo**. Il libro è ambientato inizialmente nell'ex-Jugoslavia in cui Kazik e sua moglie Cessia che, mentre fuggono da alcuni soldati che li credevano spie, ricordando l'orrore vissuto ad Auschwitz. Comincia poi la narrazione degli avvenimenti nel campo di **Auschwitz** nel 1944 dove i coniugi, insieme a loro figlia Ann, dovranno affrontare le barbarie dei Nazisti: esecuzioni a sangue freddo, docce a gas, umiliazioni e lavori forzati.

Per scrivere questa graphic novel, **Croci** ha portato avanti un attento processo di documentazione di circa cinque anni. Durante questo periodo ha incontrato sopravvissuti, letto libri e fumetti e visto film e docu-serie; molto importanti sono state la docu-serie Olocausto, la graphic novel **Maus** e i film **Schindler's list** e **La vita è bella**.

Tra le testimonianze utilizzate per la scrittura di questa graphic novel, tre sono state quelle principali. Innanzitutto fondamentale è stato Kazimierz Kac, a cui è dedicato il personaggio di Kazik; era un ebreo polacco che è stato portato ad Auschwitz insieme a sua moglie Cessia, la quale morì due giorni prima della liberazione del campo di Stutthof. Molto importanti e toccanti sono state inoltre le testimonianze di Charles Baron, un ebreo francese riuscito ad evadere dal campo di concentramento per poi fare ritorno in Francia, e di Renée Eskenazi, che insieme alla sorella era riuscita a sfuggire alla camera a gas.

Facendo eccezione per la coppia formata da Kazik e Cessia, tutti gli eventi narrati nel fumetto sono fedeli ai fatti storici: l'eliminazione dei cechi, le epidemie, la rampa... Alcuni dettagli sono però stati modificati da **Croci** per motivi legati a delle difficoltà tecniche. La divisa dei deportati ad esempio nella realtà comprendeva una sorta di basco, che nel fumetto è stato sostituito da un berretto; così come i nazisti, che nella realtà portavano un berretto militare, nella graphic novel indossano un elmetto.

Pascal Croci

Pascal Croci, nato in Francia nel 1961 nel comune di Sévérac-le-Château, è un disegnatore, colorista e sceneggiatore autodidatta di graphic novel. Le sue prime opere avevano come soggetti santi e beati, essendo state commissionate dal mondo cattolico.

La sua opera di maggior successo è stata **Auschwitz**, questa graphic novel, ambientata durante la seconda guerra mondiale; nel 2001 ha anche ricevuto il premio Prix Jeunesse dall'Assemblea Nazionale.

Insieme ad altre graphic novel tra cui **Maus** di **Art Spiegelman**, fa parte di un file CRDP (centro regionale di documentazione pedagogica) per lo studio della Shoah.

