

Dallo Utah sul... Velluto!

di Paolo Gallinari

Si sa, non tutti coloro che disegnano, dipingono o scrivono per le majors (o presunte tali) del fumetto americano sono stranoti al grande pubblico, e questo è sicuramente un grave torto. Lo è in generale, e lo è in particolare se parliamo di Sal Velluto - disegnatore professionista di fumetti ormai da 16 anni, che ha avuto la possibilità di lavorare con diverse case editrici americane di fumetti, tra cui le due principali, Marvel e DC Comics - il quale, di passaggio in Italia in quel di Modena, ci ha gentilmente concesso una lunga intervista. Chi pensa ad un disegnatore della Marvel o della DC, di sicuro lo immagina al lavoro in uno studio nella downtown della Grande Mela, magari pensieroso e in cerca d'ispirazione davanti ad una grande vetrata aperta sui grattacieli di Manhattan, aspettandosi da un momento all'altro (per contratto o per deformazione professionale) un rapido passaggio volante dell'Uomo Ragno... Invece il nostro Sal è un italiano a tutti gli effetti ("Scusate se è poco", dice lui) che da circa 20 anni vive e lavora a Salt Lake City nello Utah, a due passi dagli scenari tipici dei western più classici, e dalla sua finestra è probabilmente più facile che veda apparire Tex Willer e i suoi pards che non qualche acrobatica creatura supere-roistica della "Casa delle idee" o della sua principale antagonista in campo editoriale fumettistico...

Paolo: Come sei riuscito ad entrare nella cerchia di queste grosse case editrici newyorkesi, trovandoti a 3.500 Km. di distanza, e che ci fai tra le Montagne Rocciose dello Utah?

Sal: Si è trattato di una serie di circostanze fortunate. Mi trovavo nello Utah (dove poi sono rimasto ed ho messo su famiglia) per partecipare ad una conferenza mondiale della Chiesa di Gesù Cristo dei Santi degli Ultimi Giorni (comunemente conosciuta come Chiesa Mormone), alla quale appartengo da più di trent'anni. Oltre ai motivi religiosi, il mio viaggio nello Utah era dovuto a dei presupposti che si erano sviluppati per poter collaborare con uno studio d'animazione di Salt Lake City che realizzava storyboards ed altro lavoro preparatorio per diversi cartoni animati, prodotti da Hanna & Barbera, Marvel Productions, Ruby Spears ed altri. Lavorai con questo studio d'animazione per due stagioni, durante le quali continuavo a



Immagine realizzata per "Directory of Illustrators"



Matite della copertina di "Captain Gravity" n.1 (Penny-Farthing Press)

mandare "prove" dei miei disegni a diverse case editrici di fumetti, inclusa la Marvel. Dopo aver collezionato una serie di lettere di rifiuto e ritenendo conclusa in maniera soddisfacente la mia esperienza con i cartoni animati, ero pronto a tornarmene in Italia quando... (marcia nuziale) ho incontrato la mia futura moglie. Qualche tempo dopo il matrimonio mi arrivò (squillo telefonico) la faticosa telefonata dalla Marvel che m'ingaggiava (marcia trionfale) per disegnare il mio primo lavoro da "fumettaro" ("Power Pack" n.37, pubblicato nel giugno dell'88). Inutile dire quanta soddisfazione mi ha dato arrivare a questa meta, che sognavo di raggiungere sin da ragazzino, anche se ho dovuto aspettare di aver oltrepassato la soglia dei trent'anni prima di poterla concretizzare. Spesso ho pensato a come si sono sviluppate le circostanze, che mi hanno permesso di rimanere negli Stati Uniti, a fare il mio lavoro preferito. Non penso che questa opportunità si fosse creata per un italiano, sin dai tempi di Alberto Giolitti (che lavorò negli anni '50-'60 per la Dell-Western Publishing, disegnando tanti famosi personaggi, tra cui "Turok") per cui mi sentivo e mi sento grato di come sono

andate le cose e cerco di non dare niente per scontato.

Paolo: Ma queste case editrici sono veramente concorrenti così accanite fra di loro? E quali differenze hai trovato nel lavoro delle due major fumettistiche americane?

