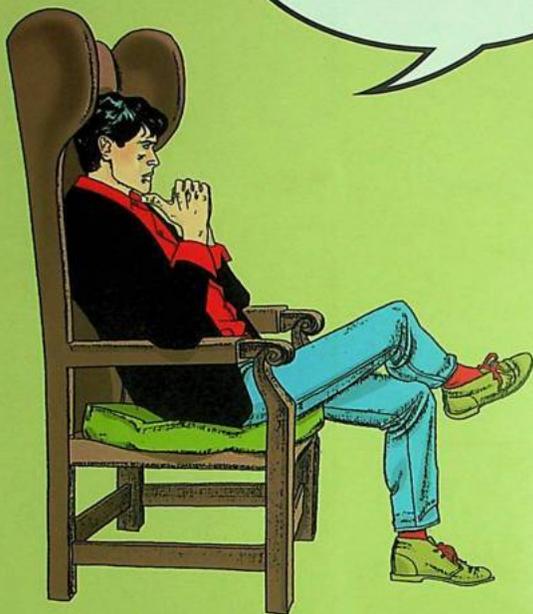


NON SONO IO A
TROVARE I MOSTRI.
SONO LORO
A TROVARE ME.



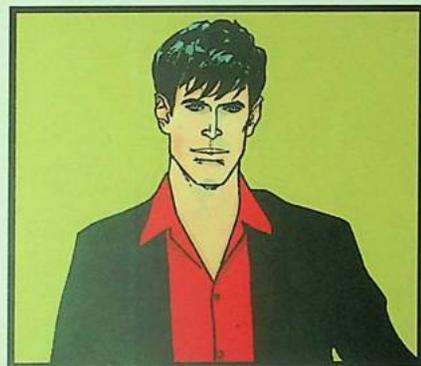
In collaborazione con **PARINI COMICS**



Da vendersi esclusivamente in abbinamento a Repubblica.
Supplemento al numero odierno.
€ 4,90 + il prezzo del quotidiano
(Repubblica + libro € 5,80 - con D o Il Venerdì € 6,10).

TIZIANO SCLAVI

DYLAN DOG



I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA

Chi è Dylan Dog

Cosa fa paura ai bambini? I fantasmi, i draghi, le streghe. Rappresentazioni immaginarie delle loro angosce, del terrore di essere abbandonati, di non essere amati, di ritrovarsi in situazioni di pericolo, soli. Cosa fa paura ai grandi? I fantasmi, i draghi, le streghe. Con una differenza: noi abbiamo razionalizzato quelle paure. Sappiamo che fantasmi, draghi e streghe non esistono nella realtà, ma le cose non cambiano granché. Anche noi abbiamo i nostri buoni motivi per essere terrorizzati all'idea di essere abbandonati, di non essere amati, di ritrovarci in situazioni di pericolo, soli. Alcune di queste possibili situazioni non ci hanno mai toccato da vicino: ma sappiamo cosa sono le guerre, la povertà, le malattie. E sappiamo anche che un ascensore può rimanere bloccato, una ringhiera piegarsi sotto il nostro peso, i freni non rispondere ai comandi. Se poi un giorno ci capitasse di ritrovarci in una dimensione parallela, in una zona della mente in cui fantasmi, draghi e streghe si presentassero davvero davanti ai nostri occhi adulti, allora sapremmo che la faccenda si sta facendo preoccupante.

Dylan Dog è il fumetto *cult* degli ultimi vent'anni. Al suo esordio nelle edicole, nel 1986, si presentava come il primo fumetto Bonelli (quindi figlio di *Tex*) dedicato al genere horror. A quel tempo l'uscita di un nuovo personaggio della celebre casa editrice veniva annunciata molto tempo prima, e attesa dagli appassionati che diffondevano indiscrezioni: il protagonista sarebbe stato un indagatore dell'incubo somigliante all'attore inglese Rupert

