

FUMETTI: RECCHIONI IL MULTIFORME, "COMICS VANNO BENE, DYLAN DOG MEGLIO"

8 Giugno 2015



L'AQUILA - Sceneggiatore dei "big" storici del fumetto italiano, da Tex a Diabolik a Dylan Dog, di cui da un anno è diventato curatore, dopo aver inventato da un foglio bianco personaggi come John Doe ed Henry Dante (assieme al compianto Lorenzo Bartoli) e Pietro Battaglia, è estremamente variegato il mondo di Roberto Recchioni, romano, 41 anni, oggi tra i principali nomi dei comics d'Italia.

Ha accettato la missione difficile, se non "impossible", di salvare il mensile *Dylan Dog* da un declino a goccia cinese, lento e costante, ha rivoluzionato tutto il rivoluzionabile e oggi, come racconta lui stesso, le cifre danno ragione a dispetto dei malumori dei fan più oltranzisti dell'indagatore dell'incubo della Sergio Bonelli Editore.

Tra un annuncio delle ristampe del protagonista della Trapassati Inc., la preparazione della quarta stagione della prima serie Bonelli a colore, *Orfani*, e un punto della situazione del mercato del fumetto, Recchioni si racconta ad *AbruzzoWeb* in un'intervista a trecentosessanta gradi.

È passato un anno da quando Tiziano Sclavi ti ha messo la mano sulla spalla, ufficializzando il passaggio di consegne alla guida della testata. Sei riuscito a "tradire Dylan Dog rimanendogli fedele", come avevi promesso?

Non devo dare io questo giudizio, io faccio del mio meglio con gli sceneggiatori che collaborano con me. C'è un dato oggettivo, abbiamo bloccato l'erosione dei lettori che era molto, molto importante quando abbiamo preso questa decisione ed era il problema reale. Dd era la seconda testata più venduta, ma anche quella con maggiore perdita. Oggi siamo riusciti a eliminare l'erosione, non perde più, e anzi abbiamo guadagnato. Adesso la testata è in buona salute, è sempre la seconda più venduta in Italia ma non perde più. Ci sono state storie molto riuscite, altre meno, più alcune storie "filler" che non cambieranno nulla del personaggio, ma che sono la spina dorsale dell'intrattenimento.

Portando Dd nel mondo contemporaneo c'è intenzione di (re)inserire una certa critica sociale?

Questo personaggio in realtà è sempre stato nel mondo contemporaneo, con Sclavi vedeva i film che in quegli anni erano in sala. Quando Tiziano lo ha lasciato stare, gli sceneggiatori lo hanno chiuso in una bolla temporale nei primi anni Novanta. Lo stiamo riportando al suo tempo, che è il presente. Quanto alla critica sociale, Dylan non l'ha mai abbandonata, forse ha abbandonato quella significativa. Con John Ghost c'è una nuova presenza forte, io ho una precisa opinione sul mondo che traspare nelle mie storie.

A proposito, che fine ha fatto John Ghost? A che cosa ti sei ispirato per coniare questo cattivo?

Come tutti i cattivi non sarà una presenza frequente, ma nei momenti importanti e di particolare difficoltà: tornerà al momento giusto, la sua presenza comunque aleggerà nelle storie a venire. È un personaggio nello spirito dei tempi, un veicolo che utilizzo per vedere il mio tempo. Dylan Dog è Tiziano, Ghost è più vicino alla mia idea di sguardo sul mondo. È

una versione a suo modo dylandogghiana di John Doe, c'è anche un po' di Patrick Bateman di *American Psycho* e di Frank Underwood di *House of Cards*.

Come vivi la carica degli "hater" che invocano la tradizione di Dyd e annunciano boicottaggi?

La percezione di *Facebook* è sempre falsata, è interessante perché riflette uno spicchio di lettori, ma io devo guardare le cifre e il giornale va meglio di prima, il nostro lavoro sta premiando. Ci sono ricerche serie di mercato su Fb, è un enorme ricettacolo di dissenso: chi è favorevole magari mette solo un like, chi è contrario si esprime. Una sorta di muro del pianto combattuto da Facebook stesso, tanto che il creatore Mark Zuckerberg vuole bloccare i troll, i nomi non reali e le false identità. Tanti autori ormai rifiutano un certo tipo di contatto diretto, come quelli di *Game of Thrones* e anche molti utenti.

Aver sceneggiato Dylan Dog, Tex e Diabolik è come aver indossato le maglie di Juve, Milan e Inter: qual è il personaggio più difficile da far muovere, quale quello più affascinante e quale quello che senti più tuo.

Diabolik è la palestra più dura su cui ho lavorato: ha moltissime regole narrative e sono tutte giuste, violarle non porta un guadagno, ma un disvalore. Il più affascinante è Dd ed è anche quello che sento più mio dei personaggi "non miei". Il più leggendario è senz'altro Tex.

Il mercato del fumetto italiano in generale come se la passa?

