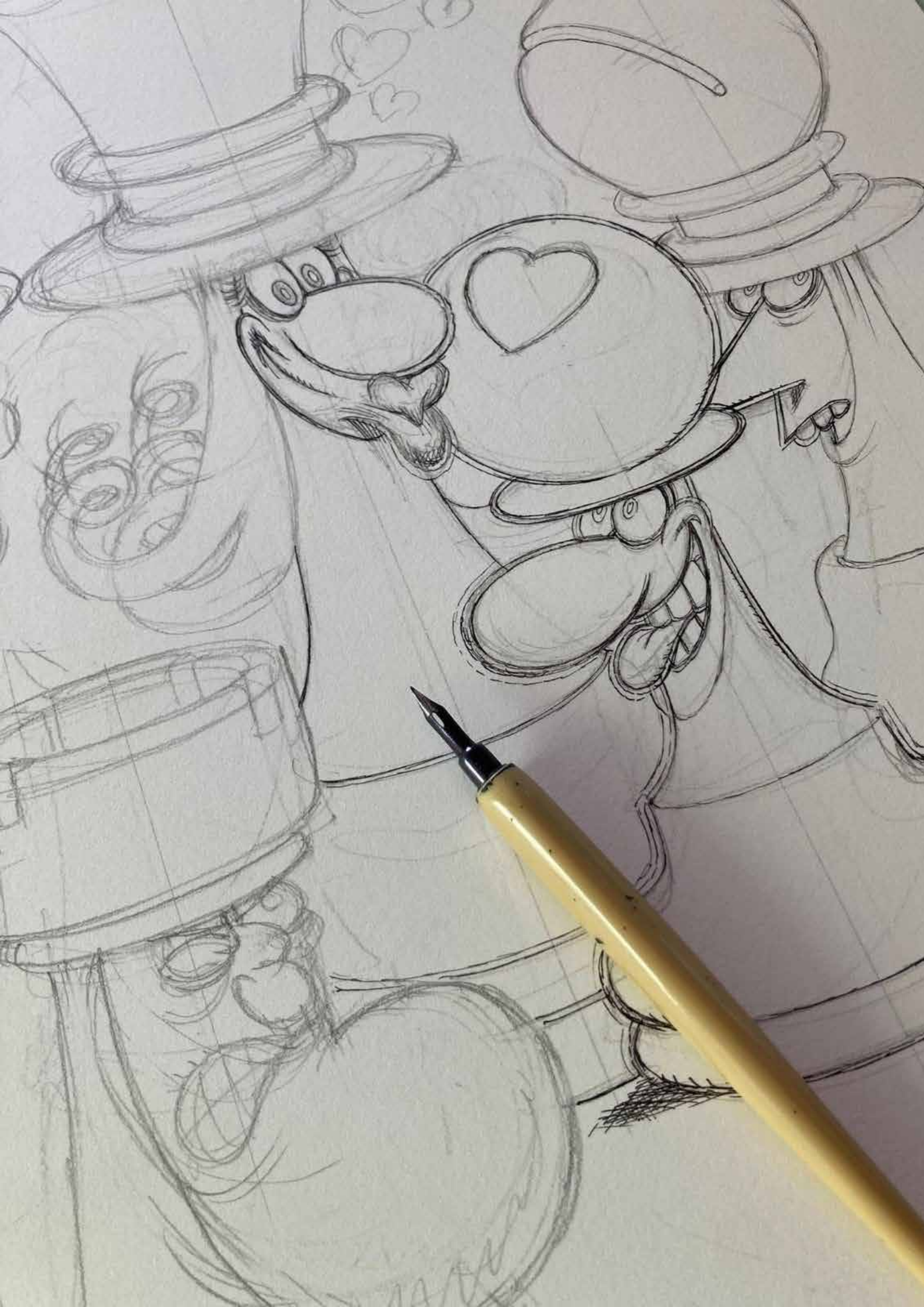


FANTASTICHE MATITE

21^a RASSEGNA DEGLI ILLUSTRATORI A SEREGNO

PERSONAGGI IN GIOCO





BIBLIOTECA CIVICA ETTORE POZZOLI

FANTASTICHE MATITE

21^a RASSEGNA DEGLI ILLUSTRATORI A SEREGNO

PERSONAGGI IN GIOCO

10 OTTOBRE 2026 - 10 GENNAIO 2027

OPERE DI

Lola Airaghi
Adriano Carnevali
Guido Crepax
Beniamino Del Vecchio
Sandro Dossi
Brenno Fiumali.
Pasquale Frisenda
Massimo Giacon
Ivan "Hurricane" Manuppelli
Giulia Francesca Massaglia
Mauro Moretti
Franco Paludetti
Luca Salvagno
Cristina Stifanic
Sergio Zaniboni

CITTÀ DI SEREGNO



Sindaco
Alberto Rossi

Assessora alla Pubblica Istruzione, Cultura e Biblioteca
Federica Perelli

Fantastiche Matite è un'iniziativa realizzata dallo staff della Biblioteca Civica Ettore Pozzoli dall'anno 2002

La 21^a rassegna è in collaborazione con:

Fondazione Franco Fossati,

WOW Spazio Fumetto

Ludo Labo

Assogiocattoli

Federazione scacchistica italiana

Si ringrazia:

Luigi F. Bona, Enrico Ercole, Davide Lonati e Alberto Ronchi, l'Archivio Crepax, la casa editrice Astorina, l'agenzia Quipos, Antonio Serra, tutti gli autori che hanno partecipato con entusiasmo al progetto.

Tutte le immagini sono Copyright degli autori, degli eredi o degli editori che ne detengono e gestiscono i diritti e che hanno autorizzato questa pubblicazione. Nessuna immagine può essere quindi liberamente riprodotta senza specifica autorizzazione.

Stampa
Graficart srl - Biassono (MB)
Settembre 2026

La biblioteca contemporanea non è più soltanto un luogo di silenzio e di libri allineati sugli scaffali: è uno spazio vivo, che si apre con un pizzico di sfrontatezza a linguaggi nuovi e a mondi inaspettati. Il fumetto, con la sua potenza narrativa e visiva, e gli scacchi, il principe dei giochi per eleganza e profondità strategica, diventano oggi protagonisti di un percorso culturale che ridefinisce i confini della lettura.

È questa la prospettiva che anima le biblioteche di pubblica lettura: evolvere verso nuovi orizzonti, intercettare pubblici diversi, sperimentare linguaggi che parlano al presente senza tradire la propria missione culturale.

Da questo slancio nasce il nuovo percorso di Fantastiche Matite, la rassegna di illustratori che quest'anno incrocia, con esiti sorprendentemente suggestivi, i grandi campioni del fumetto con l'universo degli scacchi.

Tavole, personaggi e strategie di gioco si intrecciano in immagini capaci di raccontare sfide, tensioni e bellezza formale.

Il risultato è una mostra emozionante e coinvolgente, un invito a lasciarsi stupire, a scoprire come due mondi apparentemente distanti possano dialogare e generare, insieme, qualcosa di davvero nuovo.

Alberto Rossi
Sindaco

Federica Perelli
Assessora alla Pubblica Istruzione,
Cultura e Biblioteca

Un gioco non è mai “soltanto un gioco” ma una scelta spontanea che dà piacere, appagamento, la soddisfazione che deriva dall’attività della mente. Per un bambino è gioco tutto l’apprendimento, dalle scoperte fisiche a quelle relazionali. L’adulto, quando sviluppa le sue capacità mantenendo il senso del gioco, è un adulto più sereno e in grado di considerare meglio le opzioni e le soluzioni che la vita gli offre, e vive più felice.

Gli scacchi sono uno dei giochi più diffusi e iconici al mondo, e la loro origine si perde nella nebbia della storia e nell’intreccio di lontane culture. Viaggiando, tra epoche e civiltà, lascia il suo segno e si evolve, mantenendo il suo spirito di strategia. Le radici affondano nell’India del VI secolo d.C., dove su una scacchiera di sole 8x8 caselle si confrontano le “quattro divisioni” (da cui il primo nome **Chaturanga**) dell’esercito indiano: fanteria, cavalleria, elefanti e carri da guerra con movimenti diversi.

Diffondendosi in Persia diventa **Shatranj**: entrano in gioco il re (Shah) e il suo consigliere (Firzan) e il gioco assume regole più definite. La parola “scacco” deriva proprio dal termine **shah**, mentre “scacco matto” **shah mat** significa “il re è morto”.

Quando gli Arabi conquistano la Persia (VII secolo) il gioco si diffonde con variazioni nel Medio Oriente e nel Nordafrica, seguendo le piste di scambi commerciali e culturali, e arriva in Spagna con i Mori attorno al X secolo, propagandosi progressivamente nel resto d’Europa.

Durante il Medioevo il Firzan si trasforma nella **Regina**, il pezzo più potente, e ogni altro pezzo perfeziona le sue caratteristiche, e dal Rinascimento a oggi le regole si formalizzano mentre gli scacchi diventano sempre più popolari nelle corti europee, trasformandosi in un simbolo di intelletto e strategia.

Nell’Ottocento nascono i primi tornei ufficiali, si struttura il gioco in una disciplina codificata, con aperture, strategie, studio di finali: un vero e proprio sistema di competizione.

“Oggi gli scacchi sono un fenomeno globale, giocato da milioni di persone, sia sui tavoli fisici che online. Sono diventati parte della cultura popolare, ispirando film, romanzi e addirittura intelligenze artificiali” ci dicono gli storici del gioco, che mi perdoneranno per la estrema sintesi operata.

Il matematico, poi, ci informa che le possibili partite a scacchi giocabili nella moderna scacchiera di 8x8 caselle sarebbero un numero finito, ma talmente grande da sfuggire alla nostra comprensione: grazie ai calcolatori si è provato a dare una risposta, e già nel 1950 **Claude Shannon** calcolò 10^{123} combinazioni di gioco, un valore che, secondo la rivista Focus, supera il numero di atomi presenti nell’intero universo osservabile. Quindi le possibilità di gioco sono sempre aperte, e se

le possibilità di vincere contro un computer, da parte di un campione, sono ormai nulle o quasi, questo nulla toglie al gioco e al suo piacere.

