



Incontro con l'illustratore Filippo Frizza

di **ELISABETTA PARENTE**

"L'arte del disegno è fondamentalmente ancora la stessa fin dai tempi preistorici. Essa unisce l'uomo e il mondo. Vive attraverso la magia".

Keith Haring

In maniera icasticamente sintetica, proprio come il suo stile pittorico, l'artista americano Keith Haring, padre della street art, ha condensato in una sola frase i caratteri salienti della pratica disegnativa.

L'arte del disegno ha accompagnato l'uomo fin dagli albori della storia ed è stata, ben prima della scrittura, uno dei più istintivi mezzi con cui sono state espresse idee e pensieri.

Non c'è artista che non si sia servito del disegno per analizzare, comprendere, abbozzare e dare forma ad un progetto creativo.

Sempre Haring però esprime molto bene la profonda complessità che si annida nel gesto artistico: con prassi quasi magica, si tratta di dare rappresentazione del mondo, che non significa solo raccontare il passato e descrivere il presente, ma anche saper gettare lo sguardo verso i tanti e possibili scenari futuri.

Un disegno, una tavola dipinta, un'illustrazione non sono mai solo e semplicemente "belli": possono sì allietare l'occhio, ma devono contemporaneamente commentare la realtà giocando con l'immaginazione, allenando lo sguardo ad andare oltre il visibile.

L'arte è una forma di comunicazione visiva fondamentale, la cui potenza è ancora più evidente nell'era in cui stiamo vivendo, dominata dal predominio delle immagini.

Linee tracciate su fogli bianchi e scelte artistiche, ma anche Intelligenza Artificiale e insegnamento: di tutto questo abbiamo parlato con Filippo Frizza, giovane illustratore, da diversi anni presente nelle scuole e in associazioni culturali come docente di laboratori creativi.

Nel 2026, oltre ad essere premiato dall'Associazione Autori d'Immagini, la casa editrice Bianco & Nero Edizioni pubblicherà il suo primo libro che lo vede impegnato come autore sia di testi, sia di immagini.

INIZIALMENTE LE CHIEDEREI DI RACCONTARE DA DOV'È NATA LA PASSIONE PER IL DISEGNO E L'ILLUSTRAZIONE.

Il primo ricordo che ho legato al disegno è una macchinina disegnata da mia mamma. Rossa. Stupenda.

Ricordo ancora la sensazione che provai guardandola: il desiderio fortissimo di riuscire a disegnarne una bella come l'aveva fatta lei. Ovviamente non ci riuscii.

Il disegno mi ha sempre accompagnato nella vita, a volte più intensamente, altre volte in modo silenzioso. Si può dire che questa passione sia cresciuta e si sia evoluta insieme a me.

Da bambino passavo ore a giocare con i miei giocattoli. Creare mondi era un bisogno quasi fisiologico. Poi, crescendo, ho iniziato a perdere spontaneità, libertà e autenticità. Insomma, la mia immaginazione sembrava si stesse ritirando. Era forse colpa dell'adolescenza? I miei personaggi non potevano fare tutto ciò che avrei davvero voluto e che un tempo, quando ero piccolo, facevano. C'era qualcosa di diverso, non so spiegarlo se non dando colpa alle leggi fisiche. Non è facile combinare immaginazione e leggi fisiche sulla stessa linea.

È stato allora che ho pensato che il disegno potesse aiutarmi. Scoprii però che non era semplice. Non riuscivo a tradurre su carta ciò che vedevo nella mia mente.

Così ho cambiato strada, rivolgendomi al teatro. Forse, quello poteva essere il luogo in cui far vivere le mie storie. Sbagliavo. Non lo sentivo visceralmente mio. Erano mondi meravigliosi dove scoprire personaggi e racconti così straordinari. Calibano, Ofelia, Cesare, Mirandolina... Ma sentivo che non era ancora la strada giusta.

Ho tentato con la regia: il cinema era un mondo che mi affascinava profondamente. Le serate più belle erano quelle passate al cinema. Uno schermo enorme dove si veniva risucchiati all'interno della storia. Poteva essere quella la mia direzione? Ancora una volta, no. Mi sentivo limitato.

