

PK:

Un eroe tra due mondi

Elena Dante (nm 521168-SC)

ANNO ACCADEMICO 2004/2005

Tesina per il corso di lingua del fumetto, prof. Ivano Paccagnella

INTRODUZIONE

Si potrebbe cominciare così: “c’era una volta un papero di nome Donald: pigro, isterico e sfortunato, trascorrevano le giornate giocando brutti scherzi al suo collega Topolino...”; caotico e insopportabile abbastanza da far saltare i nervi a chiunque. Eppure pian piano la sua popolarità aumenta: grandi autori come Carl Barks e Don Rosa lo strappano al ruolo di semplice comprimario, dandogli una famiglia e un ambiente tutto suo in cui poter agire da protagonista. In alcune nazioni, Italia *in primis*, “Paperino” finisce per surclassare l’eterno rivale, diventando quasi un eroe nazionale, grazie ai suoi difetti che tanto lo avvicinano alla gente comune. Sempre in Italia, sede di una grande scuola Disney, il papero conosce la sua rivincita assoluta: una doppia identità, scansafatiche di giorno, supereroe di notte. L’idea di Elisa Penna, direttrice di Topolino nel 1969, concretizzata da Guido Martina e Giovan Battista Carpi, fa incontrare la tradizione Disney e le nuove produzioni fumettistiche e cinematografiche, con un occhio al clima di contestazione del tempo e uno ai lettori, che chiedono ormai qualcosa di più del solito papero sfortunato, vessato da cugini e zii schiavisti. “*Grazie al corredo di Fantomius... Paperino il perseguitato muore e... dalle sue ceneri nasce Paperinik, il diabolico vendicatore*”, pronto a punire chi lo umilia di giorno e ha nella ricchezza e nel successo l’unico scopo della propria vita. Niente superpoteri, ma congegni fantasiosi costruiti prima seguendo il manuale del ladro gentiluomo Fantomius, poi grazie al genio di Archimede Pitagorico. Il successo del progetto creerà il mito Paperinik, prodotto da alcuni tra i migliori autori Disney e protrattosi fino ai giorni nostri, pur avendo perduto la carica di “trasgressore” e di semplice vendicatore per diventare più in generale difensore di Paperopoli. Dopo una lunga pubblicazione su Topolino, nel 1993 viene creata una testata a sé con storie nuove e ristampe, e saltuariamente tornano anche sul settimanale, segno che l’affetto dei lettori verso il personaggio è ancora intenso. Ma alla Disney Italia si intuisce che qualcosa deve cambiare: in un’epoca di tecnocrazia, supercomputer, Internet e caotiche metropoli, dove la fantascienza e i fumetti americani raggiungono ormai livelli raffinatissimi, influenzando inevitabilmente i lettori, un supereroe con stivaletti a molla e pistola a trombetta rischia di essere anacronistico e limitato. Nasce pian piano un nuovo progetto, estremamente ambizioso e sperimentale, per svecchiare il personaggio e l’ambiente in cui si muove, con nuovi amici e nemici letali. La storia di uno dei personaggi più amati si sdoppia: da un lato Paperinik guardiano di Paperopoli, dall’altro Pk difensore del mondo.

LA STORIA

PKNA

Il “numero Zero” di PKNA - Paperinik New Adventures - inizia senza parole: cinque tavole di silenzio mentre osserviamo la distruzione di un pianeta sconosciuto per mano di strani paperi viola, spietati nello sparare agli abitanti e tramutarli in loro schiavi... Intanto la vita procede come sempre a Paperopoli; ma l’azione si è spostata nel cuore moderno della città, vibrante di neon e grattacieli immensi. Uno di essi è la Ducklair Tower, rilevata da zio Paperone a un collega, Everett Ducklair, ora scomparso nel nulla; e Paperino ne diventa custode suo malgrado. Paperinik è ancora in azione, ma armi e 313-X sono inefficienti di fronte alla nuova minaccia: gli evroniani sono un popolo di guerrieri, feroci e invinti conquistatori di mondi che utilizzano come energia le emozioni degli esseri viventi, riducendoli a gusci vuoti chiamati “coolflames” (dalla fiamma azzurra che avvolge la testa delle vittime) pronti ad essere utilizzati come esploratori o schiavi a costo zero. Ma se Paperinik ha nuovi nemici, può contare sull’aiuto di preziosi alleati: casualmente penetra in un piano segreto della Ducklair Tower e fa la conoscenza di Uno, intelligenza artificiale opera del genio di Ducklair e posto alla gestione dell’edificio in sua assenza. Con nuove attrezzature, come lo scudo extratransformer, e una nuova macchina, la Pi-kar, l’invasione evroniana è rallentata, ma resta una minaccia sempre più subdola e pericolosa. Uno non è l’unico alleato: anche Xadhoom, aliena dotata di immensi poteri, ha un conto in sospeso con gli evroniani, unica superstite di un pianeta distrutto dai “vampiri spaziali” e gravata dal senso di colpa per non aver saputo salvare il suo popolo.

Accanto alla minaccia extraterrestre scorrono altri filoni, tutti ispirati a temi classici della fantascienza: i viaggi nel tempo e gli universi paralleli. Così il nuovo Paperinik viene a sapere della Tempolizia, struttura creata per preservare la Storia da coloro che potrebbero mutarne gli eventi e quindi il futuro. Droidi addestrati vengono dislocati in ogni secolo e periodi storici delicati; e uno di

essi è Lyla Lay, giovane giornalista televisiva di Channel 00, che insieme a Pk deve sventare i piani di un pericoloso "cronauta", il Razziatore, al soldo di una potente organizzazione criminale. Pk stesso visiterà più volte il futuro, e parteciperà perfino ad un'operazione con il Razziatore come alleato temporaneo per salvare la Storia.

