CARREFOUR

PRIMA PUBBLICAZIONE SU *L'ETERNAUTA* N. 118.

FEDOR, SE VAI IN GIRO VEDI DI NON MOLESTARE I CANI DELLA GUARDIA NOTTURNA. NON APPREZZANO LE TUE SCARICHE ELETTRICHE. E NON PARLA SOTTO LE SCRIVANIE: HAI LA TUA VASCHETTA!
TSK.

SNIF. SNIF.

TSK.

CLAK
CLAK

BUONASERA. SI ROVINERÀ GLI OCCHI A FORZA DI FISSARE QUELLO SCHERMO. NON VUOLE FARE DUE CHIACCHIERE... PER SVAGARSI?

"LUCI. È SICURAMENTE IL MIO FRINGUELLO".
PARKING
VROUM

LA ZONA È PEDONALE... VIENI A PRENDERE LA PAPPA A PIEDI CHE T'INCHIODO!

"TI DEVO SALUTARE, INCONSAPEVOLE COMPAGNA... EHI! MA CHE SUCCEDE?! LITIGA?"

"DEVO LASCIARGLI PRENDERE I SOLDI PER ESSERE SICURO. POTREBBE NON AVER PORTATO CON SÉ I DOCUMENTI".
PARKING

"MA QUELLI NON STANNO LITIGANDO. È PROPRIO UN'AGGRESSIONE. *UNO STUPRO!* OH, CRISTO!"

GRR!

SONO QUI PER GUADAGNARMI IL PANE. NON POSSO LASCIARMELO SFUGGIRE. MA SE PERDO TEMPO CON QUESTO, L'ALTRO SI DARÀ ALLA PAZZA GIOIA CON LA TIPA...

"AL DIAVOLO! FACCIO IL RUFFIANO SUL LAVORO, NON NELLA VITA! QUESTO È PER TE, BASTARDO! BUONA FORTUNA, PICCINA!"

"E QUESTI SONO PER TE, BELLO! MILLE A UNO CHE TE NE SCAPPI DOVE VOGLIO IO!"

"LO DEVO PRENDERE PER FORZA: NON HA MOLLATO I DOCUMENTI FRA I SACCHI".

GRRR!

BASTARDO!
NO!
"CENTRO! È PROPRIO LUI! CHE INTUITO, POTREI FARE L'INVESTIGATORE SERIO!"

AAAAAH! LASCIAMI!
TI ECCITA COSÌ, EH?! TI ECCITA?!

BRUCIALO, FEDOR!

GRRRR
FZZZZ
FZZZZ
RAHAR

RAHAR

NON COSÌ! COLPISCILO NEGLI STINCHI, CHE NON SCAPP...
"CHE STO FACENDO? HO LASCIATO LA PRESA SUL MIO UO..."

SOCK

?

"TOH, IL GUARDIANO. ASPETTA, VUOI VEDERE CHE..."

MOLLAMI!
...A PEZZI!

MOLLAMI, MALEDETTA!
STUMP!

"È ANCORA SOTTO SHOCK. MI TENGO A DISTANZA ANCHE SE VORREI DARLE UN ABBRACCIONE PER RASSICURARLA. NON È IL MASSIMO RITROVARSI DI NOTTE A CHIACCHIERARE CON UN ORSO NERO COME ME DOPO UN'AGGRESSIONE DI QUEL TIPO."

"QUESTI A FORZA DI CORRERE NON HANNO CAPITO NULLA L'UNO DELL'ALTRO... MA CHE FARE?"

TRA TEX E PAPERINO
IL DISEGNATORE DEI DUE MONDI

Intervista a CORRADO MASTANTUONO

di Ettore Gabrielli

Il tuo talento nel disegno è stato molto precoce; è una passione che ti hanno trasmesso i tuoi genitori o è nata spontaneamente?

Mio padre era sorvegliante di un comprensorio, manualità zero. Credo di non avergli mai visto neanche appendere un quadro, una volta forse svitare una lampadina. Mia madre è sicuramente più dotata nelle arti manuali, ma niente a che vedere con il disegno.

Nessuna contaminazione diretta dunque. L'*imprinting* credo sia arrivato dai cartoni animati di cui ero assiduo divoratore. Rapito dai meravigliosi disegni dei lungometraggi Disney, Hanna & Barbera, Warner, ecc., ho proseguito successivamente la mia ossessione percettiva con i fumetti. Guardavo, rielaboravo e mettevo su carta. Pennarelli, matite, addirittura gessetti su una vecchia porta di casa, tutto era buono per sfogare il mio infantile senso creativo. In fondo mi ritengo fortunato. Se per un verso avere un parente nel campo può darti fin da subito qualche vantaggio tecnico nell'uso dei materiali e dell'impostazione, dall'altro è una mannaia che rende insicuro e periglioso il percorso. Guardare all'opera un professionista quando sei ancora acerbo può risultare funesto. È talmente enorme la differenza tra quello che sai fare e quello che dovresti che ci si mortifica e ci si avvilisce, la tentazione di mollare e cambiare mestiere a quel punto è dietro l'angolo. Certo, è capitato a chiunque abbia deciso di affrontare un percorso creativo di avere confronti da cui si usciva con le ossa rotte, ma avere un paragone irraggiungibile sotto gli occhi tutti i giorni è insopportabile. Sono sinceramente ammirato da persone come Enrique Breccia o John Romita Junior che sono riusciti a diventare grandi disegnatori di fumetti malgrado il faro accecante dei loro padri nella storia nei comics.

Ti hanno appoggiato nella tua volontà di affrontare gli studi e la carriera da animatore prima e fumettista dopo?
Non c'è mai stato da parte mia un incaponimento, ma è avvenuto tutto molto naturalmente, le cose sono capitate senza il bisogno che io mi battessi contro le avversità, in questo comprendo l'atteggiamento dei miei genitori. Ho iniziato a lavorare regolarmente, timbro sul cartellino, busta paga e tutto il resto, quando avevo appena diciassette anni. I due terzi dello stipendio lo davo a casa per le spese comuni... Ci mancava solo che mi ostacolassero nella scelta del lavoro. A parte gli scherzi, i miei hanno sempre appoggiato le mie inclinazioni, ma non credo di essere stato un ragazzo difficile da governare.

