

GIORGIO BACCI

*Simone Bianchi e l'arte dei supereroi**

<https://www.youtube.com/watch?v=b61EqDWt5iQ>

1. Introduzione

Simone Bianchi (Lucca, 1972) è oggi tra i più importanti illustratori a livello internazionale, raffinato e potente interprete dei celebri supereroi dell'universo Marvel e Dc Comics (ma non solo). Nel 2000 insegna alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze e redige il suo primo portfolio ufficiale, *Echi*. Nel 2001 lavora con la Direct2Brain di Latina, società specializzata in design 3D, occupandosi di sceneggiatura, storyboards e studio di personaggi. È l'inizio di una carriera ricca di successi, che vede l'artista impegnato in numerosi progetti. Nel 2002 esce *The Art of Simone Bianchi* e nel 2004 è la volta di *Ego Sum*, storia fantascientifica interamente scritta e disegnata da Bianchi, per la quale vincerà, l'anno successivo, lo Yellow Kid Award. Nel 2005 dipinge il poster ufficiale per Lucca Comics e presenta *Onirika*, terzo artbook. Risalgono a questo periodo le collaborazioni con le più importanti case editrici americane di fumetti: dapprima con la DC Comics e a partire dal febbraio 2006 con la Marvel, con cui firma un contratto di esclusiva. Tra 2006 e 2014 disegna, indicando una selezione di lavori, sei albi di *Wolverine* (compreso l'importante numero 50), sei numeri di *Astonishing X-Men* (ridefinendo i costumi ufficiali degli X-Men, che saranno usati dalla Marvel per i sei anni successivi), sei albi *Thor For Asgard*, tre albi *New Avengers*, crea i personaggi Romulus e Remus, ed esegue alcune copertine di *Star Wars*.

Nel 2018 diventa il primo europeo a essere incaricato dalla Upper Deck Company di eseguire il progetto Marvel Masterpieces, composto «da 135 illustrazioni originali dipinte che ritraggono ciascuno un'icona dell'Universo Marvel, con l'eccezione di 10 pezzi raf-



figuranti invece uno scontro tra due dei supereroi più conosciuti», come spiega l'artista. Per capirne l'importanza, basta scorrere l'elenco dei precedenti disegnatori investiti dello stesso incarico, tra i quali compaiono Joe Jusko, Alex Ross, Arthur Adams, in compagnia di altre stelle del fumetto americano.

Nel corso degli anni, le opere di Simone Bianchi sono state esposte in sedi prestigiose e di assoluto rilievo, dalla Cart Gallery di Roma alla Danese/Corey Gallery di New York, dalla Chuck-Jones Gallery di San Diego (California), alla Galérie du 9^{ème} Art di Parigi, fino alla recente mostra a Città di Castello.

Simone Bianchi è dunque artista, e prima di tutto pittore, come sottolinea egli stesso, di valore riconosciuto, apprezzato in tutto il mondo. D'altronde la serietà della ricerca è percepibile fin dal procedimento impiegato da Bianchi per ogni immagine: al primo schizzo ideativo, perlopiù a matita, in cui viene delineato lo schema compositivo, segue un preliminare meticolosamente definito e portato a un livello di finitura tale da funzionare come premessa immediata alla tavola finale, eseguita solitamente a matita, china e acrilico su cartoncino. La tecnica impiegata indica chiaramente la volontà artistica di Bianchi: la matita e la china tratteggiano i particolari fisiognomici e valorizzano le componenti grafiche, l'acrilico premia invece l'aspetto cromatico, pur non rinunciando al dettaglio descrittivo.