Tra complicati paradossi temporali e spiegazioni parascientifiche Paperinik conduce una vita davvero movimentata, e non aiutano i silenzi dell'esercito, in trattativa segreta con gli evroniani, il giornalista Angus Fangus, kiwi neozelandese sempre pronto a interpretare a modo suo quel che succede a Paperopoli per screditare il supereroe, o perfino la scoperta del sistema di back-up di Uno, Due, intelligenza artificiale frustrata e con manie di grandezza, un nemico alla pari del suo alleato che potrà essere battuto solo con l'astuzia (e l'aiuto del misterioso Everett, ritiratosi in meditazione in Tibet). Avventure sempre ad alto tasso di adrenalina ma con l'umorismo di sempre che permette di "alleggerire" situazioni altrimenti davvero drammatiche, almeno per un fumetto Disney. Dal 1996 storia e personaggi si evolvono progressivamente grazie all'inedito uso della *continuity*; ma si inizia a notare un'eccessiva complicatezza nelle trame, nonostante l'obiettiva qualità. Così i filoni narrativi, a partire da quelli minori, vengono pian piano conclusi: l'indiano Urk, ospite di sole tre storie, riesce a tornare nel suo mondo parallelo; una trilogia ("Xadhoom Trilogy") vede la liberazione dei coolflames dalla loro schiavitù e la rivincita di Xadhoom. L'invincibile impero evroniano, duramente colpito, è costretto ad allontanarsi dal sistema solare. Perfino i viaggi temporali diventano impossibili, e Lyla deve abbandonare Paperopoli per poter sopravvivere. La "resa dei conti" nei confronti dei tanti personaggi avvicendatisi in più di cinquanta numeri si affianca ad annunci ambigui che fanno intuire l'arrivo di qualcosa di nuovo. Quello che accadde, fu PK2.

PK2

Il principale (e praticamente unico) filone è incentrato su Everett Ducklair e il suo misterioso passato: il magnate ritorna infatti a Paperopoli e riprende possesso della Ducklair Tower e del suo impero finanziario. Uno è bruscamente disattivato, e Pk è costretto a trovare un nuovo rifugio, in una vicenda in cui niente è quello che sembra. Il ritorno di Everett e il suo strano comportamento diventano comprensibili soltanto con la comparsa delle due figlie adolescenti, Korinna e Juniper, rimaste per anni addormentate in un sonno criogenico in un livello segreto della Torre. Entrambe possiedono poteri psichici che aumentano gradualmente e permettono di manipolare a proprio piacimento le menti deboli; Korinna sembra odiare il padre, Juniper è confusa, Everett alterna momenti di disperazione ad altri di ferma determinazione. Pk, con un nuovo lavoro e nuovi amici, è spettatore di ciò che accade a Paperopoli e cerca di scoprire la verità e proteggere la città da un regolamento di conti che non sembra voler risparmiare nessuno. La scoperta delle origini di Everett costituisce un primo punto di svolta: è in realtà un alieno del pianeta Corona, fuggito per permettere alle figlie di vivere lontano dalle regole rigide di quella società, ma che, per un guasto alle celle criogeniche, le ha condannate proprio alla vita priva di sentimenti da cui le voleva salvare. Una fatalità di cui ora è responsabile, nonostante le buone intenzioni. Le due sorelle, in apparenza diverse, condividono la stessa sete di potere e vogliono la loro vendicarsi del padre, colpevole di averle strappate ad un futuro di dominio nel loro pianeta. Pk è l'unico in grado di aiutare Everett: attiratele in un'imboscata, riescono a tramortirle; e inizia il viaggio verso Corona, padre e figlie, per affrontare un futuro imprevedibile. Brusamente come era cominciata, nel cancellare il mondo di PKNA, così si conclude la nuova serie, che in realtà è rimasta "mutilata" degli ultimi numeri, in cui Pk sarebbe giunto a Corona, in aiuto di Everett, per lo scontro finale. Nonostante la stretta consecutività delle storie, c'è tempo anche per avventure che approfondiscano la psicologia dei personaggi intorno a Paperino, ognuno dei quali sembra avere un segreto da nascondere.

PK: la rinascita.

Nel 2002 comincia la nuova saga, ma con una particolarità: nonostante molti personaggi siano gli stessi di PKNA e PK2, di essi conservano solo nome e aspetto grafico. Lyla è un droide, lavora in un webgiornale ma non sa niente della Tempolizia: è stata trovata in una vecchia fabbrica e non ricorda nulla delle sue origini; sarà comunque alleata di Pk. Anche Uno è fedele al suo ruolo, ma Pk non è più Paperinik: è un "guardiano della galassia", scelto dall'intelligenza artificiale per

proteggere la Terra dagli evroniani, insieme ad altri "colleghi" dislocati su altri pianeti. E di nuovo, assieme al tema principale, si vedono missioni nel futuro e avventure con altri nemici e in altri mondi. Il numero ridotto di tavole comporta lo sviluppo di trame lineari, dinamiche ed autoconclusive, più adatte ad un pubblico infantile o comunque non necessariamente a conoscenza della trama o degli eventi precedenti l'albo che sta leggendo. E' comunque presente un'evoluzione dei rapporti tra i personaggi, che mostrano gradualmente un maggiore spessore psicologico e addirittura voltagiacca e colpi di scena, anche se spesso richiamano eventi già accaduti nelle prime due serie.

Alle soglie dell'ultimo numero, che uscirà il 20 febbraio 2005, già si parla del seguito: "PKNA Reloaded", ritorno alle origini con una riedizione completa della prima serie, per avvicinare nuovi lettori troppo giovani per possedere gli albi di una collezione ormai esaurita, e con la speranza di ricreare quella comunità di fan - detti "Pkers", che tanto avevano amato le prime serie. Il tutto in vista di una quarta saga, ancora senza nome, per continuare, ogni mese, a trovare in edicola uno dei fumetti più significativi e sperimentali dell'ultimo decennio.

IL PROGETTO

Il numero Zero uscì nelle edicole nel marzo del 1996; dietro ad esso e al suo successo si nasconde un grande lavoro d'équipe di alcuni tra i migliori sceneggiatori e disegnatori della Disney Italia del tempo, una decina di persone riunite nella denominazione di "Pk Team", alcune delle quali ancora al lavoro sulla testata odierna.

Tutto comincia da un'idea dello sceneggiatore Ezio Sisto e del grafico e colorista Max Monteduro, al lavoro sul mensile "Paperinik ed altri supereroi": lavorando sulle copertine i due si erano presto accorti della profonda differenza tra la veste grafica, moderna e con un ampio uso della colorazione computerizzata, e le storie, perlopiù ristampe, che effettivamente erano contenute nel volume; non una questione di qualità ma di coerenza, anche nei confronti degli acquirenti, "ingannati" dalla grafica accattivante. Allora la Disney Italia costituiva una società solida ma traeva ancora da Topolino i suoi maggiori guadagni, e pubblicava soprattutto mensili di ristampe (Paper Fantasy, Topomystery, ecc.); ma se l'universo Disney restava immutato, nel resto del mondo, soprattutto in America, il fumetto raggiungeva in quegli anni alti livelli, evolvendosi da semplice intrattenimento ricco di azione a veicolo di emozioni profonde, di conflitti interiori, di situazioni dove il Male non è poi così definito e dove gli eroi possono mostrarsi inaspettatamente fragili e tormentati. Supereroi più "umani" e avvicinabili; sarà infatti a Batman, privo di superpoteri ma dotato di un grande ingegno, che il Pk Team si ispirerà maggiormente, nelle atmosfere come, almeno all'inizio, nei congegni di Pk. Aggiungendo però la verve e l'umorismo che ha sempre caratterizzato il fumetto Disney. Anche nel formato si ricalca il modello Marvel-DC: 17x25,5, con copertina "panoramica" e ben 71 tavole di storia, poi ridotte a 60 per lasciar posto alle miniserie incentrate sui personaggi.