Eri un lettore di fumetti? Quali in particolare?
Cari amici, la lista è lunga. Si inizia, com'è ovvio, da *Topolino*, comprato quando ancora non sapevo leggere da mio papà la domenica mattina. Poi c'è stata la stagione dei *Tiramolla, Cucciolo, Soldino*, il grande *Geppo... Popeye* in formato pocket a due vignette mi fulminò durante una degenza in ospedale e per un po' di tempo non pretesi altro. Poi apparizioni episodiche di *Gatto Silvestro* e incursione definitiva del *Corrierino dei Piccoli* che affollò la mia camera di gadget dozzinali, Gianconigli e Redipicchi.
Una volta diventato ometto, diciamo intorno ai dodici anni, tutto scomparve in un attimo: nella mia mano, fresca di edicola, si palesava per la prima volta una testata uscita in verità qualche anno prima... *L'Uomo Ragno* (il primo, della Corno). Niente fu più come prima! L'amore fu così totale e devastante che a tutt'oggi è l'unica collezione che ho portato avanti senza flessioni o interruzioni intransigenti. Quella fu l'ultima volta che ho seguito un personaggio e non un disegnatore.

Tutte le mie letture successive sono sempre state o infedeli o al massimo da amante distratto. Alla fine degli anni Ottanta compravo *Frigidaire* per Pazienza, *Métal Hurlant* per Moebius, *Totem* per Manara. Ovunque andassero i disegnatori che amavo li seguivo, spesso ignorando il titolo della testata. Oggi le cose non sono molto diverse: ho una ristretta cerchia di disegnatori che tallono con perizia maniacale, italiani e non, e mi preoccupo molto poco di dove o cosa disegnino.

Da professionista, riesci a mantenere uno sguardo da appassionato – da bambino in un certo senso – in quello che ora è il tuo lavoro?
L'amore per il disegno è totale. Certo, oggi sono molto più esigente e il mio palato è insopportabilmente delicato, ma ogni volta che mi imbatto nella meraviglia di una scoperta torno bambino, con la stessa voglia di correre a casa e sperimentare, rinnovare, buttare all'aria tutto quello che so per ricominciare da un presupposto diverso. La grande differenza tra ora e quando ero bimbo è solo nella disponibilità di tempo. I fumetti hanno rappresentato a lungo il salvagente di interminabili estati, mentre ora per potermi dedicare cinque minuti alla lettura che attendo da settimane devo fare i salti mortali. Tutto qui.

I tuoi inizi non sono stati nel fumetto ma nell'animazione, dopo aver frequentato l'Istituto di Stato per la Cinematografia e la Televisione. Cosa ti spinse all'epoca a scegliere quella scuola?
Dopo le scuole medie la mia propensione verso l'arte figurativa suggeriva come tappa successiva il Liceo Artistico. I miei però la ritenevano una scelta pericolosa, con preparazione discutibile e prospettive di lavoro limitate. Probabilmente, essendo discretamente bravo anche in matematica, sarei finito in un Liceo Scientifico, ma casualmente il fratello di una mia compagna di scuola frequentava un Istituto professionale chiamato informalmente "Cine TV". Preparava alle arti del cinema e della televisione, e in particolare formava alla realizzazione dei cartoni animati, mia grande passione di sempre, insieme ai fumetti. I giochi erano fatti.

Cosa ti ha dato la scuola, sia dal punto di vista tecnico che da quello professionale e di inserimento?
Il periodo in cui ho frequentato il "Cine TV", si parla degli anni che vanno dal 1975 al 1980, era caratterizzato da grandi contestazioni, autogestioni, assemblee e occupazioni: non dimentichiamoci che erano anche gli anni di piombo, con il rapimento di Aldo Moro e gli scontri violenti tra le opposte fazioni politiche. Non posso negare che il gran caos possa aver limitato la qualità e la quantità delle lezioni, ma tutto sommato credo di aver appreso quanto necessario per la mia crescita personale. Dalla teoria delle ombre alla prospettiva, dalla tecnica d'animazione ai rudimenti di grafica, dalla scenografia alla composizione, furono tutti elementi fondamentali, conoscenze cui attingere quando il bagaglio professionale fosse servito. Fu proprio il mio professore di disegno, Ramponi, a segnalarmi allo studio d'animazione con il quale collaborava. È così che nell'autunno del 1980, con ancora la maturità da prendere, venni assunto all'Ital Studio in qualità di animatore.

Lavorare nell'animazione richiede un grande lavoro di équipe. Esserti confrontato tanto giovane con una realtà strutturata è stato importante per maturare una mentalità professionale, per fornirti un metodo di lavoro?
Nei primi anni 80 non si vivevano ancora i grandi fermenti produttivi che diedero vita alle serie per la TV del decennio successivo. Le produzioni allora si limitavano a qualche semi-animazione didattica e sporadici spot pubblicitari. Molto spesso ci si confrontava con grandi lavorazioni dove per la mole immensa di materiale da produrre si badava più alla quantità che alla qualità. Il ritmo era sempre così frenetico che in nove anni di lavoro non ricordo nemmeno una volta in cui io abbia avuto la possibilità di testare l'animazione realizzata (*pencil test*). Ci si riprometteva che la volta successiva sarebbe andata diversamente e ogni volta si veniva smentiti da ritmi ancora più incalzanti. E allora, "buona la prima", senza possibilità di sbagliare. Le strategie di lavoro erano spesso improvvisate e un po' noi tutti ci ritrovavamo a ricoprire ruoli differenti, ma organizzare un minimo le competenze era necessario per poter sopravvivere. Il mio compito era quello di coordinatore dell'animazione. Per le produzioni più grandi il team poteva raggiungere la dozzina di collaboratori fra disegnatori, coloristi, operatori per la ripresa in verticale. Per me che amo le sfide, era molto stimolante riuscire a organizzare il lavoro in modo che tutto filasse liscio e che non ci fossero intoppi o materiale mancante quando già si stava in ripresa. Sono dovuto crescere in fretta per non venir schiacciato dal delirio delizioso di quegli anni indimenticabili.

Il tuo passaggio al fumetto è coinciso con l'utilizzo più massiccio di computer grafica nella creazione dei cartoni animati.
A partire dal 1985 ci fu via via un incremento delle sigle televisive in 3D. Erano la novità del momento e non c'era trasmissione, rubrica o programma d'intrattenimento che non ne sfoggiasse una. In breve saturarono il mercato e molti studi corsero ai ripari, così, per restare competitivi, si attrezzarono con le fantasmagoriche macchine. Anche lo studio dove lavoravo all'alba del 1988 capitolò. Purtroppo all'epoca i programmi grafici erano ancora rudimentali e per la realizzazione dei video ci si serviva quasi esclusivamente di elementi geometrici e meccanici, escludendo a priori l'uso del disegno tradizionale. Nonostante il fascino della novità capii immediatamente che quella non era la mia strada. La decisione fu sofferta ma senza ripensamenti: avrei mollato tutto e per qualche tempo avrei provato a perseguire l'altro mio amore, il fumetto.

