

Intervista con Alessandro Baronciani

CM: *Vorrei iniziare la nostra intervista con una citazione di Alan Moore: 'Adoro i fumetti, ma detesto l'industria che c'è dietro'. Qual è la situazione dei fumetti italiani, e dell'industria che c'è dietro, nel 2016?*

AB: Quello che dice Alan Moore penso si possa riferire ad un mercato del fumetto che poco assomiglia a quello italiano. È un discorso legato a royalty, diritti di utilizzo, creazione di personaggi che passano in mano da autore ad autore. In Italia stampare un libro a fumetti è diventato molto più facile di dieci anni fa. Oggi tutte le librerie di varia hanno un reparto dedicato ai fumetti o, meglio, alle graphic novel, che è il nome con cui in Italia i fumetti si sono spostati dalle edicole alle librerie. Le case editrici anche piccole riescono a fare dei piani di produzione, si legge di più. Non tutto quello che esce è bello, però è anche una questione di gusti, penso.

CM: *Secondo te esiste una vera differenza fra i fumetti e i romanzi grafici?*

AB: Non esiste. Quando questa 'etichetta' è nata, forse, è stata per *necessità*. Erano usciti dei romanzi a fumetti che avevano la stessa foliazione di un libro, spesso con argomenti *altro* da quelli che spesso potevi leggere in un fumetto. Penso a *Maus* di Spiegelman, *Persepolis* della Satrapi, *Pyongyang* di Delisle, ma anche a - per tornare in Italia - *5 è il numero perfetto* di Igort, *Il Re Bianco* di Davide Toffolo (Eltofo) o *La Mia Vita Disegnata Male* di GiPi; tutti fumetti che non sono neanche stati concepiti per la distribuzione in edicola, o creati a puntate su delle riviste, come spesso succedeva fino agli anni novanta.

CM: *La musica ha chiaramente un ruolo molto importante nel tuo lavoro. Puoi dirci qualcosa in più sui tuoi processi creativi e su come la musica può influenzarli?*

AB: Non so se mi influenza in modo creativo, però senza musica non riesco a stare. Anche quando scrivo in questo momento devo creare un 'vuoto' tutto intorno con della musica. Ho sempre della musica quando disegno o quando

lavoro al computer. Ne ho bisogno sempre, anche di nuova. Perché non posso sempre ascoltare le stesse cose. La radio invece è vietata. Non mi piace che mi dicono loro cosa voglio ascoltare. Sono capace anche di rimanere fermo in auto più di dieci minuti prima di partire cercando il disco adatto al viaggio.

CM: *Sei un autore molto strutturato e disciplinato? Come ti avvicini alle tue storie e progetti?*

AB: Assolutamente no. Sono incapace di strutturare il lavoro con lo stesso metodo... Ho fatto quattro libri e ogni volta il modo di lavoro creativo è stato sempre diverso. Dipende da cosa devo affrontare. Ogni storia ha bisogno di un modo per nascere, penso. *Quando tutto diventò blu* è stato scritto direttamente con uno storyboard e scrivendo il testo direttamente sulle immagini. Per *Le ragazze nello studio di Munari*, invece, ho dovuto scrivere il testo e poi confrontarmi spesso con l'editore e il tipografo che dovevano capire quando far cadere gli *effetti speciali* in cartotecnica tra le pagine. Non so perché faccio tutta questa fatica. Forse è una questione di disciplina, è vero anche che più diventi grande, nel senso dell'età, e più hai bisogno di qualcuno disposto a darti una mano anche soltanto per mettere un po' di ordine nello studio.

CM: *Una distinzione molto comune quando si parla di fumetti italiani è quella fra i fumetti 'popolari' (i personaggi della Bonelli, della Disney etc.) e i fumetti d'autore (Hugo Pratt, Guido Crepax, la furia iconoclasta di Andrea Pazienza e così via). Tu cosa pensi di questa distinzione? Credi sia davvero possibile tracciare una linea di demarcazione netta fra questi due mondi?*

AB: Questa distinzione, forse, non esiste più, almeno per me, soprattutto oggi. Non esistono gli *Eroi dei fumetti* in generale, da Pazienza in poi, sono diventati gli autori stessi degli eroi dei fumetti, o meglio, dei *personaggi* o come amava definirsi lo stesso Pazienza una 'rockstar'! Anche perché se devo pensare a Pratt penso a Corto Maltese, così per Crepax con Valentina. Era chiaro, ed era anche bello, questa forte identificazione con il personaggio

che avevano creato. Se devo pensare a degli *Eroi dei fumetti* non mi vengono in mente tanti personaggi. Quando ero piccolo i personaggi dei cartoni animati erano abbastanza pochi, così come quelli dei fumetti. I cartoni animati passavano in tv soltanto due ore nel pomeriggio e spesso in un solo canale. Oggi abbiamo 5 canali dedicati totalmente ai cartoni tutto il giorno che cambiano programmazione ogni tre mesi. Per un personaggio è molto più difficile rimanere nella testa dei più giovani.