Sorprendentemente bene. Il problema di chi piange è che ognuno racconta un pezzettino del suo. Oggi c'è un'offerta infinita in tanti mercati diversi: edicola, libreria "di varia", fumetteria. Fino a cinque anni fa, il settore della libreria di varia non esisteva, il lavoro di Bao e altri ha creato questo settore, Zerocalcare ha creato uno spazio, e oggi in libreria gli unici due settori con il segno più sono i fumetti e la cucina. La cultura in generale, che di solito rifugge il fumetto, oggi ne parla grazie a etichette che sdoganano come quella di "graphic novel". La Bonelli si è aperta a nuove iniziative e altre arriveranno. La Disney è infinitamente propositiva. C'è una maggiore proposta e ci sono maggiori autori, da Gipi allo stesso Zerocalcare a Leo Ortolani, è una generazione ricca. Quanto a me, ho quattro testate in Bonelli in edicola o in procinto di andarci, ho lavori con Cosmo e Star Comics, dal mio punto di vista se questa è la crisi, che duri per sempre!

L'autoproduzione oggi è la vetrina migliore per uno sceneggiatore o un disegnatore esordiente?

No, la vetrina migliore sono *Facebook* e Internet, come dimostrano esperienze come Zerocalcare, Giacomo Bevilacqua o Mirka Andolfo. Anche perché non costa niente. La palestra migliore invece rimane l'autoproduzione, perché ti obbliga a confrontarti con una serie di aspetti come l'impaginazione, la stampa, la distribuzione e i costi. Se vuoi acquisire un'alta competenza, l'autoproduzione è la condizione ideale.

Lo Studio in Rosso dove lavori attualmente si definisce un "collettivo artistico", come nasce questa esperienza?

Siamo un gruppo di amici che gioca insieme a *Dungeons & Dragons*. Ci siamo stufati di farlo a casa mia e abbiamo preso uno studio. Poi, facendo lo stesso lavoro e condividendo gli stessi progetti, mettendo tot persone nella stessa stanza è normale che nascano altre idee e progetti. Da un co-working è diventato vera e propria realtà che lavora su molte cose.

Che bilancio fai della serie *Orfani*, oltre 1 milione di euro di budget e primo progetto tutto a colori della Bonelli?

Stiamo producendo la quarta stagione, Bonelli ci investe con continuità. Siamo tranquilli e abbiamo trovato il nostro pubblico. La cosa interessante era andare oltre la semplice edicola. Le edizioni estere sono molto numerose, come quella francese, di alto profilo, e sono state immediate, sono arrivati subito. Far sopravvivere la serie al di là dell'edicola con i volumi della Bao è stato un esperimento riuscito. Infine, lo sfruttamento multimediale, quello apparso sulla Rai è la punta di un gross iceberg, molto più arriverà in futuro. Siamo più che contenti.

Il caso editoriale Battaglia, che rinasce ogni 5-6 anni proprio come un vampiro. Che cosa accadrà quando il remix della storia d'Italia andrà a toccare ferite più fresche rispetto al ventennio fascista?

Ancora non ci siamo arrivati, ma ci sarà una storia ambientata ai giorni nostri che parlerà dei rapporti tra camorra e mafia cinese a Napoli. Si intollererà *Sodoma* e rimanderà a *Gomorra* di Roberto Saviano. Molti momenti pesanti della nostra storia che abbiamo affrontato, comunque, sono anche presenti: Ustica è una questione aperta, il rapimento Moro anche, checché ne dicano i documenti giudiziari non c'è stata giustizia o verità. La cosa triste è che Battaglia potrebbe continuare per sempre andando a prendere i cosiddetti "misteri italiani" di Carlo Lucarelli. Abbiamo un riscontro molto forte su questo personaggio, la nuova incarnazione nel formato pocket sembra ideale, è un progetto che piace davvero a tutti farlo, ci stiamo divertendo molto.

John Doe e Asso sono capitoli chiusi?

No. Asso quando avrà tempo e voglia di raccontare qualcosa di nuovo tornerà, pensavo a una storia nuova da intitolare “Una storia edificante”, ma essendo una sorta di punto su dei momenti della mia vita e trovandomi in un momento di fortissima trasformazione, devo ancora capire il senso degli ultimi anni che sono stati molto convulsi. Su Doe bolle qualcosa in pentola di molto concreto a livello di ristampe, arriverà l’annuncio a breve, ma ho promesso che non tornerò mai a scriverlo. È una questione delicata perché c’è Lorenzo Bartoli di mezzo ed è importante rispettare la sua eredità.

Quanto conta per te oggi disegnare e in che modo ti consente di “andare oltre” la scrittura.

Stranamente, visto quanto sono preso dalla scrittura, questo è il periodo in cui disegno di più. Per esempio le illustrazioni di un libro di Multiplayer edizioni, *The Queen of the Tearling*, che sbarcherà in Italia tra poco: piacevano disegni fantasy che facevo e mi hanno chiesto di illustrarlo. Ci sono le copertine dei romanzi a fumetti per la libreria *I maestri dell’orrore*. Anche i *4 Hoods* nascono dal mio disegno, con molte illustrazioni. È una questione molto pura, mi costa il sacrificio del sapere di non essere un gran talento, ma di amare molto l’attività. Disegnare mi vuota la testa e mi fa stare sereno, mentre la scrittura si porta dietro una sofferenza forte il disegno è piacere e basta.

Il mondo del cinema ti attira e in quale ruolo?

Mi attira come grandissimo appassionato, non mi attira per niente per come è oggi il mondo del cinema italiano. Ci sto lavorando, ci sono cose che non si possono dire ora ma usciranno, sto cercando di trovare condizioni buone, persone che mi piacciono e progetti che mi piacciono. Non ho una grandissima smania di finire dietro la cinepresa a fare il regista, il ruolo di sceneggiatore mi interessa quando c’è, altrimenti mi limiterò a scrivere dei soggetti.