Fin dall'inizio ci si rende conto delle difficoltà della proposta, e nonostante un anno e mezzo di lavoro fino all'ultimo non si sapeva come sarebbe andata a finire: un "pilotato salto nel vuoto", come è stato definito da uno degli sviluppatori, che si sarebbe potuto arenare dopo un solo numero. Per questo i primi tre numeri, usciti a qualche mese l'uno dall'altro, vengono pubblicati con la denominazione 0/2 e 0/3, prima di dare inizio alla serie regolare. E' un successo strepitoso: il numero zero va esaurito, i fan sono tanti e coprono una fascia di età impressionante: dai preadolescenti agli studenti e professori universitari, gli uni attratti dalla proposta di un fumetto più "da grandi" del solito Topolino, gli altri dall'accuratezza del progetto, con schede tecniche dettagliate e disegni inediti alla fine di ogni albo, dalle storie appassionanti e originali, dalle citazioni che i disegnatori inseriscono per la gioia dei lettori. Il clima informale della rivista, l'*appeal* grafico e il passaparola dei fan che vede Internet come grande protagonista, trasformano un esperimento azzardato in un successo editoriale da 100.000 copie di tiratura, nonostante lo scarso *battage* pubblicitario. Successo anche di critica con la premiazione della testata come miglior iniziativa editoriale '96 e miglior sceneggiatore (A. Sisti) alla fiera CARTOONICS 1997 e il Topolone d'oro a Sisto e Monteduro come migliore progetto editoriale.

La pubblicazione si espande anche all'estero: Germania, Danimarca, Svezia, Norvegia e Finlandia i Paesi maggiori, che traducono (spesso adattando) alcuni albi delle serie.

Lampante è la prima caratteristica del progetto: nell'eterna immobilità di Paperopoli fa il suo ingresso la continuità delle storie, di chiara matrice americana, mai utilizzata in modo sistematico dalla Disney. I vantaggi sono evidenti: la possibilità di utilizzare personaggi "stabili" in azione numero dopo numero, creando mondi, culture, società complesse; la possibilità di riprendere e sviluppare eventi già accaduti; e, fondamentale, l'opportunità di modificare nel tempo i personaggi stessi, mostrandoli ora perfidi, ora doppiogiochisti, ora imprevedibilmente simpatici, seguendo anche le reazioni e i consigli dei lettori. E così, gli evroniani si presentano spietati, ma intelligenti: tentano nuove strategie imparando dai propri errori e diventando sempre più pericolosi. L'interazione tra i personaggi resta nel tempo, e antiche vendette possono colpire anche dopo molto tempo. Con le conseguenze di una profonda affiliazione lettori-rivista, quasi in un clima di esclusivismo nei confronti di chi non possedesse l'intera collezione.

Un altro punto di originalità, che causa non pochi problemi e modifiche in corso d'opera, è l'utilizzo di temi finora proibiti in casa Disney: la morte, la vendetta, la famiglia, conditi di un'ambiguità che impedisce una manichea distinzione tra Bene e Male. Gli evroniani sarebbero autori di veri e propri genocidi; l'idea geniale del PkTeam è ridurre le vittime "soltanto" a schiavi privi di coscienza. Ma se si può intuire che prima o poi torneranno a "vivere", per molto tempo ciò non sembra possibile. Gli stessi evroniani non muoiono, regrediscono allo stato primitivo di "spore" in caso di trauma; ma le loro astronavi vengono distrutte, con roboanti esplosioni. Insomma, in Pk c'è davvero il rischio di farsi male, e molto spesso nessuno vince o perde completamente. La famiglia è un tema affrontato soprattutto in PK2, nel difficile rapporto tra Everett Ducklair e le figlie adolescenti, confuse, incomprese e arrabbiate come in una famiglia normale, dove ciò che i figli vogliono può essere ben diverso da ciò che i genitori desiderano per loro. Un argomento audace, trattato in modo molto più esplicito di altri su PKNA; si sancisce la definitiva separazione dalla tradizione, forse in modo fin troppo brusco, e i paperi diventano davvero un'allegoria della realtà. Forse anche a questo è dovuta la fortuna altalenante della serie. *"Su un fumetto si può raccontare di tutto, basta farlo nel modo giusto"* è il motto del PkTeam; su questo paradossalmente si basa la chiave del successo e del declino di Pk. Forse stavolta il salto nel vuoto era troppo grande.

La decisione di cambiare, da PKNA a PK2, dopo più di 50 numeri, fu coerente con lo spirito sperimentale e "ribelle" della testata: nonostante il successo, nelle avventure ricche di azione e umorismo, tra alieni e tempoliziotti, iniziava ad aleggiare la minaccia della *routine*, il rischio mortale di cristallizzarsi e diventare prigionieri di sé stessi com'era successo già a molti supereroi. Per un fumetto nato come una scommessa e che aveva dato così tanto ad autori e lettori, sarebbe stata una sconfitta bruciante; anche l'estremizzarsi di certe situazioni negli ultimi numeri può essere interpretata come sintomo della voglia di cambiare. Nasce così la nuova serie: e stavolta si ispira, nella struttura narrativa, al fumetto giapponese, con uno sviluppo lineare e progressivo che permetta l'evoluzione della storia mese dopo mese, senza fretta. Disegnatori e sceneggiatori sono ancora quelli di PKNA, e la storia è un susseguirsi di illusioni, ipotesi, suggestioni, affascinanti ma tutt'altro che semplici; anche la grafica del giornale cambia, e si crea una rubrica che, finalmente, dia delle risposte serie ai dubbi dei lettori. Sembra tutto ciò che i fan "veterani" hanno per lungo tempo chiesto; ma qualcosa non funziona, e la serie langue, soprattutto in termini di vendite, dopo l'arrivo del nuovo progetto, "Witch", che a Pk deve le basi su cui poggia, ma che per le sue peculiarità allontana dal papero molti autori, e contemporaneamente avvicina ad esso molti lettori. Nonostante tutto, il progetto va avanti seguendo più o meno la *storyline* originaria; la richiesta dell'azienda di lanciare un nuovo prodotto velocizza la conclusione di una serie che comunque non avrebbe superato i venticinque numeri. In più, il mondo del fumetto è cambiato dai primi anni '90: le ormai interminabili serie dei supereroi sono state sostituite da nuove testate che rinarrano le loro origini in modo più dinamico e moderno, anche in vista dei film a loro dedicati che creano migliaia di potenziali nuovi acquirenti. Storie più autoconclusive, meno legate alla continuità, affinché anche chi non avesse mai acquistato un solo numero potesse leggere e appassionarsi alle storie narrate. La Disney si adegua con il nuovo PK, che segue questa tendenza arrivando perfino oltre: dovendo raccontare nuovamente l'incontro di Uno con Paperino, il PkTeam decide di rivolgersi non solo a chi non avesse mai letto PKNA, ma anche a chi non conoscesse nemmeno Paperinik, eroe tutto italiano che molti Paesi non avevano mai importato. Il sogno era l'America,

