

Il fumetto resta il marchio di fabbrica ma...

L'editore Bonelli entra nella narrativa per ragazzi

Intervista a Tino Adamo, di Ferdinando Albertazzi

Uno dei primi riflettori si accende su *Tex Willer* creato da Giovanni Luigi Bonelli, disegnato nel 1948 da Aurelio Galeppini e destinato, dopo un inizio un po' balbettante, a diventare un astro intramontabile. Nel 1961 tocca a *Zagor*, ideato dal figlio Sergio con lo pseudonimo di Guido Nolitta. La casa editrice votata ai fumetti nel corso del tempo ha avuto diverse denominazioni, fino all'attuale Sergio Bonelli Editore, capitanata dal 2011 da Davide Bonelli, nipote di Giovanni e figlio del grande Sergio. Tra gli altri personaggi inossidabili ricordiamo *Mister No* varato nel 1975, *Martin Mystère* di Alfredo Castelli dell'82 e *Dylan Dog* di Tiziano Sclavi, che ha esordito nel 1986. In fieri nuove uscite.

Sergio Bonelli Editore, leader dell'editoria dei fumetti, lancia Bonelli Kids facendo così capolino nell'editoria per i piccoli. Con quali progetti e programmi?

Da più di un lustro la politica della Casa Editrice è cambiata. In prospettiva non è più possibile guardare al solo fumetto come fonte di sostentamento per una struttura ciclopica come la nostra, di qui l'apertura al multimediale. Il fumetto resta il nostro marchio di fabbrica, ma ci sono altri mercati in cui siamo in grado di investire, non ultimo il settore dell'editoria rivolta ai bambini, segmento strategico e ricettivo.

Quale, l'iter per arrivare ai Bonelli Kids?

Dopo un lungo rodaggio. Il progetto Bonelli Kids risale al dicembre del

2014: l'idea piacque a Davide Bonelli, perciò con Alfredo Castelli e Sergio Masperi (sceneggiatori e apparato redazionale della serie) e insieme a Luca Bertelè (disegnatore e grafico), mi

sono messo all'opera per delineare un "mondo" in cui collocare i nostri personaggi. Abbiamo ideato un Magazine contenitore di fumetti, articoli e giochi e, per saggiare il gradimento dei lettori, e in prima battuta inserimmo i Bonelli Kids in forma di strip umoristiche, sul sito della SBE. Abbiamo ottenuto un buon feedback e pubblicato 58 strisce, in seguito raccolte con altre 22 inedite nel libro arrivano i «Bonelli Kids». Il passo successivo è stato la realizzazione di questi due libri illustrati, per bambini di 5-8 anni.

