



Daniele Panebarco *memoriale*

percorso formativo



Il mio incontro importante con Daniele Panebarco

Avevo circa diciassette anni quando ho fatto la sua conoscenza: sapere di incontrare un disegnatore con all'attivo un curriculum da professionista di tutto rispetto non è da tutti i giorni e l'emozione era pressante.

Il suo nome mi era noto per una serie di Pinocchio disegnata nel Corrierino dei Piccoli, più diversi cartelloni propagandistici per il partito comunista sparsi per la città, sempre in prossimità della Festa dell'Unità che diversi anni fa si teneva nella Darsena vicino alla Stazione centrale, e alcuni di propaganda per l'AVIS e la USL.

Era un pomeriggio nuvoloso, quando venne a farmi visita un conoscente, amico dichiarato del disegnatore ravennate.

Alla sua proposta di fare la sua conoscenza rimasi sconcertato solo dall'idea; <racimola quello che hai disegnato, così sentiamo cosa ne pensa!>.

Il bello è che non avevo praticamente nulla di particolarmente interessante, considerando il fatto che avevo uno stile e una costanza che variavano parecchio a seconda del momento. Mi ricordo perfettamente che presi un vecchio album delle fotografie su cui avevo applicato una decina di fogli con i disegni a matita dei personaggi della Storia Infinita di Michael Ende. Insomma, ero consapevole di non possedere un book di rilievo, ma il solo fatto di poterlo conoscere era sufficiente per incorniciare la giornata!

Giunto a casa sua, mi trovai di fronte un uomo dall'aspetto tarchiato, di statura non molto alta... l'esatto equivalente dei personaggi e dello stile che lo caratterizzavano nel suo modo di disegnare, di illustrare.

Il suo studio era proprio come me lo immaginavo; tavolo da disegno, una marea di fogli con disegni, illustrazioni, accessori per la grafica, libri accatastati e, occupato al suo lavoro, una persona che stava operando con il computer.

Ero il testimone, in quel momento, della svolta multimediale di Panebarco.

Il progetto in questione riguardava una sorta di chiave di lettura sulla Storia dell'uomo, se ben ricordo... tutto nello stile classico dell'illustratore, senza intaccare la mano originale e conservandone la semplicità e l'essenzialità di quei personaggi.

Quando venne il mio momento gli mostrai quei pochi fogli che avevo e la sua reazione era l'esatto equivalente di come mi sentivo io nel suo studio; disorientato!

<manca un'impronta più personale, non so, del tipo di inventarti un personaggio, provare a scrivere delle storie con esso, insomma... cercare di lavorarci sopra... !>

La cosa curiosa era che il personaggio esisteva... quel piccolo Gnu che era vincolato da un'originalità acerba e condizionata dal consenso morale di due bambini, nell'ingenuità dei banchi di scuola delle elementari. In poche parole, non era giusto mostrarglielo... e quei disegni della Storia Infinita erano giusti nel rapporto del momento in cui stavo vivendo!

Praticamente era ciò che mi aspettavo da quell'incontro, visto che io stesso non ero pronto e predisposto, in assoluto, a quella professionalità mirata a quella dimensione. Era indiscutibilmente una porta verso sbocchi grafici gratificanti, ma era sufficiente, in quel momento, conoscerlo, parlargli... toccare il sapore concreto di quella professionalità.

Circa un anno più tardi, in uno Stand della Festa dell'Unità, ebbi modo di vedere il progetto completato a cui stava lavorando; tutto su computer, le macchiette simpatiche caratteristiche di Panebarco mi fecero sorridere. Io ero a casa sua quando lo stava creando, come se quella giornata fosse stata quasi una mia esclusiva...

Sono contento di questo ricordo.

Dopo 20 anni, nella consapevolezza di un incontro in comune, questa è la prova concreta di quella giornata.

Oggi esiste una consistenza che annulla quell'acerbità, ma che vive nella stessa gratificazione.

Di seguito, presente in rete sul sito www.succoacido.it, l'intera intervista al disegnatore ravennate, come eco di quella giornata!



DAL BASTIAN CONTRARIO

...fumetti, fanzine, figurine a cura di Gianluca Umiliacchi

febbraio '02

Il fumetto nel computer o il computer nel fumetto?