Sei rimasto in contatto con l'ambiente dell'animazione? Hai mai avuto occasione di lavorare ancora nel settore o, comunque, è un'opportunità che vorresti avere?
Lasciato lo studio, per qualche anno, insieme all'attività nei fumetti, realizzai qualche spot pubblicitario e qualche sigla televisiva, poi progressivamente il fumetto mi assorbì sempre di più e i miei contatti col mondo dell'animazione si assottigliarono fino a svanire del tutto. Molti dei miei amici però lavorano nel campo dell'animazione, per cui sono continuamente aggiornato sulla situazione, sulla quantità di serie realizzate, sull'evoluzione dei canoni estetici e soprattutto sulla tecnica diventata sempre più rigorosa e universale, ben lontana dalle improvvisazioni individuali del periodo in cui lavoravo io.

Abbandonato il mondo dell'animazione, debutti nel 1989 sull'*Eternauta* e su *Comic Art*, due delle ultime riviste a scomparire dalle edicole. Come sei arrivato a questo primo lavoro nel fumetto?
Ci fu un fugace contatto a Lucca con lo stand della casa editrice Comic Art e un primo appuntamento promettente con il suo editore, Rinaldo Traini, che si diceva interessato al mio lavoro per più di un motivo, il primo dei quali era la fine della collaborazione di Massimo Rotundo che lasciava liberi degli spazi invitanti. Poi venni per mesi filtrato dalle segretarie di redazione che impietose si arroccavano dietro le loro trincee formali: «Il direttore è in riunione!», «Il direttore è fuori città!».
Non fui determinato, non fui insistente... Mi avvilii quasi subito e mi rassegnai all'idea che del famoso colloquio fosse rimasto ben poco. Discorso Comic Art dolorosamente chiuso ancora prima di iniziare. Molti mesi dopo parlai col mio amico Fabio Redaelli, faceva il lettering (le scritte nei balloon nei fumetti) proprio per Traini, una persona aperta e disponibile, a detta sua. Gli spiegai i motivi delle mie perplessità e lui, incredulo, prese un appuntamento per me. Segretarie abbindolate e meta raggiunta con uno strategico aggiramento... Funzionò! Traini mi accolse a braccia aperte chiedendomi dove fossi finito (!!!). Da lì la strada fu tutta in discesa. Prima qualche storia autoconclusiva, poi la serie *Cargo Team*, poi il ben più ambizioso *Buzzer & Todavia*, il primo con colori e testi miei, il tutto condito da cover, vignette e manifesti. Traini, con la sua bonaria romanità e la sua irresistibile simpatia, è stato quello che per primo ha creduto in me e di questo gli sarò riconoscente per sempre.

Per un autore la presenza in queste riviste rappresentava un'opportunità importante, anche psicologicamente; oggi appare più difficile trovare spazi professionali dove farsi notare e dove maturare.
Be', io sono stato fortunato. *Comic Art* non era certo una rivista su cui far fare le ossa a disegnatori acerbi. Per una serie di circostanze fortunate io mi ritrovai a entrare nel mondo del fumetto da una delle sue porte principali. Il numero nel quale esordii conteneva storie di Serpieri, Toppi, Pratt... A pensarci oggi mi si piegano le gambe. Invece allora affrontavo tutto con la baldanza incosciente e l'entusiasmo di chi non si rende conto. Più in generale però è vero che c'era una moltitudine di "riviste contenitore", che, almeno per lo straordinario numero, fornivano uno spazio inesauribile alle nuove promettenti leve. Queste riviste avevano sostituito in maniera raffinata i pocket per adulti degli anni 70, i quali, a loro volta, permettevano a tanti giovani, tra i più noti Manara, di maturare il loro stile.

Il tuo esordio avvenne con *Cargo Team*, scritta da Arcangelo Stigliani, che viene ristampata integralmente in questo stesso albo. Rivedendolo oggi, come giudichi questo tuo primo lavoro?
Mi venne proposta prima un'altra serie, *Kor-One*. I disegni inizialmente dovevano essere di un altrettanto giovane Roberto De Angelis che infatti tornò all'attacco e fugò gli ultimi dubbi. Le scelte erano perciò definite: *Kor-One* a De Angelis e *Cargo Team*, una serie fantascientifica, a Mastantuono. Io e Stigliani eravamo: io semi-esordiente, lui esordiente a

pieno titolo. Il lavoro era seguito da Rodolfo Torti e Ottavio De Angelis, rispettivamente direttore artistico e coordinatore letterario della Comic Art di quel periodo. Inizialmente mi trovai malissimo. Stigliani, come tutte le persone generose, esagerava con i testi, lasciando materialmente poco spazio per i disegni. Col tempo entrambi affinammo il nostro stile e quando finalmente entrammo in piena sintonia ed elevammo il prodotto a qualcosa di poco poco accettabile... la casa editrice interruppe tutte le produzioni. Era l'inizio della fine per la Comic Art.
Quelle tavole oggi fatico a riconoscerle come mie, ma le riguardo con tenera indulgenza. Fanno parte di un percorso doveroso e soprattutto di un periodo in cui tutto veniva fatto per la prima volta, con grande umiltà e devozione. Ho un bel ricordo di quegli anni, anche se i risultati sono spesso censurabili.

