



fotografie di Renzo Bussio

[www.elenapianta.it](http://www.elenapianta.it)


*La voglia di scoprire come nasce un fumetto e quali valori esso possa veicolare ci porta ad Asti. Ad accoglierci nel suo colorato spazio vitale e creativo è la giovane illustratrice e fumettista Elena Pianta. Dietro al tratto di Nathan Never, di don Camillo e di molti altri personaggi di fantascienza c'è la sua mano. Mancina, due occhi attraverso i quali traspare gioia di vivere, Elena è un fiume in piena mentre racconta le avventure dei suoi personaggi. Benvenuti nel suo studio, entrate pure, qui anche le pareti raccontano storie...*

# A scuola di fumetto con **Elena Pianta**



## SULLA PIANTA

Classe 1973, Elena Pianta è nata ad Asti dove vive e lavora. Dopo l'istituto magistrale e il diploma allo IED di Torino ha iniziato l'attività di fumettista e illustratrice come libera professionista. Tra i suoi committenti spiccano: Sergio Bonelli editore (*Nathan Never*), Gregory Hunter, Agenzia Alfa, Asteroide Argo, Renoir (*don Camillo*), Giorgio Mondadori (*Clarissa*), Elledici (*I libri del fare*), Walt Disney (*Kylion e High School Musical*) la lista è ancora lunga. Inoltre ha lavorato per la pubblicità e ha fatto l'insegnante alla Scuola Internazionale di Comics di Torino e alla Scuola del Fumetto di Asti. Nel 2002 ha vinto il Premio *Cocobill* come Miglior Promessa del Fumetto Italiano.

 Immagino che Dio  
sia un grande umorista.

### **Come e quando nasce in te l'amore per il disegno e come è avvenuto il passaggio dalla passione alla professione?**

«La mia passione nasce presto: già da piccola amavo disegnare... Così dopo le scuole magistrali mi sono messa subito in gioco e ho spedito alcuni miei disegni per una storia a fumetti, partecipando a un concorso a Prato. Sono stata selezionata. È stato il primo segno in grado di darmi coraggio per quella che è poi diventata la mia attività professionale».

### **Anche se giovanissima non hai mai avuto timore di essere giudicata e magari ricevere un riscontro negativo, cosa consiglieresti ad un giovane dotato di qualità oggi?**

«A un giovane che abbia una passione credo convenga assecondarla ma soprattutto mettersi in gioco, provare, e non limitarsi a essere i "più bravi della classe". Se vuoi fare di una passione molto di più devi essere al di sopra della media e, sebbene possa inizialmente risultare antipatico, conviene confrontarsi con un pubblico molto esigente: il mercato per esempio».

### **Mettersi in gioco, passare sotto la lente della critica e quindi degli addetti ai lavori, senza paura. Potrebbe sintetizzarsi così il tuo messaggio?**

«In questo ambiente professionale, nessuno ha interesse a lasciarti perdere, se tu hai qualcosa da dire... Se il tuo lavoro funziona, un riscontro c'è. Sempre».

### **Un approccio stimolante e vincente nel tuo caso. Tu ti definisci creativa?**

«Il mio apporto creativo riguarda l'immagine, nel racconto ci sono poche possibilità di interagire solitamente; personalmente ho avuto spesso la fortuna di lavorare con professionisti che hanno preso in considerazione le mie idee ma nella mia attività specifica di illustratrice e fumettista, la sceneggiatura resta una parte del lavoro che viene portata avanti da altri».

### **Esistono suggestioni o ricordi della tua infanzia, magari legati alla natura, che ti porti dietro anche nella fase creativa?**

«La mia infanzia è stata ricca di suggestioni: dalla natura ai colori, sperimentati da momenti semplici come osservare le foglie, i fiori. Come sensazioni ricordo la gioia di giocare, leggere, insomma la dimensione allegra del tempo libero. Non sono

cose scontate. Se penso all'infanzia, penso a un mondo pieno di colori e positività...».

### **Quali sono i valori che riesci a far passare attraverso i tuoi disegni?**

«Visto che questo mestiere nasce da una passione, per me è sempre stato piuttosto spontaneo desiderare una maggior aderenza possibile tra quello che mi "muove", quello in cui credo e il mio lavoro».

### **Come è cambiato negli anni il mondo dei comics nei suoi messaggi, contenuti e nei suoi doppi sensi?**

«Nel mercato di oggi ci sono molte novità rispetto a vent'anni fa. Un tempo il fumetto era principalmente didascalico, anche eccessivamente direi. In questo c'era anche un aspetto di limite che oggi non c'è più in molti casi. Ma quello che secondo me oggi manca più di tutto è l'aspetto ludico: quel divertimento, sicuro, dove puoi incamminarti e proporre un'avventura o produrre l'immedesimazione ad un pubblico giovane – si tratta di una mia considerazione personale che non è condivisa nell'ambiente – a me piacerebbe scrivere avventure per un pubblico giovane in cui non si debbano temere doppi sensi sessuali, violenti oppure un suggerimento di contenuti ambigui anche dal punto di vista "buono e cattivo" intesi come ruoli e volutamente non sempre chiari e distinti. Anche l'aspetto critico non viene sfruttato pienamente: esiste la missione didattica ma esiste anche un suggerimento più realistico e meno stereotipato in cui la realtà si può leggere e mettere in discussione attraverso il disegno, invece tante volte noi riproponiamo all'infinito quello che è il messaggio commerciale».

