

RENZO MARGONARI

Mantova dei pittori

GIANLUIGI COPPOLA

Negli annali della Nona Arte (il fumetto), Gotham City è una città immaginaria, scenario per le imprese di Batman, personaggio ormai canonico creato per la DC Comics da Bob Kane e Bill Finger nel 1939. Gotham simula genericamente aspetti di New York e in particolare Manhattan, irto di grattacieli, teatro anche delle imprese dei molti "supereroi" sfornati da Stan Lee con altri autori dell'editrice Marvel divenuta ormai anche una potenza cinematografica hollywoodiana. New York, dunque, è la città più rappresentata nei fumetti, anche perché l'epopea della letteratura disegnata è nata lì. Tra le città europee più rappresentate, il primo posto spetta a Parigi, grazie alla considerazione che il fumetto ha sempre goduto nell'editoria francese e alla reputazione degli autori tra i quali negli ultimi decenni pure celebrità letterarie come Daniel Pennac e Alejandro Jodorowsky. In Francia, i fumetti sono accolti sistematicamente e conservati anche nelle principali biblioteche nazionali. Tra le città italiane dei fumetti, capeggia Venezia. Anche i disegnatori francesi e americani la ritraggono spesso come luogo d'intrighi e narrazioni tenebrose. Venezia è la patria di Hugo Pratt, fama mondiale, uno dei più celebri disegnatori e scrittori *graphic novel* che per primo la inserì spesso nelle sue storie a partire dalle avventure di *Asso di Picche*, 1946, fino a *Corto Maltese*, 1967. Venezia incornicia avventure di tanti personaggi, persino quelli disneyani. Seguono Roma e Firenze. Ovviamente, Mantova compare solo in rare occasioni, da contarsi al massimo sulle dita. Per vedere/leggere avventure che si svolgono nella nostra città bisogna attendere il 1995, denotando un'avventura del celebre personaggio *Martin Mystère*, ideato da Alfredo Castelli nel 1982.

La vicenda, dal titolo *La Palude*¹, ha per scenario il territorio della Bassa nostrana, con varie inquadrature del centro storico, grazie allo sceneggiatore, pure disegnatore e storico del fumetto, **Giancarlo Malagutti**, mantovano, che affida al «detective dell'impossibile» e viaggiatore intratemporale una vicenda incombente. La storia è disegnata da Gianluigi Coppola. Evidentemente, il disegnatore si è, o è stato documentato con foto dei luoghi, poiché sono rappresentati anche edifici della provincia limitrofa² ed è palese che non sono disegni tratti dal vero.

La storia può essere riassunta tralasciando gustosi dettagli non incidenti. *Mystère* e *Java*, il suo aiutante, un Neanderthal redivivo dotato di sensi animaleschi e preveggenze, partono da Mantova per recarsi a Spina dove visitare nuovi scavi archeologici, ma sono avvolti da un impenetrabile nebbione e smarriscono l'orientamento. I due si fermano in un paesino per cenare (sono citate anche proverbiali ricette della nostra cucina rustica), e decidono di restare per dormire. A Fosso Rosso – sito di fantasia – è scomparso un bambino figlio di un imprenditore. Nell'osteria con alloggio ascoltano Gaspare, un beone ex docente di storia dell'arte e pittore, che tiene loro una lezione alquanto fantasiosa sulla fondazione del monastero di San Benedetto e i bestiari medievali, parlando di mostri della palude che sarebbero in contatto con i ragazzini del luogo, misteriosamente attratti dalla zona infestata. In una stanza che funge da studio e abitazione, concessa dal parroco, Gaspare possiede una preziosa biblioteca di libri rari tra i quali bestiari medievali illustrati. *Mystère* ne preleva alcuni e intanto ha a che fare con i Carabinieri che sembrano voler salvaguardare la privacy del padre del bimbo che si crede rapito. Sospinto dalla moglie, l'imprenditore si rivolge a potenti «protettori»³ convinto che il rapimento sia un ricatto per metterlo in difficoltà impedendogli di firmare un importante contratto per la superstrada che dovrebbe attraversare il bosco della palude. Nottetempo, Gaspare ritrova il ragazzo, effettivamente sperduto nell'acquitrino, ma due sicari gli sparano e si prendono l'ostaggio. Soccorso da *Martin* e *Java*, Gaspare sopravvive. I due sono convocati dai Carabinieri che li informano di un'infiltrazione mafiosa nel territorio, cosche rivali che le forze dell'ordine stanno controllando. All'ospedale un sicario cerca di uccidere Gaspare che è sotto sedativi. Gli infermieri, avendo udito un possente urlo animalesco, ritrovano il bandito morto per infarto con un'espressione di terrore impressa nel volto. Intanto *Martin*, concedendosi la compagnia di un'avvenente cartolaia locale (con i lineamenti di Elizabeth Taylor) che l'ha preso di mira, tenta di raccogliere confidenze e indiscrezioni sul caso tenuto sotto silenzio dalle autorità. Lasciando l'ospite, vede *Java* che cammina nella nebbia e lo segue. Il neanderthal, guidato dal suo misterioso istinto, si reca alla villa dove i mafiosi stanno per spostare il bimbo rapito e li aggredisce aiutato da *Mystère*, riuscendo a liberare il piccolo. Inseguiti dai banditi armati, *Java* induce *Martin* a dirigersi alla palude dove uno a uno i banditi sono inghiottiti dal fango e muoiono terrorizzati da invisibili