sperando anche nell'interesse che l'uscita del videogioco avrebbe creato nei confronti di un Donald Duck del tutto inedito. Anche nel numero ridotto di tavole si cercava una maggiore esportabilità, che ha infatti permesso di pubblicarlo in Francia e in Sud America; ma la ricerca di un pubblico più infantile o comunque più "casuale" ha finito per allontanare molti affezionati della prima ora, e nonostante la progressiva "crescita" dei personaggi non si è mai raggiunto il livello, anche solo in termini di vendite, della prima serie.

A ridosso delle nuove proposte (la ristampa integrale e la quarta serie) si mantiene il più stretto riserbo: si parla del ritorno di vecchi amici e nemici nel fumetto, e di facce conosciute tra gli autori; ma molto è cambiato, dopo nove anni. La ristampa avrà il compito di sondare il mercato odierno, le esigenze dei lettori; in caso di riscontri positivi, si affiancherà dopo un anno la nuova serie, nella quale sono riposte molte speranze. Ma nessuno può dire dove finirà l'avventura di questo papero mascherato capace di cambiare il destino della più importante sede di produzione dei fumetti Disney nel mondo.

ANALISI GRAFICA

Si può dire che l'idea di Pk sia nata da un'osservazione di livello grafico; per questo l'aspetto visivo di questo fumetto è particolarmente importante. Si voleva qualcosa di immediatamente riconoscibile nella sua diversità da tante altre produzioni, prima di tutto dalla Disney; e lo si ottiene con il nuovo formato già citato e un layout più dinamico che si discosta decisamente dalle classiche sei vignette per tavola di Topolino. Ma l'innovazione è appena agli inizi.

Personaggi e colori

L'ideazione grafica dei personaggi principali è dovuta al genio di Alberto Lavoradori, definito "*un vero talento naturale*" da Carpi stesso, e disegnatore del numero Zero: è lui a creare gli evroniani, Angus Fangus, Lyla e Xadhoom. I personaggi dovevano rispecchiare anche graficamente il loro carattere, per questo gran parte degli schizzi iniziali, pur contenendo già l'essenza del risultato finale, sono stati rimaneggiati più volte dai disegnatori che ne hanno curato lo sviluppo, seguendo anche l'evoluzione attuata dagli sceneggiatori. Così Xadhoom, aliena vendicativa, viene ridotta di statura per farla interagire meglio con Paperinik e perde le dita "tentacolari" che ne accentuavano eccessivamente la natura aliena, mentre gli evroniani guadagnano in spietatezza e prestanta fisica, pur mantenendo in alcune storie le caratterizzazioni ridicole dei primi studi.

Paperino - Paperinik si muove inoltre in un mondo nuovo, introdotto con estrema naturalezza nelle storie, come se semplicemente quella Paperopoli caotica e post-moderna, nella cui *skyline* la Ducklair Tower svetta come capolavoro di architettura futuristica e goticheggiante, fosse sempre esistita, cresciuta silenziosamente mentre noi non guardavamo. Un mondo di luci e di mega-centri commerciali, in cui girare per strada di notte può essere pericoloso quanto in una vera metropoli. Anche i colori vengono studiati accuratamente, scegliendo tonalità fredde come l'azzurro, il viola (ripreso anche nella "carnagione" degli evroniani) per gli ambienti, da cui i personaggi possano staccarsi vigorosamente (Pikappa con la sua Pi-kar rosso fiammante, Xadhoom con la sua aura di energia, il Razziatore e Lyla con un abbondante uso del fucsia nei vestiti). A questo proposito non si può ignorare l'uso massiccio della colorazione computerizzata, indubbiamente laboriosa ma in grado di creare effetti prima irrealizzabili; le copertine della prima serie, colorate da Max Monteduro, riescono a stupire ancora adesso, con i loro luccichii metallici e i giochi di luci e riflessi. La sperimentazione continua con PK2, dove entra in gioco la CG con immagini ed effetti 3D, nonché l'ampio utilizzo del filtro *blur* che sfoca lo sfondo di una vignetta per far risaltare l'elemento in primo piano.

Gli autori

La maggioranza dei disegnatori fa parte della "nuova generazione" Disney, amante dei classici e divoratrice di *comics* supereroistici, con un occhio anche ai *manga*, cui PK2 soprattutto trarrà ispirazione. In molti proveranno a far parte del progetto, con tavole di prova basate sulla *styleguide* di Marco Ghiglione; non è però detto che tutti, pur sapendo disegnare bene Paperinik, possano trovarsi a proprio agio nell'ambiente di Pk, vista la particolarità del progetto, che richiede buona tecnica e grandissima creatività. Tra i nomi più significativi si possono citare Claudio Sciarrone, disegnatore del numero 0/2, presenza fissa fino a parte di PK e "padre" di reinterpretazioni più "umane" dei personaggi femminili, Lorenzo Pastrovicchio, forse il più "filo-Marvel" degli autori, con abbondante uso dei chiaroscuri e di atmosfere *dark*, Alessandro Barbucci, creatore della Paperopoli del XXIII secolo, che in PKNA fa prevedere le glorie future, e ancora Corrado Mastantuono, Silvia Ziche, Francesco Guerrini, Fabio Celoni, Stefano Turconi, Manuela Razzi, Andrea Freccero, Stefano Intini, Paolo Mottura, perfino il "Maestro" Giorgio Cavazzano in una breve storia di uno Speciale. Disegnatori immediatamente riconoscibili per il loro tratto deciso e fortemente personale, pur in un fumetto realizzato a più mani: in Pk infatti i disegnatori possono scatenarsi in una reinterpretazione anche totale dei personaggi, a seconda della storia da disegnare ma più spesso in base al proprio gusto; e sono sempre loro a decidere il *layout* delle tavole, basandosi comunque sulle indicazioni dello sceneggiatore. Alcuni sono più "portati" per le storie di pura azione, altri più alle situazioni farsesche o, al contrario, riflessive; quando soggetto e stile coincidono, si arriva a livelli qualitativi altissimi (un esempio potrebbero essere i numeri 6, 10, 14, 15, 22 di PKNA, che permettono di osservare come in un unico fumetto

possano coesistere stili grafici e narrativi così diversi tra loro, dall'emozionale all'eroico, dal farsesco all'introspezione).