CM: *Tu sei quello che si potrebbe definire un artista multimediale, sempre attento a sperimentare con forme e materiali: il tuo prossimo libro sarà autoprodotta e contenuta in una serie di libretti e mappe all'interno di una scatola, in passato hai 'pubblicato' una storia disegnata su delle spillette e nei tuoi libri ci sono inserti monocromatici, pagine trasparenti, materiali insoliti etc. Ci vuoi dire di più su questo aspetto del tuo lavoro?*

AB: *Come Svanire Completamente* è un libro che avevo in testa da molto tempo. Ho sempre provato a immaginarlo ma è stato grazie alla raccolta fondi se questa volta sono riuscito a realizzarlo. Non è una questione di sperimentazione, penso sia più il fatto che penso ai libri come a delle sfide. Ed è stato bello che in molti mi hanno seguito in questo *challenge*. Mi fanno venire in mente quei programmi con cui riempiono i canali satellitari tipo *Extreme Makeover Home Edition*, oppure quelli dove mettono un magro insieme a uno grasso e sperano che si curino da soli. Rimango incollato a guardare questi programmi fino alla fine. Perché spero che ci riescano! Fanno sperare. E sperare è divertente, o almeno così avranno pensato dopo aver tirato le somme nelle analisi di mercato che fanno nelle sale riunioni agli ultimi piani dei palazzi di cristallo i famosi e malvagi direttori del marketing.

Quando ho pensato a *Le Ragazze Nello Studio Di Munari* all'inizio volevo scrivere la storia di Munari, una sorta di biografia. Ma non conoscevo nessuno che potesse raccontarmi qualcosa su di lui e sulla sua vita e sinceramente non mi sarebbe piaciuto disegnare un libro così e penso non sarebbe piaciuto neanche a lui. Volevo che la gente conoscesse le sue invenzioni e la *meraviglia* che si provava quando si sfogliava *Nella nebbia di Milano*.

CM: *In Comics and Sequential Art, Will Eisner scrive che 'l'ostacolo più grande da sormontare è evitare che gli occhi dei lettori si ritrovino a vagabondare per la pagina'. In molte tue opere, però, l'approccio è esattamente l'opposto e il lettore è completamente libero di creare la propria storia e di cambiarla costantemente. Ci puoi dire qualcosa di più riguardo a questo aspetto?*

AB: Grazie! Sono contento che questo aspetto nei miei fumetti si capisca! Mi fa molto piacere. Anche perché se Will Eisner diceva questo in *Comics and Sequential Art*, posso dirti anche che, Martin Handford in *Where's Wally?*, segretamente, affermava l'esatto contrario!

CM: *Che rapporto hai con la tecnologia e, più precisamente, con la tecnologia applicata ai fumetti? Hai mai sperimentato con quello che Scott McCloud chiama 'infinite canvas'? Saresti interessato all'idea di sviluppare, produrre e distribuire un fumetto esclusivamente in formato digitale?*

AB: Non ho mai pensato però ad una storia direttamente digitale. Una storia 'nativa digitale'. Non ho idee a riguardo. Forse è una cosa generazionale. Forse un libro a fumetti non è come un libro scaricato su un e-book... Per un po' ho letto dei manga online, era divertente, arrivavano una settimana dopo che uscivano dal Giappone, facendo il giro del mondo. Dal Giappone venivano tradotti in inglese e poi attraversavano l'Atlantico traducendoli di nuovo in francese e poi in italiano. Li leggevo sul cellulare, erano quasi contemporanei all'uscita giapponese! Erano pagine in pdf e si leggevano male e dovevo sempre ingrandire per leggere meglio i *balloons*. Poi hanno cominciato a stamparli in italiano e li ho comprati e letti più comodamente, in grande e con una traduzione, non sempre, migliore.

CM: *I fumetti digitali, secondo te, potranno mai essere la fine dei fumetti a stampa?*

AB: Non ne ho idea. Il futuro era più facile immaginarlo negli anni settanta. Quando la fantascienza era ancora un mondo da esplorare. Era l'immaginazione con la I maiuscola. Oggi la maggior parte di quello che pensavamo potesse diventare 'futuro' è diventato anacronistico. Ci sono dei film dove per mandare un messaggio dovevano spostarsi con un'astronave da un pianeta all'altro. Non facevano prima a spedirgli una email? Per quanto mi riguarda sono diventato un cacciatore di Pokemon da quando ho scoperto che dietro casa in una *wall of fame* tutti i graffiti sui muri sono dei *pokestop* e la chiesa del quartiere è una palestra per i combattimenti.