Il gioco degli scacchi è una scacchiera, anzi un quadrato come il “ring” del pugilato, che delimita un confronto tra due giocatori e che al suo interno contiene l’universo. Abbiamo 64 caselle, poche e chiare regole che consentono a chiunque di cominciare a giocare, e un bambino è nelle condizioni ideali per iniziare quasi subito.

Ma la partita è come affrontare una vita partendo da zero, ogni volta. Ogni mossa si confronta con quelle dell’avversario, si confrontano strategie diverse, ogni esperienza allena la mente per altri confronti, la scacchiera diventa complessa, si allarga nelle sue tre dimensioni per occupare tutta la mente e si espande in altre dimensioni virtuali, in tutte quelle che si riescono a “prevedere” e che mostrano le possibili mosse e contromosse, i futuri scenari che si presenteranno dopo che la mossa di quell’istante sarà stata decisa e fatta.

Ogni mossa può modificare anche radicalmente queste visioni e la strategia da adottare. Ogni partita finisce con l’inevitabile morte di uno dei due re, un giocatore che vince e uno che perde, e tutto quell’universo finisce nell’ultimo gesto del re piegato sulla scacchiera. Ma si può ricominciare, perché ogni partita è diversa, e il fascino del confronto mentale potrà ripartire.

I pezzi degli scacchi, le mosse, le aperture e chiusure delle partite, tutto è diventato simbolo e usato come metafora nella vita reale. Dal pedone alla torre e all’alfiere, così diversi nel comportamento e nella funzione strategica, fino al cavallo (la “mossa del cavallo” così abile e pericolosa), all’arrocco, allo scacco “per soffocamento”, fino al sacrificio di un pezzo, tutto ha quotidianamente riscontro nella vita reale. E anche un pedone, alla fine, può dare “scacco matto”.

Un gioco violento?

Considerato anche come uno sport (perché il Comitato Olimpico Internazionale lo riconosce come tale), è “lo sport più violento che esista” secondo il campione **Kasparov**, riferendosi alla tensione emotiva cui si sottopone un professionista, e se avete visto “La regina degli scacchi” (ma io consiglio il romanzo, vero capolavoro), capite che cosa si intende.

Anche secondo **Marcel Duchamp**, famoso come artista quanto come scacchista, gli scacchi sono uno sport violento, dove la scacchiera è un campo di battaglia mentale. Dove scopriamo noi stessi, i nostri limiti e le nostre paure, anche i nostri lati oscuri. Non si gioca a una guerra vera, anzi, l’esercizio degli scacchi aiuta a comprendere anche le strategie di chi opera nel mercato, nella politica, nell’informazione, per essere pronti a scegliere, in ogni momento, la nostra mossa giusta nel momento giusto.

La partita a scacchi è anche simbologia della vita, che si conclude comunque nella morte.

Così il cavaliere che gioca a scacchi con la Morte nel film “Il settimo sigillo” di Bergman si collega con “Partita con la Morte” (n. 66 del “Dylan Dog” di Tiziano Sclavi, testo di Claudio Chiaverotti, disegni di Corrado Roi e copertina di Angelo Stano), e ancora Chiaverotti fa giocare a scacchi con la Morte un altro personaggio, tutto suo, “Brendon”, nel 100° e ultimo numero della serie (chiusura di una partita, ma il personaggio sta già preparando i pezzi per una nuova partita, nella copertina di Lola Airaghi per questo catalogo).

Il gioco degli scacchi è anche una forma d’arte. Forse non tutti gli artisti sanno giocare a scacchi, ma certamente ogni giocatore è un artista mentre gioca.

L’arte sta nelle sue forme, nei suoi riti, nel saluto iniziale e finale, nella concentrazione, nel modo di muovere il proprio pezzo sulla scacchiera e di “mangiare” il pezzo avversario con eleganza, di sdraiare il proprio re per annunciare l’abbandono, la resa, la sconfitta. E l’educazione alla sconfitta è parte di ogni gioco, negli scacchi più che mai.

Gli scacchi sono un bel gioco, dunque, dai mille aspetti, e tutti li ritroviamo nel mezzo di comunicazione più adatto e universale, di cui disponiamo da 200 anni, il Fumetto.

In mostra troviamo **Paperino** nel regno della Matematica accanto a **Diabolik** delle sorelle Giussani e di chi ne prosegue l’opera, il **Tintin** di Hergé accanto alla **Valentina** di Crepax, **Lucky Luke** di Morris che gioca con il suo cavallo Jolly Jumper (Saltapicchio) e il **Satana** pacioccione – datore di lavoro del diavolo buono **Geppo** – che gioca con **Braccio di Ferro**, e possiamo ritrovare il Giocatore di scacchi, storico prototipo di robot giocatore, raccontato da **Martin Mystère**, mentre non sorprende che si giochi a scacchi nel futuro di **Nathan Never** o che si ricorra a simbologie scacchistiche nei fumetti dei supereroi.

La Disney aveva affidato a Claudio Sciarrone di interpretare “**Il manuale degli scacchi di Anatolij Karpov**”, mentre sorprese importanti, vengono dall’albo conclusivo della trilogia di **Nikopol** di Enki Bilal (quasi un omaggio al citato Duchamps) e dal primo albo delle **Cronache del Tempo Medio** di Emilio Balcarce e Juan Zanotto (n. 41 degli “Euracomix”), da leggere e rileggere come una grande partita in un futuro distopico che fa molto riflettere sull’oggi.

Tutte ricerche e scoperte che possono continuare negli spazi magici e potenzialmente infiniti di una bella Biblioteca.

Luigi F. Bona

Per poter parlare del rapporto tra giochi e fumetti occorre definire bene l’ambito. Quando si parla di gioco alla maggior parte di noi vengono alla mente i grandi classici: scacchi, Monopoli, Cluedo, Risiko. Ad alcuni la parola gioco fa venire in mente tutto l’universo dell’azzardo che con il gioco davvero non ha nulla a che fare. È un fenomeno che difficilmente tocca altri campi artistici. Se parliamo di film quasi nessuno ricorda i titoli dei fratelli Lumière o opere dalla metà degli anni 50.

Il nostro immaginario relativo ai fumetti non è fermo a Tex Willer e alle pagine di Tintin ma se si parla di gioco siamo pronti a ricordare, con nostalgico trasporto, i giochi che facevamo da piccoli, quelli dei nostri padri o addirittura dei nostri nonni. Il motivo è semplice: crescendo abbiamo continuato a leggere fumetti, guardare film, sviluppando gusti, esplorando generi mentre, la maggior parte delle persone ha smesso di giocare. E dire che il gioco è l’attività primaria per l’apprendimento e solo negli ultimi anni la scuola lo sta riscoprendo.

Giocando si sviluppano competenze, il nostro cervello pensa, si allenano relazioni. Per anni abbiamo sentito dire “smettiti di giocare”, assumendo che il tempo dedicato al gioco sia solo tempo perso. Ed è un vero peccato perché come dice Huizinga il gioco non è semplicemente un fenomeno culturale, ma una base primaria e costitutiva di tutta la cultura umana. Pochi sanno che ogni anno escono migliaia di nuovi giochi da tavolo e di ruolo, prodotti di qualità che hanno dietro autori ed artisti.

Titoli come Ticket to Ride, Carcassonne, Pandemic dovrebbero ormai essere parte dell’immaginario collettivo. Nel suo manifesto per un secolo ludico il filosofo Zimmermann dice che viviamo in un mondo di sistemi e che per comprenderli al meglio bisogna entrare al loro interno ed essere giocosi. Aggiunge che i giochi sono una vera alfabetizzazione. Poche attività al pari del gioco permettono di essere coinvolti in maniera attiva, ci spingono a prendere decisioni, a valutare conseguenze, a fare proiezioni.

Il gioco ha un legame fortissimo con la nostra parte creativa. Il rapporto tra gioco e mondo del fumetto è stato negli anni evidente, sia nelle trasposizioni fumettistiche di giochi, pensiamo ad alcune tavole di questo catalogo, sia nei tanti giochi ispirati a personaggi e storie del mondo del fumetto. Sono innumerevoli i titoli che hanno come protagonisti i personaggi della Marvel ma abbiamo anche giochi da tavolo e di ruolo che parlano di eroi nostrani come Dragonero e Diabolik o di saghe storiche come l’Eternauta.

