AbruzzoWeb
Tutte le notizie d'Abruzzo a portata di click

FUMETTI: SCIARRONE, DISEGNATORE INNOVATORE ”LE MIE PAPERE SEXY IN UNA SERIE PIU’ MATURA”

3 Settembre 2014



L’AQUILA – Da 8 anni ha abbandonato la carta e tutto quello che disegna viene trasmesso in bit da una tavoletta grafica allo schermo del suo fidato portatile.

Ma questa innovazione tecnologica non toglie un grammo di poesia al lavoro di Claudio Sciarrone, milanese, 42 anni, firma ormai storica dei fumetti Disney che ha abituato il suo pubblico a stupirsi con l’innovazione e la sperimentazione che mette in campo ogni volta che può.

Ha partecipato alla gloriosa epopea di *Pk* alla fine degli anni Novanta, realizzando di recente anche un murales al museo Wow di Milano, ha creato alcune storie particolarmente visionarie su *Topolino*, ma c’è anche tanto altro: le graphic novel, è stato il primo italiano a tirarne fuori una da un film Disney, le illustrazioni di fatti di cronaca in televisione.

E poi le ragazze Ugly Duckling, “brutte anatroccole” che in realtà sono la quintessenza della femminilità ma con il becco proprio come Paperino, sue creature che vorrebbe presto far recitare in un fumetto più maturo.

AbruzzoWeb lo ha intervistato, passando da una sperimentazione all’altra.

A vent’anni il primo colloquio con un “big” del fumetto italiano come Giovan Battista Carpi e subito la prima innovazione: lo stupisci disegnando in modo diverso dalla norma. Com’è andata quella volta?

Diversamente dagli altri “ragazzi” dell’ allora Scuola Disney (in seguito Accademia, di cui fui poi docente a mia volta) non avevo idea di cosa volesse dire disegnare una tavola a fumetti, a me piaceva disegnare e cercavo di riprodurre la realtà così come la vedevo: al liceo mi consideravo un iperrealista i miei ritratti o le copie dal vero dovevano sembrare delle fotografie in bianco e nero, non concepivo il layout, lo scarabocchio, l’immagine doveva essere priva di sbavatura, così anche nel fumetto, quello che vedevo stampato per me era “IL” disegno. Arrivavo dal liceo Artistico dove lasciavano che gli studenti si esprimessero come meglio volevano e non mi avevano mai spiegato come si “costruisse” un’immagine, diversamente dalle scuole di grafica pura.

Quando sottoposi i miei disegni a Gb Carpi mi chiese se li avessi prima “lucidati”, che non sapevo cosa volesse dire, e lo dissi. Mi venne spiegato molto gentilmente e spiegai che, invece, i miei disegni nascevano come apparivano sul foglio già definiti, senza costruzione. Certo, forse erano un po’ stentati, ma Carpi mi disse: “Allora hai un buon controllo della mano, comincia a venire qui da me in redazione un giorno alla settimana”. E di lì a quella successiva, quando Carpi era a Milano in redazione c’ero anche io, e lì imparai da zero, non solo a disegnar fumetti ma anche che cosa volesse dire realizzare un giornale storico come Topolino, conoscendo le colonne portanti della redazione: da Gaudenzio Capelli a Massimo Marconi a Franco Lo Staffa a tutti i redattori, fino a quella Valentina De Poli che allora da poco come me in redazione è diventata il direttore di oggi.

Quali consideri le storie “pietra miliare” della tua carriera? Sei stato tra i protagonisti dell’epopea di *Pk*. Oltre che per il successo commerciale, praticamente tutti quelli del Pk-team ricordano quei tempi come un periodo di grande sperimentazione. Oggi come e dove si può sperimentare?

Ombre su Venere e *Frammenti d’autunno* per *Pk*; *Zio Paperone e il cotone biotecnologico*, sotto l’ala protettrice di Gb Carpi che mi fece tutti i layout della storia; la prima graphic novel da un film Disney a esser mai stata realizzata da un autore italiano, *Atlantis*, per me molto importante perché il creatore dei personaggi fu Mike Mignola, il creatore di *Hell Boy*. Per me un vero mito, nell’edizione americana la copertina dell’albo fu realizzata proprio da lui e oltre alla mia storia vennero pubblicati anche i suoi studi preparatori. Ancora, la saga pubblicata la scorsa primavera in 5 puntate su *Topolino* intitolata *Raceworld*, dove mi è stato concesso di sperimentare tutto il possibile a oggi per quanto riguarda il disegno in digitale; tra le storie da ricordare citerei infine la saga scritta da Fausto Vitaliano *Le cronache del Pianeta T*.

A proposito di *Pk*, come hai visto il primo ritorno, affidato a Tito Faraci, e come vedi il secondo, scritto da Francesco Artibani?

G-R-A-N-D-I-O-S-O spero vivamente sia solo l’inizio!

Quando hai deciso di passare definitivamente al digitale? Quali i vantaggi? La cosiddetta “poesia” che si perderebbe nel mollare la matita ti trova d’accordo o no?