La tavola

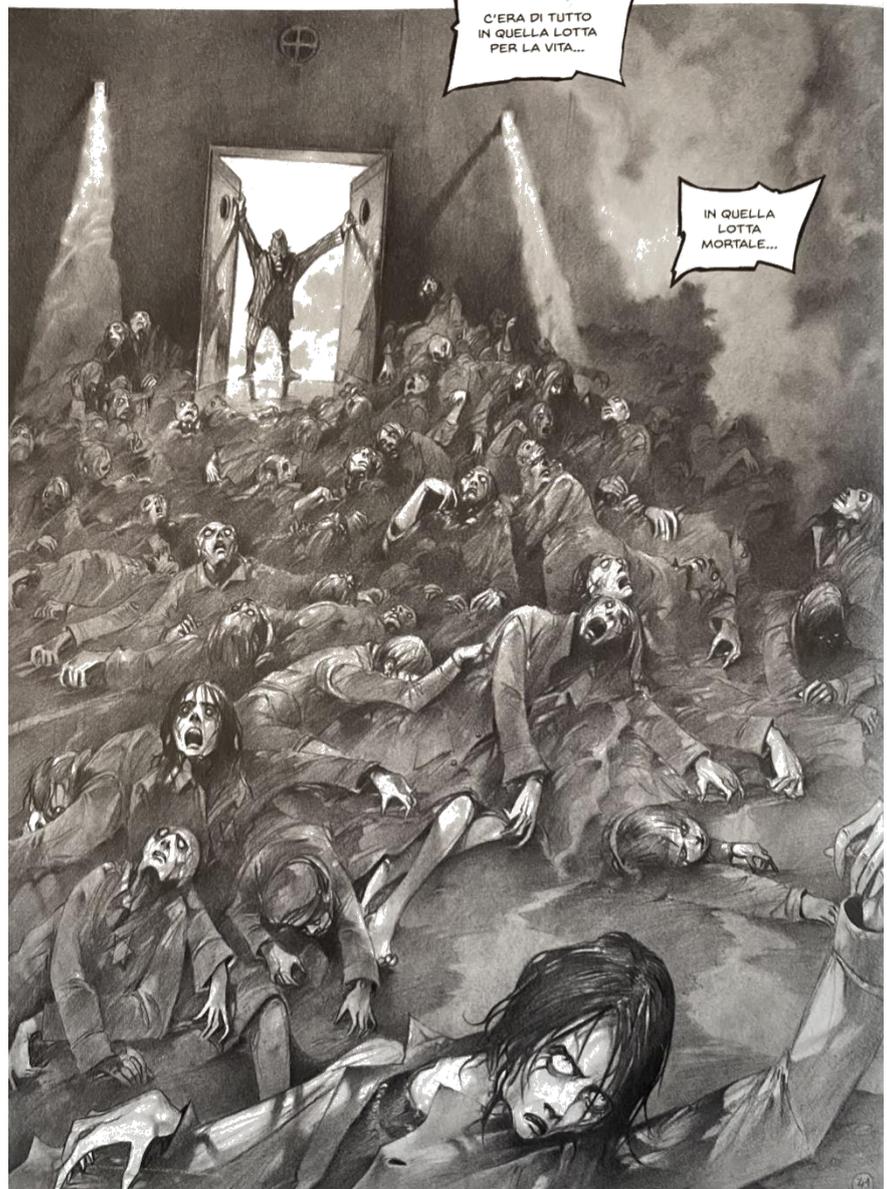
Riguardo l'impaginato le tavole sono sempre sviluppate in maniera verticale con il numero della pagina indicato in basso al centro, però l'impostazione delle vignette è di vario tipo; la maggior parte è composta da più riquadri di diverse dimensioni a volte sviluppati in verticale, altre in orizzontale su sfondo bianco.

Ve ne sono solamente tre che hanno sfondo nero perché caratterizzate da scene molto crude, mentre in altri casi ancora sono presenti tavole occupate da una sola vignetta anche dette "splash page".

Le vignette sono separate tra di loro in maniera ordinata e delineate con bordi fini e neri lasciando un piccolo spazio bianco tra l'una e l'altra mentre le nuvolette dei dialoghi, di forma spigolosa e irregolare, sono delineati da bordi più spessi.

In questa vignetta lo sfondo è **realistico** e in prospettiva a campo medio mentre il soggetto è composto da una montagna di corpi scheletrici in primo piano, molto dettagliati nell'espressione dei volti e da un prigioniero in secondo piano che apre le porte della camera a gas.

I contorni delle figure sono definiti in alcuni punti e sfumati in altri e caratterizzati da linee spezzate, il disegno è quindi dettagliato e a matita e la colorazione è in **scala di grigi**.



Maus

Maus è il capolavoro di **Art Spiegelman**, edito in oltre tredici anni di lavoro in cui coesistono elementi storici e dati biografici del padre sopravvissuto. È formato da due capitoli principali: il primo si chiama "Mio padre sanguina storia" il secondo "E qui sono cominciati i miei guai". Alla storia del padre fin dalle prime pagine è affiancata la relazione di **Art** col genitore. Il padre, infatti, reduce dagli orrori del Nazismo, non vive una vita serena e questa condizione di inquietudine si riversa anche sul figlio, che si sente talvolta inadeguato, talvolta impaurito. La storia procede con i racconti del padre che ricorda l'**Olocausto**, dalle prime fasi di discriminazione fino al genocidio e il protagonista cercherà sempre, con risolutezza, di garantire la sicurezza della sua famiglia con ogni mezzo a disposizione.

Maus è considerato universalmente come un capolavoro innovativo dal punto di vista grafico tanto da vincere il **premio Pulitzer nel 1992** nella categoria Special Awards and Citations, e in Italia è stato curato per primo dall'editore Rizzoli. Nel mondo, nel solo anno 2022 sono state vendute circa 665.000 copie.