Ma è nelle storie brevi, presenti dal numero 8, che i disegnatori trionfano: costituiscono un vero "esperimento nell'esperimento", in quanto è il disegnatore a proporre lo stile e colorare le proprie tavole, creando il "clima adatto" alle storie raccontate. Le storie in sé si presentano a volte in toni umoristico-demenziali, a volte in toni malinconici o perfino rabbiosi, mostrando un altro lato dei personaggi, la vita di tutti i giorni in un telegiornale come sul pianeta Evron, impossibile da approfondire per esigenze di trama nel fumetto principale. Piccole perle dove i colori ad acquerello, le matite colorate o i pastelli la fanno da padroni, con esiti a volte visionari.

Layout e vignette

La disposizione delle vignette sulla tavola, o *layout*, è ispirata chiaramente ai fumetti americani Marvel e DC dei primi anni '90, sancendo la separazione da Topolino e mostrando un obiettivo fondamentale del progetto: avvicinarsi a lettori non-Disney e a quella fascia di adolescenti troppo grandi per i classici fumetti Disney, che cercano storie più "moderne" e ricche di azione.

La possibilità di uscire dalla classica struttura "sei vignette per tre fasce" e il nuovo formato spalancano orizzonti che i tanti disegnatori e sceneggiatori si affrettano ad esplorare: vignette strette, in verticale o orizzontale, riprodotte in sequenza come fotogrammi di un film, immense *splash-pages* da una, due pagine, personaggi che strabordano con prepotenza dalle vignette il cui confine è sempre più labile, fino a scomparire, vignette "a inserto" che si sovrappongono ad un'immagine principale sullo sfondo, spesso raffiguranti particolari o perfino inquadrature in soggettiva, a seconda delle intenzioni degli autori. Il risultato è una capacità di coinvolgimento che non ha nulla da invidiare al cinema, complice le inquadrature estreme e il gusto nella ricostruzione più accurata possibile degli ambienti, attingendo a piene mani dai film, dalla fantascienza al western.

Ma ogni pagina può nascondere una struttura diversa, in funzione del testo: così si può "guardare" la TV attraverso vignette regolari e tondeggianti come lo schermo di un vecchio televisore, poste su sfondo nero, o assistere ad un dialogo tra personaggi solo attraverso delle "teste parlanti" su sfondo bianco. Il gusto per la sperimentazione è praticamente costante in tutte le serie, nonostante dopo più numeri si possa notare un certo consolidamento nelle abitudini dei disegnatori. Nel nuovo PK, tuttavia, è spesso presente una radicale semplificazione, con poche grandi immagini a riempire la tavola (forse in reazione alla frammentazione a volte esagerata di PKNA, che rendeva difficile la scansione di lettura).

Se i disegni, inchiostrati rigorosamente con il pennello, sono molto ricchi ed elaborati (e spesso all'azione in primo piano si contrappongono micro-storie sullo sfondo), la colorazione non è da meno: fanno la loro apparizione le vignette monocromatiche, uno stratagemma di colori caldi e freddi contrapposti per sottolineare un'atmosfera di suspense o di pericolo, o anche solo il ricordo di eventi passati, spesso trattati in tonalità seppia. La tecnica purtroppo non è stata ripresa nelle serie successive, forse per ottenere un effetto di maggior realismo (in PK2).

ANALISI LINGUISTICA

Il linguaggio di un fumetto è da sempre strettamente correlato a diversi fattori: il genere, il *target* dei lettori, le eventuali limitazioni imposte dalla casa editrice, le intenzioni degli autori. Pk si pone come un compromesso tra due mondi: fantascientifico ma per ragazzi, supereroistico ma con ironia. Un compito non facile.

Autori

Come molti film recenti hanno purtroppo ricordato, non bastano gli effetti speciali per salvare una storia banale; merito della fortuna di Pk va anche agli sceneggiatori che nel corso di questi nove anni si sono alternati sulle sue pagine. Molti i nomi illustri: troviamo Alessandro Sisti, sceneggiatore e soggetto dei primi numeri, Tito Faraci, autore estremamente versatile e apprezzato anche al di fuori della Disney (Dylan Dog, Diabolik), Francesco Artibani (Lupo Alberto), Bruno Enna, Augusto Macchetto, e Gianfranco Cordara, Davide Catenacci, Stefano Ambrosio, che ancora lavorano al PK odierno. Molti di loro sviluppano stili di narrazione inconfondibili, che alternandosi creano quel clima di varietà tipica di Pk. Ma le storie sono comunque opera di un lavoro di gruppo che le modifica e le approva, facendo attenzione al rispetto della *continuity* (e nonostante ciò, molti sono gli errori e le imprecisioni).

I nomi

Seguendo la tradizione Disney, i nomi costituiscono già un elemento utile al lettore per intuire a prima vista la natura di personaggi e ambienti: il primo e più immediato è "Angus Fangus", ma ci sono anche "Razziatore", "Kronin", "Sam Plot" (sceneggiatore), "Paperilla Starry" (attrice), "Mary Ann Flagstarr (agente PBI), Trip (figlio del Razziatore), Urk, Xadhoom (onomatopeico) e molti altri, spesso con ampio utilizzo di termini stranieri per rendere il fumetto più cosmopolita. Particolare è la scelta dei nomi di xerbiani ed evroniani: i primi con la costante presenza della lettera "x", i secondi con ampio utilizzo di consonanti insolite come "k", "z", e del suffisso "-on", spesso con intenti umoristici (Zotnam, Zondag, Zoster, Gorthan, e Zukkon, Krauton, Chewingoon). Molti i suffissi e prefissi "paper-" e "duck-" inseriti a storpiare nomi di personaggi famosi o comunque rimandi al mondo reale (Compap, ISPN, Bayduck, Cyrano de Paperac), ma il numero di citazioni cinematografiche (Star Battles), storiche (Abraham Lincoln Wisecube), scientifiche (Nebula Faraday) è sterminato, ulteriore indizio del riferimento a un pubblico "maturo". Colpisce, comunque, che molte località mantengano il nome originale: Hollywood, Europa, Nuova Zelanda, la città Wellington; elemento in più per rinforzare un'atmosfera di realismo nel fumetto.

