

ORIZZONTI

DA DOMANI CON «L'UNITÀ» tutti i giorni Zed, una storia a fumetti con protagonista Dylan Dog, l'«indagatore dell'incubo» che a ottobre compie vent'anni. Parla il suo creatore: «Io e lui abbiamo molte cose in comune. Non le fidanzate purtroppo»

di Renato Pallavicini
/ Segue dalla prima

Sclavi: «Io e Dylan anarchici a fumetti»

Lo celebriamo un po' in anticipo, con quest'intervista a Sclavi e con la pubblicazione su *l'Unità* (a partire da domani e fino al 29 agosto) di *Zed*, una delle sue storie.

Vent'anni di Dylan, vent'anni a fumetti ma, anche vent'anni di vita. Che cosa è cambiato, da allora, nel personaggio e nel suo autore?

«Io sono di vent'anni più vecchio di lui, purtroppo. I personaggi dei fumetti, nella maggioranza dei casi, hanno sempre la stessa età (nel caso di Dylan circa 33 anni, cioè quanti ne avevo io quando l'ho inventato), e per loro cambia ben poco. Per me è cambiato tutto, sono successe mille cose. Ma non voglio annoiarvi con la mia storia: quelle di Dylan sono, spero, molto più divertenti».

Come, dove e quando nacque l'idea del personaggio?

«Dylan è nato in modo molto semplice. La Bonelli veniva da una serie di tentativi purtroppo falliti in altri campi dell'editoria (per esempio la rivista *Pilot*, che io avevo diretto), e si è deciso di tornare a concentrarsi sui nostri classici albi, da *Tex a Zagor*, a *Mister No*, creandone possibilmente qualcuno nuovo. Io, seguendo una mia passione di sempre, ho proposto il tema dell'horror, subito accettato dall'editore, altro fanatico del genere. Il personaggio poi è nato a tavolino, con molte discussioni tra Sergio Bonelli stesso, il direttore Decio Canzio e me. In realtà non mi interessava molto chi fosse, se avesse una spalla comica o meno, se agisse a New York o a Londra. La mia aspirazione, indubbiamente ambiziosa, era di creare un linguaggio nuovo, e di infrangere la vecchia barriera tra "fumetto d'autore" e "fumetto popolare". Il pubblico e la critica (Giorello, Faeti, Eco...) hanno detto che ci sono riusciti».

Dopo un avvio in sordina, Dylan Dog è esploso come fenomeno editoriale e di costume, portandosi dietro anche qualche polemica assurda (che oggi appare ancora più assurda). Come autore le ha mai pesato questa popolarità e, in un certo senso, questa responsabilità?

«Prima di tutto *Dylan Dog* non è mai, dico mai, stato oggetto di nessuna polemica. Ben più di una polemica hanno suscitato invece i suoi imitatori, che nascevano come funghi: hanno provocato addirittura un'interrogazione parlamentare in puro stile macartista contro i fumetti horror, e la cosa che più mi è dispiaciuta è che a firmarla ci fossero anche uomini di sinistra. Un solo commento: vergogna. Quanto alla responsabilità, l'ho sentita moltissimo. Più le vendite aumentavano, raggiungendo quote vertiginose, più avevo paura. Paura di sbagliare, di non essere all'altezza, di esagerare con lo splatter e le scene violente suscitando anch'io l'ira ottusa da caccia alle streghe. È stato un periodo bellissimo, certo, ma anche molto angoscianti».

Si è mai stancato di Dylan Dog?
«No, e non ho mai capito, per esempio, perché Conan Doyle sia arrivato a odiare così tanto il suo Sherlock Holmes da volere ucciderlo in una storia. Dylan mi è simpatico, abbiamo molte cose in comune (non le fidanzate, purtroppo) e il nostro modo anarchico di vedere il mondo è molto simile».



ESERCIZI DI STILE Letteratura, cinema e tv: tutto finisce e rinasce nelle sue avventure

Citazioni e tormentoni Ecco i cento segreti di un successo mostruoso

La storia di *Dylan Dog* che leggerete da domani a puntate su *l'Unità* s'intitola *Zed*. L'ha scritta e sceneggiata Tiziano Sclavi e l'ha disegnata Bruno Brindisi, una delle migliori matite italiane, dal tratto elegante ed accurato. È stata pubblicata per la prima volta nell'albo n. 84 della serie mensile, uscito nel settembre del 1993. Come tutte le storie dell'«indagatore dell'incubo» è il trionfo della citazione. Ve ne sveliamo due: una riguarda il personaggio di Scout le cui sembianze sono quelle dell'attore francese Christopher Lambert; l'altra, le creature dei Morloch e gli Eloi che abitano la magica terra di Zed, «copiate» dal romanzo *La macchina del tempo* di H.G. Wells, in particolare nella versione cinematografica di George Pal dal titolo *L'uomo che visse nel*