Everett. Come molti protagonisti del fumetto avrebbe avuto una spalla, in questo caso decisamente comica, un sosia di Groucho Marx. Alcune scelte sarebbero risultate chiare solo dopo vari numeri, altre già con il primo. Per esempio, che Tiziano Sclavi, il suo creatore, intendeva divertirsi con tutte le sue passioni, facendo di *Dylan Dog* un grande gioco di citazioni. A volte prendendo un film e, come ha

scritto Daniele Barbieri, "adoperandolo", partendo da una situazione simile per poi capovolgerla. Ma non solo. Nella seconda storia di questo volume il nome della protagonista, Bree Daniels, è ripreso dal film di





Alan Pakula *Una squillo per l'ispettore Klute*; la scena del bar nella trentesima tavola è "ambientata" nel dipinto *Nighthawks*, del pittore americano Edward Hopper; il discorso pronunciato da Hiram Bailey in tribu-

nale è lo stesso di *Monsieur Verdoux* nell'omonimo capolavoro di Charlie Chaplin; e quello della nana, dopo qualche pagina, si conclude con le stesse parole con cui termina la canzone di Fabrizio De André *Un giudice*, ispirata all'*Antologia di Spoon River*. Ma sicuramente altri rimandi ci sono sfuggiti.

Queste citazioni sono una fantastica arma comunicativa. Il lettore che non le coglie apprezza ugualmente la storia, ma per chi le scopre è come trovare la sorpresa dentro l'uovo ed entrare in comunicazione diretta, quasi familiare, con l'autore. Non si tratta di una furba trovata, non è una strizzata d'occhio: Scavi ha bisogno di sentire i lettori partecipi, devono seguirlo, fidarsi di lui e percepire il mondo con il suo senso dell'umorismo e con la stessa disperazione, rabbia, paura.

Usando il suo metodo, potremmo dire che *c'è chi il fumetto lo fa per voglia, chi se lo sceglie per professione, Tiziano Scavi né l'uno né l'altro, lui lo scriveva per passione* (per continuare con le citazioni da De André). Qui la parola passione è intesa nel suo significato primo, quello più profondo: sofferenza del corpo e dello spirito. Non c'è altro fumetto (forse solo quello di Andrea Pazienza) in cui l'autore abbia voluto coinvolgere a tal punto i lettori nella confessione di un travaglio interiore. Scavi l'ha fatto all'interno di una struttura seriale rigorosa. È nel rispetto di questo ordine, osservato con grande abilità creativa, che ha trovato la libertà di esprimere se stesso.

L'autore di *Dylan Dog*, è cosa nota, non si fa vedere in pubblico e detesta le interviste. Qualche anno fa accettò di fare una lunga chiacchierata con Umberto Eco, suo ammirato lettore. In quell'occasione ricordò di aver scritto certe pagine com-



mosso per la sorte di alcuni suoi personaggi: "Piangevo e avevo le lacrime che mi cadevano sul computer e dicevo: 'No, non morire! Non morire!', anche se poi ero io che lo facevo morire!". (Nel frattempo, come sempre, Groucho dice battute, a raffica. Lo fa anche quando sogna, quasi fosse un disturbo mentale, una sorta di depravazione umoristica, di inedita dannazione infernale.)

A proposito: la morte. Appare per la prima volta come protagonista in un fumetto di Dylan Dog proprio nella storia che apre questo volume. Il primo a danzare con lei, quasi a rompere gli indugi e a farci coraggio, è un personaggio che ha i tratti di Scavi. Ha scritto Giulio Giorello che il filo conduttore di *Dylan Dog* è il riconoscimento della *finitezza*



umana. E una delle domande che affiorano imperiose nelle pagine del fumetto è: come possono certi uomini corrompere e opprimere, se siamo tutti figli dello stesso mortale destino?

Dylan Dog è un grande apologo morale, e noi, stando dalla parte degli oppressi, seguiamo fremendo la sorte dei vari personaggi, spesso vittime del loro passato. Fantasmi, draghi, streghe, morti viventi, so-

no rappresentazioni di malesseri personali e sociali, espressioni di un mondo senza pace. Dylan Dog agisce assumendosi, per quanto gli è possibile, le proprie responsabilità etiche. Ma un eroe che combatte contro tutto e tutti non può vincere: può solo ottenere momenti di verità. Dylan ne conquista qualcuno con l'amore. In un fumetto classico come il suo non poteva mancare la contrapposizione tra eros e thanatos: così le bellissime ragazze che appaiono in ogni avventura finiscono quasi sempre a letto con lui. Il suo non è dongiovannismo, lui non cataloga le proprie conquiste: l'amore, nella laicità dylaniata, è un raccoglimento profondo, religioso, un rifugio grazie al quale riesce a sottrarsi (quasi del tutto) alle vignette del fumetto e dunque alle parole, al destino, al tempo.