Ho lasciato da circa 8 anni carta, pennelli e china e tutto ciò che realizzo professionalmente passa dal monitor del mio computer portatile, che mi segue ovunque vada fedelmente. Sperimento ogni giorno cercando nuove soluzioni compositive e tecniche, trovando nuovi pennelli e nuovi effetti. Attenzione, non è il computer a disegnare, ogni tratto nero che vedete stampato è effettivamente un colpo di pennello e di polso che fisicamente ho dato sulla tavoletta invece che sulla carta: non esistono scorciatoie e dove ci sono si aprono su sentieri inesplorati.

Il fumetto digitale come prodotto non solo da “sfogliare” ma da vivere sfruttando le potenzialità di tablet e altri mezzi. Le storie interattive per *Topolino* su iPad sono la partenza, qual è l’arrivo? E dove si trova il confine con l’animazione?

Non si devono mischiare i generi, si rischia di fare semplicemente della brutta animazione che ti fa rimpiangere la cura di *Supergulp fumetti in tv*. Sta tutto nell’intelletto di chi usa il mezzo, scoprire dove sta il confine tra un fumetto stupendo e pieno di meraviglie e un brutto cartone animato.

Con la trasmissione tv *Delitti rock* la tua arte si è avvicinata alla cronaca. Quale valore aggiunto ritieni potrebbero dare fumetti o illustrazioni nel raccontare storie realmente accadute?

Il giudizio che esprimi nel momento in cui metti mano ai personaggi, è come la caricatura di una bella donna: se vuoi puoi trasfigurarla in qualcosa di assurdo oppure può diventare un’icona, come Jessica Rabbit di *Chi ha incastrato Roger Rabbit*: è sempre nella testa di chi interpreta, il vero segreto sta nel sapere dove fermarsi, il confine tra il grottesco, la caricatura e la cronaca e l’arte è molto, molto sottile.

Qual è il personaggio che ti viene più naturale disegnare e quale, se c’è, quello che ti dà più fastidio?

Non potrei fare preferenze, siamo una famiglia molto affiatata e qualcuno potrebbe offendersi! Diciamo che ci vuole il tono giusto per la storia giusta, i personaggi che “utilizzo” sono creta da plasmare, se non riescono nell’interpretazione è solo colpa mia.

Quando hai disegnato Lyla Lay, Juniper e Korinna Ducklair per *Pk* pensavi già al progetto “Ugly Duckling”? Quali di questi tre personaggi femminili preferisci?

Sicuramente Lyla. Le Ugly sono arrivate molto dopo, sono lo sfogo di un momento e prenderanno solidità tra qualche tempo, devono ancora meritarsi la fama che Lyla ha saputo conquistarsi per merito degli sceneggiatori come Bruno Enna.

Qual è il senso di disegnare paperi estremamente simili agli esseri umani? Che cosa volevi comunicare con le tue ragazze?

Siamo saturi di corpi esposti su tutti i media: l’immaginario, la seduzione dell’immaginazione non hanno più spazio. Guardare un personaggio di fantasia ti obbliga a mettere in pausa e fermarti a pensare per un secondo, il cervello fa tilt, poi ognuno ha i suoi parametri, ma per un attimo ti fermi e pensi “Carina quella piena di tatuaggi…”. E poi ti rendi conto di star guardando una che, pur con il becco, sembra meno oca della media delle “donne” che spuntano dalla tv.

Saranno mai protagoniste di un fumetto papero ma con atmosfere più mature? Che connotati dovrebbe avere un’opera simile?

Ci stiamo lavorando, direi tra *Dexter* e *Californication* per chi mastica serie televisive.

Perché *Mickey Mouse Mistery Magazine* non ha avuto la stessa fortuna di *Pk*?

Il successo lo ebbe eccome furono le esigenze editoriali a fermare tutto per un editore puro 35-40 mila copie al mese sarebbero un enorme successo, per la Walt Disney Italia non erano abbastanza a coprire i costi, molto banale ma la realtà a volte può esserlo molto.

Fumetto e personaggio preferiti e che vorresti disegnare extra Disney?

I personaggi Marvel, ovviamente. Chissà…

C’è una rivoluzione o un cambiamento nel disegno di paperi e topi che vorresti tanto introdurre e temi non verrà mai realizzata?

Ogni epoca ha sfornato nuovi autori che hanno integrato il passato al futuro. Le storie di *Topolino* sono figlie del loro tempo, ci sono autori più nostalgici, altri più sperimentatori, tutti insieme contribuiamo a portare avanti il concetto che fu proprio di Walt Disney stesso: innovare nella tradizione.

© 2026 Abruzzo Web Enfasi srl - Quotidiano digitale registrato presso il Tribunale dell'Aquila con decreto n°501 del 2 settembre 2003
Iscrizione al ROC n. 26362 - P.IVA 01812420667
Direttore responsabile Berardo Santilli