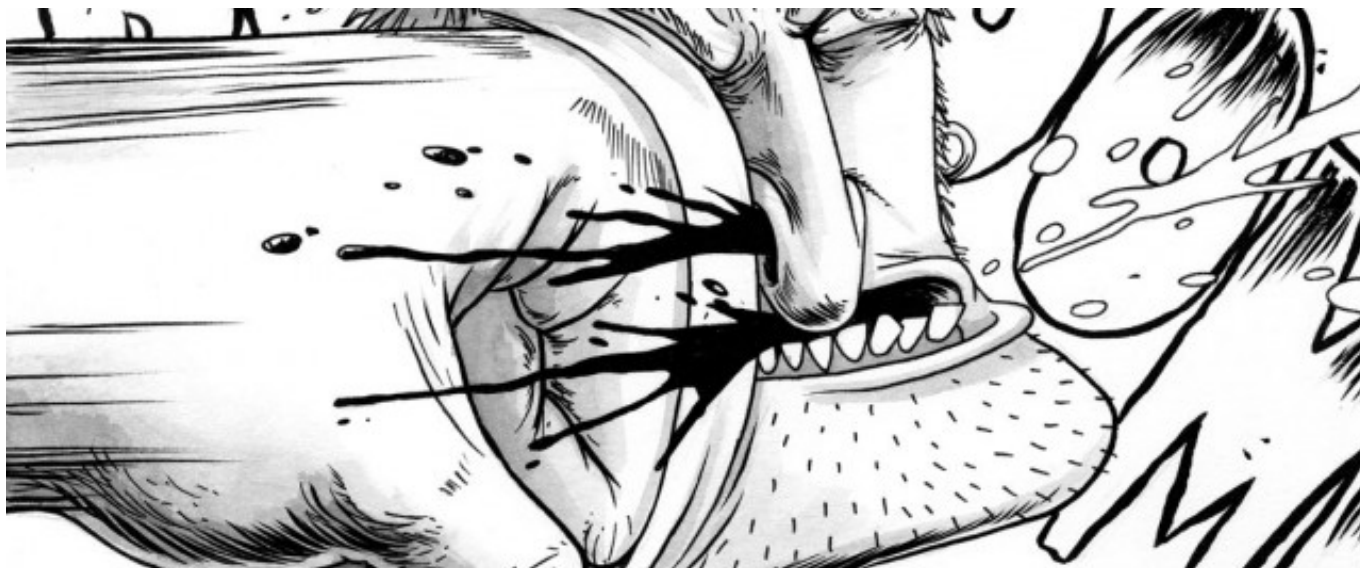


“Un pugno di formazione, un gancio di crescita, un montante di maturità”... la “brutta storia” di Spugna

Author : Redazione

Date : 17 maggio 2015



In occasione della presentazione al **Cinema Caffè Lanteri** lo scorso 8 maggio di “Una brutta storia”, fumetto d’esordio per **Tommaso di Spigna** aka Spugna edito da **GRRRZ Art Comic Books**, ho avuto la possibilità di scambiare quattro chiacchiere con questo giovanissimo autore milanese. Muovendo i suoi primi passi nel fumetto underground italiano, guidato dalla buona stella del gruppo di fumettisti **Super Amici/Fratelli del Cielo** da cui prende esempio ed è fan sfegatato, ad oggi il suo talento è riconosciuto a livello nazionale per uno stile unico e inconfondibile, definito “iper grottesco”, come potrete scoprirlo dalle tavole originali in mostra al Lanteri fino a Giovedì 21 Maggio.

Prima di decidere di frequentare la Scuola di Fumetto di Milano, come sei entrato in contatto col mondo del fumetto e perché lo consideri “il linguaggio più potente e stimolante” di un disegnatore?

Ho sempre letto fumetti, fin da piccolo. Ho anche sempre disegnato e questo mi ha subito permesso di riconoscere il fumetto come “linguaggio principe” tra i miei interessi. Vedevo questi libri fatti quasi solo da disegni che però raccontavano delle storie e dove poteva accadere di tutto. Insomma pensandoci anche ora e a mente sgombra mi esalto pure adesso. Parlando da “produttore”, quanto costa fare un film hollywoodiano visivamente pazzesco? Un fumetto costa qualcosa come un centesimo, un millesimo, e si traduce in un oggetto “fisico” e tridimensionale come un libro, ma composto anche da immagini oltre che dalle parole. Insomma per me il Fumetto unisce tanti pezzi presenti anche in altri linguaggi, come il cinema, la letteratura, la grafica e l’illustrazione, ma li mescola e li ripropone in una maniera che per me è potentissima e unica, non una semplice versione low budget di altra roba.

A soli 26 anni hai già sviluppato uno stile proprio e riconoscibile. Come ti ho detto, secondo me oggi non è facile arrivare ad averne uno che ti distingua in quello che è un panorama vasto e variegato, come quello del fumetto italiano, capace di influenzare i giovani autori se pensiamo anche che internet permette un rapido e facile accesso alle informazioni.

Credo che la quella dello stile sia una questione di voracità. Più cose diverse fra loro ti piacciono, e più il tuo stile sarà variegato, fluido, comprensibile e però anche riconducibile a tante matrici e riferimenti differenti allo stesso tempo. Lo stile “riconoscibile” non va cercato “dentro di se”, va cercato fuori, nelle cose che ci piacciono, che ci ossessionano. Sono contento di sembrare già riconoscibile ma non mi sento minimamente completo come disegnatore, anche perché spero di evolvere e mutare ancora molto. Credo che lo stile grafico sia qualcosa che va

allenato come un muscolo, poi semplicemente più le idee sono chiare e prima si arriva a qualcosa di definito, che si sostiene da solo.