Dylan Dog è un grande apologo morale, e noi, stando dalla parte degli oppressi, seguiamo fremendo la sorte dei vari personaggi, spesso vittime del loro passato.



Segnali di stile



Tiziano Sclavi scrive lunghe sceneggiature, dettagliatissime. Non solo per spiegare al disegnatore il senso di ogni vignetta, ma anche per coinvolgerlo emotivamente nella narrazione. Spesso la simbiosi tra lui e i suoi disegnatori è perfetta: nel caso di questo volume, Giampiero Casertano (che ama le inquadrature dal basso quando vuole aumentare l'impatto drammatico), Angelo Stano e Bruno Brindisi. Il contatto diretto con i lettori deve passare anche attraverso di loro, altrimenti il gioco potrebbe non funzionare. E invece funziona benissimo.

Sclavi gioca da maestro con le didascalie: quando le usa e quando non le usa. All'inizio di *Attraverso lo specchio* diventano una lunga poesia (anzi, dice Sclavi, una canzone) sulla morte. Ma nel corso della storia le didascalie possono anche funzionare da ricordo ("E intanto..."), oppure fornire indicazioni sui personaggi, come fossero voci fuori campo. Il tono allo stesso tempo colloquiale e fatalista sembra un motivo musicale che sottolinea l'atmosfera ironicamente drammatica: "Che rapporto hanno queste tragedie con la nostra storia? Forse nessuno". [...] Ma torniamo ad Anthony e Barbara e al loro amore" (dalla tav. 44). Da notare poi che, nella tav. 33, la scritta "Bentler & son" appare davvero, rovesciata, nella vignetta in cui Dylan pensa che non ci sia: il gioco è onesto e richiede la partecipazione attiva dei lettori. Che Sclavi si diverte a imbrogliare con didascalie beffarde, come all'inizio di *Memorie dall'invisibile*, dove la voce fuori campo, dopo aver seguito un tizio con l'impermeabile, rivela: "Ma sarà meglio che vi dica che questo tipo con l'impermeabile non ero io...". Come si diverte Sclavi a gabbarci! E continua a farlo e a stupirci per tutta la storia, sia con gli intermezzi comici di Dylan e Groucho, sia con gli stacchi improvvisi: nella quart'ultima tavola si parte da Bree, si arriva poi a Dylan e Groucho e, nell'ultima, si torna a Bree, minacciata da una voce ignota. Tutto senza didascalie: tocca a noi, come sempre, capire e stare al gioco.



Il mondo di Tiziano Sclavi



“Io sono il foglio di carta sulla strada che a ogni soffio di macchina o di camion si erge e grida credendosi una spada: io sono quel foglio di carta e niente più.” Basterebbero queste poche parole pronunciate qualche anno fa da Tiziano Sclavi per descriverne la complessa e variegata opera letteraria. Perché Sclavi è anche romanziere (fra i suoi libri ricordiamo *Tre*, *Le etichette delle camicie*, *Non è successo niente*, *Dellamorte Dellamore* e *Nero.*, questi ultimi due portati sullo schermo da Michele Soavi e Giancarlo Soldi), prolifico autore di canzoni, poeta e perfino ideatore di giochi televisivi a premi, oltre che creatore del maggiore successo italiano a fumetti degli ultimi trent'anni.