Bianchi è un accorto ritrattista, abilissimo a sfruttare ombre e prospettive accelerate, che evidenziano una certa consuetudine anche con i tagli cinematografici, riconnettendosi a una prestigiosa tradizione nel campo del fumetto supereroistico che rimonta fino a Jack Kirby e Jim Steranko. In questo senso, è emblematico il volto minaccioso e terribile di Kingpin, fermato in un tetro scorcio di sottinsù che ne esalta le peculiarità caratteriali. Da pittore postmodernista e attento comunicatore, Bianchi non lesina citazioni celebri, che servono ad attivare un gioco di riconoscimenti con il lettore: ad esempio l'*Ophelia* di John Everett Millais per Elektra, o la *Creazione di Adamo* di Michelangelo per la tavola intitolata *Batman & The Gotham Sirens*. A proposito di quest'ultima opera, non può passare inosservato, sullo sfondo, un ulteriore elemento degno di nota: Joker raffigurato con i capelli di una moderna Medusa. Proprio l'unione sincretica di universi mitici diversi e lontani nel tempo è un'altra delle caratteristiche salienti del mondo dei supereroi e delle opere di Bianchi, che descrivono un pianeta multiculturale, politeista e multi-etnico: Black Panther è il sovrano del Regno africano di Wakanda, Superman è un alieno che proviene da Krypton, Hercules discende dalla mitologia greca così come Thor da quella nordica, Wolverine è canadese, Thunderbird è nativo americano, Colossus è russo. Un mondo vario e sfaccettato, raffigurato con fervida fantasia inventiva da Simone Bianchi.

2/ Intervista

Giorgio Bacci: Se tu dovessi identificare le tappe fondamentali di questa carriera ricca di successi, quali identifichereesti?

Simone Bianchi: Una delle tappe fondamentali è quella de «Il Tirreno»: è stata una scuola fondamentale, perché a 15 anni ho avuto il coraggio di andare con la mia cartellina alla sede del giornale a far vedere i miei lavori e a chiedere: «posso pubblicare?». Comunque devo dire che non mi ha mai creato una grande agitazione o una grande aspettativa o una grande ansia il fatto di andare a far vedere i miei lavori e chiedere che potessero esse-



re pubblicati, e iniziai a pubblicare. Quella è una delle mie tre tappe fondamentali, perché è una sorta di 'Big Bang' personale di quello che è successo dopo con la mia carriera.

G.B.: Hai capito che le tue tavole potevano essere realmente pubblicate...

S.B.: Esatto, e che potevano appunto arrivare sulle pagine dei quotidiani piuttosto che delle riviste. Per quanto riguarda la seconda tappa, devo dare atto a Vittorio Pavesio di Torino di essere stato la prima casa editrice italiana a pubblicarmi non solo in Italia ma anche in Francia e in qualche altro Paese europeo, ovviamente con tirature che niente avevano a che vedere con i numeri mastodontico-mostruosi che sarebbero venuti dopo con la Marvel, però lui mi dette molta fiducia e soprattutto io andai a proporgli due o tre cose, la storia di *Ego sum* e la raccolta *The art of Simone Bianchi*. Lui mi disse sì a tutto e quindi devo dire che il fatto di iniziare ad avere i miei lavori pubblicati su carta, distribuiti nelle librerie, ha rappresentato un passo importante. Un altro passo, anche se negativo, è stato altrettanto importante, anzi forse ancora più importante, ed è stato quando la Bonelli, con cui oggi ho un rapporto di grande amicizia e collaborazione, mi fece fuori. Stavo facendo le prove per *Brandon* che all'epoca stava per uscire, avrebbe dovuto essere il numero tre *La luna nera* che poi è stato disegnato da Massimo Rotundo, però queste tavole non andavano bene: erano troppo filo-americane, ed ero in effetti molto lento, il fatto di essere così lento ha pesato molto, però quella grande delusione professionale e anche umana mi ha dato poi grande forza.

G.B.: Nel 2005 hai vinto lo Yellow Kid.