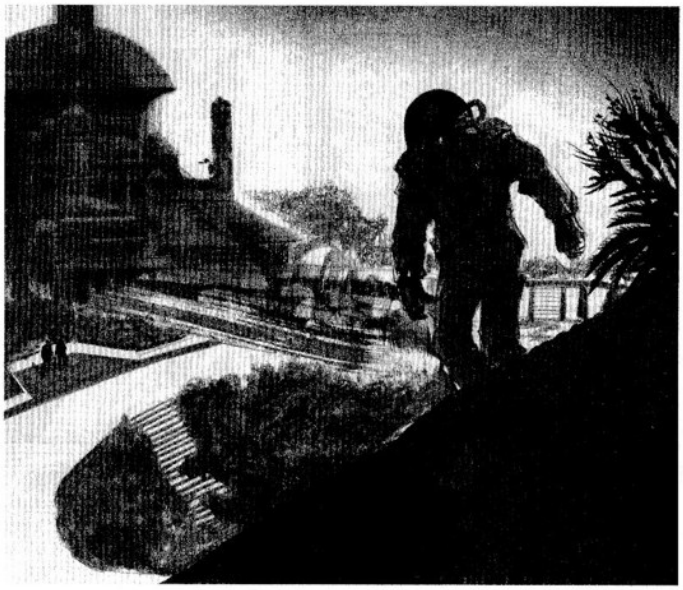
Tu e Stigliani passaste dal giudizio di Torti e Dal Prà per essere pubblicati; cosa significa per un autore giovane, anche se con un'esperienza decennale alle spalle, il confronto con maestri di questo calibro?
Sono due persone squisite e disponibili e, già allora, ci sostennero con vigore. Prima che io iniziassi a disegnare *Cargo Team*, Rodolfo Torti aveva preparato per la Comic Art degli storyboard di otto, dieci tavole minuscole e deliziose, che dovevano servire proprio ai disegnatori esordienti che la casa editrice voleva tenere a battesimo. Fu una delle prime cose che apprezzai: erano tavole alte circa 25 cm, con una leggera costruzione ancora non cancellata e una definizione del segno sempre a matita, ma più morbida. Erano perfette e suggestive. Me ne venne consegnata una come guida per quella che sarebbe stata la mia prima storia a fumetti: *Courour de Bois* su testi di Ottavio De Angelis. Paradossalmente avere come riferimento quelle piccole tavole tratteggiate con tanta maestria era più una condanna che un aiuto. Il pensiero che dovevo ricacciare indietro continuamente era: perché affidare questo lavoro a me che non ho mai fatto fumetti e non pubblicano questa meraviglia? Averle davanti agli occhi era fortemente condizionante e mi ci volle poco a capire che mi dovevo affrancare da quelle immagini bonsai e trovare una strada più mia. A Torti piaceva la mia maniera di disegnare e la cura dei particolari che assicuravo alle tavole. Dopo qualche mese le sue considerazioni si limitavano a qualche consiglio e a un generico incoraggiamento.

Il tuo tratto era ancora molto influenzato dall'attività di animatore, o per il fumetto ti trovasti a reinventarti un poco?
Per dieci anni avevo usato esclusivamente la matita e, anche quando usavo i colori, raramente inchiostravo i miei disegni nel vero senso del termine. Negli anni mi ero divertito a realizzare delle tavole per diletto, ma era ben altra cosa adesso che dovevo presentare qualcosa di professionalmente inattaccabile. Guardai febbrilmente le soluzioni di segni e campiture di altri autori. In particolare, soprattutto per il disegno realistico, ero sempre rimasto molto affascinato da quella che viene definita la scuola argentina (anche se qualcuno di loro era in verità spagnolo), Alberto e Enrique Breccia, Mandrafina, Bernet, Font. È a loro che feci riferimento.

Hai avuto qualche difficoltà nel passaggio dallo "schermo" alla carta?
Notevoli, soprattutto nel disegno realistico che pretende una serie di campiture, di ombre e un uso del bianco e nero netto a cui io per tanti anni non ero stato abituato. Il disegno nell'animazione è fatto esclusivamente di linee, una sorta di linea chiara francese, pensato per la fase successiva, il colore. Le mie prime tavole risultavano perciò sguarnite e un po' vuote. Il disegno c'era, era lì, ma la maniera di renderlo presentabile per il fumetto era tutta da rivedere. L'inchiostrazione a china per me era un'assoluta novità e affrontarla ha comportato tanto studio e una buona dose di stress. Ancor più con le storie Disney che pretendevano un segno fluido realizzato a pennello. Gli inizi sono stati sconfortanti, ma ho tenuto duro.

Da allora a oggi, il tuo tratto è passato attraverso i naturali cambiamenti di un artista. Quanto è importante la ricerca per un autore, e come si matura uno stile?
Lo stile, quando non diventa ossessione, militanza e fanatismo, è in perenne movimento. La curiosità è la molla che muove tutte le mie passioni. Finché rimarrà viva potrò riempirmi gli occhi, il cuore, la pancia, di tutte le bellezze che incontro e ogni volta ne uscirò cambiato, diverso. È necessario. È all'origine delle contaminazioni artistiche che rendono possibile la crescita e il rinnovamento. Io sono ancora molto lontano dalla sintesi essenziale che i grandi ci hanno insegnato, la sintesi che, invece di aggiungere, toglie, semplifica, arriva all'idea senza fronzoli o iperboli barocche.

Dopo la Comic Art, sei passato a Disney, introdotto da Giovan Battista Carpi: come ricordi l'incontro con questo grande autore e il tuo ingresso in una casa editrice tanto importante?
Lasciato lo studio di animazione, raccolsi un po' di materiale e lo spedii in giro alle case editrici alle quali sarebbe potuto interessare. Una sera di un giorno di aprile arrivò assolutamente inaspettata una telefonata di Carpi. La sorpresa fu totale dal momento che, scoraggiato da amici disegnatori che avevano provato senza successo qualche tempo prima, mi ero ben guardato dallo spedire il mio materiale alla Disney. E allora, come faceva Carpi a conoscere me e i miei disegni? Tra le case editrici a cui avevo indirizzato i plichi con le fotocopie c'era anche la Mondadori. Speravo nella loro collana di libri per ragazzi, ma andò molto meglio. Dalla redazione della Mondadori spedirono il mio materiale alla Disney, informati del fatto che quest'ultima stesse urgentemente cercando di infoltire il numero di disegnatori. Da qui la telefonata. La prima proposta fu per delle illustrazioni, ma il progetto sarebbe partito da lì a qualche mese, e allora? «I fumetti chiaramente non ti interessano...», concluse Carpi sbrigativamente. «Be'... magari nell'attesa...», mi affrettai a ribattere propositivo. Appuntamento a Milano una settimana dopo per definire i dettagli e lì mi presentai con i pantaloni che puzzavano di marcio per aver dormito sul treno in una cuccetta non precisamente sterilizzata. Era talmente garbato che non saprò mai se il nauseabondo olezzo non arrivasse alle sue narici o facesse generosamente finta di niente. Il risultato comunque fu una sceneggiatura di trenta tavole, *Zio Paperone e l'unica giovialità*. Era il 1989. Entravo ufficialmente a far parte di un gruppetto di belle speranze di cui



io ero l'unico a non risiedere a Milano: Camboni, Perina, Freccero, Ziche, Mottura, Santillo. Al contrario di questi ultimi, che stanziavano con una certa regolarità in redazione, Carpi le correzioni me le comunicava per telefono: «Tavola 12, vignetta 2, accorcia il becco di Paperino! Tavola 16, vignetta 4, riguardati le proporzioni di Paperone...». Un periodo straordinario di cui ho nostalgia.

Il tuo tratto aveva già una certa tendenza umoristica, questo ti aiutò a entrare in sintonia con uno stile tanto codificato come quello di *Topolino*?
Be', un po' sì, anche se i *character* Disney erano molto lontani dai modelli che ero abituato a disegnare. I personaggi secondari, poi, ogni tanto mi sfuggivano di mano, incoerenti graficamente e fuori contesto. Avvertivo la differenza, ma non sapevo come intervenire. Dovevo in qualche misura metabolizzare quel mondo per poter poi naturalmente partorire nuovi personaggi in linea col preesistente. Non fu facile e ci vollero dei mesi prima che la confidenza con quell'universo mi facesse lavorare con più disinvoltura.