### **Politica, vendette, omicidi, scene di sesso e fatti cruenti possono rappresentare i valori rincorsi da alcune testate, anche nel mondo del disegno che ai più sembra edulcorato. Hai mai rifiutato un lavoro perché non coincidente con le tue idee?**

«Sì. Certi argomenti non rappresentano i temi per i quali sono disposta a lavorare. Portare avanti dei valori è prima di tutto un problema personale. Per coerenza anche professionale mi è capi-

 Non mi sono mai tirata indietro e mi sono sempre proposta sul mercato.

tato di rifiutare dei lavori. Ad esempio il mercato erotico non è il genere per cui voglio impiegare il mio tempo, e lo dico senza voler giudicare. Una testata per cui ho lavorato, aveva intrapreso una linea editoriale in aperto contrasto con i miei valori, e ho chiuso la collaborazione. Chiaro che ci sono compromessi perché l'aderenza perfetta non esiste ma su certi aspetti sono categorica, nella mia visione delle cose esiste qualcos'altro. Dietro ciò che vediamo disegnato ci sono molti aspetti che possono passare inosservati ad un'occhiata veloce, ma che alla fine portano a un elemento di verità».

### **Come hai fatto ad arrivare a collaborazioni importanti come Bonelli, Disney...**

«Non mi sono mai tirata indietro: "lo faccio questo, interessa a qualcuno?"... Questo è sempre stato il mio primo biglietto da visita, fin da giovanissima. Quando ero piccola leggevo qualsiasi tipo di fumetto, compresi Manga e fumetti rosa, un giorno – avrò avuto 13-14 anni – ho preso coraggio e mi sono decisa a inviare alcuni miei disegni alla redazione di un importante giornalino per ragazzi. Mi hanno risposto e invitata a Milano... È stato





un importante riscontro iniziale e, insieme ai primi premi e riconoscimenti, mi ha dato il coraggio di proseguire. Ritengo importante mettersi alla prova, anche ricevendo bocciature o critiche, ma è una tappa necessaria. Con Renoir, editore di *don Camillo* (il quinto libro della serie è appena uscito) avevo visto una produzione e mi sono proposta... Nel caso della Disney invece sono stati loro a contattarmi attraverso altri canali ma in ogni caso, lentamente, il nome comincia inevitabilmente a girare e i contatti arrivano».

**Dietro a personaggi come Nathan Never e don Camillo, c'è la tua mano. Cosa ti trasmettono i protagonisti delle avventure che escano dalla tua penna?**

«Don Camillo è il progetto più recente, in questo lavoro mi piace l'aspetto non didascalico, né pedagogico. Guareschi, essendo un genio, non necessita di presentazioni e il suo *don Camillo* riesce a rendere in maniera efficace le contraddizioni dell'uomo... Quante volte risulta migliore "Pep-

pone"? Poi c'è Gesù che è di un'estrema attualità. Immagino che Dio sia un grande umorista, questo aspetto Guareschi lo esprime benissimo, senza bisogno di "prediche" e personalmente mi permette anche di poter approfondire il tema dell'Italia. In altre testate ho sempre ricercato aspetti positivi e stimoli: ad esempio di *Les Huitvres* mi piaceva la parte più divertente e ironica, con *Asteroide Argo* e *Gregory Hunter* mi sono divertita molto a immaginare scenari di fantasia; un giorno dovevo rappresentare uno strano pianeta, combinazione ha voluto che quel mattino stessi cucinando dei peperoni e così, tagliandone uno, mi ha colpito la sua forma strana, e l'aspetto della sua sezione con tutti i semini e le sue sfumature è diventata lo spunto per il mio pianeta fantastico. È molto bello inventare senza troppi legami con la realtà. Per quanto riguarda le illustrazioni, mi piace molto scegliere le sfumature e trovare i metodi più adatti per rappresentare la natura».

**Cosa ascolti quando disegni?**

«Premetto che sono una pessima consumatrice di musica. Ascolto la radio, qualche disco consigliato dagli amici. Non mi piace il rock ma apprezzo la musica che esprime calore, ad esempio un disco di Norah Jones di cui non ricordo il nome».

**Secondo te i bambini sono un target al quale il mercato si rivolge senza proposte variegata. Hai progetti nel cassetto in merito?**

«Uno sì. Ribadisco che mi piacerebbe disegnare storie divertenti per bambini. Il progetto che ho in mente da tempo è un'avventura semplice, niente di più, con sfumature fantastiche e se ci riuscissi, allegre».

**Emanuele Franzoso**

redazione.rivista@ausiliatrice.net

*E sbirciando dentro il suo studio, siamo certi che il risultato sarà ammirevole.*