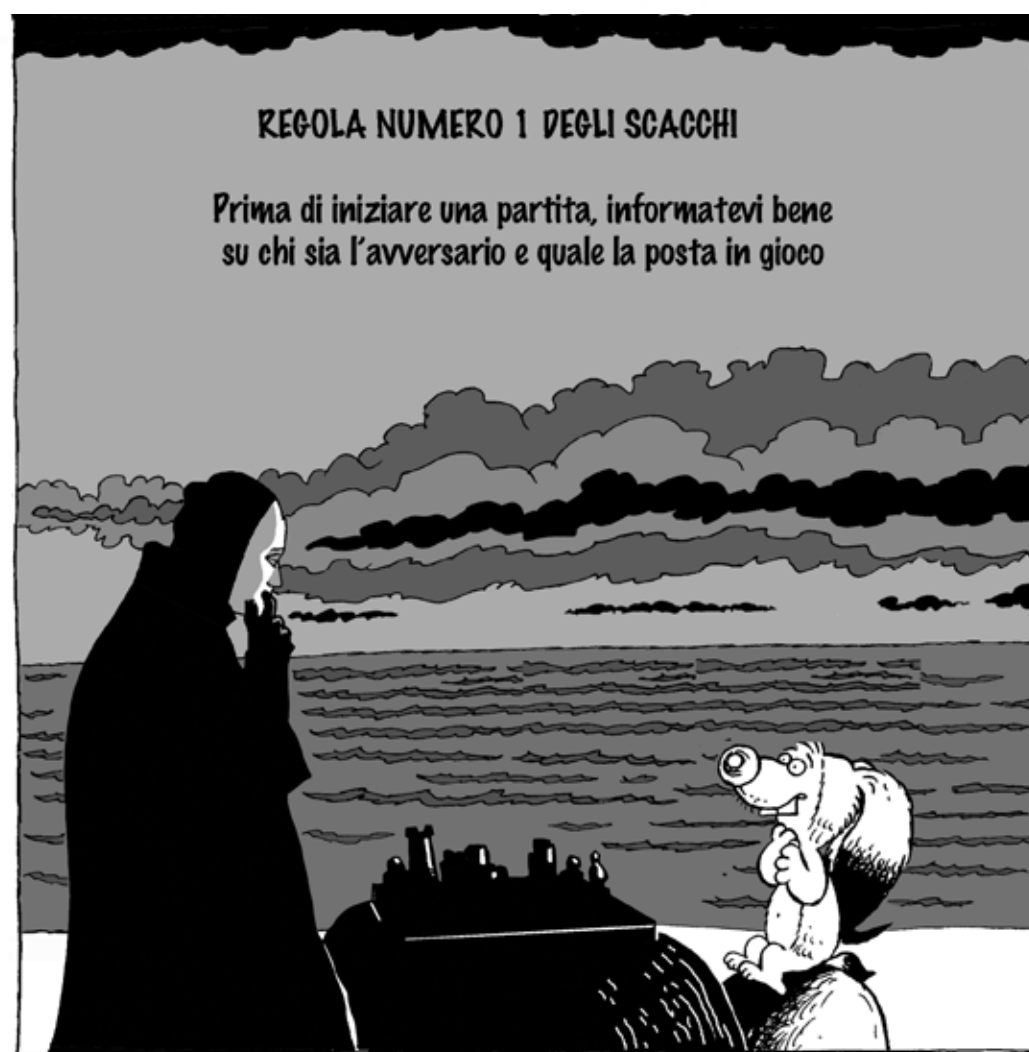
Ci sono addirittura dei giochi che hanno avuto così tanto successo da dar vita a saghe fumettistiche come Dungeons & Dragons, Warhammer o Zombicide. Negli ultimi anni sono stati pubblicati anche diversi fumetti-gioco, ovvero libri-gioco che utilizzano il fumetto come mezzo. Il denominatore comune è la voglia di vivere avventure, di conoscere mondi altrimenti non raggiungibili.

Buon gioco a tutte e tutti
Andrea Ligabue

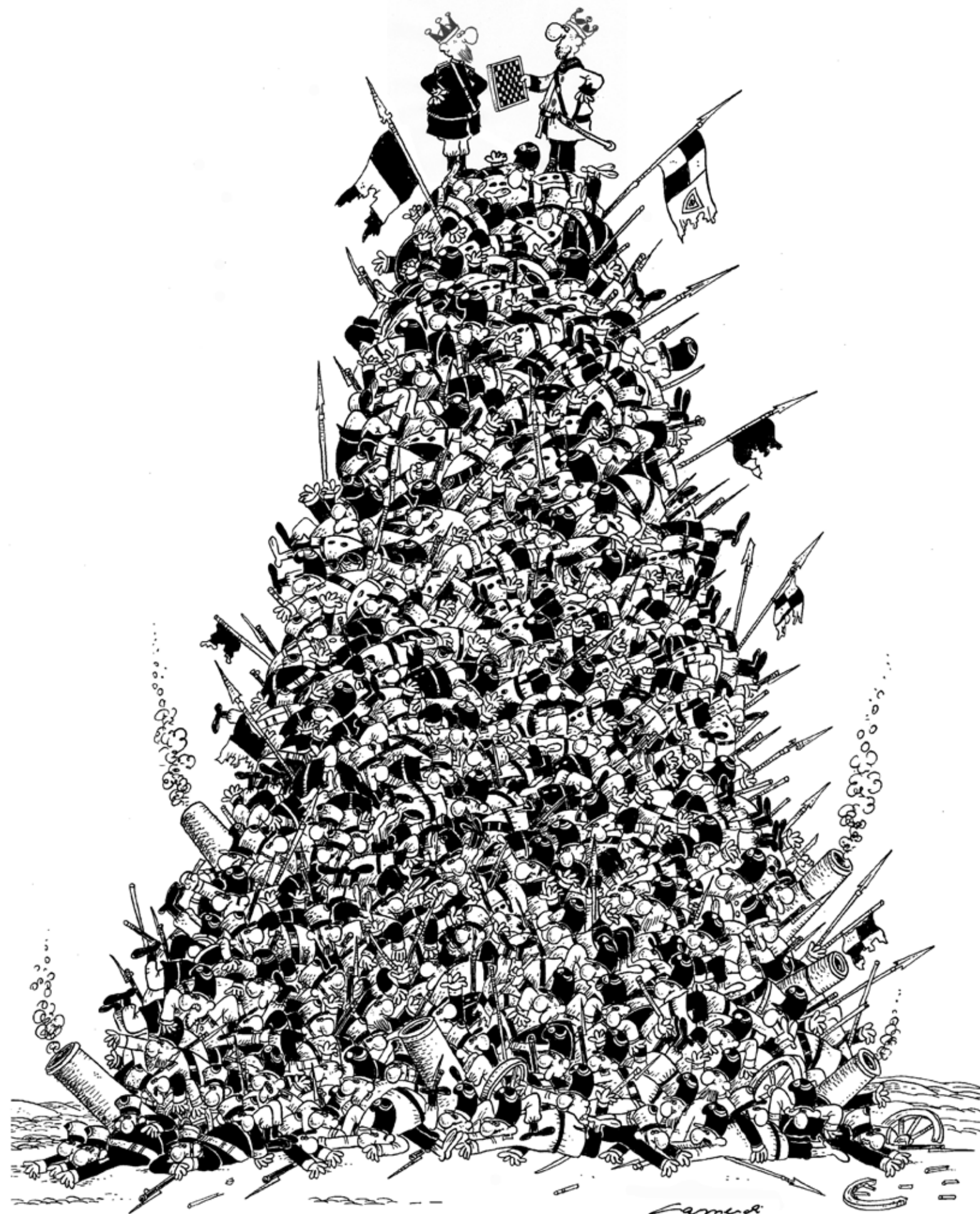


Camerini

DOTTORE, RIESCO A MUOVERMI SOLO A ZIGZAG...