mostruosità contro le quali sparano inutilmente. La storia si termina con l'arrivo dei Carabinieri perplessi perché nessun cadavere mostra ferite o segni di violenza. Tutti, però, sembrano morti con orrore. Giunge una donna, madre di un bambino scomparso anni prima, sperando che il ragazzino ritrovato sia suo figlio. Java, che non sa parlare, cerca di comunicare con lei mentalmente, poi va nella palude e torna col figlio della donna. Il caso resta misterioso. Solo Java conosce tutto ciò che non è stato né visto né detto.

Il disegnatore **Gianluigi Coppola** (Chiavari 1928), dopo essersi diplomato al liceo artistico, si trasferisce a Milano dove lavora per il giornale a fumetti «Goal», edito dalla «Gazzetta dello Sport». Affianca Ferdinando Tacconi nella realizzazione dei fumetti a strisce *Nat del Santa Cruz* (Torelli, 1951) e Franco Paludetti per *Sciuscìa* (Torelli, 1951). Nel 1956 si trasferisce in Inghilterra, dove soggiorna più di venti anni, realizzando *Billy the Kid* per il quotidiano «Sun» e altri personaggi ancora, come *Scoop Donovan* e *Battler Britton*. All'inizio degli anni Sessanta lascia i fumetti, dedicandosi all'illustrazione di libri per la Penguin Books e firmando copertine di classici, gialli e romanzi per case editrici tra le quali Corgi, Fontana, Collins, Pan, Granada. Opera nel campo pubblicitario collaborando al «Sunday Times», a «Young & Rubican» e a riviste come «Forum», «Observer», «Psychology Today» e altre. Rientra in Italia nel 1979 e lavora per Mondadori, illustrando classici per ragazzi e copertine della collana «Oscar», per le riviste «Playboy» e «Penthouse». Ritorna ai fumetti nel 1990 quando l'editore Sergio Bonelli lo chiama a far parte dello staff di disegnatori che lavorano ai due popolari personaggi *Dylan Dog* di Tiziano Sclavi, 1986, e *Martin Mystère*, appunto.

Il soggettoista e disegnatore **Giancarlo Malagutti** debutta nel 1973 realizzando le matite di alcune storie per il mensile «Horror» dell'editore Gino Sansoni. Collabora a varie testate per adulti di Renzo Barbieri e Giorgio Cavedon. Disegna alcune storie autoconclusive per la casa editrice Universo, pubblicate sull'«Intrepido», sull'«Albo Intrepido» e «Il monello». Inchiostro le matite di Sergio Zaniboni per *Diabolik* e inizia a sceneggiare, tralasciando progressivamente il disegno. Nel 1981 lavora per la celebre rivista francese «If» con la versione a fumetti delle serie televisive giapponesi *Principessa Zaffiro* e *Uomo Tigre*. Nel 1982 crea la serie *I Reporters*, disegnata da Zaniboni. Dopo aver scritto testi per *Martin Mystère*, si dedica al lavoro pubblicitario e abbandona l'attività fumettistica, ma alcuni anni dopo riprende a scrivere storie di *Lupo Alberto* e *Cattivik* per la Acme, e ancora di *Martin Mystère* per Bonelli. Nel frattempo scrive trattati di cucina, illustra manuali e libri per l'infanzia. Ha recentemente ideato due nuovi personaggi, *Chris Carella* (in attesa di pubblicazione) disegnato da Zaniboni, e *Mathias* (testo e disegni) che appare a puntate nella sua rubrica fissa per «La Nuova Cronaca di Mantova».

La tavola di pagina II de *La palude*, verticale, formato 21 x 15,5 cm, è composta da cinque riquadri, tutti con differente millimetraggio in base, su tre strisce

orizzontali. Nella prima vignetta della seconda partitura orizzontale, sotto il porticato di Palazzo Ducale, Martin Mystère conversa col suo aiutante Java, l'uomo di Neanderthal sensitivo, che appare del tutto indifferente alla veduta di piazza Sordello. Nella seconda vignetta s'intravede uno strano Palazzo Bonacolsi con un portico simile a Palazzo Ducale. La pagina apre sovrastata dalla striscia orizzontale col proverbiale profilo di Mantova vista dal lago Inferiore, disegnato con bella sintesi pur mantenendo dettagliati piani prospettici, ma parecchio inesatta, soprattutto la trascrizione della sommità del campanile di Santa Barbara e le linee del Castello di San Giorgio. I due riquadri della terza fascia – o striscia – riguardano la vista della facciata a nord del Palazzo Te e la trascrizione sintetica di un dettaglio della scena del banchetto nella Sala di Psiche.