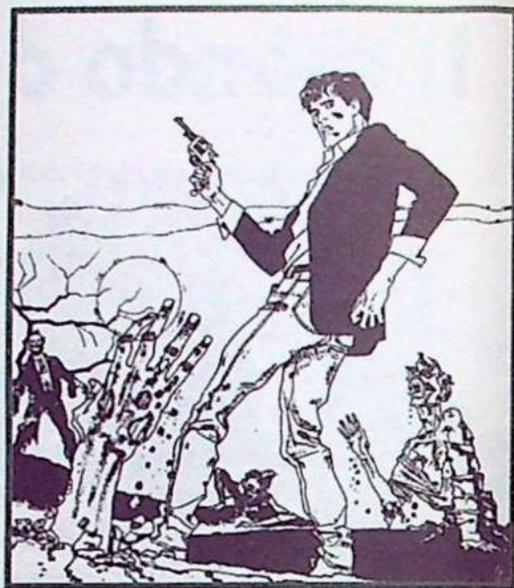
Nato a Broni, in provincia di Pavia, il 3 aprile 1953, Sclavi esordisce come scrittore su una rivista scolastica durante il liceo classico, grazie all'incoraggiamento del suo professore d'italiano, che legge qualsiasi cosa lo studente sottoponga alla sua attenzione: fumetti, racconti, poesie, canzoni, pièce teatrali. A 19 anni vince il premio Scanno per il libro intitolato *Film*, e debutta nel mondo dei fumetti: inizialmente assiste Alfredo Castelli alle sceneggiature del serial *Gli Aristocratici*, pubblicato sul *Corriere dei Ragazzi*, in seguito entra nello staff della stessa rivista e del *Corriere dei Piccoli*, ideando fra l'altro serie umoristiche e avventurose come *Altai & Jonson*, *Archivio Zero* e *John John va nel West*.

Dopo alcune collaborazioni con *Il giornalino* (per cui crea *Vita da cani* e *Agente Allen*), verso la fine degli anni Settanta l'autore entra nella scuderia Cepim, l'attuale Sergio Bonelli Editore, sceneggiando storie per *Mister No*, *Zagor* e *Martin Mystère*, e creando il personaggio di *Kerry il trapper*. Lasciata la Rizzoli, nuovo editore del *Corrierino*, Sclavi è assunto da Sergio Bonelli, il quale gli offre di diventare direttore della sua nuova casa editrice, la Bonelli-Dargaud, che all'epoca gestiva i diritti italiani di tut-



to il materiale dell'editore francese di *Asterix* e *Blueberry*. In questo periodo Sclavi si trova così a dirigere una delle più belle riviste a fumetti degli anni Ottanta, *Pilot*, che può contare sul ricco archivio di storie pubblicate dall'omonima testata franco-belga.

Conclusa quell'esperienza, nel 1985 Sclavi propone a Bonelli una serie di tema horror: *Dylan Dog*, il cui nome è ispirato a quello del poeta Dylan Thomas e al titolo di un romanzo del giallista Mickey Spillane, *Dog figlio di*. La serie mensile esordisce esattamente un anno dopo e, nel giro di una trentina di numeri, diventa il fumetto di culto che *tutti* devono leggere: merito di Sclavi, che inizialmente sceneggia ogni storia, e di un affiatato gruppo di disegnatori a proprio agio con le tematiche splatter-grottesche della serie, come Giampiero Casertano, Angelo Stano e, più avanti nel tempo, Bruno Brindisi.