Sal: La concorrenza accanita è alla base del successo e longevità di questi due giganti del fumetto mondiale. La cosa però non è da interpretare in termini estremi in quanto il successo di una com-



Galoppo (matite)



Eroi del 9 settembre (Marvel)

pagnia non determina automaticamente il fallimento dell'altra. Questo successo in molti casi, si riflette in maniera positiva sulla concorrenza e su tutta l'industria in generale. Quando, per esempio, il film "Spider-man" batte record d'incassi in tutto il mondo, non è solo la Marvel a trarne beneficio, ma un po' tutta l'industria del fumetto, inclusa la DC Comics. Lo stesso avveniva quando Batman era un successo di cassetta, ecc., ecc. Come si dice: "L'alta marea solleva tutte le barche". Quanto alle differenze, visto che stai rivolgendo questa domanda ad uno che fa molto uso di matite, ti risponderò che la differenza è solo questione di... "sfumature". Vedi, io lavoro da solo, nel mio proprio studio, che è una piccola costruzione sul retro di casa (quei 30 metri di percorso a piedi mi qualificano come "pendolare"). Dalla prospettiva del tavolo da disegno a cui siedo, qui a 3.500 km da New York, non fa nessuna differenza se il lavoro che svolgo è per la Marvel o per la DC. Spesso poi, le persone con cui interagisco sono le stesse che lavoravano, l'anno prima, per l'altra casa editrice, per cui la differenza la si trova più nel carattere delle persone che nel carattere delle compagnie.

Paolo: Nell'ambito del tuo lavoro avrai senz'altro avuto modo di incontrare qualcuno dei "mostri sacri" del fumetto, allora ancora attivi... Cosa ci puoi dire di loro?

Sal: Mi ritengo fortunato sotto questo punto di vista, perché sin dagli inizi della mia carriera, ho avuto la possibilità di collaborare con alcuni artisti che avevo



Pantera Nera (chine)

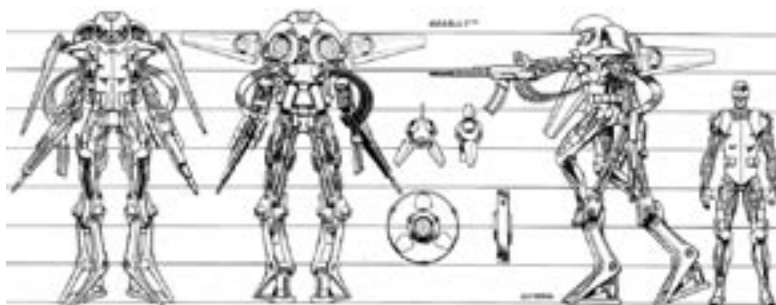
imparato ad apprezzare quando, da ragazzino, acquistavo gli albi a fumetti, solo per guardare i loro disegni. Il sistema "a catena di montaggio" in cui vengono prodotti molti dei fumetti americani, mi ha permesso di lavorare a stretto contatto con alcuni di loro. Il mio lavoro infatti prevede prevalentemente la visualizzazione delle sceneggiature, che disegno a matita. Il lavoro da "matitista" (lo dico per i tre "non addetti ai lavori" che leggeranno queste righe) viene seguito dal ripasso dei disegni a china, effettuato (per ragioni di tempo) da un cosiddetto "inchiostratore". Il mio primo inchiostratore si chiamava Stan Drake. Questo nome forse non dirà molto alle nuove generazioni di lettori italiani, però per me rappresentava qualcosa di eccezionale in quanto Stan Drake (che cominciò la sua carriera nel '46) oltre ad essere famoso per le strisce "The Heart of Juliet Jones" e "Blondie" (disegnate per il Kings Features Syndicate) era amico del grande Alex Raymond. Quando Raymond morì in un incidente stradale nel '56, era alla guida della Corvette di Stan Drake (che uscì dall'incidente gravemente ferito). Stan Drake inoltre è stato l'ispirazione di altri grandi del fumetto, sia come tratto di disegno che come stile narrativo. Tra questi, forse il più conosciuto è Neal Adams. Adesso, ci si può immaginare come mi sentivo: disegnatore in erba, al mio primo lavoro da professionista, per la più famosa casa editrice nel mondo, coadiuvato da un artista leggendario.... Guardando il foglio bianco su cui dovevo disegnare, mi sentivo di dire, come Giandomenico Fracchia: "Mi si sono incrociate le dita...!" La collaborazione con Stan Drake (come tutte le altre, avute con altri disegnatori) è stata una collaborazione a

distanza, fatta di brevi scambi telefonici. Questo forse è stato un ostacolo dal punto di vista tecnico però mi ha permesso di preservare una visione idealistica di questi "mostri sacri". Una situazione simile si creò quando presi a collaborare con la casa editrice Continuity di Neal Adams. Anche in questo caso, tante telefonate ed alcuni commenti scritti sul mio operato (per la maggior parte positivi. Cosa inconsueta per il signor Adams). La cosa più esaltante per me era comunque di avere i miei disegni chinati da Neal Adams, un altro nome leggendario nella storia del fumetto mondiale nonché uno dei miei disegnatori preferiti.