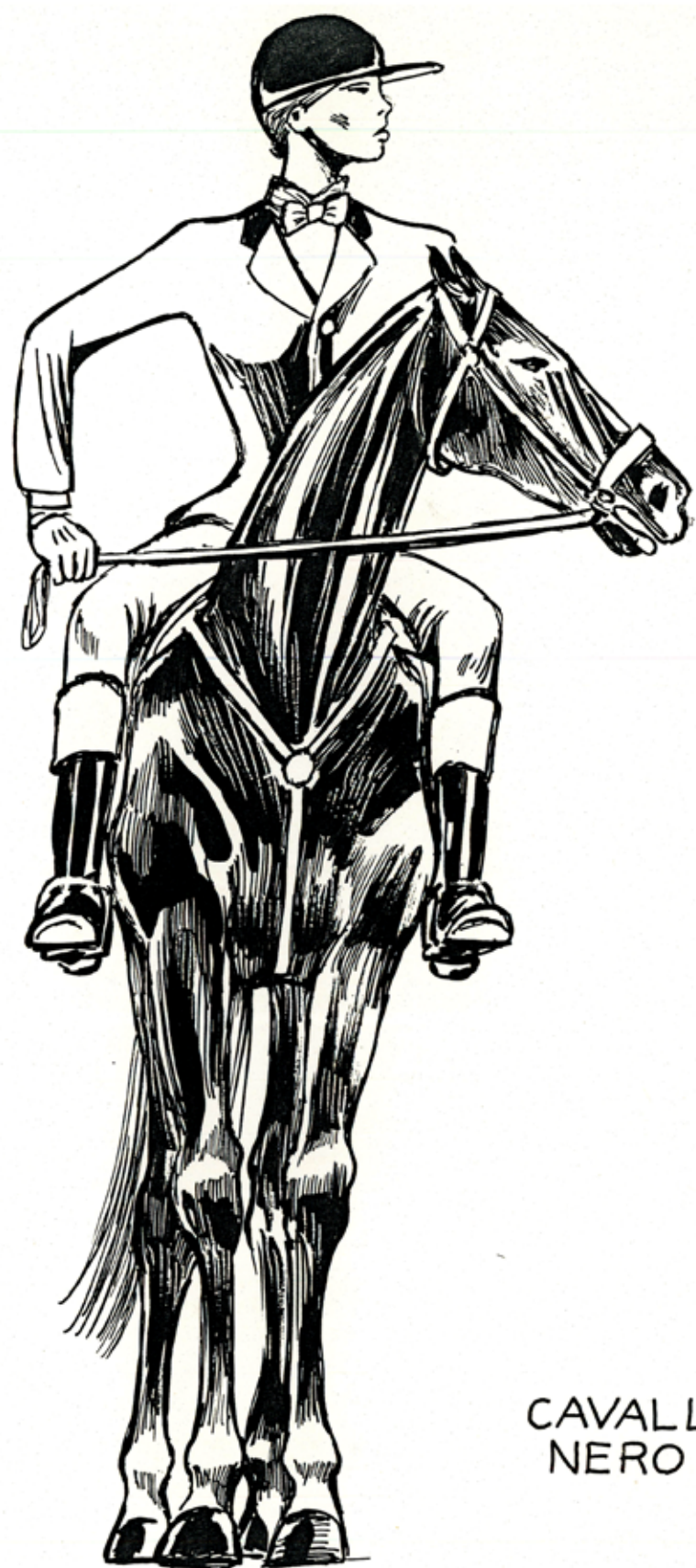


Camerini

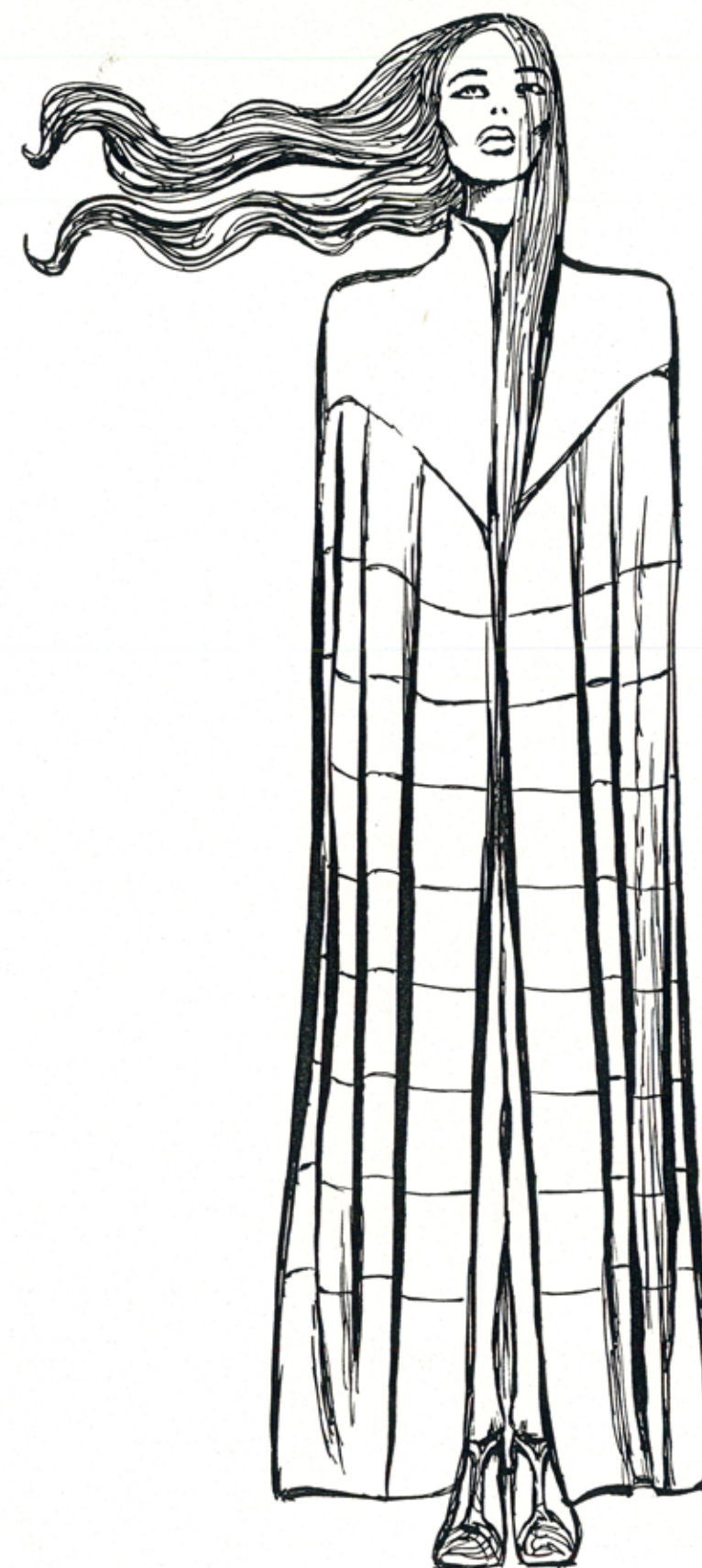


Camerini

– Forse c'è un altro sistema per risolvere la questione tra di noi...



CAVALLO
NERO



TORRE
BIANCA





IL GIALLO A FUMETTI - ANNO XXVII - N. 11

DIABOLIK

LA BALLATA
DEL RE

L. 1200

DIABOLIK

LA SFIDA



«SAI, GINKO, QUANDO PARLI DI DIABOLIK, NON CAPISCO MAI DOVE FINISCE IL TUO ODDIO E INIZIA LA TUA AMIRAZIONE. NEI SUOI CONFRONTI, PENSO CHE IN UNA SITUAZIONE DIVERSA SARESTE POTUTI ADDIRITTURA DIVENTARE AMICI.»



«AH, AH... DIABOLIK CHE PROVA A DIVENTARE MIO AMICO... ECCO UNA SFIDA SICURAMENTE PERSA ANCHE PER LUI!»



10

SCACCO MATTO, MAI

La Lotta tra Ginko e Diabolik è una interminabile partita a scacchi tra due giocatori dello stesso livello ma con tattiche diverse. L'ispettore non manda allo sbaraglio i suoi agenti/pedoni; muove torre e alfiere per indagare sulle intenzioni dell'avversario e per fare da scudo al re, che ne rappresenta l'obiettivo. Il criminale sacrifica senza esitare i complici/pedoni, privilegia gli imprevedibili spostamenti della sua Jaguar/cavallo, è iperprotettivo nei confronti della sua Eva/regina. La sua mossa vincente è l'arrocco. Capita spesso che i loro scontri si risolvano con una patta ma nessuno dei due, quando sconfitto, ha mai rovesciato la scacchiera sul tavolo.

Mario Gomboli

DIABOLIK

DIABOLIK

LA PARTITA INTERROTTA

A. XXX

5



LA PARTITA INTERROTTA

L. 1800



SCACCO
ALLA
REGINA!

VEDO...VEDO...
LASCIA CHE CI PENSI
UN PO'...



...VADO A PRENDERE
QUALCOSA DA BERE

2



ATTENTO!



CONFESSA
L'HAI FAT-
TO APPO-
STA PER
EVITARE
DI PER-
DERE.

NO, MA VISTO
CHE GLI SCAC-
CHI SI SONO
ROTTI, RIPREN-
DEREMO LA
PARTITA
CON PEZZI
MOLTO
PIU' BELLI!

3



AMORE,
LA PARTITA
NON ERA
FINITA...

