

IO SCRIVO

Tito Faraci è un artigiano appassionato. La sua materia sono le storie: che sia Diabolik, Tex o Dylan Dog, il tocco è inconfondibile. Esce in questi giorni il suo primo romanzo, *Oltre la soglia*, spunto per entrare nella bottega di Tito, capomastro della narrativa popolare italiana.

di Liborio Conca

Faraci, classe '65 - per essere un capomastro è ancora giovane, insomma - ha scritto storie per alcuni tra i personaggi più seguiti e amati dai lettori italiani (nel box una piccola guida). Come vien fuori abbastanza chiaramente dall'intervista (vero?), Faraci è soprattutto orgoglioso del suo mestiere: una bandiera contemporanea per chi ritiene che la serialità a fumetti non vada considerata un genere di categoria inferiore; l'eterno dibattito tra cultura "alta" e "bassa", insomma.

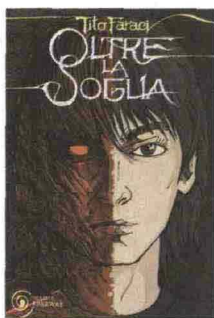
Oltre la soglia, prova sulla lunga distanza, è destinata a un pubblico giovane. Il target sarebbe quello; ma la trama, e il ritmo, riescono a sedurre chiunque abbia voglia di leggere una storia intrigante e rapida: un virus ha contaminato l'umanità, gli adulti sono piegati alla violenza, alle pulsioni più efferate. Con Stephen King come faro, Faraci realizza uno scenario apocalittico in cui la possibilità di riscatto è tra le mani di un gruppo di ragazzi che si muovono sulle rovine di un mondo a pezzi. E con il comprensibile terrore di diventare adulti.

Prima di arrivare a *Oltre la soglia*, il tuo secondo libro di narrativa, facciamo un po' di contesto. In quali storie sei impegnato attualmente?

Sto scrivendo contemporaneamente alcune avventure di Tex, un Diabolik, e lavoro a una storia di Topolino. Ah, e anche a uno speciale su Brad Barron (personaggio creato da Faraci e protagonista di una miniserie tra il 2005-2006, Ndr). Insomma il lavoro non manca; vivo sempre tante storie parallelamente...

Ecco, il lato b della prima domanda è proprio questo: dove hai trovato il tempo per scrivere *Oltre la soglia*?

È stata una sorta di scommessa. Ho iniziato ad agosto dell'anno scorso e per un lungo periodo ci ho lavorato poco. Prendevo un pezzettino, ci pensavo su e staccavo; la prima parte del romanzo è andata avanti molto lentamente. Poi, a un certo punto, per la seconda fase, ho lasciato tutto il resto e mi sono concentrato sul libro. La primavera è andata avanti così, con i miei editori di fumetti che iniziavano a preoccuparsi per la produzione limitata



di storie... ma era da tempo che non avevo un rapporto così ravvicinato e *intimo* con un mio lavoro.

L'idea di lavorare a un romanzo: com'è nata?

Per me il fumetto, lo scrivere storie per i fumetti, è sempre stata una prima scelta. È quello che ho sempre voluto fare. Ora, è chiaro che il mio lavoro di sceneggiatore, alla base, è diverso da come può risultare a cose fatte, con i fumetti belli e pronti in edicola. Lì si trovano "solo" i dialoghi, di mio. Ma gran parte di quello che scrivo non finisce nelle storie: le indicazioni ai disegnatori, i particolari di contorno, la progettazione di una storia. Un lavoro di scrittura a tutti gli effetti, che fa venir voglia di mettere mano anche ad altro. Avevo