S.B.: Lo Yellow Kid rimane a tutt'oggi il premio dei premi in Europa, però lo vinsi non per i lavori della Marvel ma per il lavoro *Ego sum* prodotto dalla Vittorio Pavesio Productions e soprattutto – incredibilmente – non l'ho vinto come illustratore pittore ma come autore completo: l'unica cosa che in realtà ho scritto e disegnato mi ha fatto vincere questo premio così immeritadamente, vergognosamente. A parte gli scherzi, devo dire che invece è stata una soddisfazione e ora ti confesso che ho in testa un'altra idea per arrivare anche all'altro grande premio internazionale, una sorta di Oscar del fumetto, l'Eisner Award a San Diego. Un terzo avvenimento fondamentale è stato quando ho preso le valigie come un emigrante, come racconto in un'intervista, e sono andato a New York, a bussare prima alla DC Comics, che ancora si trovava a New York e non in California, prima casa editrice per cui ho lavorato, e poi alla Marvel. Se andando alla sintesi massima tu mi avessi chiesto un avvenimento ti avrei detto questo.

G.B.: Inizi a lavorare in esclusiva con la Marvel nel 2006.

S.B.: Esatto, nel 2004 inizio con la DC Comics, nel 2006 inizia per la prima volta il contratto di esclusiva con la Marvel. Alla fine sono rimasto con loro in esclusiva per dodici anni, dal 2006 al 2018. Sono tanti, perché l'esclusiva significa essere pagato di più rispetto a chi non è in esclusiva, però ovviamente c'è anche molta più responsabilità e soprattutto la maledetta parola che ho imparato: *deadline*, la scadenza, perché ovviamente devi garantire un tot di lavori. Professionalmente però ti fa bene, perché questo è importante: le cose devono uscire, 'disegna e manda nel mondo', perché anche se ci sono degli errori, delle cose che tu ancora coscientemente, consapevolmente, ti rendi conto che non funzionano, aggiusterai e migliorerai al lavoro dopo e per me questa è la filosofia giusta che



ho imparato poi da Sal Abbinanti, l'agente di Alex Ross, e da Alex Ross stesso quelle due volte che l'ho incontrato. Ho letto una cosa sconvolgente su Pablo Picasso poco tempo fa, ha fatto credo decine di migliaia di opere nell'arco di una vita, di cui poi la storia dell'arte racconta e dà valore solo ad un numero ridotto, però per arrivare a quel numero ridotto c'è stato bisogno, anche da parte del genio di tutti i geni dell'arte della pittura, di una produzione sconfinata.

G.B.: Hai toccato due argomenti importanti: il rapporto con il cinema (nelle tue immagini utilizzi i tagli cinematografici anche per enfatizzare le dinamiche tra i personaggi) e quello con la tradizione, sia pittorica che relativa alla storia del fumetto. È un rapporto in continuo divenire mi sembra di poter dire.

S.B.: Sì, il rapporto con la tradizione classica, da toscani, lo dico sempre, ce l'abbiamo per forza di cose tanto quanto mangiamo la 'c' quando parliamo, nel senso che viviamo in mezzo alle opere d'arte e le assorbiamo senza neanche bisogno di svolgere uno studio consapevole o cosciente. Se hai un minimo di sensibilità ti entrano dentro le vene per osmosi mentre cammini, se ti fai una passeggiata a Lucca, Livorno, Firenze, Pisa, Siena, Arezzo, ma anche solo in Piazza dei Miracoli se ci stai un pomeriggio torni a disegnare e hai senza ombra di dubbio un'idea di armonia. Ma anche se tu fossi un musicista, proprio il fatto di immergersi nel bello naturalmente ti migliora, da questo punto di vista viene da solo. Poi, è chiaro, ho fatto il liceo artistico, ho studiato, la mia aula di scenografia dava sopra la Galleria dell'Accademia dove c'è il David di Michelangelo, quindi partiamo già con un vantaggio non da poco.

