LUCIANO GATTO, LA LEGGENDA DEL FUMETTO ”A 80 ANNI MI AGGIORNO CON WEB E GRAFICA AL PC”

10 Settembre 2015



L’AQUILA – Un colosso del fumetto italiano, Disney ma non solo, che continua a macinare storie sul Topolino moderno nonostante gli 80 anni suonati, con uno stile familiare, affabile e il suo gusto per i personaggi buoni e le emozioni positive, ma con numerose evoluzioni tecnologiche.

È infatti un sostenitore della modernità, Luciano Gatto, tanto da aver aperto un sito Internet da 830 mila pagine viste in un anno (*www.luciano.gatto.name*) nel quale sono presenti numerosissime storie complete, dei paperi e dei topi ma anche di altri personaggi famosi come Topo Gigio e Prezzemolo, e altri ancora di sua invenzione, come il preferito Pietrino e il coniglio Pacuvio, tornando nel mondo Disney.

Ad *AbruzzoWeb* Gatto dice la sua sul momento attuale del fumetto, confessa la predilezione e le forti speranze per lo sviluppo di questo media sul web e racconta passo passo come crea le sue storie, dopo essersi aggiornato all’uso della tavoletta grafica.

A 81 anni come si svolge il suo rapporto professionale con l’attuale editore Panini?

Professionalmente non ho problemi nel disegno delle storie, solo per il ripasso ho avuto qualche difficoltà per la vista che non funziona bene nelle cose piccole da ripassare, problema risolto con il passaggio al vettoriale con l’acquisto di una tavoletta grafica Cintiq 13, acquisto di prova, visto il costo di quelle con schermo più grande, non conoscendo il risultato con questo mezzo. Ora, seppur soddisfatto, visti i risultati, mi sono pentito di non aver preso quella più grande. Per quanto riguarda la collaborazione con il *Topolino* non è cambiato qualcosa nel passaggio alla Panini, però un problema esiste da prima. Vista la scelta di avere sceneggiature migliori, che spesso tardano ad arrivare, ci sono dei buchi dopo la consegna e si deve aspettare spesso per un po’ di tempo. Finanziariamente poco importante l’attesa, visto che da buona formichina ho accantonato a sufficienza, ma questo mi permette di poter fare altre cose accantonate nel passato.

Preferisce lavorare con sceneggiatori giovani, per farli crescere come un “mentore”, o con quelli più esperti, per non avere problemi?

Non mi interessa di chi sia la sceneggiatura che mi viene assegnata, non ne ho mai rifiutata una poiché non voglio essere sgarbato nei confronti degli sceneggiatori per rispetto del loro difficile lavoro. Per quanto riguarda sceneggiature difficili sono una sfida che ti impegna ma che, alla fine, ti dà buone soddisfazioni con il risultato finale, dato che sono libero di interpretarle.

Può raccontare passo passo come arriva dalla lettura della sceneggiatura alla realizzazione della storia?

Dopo la lettura comincio con la gabbia della tavola, dividendola in base alle strisce richieste, penso anche a come suddividere le vignette per bilanciarla bene in base alle scene da disegnare. Fatto questo, per me è essenziale valutare e

segnare lo spazio del balloon per non esser costretto a tagliare i personaggi, cosa che non mi piace. Ora viene la mia impostazione delle vignette, che parte dai personaggi, che disegno per primi, naturalmente pensando all'ambiente in cui dovrebbero muoversi, ma che viene disegnato solo dopo di loro. Come vedete, procedo in modo diverso da altri colleghi che partono dall'ambiente e dopo inseriscono i personaggi, ma non è che io non faccia lo stesso, solo che lo penso solamente e inserisco gli attori sullo sfondo abbozzato solo mentalmente e che realizzo dopo. Perché questo? Ritengo i personaggi nella storia molto più importanti e lo sfondo solo un comprimario.

In che cosa pensa di aver imparato molto dal lavoro assieme a Romano Scarpa e in che cosa invece pensa di essersene allontanato, scegliendo una strada personale?