Mi mancava una cosa che avevo banalmente trovato solo con il disegno: la libertà che mi dava un foglio bianco. Lo spazio del palcoscenico, come quello dell'inquadratura, non era abbastanza.

Naturalmente non ho compreso tutto questo mentre accadeva. Ho preso consapevolezza del mio percorso, dopo tante sperimentazioni, approdando alla Scuola del Fumetto di Milano. Lì, in una delle prime lezioni, in modo un po' provocatorio, ci chiesero di alzare la mano se avessimo intenzione di lavorare nel mondo del disegno. Io non la alzai. Non perché non credessi nella professione, ma perché ero arrivato lì solo per migliorare la mia tecnica.

Col tempo, e ce n'è voluto tanto, ho iniziato a credere che potesse diventare davvero il mio lavoro.

Quindi, riassumendo, da dove nasce tutto il percorso fatto finora? Probabilmente da quella macchinina rossa e dal desiderio ostinato di conservare uno spazio tutto mio, quello dei tanti mondi che mi abitano.

C'È STATO UN MOMENTO DECISIVO IN CUI HA CAPITO CHE SAREBBE DIVENTATO IL SUO MESTIERE?

Forse proprio quel non alzare la mano, che descrivevo prima, è stato il momento decisivo. L'istante esatto in cui, dentro di me, ho capito che era davvero quello che volevo fare.

Come si dice però tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare. Quindi ho iniziato ad attraversarlo questo mare che non è mai uguale. A volte è calmo, a volte agitatissimo.

Ci sono giorni in cui lo attraverso pedalando su una bicicletta, altre volte salgo su una grande mongolfiera e mi godo la vista. Altri un cui mi tuffo e decido di nuotare, con grandi bracciate! E altri in cui scelgo di galleggiare e (purtroppo) mi lascio trascinare dalle onde.

Fa parte del viaggio, anche se non so con precisione quale riva mi aspetti.

NELL'AMBITO DELLA SUA FORMAZIONE, QUALI SONO STATE LE ESPERIENZE DI CRESCITA PIÙ IMPORTANTI? ESPERIENZE COMPIUTE PIÙ SUI LIBRI O SUL CAMPO?

Sarebbe bello che solo una delle due opzioni fosse stata quella giusta da percorrere, così avrei fatto molto meno fatica. In realtà, ritengo che entrambi siano state essenziali.

QUALI SONO LE SUE MAGGIORI FONTI D'ISPIRAZIONE?

Crescendo, mi sono reso conto che le mie fonti di ispirazione coincidono con ciò con cui sono stato più a contatto da bambino. Se oggi disegno una gamba in un certo modo o se la mia mente percepisce e costruisce più facilmente il 2D rispetto al 3D, credo sia soprattutto per le ore passate guardando i cartoni animati.

L'universo della Hanna-Barbera, con personaggi come Pixie e Dixie, Braccobaldo e le corse folli di Wacky Races, e l'energia dei Looney Tunes, con Willy il coyote e Beep- Beep, fino ad arrivare agli impresentabili protagonisti di Cartoon Network come il piccolo genio Dexter e la sorella Didi, o ancora Johnny Bravo, fino alle atmosfere surreali e inquietanti di Leone cane fifone, hanno costruito il mio immaginario visivo prima ancora che me ne rendessi conto.

Naturalmente non ci sono solo loro. La maturità porta con sé la scoperta e il desiderio di ampliare i propri orizzonti. Così, andando anche a ritroso nel tempo, ho incontrato le avanguardie e i maestri tra Otto e Novecento come Henri de Toulouse-Lautrec, con la sua capacità di raccontare attraverso la sintesi grafica. Ancora prima, nell'Ottocento, gli incisori come Gustave Doré mi hanno mostrato la potenza narrativa del bianco e nero, mentre i caricaturisti come James Gillray hanno rivelato quanto il segno possa essere, contemporaneamente, ironico e tagliente.

In ambito contemporaneo, uno stimolo fondamentale viene anche dal fumetto e dalla graphic novel: autori come Juanjo Guarnido e Cyril Pedrosa mi hanno fatto capire quanto il disegno e il colore possano esprimere più delle parole.