G.B.: Qual è la funzione che associ alle citazioni che ogni tanto inserisci nelle tue opere? Ad esempio, in mostra sarà possibile riscontrare nella tua *Elektra* il riferimento all'*Ophelia* di John Everett Millais, oppure in una delle tavole dedicate a *Batman* vediamo una citazione della *Creazione di Adamo* di Michelangelo con sullo sfondo la figura di Joker che invece richiama la *Testa della Medusa*. Questo poi apre a un secondo versante su cui vorrei tornare dopo, cioè questa mitologia moderna. Limitandoci per ora alle citazioni iconografiche, come scegli i tuoi riferimenti?

S.B.: *L'Ophelia* insieme al *Naufragio della Speranza* di Friedrich – che infatti ho citato nell'ultima pagina di *Thanos Rising* – è uno dei miei dieci dipinti preferiti della storia dell'arte, quindi posso dirti la stessa cosa anche per la *Creazione di Adamo ed Eva*, ma è abbastanza scontato. Fondamentalmente li ho scelti solo in base al gusto, cioè in base a cosa quei dipinti mi hanno sempre ispirato o perché mi hanno toccato determinate corde, perciò è solo un fatto di gusto direi. Nel caso dell'*Ophelia*, i Preraffaelliti come movimento, un po' come i Secessionisti viennesi, li ritengo i due movimenti più importanti dal punto di vista della cultura dell'immagine, della pittura e dell'intera storia dell'arte; insieme magari, a parte noi italiani, anche gli olandesi, la grande pittura fiamminga. Per esempio, l'ultima volta che sono stato al Metropolitan Museum a New York me lo sono girato tutto da solo, che è il modo migliore di girare un museo a mio parere, così non hai distrazioni, e devo dire che per la prima volta mi sono reso conto che le stanze in cui ho passato più tempo e da cui ho ricevuto più 'libidine' erano proprio quelle dei fiamminghi. Pur non avendone una conoscenza così approfondita, sono state le opere che più mi hanno colpito, forse anche perché hanno un'attinenza con quello che considero il più grande genio della storia della pittura dell'umanità, Caravaggio.



G.B.: Caravaggio l'hai nominato, immagino, per il forte gioco chiaroscurale.

S.B.: Sì però ti devo dire che sta diventando un peso, perché mi rendo conto che quel tipo di drammatizzazione che avviene (non esclusivamente ma all'80%) proprio per l'utilizzo o il non utilizzo della luce temo che a volte per il mio lavoro sia un piccolo limite, là dove invece vorrei essere in grado di schiarire di più e ottenere – malgrado una gamma di colori – una palette di colori, di toni e soprattutto di chiaroscuri più leggera, lo stesso senso di gravosità, impellenza, drammaticità. È un'operazione molto difficile. Ti faccio un nome: Esad Ribić, che è l'uomo che è più distante dal suo lavoro, dalla sua opera dell'universo, che è questo orso immenso che sembra una bestia uscita dalle caverne, il quale però ha una sensibilità pittorica incredibile e riesce in questo, riesce a raggiungere un risultato ancora più drammatico o enfatico, in qualche modo compiuto, spesso non utilizzando questi contrasti o comunque questo senso di scuro, questo senso della forma che esce dall'oscurità. Nonostante impieghi colori più pastello, più chiari, il risultato finale emotivo del dipinto rimane assolutamente intatto.

G.B.: Le tue tavole sono sempre connotate da questa grande attenzione al dettaglio, e anche da una pulizia atmosferica che circola nel colore; prima invece mi stavi facendo vedere delle prove diverse, che sembrano segnare un nuovo percorso.