Non ho lavorato molto con Scarpa ma quello che ho imparato da lui e da Floyd Gottfredson è il raccontare la storia attraverso i personaggi limitando le prospettive troppo complesse, per quanto possibile, poiché queste devono essere solamente la cornice della loro azione. Spesso in lavori di colleghi i personaggi non emergono nell'ambiente disegnato e vi si impastano, confondendosi in esso. Questo esula dalle direttive dello stile Disney, che io applico senza problemi, essendomi congeniale. La strada personale è maturata lentamente, mano a mano che procedevo negli anni e senza fatica avvicinandosi al mio gusto senza avere problemi.

Lei è stato uno dei primi autori a dotarsi di un sito Internet personale. Crede alle potenzialità di questo mezzo applicate al fumetto? Anche per gli esordienti?

Ci credo moltissimo, anche se in Italia non è ancora maturo tra i possibili acquirenti, e ne vedo i risultati dal mio sito di cui allego le statistiche di un anno. Naturalmente essendo gratuita la fruizione non è un test definitivo, ma dà speranza per il futuro e i giovani non possono trascurare questa possibilità che permette di far conoscere i loro progetti. Il futuro dirà se potrà anche essere sufficientemente remunerativo. Io ne sono fiducioso anche se, vista la mia età, non potrò probabilmente usufruirne, visto il suo lento progredire.

Tornerà uno dei suoi personaggi più noti, il coniglio Pacuvio, sulle pagine del Topo?

Non lo so! Ne ho parlato proprio in questi giorni con Michelini che ha posto la stessa domanda, sta a lui proporlo alla redazione e se sarà accettata l'idea sarò ben felice di riprenderlo in mano.

A parte lui, qual è il personaggio di sua invenzione a cui è più affezionato e perché?

Esula dal Mondo Disney, è Pietrino! Personaggio realizzato per Renato Bianconi negli anni 1957-1960 con 29 storie realizzate ai primordi della mia attività. Il perché si può capire senza spiegazioni.

Le storie a bivi senza un autore come Concina funzionano ancora? Possono essere ancora stimolanti nell'epoca dei videogame?

Perché una buona storia a bivi non dovrebbe funzionare, solo perché non l'ha scritta Bruno Concina? Fumetti e videogame sono cose diverse e hanno differenti appassionati.

Un personaggio come Topo Gigio nel 2015 potrebbe essere ancora attuale?

Se penso alle mie storie realizzate su testi di Crivellaro non ho dubbi, sono tra le più belle che ho realizzato e le ritengo superiori anche alle mie storie disneyane.

Quali fumetti legge oggi anche non Disney? Le piacciono le innovazioni, progetti come Pikappa e simili?

Non sono un gran lettore di fumetti diversi, immerso come sono nel mondo Disney non ho il tempo né la voglia di farlo in altri filoni. Eccezione il nostro prodotto di "Nuovi personaggi per i bambini", ma è intuibile la motivazione. Per quanto riguarda le innovazioni e Pikappa devo dire che non mi è mai piaciuta la supertecnologia e i supereroi, mi piace la normalità umana e penso si noti nelle espressioni dei miei personaggi.

Quali sono vantaggi e svantaggi di lavorare come autore completo, scrivendo anche la sceneggiatura?

Enorme vantaggio è che si sa già come procedere nel disegno, avendolo già ideato e visualizzato nella scrittura della sceneggiatura. Lo svantaggio per chi è, essenzialmente, un disegnatore è la difficoltà di procedere in un ambito non propriamente congeniale.

Come è nato il suo progetto dei "Nuovi personaggi per bambini"?

Fine anno 2007: decisero lo smaltimento di un enorme accumulo di storie, costretti al taglio della produzione corrente e così, per non restare fermi, ci siamo imbarcati nella succitata produzione che ancora oggi è attiva. Quanto fatto ci piace molto, nella speranza che qualcuno prima o poi ne sia interessato.

Gioca sempre sul suo cognome inserendo il gatto come firma in ogni storia, ma a parte il Sempronio negli anni Sessanta, ha mai pensato a una serie tutta basata su questi animali?

Quante cose si pensano e poi si accantonano essendo il tempo disponibile limitato!

Una curiosità, con i gatti va d’accordo anche nella vita quotidiana?

Vado d’accordo con gli animali, mi piacciono! Più con i cani, molto più espansivi dei gatti, e quelli dei miei figli mi portano spesso a passeggio contenti di stare insieme. Spero di essere stato sufficientemente chiaro con le risposte e saluto amichevolmente i lettori di questa intervista.

© 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