DA DOVE SI PARTE PER DAR VITA AD UN PROGETTO ILLUSTRATIVO: DA UN'IDEA, DA UN TESTO O DA UN'IMMAGINE MENTALE?

Per questa domanda non esiste una risposta univoca.

Ci sono argomenti che fulminano all'improvviso, che sentiamo visceralmente nostri. Sono quelli che scorrono più facilmente, perché sembrano già formati dentro di noi. Eppure, proprio per questo, a volte possono rivelarsi insidiosi. Possiamo essere convinti di conoscerli a fondo, ma così facendo rischiamo di dare tutto per scontato. Dimentichiamo lo sguardo dell'osservatore neutro, di chi quell'argomento non lo abita come lo abitiamo noi. E così omettiamo passaggi.

Altre volte, invece, ci troviamo davanti a qualcosa che non ci appartiene. Lì dobbiamo metterci in gioco davvero. Il foglio bianco non è più una libertà sconfinata, ma una stanza claustrofobica. Una prigione silenziosa che ci costringe a fare i conti con noi stessi.

In questi momenti inizio ad analizzare l'argomento in profondità, come un palombaro che scende nei fondali: studio, osservo, mi immergo. Resto lì finché non trovo un appiglio, qualcosa che possa piegarsi verso di me, verso ciò che mi piace.

Comunque sia, mi spingerei a dire che per ogni illustratore il processo è diverso. La vera difficoltà non sta nel capire come fanno gli altri, ma nello scoprire quale sia il metodo "giusto", cioè quello adatto a se stessi.

QUANTO SPAZIO VIENE LASCIATO ALL'IMPROVVISAZIONE DURANTE IL PROCESSO CREATIVO? COME SI AFFRONTA UN

BLOCCO CREATIVO?

Una delle cose che mi diverte di più quando realizzo un'illustrazione è l'improvvisazione. Soprattutto all'inizio. Non si sa esattamente dove si andrà a finire, ma si sente che si è in movimento. Questa sensazione mi entusiasma: è come fare il primo passo su un terreno sconosciuto, con la curiosità che supera la paura.

All'inizio del mio percorso non era così. Il foglio bianco era davvero un pericolo. Anche allora c'era improvvisazione, ma non nasceva dall'esperienza: era più un "proviamo e vediamo cosa succede", senza strumenti, senza direzione. Oggi è diverso. L'improvvisazione non è più un'incognita da temere, ma uno spazio con cui dialogare. È una materia viva, qualcosa con cui giocare e, a volte, lasciarsi trasportare.

Per quanto riguarda il blocco creativo, mi viene da tornare alla metafora del palombaro. Può capitare di scendere troppo in profondità, di restare immobili sul fondale, schiacciati dalla pressione... e rimanere lì sotto non aiuterà. Meglio risalire. Tornare in superficie, togliersi il casco, prendere una lunga e profonda boccata d'aria fresca. Allontanarsi e fare altro. Spesso è proprio quando smetti di cercare con ostinazione che qualcosa, nel fondo, si muove. Quando poi torni a immergerti, l'acqua è più chiara. La soluzione era lì, ma aveva bisogno di spazio per emergere.

Ovviamente tutto ciò è facile da descrivere in teoria, ma molto difficile da realizzare nella pratica quotidiana di questa professione. Devo infatti confessare che, per proseguire in metafora, mi capita spesso d'intestardirmi e di rimanere giù, in apnea nella profondità di acque torbide, per molto tempo.

QUALI CARATTERISTICHE/DOTI DEVE AVERE CHI SVOLGE LA SUA PROFESSIONE?

Fondamentalmente due: il coraggio di non arrendersi e la curiosità di esplorare!

Il disegno porta con sé tante frustrazioni. Bisogna avere il coraggio di non lasciarsi andare. È importante farsi un "pat pat" sulla spalla per i traguardi raggiunti (perché ci sono sempre!) e continuare ad andare avanti anche quando ci sono degli insuccessi.