Quattro chiacchiere con **Daniele Panebarco**



Premessa: Daniele Panebarco, il noto exfumettista, nasce a Faenza ma da molti anni vive, insieme alla moglie e ai figli, a Ravenna. Prolifico e attivo autore di fumetti inizia, alla fine degli anni '60 ancora studente al DAMS di Bologna, a pubblicare i suoi lavori per poi continuare a proporli sulle maggiori pubblicazioni del settore e no: Off-Side, Il Mago, Linus, Orient Express, La Repubblica, L'Unità, L'Espresso, Cuore, tanto per citarne alcune. Nel 1973 è il vincitore del concorso annuale bandito dal quotidiano "Paese Sera" per la creazione di una nuova striscia, tre anni più tardi prende corpo uno dei suoi personaggi più famosi, Big Sleeping l'estroverso investigatore privato, che avrà la fortuna di essere pubblicato su molte testate di riviste del settore. Dopo un ventennio trascorso con le sue surreali storie di numerosi personaggi ai quali ha dato vita e tra i quali si possono ricordare: Cristoforo Colombo, la sua prima striscia umoristica, Big Sleeping l'atipico investigatore, Nik Martello con la sua satira della sinistra provinciale, il Piccolo Lenin e il Grande Karl proposti come fantasiose biografie dei due famosi uomini politici e molti altri esilaranti personaggi, oltre ad aver anche lavorato per la RAI 1, Panebarco decide di gettarsi nel mondo della multimedialità creando, inevitabilmente, nuovi fantastici personaggi per ragazzi e bambini. In poco tempo, attorno all'autore, si costituisce un gruppo di giovani tecnici multimediali dando avvio, con la fondazione nel '95, a la "Panebarco & C." una società in grado di ideare e progettare, a pari passo, con le più grandi ditte del settore: De Agostini Multimedia, Giunti Multimedia, ecc..

Ecco come creatività, fantasia e spirito d'iniziativa hanno potuto portare alla costruzione di profili professionali innovativi, un "nuovo" universo popolato da accattemellisti, cyber-giornalisti, fumettisti multimediale, traduttrice on-line, information broker, ecc., le professioni che la rivoluzione tecnologica sta introducendo sul "nuovo" mercato del fumetto multimediale. E' dal connubio tra i diversi media e le varie creazioni artistiche che si forma una delle conseguenze più evidenti ad opera del massiccio uso delle nuove tecnologie, oltre all'uso costante dei programmi grafici che ha modificato, non poco, la tecnica del fumetto grazie alla combinazione tra matite tradizionali ed elettroniche: il computer nel fumetto, il fumetto nel computer.



Sorge un dubbio e, relativa, spontanea domanda: il computer non è uno strumento troppo freddo, distaccato per essere usato con la stessa disinvoltura di un libro o un fumetto? Le risposte di Daniele Panebarco, disegnatore di fumetti passato dalle riviste tradizionali al multimediale confermandosi come uno dei nomi italiani più noti nel mondo del fumetto tradizionale e digitale, chiariscono alcuni punti del discorso.

"E' diverso, ma freddo no. Ho sempre ritenuto che il fumetto sia uno dei linguaggi più sofisticati del 900, io l'ho amato moltissimo e continuo ad amarlo però, indubbiamente, ha dei limiti. In molte occasioni parlando con Vittorio Giardino ci si domandava della possibilità di avere a disposizione l'uso dei rumori per creare atmosfere più efficaci, più avvincenti, questo col computer lo si può fare. Dal fumetto al computer si perdono delle cose ma se ne acquistano delle altre, in proporzione il bilancio è a pari, tenendo presente che il fumetto ha un suo linguaggio e il computer un altro; si tratta di espressioni diverse tra loro."

Grazie al computer il fumetto, un genere artistico sempre un po' snobbato e ritenuto erroneamente un fratello povero delle espressioni artistiche, ha riacquisito nuova popolarità e una nuova dimensione. E' riuscito a proporsi in questa veste anche per la tenacia di autori che hanno scoperto nel computer la validità del mezzo per uno sbocco della crisi del fumetto. Per quale motivo Panebarco si è trovato a scegliere questo radicale cambiamento?

"Dalla metà degli anni Ottanta ho iniziato ad intravedere alcuni segnali di crisi nel nostro settore. Nel fumetto non trovavo più stimoli. Per evitare di ripetermi e, dunque, per rispetto nei confronti dei lettori e miei ho chiuso con il fumetto. Il computer appena entrato in casa come regalo per mio figlio mi ha suggerito strade nuove. Mi sono appassionato ai software per la costruzione di prodotti multimediali, come Toolbook o Director. Autodidatta, ho continuato ad affinare la mia tecnica, fino ad ottenere un contratto con delle note ditte per il mercato educational".