avuto questa esperienza con *Il cane Piero, avventure di un fantasma*, un romanzo per bambini che tra l'altro sono riuscito a realizzare con una sorprendente facilità. È così che chiacchierando con la direttrice editoriale di **Piemme**, responsabile sia della collana per bambini sia di questa *Freeway*, è venuta fuori l'idea di scrivere un secondo libro, stavolta più "adulto". Ovviamente lei sapeva delle mie storie con protagonista Dylan Dog, così mi ha chiesto: "che ne dici di scrivere un romanzo alla Stephen King, una cosa alla It?", al che io faccio, "sì, come no, e poi?", perché sono un grande appassionato di Stephen King; dico sempre che, quando scrivi delle storie, in Stephen King ci sono tutte le risposte. Ecco, l'ho presa un po' come una sfida e un po' come uno scherzo. Ci ho pensato per qualche giorno, ho avuto un'idea, ho provato a scrivere un paio di capitoli, e poi ho fatto una specie di scaletta con tutto quello che succedeva. È venuta fuori una storia indirizzata ai ragazzi ma non imballata in uno schema rigido. Non ho avuto alcun limite dall'editore; è un romanzo con un linguaggio molto duro, succedono cose piuttosto violente... non ho pensato di scrivere soltanto per i ragazzi, ma anche per i ragazzi. Piuttosto che stringere, allargare il pubblico.

Avevi già in testa lo sviluppo della storia, una volta avuto lo spunto iniziale - un virus che porta gli adulti a compiere atti di violenza?

Spesso, molto spesso, mi capita di scrivere soggetti molto semplici, e poi la storia si crea da sola. Mi avventuro in territori lontani, pro-

ILMUCCHIOSELVAGGIO

AUTORI



cedendo con i piedi di piombo, molto piano, studiando le tavole a fumetti. Mi capita anche di non essere pienamente consapevole sul *dove* sto andando; a volte le storie si autoalimentano. In questo caso ho deciso di cambiare metodo, considerando la novità del progetto che stavo iniziando, così ho buttato giù una scaletta piuttosto definita. Eppure, anche questa volta, tratti della storia mi sono sfuggiti e hanno preso direzioni proprie, i personaggi a muoversi da soli. Cito ancora Stephen King: è stato come trovare un fossile e poi levargli tutta la terra di torno per vedere di cosa si tratta.

È stato difficile "staccare" da personaggi che conosci come le tue tasche, con cui lavori stabilmente?

Un mio caro amico, Sandrone Dazieri, aveva predetto che sarebbe stato difficile abbandonare i "miei personaggi", considerando anche il loro essere seriali. Sono come pedine su una scacchiera, ognuno di essi si muove seguendo precise regole. La torre che va per diritto, il cavallo a L, in uno schema preciso; quello che fa differenza è lo stile di gioco, il modo di muovere i pezzi. In questo caso, avendo inventato i personaggi ex-novo (i pezzi, seguendo la metafora scacchistica), le regole le ho stabilite io. Naturalmente la familiarità psicologica con i personaggi dei fumetti che scrivo abitualmente mi è stata d'aiuto; ma quello che mi ha colpito, ripeto, è la vicinanza empatica con i protagonisti del romanzo, qualcosa che con i fumetti non mi capitava di vivere da un po' di tempo. È una storia corale, alcuni personaggi muiono: quando uno di loro spariva avvertivo come una specie di dolore, e quando mi avviavo alla conclusione mi sembrava di vedere questi personaggi che s'allontanavano da me. Mi sentivo addirittura un po' triste.

Creando Jaco, lo sfortunato Sammy, Leo e gli altri adolescenti che si muovono nel romanzo, che modelli di ragazzi avevi?

Be', l'essere padre di una quindicenne aiuta: vedo lei, i suoi amici, i loro modi di fare. Torna utile ancora una volta, lo dico senza pro-

blemi, aver letto molto Stephen King: romanzi come *It* tratteggiano il mondo degli adolescenti con grande efficacia. E poi, in fondo, tutti noi abbiamo un ricordo molto vivo di quella fase della vita. Inoltre, sto vivendo un nuovo momento di passaggio. Diverso da come può essere quello dell'adolescenza, ma ugualmente "di soglia". Comunque: mi sono guardato molto in giro durante la preparazione, osservavo i ragazzi, i loro comportamenti, li sentivo parlare. Però ho cercato di non fare in nessun modo un calco, non ho voluto riprodurre un linguaggio *ggiovane*, è venuto tutto fuori con gran naturalezza.

L'occasione è troppo ghiotta: raccontaci, anche dilungandoti se è il caso, quali differenze esistono tra lo scrivere una sceneggiatura a fumetti e un romanzo...