La lingua dei personaggi

Anche nel linguaggio i personaggi di Pk dovevano essere facilmente identificabili e riconoscibili, senza tuttavia scadere in stereotipi o sterili macchiette. Ognuno di essi, inoltre, si poneva come rappresentante di ambienti linguistici molto specifici: la redazione di un canale televisivo, un popolo extraterrestre guerriero, un supercomputer con conoscenze tecnico-scientifiche illimitate, l'esercito americano e la PBI (Paperopoli Bureau of Investigation), e molti altri. Elevato è quindi il numero dei tecnicismi e del linguaggio gergale:

evroniani: parlano con tono militaresco e minaccioso, intercalando esclamazioni e frasi d'incitazione che diventeranno un tormentone ("*Potere e potenza!*" il più frequente, sintesi della loro filosofia di distruzione). Il linguaggio è differenziato a seconda della casta sociale di appartenenza: soldati e comandanti utilizzano un linguaggio secco, con frequente ellissi del verbo ("*ritirata, guerrieri evroniani!*", "*nessuna traccia del terrestre mascherato*", "*sissignore!*"); le caste più alte hanno più libertà di parola ma utilizzano comunque un linguaggio sottomesso in presenza di superiori, ricco di arcaismi e appellativi onorifici ("*Rivolgete la vostra augusta attenzione...*" "*sublime signoria*", "*Udiamo e ubbidiamo, sommo Zotnam!*").

Angus Fangus: da subito è caratterizzato come un personaggio insopportabile, trasandato e opportunista, disposto a qualsiasi cosa per uno scoop; la sua risata perfida ("*igh! igh!*") diventa un tutt'uno indissolubile con il personaggio. A tecnicismi e prestiti tipici

del linguaggio giornalistico (*“zooma”, “diretta”, “scoop”*) aggiunge un suo personalissimo stile, tra il rozzo e il sarcastico, ricco di forme spregiative e colloquiali (i sostantivi alterati *“mascherina”, “pecoroni”, “marinaretto”,* e gli insulti molto disneyani *“bucefalo brufoloso”* e *“rinoceronte imbufalito”*). Date le sue origini neozelandesi, inoltre, sono presenti forestierismi come *“clan”* e *“maori”*.

Lyla Lay: la sua natura di droide sotto copertura è riflessa anche nel modo di parlare: chiaro e professionale durante il lavoro di *speaker* televisivo, tecnicistico e marziale durante le operazioni contro i pirati temporali, quando non le è più necessario dover fingere la propria normalità. Il linguaggio dei tempoliziotti è in buona parte fantasioso, ma possiede delle basi lessicali scientifiche: frequente l'uso di *“tachioni”* (la cui energia permette i viaggi nel tempo) e derivati, vastissima la presenza del suffisso *“crono-”* (*“cronauta”, “cronovela”, “cronotraslazione”*). I neologismi sono di conseguenza frequenti, ma sempre facilmente riconducibili al proprio significato.

Uno: creato da Everett Ducklair per avere qualcuno con cui parlare al proprio livello, è quello che si potrebbe definire un *“tuttologo”*, con conoscenze sterminate in campo scientifico, chimico, meccanico, biologico, informatico, astronomico, perfetto per le nuove esigenze di Paperinik. In realtà, la loro collaborazione non inizia nel migliore dei modi, a causa della abissale ignoranza del papero, e dell'incapacità di Uno di adeguare il proprio linguaggio altamente specialistico; tuttavia quest'apparente incompatibilità è uno dei segreti dell'amicizia che s'instaurerà tra i due, cambiandoli anche a livello linguistico. Il gran numero di prestiti, soprattutto in campo informatico, deriva spesso dalla mancanza di corrispettivi italiani, ma è evidente un gusto nell'inserirli per ottenere un effetto fintamente specialistico (*“morphing”, “monitorare”, “terminale”, “database”, “back-up”, “subroutine”, “relais”, “hacker”*). Tuttavia, qualunque lettore con una modesta conoscenza del computer può riuscire a comprendere gran parte dei termini, ormai entrati nel linguaggio comune (ma è anche vero che nel '96 ancora pochi possedevano un PC). Anche molti dei *“paroloni”* di Uno sono inventati, e si costituiscono ricorrendo a prestiti dall'inglese e sinonimi pseudo-specialistici (con molti latinismi) anche per cose in realtà molto semplici; una procedura abusata fino al prendere in giro sé stessa (con l'omaggio a Umbero Eco nell'*“avuncologratulazione meccanica”*, l'indispensabile scienza che studia le macchine per salutare la zia!).

Xadhoom: vendicativa, arrabbiata, sempre con la battuta al vetriolo pronta; ma un tempo era la migliore scienziata del suo pianeta. Xadhoom è il personaggio più estremo e complesso dell'intera saga, che unisce ad un aspetto feroce la violenza verbale che sembra fermarsi sempre al limite delle convenzioni Disney: sue le poche ingiurie *“forti”* presenti nel fumetto (#1: *“fate ciao ciao con la manina, carogne!”*, *“maledetti, maledetti evroniani!”*). Scontrosa e di poche parole, nasconde uno spirito dolce e femminile e una mente di scienziata che le permette di dialogare al livello di Uno, con tecnicismi di geometria e astronomia (anche qui spesso inventati, con la *“sottotangente emozionale di base”* e il *“fuso di Xarab”*). Ma tutto questo ormai fa parte del suo passato. Ora *“è tempo di vendetta”*.

E Paperinik? Da supereroe terrore di ladri e rapinatori, con la base segreta in cantina, si trova improvvisamente solo, personaggio Disney in un mondo che di disneyano ha ben poco; ed è costretto a crescere e adeguarsi anche con un nuovo linguaggio, ma senza perdere la propria identità. Così appellativi e frasi eccessivamente ridicole, che stonerebbero su Pk, vengono sostituite da un'ironia tagliente e ricca di citazioni e giochi di parole (#14: *“Verrò a trovarvi in carcere. State per finire in prigione senza passare dal via!”*, *“che cos'è, quando vi siete iscritti all'albo dei supercattivi i bei nomi erano terminati?”*, e così via...). Lo sceneggiatore Francesco Artibani tiene perfino un divertente corso di *“ironia teorica e applicata”* in uno Speciale dedicato alla dura vita di un moderno supereroe: e il paradosso sembra il mezzo più efficace per sdrammatizzare una situazione (e offendere un nemico restando nell'ambito del politically correct,

che nemmeno Pk, in quanto Disney, può ignorare). Il rinnovato linguaggio, tuttavia, non toglie nulla a ciò che Paperinik è sempre stato: un papero comune, eternamente disoccupato, senza una grande cultura ma dotato di buonsenso, e, soprattutto, coraggio. Totalmente ignorante in fatto di informatica e astronomia, grazie a Uno giungerà ad una maggiore consapevolezza, non riuscendo però a evitare battute sarcastiche e figuracce a ogni nuovo termine sconosciuto pronunciato dall'amico cibernetico (#0/2: *"Ha rubato il cavo! Però c'è il decadimento tachionico! Siamo a posto!"*, #43: *"E secondo te perchè si troverebbe in questo laboratorio? -Per rubare quel crono... coso! Che domande!"*). Pk è così un pretesto per spiegare ai lettori i termini più ostici; e la sua semplicità di "papero della strada" lo rende molto simile a tutti noi.