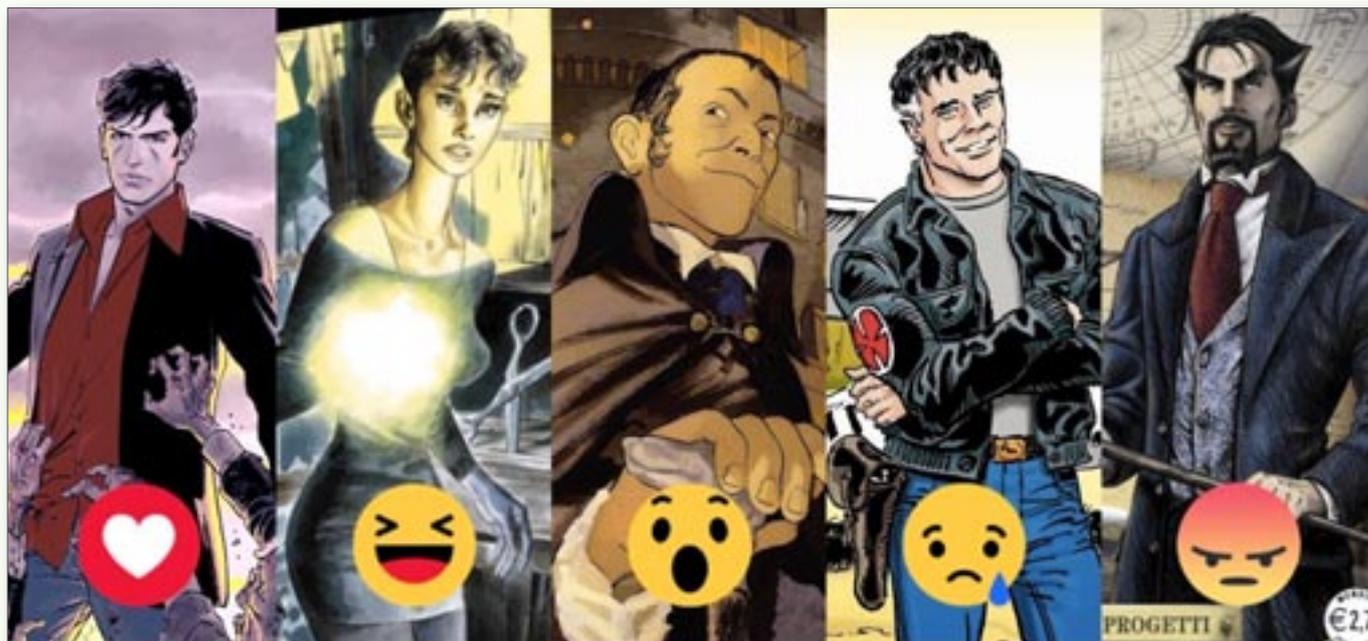
I personaggi dei due primi libretti strizzano l'occhio a quelli dei fumetti: una sorta di passaggio di testimone?

È una chiave di lettura interessante. In realtà i Bonelli Kids nascono come «bambini cosplayer» dei loro personaggi a fumetti preferiti, assumendone peculiarità e costumi. La finalità è "indurre in tentazione" una nuova generazione di lettori, strizzando l'occhio ai genitori. In special modo a quanti, già a loro volta lettori bonelliani, possono perciò indirizzare i propri figli verso un brand con contenuti di loro fiducia, che apprezzano.

La narrazione punta su giocosità e sorprese, sotto il segno dell'avventura: sono gli ingredienti caratterizzanti la collana?

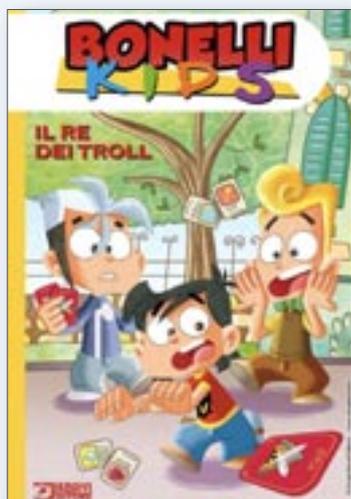


Da sinistra: Alfredo Castelli, Luca Bertelè, Sergio Masperi, Tino Adamo



I BONELLI KIDS DELL'ESORDIO

Il Re dei Troll Zagor, Cico, Nathan, Diana, Martin, Java, Legs e Angie, la banda degli «8 Bonelli Kids 8» è dibattuta tra raccolta di figurine e videogiochi, ma come si può rinunciare a Crogiolo di Mostri, il gioco di carte in cui Cico e Martin non avevano rivali? E siccome al loro mazzo manca la figurina del Re dei Troll, per trovarla gli «8 Bonelli Kids 8» scomodano addirittura Gallum, l'amico dei giochi di ruolo che alle figurine potrebbe dedicare un ma-



ster. È il "la" a un'avventura allegra e piena di colpi di scena, per divertire i bambini altrettanto presi da *Fuga da Campo Sventura*, nonostante all'ingresso del campeggio figurino invece un allestimento «Benvenuti a Campo Avventura»...

Il Re dei Troll
e
Fuga da Campo Sventura
pp. 48, € 7,50 l'uno

Sì, ma non solo. Giocando con l'avventura, vorremmo sensibilizzare i piccoli lettori su tematiche che li riguarderanno in prima persona, in futuro. In altre parole vorremmo inserire nelle storie anche input educational, trattando temi importanti come l'ecologia, il bullismo, il rapporto con i videogiochi...

Troveremo dunque gli stessi protagonisti in nuove storie?