In questo fumetto, **Spiegelman** segue un'impaginazione delle tavole molto schematica in stile 2x3 con varie eccezioni, come delle **spread**, o tavole che occupano tutte e due la pagine, o tavole più grandi dei canoni normali. I **balloon** testuali riempiono spesso le tavole ma lasciano comunque aria ai disegni.

Il disegno di **Maus** è composto da un tratto molto semplice e comprensibile con contorni molto definiti, creato con **china nera** in cui i colori sono assenti. Questo varia tra lo stilizzato e il realistico. Infatti, come esempio del primo caso si ha la rappresentazione dei personaggi antropomorfi quali topi e gatti. Emblematica della seconda sono gli sfondi e il resto dei corpi dei personaggi creati con più dettagli più verosimili. In momenti macabri e drammatici il tratto diventa molto più preciso.

Art Spiegelman

Art Spiegelman è un noto fumettista, editore e sostenitore dei fumetti di nazionalità americana, meglio conosciuto per il suo romanzo grafico **Maus**. È nato a Stoccolma nel 1948 da due ebrei polacchi sopravvissuti ad Auschwitz, **Vladek** e **Anja**. Non è stata un'adolescenza facile la sua, infatti è stato dipendente dalla droga e nel 1968 perde la madre in seguito ad un suicidio.

La sua carriera artistica ha inizio con **Topps**, dove inizia disegnando spot promozionali; prosegue poi per conto proprio creando **Waky Packages** e **Garbage Pail Kids**. Fondando **Raw** insieme alla moglie, lancia artisti del calibro di Jacques Tardi e Chris Ware.

Il tempo vola...



La tavola

In questa tavola le vignette si presentano in modo piuttosto classico: quattro di esse, più piccole, preparano narrativamente e visivamente la quinta che è più grande e rappresenta il culmine della scena. In alto a sinistra troviamo una scritta che denota il salto temporale che c'è stato tra questa tavola e quella precedente. Nelle vignette troviamo il protagonista, **Art Spiegelman**, con una maschera da topo grigia scura ed esprime un sentimento di angoscia che permane nelle scene. Invece di avere la testa di topo, indossa una maschera, con la finalità di rompere la finzione letteraria che c'era stata fino a quel momento. Le prime quattro vignette mostrano dei primi piani del protagonista, chino su un leggio intento a spiegare al lettore la sua situazione emotiva mentre delle mosche gli girano attorno. Nella quinta invece abbiamo una visione macabra di corpi ammassati davanti il leggio del protagonista, mentre lui si sente quasi schiacciato dal peso della storia che egli stesso sta raccontando nel fumetto. Questa scena **frantuma la quarta parete**, amplificando l'intensità e sfocando la linea tra realtà e fumetto.

Entrando nella parte tecnica delle vignette, i disegni sono in **bianco e nero** con qualche sfumatura di grigio (fatti con china nera) a linea spessa e spigolosa con un livello di dettagli e realismo che dipende da cosa si guarda: se guardiamo le maschere da topo i dettagli sono quasi assenti e il disegno è molto essenziale. I corpi e gli ambienti invece si presentano molto meno stilizzati e più dettagliati. Sempre nella quinta vignetta vi è una cura dei dettagli necessaria affinché il lettore colga l'inquietudine della situazione. Gli sfondi usati per le prime due vignette sono in campo corto o stretto. Il primo piano delle vignette cambia a seconda di quello che si vuole mettere in evidenza. La decisione dell'aumentare progressivamente il primo piano crea un effetto quasi cinematografico che prepara progressivamente l'ampiezza che abbiamo nell'ultima vignetta.

Ne è valsa la pena

Ne è valsa la pena è una graphic novel pubblicata nel 2023 da Antonio Mandese Editore; racconta la storia di **Germano Nicolini** (detto "**Comandante Diavolo**"), un partigiano, nonché una figura fondamentale della nostra **Resistenza**.

La graphic novel si apre con il funerale di Nicolini al termine del quale la sua badante, Irina, decide di rimanere nella residenza di Germano per riordinarla e, nel farlo, si imbatte nella vecchia valigia del protagonista; successivamente trova altri oggetti e ad ogni ritrovamento inizia un flashback, in cui si narra di un episodio in particolare della vita del comandante.