È stato difficile appropriarsi del metodo di lavoro e della cifra stilistica che ti venivano richiesti?
Disegnare personaggi con così tanto spessore mi agitava. Paperino aveva delle proporzioni affatto intuitive e, una volta finita la vignetta, ero costretto continuamente a rimpicciolire la testa. Il becco poi era una disgrazia. Mi sfuggiva la logica di come fosse costruito e i risultati erano spesso sconfortanti. Ma la frustrazione più grande era per il ripasso a pennello. Una tecnica completamente nuova che esigeva mano ferma e segno lento e calligrafico, fatto in apnea. Il mio segno nervoso, quasi isterico, dovette disciplinarsi, fu un compito faticosissimo che affrontai con devozione e umiltà.

Da disegnatore sei diventato presto autore completo e perfino sceneggiatore per altri disegnatori: come è maturato questo passaggio?
Scrivere nasce da un'esigenza di comunicare che io ho sempre avuto. Già con la Comic Art avevo scritto delle sceneggiature, compresa la serie *Buzzer & Todavia*, ristampata in passato dalla Edizioni Interculturali. Con la Disney, fosse stato per me, avrei iniziato anche prima, ma Massimo Marconi, caporedattore dell'epoca, era molto prudente e non vedeva di buon occhio la contaminazione dei ruoli. Mi bocciò i soggetti invitandomi a proseguire con il disegno. Dovetti aspettare l'arrivo di Ezio Sisto per avere la mia prima occasione con la storia *Paperino e la macchina della conoscenza* (*Topolino* n. 2172, 15 luglio 1997) dove faceva la sua comparsa anche il personaggio Bum Bum Ghigno. Mi si accordò piena fiducia e, soggetto dopo soggetto, sceneggiatura dopo sceneggiatura, le storie si moltiplicarono. Qualche anno dopo il mio amico Stefano Intini rese omaggio a Bum Bum Ghigno inserendolo, non richiesto in sceneggiatura, sullo sfondo di alcune vignette (nel gioco collettivo e spontaneo parteciparono anche i coloristi che rispettarono i colori del papero dentuto anche se fuori contesto). Visto l'entusiasmo che Stefano si ostinava a manifestare per il personaggio, gli strappai la promessa di realizzare una storia. Detto fatto, iniziava così la mia carriera di sceneggiatore.

Bum Bum Ghigno è entrato subito nelle simpatia dei lettori: quanta intuizione e quanto studio ci vogliono quando si crea un nuovo personaggio?
Ci sono vari modi per arrivare alla creazione di un personaggio. Spesso si fanno delle riunioni, si confrontano le idee, si buttano giù delle possibilità, si fanno schizzi che vengono sostituiti da altri schizzi, ognuno più convincente del precedente. Si crea un mondo che sostenga il personaggio: casa, quartiere, città, amici, parenti, antagonisti, ognuno con caratteristiche fisiche e psicologiche che rendano credibile l'intera impalcatura, spesso perciò l'elaborazione è articolata e può capitare, partendo da un'ispirazione, che il prodotto sia il risultato di una ricerca mirata.
Per Bum Bum Ghigno niente di tutto questo è avvenuto! La sua storia è singolare e la si può iscrivere tra quelle di personaggi che nessuno voleva, di cui non si sentiva alcun bisogno, ma ormai stanno lì e gli si vuole anche bene. Nella sua prima storia, infatti, avrebbe dovuto limitarsi a interpretare il ruolo del cattivo che poi parzialmente si redime per l'immancabile lieto fine. Una storia e via, senza colpo ferire, senza lasciare traccia. Invece il caporedattore di allora, Ezio Sisto, trovò che il personaggio avesse delle potenzialità e mi chiese di scrivere una nuova storia che potesse coinvolgerlo. Detto fatto. Una dopo l'altra le storie si susseguirono e spontaneamente, senza nessun elaborato progetto a sostenerlo o riunioni redazionali a discuterlo, Bum Bum prese forma: scortese, brusco, maleducato, grossolano, meschino... Praticamente uno di noi, con una cugina stratosferica, un fratello traffichino, l'inevitabile zio e, ovviamente, i nostri Archimede e Paperino.

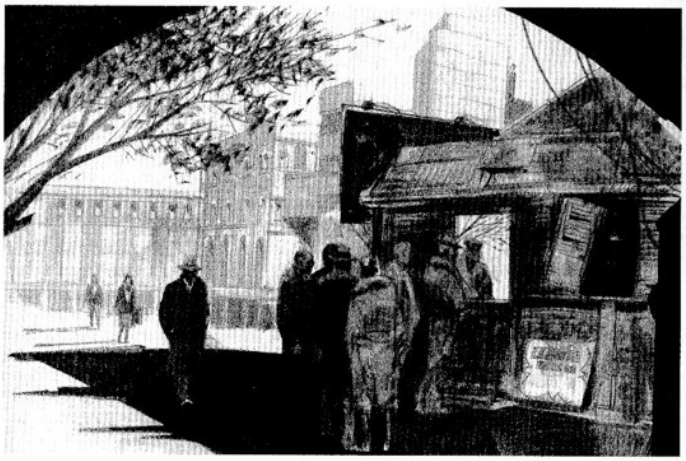
Per Disney hai lavorato anche su *PK*, un'opera a suo tempo rivoluzionaria per l'editore. Come venisti coinvolto e quali erano i metodi di lavoro della serie?
Il progetto *PK* fu al limite della clandestinità, non c'erano soldi in programma per produrre una nuova serie che per caratteristiche si preannunciava innovativa e pertanto rischiosa. Si lavorò insieme alla redazione per affastellare più materiale possibile, proprio per vedere se convinceva noi per primi. Io venni coinvolto da subito, da quando la serie era ancora allo stato embrionale. Alla base c'era questa idea di far saltare le gabbie canoniche delle sei vignette, renderle accattivanti con tagli che si rifacessero più alle inquadrature degli *action film* che non hai rassicuranti panorami delle tavole di *Topolino*. Realizzai qualche tavola proprio per cominciare a misurarmi con tutte queste ambiziose aspettative.