S.B.: Mi fa piacere che tu me lo chieda. Sì, è inevitabile che avendo iniziato a quindici anni a disegnare fumetti in bianco e nero, quindi avendo come unico modo di visualizzare le forme sul foglio e di staccare i piani e i personaggi esclusivamente uno 0 e un 1, che sono il bianco e il nero usando un paragone digitale, è chiaro che mi porto dietro questo bagaglio grafico da tutta la vita che a volte, a oggi, leggermente mi pesa. Ti stavo facendo vedere questa tela di un *Conan* che ho disegnato in realtà in digitale sulla mia tavoletta. Un disegno che so quanto è durato perché ho il *time-lapse* sulla tavoletta: quattordici minuti, che è veramente niente. Avevo solo bisogno di una visualizzazione di un'idea di un movimento. L'ho disegnato un sabato notte, ero qui; spesso la sera invece che stare alla televisione dopo aver lavorato tutto il giorno torno su e mi metto a disegnare, a dipingere, perché rimane comunque la cosa che faccio più volentieri in assoluto, mi dà proprio gioia. Quindi, prendo questo disegno, lo metto con questo tablet da una parte, prendo una tela, che è un 35x50 e faccio questo esperimento. Devo anche ringraziare Roberto Recchioni curatore di *Dylan Dog* mio carissimo amico, che mi era venuto a trovare qualche giorno prima e mi aveva detto: «Simone, va bene quando fai l'illustratore, è giusto che il segno sia definito di più, ma per diventare un artista con la 'a' maiuscola ti devi liberare, togliilo questo segno». E allora, come dicevo, ho preso questo disegno col tablet, l'ho messo da parte, ho preso questa tela bianca e non ho disegnato niente, mi sono tenuto il tablet a sinistra per avere solo esclusivamente l'idea degli ingombri tra spazi vuoti e spazi pieni, il movimento, il tronco, la testa che avrebbe dovuto essere leggermente in rotazione rispetto al tronco. È una scelta stilistica molto importante, è come suonare con le spazzole o con le bacchette di carbonio, cioè il pennello così ampio non ti dà possibilità di grandi ripensamenti, eppure se il pennello è buono, se ha gli angoli precisi, riesce comunque a permetterti di andare in dettagli incredibili. Ho iniziato a dipingere la tela a masse, che sono solo masse di colore senza chiaroscuri, poi da quelle masse di colori senza chiaroscuri ho fatto quello che poi faccio regolarmente, fermo restando, però, che mi sono fregato dell'idea di avere un segno di contorno esterno che mi servisse da copertina di Charlie Brown, un qualcosa che mi desse una sicurezza, che invece voglio avere ormai tanto nella mano



quanto nella testa. Tuttavia, è un processo abbastanza lungo, abbastanza complesso, non è finito; ovviamente non sto dicendo che andrò solo in questa direzione, sto dicendo che è giusto che a 47 anni, essendo un illustratore giovane o 'molto giovane', ci sia ancora la voglia di sperimentare, di provare a fare cose completamente diverse. Nel senso esattamente opposto, nella direzione 'ostinata e contraria' rispetto a questo, nelle prossime storie a fumetti più lunghe (non come questa di cui ora ti parlo che sono solo otto pagine che farò completamente dipinta) vorrei utilizzare l'iPad con un atteggiamento completamente opposto, con un approccio opposto, solo segno e non solo, il segno mi deve servire come definizione di forme estremamente geometriche. Per esempio se qui voglio andare nella direzione di Frank Frazetta, nell'altra vorrei andare verso Mike Mignola, tentando di lasciare nel mezzo me stesso, Simone Bianchi, o quello che ne rimane.

G.B.: Uno stravolgimento della tecnica che hai usato finora, perché fino ad ora sei partito da un disegno iniziale, uno *sketch*, uno schizzo che è un'idea generale, di massima, del soggetto che poi sviluppi nel preliminare che conduci a un livello di finitura che è prossimo quasi all'opera finale, fino poi appunto all'opera che sarà tradotta in stampa. Anche, e anzi soprattutto, quest'ultimo passaggio, è estremamente importante. Riferendoti all'esperienza di *Spider-Man*, in un'intervista hai detto: «avevo voglia di tornare a fare delle opere a colori», «perché volevo avere sotto controllo l'intero processo dall'inizio alla fine sul colore». Questo mi sembra un punto delicato, no?