Altri artisti famosi con cui ho collaborato (su singoli progetti o più lunghe serie) sono John Buscema, John Romita padre, Dick Giordano, Rudy Nebres, Jim Aparo, Kevin Nowlan, Tom Palmer, Mark Farmer... Verso tutti questi ho un debito di gratitudine, perché da loro ho imparato molto, oltre che a sentirmi da loro ispirato "ad egregie cose". Non posso però tralasciare tanti altri collaboratori (tra cui Jeff Albrecht, Steve Geiger nonché il "fedelissimo" Bob Almond) che, come me, non hanno gli allori di un nome famoso su cui riposare, per cui devono provare la loro abilità e professionalità, progetto dopo progetto, anno dopo anno. Sotto tanti aspetti questi artisti "meno conosciuti" hanno avuto nel corso della mia carriera, un valore superiore a quello dei "mostri sacri".

Paolo: A quale dei personaggi che hai disegnato sei più affezionato?

Sal: Guardandomi indietro, è stata una bella esperienza disegnare "La Pantera Nera" ("Black Panther", Marvel Comi-



Creazione di personaggi per videogiochi

cs) una testata, scritta magistralmente da Christopher J. Priest, alla quale mi fu chiesto di collaborare quando la casa editrice aveva programmato di cessarne la pubblicazione. Da come mi fu presentata la situazione, sembrava che dovessimo "dignitosamente accompagnare la salma al cimitero". Invece siamo riusciti a riprenderci, continuando la pubblicazione per altri due anni (ho battuto il record di Jack Kirby, come disegnatore più prolifico di questo personaggio) ricevendo un'ottima critica dal pubblico e dagli "addetti ai lavori". Grazie alla Marvel francese "Panthère Noire" è stata la mia prima serie ad essere raccolta in volumi, al di fuori degli Stati Uniti.

Paolo: Quale è stato, invece, il personaggio che ti ha creato maggiori problemi?

Sal: Non sono tanto i personaggi che mi creano problemi, quanto i progetti che dovevano essere completati in fretta (a scapito della qualità del lavoro e di tante ore di sonno) o le sceneggiature verbose (che lasciano poco spazio all'impatto delle immagini), o le storie dove non succede niente d'interessante (per le quali ti devi inventare qualche stratagemma visivo per mantenere l'interesse dei lettori) o i "buchi" narrativi (che hai bisogno di colmare disegnando quegli elementi che la sceneggiatura ha trascurato) fino ad arrivare a problemi più concreti come promesse non mantenute o pagamenti non retribuiti da parte di persone o case editrici che parlano bene ma razzolano male. Questa non vuole essere tanto una lamentela quanto una constatazione del fatto che se si vuole essere longevi nella mia professione (come in ogni altra) si deve imparare ad essere solutori di problemi, sia nella fantasia delle storie a fumetti che nella realtà del mondo del lavoro che produce queste storie.

Paolo: Vedo che ti sei dedicato anche al mondo dei videogames. È stato un divertimento passeggero o pensi che possa essere una estensione naturale del tuo impegno professionale?

Sal: Si è trattato dell'opportunità di dare una mano ad alcuni amici che stavano esordendo con un nuovo studio di design, specializzato su videogiochi. Il lavoro era prettamente di visualizzazione: dal "look" dei personaggi, gli oggetti e gli scenari, fino al "packaging" ed i "punti vendita". Cominciammo a lavorare con la Sony Playstation sviluppando il look di Jet-Moto, seguito, l'anno dopo, da Jet-Moto 2.



Iron Man e i Vendicatori (Marvel)

Le cose andarono bene sia per la Sony che per i miei amici che adesso, a circa 9 anni di distanza da quei timidi inizi, impiegano una ventina di artisti e designers e si sono creati una buona clientela tra le case produttrici di videogiochi.

Paolo: Parlaci dei tuoi lavori più recenti.