futuro (1960). Ce ne sono altre e scoprirle è un gioco che lasciamo a voi. Dylan stesso è una citazione: ha la faccia e il corpo agile dell'attore inglese Rupert Everett, come pure una citazione è il suo fido aiutante Groucho Marx, identico nel nome e nell'aspetto al celebre comico e, come lui, inesauribile fonte di battute e freddure. Citazione è la via dove abita Dylan Dog, Craven Road, omaggio al regista horror Wes Craven. Per questo «citazionismo» *Dylan Dog* è stato definito il primo fumetto postmoderno: per questo suo pescare nei generi letterari e cinematografici (ma anche nella musica, nella tv, nei cartoon e ovviamente nel fumetto), costruendo un linguaggio di linguaggi, una narrazione di narrazioni. Sclavi, il suo inventore, dice, citando (e come sennò) To-

lò, che «tutti sono capaci di fare, è copiare che è difficile!». E ha ragione, perché nelle storie di *Dylan Dog* scritte da lui (e dai molti suoi allievi, a cominciare dal bravissimo Mauro Marcheselli, che hanno ben imparato la lezione) non c'è nulla di scontato e il «già visto» (più che il «già detto», perché il fumetto è linguaggio essenzialmente visivo) lo vede chi vuole e sa vedere. Qui c'è una delle chiavi dell'enorme successo di questo fumetto nato nel 1986: nell'essere un *testo* ricco di *sottotesti* che possono essere letti e goduti da età, culture e sensibilità diverse.

Ma c'è altro. C'è una capacità narrativa e di sceneggiatura che ha pochi eguali, anche se non tutte le 240 storie uscite fino ad oggi, come succede alle ciambelle, sono riuscite col buco. C'è ritmo e montaggio come nel miglior cinema, spesso con finali che non chiudono ma aprono al dubbio e alla «scrittura» dello spettatore che, se vuole, può mettere lui la parola fine. C'è o ci potete trovare simboli, allusioni, metafore e, se proprio volete - com'è sacrosanto - soltanto divertirvi, potete abbandonarvi al «piacere della lettura». E poi ci sono i «segnali». I disegni, insomma, ormai diventate «icone», come Dylan e la sua *mise*: jeans, camicia rossa, giacca nera e scarpe Clarks. Su *Dylan Dog* sono nati, si sono esercitati e sono cresciuti grandi talenti. Claudio Villa che ha definito i tratti grafici e fisici del personaggio e che è stato l'autore delle copertine fino al n.41; Angelo Stano che ha

Un disegno di Angelo Stano con tutta la «squadra» di Dylan Dog a sinistra Tiziano Sclavi

EX LIBRIS

Giuda ballerino!

Dylan Dog

DYLAN DOG



All'inizio delle sue avventure ha 33 anni. È un ex poliziotto di Scotland Yard che si è messo a fare l'investigatore e indaga su casi non proprio normali, anzi paranormali. Vive a Londra in Craven Road, possiede un «maggiolino»

Volkswagen, suona il clarinetto e costruisce velieri. È astemio ma ha un debole per le donne. La sua frase preferita è «Giuda ballerino».

GROUCHO MARX



È il sosia del comico, sì, quello dei Fratelli Marx, quello con i baffoni neri, gli occhiali e il sigaro sempre in bocca. O forse è proprio lui. È il fedele assistente e maggiordomo di Dylan Dog. Apre la porta ai clienti e li mette a tappeto con le

sue folgoranti e inesauribili battute. Sta sempre al suo posto e, quasi sempre, è pronto a cavare d'impaccio il suo avventuroso padrone.

ISPETTORE BLOCH



È stato il maestro di Dylan Dog quando era un giovane poliziotto. Gli è rimasto affezionato come un padre a un figlio. Non sopporta la vista del sangue. È il contraltare «razionale» ai casi «irrazionali» in cui Dylan si trova coinvolto e

cerca sempre di aiutarlo a trarsi d'impaccio: e questo a rischio di non riuscire ad arrivare alla sua «agognata pensione».

raccolto l'eredità delle copertine e che aveva disegnato il primo numero *L'alba dei morti viventi*, con quel suo stile inconfondibile che cita Egon Schiele; e poi Giampiero Casertano, Corrado Roi, Bruno Brindisi, Giovanni Fregghieri, il duo Montanari & Grassani, Luigi Piccatto e tanti altri. Ci sono anche gli oggetti, le pose, le situazioni, le frasi ricorrenti, i «tormentoni» insomma. Dylan che suona il clarinetto e costruisce un veliero che non riesce mai a finire; il campanello della sua casa che non suona ma lancia un *uaarghh!*, urlorizzante che sveglia il vicinato; il maggiolino di Dylan, una scassata Volkswagen con la targa Dyd 666 (il numero del demonio); la paga giornaliera da investigatore (50 sterline più le spese); l'imprecazione preferita da Dylan (Giuda ballerino!); e le infinite battute di Groucho.