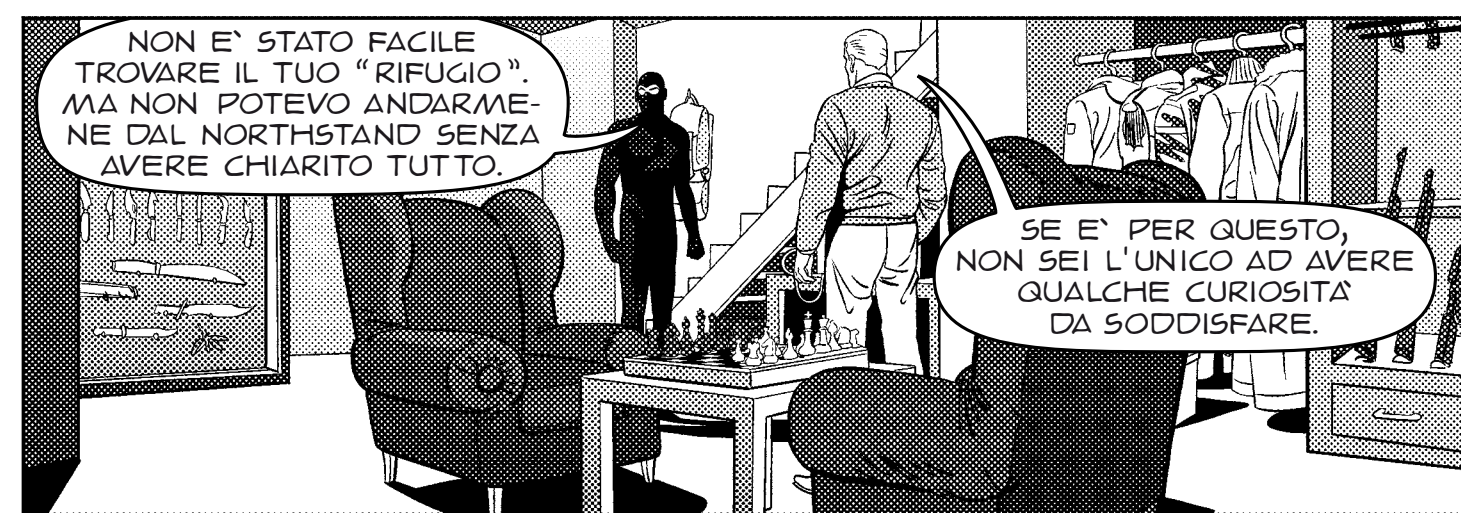
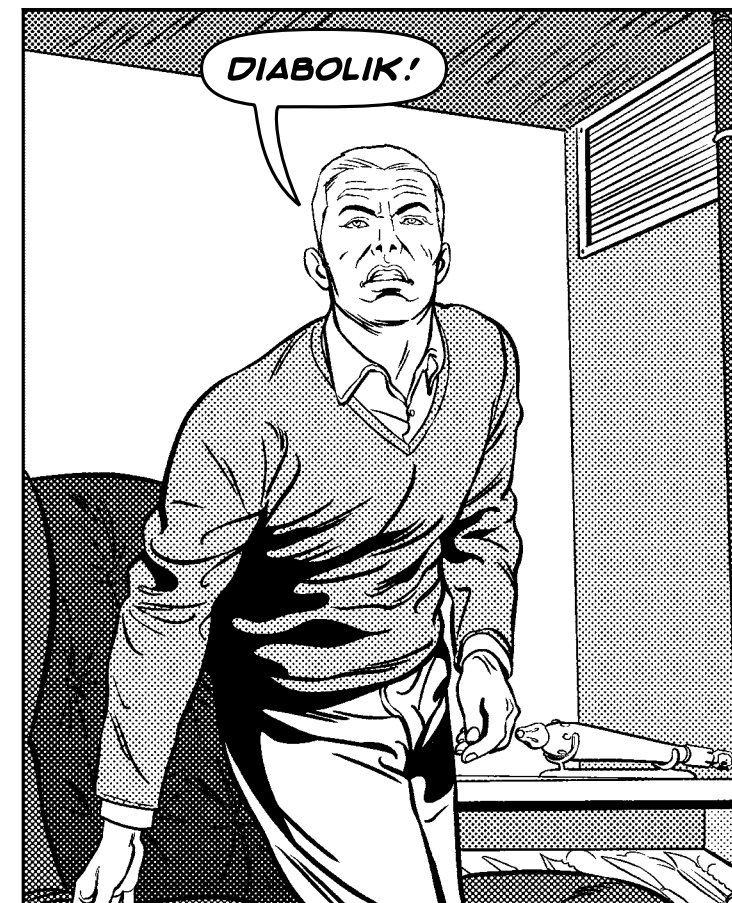
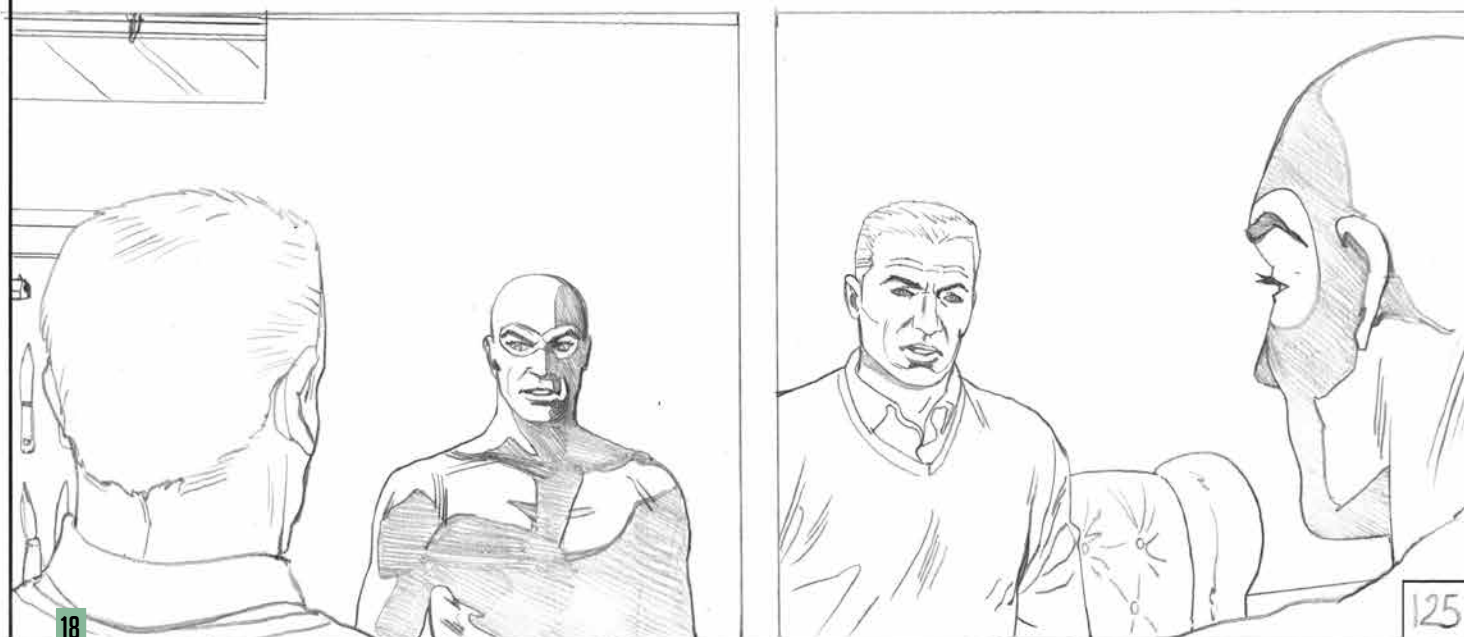
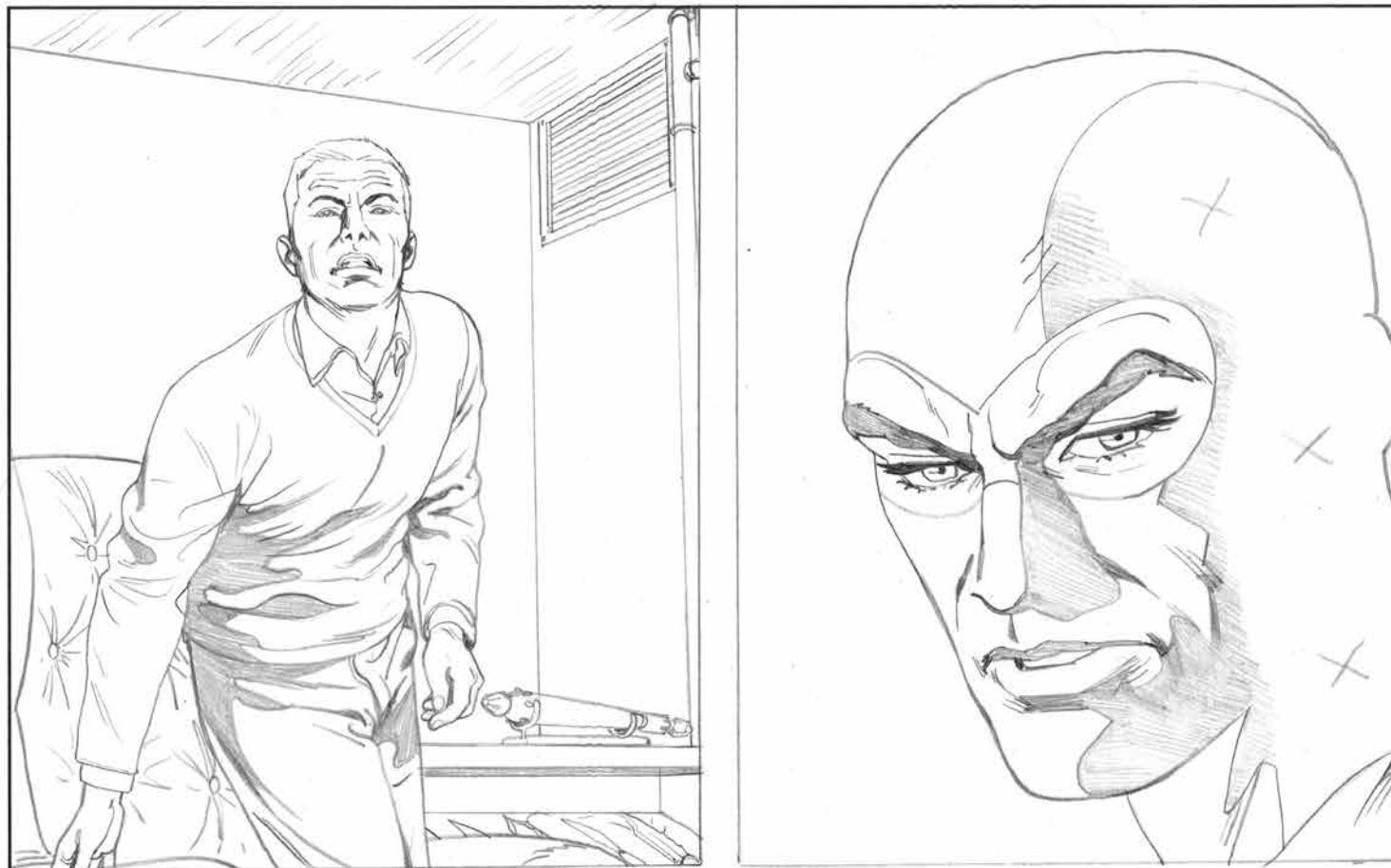


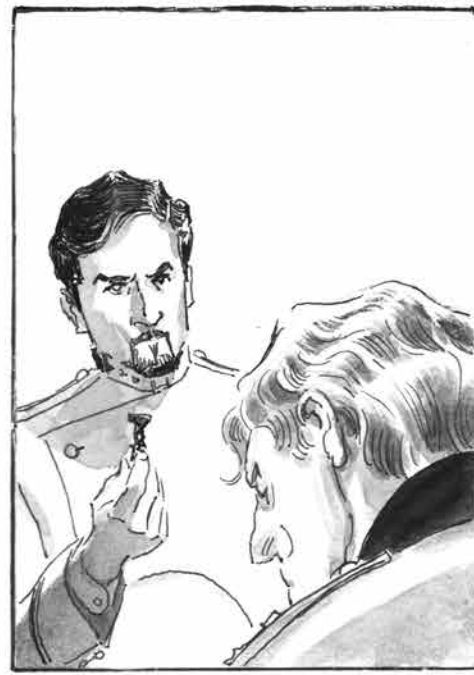
...E TI
AVEVO DATO
SCACCO AL-
LA REGINA.
TOCCA A
TE MUOVERE!