Fu molto divertente, anche se l'esordio non fu dei più fortunati e, complice forse una sceneggiatura ancora troppo "tranquilla", la mia prima storia, *Incubo sul fondo*, fu interrotta e mai più ripresa. Esordii così con *Due*, di nome e di fatto. I metodi di lavoro, per quanto le tavole fossero molto più impegnative e i contatti con la redazione più frequenti, rimasero grosso modo i medesimi. Molto del materiale e tutto il design della serie fu prodotto da Alberto Lavoradori, autore anche dei disegni del primissimo numero, mentre Ezio Sisto, insieme a Max Monteduro, furono i padri morali di questa impresa titanica, per molti versi, temo, irripetibile.

Da disegnatore, che stile di sceneggiatura preferisci? Ami quelle particolareggiate, o preferisci poter interpretare in libertà?
Uno sceneggiatore bravo e d'esperienza mette solo quello che serve. Gli inutili dettagli distraggono chi poi deve dare un'interpretazione grafica della recitazione, delle atmosfere e del registro narrativo. Amo perciò la capacità di sintesi che non significa in nessuna maniera approssimazione e pressappochismo. Le sceneggiature disegnate poi, come nel caso di Nino Russo, François Corteggiani, Casty, pur essendo godibilissime e di facile lettura, trovo che siano troppo condizionanti e imbrigliano un poco il processo creativo che invece nasce spontaneo nelle sceneggiature tradizionali.

Ritrovi queste tue preferenze quando devi scrivere per altri? Com'è la tua sceneggiatura?
Dovresti chiederlo a chi ha disegnato le mie storie. Da parte mia c'è lo sforzo continuo di immedesimarmi nel disegnatore di turno per cercare di facilitare quanto più possibile il suo lavoro. La mia sceneggiatura è molto tradizionale: descrizione di tempo e luogo, e regia nella recitazione e degli stati d'animo. Sotto, i dialoghi.

Come lavori su una sceneggiatura di altri? Crei uno storyboard o passi direttamente a disegnare? Come dividi il lavoro?
Disegno subito sulla tavola. È mia abitudine lavorare subito in bella copia, senza realizzare schizzi preparatori. Spesso il passaggio dal primo abbozzo al cartoncino della "bella" raffredda il disegno e gli toglie quel po' di anima che rendeva lo schizzo vivo e credibile. Per quanto possibile, almeno per episodi intorno alle 30/40 tavole o per frazioni di quelli più lunghi, cerco di concentrarmi prima sui disegni a matita e poi affrontare il ripasso a china. Questo presuppone l'abbandono quasi totale di una delle due fasi per parecchie settimane, con il rischio di scoprirsi arrugginiti all'occorrenza. Ma c'è un vantaggio: una volta preso il via, i tempi si dimezzano e i disegni si fanno sciolti e spontanei.
Il lavoro è maniacalmente progressivo: parto dalla prima vignetta in alto a sinistra e scendo fino a concludere la tavola. È una specie di ossessione, non riesco a passare alla vignetta successiva finché non ho completato quella che sto facendo, anche se faccio fatica a disegnare quella scena e sarebbe bene passare oltre, anche se mi servirebbe una documentazione di cui al momento non dispongo. Niente. Fino a che non "licenzio" quella vignetta da lì non ci si muove.



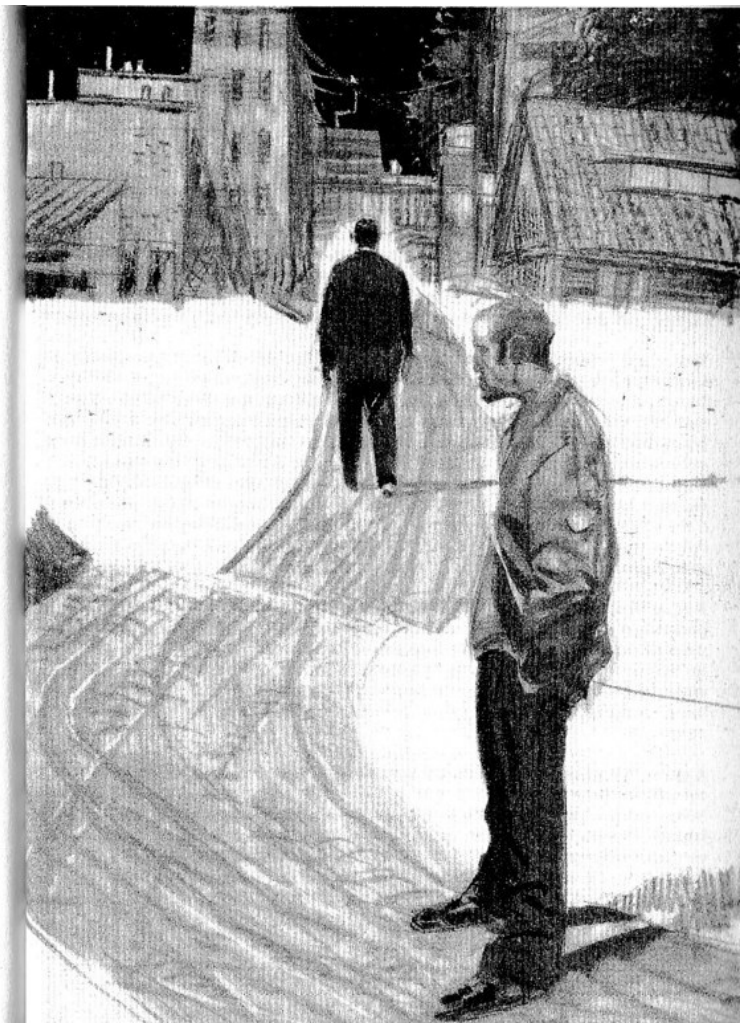
Fai molti studi grafici sui personaggi prima di "sentirli tuoi"? Quanto e come differisce il lavoro in questo caso tra le storie comiche e quelle realistiche?
Non faccio studi dei personaggi. Lavoro molto sulla tavola, ma è un metodo che ovviamente mi espone a qualche rischio.
Affrontando il Texone, per esempio, non riuscivo a mettere a fuoco i lineamenti di Tex. I riferimenti erano quelli ovvi: Galep, Ticci, il copertinista Villa. Li guardavo e riguardavo, ma quella che puntualmente veniva fuori, a seconda di chi stavo studiando in quel momento, era la faccia del Tex di Galep, di Ticci, di Villa... Sconfortante!
Conoscendomi ho tirato avanti, sapevo che tavola dopo tavola la fisionomia del protagonista avrebbe magicamente preso forma. Dopo una trentina di tavole infatti il volto del ranger maturava una sua fisionomia. Con molta pazienza ripresi tutte le tavole disegnate a matita realizzate fin lì e corressi il volto per dargli una coerenza grafica col resto.
Dovendo parlare più in generale, nella prima vignetta dove compare un nuovo personaggio da mettere a punto faccio prove, sperimento proporzioni, aggiungo e tolgo elementi decorativi: cappello, occhiali, cravatte, fino a quando il risultato è convincente. Quello farà da riferimento per i disegni successivi dello stesso personaggio. Quasi sempre funziona, anche se qualche volta si torna sui propri passi per correggere l'elemento poco funzionale alle caratteristichepsicologiche o fisiche scoperte strada facendo. Non ci sono grosse differenze tra il disegno realistico e umoristico, il mio approccio è molto simile.