Dylan Dog ha a che fare con la violenza umana e disumana, ma non è un violento, non porta la pistola e, se proprio è costretto ad usarla, la chiede al fido Groucho che sta sempre lì pronto a lanciargliela. Non ama l'alcol. In compenso ama molte donne e ad ogni storia ci finisce a letto; qualche volta si è innamorato per davvero. Risolve tutti i casi ma non ancora risolto, come molti di noi, il rapporto con il padre e la madre. Che si affacciano ogni tanto nelle sue avventure sotto le forme diaboliche e fatate di Xabaras e Morgana. Nel numero 100 e nel 200 ci ha rivelato qualche cosa di quei rapporti (anche di quello con l'amico e rivale ispettore Bloch). Chissà se nel numero 300 ci farà capire chi è veramente Dylan Dog? **re.p.**

«Quando ho creato Dylan Dog la mia aspirazione era di creare un linguaggio nuovo e di infrangere la barriera tra fumetto popolare e d'autore»

za, di esagerare con lo splatter e le scene violente suscitando anch'io l'ira ottusa da caccia alle streghe. È stato un periodo bellissimo, certo, ma anche molto angoscianti».

Si è mai stancato di Dylan Dog?

«No, e non ho mai capito, per esempio, perché Conan Doyle sia arrivato a odiare così tanto il suo Sherlock Holmes da volere ucciderlo in una storia. Dylan mi è simpatico, abbiamo molte cose in comune (non le fidanzate, purtroppo) e il nostro modo anarchico di vedere il mondo è molto simile».

Dylan Dog si è sempre confrontato con temi civili e in più di un'occasione ha manifestato il suo impegno. Pensa che il fumetto, in generale, debba assolvere anche a questo compito?

«Il fumetto deve soprattutto divertire, la sua funzione è questa. Se poi, mantenendo il divertimento, si riesce a infilarci qualcosa in più, tanto di guadagnato. E il pubblico ha mostrato di gradire. Anzi, a poco a poco, l'elemento sociale (non diciamo politico) è diventato uno dei principali motivi di successo».

Nel numero 100, per la prima volta, in conclusione alla storia, al posto del tradizionale «fine dell'episodio», c'era solo

«Noi dobbiamo soprattutto divertire. Se poi, mantenendo il divertimento, si riesce a infilarci un elemento sociale tanto meglio»

la parola «Fine». Ma poi è venuto il numero 101, 102, 103 e... siamo arrivati al numero 240, in edicola in questi giorni. Pensa che un giorno vorrà definitivamente chiudere con Dylan?

«No. O almeno non io. Mi spiego: come dicevo prima, un eroe di carta ha sempre la stessa età, mentre l'autore invecchia e, anche se nel mio caso lo ritengo improbabile,

muore. E molto spesso l'eroe sopravvive al suo creatore. Ecco, mi piacerebbe che andasse così. Avrei lasciato un piccolo, piccolissimo segno nel mondo».

C'è un'idea, un nuovo personaggio che tiene nel cassetto?

«Alcune idee ci sono, sì, ma ripeto che sono vecchio, e la fatica di mettersi a scrivere, dopo più di trentacinque anni di questo lavoro, è spesso insormontabile. Ho usato «spesso» come parola di speranza: spesso, non sempre...».

Che cosa le va di dire ai lettori de «l'Unità» che da domani si troveranno Dylan Dog sul loro giornale?

«Oddio, mi sento come il condannato che deve dire una frase storica prima di mettere la testa sotto la ghigliottina! E allora citerò un episodio scritto dal mio amico Fruttero e dal povero Lucentini: c'era appunto un condannato che avrebbe voluto dire qualcosa di

«Un messaggio da lanciare? Citerò da un racconto quel condannato a morte che prima di morire disse: Sarti, fate bene le asole per i vostri bottoni»

importante prima di andarsene, ma era un operaio, un uomo semplice, incolto. Avrebbe voluto dire probabilmente «Lavorate tutti insieme per un mondo migliore, l'utopia, se si vuole veramente, si può realizzare». Ma le parole non gli uscivano, e l'unica cosa che gli venne in testa fu: «Sarti, fate bene le asole per i vostri bottoni». Mi sembra una cosa commovente e bellissima».