



## E LUCCA È SEMPRE LUCCA

**IL CALZINO  
DI BART**

**Renato  
Pallavicini**

r.pallavicini@tin.it



**È** la madre di tutti i festival, è Lucca, capitale del fumetto, ombelico e origine del grande circo vagante degli addetti, appassionati, curiosi o soltanto passanti del mondo del fumetto. Da oggi e fino a domenica si torna a celebrare il rito annuale di Lucca Comics & Games, fiera, festa, kermesse, mostra, anzi, «festival» (come ci tengono gli organizzatori, a chiamarsi da quest'anno). Con visitatori a migliaia e confusione da capogiro, saranno quattro giorni di immersione nel fumetto e in tutto quello che gli gira attorno; anche se da qualche tempo, tutto quello che gli gira attorno (eventi, spettacolo, gadget, giochi, tornei e gare in costume da piccoli, grandi e super eroi) ha preso il sopravvento e il fumetto, quello di carta, degli albi e dei giornali ha visto progressivamente ridurre i suoi spazi; insidiato pure dalla crossmedialità montante, e cioè: rete, blog, telefonini. Ma di spazio, per il vecchio e caro fumetto, ce ne sarà comunque e ci saranno, soprattutto, le novità editoriali d'autunno, esposte negli stand di editori grandi e piccoli; le rarità da collezione e gli arretrati per chi si è perso qualche cosa per strada. Ci saranno, poi, le mostre sparse in magnifici palazzi storici di una magnifica città (per elenco completo di sedi, orari ecc. [www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)): dalle «donne» di Vittorio Giardino all'improbabile lupo Pugaciòff di Giorgio Rebuffi, dall'omaggio a Max Bunker e al suo Alan Ford alle mutazioni creative di Marco Corona, dalle autrici giapponesi del gruppo Clamp allo spagnolo Paco Roca, dalla storia disegnata di Enrico Marini alla storia della scienza con un omaggio, ovviamente a fumetti, a Charles Darwin. E ancora il lancio del «Comics Day» (ne riparleremo), premi, proiezioni, incontri, conferenze, showcase nei quali si potranno toccare con mano autori e nomi celebri del fumetto. Eccone qualcuno, tanto per gradire: Jean Claude Mézières, Eddie Campbell, Edoardo Risso, Charles Vess e, tra gli italiani, Vittorio Giardino, Milo Manara, Ivo Milazzo, Davide Reviati. Andate a vedere, per credere. ♦

tre no».

**La compagna del protagonista gli rimprovera di essere immaturo, di comprare pupazzi (di personaggi dei fumetti) che piacciono solo a lui. «Se vuoi vivere sulla Luna - gli dice - sarà senza di me». C'è qualcosa di autobiografico in questo?**

«Tutti i personaggi hanno qualcosa di mio, da Francesco Pietra che è un modo per tradurre Paco Roca (Francesco è il vero nome di Paco, e Roca vuol dire roccia, ndr) - al protagonista che non si adatta a questo mondo, perché è un sognatore che ama le storie di avventura e i fumetti. Tutti i personaggi hanno qualcosa delle mie manie, ma