Dunque. Innanzitutto, la progettazione di una storia sotto forma di sceneggiatura è diversa a livello di "sentimento" mentre ci lavori, perché nella scrittura di un romanzo quello che scrivi verrà letto senza altre mediazioni (disegnatore, eccetera). Faccio questo esempio, forse estremo: sceneggiare è come sparare con un mortaio, se stabilisci la traiettoria il colpo cadrà dove hai calcolato. Scrivere narrativa è più vicino a una pugnata; è più diretto, immediato. Una sceneggiatura richiede una quantità di descrizioni pazzesche. Se in una storia a fumetti un personaggio entra in una stanza, devo spiegare com'è fatta quella stanza, dove sono sistemati tutti gli elementi; se entra in un ufficio, devo dire che tipo di ufficio è; se si cammina per una strada, devo dire quanto è grande, come appare. Tutte indicazioni per il disegnatore, chiaro. Con il romanzo, ti puoi permettere di andare dritto alle cose, di non soffermarti continuamente con descrizioni; tant'è che, per una sorta di contrappasso, i personaggi del libro non sono descritti fisicamente - se non per pochi particolari; mi sono concentrato di più sulle sensazioni, sulle percezioni dei protagonisti. Stilisticamente, sono abituato a usare una scrittura molto asciut-

“Sceneggiare è come sparare con un mortaio, se stabilisci la traiettoria il colpo cadrà dove hai calcolato. Scrivere narrativa è più vicino a una pugnalata; è più diretto, immediato”



Tex Willer

ta, secca, perché nelle sceneggiature fornisci una serie di informazioni concatenate, una dietro l'altra, in modo ordinato, preciso. Questo tipo di approccio dà vita ad un ritmo che ho voluto conservare anche scrivendo narrativa. Un'ultima cosa che mi è sembrata traumatica, lavorando al romanzo: avevo la sensazione di scrivere pochissimo. Lavoravo per ore e ore e quello che riuscivo a fare mi sembrava sempre pochissimo. A differenza dei fumetti, che macino a grande velocità - sebbene con grande attenzione, faccio sempre caso a ogni dettaglio.

In *Oltre la soglia* non manca un omaggio alla musica rock, forse un po' troppo vintage, non trovi? Certo la combinazione tra il ritmo della storia e i pezzi che inserisci ha un effetto bello tosto...

Sì, il romanzo è pieno di riferimenti musicali. La scelta dei gruppi e delle canzoni citate è stata ragionata. Mi son chiesto: che musica ci mettiamo? Avrei potuto inserire - dal momento che sono un ascoltatore appassionato - tanta musica "del momento", però ho pensato che sarebbe invecchiato tutto molto rapidamente. Così mi sono immedesimato nei protagonisti e ho considerato che quando ero ragazzo mi piaceva sì ascoltare pezzi nuovi ma anche recuperare vecchi classici, dischi dai decenni precedenti. A me capitava negli anni 80 e 90 di scavare dentro album degli anni 70 o 60; così ho lasciato che i ragazzi del romanzo fossero presi da gruppi e dischi degli anni 90: Nirvana, Prodigy, Foo Fighters. Ho voluto tenere uno spettro piuttosto ampio e non fare riferimenti alla musica attuale, con il rischio di apparire giovanilista. E poi, vedo gli amici di mia figlia - ragazzi di quindici, sedici anni - che vengono da me e mi chiedono dischi dei Led Zeppelin, quindi insomma...

ILMUCCHIOSELVAGGIO

Come mai hai deciso di inserire nel testo "pezzi" di conversazioni via chat, pagine di blog, commenti a filmati?

A volte percorrere questa strada è come utilizzare una scorciatoia, mi permette in alcuni punti di accelerare, fornire informazioni immediate, a grande velocità. Ad esempio, la parte che spiega come si diffonde questo virus l'ho scritta sotto questa forma, in modo che scivolasse via rapida. Con tre pagine di dialogo via chat eviti di scrivere cinquanta di descrizioni.

Ultimamente hai lavorato anche alla graphic novel tratta da *Senza sangue* di Baricco. Che idea hai del rapporto letteratura-fumetto?