Sull'altro versante, la curiosità è un motore potente che muove, che spinge a sperimentare, a osservare meglio, a provare strade nuove. È ciò che trasforma ogni difficoltà in un'occasione di crescita.

Il coraggio e la curiosità accendono la passione, ma ritengo anche che sia fondamentale avere qualcosa di interessante da comunicare e la capacità per farlo.

COSA NE PENSA DELL'IMPATTO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL CAMPO DELL'ILLUSTRAZIONE?

Non credo che il problema sia l'intelligenza artificiale in sé. Al contrario, può rivelarsi uno strumento straordinariamente vantaggioso. Potremmo immaginarla come un pennello, uno strumento che, oltre ad aiutarci a creare, è anche in grado di restituirci un'opinione su ciò che abbiamo appena realizzato. Resta però un'opinione e, come tale, dovrebbe essere accolta con spirito critico. Posso quindi essere d'accordo oppure contrario rispetto a ciò che mi viene suggerito.

Il vero nodo non è la tecnologia, bensì l'uso che l'essere umano ne fa. È una dinamica che si ripete nella storia: è accaduto con i videogiochi, con Internet, con la televisione, con la radio, con i giornali, perfino con il romanzo quando iniziò a diffondersi. Ogni innovazione ha generato entusiasmo e paura, apertura e restrizione.

Basti pensare a epoche in cui persino l'uso dei colori era regolamentato. Nel 1386, in alcune aree del Nord Europa, esistevano norme che vietavano, in quanto considerate pratiche "impure", di mescolare sostanze per ottenere nuovi colori, ad esempio il verde.

Si fa sempre fatica ad accogliere le novità, perché se ne è spaventati. La storia dimostra infatti che l'uomo ha sempre cercato di controllare ciò che non comprendeva fino in fondo. La macchina, anche nell'attualità, non "ha superato" l'uomo in senso assoluto: ha superato alcune sue capacità operative come la velocità di calcolo, analisi di dati, l'automazione. Tuttavia, per il momento, non la sua coscienza, il suo giudizio etico e la sua responsabilità.

Il rischio, allora, non è che l'intelligenza artificiale sostituisca l'uomo, ma che l'uomo abdichi al proprio ruolo critico. Che smetta di chiedersi cosa sia giusto e, in questo caso, cosa sia di qualità.

In questo senso la responsabilità maggiore ricade soprattutto sulle grandi aziende. Non si tratta di demonizzare l'uso dell'IA, anche perché sarebbe anacronistico e sterile, ma di integrarla senza sacrificare la qualità, la competenza e il valore del lavoro umano. Se l'intelligenza artificiale diventa solo uno strumento per ridurre costi e accelerare processi, impoverendo il contenuto e precarizzando il lavoro, allora il problema non è tecnologico ma è etico ed economico.

Le aziende (ma direi, prima ancora le scuole!), dovrebbero investire nella formazione, nella tutela delle professionalità, nell'uso consapevole della tecnologia. L'innovazione non dovrebbe essere una scorciatoia verso il ribasso, ma un'occasione per elevare gli standard, anche e soprattutto nel campo della creatività artistica.

COME DESCRIVEREBBE OGGI IL RUOLO DELL'ILLUSTRATORE NELLA SOCIETÀ CONTEMPORANEA?

Prima di rispondere, dovremmo chiederci cosa intendiamo per "società contemporanea". Parliamo della realtà italiana? Europea? Occidentale? O di una società globalizzata e digitale, in cui le immagini circolano senza confini?

E poi, che tipo di illustratore?

Inoltre, ogni cultura attribuisce all'illustratore un ruolo diverso. In alcune realtà è ancora legato prevalentemente all'editoria; in altre è pienamente integrato nel design, nella comunicazione digitale, nel branding, nell'animazione, nei videogiochi. La globalizzazione ha ampliato il mercato, ma ha anche aumentato la competizione.

Per comprendere il ruolo dell'illustratore dobbiamo inoltre considerare il peso della tradizione visiva. In Italia, ad esempio, siamo eredi di una cultura figurativa profondamente segnata da Raffaello Sanzio e Michelangelo Buonarroti. Una cultura in cui il valore dell'immagine è stato storicamente associato al virtuosismo tecnico, alla monumentalità, alla rappresentazione "alta". Questo patrimonio è una ricchezza, ma può anche diventare un filtro attraverso cui faticiamo a riconoscere linguaggi più sintetici, concettuali o sperimentali.