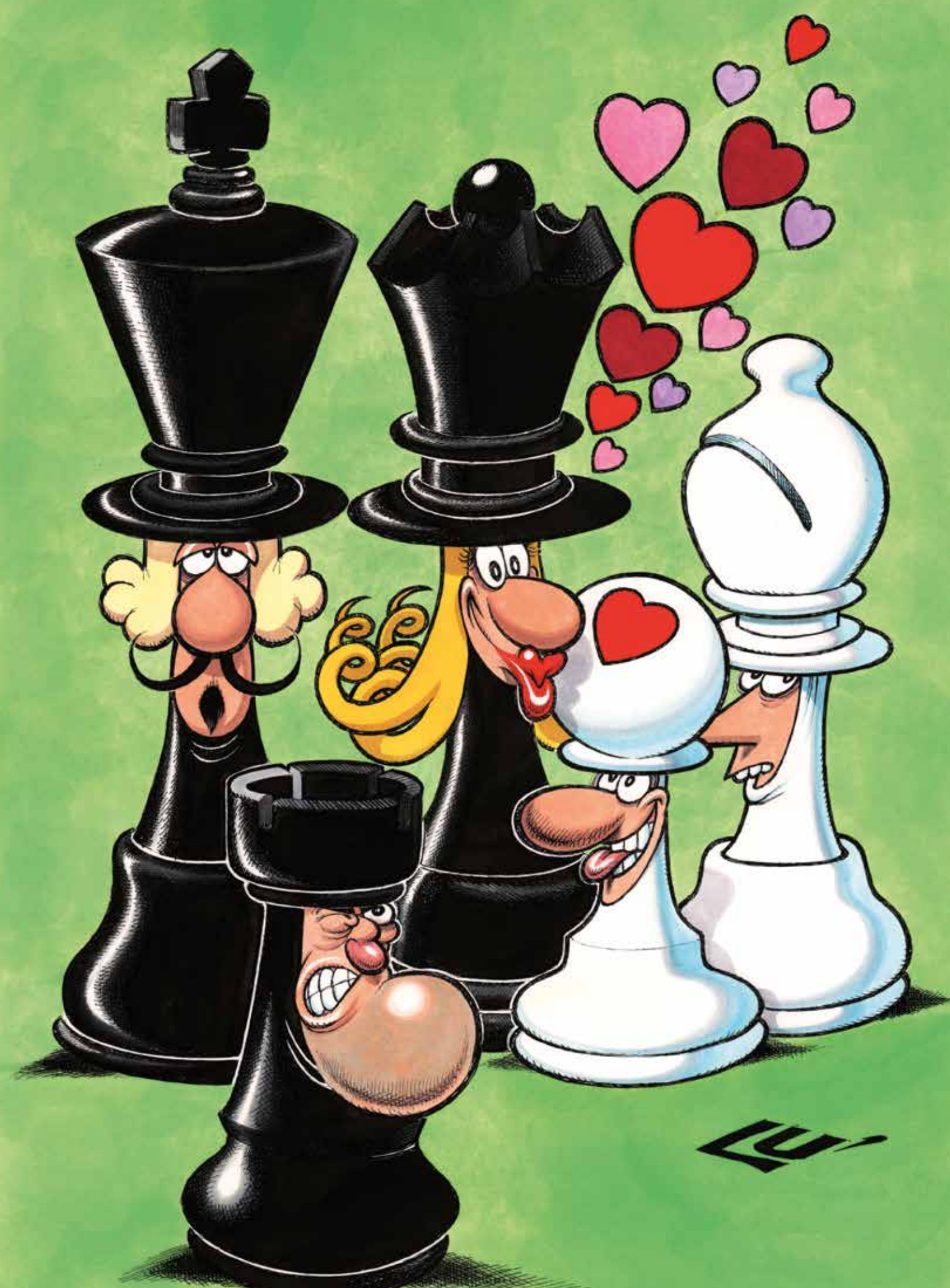
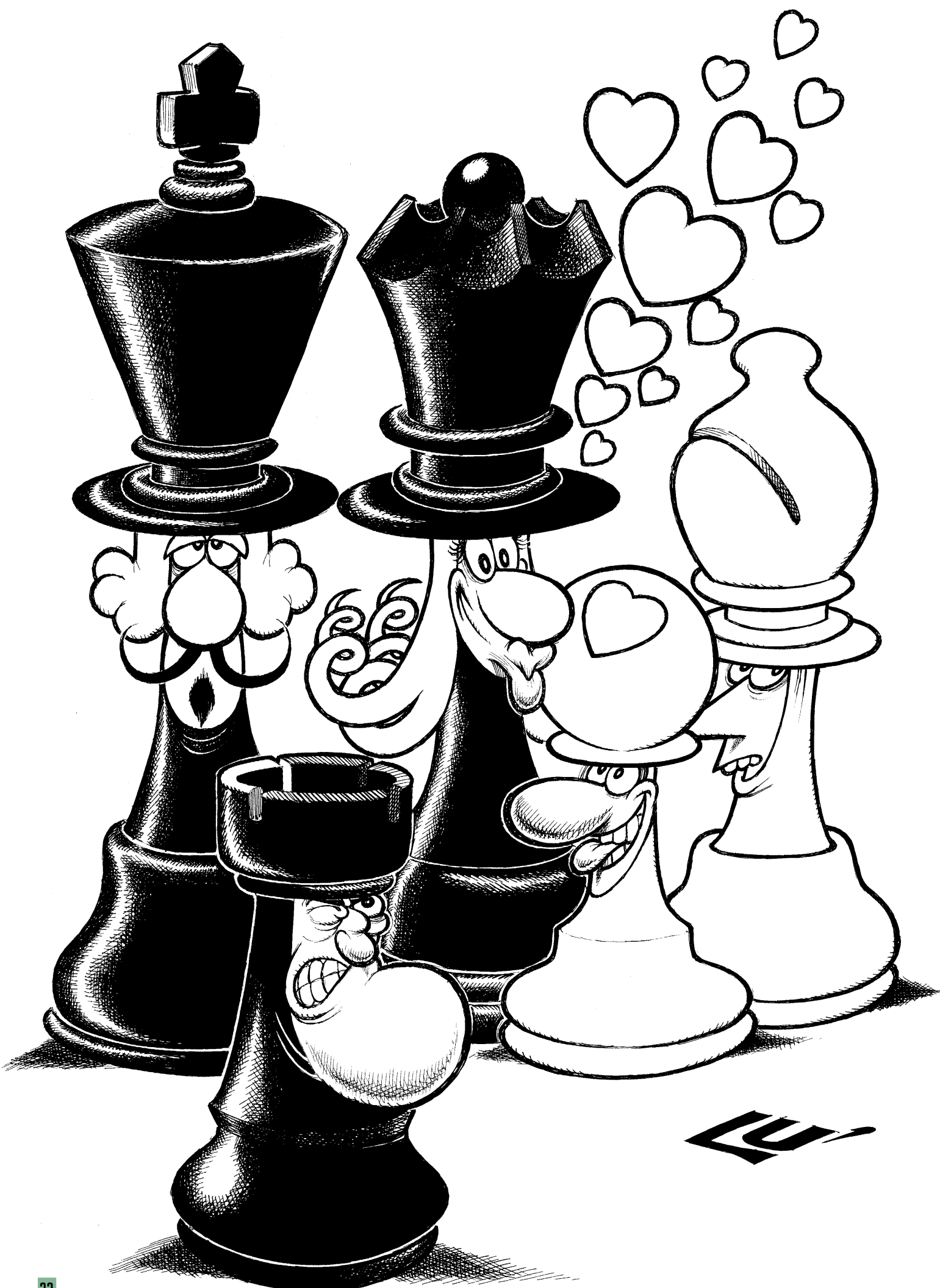
FINE



17









Alfiere



Cavallo



Regina



Alfiere



Cavallo



Regina



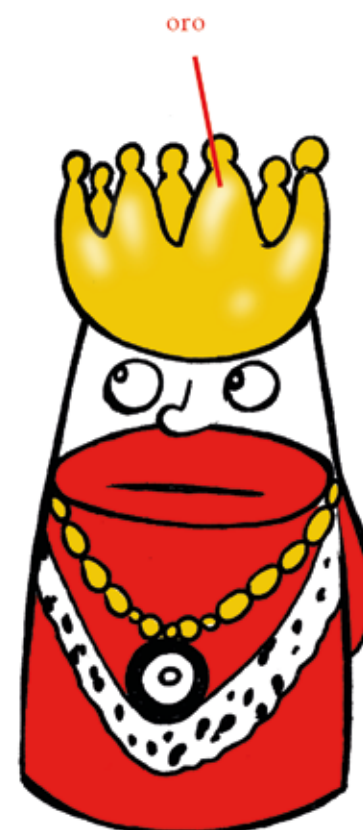
Re



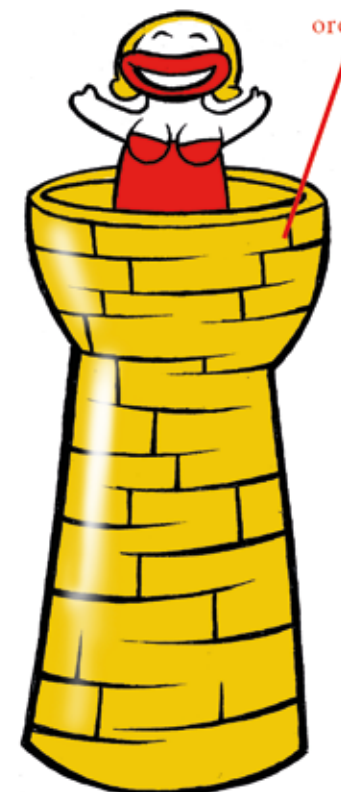
Torre



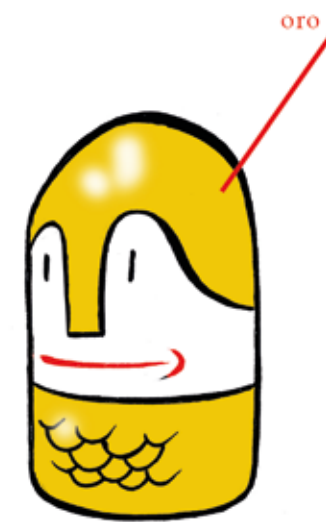
Pedone



Re



Torre



Pedone



TORRE



ALFIERE



CAVALLO



TORRE



ALFIERE



CAVALLO

Studio per
SCACCHI
PSICO
SOMATICI
REGNO di
SOPRA.



PEDONE



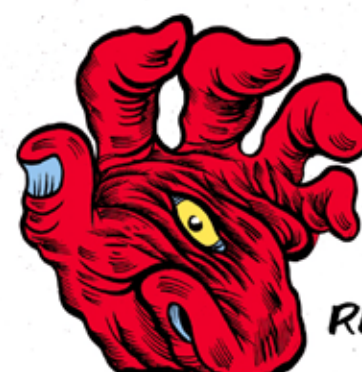
RE



REGINA



PEDONE



RE



REGINA

Studio per
SCACCHI
PSICO
SOMATICI
REGNO di
SOPRA.



TORRE



ALFIERE



CAVALLO



TORRE



ALFIERE



CAVALLO

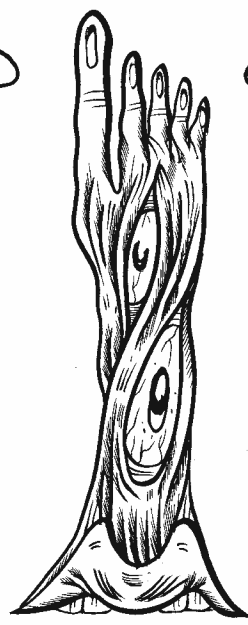
Studio per
SCACCHI
PSICO
SOMATICI
REGNO DI
SOTTO.



PEDONE



RE



REGINA



PEDONE



RE



REGINA

Studio per
SCACCHI
PSICO
SOMATICI
REGNO DI
SOTTO.

COPERTINA

In copertina **Lola Airaghi** saluta il personaggio **Brendon**, creato da Claudio Chiaverotti nel 1998 per l'editore milanese Sergio Bonelli: una serie ambientata in una Terra di un vicino futuro, dove un meteorite ha riportato il pianeta a una civiltà medievale, che conclude un suo ciclo di pubblicazione con il numero 100 nel dicembre 2014.