Sei un fervido seguace dell'underground italiano sia per quanto riguarda le vecchie guardie che i nuovi emergenti. Per te che significato ha la parola "underground"?

È una parola che mi sta molto simpatica ma che non prenderei come una religione. Diciamo che per usare una definizione terra-terra forse *underground* è ciò che vendo poco, no?

Concettualmente come autore e come fumettista uno dovrebbe aspirare a essere letto e apprezzato dal maggior pubblico possibile, però io credo che la cosa importante sia fare qualcosa che piaccia prima di tutto a me stesso, senza preoccuparmi di piacere in maniera artefatta. Dall'altra parte però c'è anche il rischio di sembrare quello che vuole fare le cose fatte strane apposta per sentirsi figo con il suo gruppo di amichetti. Insomma è un casino. Credo che nel fumetto un tipo di segno e tematiche si possa definire *underground* quando è insolito e strano o poco diffuso, più complesso e stratificato, da digerire con più calma.

Credo sia anche molto una questione di visibilità, di esposizione. Più uno stile è particolare, meno conosciuto, meno sa di già visto e più appare come *underground*.

Ad esempio nell'animazione il più grande successo degli ultimi anni è un cartone disegnato stranissimo e con influenze super strambe, ma è fatto talmente bene ed è piaciuto talmente tanto che ha fatto il giro ed è diventato famosissimo e super mainstream, sto parlando di **Adventure Time**. Quindi il riassunto di questo discorso credo sia una roba tipo "nasci underground e convinto di essere un alieno e muori acclamato e pieno di soldi", speriamo!



Raccontaci i tuoi inizi nel fumetto underground e successivamente del progetto “Lucha Libre”, di cui sei co-fondatore e direttore artistico, che ne vedremo a breve uscire il terzo volume.

Ho cominciato coi fumetti durante l'ultimo anno della **Scuola del fumetto** a Milano, mi sono coalizzato con tre miei compagni di classe e abbiamo realizzato il volume autoprodotta "METASTASI" di cui io ho realizzato il primo capitolo. Erano quattro capitoli collegati fra loro, ma autonomi, quattro miniracconti collegati dal filo comune della catastrofe, vista da quattro punti di vista e in quattro momenti differenti. Portammo il volume a Lucca 2011 ospitati allo stand di **Passenger Press**, e direi che fu un ottimo inizio! Poi ho realizzato diverse storie brevi e illustrazioni apparse su **Bizzarro Magazine**, **Bel-Ami Edizioni**, **Nurant**, **Motosega**, **This Is Not A Love Song**, e il sito di fumetti digitali **Verticalismi**.

Con **Andrea Lavagnini**, cervello e mente diabolica dietro a **Lucha Libre Magazine**, ci siamo conosciuti ad una presentazione (di fumetti pensa un po'). Ci siamo trovati subito simpatici e dopo qualche mese abbiamo messo in cantiere il progetto Lucha Libre, una rivista di narrativa critica tutta illustrata. Abbiamo assemblato una redazione di talenti fra amicizie dirette o indirette a Milano e abbiamo creato il nucleo stabile della rivista. Dal 2012 abbiamo autoprodotta due numeri del magazine più qualche progetto laterale sempre illustrato, e ora siamo vicini al lancio del terzo numero.



Il passaggio da auto-prodotto a prodotto. C'è stato davvero? Voglio dire.. dopo la pubblicazione del tuo fumetto "Una brutta storia" con GRRRZ, è ancora vivo il desiderio di portare avanti e in parallelo la tua attività auto-prodotta?

Sicuramente l'autoproduzione e la pubblicazione "canonica" sono due cose che possono, anzi DEVONO coesistere, ci sono punti di forza e validi motivi per entrambe le esperienze, specialmente in questo momento storico.

Con la pubblicazione con una casa editrice ottieni prima di tutto la soddisfazione di avere il tuo libro diffuso in larga scala e all'interno del circuito distributivo ufficiale, riesci in un colpo solo ad arrivare ai lettori senza dover essere tu stesso a cercarli, grazie al mestiere della casa editrice.

Allo stesso tempo adesso l'autoproduzione è una cosa che può donare incredibili risultati ad un autore, se questo sa gestirla e gestirsi bene, anche se l'utilizzo di energie che richiede è sicuramente un'esperienza molto più faticosa e complessa rispetto alla pubblicazione canonica. Ad esempio ora ho in mente anche un progetto che vorrei realizzare attraverso l'autoproduzione, questo perché credo che ogni lavoro sia un discorso a se stante e vada pensato per un metodo piuttosto che per un'altro, non vedo l'autoproduzione come ripiego per libri difficili da

proporre.



In esposizione al Lanteri di Pisa, hai portato non solo tavole originali tratte da “Una brutta storia” ma anche altre tue note e apprezzatissime illustrazioni. Tra queste, due sono parte di uno studio per uno dei tuoi prossimi lavori. Ce ne puoi dare qualche anticipazione?

Sì, le illustrazioni con il mostraccio color rosa (qui nella gallery, ndr) sono studi per una nuova storia. Per ora posso solo dire che sarà sempre un libro a fumetti, con l'aggiunta questa volta del colore (il mio primo libro è tutto in bianco e nero), e che sto cercando di scriverlo un po' più lungo del primo. Vorrei avesse un respiro maggiore e con un maggior numero di eventi che si susseguono e si incastrano, il primo libro era molto "veloce", questo vorrei farlo respirare di più. Ho un editore interessato, ma di più non posso dire!
Adesso non rimane che andare a vedere la mostra al Lanteri!

Spugna - spugnainprogress.blogspot.it

Luca Libre - luchalibremag.com

GRRRZ Art Comic Books - grrrz.com