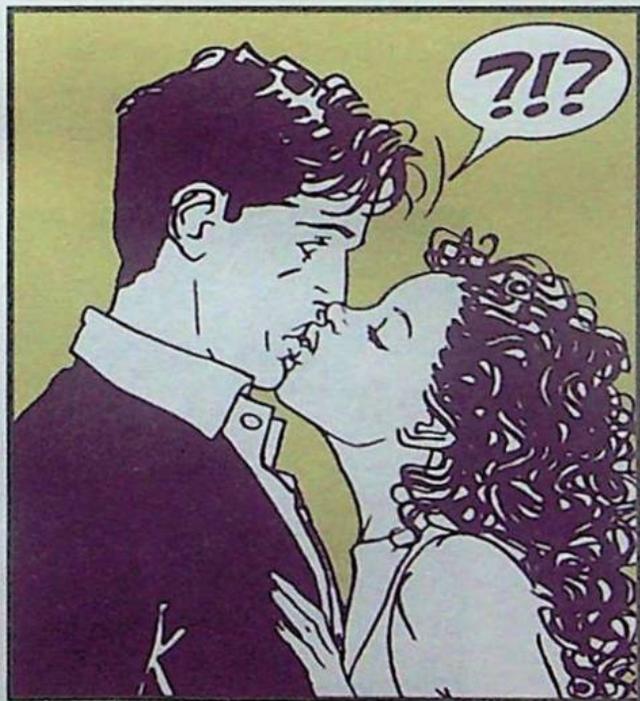
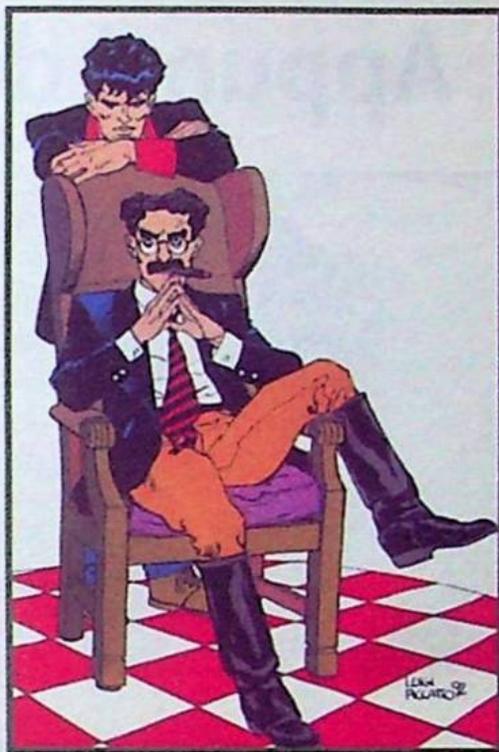
Sclavi colleziona libri e dischi, ama il cinema (Stanley Kubrick e Nanni Moretti su tutti) ed è appassionato di enigmistica e giochi da tavolo. Dopo aver sceneggiato oltre cento numeri di *Dylan Dog*, oggi si dedica solo saltuariamente alle storie della serie, ma supervisiona il lavoro dei suoi successori, tra i quali spiccano Claudio Chiaverotti, Pasquale Ruju, Paola Barbato, Giuseppe De Nardo, Michele Medda e Tito Faraci. Recentemente Sclavi ha iniziato a farsi conoscere un po' meglio dai suoi lettori (il suo volto per anni è apparso solo in caricature, presentate anche nelle pagine di *Dylan Dog*), rilasciando rare interviste come quelle contenute in *Tiziano Sclavi* di Daniele Bertusi (Cadmò editore) e in *Dylan Dog – Indocili sentimenti, arcane paure* a cura di Alberto Ostini (EuresisEdizioni).

“Io sono il foglio di carta sulla strada che a ogni soffio di macchina o di camion si erge e grida credendosi una spada: io sono quel foglio di carta e niente più.”

Le storie

Quali sono gli ingredienti di una storia del cosiddetto "Indagatore dell'Incubo"? Innanzitutto mistero e terrore, come nei classici racconti di Edgar Allan Poe (autore che Sclavi aveva già divorato all'età di sei anni), poi l'amore (Dylan Dog si innamora puntualmente in ogni numero), infine l'umorismo, incarnato dal fedele Groucho. L'assistente di Dylan Dog è proprio ricalcato su Groucho, il più logorroico dei celebri Fratelli Marx.

Riguardo alle storie che vi presentiamo, *Attraverso lo specchio* e *Memorie dall'invisibile* sono originariamente apparse su *Dylan Dog* 10 e 19 e si fregiano dei disegni di Giampiero Casertano, illustratore anche del corto *L'orrore* (pubblicato per la prima volta sulla rivista *Per lui*). Ex allievo di Leone Cimpellin, l'indimenticabile autore di *Jonny Logan*, Casertano è uno dei disegnatori di punta della scuderia Bonelli e, oltre a *Dylan Dog*, ha illustrato *Martin Mystère* e *Napoleone*. Da segnalare che in *Attraverso lo specchio* Casertano ritrae lo stesso Sclavi nei panni del commercialista Andrew P. Dilberts.