L'autrice, che ha disegnato diverse storie e copertine per Brendon, ci offre una personale interpretazione di quel numero conclusivo, dove il protagonista interrompe le sue avventure da cavaliere di ventura post apocalittico e completa un gioco di scacchi inciso nel legno... una storia tutta da leggere, disegnata da Corrado Roi (copertina di Massimo Rotundo), ma per Lola Airaghi il giovane cavaliere sta ancora incidendo un nuovo pezzo, circondato dai pezzi distrutti del passato, per un ritorno che tutti i lettori aspettano fiduciosi.

Lola vive a Monza, ha studiato e insegnato alla Scuola del Fumetto di Milano (quella storica fondata nel 1979 da Beppe Calzolari), esordendo sul settimanale "Corriere dei piccoli" degli anni Novanta (disegnava avventure a fumetti di Fantozzi con le fattezze di Paolo Villaggio) ma approdando presto alla "fabbrica" Bonelli. Da allora la sua carriera artistica è stata sempre di alto livello, sperimentando e cercando anche nuovi percorsi espressivi e narrativi, in collaborazione con i migliori autori della Nona Arte italiana. Anche come illustratrice (le sue copertine per LP musicali sono particolarmente pregiate) continua a stupire e ad aprire nuovi orizzonti.

PAGINA 6-7

Alle pagine 6 e 7 ci allietta **Adriano Carnevali**, fine umorista, illustratore e creatore dei celebri **Ronfi**, apparsi già nel "Corriere dei piccoli" negli anni Settanta e arrivati all'edicola dei nostri giorni in periodici di fumetti e di giochi, amato da diverse generazioni di lettori.

Le sue tre vignette scelte per l'occasione coprono tre diversi utilizzi: la vignetta leggera creata per indurre un sorriso al lettore casuale, quella che introduce con autoironia un suo ronfo nella classica citazione del "Settimo sigillo" di Bergman, e la tavola più grande, elaborata, ricca di particolari, dove la battuta chiama il sorriso ma anche una seria riflessione.

Carnevali è una delle figure storiche del fumetto umoristico italiano, e non vi spiegheremo chi siano i ronfi, gli animali più indifesi al mondo, antitesi alle teorie darwiniane sull'evoluzione: dopo che un professore universitario ha affascinato un pubblico per oltre un'ora sulla filosofia dei ronfi (esseri che forse Carnevali ha inventato, ma lui sostiene il contrario), è bene che approfondiate da soli l'argomento. E poi scopriate la "Contea di Colbrino" e le altre creazioni dell'artista, fino alla sterminata produzione di vignette per Disegnatori Riuniti (per quarant'anni la più potente ed esclusiva agenzia italiana di vignette umoristiche per riviste e quotidiani, creata a Milano da Cassio Morosetti).

PAGINA 8-9

Alle pagine 8 e 9, originali rimasti inediti, due studi di **Guido Crepax** per il Cavallo Nero e per la Torre Bianca, scelti tra tutta la serie creata dal grande illustratore e fumettista italiano. Questi disegni escono per la prima volta dall'**Archivio Crepax** gestito a Milano da Antonio, Caterina e Giacomo, figli di questo splendido artista e appassionato creatore di giochi anche complessi, come la serie di celebri battaglie pubblicate in parte dalla rivista "Linus" fin dagli anni Sessanta. Purtroppo questi scacchi, per la scomparsa dell'autore nel 2003 a soli settant'anni, non sono stati ancora pubblicati, ma speriamo che lo possano essere presto.

PAGINA 10-11

Alle pagine 10 e 11 ancora **Guido Crepax**, in un contesto scacchistico diverso. Qui la sua celebre **Valentina**, nata sulle pagine di "Linus" nel 1965 (in una storia ambientata al Circuito di Monza, "La curva di Lesmo") e diventata un'icona internazionale, in un episodio della serie "Valentina legge", segnala, recensisce e interpreta alla sua maniera il romanzo "**La variante di Lüneburg**" di Paolo Maurensig (Adelphi, 1993), giallo psicologico abbastanza inquietante sul mondo degli scacchi, ambientato sullo sfondo della Seconda guerra mondiale e dell'Olocausto. La vasta e profonda cultura di Crepax non poteva non essere stimolata a parlarne. Le due tavole originali sono state scelte tra le sei che costituiscono la "recensione" del 1993.

PAGINA 12

A pagina 12 un altro stacco leggero, con **Sandro Dossi**, tra i più prolifici e abili artisti del fumetto umoristico italiano, principale creatore e interprete di personaggi come il diavolo buono **Geppo** (nella pagina) e il suo inferno divertente, con il "principale" **Satana** qui impegnato in una partita nientemeno che con **Braccio di ferro** (Popeye).

Una vignetta che Dossi è più che autorizzato a realizzare, avendo disegnato questi personaggi per decenni e ancora pronto a farlo oggi, affiancato dalla moglie **Loredana Motta**, dopo avere lavorato anche al gatto Felix, a Pinocchio, a Nonna Abelarda e tanti altri personaggi della scuderia Bianconi, tra Villasanta e Milano, insieme ad Alberico Motta e Luigi Sangalli. Geppo era stato creato da G.B. Carpi, tra le migliori firme Disney, e del resto lo stesso Dossi ha prodotto anche storie di Topolino... ma per accennare a tutta la storia di quel mondo creativo ci vorrebbero pagine.

PAGINA 13

A pagina 13 una fantasia di **Mauro Moretti**, illustratore e fumettista dagli anni Settanta, per più testate (e parte della grande squadra di "quelli di WOW" dal 1979), ma noto soprattutto per la realizzazione grafica di giochi (per la mitica International Team) e per quarant'anni di interpretazione disegnata di musiche e canzoni, per grandi spettacoli e sperimentazioni.

Ottimo storyboardista, anche qui ha inserito da esperto pubblicitario le varie suggestioni che gli vengono dal mondo degli scacchi, movimento ma anche riflessione, duello, orientaltà, il bianco e nero, i misteri della scacchiera... e un giocatore inquietante che non poteva mancare.

PAGINA 14

A pagina 14 ecco una prima apparizione scacchistica di **Diabolik**, il re del terrore creato nel 1962 da due giovani signore della Milano bene, le sorelle Angela e Luciana Giussani. Eleganti, gentili, generose e anche belle, per il loro eroe in calzamaglia nera si erano ispirate ai classici francesi Fantomas e Rocambole e discorrevano disinvoltamente di furti e omicidi, sempre disposte a compensare bene un'idea originale, un trucco per la fuga, un marchingegno inedito. Il loro stile si è trasmesso a chi ha ereditato la loro missione... editoriale, lo sceneggiatore Mario Gomboli, e a una selezionata schiera di collaboratori per testi e disegni.

Massimo rigore nella costruzione delle storie, dalle trame accuratissime e, per quanto possibile, plausibili. Gli scacchi hanno molto in comune con questo rigore e con il piacere di trovare una soluzione a problemi apparentemente impossibili. Dell'episodio "**La ballata del re**" (n. 11 del 1988), uno dei più belli, vediamo esposta la copertina originale. La storia è delle due diabolike sorelle e i disegni sono di **Franco Paludetti** e **Brenno Fiumali**.

PAGINA 15

A pagina 15 il testo di **Mario Gomboli**, scritto a introduzione dell'antologia monografica "**Scacco a Diabolik**" (I Miti Mondadori, 2021) sintetizza con efficacia il senso scacchistico del confronto senza fine tra Diabolik e l'ispettore Ginko, e il brevissimo geniale episodio speciale del 2002 fuori commercio "**La sfida**" (testi di Francesco Pratesi Telesio, disegni di Franco Paludetti, Brenno Fiumali e **Beniamino Del Vecchio**) corona questo confronto, vera essenza della loro esistenza. Si può leggere nell'antologia già citata.

PAGINA 16-17

Alle pagine 16 e 17 la copertina originale e le vignette iniziali e finali (scusate il parziale spoiler) di un piccolo capolavoro, "**La partita interrotta**" (n. 5 del 1991), testi di Angela e Luciana Giussani, disegni di **Sergio Zaniboni**, Franco Paludetti e Brenno Fiumali, è un'ottima avventura tutta scacchistica ma la perla è il sottile confronto familiare tra Eva Kant e Diabolik, dove Eva è in una delle sue più felici interpretazioni: un vero capolavoro, che è bello poter gustare nel disegno originale.

PAGINA 18-19

Alle pagine 18 e 19 ancora due **Diabolik**, anzi la stessa pagina (dallo speciale Grande Diabolik n. 1 del 2024), a sinistra la “matita”, realizzata da **Giulia Francesca Massaglia**, che precede la successiva inchiostrazione completata da retini e lettering (la scrittura del testo in nuvolette/balloons) per andare poi in fotografia e stampa. Si vede così quanto complesso e importante sia il lavoro dietro ogni pagina disegnata di fumetto, anche dopo il soggetto e la dettagliata sceneggiatura che precedono l'intervento grafico.

Giulia Francesca Massaglia e Stefania Caretta sono le uniche donne disegnatrici della scuderia regolare dell'Astorina, la casa editrice di Diabolik, ovviamente non considerando la bravissima Silvia Ziche e le sue interpretazioni parodistiche del personaggio.

Questo episodio contiene gli scacchi, e ci consente di ospitare **Giulia Francesca Massaglia** (astigiana, formatasi alla Scuola Internazionale di Comics) nella sezione diabolika della rassegna, ma l'autrice è molto attiva anche in serie a fumetti di altre importanti case editrici italiane ed estere (dalla SBE alla Dupuis), oltre a una raffinata produzione di illustrazioni (come i Tarocchi de Lo Scarabeo).

PAGINA 20-21

Alle pagine 20 e 21 abbiamo una sorpresa, due tavole di **Pasquale Frisenda** realizzate per **“Il deserto dei Tartari”**, versione a fumetti del romanzo capolavoro di Dino Buzzati sceneggiata da Michele Medda e pubblicata in Italia dalla Sergio Bonelli Editore, in volume da libreria, nel 2024. Una sorpresa perché gli scacchi sono stati inseriti in questa scena, che riproduciamo, dagli autori del fumetto e svolgono bene il loro ruolo sia per l'ambientazione sia per il significato simbolico della partita: una soluzione che Buzzati avrebbe certamente apprezzato.