Il primo episodio risale al **dicembre del 1944**, quando Germano si trova a **Correggio** e sta scappando dai tedeschi; poi si passa poi all'**aprile 1945**, quando con i suoi compagni sta combattendo contro i fascisti e, nonostante la ferita alla spalla, decide di non fermarsi e di continuare a combattere. Il terzo flashback immortalava Germano che, a guerra finita, tiene un discorso per inaugurare la mensa che lui stesso ha istituito, con la quale incoraggia i soldati a ricostruire le loro vite dopo la guerra.

Il ricordo di un galeone costruito in carcere ci riporta al momento in cui Germano si trova in prigione, con l'accusa di aver ucciso un prete, un'accusa da cui fu assolto soltanto l'**8 giugno 1994**. Germano, nel **1949**, era stato accusato di aver ucciso Don Umberto Pessina e condannato a ventidue anni di reclusione, successivamente ridotti a otto; una volta scontati gli otto anni ritorna in libertà per poi essere nuovamente arrestato, scontando in totale dieci anni di reclusione. Le indagini condotte in seguito alle accuse mosse a Nicolini furono approssimative e inique, a causa di lacune nella ricostruzione dei fatti, ma anche del clima politico e delle tensioni sociali del dopoguerra, ma il Comandante Diavolo dovette aspettare 45 anni prima di ottenere la piena assoluzione.

Marco Aldrichi - Christian Galli
Alberto Bugiù

Marco Aldrichi è lo sceneggiatore autore dei testi. Ha esordito con il fumetto **Insieme si può!**; nel 2022 è uscito il primo volume dell'**Orlando Innamorato** a fumetti.

Christian Galli è un fumettista, diplomato presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna e alla Scuola Internazionale di Comics. Ha pubblicato nel 2018 con Tunué la sua prima graphic novel, **Il calore della neve** e, nel 2022, **Menta**.

Alberto Bugiù si è occupato dei colori della graphic novel. Ha lavorato con diversi editori, tra cui Edizioni BD e Editoriale Cosmo, e marchi internazionali, come Games Workshop.



La tavola

La tavola è realizzata in **digitale**. Il fumetto è impostato secondo un formato a "gabbia americana". Per quanto riguarda questa tavola in particolare, si tratta di una "**Splash Page**": una sola vignetta occupa l'intera pagina, in quanto la scena è particolarmente rilevante per la storia. Inoltre, l'uso della splash page mette in evidenza l'emotività della scena.

La scena è rappresentata con colori freddi (in particolare il grigio/azzurro) poiché il colore è collegato al ritrovamento di un oggetto in particolare, un tempo appartenuto a Nicolini: la sua macchinetta del caffè. Questo perché, in generale, nella graphic novel il colore di ogni flashback rimanda ad un oggetto in particolare, trovato dalla domestica Irina, nella casa del Comandante Diavolo. Inoltre, il colore di questa scena evidenzia un dettaglio simbolico: la fascia rossa dei partigiani.

I personaggi sono ben distinti e resi in maniera abbastanza dettagliata; i contorni ed il tratto sono definiti e decisi. C'è un uso del colore abbastanza piatto e non si evidenzia alcuna ombra o luce, per cui i personaggi sono bidimensionali.

Per quanto riguarda l'inquadratura si tratta di un campo totale, in quanto sia il personaggio che l'ambiente si distinguono con precisione.

Il punto di vista, il personaggio e l'inquadratura sono dal basso verso l'alto, in quanto Nicolini domina la situazione ed è visto dagli altri come un eroe.

Per quanto riguarda la resa grafica del linguaggio, il discorso di Nicolini è espresso attraverso una nuvoletta, e tramite la forma di essa capiamo che il personaggio parla in modo tranquillo. La coda della nuvoletta è lunga e ondulata in quanto il personaggio che parla si trova lontano.

Non ci sono linee cinetiche in quanto il corpo di Nicolini non è in movimento.