La banda di Bonelli è numerosa e interscambiabile. Poiché i nostri personaggi hanno personalità ben definite, pensiamo di sviluppare avventure che diano spazio un po' a tutti, sia come protagonisti che come comprimari e "caratteristi".

Quale la funzione delle parole in rosso nella storia?

Come accade sovente nei fumetti con le parole scritte in grassetto, il ruolo del rosso tende a sottolineare parole o concetti importanti per l'andamento della storia. Si tratta, appunto, di una sottolineatura: la parola di colore differente è recepita con immediatezza e si imprime con più facilità nella memoria del lettore.



Come siete arrivati a questa scelta tecnica, per le illustrazioni?

Abbiamo cercato di staccare il segno da quello con i contorni marcati, più funzionale nei fumetti e nell'animazione moderna. Manuela Nerolini, la nostra bravissima colorista che è nel campo dell'editoria per ragazzi da molti anni, ha fatto un lavoro eccezionale per rendere al meglio le scene e i personaggi con una tecnica più pittorica.

Cos'altro bolle, nella pentola dei Bonelli Kids?

A Novembre uscirà in edicola un magazine one-shot dei Bonelli Kids di 48 pagine. Conterrà un fumetto, un racconto illustrato, alcuni articoli tematici e giochi, nonché due «special cards» relative al Gioco di carte dei Bonelli Kids, realizzato dall'editore Pendragon e disegnato interamente da Luca Bertelè. Il lancio del gioco è previsto per la prossima Lucca Comics & Games, che si svolgerà dal 30 Ottobre al 3 Novembre 2019, prima della distribuzione nei negozi e nelle fumetterie.

FUORITESTO

IL GRANDE TRASPARENTE

di Ferdinando Albertazzi

Nell'immagine del Grande Trasparente tratteggiata da André Breton, un essere soprannaturale "avvolge" l'essere umano che ne è in certo modo il parassita. Dal personale all'universale, come una sorta di Grande Trasparente si configura l'*Edenya* narrata da Laura Rizzoglio: un "Mondo diviso in otto regni, tutti governati da un unico Imperatore, che prende il nome di Alessandro il Grande e da un'Imperatrice, Maddalena. Il vero potere è però nelle mani dei Serafini Maggiori, che detengono la reggenza di ognuna delle regioni di cui si compone il pianeta".

Non solo i Serafini, ma anche i Cherubini e altre legioni di angeli fanno la spola tra Edenya e Terra, dove hanno peraltro incontri ravvicinati del terzo tipo e non solo. Adam, intanto, arrivato sulla terra per essere tutt'uno con Angelica, una ragazza che vuole lasciarsi alle spalle una vita ad alzo zero con la complicità di Christian, un enigmatico bambino incontrato sul pianerottolo. Un incontro nient'affatto casuale: Christian è la sua anima gemella, l'angelo si rende conto ma se ne torna a Edenya stringendo fra le braccia il bimbo appena partorito da Angelica. D'altronde Edenya non è una dimensione di vita oltre la vita: una meta, invece, non necessariamente una destinazione finale, quindi chi vi arriva dalla Terra non ha staccato un biglietto di sola andata. I due universi, la Terra e Edenya appunto, sono

piuttosto vasi comunicanti, con protagonisti dalle molteplici valenze. Spicca Anna, figlia di un terrestre e di un angelo, dissolutrice di intrighi nebbiosi e mente a doppia sintonizzazione. I suoi poteri possono fare la differenza nella lotta tra angeli scintillanti e salvifici e demoni malvagi e sadici; tra Bene e Male, insomma, inossidabili quanto indefettibili fulcri delle vicende Fantasy, con eventi e destini intrecciati da progetti e sentimenti su cui tumultuosamente incombono agguati, tradimenti e insperati appigli per non soccombere. Spesso non immediatamente identificabili, magari mescolati e sovrapposti come in un labirinto degli specchi che Laura Rizzoglio descrive con penna appassionata.

Laura Rizzoglio
EDENYA

Lettere Animate Editore, Lecce, 2019
pp. 386, 14,99
Dai 12 anni