E quando lavori come autore completo, crei comunque prima un soggetto e una sceneggiatura dettagliati?
Il soggetto, sia che lo disegni io o meno, è identico. Questa è una fase di lavoro che serve, oltre che a mettere a punto le varie fasi di una storia, a dialogare con la redazione. Se c'è qualche passaggio che non convince si interviene limando e correggendo. Per questo motivo spesso i miei soggetti sono piuttosto dettagliati con già tutti i passaggi e i dialoghi più significativi. Le sceneggiature che scrivo e su cui lavoro io stesso, invece, sono molto scarne. Spesso si limitano ai dialoghi. Aggiungo i cambi di scena e le azioni più rilevanti, ma, avendo già in mente tutte le sequenze, mi risparmio molte delle descrizioni dei dettagli che riguardano le ambientazioni, la recitazione e la regia.

Hai citato il Texone, passiamo quindi al 1994, quando entri a far parte della scuderia Bonelli: com'è avvenuto il contatto e perché sei stato scelto proprio per *Nick Raider*?
Lavoravo ancora per la Comic Art quando Ottavio De Angelis, supervisore ai testi della casa editrice e collaboratore alle sceneggiature di *Nick Raider*, mi confidò che piacevo al curatore della serie del poliziotto newyorkese, Renato Queirolo. Pur essendo sinceramente gratificato dalle attenzioni di Queirolo, collaborando già a *Topolino* e *Comic Art*, non avevo certo tempo per incrementare la mia produzione di tavole, e a malincuore rifiutai.
I tempi però stavano cambiando, le riviste d'autore andavano sempre peggio e nel 1993 *Comic Art*, insieme alla rivista gemella *L'Eternauta*, ridusse il numero dei collaboratori italiani. Il destino volle che proprio in quel periodo Luca Boschi mi tirasse dentro a un progetto per un Dylan Dog Horror Fest. Realizzai un'illustrazione a colori che piacque molto a Sergio Bonelli e lui, da persona cortese qual è sempre stata, mi chiamò a casa per complimentarsi del lavoro. Parlammo nuovamente dell'eventualità di una mia collaborazione e questa volta accettai senza resistenze.
Viste le attenzioni che qualche anno prima mi aveva riservato Queirolo, venne naturale a tutti, me compreso, di collocarmi nelle fila di *Nick Raider*. Oltretutto la serie, meno visibile di *Dylan Dog* ma forse proprio per questo meno pressante, mi avrebbe permesso una certa libertà iniziale.

Come ti documenti per storie realistiche o di ambientazione storica come *Magico Vento*, quanto fai affidamento a foto e ad altro materiale?
Prima di Internet era tutto molto più complicato. Anonime riviste con interessanti articoli sul Far West venivano regolarmente depredate, i fumetti venivano studiati a lungo e lo stesso i film western, qualche rara foto e costosissimi libri illustrati. È materiale che uso ancora oggi, anche se con la Rete si ha lo straordinario vantaggio di avere quasi tutto disponibile con un click. In generale, c'è una mutua collaborazione tra sceneggiatore, redazione e disegnatore per recuperare il materiale che serve alla storia.

Il Magico Vento di Corrado Mastantuono. © Sergio Bonelli Editore



Su *Nick Raider* prima e su *Magico Vento* poi, hai avuto la consacrazione come copertinista (per quanto non fossi nuovo alla cosa): come prepari una copertina, come scegli il soggetto e la composizione?
Per le due testate a cui fai riferimento l'iter è molto simile: non conoscendo la storia da rappresentare, mi vengono spedite per mail una serie di vignette su cui bisognerà lavorare per la cover. Le vignette, spesso ancora abbozzate o a matita, servono sia per la fisionomia e l'abbigliamento dei personaggi da mettere in campo, sia per la composizione da ricavare. A questo punto realizzo un bozzetto nelle proporzioni in cui la cover verrà stampata. Si può arrivare anche a sei o sette tentativi prima di imbroccare quello giusto, anche se solitamente un paio sono sufficienti. Non ho delle regole rigide per operare, l'armonia fra tutti gli elementi è quello che più mi preme, ma a volte i vuoti o le asimmetrie che cerco di evitare sono richiesti e provo a essere collaborativo. Una volta approvato il bozzetto dal curatore, dal direttore e dall'editore si passa all'esecutivo e dopo qualche mese l'edicola.

Veniamo al Texone. Un'opera in grande formato di 220 pagine. Cosa rappresenta per un disegnatore una sfida del genere, in termini artistici quanto pratici?
Disegnare un albo gigante del personaggio più popolare e più longevo in Italia è una gran bella vetrina, il punto d'arrivo per un disegnatore di fumetti. Calcare il palco su cui erano passati negli anni maestri del fumetto internazionale mi riempiva d'orgoglio. Dovevo però confrontarmi con aspetti per me nuovi: il western molto diverso da quello realizzato per *Magico Vento*, il formato che mi costringeva a tavole più grandi e una maniacale cura dei dettagli e, non ultima, la foliazione, 220 tavole, una mole di lavoro a cui non ero abituato e che mi spaventava non poco. Mi imposi quasi subito di pensare non a un'unica storia infinita, ma a una serie di brevi episodi di 20/30 tavole, come i blocchi che periodicamente consegnavo, più facili da gestire psicologicamente.

Da quel Texone sei entrato in pianta stabile nello staff di uno dei personaggi storici del fumetto italiano: hai avuto riscontro da parte dei lettori sul tuo modo di interpretare le sue avventure?
Ho ricevuto molti complimenti, molti attestati di stima e qualche critica, soprattutto per la gestione dei *pards* dalle fisionomie a volte troppo personali, e per lo stile da alcuni, spero pochi, ritenuto troppo stilizzato.

A questo proposito, com'è il rapporto con i lettori? Hai molti contatti con loro?
Non ne ho. Alle fiere arrivano di solito generici apprezzamenti, ma lasciano il tempo che trovano, ogni tanto curioso in qualche forum. Il vero polso della situazione me lo dà Mauro Boselli, che mi esorta di volta in volta a stare attento ad alcune mie inclinazioni che stridono con le esigenze della serie o, al tempo, il mio caro editore Sergio Bonelli che avevo la fortuna di sentire con una certa regolarità.