Renata Viganò. Con parole sue

L'opera *Renata Viganò. Con parole sue*, pubblicata nel dicembre del 2018, è ambientata a **Bologna** e presenta **Renata Viganò** ripercorrendo le tappe fondamentali della sua vita, fino alla morte avvenuta il 23 aprile del 1976. La particolarità del racconto è che le curatrici, **Claudia Alvisi** e **Tiziana Roversi**, hanno scelto alcuni documenti più importanti scritti dalla Viganò o da persone a lei vicine e ne hanno realizzato un **libro illustrato**. In questo racconto la vita della protagonista si intreccia con la politica italiana e con i fatti della storia: la guerra in Libia (1911-1912), la **Prima Guerra Mondiale (1915-1918)**, la guerra d'Abissinia (1935-36), la **Seconda Guerra Mondiale (1940-45)**, una guerra quest'ultima che non impiegò solo gli uomini ma tutti, anche le donne, i vecchi e i bambini.

Data la sua posizione centrale nel sistema di comunicazione la città di Bologna fu ripetutamente bombardata, nacque allora un esercito diverso, un esercito contro la guerra, formato anche da donne che divennero combattenti anche se anziane, pacifiche e paurose, mentre altre aiutarono come poterono. Il 25 luglio 1943 cadde il regime fascista. L'**8 settembre** ci fu l'armistizio e si accese la **Resistenza**.

Seguendo il compagno e portando sempre con sé il piccolo Bu da loro adottato, Renata partecipò alla Resistenza andando a casa dei contadini per medicarli, stando loro vicino, guardandoli mentre morivano, sentendo l'esplosione delle bombe vicino. Nel finale del libro illustrato, si racconta come Renata si sia ritrovata a scrivere la sua testimonianza di guerra, ossia il romanzo **L'Agnese va a morire**, un libro che lei stessa definisce copiato dalla memoria e che nel 1949 vinse il **premio Viareggio**.

**Claudia Alvisi - Tiziana Roversi
Matteo Matteucci - A. Battara**

Claudia Alvisi è nata a Bologna nel 1964. Ha sempre avuto grande passione per la lettura, la scrittura e l'editoria. Con Tiziana Roversi ha curato la collana **Sotto i portici**.

Tiziana Roversi è nata ad Argelato nel 1957 e vive a Bologna. È stata libraia cofondatrice della libreria per ragazzi **Giannino Stoppani**.

Matteo Matteucci è nato a Bologna nel 1974. È stato titolare della cattedra di Discipline Pittoriche in diversi licei; ha illustrato il libro **Bologna Soccer** (2011) e ha pubblicato il libro **Arpad Weisz e il Littoriale** (2017) che ha ottenuto numerosi riconoscimenti tra i quali il secondo posto al **Premio Coni** per la sezione saggistica e il **Premio Selezione Bancarella Sport**.

Alessandro Battara è nato a Ferrara nel 1972. È illustratore e grafico; lavora principalmente per l'editoria collaborando con diverse case editrici e agenzie grafiche.



Non ero più giovane. Sapevo ormai tutto intorno alla guerra, e avevo un marito, un bambino, una casa. Così, quando mio marito andò via partigiano, presi il bambino, lasciai a casa la roba e la paura, e fui partigiana anch'io.

La tavola

I disegni sono stati realizzati da **Matteo Matteucci** che adopera la tecnica dell'**acquerello**, mentre la **colorazione digitale** e la **grafica** sono a cura di **Alessandro Battara**. Si sceglie di utilizzare pochi colori che hanno però un valore simbolico: sono stati impiegati il **verde**, il **bianco** e il **rosso** per rimandare al Tricolore della bandiera italiana in quanto la protagonista Renata Viganò è stata una partigiana. I colori sono **anti-naturalistici**; nella tavola scelta ci sono ombre rosse che servono a enfatizzare il ritorno dell'idea del Tricolore, presente in tutte le immagini. Da notare l'uso marcato del nero per definire le linee di contorno.

La tavola non è a vignette bensì occupa tutta la pagina, l'inquadratura è a **campo totale**, è ripresa dal basso verso l'alto e il disegno è schematico.

In questa scena sono rappresentati sei personaggi: la protagonista Renata assieme a suo figlio Bu, due donne e due soldati, questi ultimi sembrano galleggiare nell'aria, senza un piano d'appoggio.

La scena rappresenta le parole della protagonista che troviamo citate in basso:

"Non ero più giovane. Sapevo ormai tutto intorno alla guerra, e avevo un marito, un bambino, una casa. Così, quando mio marito andò via partigiano, presi il bambino, lasciai a casa la roba e la paura, e fui partigiana anch'io".

Si tratta quindi di un momento cruciale della sua vita e della storia italiana.