È stata un'esperienza positiva ma molto faticosa. Mi ha fatto fare delle riflessioni importanti su cosa vuol dire nel fumetto *mostrare* le cose e nella letteratura *raccontarle*. Ho preso un romanzo pieno di parole, per quanto breve, e l'ho trasformato in una sceneggiatura a fumetti in cui in realtà i personaggi parlano molto poco. Adesso che ci penso, si è trattato di una buona operazione preliminare per la scrittura del romanzo. Diciamo che la coda di quel lavoro ha coinciso con l'inizio di *Oltre la soglia*.

Avverti una distanza tra il fumetto cosiddetto d'autore e quello seriale? O trovi siano solo etichette?

Mi spiace che la graphic novel (in realtà nient'altro che un formato, un contenitore), per come si è andata sviluppando, sia adesso orientata verso un solo tipo di storie, prevalentemente autobiografiche. Sarebbe interessante lavorare, anche nel campo delle graphic novel, sui generi, come si fa nella narrativa. Ma si arriverà anche a questo. Per me la vera sfida di questo momento è essere autori all'interno del fumetto popolare e essere popolari all'interno del fumetto d'au-

AUTORI

tore. Servirebbe un maggior numero di graphic novel di vocazione popolare, ed è un peccato perché gli autori di fumetto italiani hanno sempre avuto questo indirizzo. Bisognerebbe riuscire a piacere a un pubblico più ampio e vasto. Certo, senza scadere nell'attualità o nelle marchette. Perché mi spiace che questo formato, ad oggi, non abbia grande successo.

Tra i giovani autori quali apprezzati di più?

Giovanissimo non è, ma Gipi è quello che mi piace di più. Ecco, Gipi riesce a parlare a tutti, a essere emozionante e divertente facendolo nel formato graphic novel. Ma ce ne sono tanti altri. Del resto il fumetto italiano è molto grande come dimensioni. Italia, Stati Uniti, Francia e Giappone sono le colonne del fumetto mondiale.

Le influenze (cinematografiche, letterarie o musicali che siano) sulle tue storie: come si sono alimentate nel corso degli anni?

Sai, ho sempre cercato di scrivere un fumetto "puro", cerco sempre di evitare il "finto" cinema o la "finta" letteratura. Ho coscienza del mezzo che sto usando, e non ho intenzione di fare simulazioni di altre cose. Per il resto, lascio che le influenze giungano in maniera molto spontanea, provenienti da formati diversi; ci sono periodi in cui leggo tantissimi fumetti, altri in cui mi concentro sulla narrativa, soprattutto il noir, altri in cui guardo tanta televisione, serie e cose simili. Ho tante passioni e visioni diverse; questo mi aiuta a confrontarmi con tanti generi differenti. E quando mi chiedono "come fai a fare tante cose diverse", mi vien voglia di rispondere "come faccio a non farle", perché è qualcosa che mi viene molto naturale.

E per quanto riguarda le influenze sociali, chiamiamole così, esistono? O uno sceneggiatore deve "rinchiudersi" nella sua fortezza e renderla impermeabile agli spifferi del mondo reale?

Il cosiddetto *messaggio* è una zavorra gigantesca che qualcuno ci ha recapitato sulle spalle, e sinceramente mi dà abbastanza sui nervi. Preferisco che un eventuale messaggio nasca dalla storia, e mai viceversa, e che se dovesse venire fuori uno, che accada naturalmente. Poi, ovviamente, gli autori di fumetti e narrativa vivono nel mondo, ed è bene sapere cosa ti circonda.

Quale tra i personaggi di Bonelli a cui hai lavorato possiede più potenzialità narrative, secondo te?

Credo che Tex Willer stia vivendo una fase molto buona. Il western poi è il "genere dei generi", contiene tutti gli altri, possiede elementi hard boiled, d'avventura, eccetera. In questo momento dunque sono molto preso da Tex, ne sto scrivendo in modo accanito. Un personaggio classico, ma di grande interesse e sempre rinnovabile. Ha un successo che non si ferma mai, anzi continua a crescere.

E per quello che riguarda il mondo Disney?

Sono affezionato al Topolino più *noir* e all'esperienza di PKNA, un rinnovamento nel solco della tradizione che ha avuto ottimi esiti. Prendere una storia, nel rispetto dei personaggi e del loro mondo, e usare uno stile completamente nuovo.