Pubblicati per la prima volta su due volumi Mondadori a tiratura limitata usciti nel 1991 e nel 1992, *La bambina* e *La piccola biblioteca di Babele* sono impreziositi dai disegni di Angelo Stano, attuale copertinista di *Dylan Dog* e illustratore, tra l'altro, del numero d'esordio della collana. Ex insegnante della Scuola del fumetto di Milano, Stano ha disegnato, a detta di Sclavi, alcuni dei racconti più importanti di *Dylan Dog*.

Gnut, apparso originariamente sul *Diario scolastico Dylan Dog* 1993-94 (Mondadori), vede infine al lavoro Bruno Brindisi, disegnatore salernitano che dopo una gavetta sulle pubblicazioni horror delle Edizioni A.C.M.E. è esploso sulle pagine di *Nick Raider*, *Martin Mystère*, *Tex* e, naturalmente, *Dylan Dog*.

Appunti di viaggio

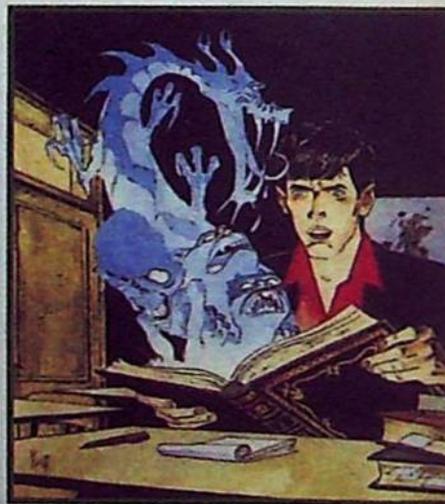


Da parecchi anni ormai, *Dylan Dog*, insieme a *Tex*, è uno dei fumetti più popolari e venduti della Sergio Bonelli Editore (www.sergiobonellieditore.it). Alle copie della serie "inedita", che si appresta a tagliare il traguardo del n. 200, vanno aggiunte quelle di ben quattro ristampe, tra le quali spicca l'ultima, fortemente voluta da Sclavi: *Dylan Dog Superbook*, una lussuosa collana cartonata che ripropone, in ordine cronologico, le numerose storie "fuori serie" di Dylan Dog. Oltre a brevi racconti rari, spesso tratti da pubblicazioni a tiratura limitata, *Dylan Dog Superbook* ristampa anche le storie che appaiono sui numerosi speciali annuali dell'Indagatore dell'Incubo: *Maxi Dylan Dog*, *L'almanacco della paura*, *Dylan Dog Gigante* e *Speciale Dylan Dog*.

Come ogni fenomeno culturale che si rispetti, anche a Dylan Dog è stata dedicata una vasta bibliografia critica. Tra gli ultimi titoli pubblicati citiamo: *Parla Dylan Dog* di Antonio Tentori, Edizioni Drawing Comics; *Mi chiamo Dog. Dylan Dog* di Claudio Paglieri, edito da Marsilio; *Intervista a Dylan Dog* di Angelo Calvisi, Edizioni Theoria; *Dylan Dog – Indocili sentimenti, arcane paure* a cura di Alberto Ostini, EuresisEdizioni.

Per chi invece volesse immergersi nell'inquietante mondo di Dylan Dog e avesse bisogno di coordinate precise, segnaliamo l'*Enciclopedia di Dylan Dog* di Dario Abrescia, un Oscar Mondadori che contiene oltre 3000 voci dedicate a personaggi, eventi, località e curiosità sulla saga.

Anche all'estero, il fumetto di Tiziano Sclavi è un vero e proprio *cult*: persino il regista Quentin Tarantino ha voluto omaggiarlo, indossando in un servizio fotografico una maglietta che raffigurava proprio Dylan Dog. Oltre che negli Stati Uniti, dove appare sporadicamente in volumetti in bianco e nero della casa editrice Dark Horse, *Dylan Dog* è stato pubblicato tra l'altro in Germania, Croazia, Turchia, Francia, Brasile, Spagna e Norvegia. Infine, l'Indagatore dell'Incubo è stato anche protagonista di alcuni videogame e di un paio di giochi da tavolo, tutto materiale distribuito nel corso degli anni Novanta e ormai prezioso bottino per i collezionisti.



DYLAN DOG

Attraverso lo specchio

Testi • Tiziano Sclavi
Disegni • Giampiero Casertano