Così possiamo gustare anche due tavole originali di Frisenda, che non è soltanto uno dei migliori disegnatori italiani di fumetti, un artista apprezzato in ambito europeo e oltre oceano, campione della superiorità qualitativa degli strumenti artigianali (matita, china, colori) sulle facilitazioni tecnologiche, ma anche dotato di una cultura personale in tanti ambiti, che gli consente di arricchire le sue narrazioni grafiche di giuste soluzioni, contenuti, atmosfere, sensazioni.

Il suo curriculum artistico, dalla prima formazione alla Scuola del Castello a Milano e le prime prove con lo Studio Comix di Leo Cimpellin a fianco di Enea Riboldi, Carlo Ambrosini e Giampiero Casertano, fino alle collaborazioni con la “fabbrica dei sogni” bonelliana (Ken Parker, Magico Vento, Dylan Dog, Tex), è una crescita personale sempre in corso.

PAGINA 22-23

Alle pagine 22 e 23 ci mostrano la versione in bianco e nero e a colori, create da **Luca Salvagno**, di quegli scacchi che **Jacovitti** non ha mai disegnato. Ci mancavano, la loro assenza stupiva noi e Silvia, figlia del grande artista del fumetto italiano (papà di personaggi come Cocco Bill, per citarne uno tra mille che dovete conoscere, e se non lo conoscete dovete conoscerlo!), perché nell'universo creato da un autore tanto importante e prolifico non sembrava possibile che non comparissero mai gli scacchi!

Così Salvagno, che aveva collaborato con tanto maestro e che ne ha proseguito l'opera con la passione del discepolo, ci regala almeno questo primo suggerimento di scacchi jacovitteschi, magari in attesa di proporci presto l'intera scacchiera che ci mancava! Corre l'obbligo però notare che Luca Salvagno, docente di disegno, non si limita a seguire le orme di Jac. Crediamo che sia il più eclettico tra i moderni autori di fumetti, capace di gestire ogni tecnica e ogni strumento sia nell'umorismo che nella narrazione realistica, su qualunque tema... non per nulla fu scelto per lo strepitoso manifesto della mostra “Fumetto: i comics made in Italy” realizzata al museo WOW con il patrocinio del Ministero nel 2021.

PAGINA 24-25

Alle pagine 24 e 25 vediamo pezzi degli scacchi progettati da **Massimo Giacòn** per la Alessi alcuni anni fa, ma rimasti nei suoi cassetti (veri scrigni di idee e proposte con variabili geniali), e abbiamo ritenuto fosse ora che li esponesse.

Massimo è “artista, fumettaro, designer, musicista, performer”, recita il suo sito ufficiale, ma ci sembra francamente riduttivo. Apparso artisticamente nel 1980 sulla rivista di fumetti “Il Mago” (Mondadori), ha poi seguito il fil rouge di riviste come “Frigidaire”, “Linus”, “Dolce Vita”, “Tic”, “Nova Express”, fino all'originalità anarchica di “Čapek”, ma trovando spazio su “Alfabeta”, “Elle” e “Per Lui”, “Glamour”, e ancora “Rockerilla” e “Rumore”.

Il design per lui si estende al fumetto, alla musica, all'arte in tutte le sue possibili forme, tra stile, contaminazione, provocazione e solleticamento. Ha lavorato con Sottsass (e ce lo ha raccontato anche a fumetti, in un volume di 24ore Cultura), e ha inventato forme, colori, oggetti per una quantità di marche. Docente allo IED di Milano, e infinite altre cose.

PAGINA 26-27

Alle pagine 26 e 27 i pezzi degli scacchi di **Ivan “Hurricane” Manuppelli** sono uno “studio per scacchi psicosomatici”, e riteniamo che la spiegazione sia esaustiva.

L'influenza di Hieronymus Bosch e di Jacovitti (ma anche di Geppo e Topolino) sulla giovane mente di un artista negli anni della sua formazione tra Brera e le periferie milanesi, può generare visioni originali della realtà che ci circonda, senza che questa perda il suo senso.

Tra i protagonisti del fumetto underground italiano contemporaneo (ma è più corretto chiamarlo autoproduzioni indipendenti, libere espressioni di pensiero), Hurricane sviluppa un linguaggio provocatorio, satirico e sperimentale e la sua comunicazione immediata, potente, è diventata un incubo per chi vorrebbe invece la cultura, il giornalismo e il pensiero allineati e irregimentati (Al).

QUARTA DI COPERTINA

In quarta di copertina un'opera unica su carta di **Cristina Stifanic**, **“Marilyn, regina di scacchi”**, 50x50, del 2006. Ispirata a uno scatto fotografico, l'opera trasforma Marilyn davanti alla scacchiera nella metafora di una donna chiamata a scegliere la propria mossa. Marilyn imparò a giocare a scacchi negli anni del matrimonio con Arthur Miller e possedere una preziosa scacchiera in palissandro con dettagli d'argento e d'oro.

Il suo psichiatra ha raccontato che, negli ultimi tempi, il gioco era diventato per lei pratica di meditazione e rifugio interiore. Una curiosa testimonianza vuole inoltre che portasse con sé una pedina come portafortuna anche la sera del celebre “Happy Birthday, Mr.President”, il 19 maggio 1962. Marilyn in questo omaggio non è più una pedina sulla scacchiera del mondo: è la regina che sceglie la propria mossa e conduce la sua partita.

Cristina Stifanic è un'artista speciale. Si laurea in Informatica alla Statale di Milano, frequenta i corsi di tecniche pittoriche dell'Accademia d'Arte del Castello e, nel suo percorso multidisciplinare, consegue il master in Business and Marketing, Analisi Comportamentale e Meditazione Trascendentale, sviluppando una ricerca che intreccia arte, scienza e dimensione spirituale. Studia l'arte dell'ikebana presso il Centro Culturale Giapponese di Milano e la Sogetsu Ikebana School di Tōkyō, integrando nella propria poetica e arte elementi della tradizione estetica giapponese.

Si afferma nel panorama della Pop Art italiana con cicli di opere ispirati all'immaginario del fumetto. Tra questi la serie “Diabolik Pop Ikon”, rileggendo in chiave artistica una delle icone più riconoscibili della cultura visiva italiana. Le sue opere sono in collezioni d'arte di prestigiose fondazioni private e sono state esposte in numerosi contesti istituzionali e culturali (tra cui WOW Museo del Fumetto, Banca Intesa Sanpaolo, teatri, musei civici, gallerie d'arte contemporanea, Ambasciate italiane in Europa e Asia, Ministero dell'Economia e delle Finanze).

La sua ricerca artistica esplora il dialogo tra cultura pop, natura e simbolismo, attraverso un linguaggio che intreccia tecniche digitali e pratiche analogiche. Pittura, collage, monotypi botanici, elaborazioni digitali e ikebana convivono in un processo creativo che unisce sperimentazione contemporanea e memoria della tradizione.

RISGUARDI

Nei risguardi sono presenti disegni a matita preparatori delle opere di **Luca Salvagno** e di **Massimo Giacòn**.

ILLUSTRATORI 2002 - 2025

Allegra Agliardi 2016
Alicia Baladan 2016
Giorgio Baldessin 2006
Severino Baraldi 2012
Sandra Bersanetti 2002, 2012
Nicoletta Bertelle 2019
Fausto Bianchi 2012
Silvia Bonanni 2011
Nella Bosnia 2002, 2012
Rossana Bossu 2014
Filippo Brunello 2004, 2012, 2015
Iacopo Bruno 2023
Emanuela Bussolati 2016, 2022
Massimo Caccia 2011
Luca Caimmi 2012
Anna Laura Cantone 2005
Pinin Carpi 2005
Chiara Carrer 2014
Nicoletta Ceccoli 2002
Mara Cerri 2008
Alessandra Cimattoribus 2008, 2012
Paolo D'Altan 2012
Gianni De Conno 2011
Antongionata Ferrari 2006, 2012
Paolo Ecahuren 2004
Giuliano Ferri 2003, 2019
Simone Frasca 2012
Adelchi Galloni 2006
Gino Gavioli 2011
Matteo Gubellini 2014
Desideria Guicciardini 2016
Bimba Landmann 2003, 2018, 2019

Patrizia La Porta 2004, 2012
Emanuele Luzzati 2010
Maria Sole Macchia 2006, 2012
Federico Maggioni 2002
Giovanni Manna 2003, 2012, 2019
Libico Maraja 2005, 2012
Luciano Mereghetti 2023
Stefano Misesti 2008, 2012
Octavia Monaco 2002
Eva Montanari 2022
Simona Mulazzani 2014
Joan Negrescolor 2023
Fabian Negrin 2005, 2012
Giulia Orecchia 2003, 2012
Cristina Pieropan 2019
Ferenc Pinter 2013
Giulia Pintus 2022
Grazia Sacchi 2003, 2012
Alessandro Sanna 2008, 2012
Loretta Serofilli 2019
Spider 2014
Marco Somà e Liza Rendina 2016
Miguel Tanco 2006, 2012
Elena Temporin 2011
Gek Tessaro 2008, 2017
Marta Tonin 2012
Sergio Toppi 2004, 2007
Michele Tranquillini 2005, 2012
Piero Ventura 2004
Daniela Villa 2006, 2012
Štěpan Zavřel 2019
Irene Penazzi, 2025

AUTORI DELLE INTRODUZIONI

Alberto Melotti 2022, 2023
Roberto Denti 2005
Francesca Romana Grasso 2016
Walter Fochesato 2006, 2012
Micaela Mander 2018
Giampaolo Mascheroni 2002, 2007, 2015

Serenella Parazzoli 2003
Anna Parravicini 2014
Peppo Peduzzi 2013
Enrico Porro 2008, 2011
Gek Tessaro 2017
Marina Tonzig 2019
Patrizia Zerbi Monti 2004