Ci sono state mutamenti e modifiche dal passaggio dell'attività di fumettista alla nuova professione?

"Da quando ho deciso, in maniera radicale, senza compromessi, di abbandonare il fumetto sono trascorsi circa 10 anni. La modifica più radicale, rispetto al fumetto, è l'impostazione organizzativa. Se nell'attività precedente lavoravo da solo, ora si lavora in gruppo, un team, che comporta vari aspetti positivi perché con il lavoro di gruppo si riescono ad avere più idee e più belle. Con il gruppo "giusto" ci sono feedback estremamente positivi, stimolanti e creativi. Gli americani sono dei maestri in questa tipologia lavorativa. Con il senno di poi, penso che uno dei grossi problemi del fumetto italiano sia ricollegabile al fatto di non aver mai fatto un lavoro di équipe."

Appunto, il lavoro di équipe come si è accennato prima con le nuove proposte, i nuovi stimoli, le nuove possibilità per molti giovani interessati del campo di poter diventare parte integrante d'aziende senza aver, per questo, l'obbligo di esserne presenti. Il telelavoro può dare, sotto quest'aspetto, un'alternativa per chi cerca una via d'inserimento, senza obbligatoriamente trasferirsi dalla propria città?

"Io ho prodotto e inserito in Internet un cartone animato di Big Sleeping, in poco più di un mese abbiamo constatato che ci sono stati molti contatti dal Giappone, dalla Corea, dagli Stati Uniti, ecc., e tutto senza alcuna pubblicità. Questo è un valido esempio di come si può dalla Romagna, da Ravenna, lavorando nella propria casa, riuscire a farsi conoscere in tutto il mondo e, soprattutto, possono trasformarsi, anche, in possibili occasioni di ampliamento lavorativo."



Quindi, ancora una volta abbiamo la conferma che l'introduzione del computer nei tradizionali settori sociali ed artistici, non è, come sostengono erroneamente i detrattori del mondo digitale, una forma d'appiattimento culturale, ma anzi ha un effetto innovatore e creatore.

"In tutta sincerità, io uso poco il computer, i miei schizzi e disegni li eseguo ancora su carta. Ciò non toglie che sia grato al computer perché può trasformare il processo creativo, e non solo, riesco ad avere lo stimolo per adottare soluzioni nuove, per continuare ad inventare."

Internet ha contribuito e continua a ridestare l'attenzione sul fumetto, sono stati creati e si sono moltiplicati, rapidamente, i siti dedicati all'ambito fumettistico, ai disegnatori più famosi ed anche a quelli di nicchia più underground. La Rete è un'immensa banca dati che rende, anche, immortali grandi disegnatori morti prima della rivoluzione digitale, come Stefano Tamburini, Andrea Pazienza e molti altri riproponendone intatta la loro forza artistica, la loro produzione narrativa, ma non solo, da a tutti la possibilità di proporsi e di pubblicare i propri disegni, svolgendo contemporaneamente un ruolo culturale di promotore e annullando, di fatto, le barriere poste dai giornali e dagli editori. Quest'innovazione apre le porte per nuove proposte, nuove pubblicazioni che stanno riscontrando attenzione e successo tra i nuovi utenti. Si tratta, comunque, di prodotti che si inseriscono in un mercato e che si propongono come concorrenti della produzione fumettistica tipica. Da ex professionista del fumetto quale Panebarco è, cosa ne pensa dell'attuale situazione del fumetto nell'ambito ufficiale? E come vede il futuro dei fumetti pubblicati ancora su carta?

"E' un disastro! Non voglio giudicare gli attuali fumetti che sono proposti, i manga, i supereroi, ecc., ma sembra che, ancora, i fumetti siano considerati prodotti per bambini scemi. E pensare che il fumetto è, ripeto, uno dei linguaggi più sofisticati del '900, anche anticipatore di alcune innovazioni cinematografiche. Purtroppo per ragioni che non riesco a comprendere il fumetto, in Italia, è stato relegato in un ghetto: forse dorato ma sempre ghetto."

Per concludere una frase che sintetizzi il concetto del Panebarco fumettista e del Panebarco multimediale.

"Sono contento di quello che ho fatto e di tutto quello che ancora si potrà fare."

Links: <http://www.panebarco.com>



MAURIZIO NICHETTI

Un grande regista, autore, grafico che rappresenta un traguardo di stile e di professionalità capace di essere l'unico riferimento assoluto di immedesimazione e stima. Un cammino e una maturazione artistica che mi portano a un vincolo emotivo difficile da assecondare.

grazie

Paolo