S.B.: Purtroppo è molto delicato e purtroppo questo è indipendente dalla mia volontà, nel senso che il fumetto è un'operazione commerciale e come tale fa parte di una catena di montaggio, di una catena produttiva, in cui ormai c'è una richiesta tale di albi, di pagine, che rende quasi impossibile che un unico disegnatore (o un unico 'creativo' come veniamo chiamati dagli anglosassoni) possa occuparsi della parte letteraria, della parte del disegno, della parte del colore o addirittura anche della parte del *lettering*. Ti dico questo perché ciò comporta che inevitabilmente, per un discorso di ottimizzazione dei tempi, ci sarà sempre chi disegna, ci sarà sempre chi inchiostro, ci sarà sempre chi colora. Sicuramente ci sono dei coloristi eccezionali, ma ci sono anche dei coloristi che purtroppo riescono ad appiattire e peggiorare quello che tu hai disegnato. Ti racconto un aneddoto: a Lucca due o tre anni fa è venuto Frank Miller, che definirei il dottor Manhattan di noi tutti che cammina a tre metri da terra, fermo restando che invece è una persona di una disponibilità, di una carineria eccezionale, con tutti, non solo con colleghi, anche con i ragazzi, è una persona amichevole, veramente disponibile, brava. Me lo trovo al ristorante dove stavamo pranzando accanto alla sua agente e regalo al maestro Miller il mio *Artbook* e 'caschiamo' su questo argomento del colore, per cui gli dico: «questi sono lavori miei [era una raccolta di dipinti], il problema grosso come saprai bene è quando poi si entra nella produzione con case editrici, scadenze, *deadlines*, i coloristi...». Gli spiegai che per me un cattivo colorista è un po' come uno stupro intellettuale, perché io mi sono ucciso, ho messo l'anima dentro a quello che stavo disegnando, ho pensato all'inquadratura, ho pensato se quella linea fosse troppo spessa piuttosto che troppo fine, se quel tratteggio ci fosse voluto piuttosto che no, o quella campitura di nero, e poi arriva questo e... Lui mi rispose: «ma lo dici a me che me la sono sposata la colorista?». Perché in effetti negli anni Ottanta, durante tutta la grande produzione, la moglie di Miller era anche la sua colorista. Questo per dirti che d'altronde fa parte della logica della produzione dover mettere insieme così tante pagine in continuazione. Non più tardi di tre-quattro giorni fa stavo guardando al computer proprio quelle tavole di *Spider-Man* a cui facevi riferimento che



ad oggi rimangono, a gusto mio, le tavole interne migliori che io abbia mai disegnato in assoluto, poi però ho visto anche i file colorati ed è stata una violenza emotiva. Per quello una volta uscito da quella esperienza ho detto «no, voglio dipingere, voglio tornare a fare tutto»; però è chiaro che questo richiede dei tempi di produzione che non coincidono coi tempi maledetti e anche benedetti della *deadline*, perché anche il fatto che ci sia così tanta richiesta e così tanto bisogno di tavole e di albi significa che comunque c'è un pubblico che questi albi li legge, li compra e ci si appassiona.

G.B.: Stai lavorando anche sulla struttura interna delle tavole. Guardando *Sharkey* mi sembrava un ritmo molto di tipo cinematografico, ormai la successione canonica del fumetto è un po' disarticolata, o sbaglio?

S.B.: Io non guardo moltissimi film di supereroi perché penso che il mezzo in cui i supereroi funzionano meglio, come idea di mitologia moderna, come idea di 'inarrivabilità' dei personaggi, è il fumetto. Cioè il medium con cui sono nati è il medium con cui funzionano meglio. Il cinema li sovraccarica di un realismo che secondo me toglie idea al mito. È come se tu prendessi l'*Eneide* o l'*Odissea* e ne volessi fare una trasposizione cinematografica con effetti speciali, che oggi hanno raggiunto un livello comunque straordinario di qualità, ma non avrai mai la forza che ognuno di noi con la propria esperienza emotiva di essere umano riesce a dare all'*Eneide* o all'*Odissea* leggendole senza nessun altro tipo di referenza iconografica, visiva o anche sonora.