ABSTRACT

Some glimpses of Mantua can be seen in a 1995 story of *Martin Mystère*, an Italian comic book character. Renzo Margonari examines the strips and sketches a history of the Gonzaga capital as depicted by cartoonists, unveiling for instance that Mantua was chosen as a location for Bugs Bunny or Belgian comics.

NOTE

1. N. 157, aprile 1995, Sergio Bonelli Editore, 106 pagine. L'album è annunciato da L. BALDAZZI, *Mantova, arriva Martin Mystère*, «Gazzetta di Mantova», 30 marzo 1995, p. 42. Nei disegni di fumetti riferiti a Mantova, si ricorda anche un'incisiva tavola di Magnus, alias Roberto Raviola, per la rivista «La Cervetta», 9 (ottobre 1984), p. 11, raffigurante un effeminato Rigoletto con un nano armato e un duca sogghignante. L'artista famoso fu cooptato dal fumettologo mantovano Giulio Cesare Cuccolini. Buona l'occasione per rivendicare, finché vivono ancora testimoni, che la testata della rivista, edita dall'Ente Provinciale Turismo, fu suggerita da me. Qualche tempo dopo si segnala un'avventura di Bugs Bunny, il salace coniglio inventato da Tex Avery nel 1940, in visita a Mantova. La storia, sceneggiata da Miriam Badalotti e disegnata da Dario Pennati su licenza Warner Bs, è *Bugs Bunny in una Storia Fuori di Zucca*, alla ricerca del tesoro dorato dei tortelli, sulla rivista «Pianeta Più», 8 (3 dicembre 1997), Finegil Editoriale, p. 7-20, supplemento a vari quotidiani tra cui «La Gazzetta di Mantova». Anche questa storia fu anticipata da un redazionale del quotidiano: *Bugs Bunny visita Mantova*, 30 novembre 1997, p. 41 e *Un coniglio a casa dei Gonzaga*, 3

dicembre 1997, p. 31. Non dimentichiamo l'album *Il santo cocodrillo*, 1999, illustrato da Lorenzo Mattotti, oggi famoso illustratore a Parigi ma cresciuto in provincia di Mantova, su testo di Jerry Kramsky, alias Fabrizio Ostani, una storia sul Santuario delle Grazie per l'editore mantovano Corraini. Nel 2003 il personaggio di *Jonathan Steele*, creato da Federico Memola in *Le figlie di Kronos*, episodio disegnato e sceneggiato dalla suzzerese Elettra Gorni per Sergio Bonelli Editore, n. 51, a p. 63, dove è citata la Sala dei Giganti in Palazzo Te. Infine il pregevole manifesto per «Mantova Comics & Games 2009», edito da Panini Comics, disegnato dal famoso illustratore mantovano Paolo Barbieri, con un drago esplodente dal Castello di San Giorgio all'inseguimento di un anacronistico astronauta-Nuvolari in volo. Giulio Cesare Cuccolini, al quale ho recitato questo inventario, mi ricorda gentilmente di aggiungere anche un'avventura del pirata settecentesco, scorridore delle Antille, *Barbe-rouge le démon des Caraïbes*, fumetto belga pubblicato in Francia nel 1959, ideato da Jean-Michel Charrier e Victor Hubinon. Una breve scorsa sul personaggio inizialmente pubblicato dalla famosa rivista «Pilote» annovera il racconto sulla successione del Ducato di Mantova, dove il protagonista Eric, ivi prigioniero, ai tempi del duca Ferdinando Carlo IV, riceve l'incarico di trattare il riscatto di Carolina di Muratore catturata dai Mori. L'avventura inizia con l'episodio *La captive des Mores* (tomo 6, 1996, della ristampa che procede per vari tomi seguenti). Nel disegno sono rare le vedute di Mantova – soprattutto interni – e alquanto vaghe. È in corso una ristampa italiana delle avventure di *Barbe-rouge Intégrale* (Edizioni Nona Arte, Milano), ma l'episodio interessato non è ancora apparso. Una ben disegnata visione del profilo monumentale di Mantova visto da Sparafucile è alle spalle del furioso personaggio di Giuseppe Camuncoli nel manifesto per la manifestazione «Comics & Games» del 2010. In occasione del «Festivaletteratura» del 2012, Vittorio Giardino disegna una bella tavola dove il suo personaggio creato nel 1978, Sam Pezzo, si aggira in piazza Castello passando sotto un portico stranamente dislocato rispetto al vero. Recentemente, 2015, le Edizioni Kleiner Flug hanno pubblicato un *Rigoletto* di Ascari-Riccadonna, in copertina un'approssimativa Torre dell'Orologio e all'interno vaghe ambientazioni di Palazzo Ducale, ma più affini a Palazzo Te. Per la Scuola Internazionale di Comics, 3° anno, Alfredo Boschini ha appena disegnato una panoramica bilaterale di piazza Erbe visitata da due personaggi caricaturali.

2. Si riproduce la tavola di p. 11, essendo la più ricca di vedute della città.

3. Malagutti anticipa così la reale presenza odierna nel nostro territorio d'infiltrazioni mafiose, per allora solo fantasticate e veridicamente proprio nel settore dell'edilizia e delle costruzioni stradali, ora sotto inchiesta giudiziaria.