Sal: Negli ultimi due anni ho realizzato lavori quasi esclusivamente per la DC: Aquaman; JSA e JSA All-Stars (da poco ripubblicato in raccolta). Dopo una breve esperienza, non tanto positiva, con la CrossGen, sono approdato ad una piccola casa editrice "indipendente", la Penny-Farthing Press (con sede a Houston, Texas) per la quale sto realizzando una miniserie intitolata Captain Gravity and the Power of the Vril. Captain Gravity è un misto tra Rocketeer e Indiana Jones. I personaggi sono credibili, la storia è... incredibile. È una serie che mi sto divertendo molto a disegnare. Se tutto procede come dovuto, il primo numero verrà fuori a fine anno.

Paolo: Altri progetti per il futuro? C'è qualcosa in vista per il mercato italiano?

Sal: Vorrei tanto poter fare una "rimpa-triata" nel mercato del fumetto italiano. Nel passato ho avuto contatti di lavoro con alcuni creatori italiani, cari amici, con i quali non mi spiacerebbe sviluppare qualche progetto. Oltre a questo, non è più un segreto che vorrei tanto disegnare una storia di Tex "sul posto". Sarei forse il primo disegnatore che vive e lavora nel Far West a realizzare questo progetto. Chissà?



Illustrazione preliminare a matita per una "guida stilistica" della DC

CRONOLOGIA

MARVEL

1988-89 Power Pack # 37-41,43
 1988/05 series: Power Pack v1 issue:#037
 story /01°Power Pack **Seeing The Light**
 Louise Simonson (script) Jim Valentino (pencils)
 Don Hudson (pencils) Stan Drake (inks) .pg.21
 in Italia: **inedito**
 1988/07 series: Power Pack v1 issue:#038
 story /01°Power Pack **Little Bo-Peep Has Lost Her Sheep**
 Julianna Jones (script) Sal Velluto (pencils) Don
 Hudson (pencils) Stan Drake (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1988/08 series: Power Pack v1 issue:#039
 story /01°Power Pack **Lights, Camera, Action**
 Louise Simonson (script) Sal Velluto (pencils)
 Mark Farmer (inks) .pg.28
 in Italia: **inedito**
 1988/09 series: Power Pack v1 issue:#040
 story /01°Power Pack **Fire With Fire**
 Louise Simonson (script) Sal Velluto (pencils)
 Gerry Talaoc (inks) .pg.28
 in Italia: **inedito**
 1988/11 series: Power Pack v1 issue:#041
 story /01°Power Pack **Smokeout**
 Steve Heyer (script) Sal Velluto (pencils) Stan
 Drake (inks) .pg.28
 in Italia: **inedito**
 1989/01 series: Power Pack v1 issue:#043
 story /01°Power Pack **Inferno [Tie-In]: The
 Bogyman Must Die**
 Jon Bogdanove (script, pencils) Sal Velluto
 (pencils) Stan Drake (inks) Al Williamson (inks)
 .pg.23
 in Italia: **inedito**
 1989 Marvel Age #74 non ho trovato riscontri
 1989 Power Pack-Cloak & Dagger G.N.
 1990/13series: **Power Pack & Cloak & Dagger:
 Shelter From The Storm** v1 issue:#001
 story /01°Power Pack / Cloak & Dagger **Shelter
 From The Storm**
 Bill Mantlo (script) Sal Velluto (pencils) Mark
 Farmer (inks).
 in Italia: **Play Special #011: Cloak & Dagger
 & Power Pack: Rifugio Dalla Tempesta** Ed.
Play Press
 1989 Marvel Universe Update '89 #1 non ho
 trovato riscontri
 1989-91 Moon Knight #1-3,5-24
 1989/06series: **Moon Knight** v3 issue:#001
 story /01°Moon Knight (Lunar) **New Moon**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Mark
 Farmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #040 Ed. Star Comics**
 1989/07series: **Moon Knight** v3 issue:#002
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Hunter's Moon**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Mark
 Farmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #042 Ed. Star Comics**
 1989/08series: **Moon Knight** v3 issue:#003
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Butcher's Moon**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Mark
 Farmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #042 Ed. Star Comics**
 1989/10series: **Moon Knight** v3 issue:#005
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Rockin' At
 Midnight**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Mark
 Farmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #044 Ed. Star Comics**
 1989/11series: **Moon Knight** v3 issue:#006
 story /01°Moon Knight (Lunar) **One Hand In
 The River**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Mark
 Farmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #045 Ed. Star Comics**
 1989/11series: **Moon Knight** v3 issue:#007
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Zombie Satur-
 day Night**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Mark
 Farmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #046 Ed. Star Comics**
 1989/12series: **Moon Knight** v3 issue:#008
 story /01°Moon Knight (Lunar) **[Acts Of Ven-
 geance Tie-In] Devils In The House**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #048 Ed. Star Comics**
 1989/12series: **Moon Knight** v3 issue:#009
 story /01°Moon Knight (Lunar) **[Acts Of Ven-
 geance Tie-In] Called To Heaven**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **Punitore #050 Ed. Star Comics**
 1990/01series: **Moon Knight** v3 issue:#010

