



Intervista a Lorenzo Pastrovicchio Matita, china, colore... e la carta prende vita Testo e foto di Cristiana Filtri

Lorenzo Pastrovicchio è nato a Trieste nel 1971 e dal 1995 lavora per la Disney Italia. La Disney Italia crea l'85% di tutte le storie Disney nel mondo. Ci sono personaggi come Trudy, la fidanzata di Gambadilegno, i Bassotti o Paperinik tanto per citarne alcuni che sono nati dalla fantasia di fumettisti italiani, in questo caso dalla penna di Romano Scarpa. Per arrivare a tempi più recenti basti pensare a W.I.T.C.H o a Monster Allergy tutti fumetti nati in Italia e tradotti per esempio in tedesco. Purtroppo la produzione di Monster Allergy il nuovissimo arrivo della casa Disney è per ora sospesa in Germania, mentre in Italia questo fumetto sta andando benissimo. Molte delle nuove produzioni Disney a livello mondiale nascono dall'Accademia Disney di Milano. accedervi

non è facilissimo, perché ogni anno ci sono circa 15-20 posti disponibili. Lorenzo Pastrovicchio ha avuto la fortuna, anche perché per via della sua bravura di entrarci, ma lasciamo direttamente la parola a questo simpatico fumettista.

ADESSO: Come mai sei diventato disegnatore dei fumetti?

Lorenzo Pastrovicchio: È una passione che avevo fin da piccino. Sapevo che non avrei fatto nient'altro nella vita. Assolutamente non immaginavo un'altra strada. Quando facevo le elementari, le medie e le superiori le mie idee era quella, anche se i genitori cercavano di indirizzarmi da un'altra parte. Mi avevano iscritto a ingegneria dopo le superiori. Avevo fatto l'istituto d'arte e poi volevano che facessi ingegneria. Fai un po' te. Ho fatto ca. un anno e mezzo e poi ho mollato tutto. Ho mollato tutto e mi sono informato in giro e ho visto che a Milano c'era comunque la possibilità di entrare nell'Accademia Disney. Era molto difficile però ci ho provato e ho fatto delle tavole di prova dei disegni. Poi mi hanno richiamato loro ed è andata bene. Finita la scuola ho fatto poi il militare e dopo ho iniziato a lavoricchiare per la Disney. All'inizio facendo piccoli disegni fino poi a arrivare alle storie.

Puoi spiegarmi come nascono le storie, quali sono i passaggi?

I passaggi sono questi: c'è la sceneggiatura, le matite, la china ripassata a pennello, il lettering e poi il colore che viene dato con il computer in fotolito. Possono essere diverse le persone che lavorano a queste fasi. Il sceneggiatore è solitamente uno, però può essere che un disegnatore si improvvisi sceneggiatore, perché ha voglia di scrivere una storia e quindi se la scrive e se la disegna. Capita poche volte, però può capitare.

Cerchiamo di capire meglio queste fasi. Non capita tutti i giorni che qualcuno del mestiere te le possa spiegare. Partiamo dalla primissima fase, senza la quale, non si va da nessuna parte: la sceneggiatura.

La sceneggiatura di un fumetto è molto simile a quella di un film. C'è l'attore principale al quale vengono date le battute e gli viene detto quando deve entrare in scena. Lo sceneggiatore quando ti dà la storia, ti dà tutto: pagina per pagina, vignetta per vignetta quello che i personaggi si dicono e il disegnatore è il regista sceglie quindi l'inquadratura, come far recitare i personaggi e dà quindi vita alla storia.

Dopo che la storia è stata disegnata che cosa succede?

Il disegnatore fa la matita e poi la china. La china viene data a mano con i pennelli. Con il computer si fa solo il colore alla fine. A volte, se il disegnatore è giovane ci può essere l'inchiostatore, una persona specializzata nell'inchiostare i disegni con il pannello.

Infine c'è il lettering...

Sì, c'è il letterista che scrive a mano nei ballon le parole della sceneggiatura.

Come mai non viene fatto con il computer, si farebbe prima...

A computer i dialoghi sarebbero troppo freddi e impersonali. Così rimangono più caldi.

Torniamo a te. L'anno scorso hai vinto diciamo l'Oscar dei fumettisti Disney

Questo premio si chiama il Topolino d'Oro. È un premio che in Italia esiste da 10 anni. Già Walt Disney lo dava ai tempi ai suoi migliori animatori. C'era il premio per i miglior disegnatore di paperi e di topi. E

il Topolino d'Oro per il miglior disegnatore. L'anno scorso è toccato a me e ne sono molto fiero. Soprattutto perché sono i disegnatori stessi della Disney a livello mondiale che di anno in anno scelgono a chi assegnare il Topolino d'Oro. Io l'ho ricevuto anche grazie a tutte le copertine che ho fatto per Disney libri, i Grandi Classici, PK...