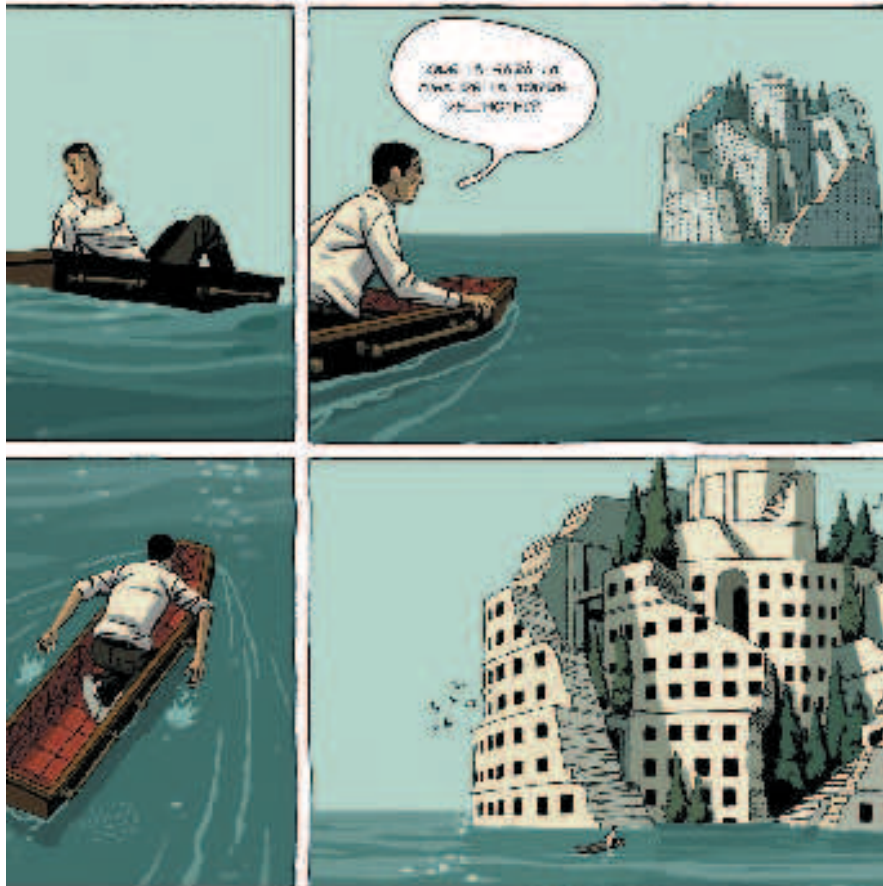
### Vie di fuga

**«L'irrealtà aumenta poco a poco: parlo della routine, ma alla fine ho scelto una fuga verso la fantasia»**

quello con cui mi identifico di più è Bianca, la postina. Bianca in un certo senso sacrifica la sua vita per scrivere per gli altri, per intrattenere. Credo che tutti gli autori si sentano così, dopo una giornata di lavoro, soli nel loro studio, senza avere visto nessuno per tutto il giorno. Le persone "normali" tirano fuori le loro preoccupazioni, i dubbi, i desideri semplicemente parlando con i propri amici. Chi come me fa un lavoro creativo, cerca una forma indiretta per farlo: un fumetto, un libro, un quadro...».

**Il finale della storia è sorprendente e un po' ambiguo. In una sorta di diluvio universale il protagonista si salva approdando in cima alla torre dell'hotel. Poi si arrampica su una catasta di mobili e raggiunge la Luna, dove ritrova Bianca. Ci spiega il significato di questo finale?**

«È una storia con un livello di irrealtà che continua ad aumentare a poco a poco. Quando hai visto tante cose sorprendenti, è difficile trovare un finale che non deluda il lettore. Avevo pensato a conclusioni magniloquenti, altre più tranquille, in altre ancora si spiegava troppo tutto. Alla fine ho scelto per una fine che era una fuga verso un mondo di fantasia, l'unica che chiudeva la storia, con poche parole e poche spiegazioni: un finale aperto, poco esplicito. Volevo che il lettore l'interpretasse a suo modo. Un artista astratto diceva che non spiegava mai il significato della sua opera, così ogni spettatore l'interpretava alla sua maniera e l'opera rimaneva viva. Spiegarla sarebbe stato come ammazzarla. ♦



**Torre di Babele** Un altro squarcio da «Le strade di sabbia»

dovevo fare qualcosa di diverso. *Rughe* era una storia dura e in qualche modo "noiosa" da disegnare, avendo una sola ambientazione: la residenza degli anziani. *Le Strade di Sabbia* invece era perfetta per potere sperimentare di più sul piano grafico e narrativo. Tocco il tema del quotidiano, della routine, della vita che tutti noi facciamo: una vita dedicata al lavoro nella quale manca il tempo per potere fare ciò che realmente ci piacerebbe. Tutti i personaggi della storia vivono vite che non amano, ma non prendono nessuna decisione, tutti sperano in qualcosa che cambi la loro quotidianità».

**Nell'introduzione al volume si ricorda che il titolo «Le strade di sabbia» allude a Borges, poi si citano Cortázar, Poe, Kafka, Melville; e in epigrafe c'è una citazione da Lewis Carroll. Però, nel suo fumetto, ci sono anche omaggi al mondo del fumetto. Insomma: quali sono le sue fonti d'ispirazione?**

«Tutto ti influenza dalla letteratura al cinema e al fumetto, ma soprattutto la vita reale, i commenti degli amici, le tue proprie esperienze. Questa graphic novel è un omaggio al *Libro di Sabbia*: Borges mi piace molto. E c'è anche un omaggio al matematico David Hilbert che in un suo testo, per spiegare il concetto d'infinito, parlava di un hotel con infinite stanze. Ho usato quell'idea per l'albergo La Torre del mio fumetto che un po' è la torre infinita di Hilbert, un po' la Torre di Babele e un po' allude al

### Chi è Una mano poetica per raccontare una malattia



**PACO ROCA**  
NATO A VALENCIA NEL 1969  
DISEGNATORE

**È autore di numerosi graphic novel tra le quali «Rughe», che affronta in maniera poetica il tema dell'Alzheimer, ha fatto meritare all'autore una serie di premi internazionali.**

quadro *L'Isola dei Morti* di Boecklin. Anche Escher è un riferimento, così come i disegni delle Carceri di Piranesi. Per il cinema citerei *Brazil* e l'opera di Miyazaki in generale. Per il fumetto *L'Archivista* di Schuiten, un autore per cui nutro grande ammirazione, *Città di vetro* di Auster e Mazzucchelli, *Il Garage Ermetico* di Moebius, *Little Nemo*... Sono molte le influenze, alcune evidenti ed al-