story /01°Moon Knight (Lunar) **[Acts Of Ven-
 geance Tie-In] Trouble Times 3**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Keith
 Williams (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/02series: **Moon Knight** v3 issue:#011
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Distant Thun-
 der**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/03series: **Moon Knight** v3 issue:#012
 story /01°Moon Knight (Lunar) **A Time For
 Jackals**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/04series: **Moon Knight** v3 issue:#013
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Brush Fire**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/05series: **Moon Knight** v3 issue:#014
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Long Day Dying**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/06series: **Moon Knight** v3 issue:#015
 story /01°Moon Knight (Lunar) **The Trial Of
 Mark Spector 1: Comes The Night**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/07series: **Moon Knight** v3 issue:#016
 story /01°Moon Knight (Lunar) **The Trial Of
 Mark Spector 2: Spoils**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/08series: **Moon Knight** v3 issue:#017
 story /01°Moon Knight (Lunar) **The Trial Of
 Mark Spector 3: The Trial**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) Chris Ivy (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/09series: **Moon Knight** v3 issue:#018
 story /01°Moon Knight (Lunar) **The Trial Of
 Mark Spector 4: Promises**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) Chris Ivy (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/10series: **Moon Knight** v3 issue:#019
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Broadway
 Nights**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**



Illustrazione per racchetta da tennis di Venus e
 Serena Williams (Wilson Sports)

1990/11series: **Moon Knight** v3 issue:#020
 story /01°Moon Knight (Lunar) **By The Num-
 bers**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990/12series: **Moon Knight** v3 issue:#021
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Number One
 With A Bullet**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Tom
 Palmer (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1991/01series: **Moon Knight** v3 issue:#022
 story /01°Moon Knight (Lunar) **The Hate Fac-
 tory**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Chris



Bloodshot contro X-O Manowar (Acclaim comics)

Ivy (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1991/02series: **Moon Knight** v3 issue:#023
 story /01°Moon Knight (Lunar) **The Maze**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Chris
 Ivy (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1991/03series: **Moon Knight** v3 issue:#024
 story /01°Moon Knight (Lunar) **Black Tide**
 Chuck Dixon (script) Sal Velluto (pencils) Chris
 Ivy (inks) .pg.22
 in Italia: **inedito**
 1990 Capt.America Spec. Ed. Non ho trovato
 riscontri
 1991 Double Dragon # 5-6 Non ho trovato
 riscontri
 1991 Marvel Comics Presents #82
 1991 / series: **Marvel Comics Presents**
 v1 issue:#082
 story /04°Luke Cage **Hero is hiding**
 Sal Velluto (pencils).pg.8
 in Italia: **inedito**
 1994 Capt.America "The Drug Wars" #1
 1990/13series: **Captain America Goes To War
 Against Drugs** v1 issue:#001
 story /01°Captain America (Capitan America)
High Heat
 Peter David (script) Sal Velluto (pencils) Keith
 Williams (inks).pg.16
 in Italia: **inedito**
 1996 X-Men vs. The Brood #2
 1996/10series: **X-Men: Brood - Day Of Wrath**
 v1 issue:#002
 story /01°X-Men **Day Of Wrath 2**
 John Ostrander (script) Bryan Hitch (pencils)
 Sal Velluto (pencils) Paul Neary (inks) Harry
 Candelario (inks) Andy Lanning (inks).pg.48
 in Italia: **Marvel Mix #014: X-Men: La Covata**
Ed. Marvel Italia
 1999 Silver Surfer "Loftier than Mortals" #1-2
 1999/10series: **Silver Surfer: Loftier Than Mor-
 tals** v1 issue:#001
 story /01°Silver Surfer **To The Hunter, The Prey**
 Michael Jan Friedman (script) Sal Velluto (pen-
 cils) Steve Geiger (inks).pg.22
 in Italia: **inedito**
 1999/10series: **Silver Surfer: Loftier Than Mor-
 tals** v1 issue:#002
 story /01°Silver Surfer **Loftier Than Mortals**
 Michael Jan Friedman (script) Sal Velluto (pen-
 cils) Steve Geiger (inks).pg.21
 in Italia: **inedito**
 1999 Deathlok Special Preview (Unpublished)
 1999 Black Panther #13-current
 in Italia: **inedito**
MARVEL ITALIA (ITALY)
 1999 Wiz # 42 aprile 1999
 Silver Surfer 3 pg BN
 testi di Lupoi, Scatista, Brighel, Buscema John
 disegni Buscema John
 inchiostrati Velluto Sal
DC
 1993 Bloodbath #2
 in Italia: **inedito**
 1993 Flash #72
 in Italia: **inedito**
 1993 Flash Annual #6
 in Italia: **inedito**
 1993 Justice League America #71
 in Italia: **inedito**
 1993 Justice League International Annual # 4