PK disegnato da Pastrovicchio apposta per noi!

C'è un personaggio che preferisci disegnare?

Non so... la famiglia dei paperi e dei topi è talmente piena e divertente che è difficile averne uno preferito. Faccio molto volentieri PK, perché ha un taglio super-eroistico; però ci sono dei momenti che ne ho le scatole piene di fare PK. Mi è capitato di fare tanti numeri di seguito, un anno su 80 io ne ho fatti 15. Allora mollo tutto e per un po' faccio Topolino.

Il lavoro del disegnatore di fumetti è quindi duro?

Sì, si disegna tanto, si lavora dal mattino alla sera dalle 10 alle 12 ore al giorno. Nei periodi che ero appena entrato alla Disney disegnavo anche 15 ore al giorno. Perché comunque quando sei più giovane sei più lento.

È difficile diventare fumettista in Italia?

Molto difficile, nonostante in tanti pensino che sia una cosa che si può fare addirittura per hobby. Mio padre per primo diceva: «ti trovi un lavoro vero e quello lo fai quando arrivi a casa». Peccato che su questa cosa qua devi lavorarci sopra ore e ore, c'è tantissimo tempo della tua vita da dedicarci su se vuoi diventare bravo, bravo veramente. Io penso ancora di dedicarne poco, che dovrei fare di più perché comunque alla fin fine tante volte sono stanco e allora stacco e vado a fare un giro in moto. Però c'è gente che ci lavora sopra tantissimo, veramente tanto. Più ti applichi più migliori, perché è veramente un fatto di pratica, di tecnica di studiare tecniche diverse. Come lavoro è duro, non è facile. C'è molta competizione, tanti ragazzi giovani che vogliono provarci e il mercato è comunque saturo per i disegnatori. Le case editrici intanto hanno già tanti disegnatori e proprio qui nasce la difficoltà di prendere altri. Ti assicuro che persino io che è già 10 anni che lavoro nel campo del fumetto anche solo per avere un appuntamento alla Bonelli ci ho messo tantissimo. Il mercato è veramente saturo. Però se uno è bravo è bravo e basta. E poi se al limite se ti va male con una casa editrice puoi proporti ad un'altra. Adesso c'è il mercato francese che è molto interessante perché loro vogliono una cosa tua già finita. Non è che proponi una o due tavole e chiedi di essere preso a lavorare. Tu devi arrivare lì con una cosa finita: storia, matita, china e colore. Loro dicono: «Ah che bello!» e te lo pubblicano. E se la prima pubblicazione va bene arriva il contratto e magari fai altri 3, 4, o 5 numeri. Ovvio non è come lavorare in Disney che hai il pezzo di pane assicurato perché loro hanno una produzione seriale, però se sei bravo sfondi e guadagni anche di più alla fine.

È difficile disegnare diciamo su commissione...

La differenza tra un disegnatore vero e quello che si sente artista è che quello vero alla fine della giornata comunque deve avere prodotto un qualcosa, perché è il tuo lavoro, vivi di quello. Invece l'artista, il creativo dice «ah oggi non mi sento, non lo faccio». È quello che fanno tutti all'inizio, anch'io quando ero giovane e non mi sentivo in giornata non disegnavo. Invece quando diventi professionista devi farlo e basta. Perché alla fine ti danno una data in cui devi consegnare e quella data dev'essere. E allora se ti viene più o meno bene, fa niente, tante volte devi anche andare avanti. Oppure lo riprendi il giorno dopo. Anche per questo non è facile lavorare su commissione, perché tante volte devi dire a te stesso «adesso basta, ti è venuto così e va avanti perché se no alla fine non riesci a consegnare».



Lorenzo Pastrovicchio mentre assume una simpatica spmorfia... da fumetto!

Però, forse, anche nel fare un disegno su commissione uno può essere creativo.

Dopo che si ha acquisito una certa esperienza sicuramente sì. Sai all'inizio incontri difficoltà grandissime per esempio nel mettere il personaggio in una certa posizione, poi col tempo riesci a fargli fare tutto quello che vuoi tu. E ti senti più libero, perché hai già passato quel momento in cui devi capire com'è fatto il personaggio.

Progetti futuri...

Adesso dopo tanti anni che faccio Disney sto provando a fare storie mie. Sono progetti ancora molto nuovi che sto proponendo in giro. Mi piacerebbe fare anche del fumetto realistico oltre a quello umoristico. È bello variare...