G.B.: A proposito di questo mi interessava sapere anche un altro particolare aspetto della tua attività a cui arriverò tra un attimo, partendo dal presupposto che, come è stato rilevato da più parti, quella che viene descritta nel fumetto supereroico è una società composita, multiculturale, politeista, multi-etnica, in cui si passa da *Black Panther* a *Superman* a *Ercole*...

S.B.: La definirei forzatamente politicamente corretta.

G.B.: Però l'aspetto che mi colpisce in particolare è questo processo folclorico accelerato per cui i personaggi passano anche attraverso la forza inventiva, sia a livello grafico sia di storia, di tanti autori diversi nel corso di pochissimi anni. Tu ti sei ritrovato in questo vortice a dover ridefinire i costumi di alcuni personaggi canonici del fumetto quando hai dovuto lavorare ad *Astonishing X-Men*.

S.B.: È molto importante quello che dici, è che l'idea di quel momento del personaggio, per esempio l'idea del *Batman* di Christopher Nolan degli anni zero, non è più quella di Bob Kane ovviamente, ma è la somma delle idee di Neal Adams, Bill Sienkiewicz, Miller, di tutti ma anche mia, nel mio piccolo, piuttosto che di Jim Lee o di qualsiasi altro disegnatore, ognuno dei quali ha dato una propria visione, una propria interpretazione del personaggio. Quindi è una somma, quindi anche da un punto di vista legislativo, chi lo detiene il personaggio? Non lo detiene solamente un autore, lo detiene il gruppo di artisti che ci ha lavorato, anche da un punto di vista legislativo è completamente impossibile definire questa cosa. Fermo restando che questo principio è giusto e sano, come fai a non dare ad Alex Ross una paternità della visione odierna, anche statunitense, del supereroe? Alex è quello che ha definito il supereroe e la mitologia del supereroe attraverso un'operazione che è solo ed esclusivamente artistica, cioè è proprio arte e meta-fumettista, va oltre tutto il lavoro che ci sta dietro di compostaggio dei costumi, etc.



G.B.: È un compito delicato. Come lo hai affrontato?

S.B.: Con grande inconsapevolezza. Non mi sarei mai aspettato quanto i ragazzi e i fans siano legati a questi personaggi e quindi sono stato attaccato in modi assurdi, e comunque gli *haters*, ne parlavo con Recchioni, sono un grande segno di successo, cioè più ne hai e meglio è, però mi hanno massacrato. Uno scrisse «Bianchi sicuramente è così ignorante che probabilmente vive in una di quelle isolette sparse in Italia dove non hanno contatti con la civiltà». E quindi io l'ho affrontato a cuor leggero tentando di fare come sempre il lavoro migliore che potessi fare, però non pensando che andavo a toccare la sensibilità di questi 'devastati' assoluti che magari a loro volta stavano in Arkansas in una fattoria sperduta. Però devo dirti che sono stati i costumi che hanno usato per il periodo più lungo negli ultimi vent'anni, sei o sette anni di fila, prendendomi anche diversi impropri non solo dai fans ma anche dei miei colleghi che mi dicevano che erano complessissimi.

G.B.: Un passaggio obbligato è quello dell'incarico ricevuto dalla Upper Deck Company per elaborare i 135 *Marvel Masterpieces*, primo europeo a farli.