in Italia: **inedito**
 1993 Justice League Quarterly #12
 in Italia: **inedito**
 1993-95 Justice League Task Force #1-26
 in Italia i numeri 5 e 6 sono stati pubblicati su
 Batman Saga n.08 del giugno 1996 Ed. Play
 Press
 perché facenti parte della saga Knightquest
 the search
 1994 Legion '007 Annual #5
 in Italia: **inedito**
 1995 Showcase '95 #9
 in Italia: **inedito**
 1995-96 Firebrand #1-9
 in Italia: **inedito**
 1996 Flash "The Return of Barry Allen" TBP
 in Italia: **inedito**
 1996 Green Lantern Gallery
 in Italia: **inedito**
 1996 Jack Kirby's Fourth World Gallery
 in Italia: **inedito**
 1997 Batman Chronicle #7
 in Italia: **inedito**
 1996 New Gods Secret Files & Origins #1
 in Italia: **inedito**
 1998 Resurrection Man #18
 in Italia: **inedito**
 1999 JLA 80 Page Giant #2
 in Italia: **inedito**
 1999 Batman No Man's Land Secret files #1
 in Italia: **inedito**
CONTINUITY
 1992 Armor Vol.1 #12-17
 in Italia: **inedito**
 1992 Megalith Vol.1 # 9,13
 in Italia: **inedito**
 1993 Armor Vol.2 #1-2,4
 in Italia: **inedito**
NOW
 1992 Tales of The Green Hornet Anniv. Spec. #1
 in Italia: **inedito**
 1992 The Green Hornet #14
 in Italia: **inedito**
 1992 The Green Hornet Anniversary Special #3
 in Italia: **inedito**
 1993 The Green Hornet Anniversary Special
 in Italia: **inedito**
VALIANT/ACCLAIM
 1992 X-O Manowar #2-3
 X-O il guerriero n.1 dicembre 1994 Ed. Play
 Press
 X-O il guerriero n.2 gennaio 1995 Ed. Play
 Press
 1992 Rai #3,5-6
 in Italia: **inedito**
 1993 X-O Manowar "Retribution" TPB
 ristampa i numeri della collana regolare
 1993 Rai TPB
 in Italia: **inedito**
 1997-98 Bloodshot #1-16
 in Italia: **inedito**
STAR COMICS (Italy)
 1992 Lazarus Ledd #0
 La fine della corsa 8 pg BN ottobre 1992
EUROPA EDITRICE (Italy)
 1992 Fumetti D'Italia #1 (4/92) un'intervista
FANTAGRAPHICS
 1990 Amazing Heroes #181
GRANATA PRESS (Italy)
 1992 Kaos vol.2 #5 (3/92) solo la cover
L.F.P. INC.
 1995 Videogames Vol. 7 #3 (3/95)
STARLOG GROUP
 1996 Comics Scene #56
COMIC SHOP NEWS
 1997 Comics Shop News #533
CONTINUITY / CLASSIC
 1993 Deathwatch 2000 #1,4,14,18
FLEER
 1995 Marvel Over Power (Loki, Thor,Spider-
 Woman)
 Card da collezione
 1997 DC Over Power/Justice League (Martian
 Manhunter set)
 Card da collezione
IMAGE / WILDSTORM
 1995 Spawn #90
 Edito da Marvel Italia ma nei crediti non risulta.
 Anche l'anno è sbagliato.
NOW
 1993 Green Hornet #2H (enclosed w/ Green
 Hornet #22)
 Green Hornet #3H (enclosed w/ Green Hornet
 #23)
VALIANT / UPPER DECK
 1993 Valiant Era #61,62,80