Tex visto da Mastantuono. © Sergio Bonelli Editore

Oggi le missive di carta sono in gran parte accantonate a favore di e-mail e social network. Hai un bel sito Internet, www.corradomastantuono.com, e sei presente su Facebook. Che rapporto hai con queste forme di aggregazione e con l'esposizione e la trasparenza (a volte anche in negativo) di Internet?
Mi piace essere raggiungibile ma non soffocabile, amo le mail ma non la casella intasata. Internet rischia a volte di essere invadente diventando una sorta di secondo lavoro, terribile. Tutto va preso con moderazione e così anche l'aspetto tecnologico può venire in soccorso a un'attività solitaria. Il sito è straordinario per la facilità con cui posso essere raggiunto da ogni angolo del mondo.

L'edizione integrale e in formato bonelliano di *Elias il maledetto* pubblicata da Editoriale Cosmo.

Tornando al fumetto, con *Elias il maledetto* (peraltro pubblicato anche da Editoriale Cosmo diversi anni fa) ti sei confrontato con il mercato francese. Perché questa scelta?
Mi piaceva l'idea di pubblicare in un Paese che conserva i fumetti cartonati nella libreria, insieme alla narrativa, e che premia Bilal in un concorso letterario. Certo, il prodotto ha tirature più basse, ma anche una cura spasmodica del particolare e un uso del colore che trovo stimolante. Inoltre l'aspetto delle royalty sul venduto non è da sottovalutare. Se un autore riesce, per fortuna, per talento o per congiunture astrali, a sfondare con un libro questo gli cambia la vita. Non avviene mai, ma è un'ipotesi che solletica la fantasia.

Come ti sei trovato con il genere fantasy?
È un genere che offre, sia in campo letterario che cinematografico, dei capolavori. Personalmente sono dell'idea che non si possa ragionare per generi: è al loro interno che possono svilupparsi delle opere raffinate o dei bidoni immondi. Diciamo che tendo a innamorarmi della singola opera senza tenere conto del genere cui appartiene. È vero però che il fantasy concede a un autore una sconfinata libertà esplorativa e creativa che altrove è inattuabile. Nel caso specifico la storia mi ha dato la possibilità di inventare e di spaziare con la fantasia che ha reso tutto facile e divertente.

Lavori contemporaneamente a più storie? Come passi dall'una all'altra, come ti gestisci se devi fare storie diverse tra loro per genere?
Sì, sono impegnato sempre su più lavori contemporaneamente. Troppo spesso capita che abbandono un lavoro per dare spazio a una nuova storia che poi devo interrompere per una serie di illustrazioni che a loro volta sospendo per una copertina urgente. Capisci come entrare in confusione non sia poi così difficile. Dopo tanti anni però riesco a gestire con disinvoltura tutti questi cambi di registro anche se inevitabilmente, quando inizio una nuova storia passando dal realistico all'umoristico o viceversa, mi ci vogliono sempre almeno due o tre giorni per allinearmi perfettamente allo stile che sto adottando. Inizialmente faccio molta fatica.

Il registro comico ritorna anche nei tuoi lavori come vignettista satirico, raccolti anche nel libro *Heidi e altri flash*. Lì conta la battuta fulminante, la capacità di sintetizzare e cogliere l'essenziale. La vignetta, pur nella sua limitatezza di spazi, può comunicare molto. Come nasce questa tua vena?

Quando ero ragazzino era il periodo delle *strips*, oggi molto meno in voga. C'era *B.C.* di Johnny Hart che pubblicava anche Il mago Wiz insieme a Brant Parker, tutto il materiale entusiasmante delle Sturmtruppen dell'inossidabile Bonvi, Lupo Alberto e, su tutti, per quel che mi riguarda, il mitico, insuperabile Quino e tutta la sua produzione, non limitata alla sola Mafalda. Tutte quelle letture mi sono rimaste dentro, mi hanno marchiato i cromosomi. Mi è venuto spontaneo, appena ho potuto, di far ospitare su riviste amiche qualche vignettina esplorativa. Non avevo mai collaudato il mio materiale e di sicuro non si è mai buoni giudici di se stessi. Temevo che le battute, che a me apparivano tutto sommato dignitose, potessero risultare delle bufale pazzesche. Traini, direttore della Comic Art, spazzò via le ultime perplessità, dandomi sempre maggior spazio nella rubrica della posta e poi, appena prima della chiusura della casa editrice, pubblicò addirittura *Il teatro dell'assurdo*, una raccolta di vignette grottesche. Da lì collaborai con varie pubblicazioni: *Cactus* e *Unione Sarda* su tutte, con le quali cercai di affinare il genere che mi diverte come altre poche cose. A volte la battuta arriva spontanea e perfetta, a volte invece bisogna lavorarci a lungo per ottenere un risultato poco poco decente, altre volte ancora si parte da "un già sentito" e si rielabora a fondo fino a far perdere le tracce della fonte. Il disegno dev'essere immediato ed esasperato. Sono il primo lettore delle mie vignette e dopo tanti anni ho maturato un obiettivo senso critico per cui se non mi sbellico dalle risate quando vedo la vignetta finita, allora non funziona. Resta inteso che la consegno e me la faccio pagare comunque...

E i racconti di narrativa ai tempi de *L'Eternauta*, le cui illustrazioni stanno in gran parte corredando le pagine di questa intervista?

Era il 1990 e quelle illustrazioni erano divertenti da realizzare, anche se pagate poco, perché liberissimi. Non avevo né suggerimenti, né documentazione: il racconto e basta. Credo che nessuno abbia mai contestato neanche un'immagine nei quattro anni di collaborazione. Succedevo a Massimo Rotundo ed era la mia prima occasione di esibirmi con illustrazioni a tempera. È stata una palestra fondamentale per la mia crescita. Coglievo dettagli da foto, riviste, cover di altri, e poi miscelavo tutto con quella tecnica strana che ormai utilizzavo disinvoltamente e che tornò molto utile nella stagione delle cover di *Nick Raider*. Spesso le scansioni non erano all'altezza e le composizioni perdevano forza e qualità in stampa. Nonostante questo, a distanza di anni e a testimonianza dell'amore che mettevo nell'eseguirli, conservo ancora la quasi totalità degli originali.

Parte della presente intervista fu realizzata nel corso del 2009 e pubblicata in versione estesa nel libro *Lezioni di Fumetto: Corrado Mastantuono* (Coniglio Editore). Editoriale Cosmo ringrazia Ettore Gabrielli, autore del libro, e Francesco Coniglio e Laura Scarpa, curatori della collana Collana "Scuola di Fumetto · Lezioni di fumetto".