Didascalie:

In tutti i fumetti le didascalie permettono, come "voce fuori campo", di contestualizzare l'azione che si sta introducendo nelle vignette, spesso sottolineando il cambio di scena (spaziale o temporale) avvenuto. Ma anche qui i *comics* hanno nel tempo sperimentato con successo nuovi utilizzi del piccolo spazio riquadrato, dai fondamentali rimandi ad albi precedenti ai "riassunti", fino ai commenti dello sceneggiatore che si rivolge direttamente ai lettori. Il numero Zero di Pk è ancora tutto sommato tradizionalista, come in altri aspetti: molte le indicazioni "classiche" (*"negli studi di canale doppio zero..."*, *"contemporaneamente"*), ma emergono isolati cartigli più estesi che fanno intuire sviluppi futuri (*"E' questa l'orribile fine del nostro eroe, divorato da una statua di pietra? Potremmo tenervi col fiato sospeso per qualche pagina... ma non lo faremo."*). Già nel numero 0/2 il PkTeam emerge tra una tavola e l'altra a commentare gli eventi e avvisare il lettore (*"Attenzione! Tutto ciò che avete letto nelle ultime sette pagine non vale più!"*); gradualmente le "incursioni" diventano la prassi (#15: *"ehi, non dite che non ricordate il leggendario numero Zero!"*), e si accompagnano a vere e proprie narrazioni, immagine per immagine, che contribuiscono a creare un'atmosfera di lettura o sottolineare ciò che un fumetto solitamente fatica a trasmettere visivamente (#1: *"... e in un silenzio spezzato solo dal ronzio degli impianti elettronici, Uno comincia la sua operazione!"*, *"vista dalla Terra, la luce dell'esplosione per un istante si confonde con quella di un stella"*). Non raramente si raggiungono livelli letterari di tutto rispetto, nonostante non aggiungano sostanziali novità ad uno stile ormai consolidato (#19: *"quando abbassa lo sguardo, vede la città. Una giungla di cemento e acciaio, dove a volte si sente perduto. Allora chiede alle stelle se un giorno tornerà indietro, alla sua terra. Ma le stelle non hanno risposte per lui, solo nuovi misteri"*, #22: *"Abbiamo raccolto insieme i fiocchi d'inverno... respirato i cento petali della primavera... soffiato le melodie nelle conchiglie estive... planato dolcemente con le foglie d'autunno."*). Le diverse sperimentazioni vedono anche l'utilizzo di citazioni eccellenti, come frasi dal capolavoro di Exupéry, *"Il piccolo principe"*, in un voluto e stridente contrasto con le vignette che testimoniano un pericoloso atterraggio di fortuna; piuttosto tradizionale, invece, la rievocazione dei ricordi attraverso le immagini commentate dal diretto interessato, distinguibili da una normale didascalia dalle virgolette d'inizio e fine discorso.

Balloons, lettering, punteggiatura:

Paperi, droidi, I.A., alieni, mutanti: la grande varietà dei personaggi di Pk non permetteva che, "irrealisticamente", potessero avere tutti la stessa "voce"; nelle scene più concitate, inoltre, sarebbe stato difficile attribuire il *balloon* corretto al legittimo proprietario. Così è stato scelto, per i personaggi più "particolari", di adattare il classico ovale nel modo più verosimile (per quanto possa esser difficile tradurre uno stimolo acustico in uno visivo): il più semplice è il balloon "seghettato" di Uno e dei computer in generale; il Razziatore è tra il "peloso" e il metallico; i balloons degli evroniani sono inizialmente cerchiati di un gelido azzurro, completamente neri per i membri di casta alta (resterà il contorno rosso per il balloon rettangolare e irregolare dell'Imperatore); Xadhoom e gli xerbiani, invece, parlano in rettangoli arrotondati, forse per sottolineare il loro status di scienziati. Le caratteristiche di ognuno vengono ovviamente replicate nelle didascalie. Non è raro che anche personaggi "effimeri", utilizzati in un solo numero, posseggano una voce propria (vedi Trauma, #10).

Didascalie e balloons sono molto simili, a livello grafico, per quanto riguarda il lettering: la Disney Italia ha sempre utilizzato nei limiti del possibile la scrittura a mano, indubbiamente meno "fredda" di quella al computer che ormai da tempo viene utilizzata in altri fumetti, soprattutto se tradotti; in

particolare, in caso di pronuncia enfatica o urlata, la “rigidità” del cosiddetto PCS si fa ancora sentire pesantemente. Anche grassetto e corsivi fanno parte della tradizione Disney, e mantengono la loro funzione di simulazione del parlato enfatizzando le parti più significative del discorso; è divertente osservare come il loro utilizzo sia così frequente che si potrebbe leggere e capire un intero fumetto leggendo soltanto queste parole...

E infine, a segnalare una volta di più la particolarità del fumetto, si può notare qualcosa di assolutamente straordinario: tra punti esclamativi e abbondanti punti di sospensione fa ritorno il punto fermo, apparentemente bandito dai fumetti. E non è un ritorno a caso: 60-70 pagine di punti esclamativi risulterebbero alla lunga ridicole, rendendo nulla la differenza tra scene d’azione e momenti di quiete o riflessione. Dalla sua frequenza ci è trasmesso il carattere e lo stato d’animo del parlante; e nella società evroniana arriva ad avere perfino un significato “sociale”: semplici soldati possono provare “emozioni”, ma l’imperatore dà gli ordini, e nessuno lo può contraddire...