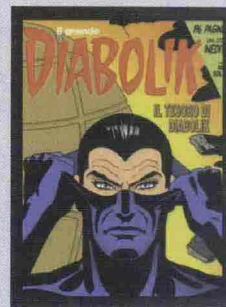
Cosa ti attrae di un personaggio?

Bella domanda...sai, considera che lavoro su diversi personaggi fissi, i protagonisti delle mie storie, tutti con caratteristiche ben determinate. Avendo questa possibilità di scelta, posso immaginare una storia e pensare a quale personaggio "assegnarla", in modo da non piegarla/forzarla. Basta trovare il protagonista giusto: Tex?, Diabolik? Brad Barron? Ancora, sono molto a mio agio con personaggi dalla lunga tradizione alle spalle, un passato solido che genera sempre scenari futuri. E poi mi piace la semplicità dei personaggi a fumetti, la loro purezza; spesso rappresentano delle istanze di perfezione, idee base, valori ed emozioni che portano con una forza estrema e capacità comunicative fuori dal comune.

CHI È FARACI

Per i lettori di fumetti Tito Faraci (nato a Gallarate nel '65) è un nome praticamente ubiquo, avendo scritto storie per Topolino, Tex, Diabolik, Dylan Dog, Martin Mystere, Zagor e compagnia. Ha iniziato intorno ai trent'anni con la Disney; ha collaborato con alcuni tra gli artisti più di punta del variegato mondo disneyano italiano: Giorgio Cavazzano, Romano Scarpa, Massimo De Vita. A metà degli anni 90 è tra gli artefici di un esperimento che gli appassionati di fumetto seriale ricordano ancora come memorabile: in PKNA (Paperinik New Adventures) il papero mascherato diventa un eroe al centro di vicende intricate e mai lette prima su pagine Disney. Fantascienza, fantasy, episodi concatenati, sottotrame, una serie considerata di culto; l'ispirazione di Faraci è Alan Moore, che considera un maestro. Quindi passa agli eroi degli albi Bonelli: Dylan Dog e Zagor tra gli altri, e a Diabolik

("è un fumetto potente, sfacciato, perché il fumetto è una cosa sanguigna"). Ha vinto svariati premi, scritto un romanzo per bambini, *Il cane Piero, avventure di un fantasma*. Ha sceneggiato *Senza sangue*, il romanzo di Alessandro Baricco, con i disegni di Francesco Ripoli. Negli ultimi anni lavora parecchio con Tex Willer, dopo averlo insegnato per diverso tempo. Ha un blog sul sito del "Sole 24 Ore", "Flusso di coscienza".



Tornando a *Oltre la soglia*, pensi che potresti trarne un graphic novel?

Non è una cattiva idea, la cosa strana è che durante la scrittura non ci pensavo affatto, è come se avessi creato uno spazio utile solo alla realizzazione del libro.

Come si stabilisce una buona chimica tra sceneggiatore e disegnatore?

Lavoro con tanti disegnatori, come puoi immaginare, e con ognuno ci sono scambi diversi. Esiste una zona di sovrapposizione tra il mio lavoro e quello di un disegnatore, ed è lì che si crea la chimica. Ad esempio, sceneggiando, faccio la descrizione di uno spazio in cui spiego precisamente la posizione di ogni oggetto. Così mi chiedono: ma questo non è compito del disegnatore? Allo stesso modo, il disegnatore compie una marea di scelte narrative, come mettere in scena le cose, i colori degli ambienti... non è che si possa descrivere ogni molecola dello spazio. Ecco, c'è una zona "franca" in cui lo sceneggiatore fa cose che ci si aspetterebbe dal disegnatore, e viceversa.

L'elenco dei tuoi lavori è impressionante; c'è qualcosa che ti piacerebbe fare di nuovo, un progetto che ti affascina?

Mi piacerebbe scrivere un altro romanzo. È stata un'esperienza difficile, faticosa, anche dura, ma mi affascina l'idea di rimettere mano a un'opera del genere con tutto il bagaglio di cose che ho appreso lavorando a *Oltre la soglia*. Mi sono tuffato, e ho imparato a nuotare per non annegare. Adesso, mi piacerebbe fare una bella nuotata, senza l'ansia di dover stare a galla. ■