Oggi, in una società in cui l'immagine è diventata il linguaggio dominante, il ruolo dell'illustratore non si è affatto ridotto; anzi, si è fatto ancora più centrale. Non si tratta soltanto di trovare spazio, ma di definire quale tipo di sguardo portare nel mondo.

E qui, se posso, le faccio io una domanda: se un' illustratore/trice deve essere così brav* a costruire un'immagine attraverso regole, codici e valori, quanti riusciranno davvero a comprenderla e a decodificarla?

La vera domanda, allora, è un'altra: qual è il ruolo della società nei confronti dell'illustratore? Quando smetteremo di insegnare ai nostri ragazzi soltanto il linguaggio verbale e inizieremo a educarli anche al linguaggio delle immagini che imperversa ormai da decenni la nostra società globalizzata e digitale?

COSA CONSIGLIEREBBE A CHI VOLESSE OGGI INTRAPRENDERE IL SUO STESSO TIPO DI CARRIERA E SVOLGERE UNA PROFESSIONE ANALOGA ALLA SUA?

Voglio dare un unico consiglio: non limitarsi a disegnare e rivolgere la propria attenzione a tutto ciò che culturalmente, storicamente ed artisticamente lo circonda.

COME RIESCE A CONIUGARE IL SUO LAVORO D'ILLUSTRATORE CON L'ATTIVITÀ DIDATTICA CHE REGOLARMENTE SVOLGE ORGANIZZANDO LABORATORI CREATIVI? COSA SI PREFIGGE DI TRASMETTERE AI GIOVANI CHE FREQUENTANO I SUOI CORSI?

Sono più di quattro anni che, con i miei laboratori, entro nelle scuole elementari, medie, superiori e nelle librerie, incontrando così centinaia di ragazzi.

Le due cose, per me, vanno di pari passo e, anzi, una attinge dall'altra e viceversa. Infatti, il mio lavoro creativo si nutre dell'energia dei ragazzi e, allo stesso tempo, ciò che propongo nei laboratori nasce da una ricerca personale che continua a evolversi proprio grazie a loro.

Stare a contatto con ragazzi e bambini è una gioia immensa, ma anche una responsabilità preziosa.

I miei laboratori li definisco "creativi" (anche se oggi questa parola è forse un po' abusata), per definire quanto si svolge in quelle ore: durante i laboratori miro, in primo luogo, a creare un'atmosfera, che possa, successivamente, facilitare l'azione del disegnare e l'esprimersi.

Non si tratta di cercare la prestazione perfetta, come accade spesso nella nostra società, ma innanzitutto di creare un ambiente "sano", privo di pregiudizi e ansie (cosa assai difficile) e in seguito esplorare possibilità, generare idee inattese e costruire mondi coerenti partendo da segni minimi. È un allenamento allo sguardo, prima ancora che alla mano.

Questo approccio l'ho imparato da due grandi maestri come Gianni Rodari e Bruno Munari, che mi hanno insegnato quanto l'immaginazione sia una forma di pensiero rigorosa, e quanto il gioco possa essere una cosa seria.

Pablo Picasso una volta disse: "A dodici anni dipingevo come Raffaello Sanzio, ma mi ci è voluta una vita per imparare a



News

dipingere come un bambino." È assolutamente vero: la maturità artistica non coincide con il perfezionamento della tecnica accademica, ma consiste nel recuperare spontaneità, libertà e autenticità, qualità che i bambini possiedono in modo naturale. Io, stando a contatto con loro, avverto ciò quotidianamente.

Tanto per i ragazzi, quanto per gli adulti, credo che ci sia un grande bisogno di scoprire il mondo e di riscoprire se stessi attraverso uno sguardo capace di meraviglia.

PER APPROFONDIRE

Scarica la proposta operativa:

https://www.rizzolieducation.it/content/uploads/2026/03/Disegnare-idee_-progettare-unillustrazione.pdf