Onomatopee:

Pur risultando abbastanza originali, i “suoni” nel mondo di Pk sono stabili e coerenti: vista anche la natura del fumetto, si preferiscono onomatopee “rumorose” e con una forte “personalità” grafica. Già le prime cinque, celebri tavole “mute” del numero Zero presentavano in realtà i rumori della distruzione di Xerba, con il sinistro “*whooooooshh*” degli scooter evroniani in assetto di guerra, il sibilo delle evrongun (“*z-zraa*”), l’esplosione (“*BOAM*”) della città invasa. I prestiti tradizionali dal fumetto americano (“*clap clap*”, “*boing*”, “*clud*”, “*sproing*”, “*tow tow*”) vengono affiancati da nuove forme insolite, come il “*briip briip*” dei telefoni, lo “*spatt*” di una caduta pesante, o forme italianizzate come “*pak*”, “*strap*”, “*crok*”, “*zomp*”, “*sgnak*”, “*scras*”, “*skrang*”. La loro dimensione, colore e posizione danno ulteriori indicazioni sulla vicinanza-direzione-pericolosità di un determinato evento, che spesso si sente ma non si può vedere. Contemporaneamente l’amore per la parodia porta spesso all’esagerazione (ad esempio il ripetersi, dopo poche pagine, della stessa onomatopea, resa nel frattempo più caotica: #15: “*skratooom*” e “*skrakatoom*”, o perfino vignetta dopo vignetta: “*rumble*”-“*rumble rumble*”-“*rrumblee*”). Dopotutto, da sempre le onomatopee roboanti sono indissolubili dal fumetto supereroistico: ci fanno capire, con i loro colori rutilanti, che tutto sommato stiamo leggendo solo un’altra storia di fantasia; ma se ci lasceremo catturare, saranno le nostre orecchie per entrare in nuovi mondi.

Morfosintassi:

Come nella maggior parte dei fumetti, anche Pk, pur contenendo personaggi a livelli culturali e linguistici molto diversi, non sfugge al controllo linguistico e grammaticale: il congiuntivo, ormai in disuso in alcune situazioni del linguaggio parlato, regge ancora piuttosto bene, nonostante “scivoloni” dovuti alla condizione emotiva del parlante (#0: “*E’ il piano segreto, non c’è dubbio. E adesso capisco anche perchè è segreto!*”). Il Voi come forma di cortesia, calco sull’inglese “*you*”, è utilizzato praticamente ovunque, come del resto avviene in tutti i fumetti Disney. E pur conservando la natura di fumetto d’azione, con conseguente utilizzo di frasi prive di verbo, si possono rintracciare periodi inaspettatamente complicati e propri del linguaggio scritto (#0: “*sono passato da voi perchè abitate sulla strada per andare a casa di Sam Plot!*”), che nessuno utilizzerebbe mai in un comune colloquio, anche se formale. Anche la scelta dei verbi, comunque, è dovuta molto alla natura del personaggio: il linguaggio militaresco degli evroniani (“*ricevuto!*”, “*Eseguite.*”, “*Ubbidiamo*”), quello inossidabile di zio Paperone subito identificabile, nelle brevi apparizioni, grazie agli imperativi secchi e perentori di cui bersaglia il “nipotoide” (“*scaraventati subito qui!*”), mentre in più occasioni appaiono neologismi coniatosi spesso sulla base del termine inglese, tuttavia in buona parte già conosciuti grazie alla letteratura e ai film di fantascienza.

CONCLUSIONE

Molto si potrebbe ancora dire di un’opera così vasta ed eterogenea, che ha saputo più volte trasformare la propria debolezza in forza, reinterprestando un genere che proprio in questi anni sta vivendo un nuovo periodo di celebrità. Si può sottolineare, ancora una volta, il ruolo fondamentale che ha avuto per la Disney Italia, i cui autori sono stati sorpresi da un affetto di una quantità e qualità mai vista prima, da parte di fan di tutte le età affascinati da quel qualcosa così diverso

entrato nelle edicole italiane. Senza Pk, lo si è detto più volte, non ci sarebbero state altre sperimentazioni come MM ("Mickey Mouse Mystery Magazine", scomparso però dopo pochi numeri), e nemmeno W.I.T.C.H., il vero fenomeno degli ultimi anni, una produzione tutta italiana sceneggiata e disegnata da molti ex-autori di Pk, ora venduta in settanta Paesi al mondo. Un dato mostruoso anche per la multinazionale, che sta vivendo comunque un grave momento di crisi che, si spera, non intaccherà la sede italiana, oggi autrice quasi esclusiva dei fumetti Disney.

Si possono anche obiettare le trame sconclusionate, i troppi errori, le decisioni coraggiose ma spesso avventate, la rivoluzione portata in un mondo che non è stato più lo stesso, dopo il '96. Quello che sappiamo è che sono riusciti a emozionarci, a divertirci, a renderci partecipi della rabbia di Xadhoom e dei momenti di malinconia di Paperino e Lyla. Ci hanno fatto incontrare e discutere, arrovellare e rileggere all'infinito le stesse storie formulando ipotesi strampalate; ci hanno spinto a scrivere e disegnare. E questo, in modo così universale, al di là del genere e dell'età, riescono a farlo solo i grandi artisti.

BIBLIOGRAFIA:

PkOne: le origini - Pk Team, 1998, The Walt Disney Company Italia

PKNA (#0 - #49/50); PK2 (#1 - #18); PK (#001, #002)

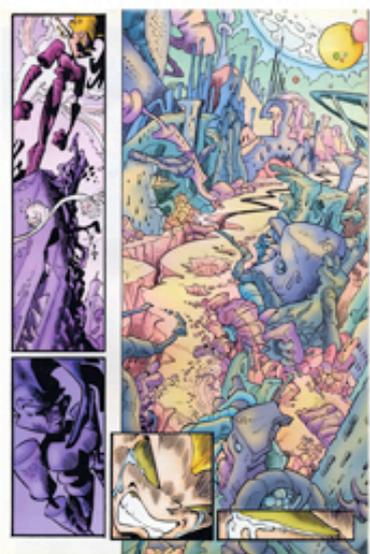
Un mondo di paperi: Paperinik (ed altri supereroi) - Autori Vari, 1998, Elio de Rosa Editore

I classici del fumetto di Repubblica: Paperinik - Autori Vari, 2003, La Repubblica

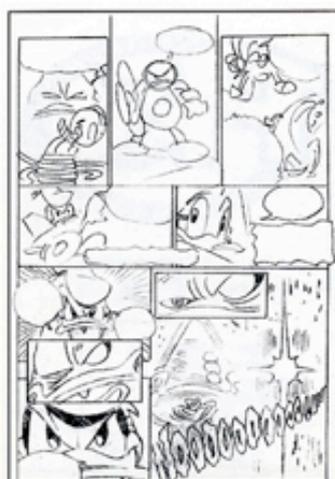
Altre fonti:

Intervista al PkTeam (Ezio Sisto, Davide Catenacci, Stefano Ambrosio), Milano 12/02/2005

Layout e vignette:



Dal bozzetto al colore:



Le copertine: PKNA (1996), PK2 (2001), PK (2002)