S.B.: Ho affrontato l'incarico, di nuovo, con grande inconsapevolezza. Non sapevo se poi sarei stato in grado, con la maledetta scadenza finale, di fare 135 dipinti, però – penso abbastanza furbescamente più che intelligentemente – ho iniziato a disegnare i primi in formato più piccolo. Ho pensato: «vediamo se con questo formato riesco a farne anche uno al giorno, uno ogni due giorni, di modo che so per certo che mi rilasso», invece poi mi sono reso conto che andavo molto più veloce. Mi stavo divertendo talmente tanto a dipingerli che sono passato a una misura che è una via di mezzo, 11x16 cm, finché addirittura all'ultimo, rendendomi conto che ero proprio perfettamente nei tempi con le scadenze, ho deciso che alcuni, nove o dieci, li avrei fatti in misura molto più grande e ovviamente con grande libidine rispetto al dover lavorare in un formato, quello iniziale, piccolino, che era veramente molto piccolino. Uno degli aspetti più divertenti dell'intero progetto è stata la libertà: un personaggio per ogni carta, quindi giochi molto con elementi basilari che sono fondamentalmente la composizione e il movimento dei personaggi, e poi il colore, cioè pochi elementi che però ti aprono uno spettro di possibilità pressoché infinito.

G.B.: Tu hai insegnato anche alla Scuola Internazionale di Comics e a Carrara all'Accademia di Belle Arti. So che è impossibile, però, se dovessi enucleare in pochi concetti chiave delle raccomandazioni per un giovane illustratore che si affaccia ora alla ribalta, cosa suggeriresti?

S.B.: Non c'è un consiglio o una dritta migliore di imparare la disciplina, cioè stare seduti al tavolo da lavoro, non ci sono scorciatoie. Poi è chiaro, guardare, studiare il lavoro di tutti gli altri che sono venuti prima di te, che sono sicuramente tutti più bravi di te. Tenere viva la curiosità in tutto quello che ti circonda, e poi la parte tecnica ovviamente: riuscire a integrare in modo coerente e intelligente quello che puoi fare a livello digitale con quello che devi fare a livello tradizionale è un passaggio fondamentale. Rendere congruo questo *work in progress* dal digitale al colore che ti sporca le mani è importante, e poi ovviamente lo studio dell'anatomia, lo studio dell'anatomia applicata alla prospettiva. La parte tecnica è veramente infinita, la composizione, *cum porre*, mettere insieme, è un altro elemento. Spesso, ce lo insegnano i grandi grafici come Mignola, Breccia, Frank Miller, risolvere un'intera illustrazione, un'intera pagina, significa esclusivamente essere



stati in grado di mettere insieme in modo elegante, coerente ed equilibrato quello che ci dovevi mettere e quello che non ci dovevi mettere dentro a quella pagina. Chiudo con questo aneddoto: io e Gipi facciamo lezione contemporaneamente alle nostre classi; Gianni ha dieci anni più di me e liavrà sempre, però, scherzi a parte, aveva anche una maturità artistica già allora più compiuta. Io spiego ai miei allievi: «mi raccomando prendete le proporzioni, le distanze» e quando ho finito la mia discussione entra Gianni e dice: «quello che ha detto Simone scordatevelo tutto, invece voi dovete disegnare soltanto non staccando mai la matita dal foglio». In realtà non era sbagliato né l'uno né l'altro metodo; Gianni sbagliava pensando che avessimo a che fare con sessanta geni, ma il metodo che lui insegnava è quello che spesso uso anche io. Questa gestualità continua sul foglio, con la matita che non si stacca mai, va benissimo ma funziona se hai un talento notevole e anche tanti anni di esperienza; per imparare a disegnare bisogna invece passare da una fase un pochino più geometrica, un pochino più analitica, e poi quella libertà lì viene fuori dopo. Facendo una chiosa, quali sono i consigli? Disegnate. Cioè disegnate, dipingete, leggete e guardate tantissimo. Soprattutto guardate, perché ogni volta che osservi e ogni volta che ti fai una domanda mentre guardi un'immagine stai imparando qualcosa.