

L'iniziativa

Il principe di Sansevero un mistero a fumetti

Nuova collana di graphic novel su Raimondo di Sangro

Ugo Cundari

Un mito non muore mai, rivive e si rigenera in altre e più diverse forme, e succede da almeno tre secoli anche alla figura del principe Raimondo di Sangro di Sansevero. Da scrittore a inventore, danobile oscuro in cerca della pietra filosofale a studioso delle arti e della scienza del Settecento, adesso ha ispirato una serie di volumi illustrati e a fumetti che saranno editi da Alòs (SAnLAB graphic novel), casa editrice napoletana con sede, non a caso, in via Raimondo di Sangro. Il primo testo inaugurale, dell'architetto Giacomo Ricci, è già uscito. Si intitola *Delitto a regola d'arte, l'inganno del Cristo Velato* (168 pagg., euro 18), noir la cui vicenda gira attorno a un orrendo delitto commesso nella Cappella Sansevero, che ospita la celebre scultura di Sanmartino, mentre protagonisti sono fantasmi e spettri, in alcune scene campeggiano figure di cadaveri senza testa rinvenuti accanto alla macchine anatomiche ideate dal principe, e poi corpi senza vita con tatuaggi religiosi e uno sfondo di chiese e chiostrini. A dare un grande sviluppo alle indagini, ulteriore tocco di fantasia, la Re.Po.Na.C.A., la rete dei portieri napoletani del centro antico. In programma per



Il noir
Il primo volume è firmato da Ricci e ispirato al Cristo Velato

Giorgio Coppola con *Faceborborn - l'amore non è virtuale*, Ciro Sannino con *Raimondo e il demone della vita eterna*, Roberta Goglia con *C'era una volta... chi?*, Esmeralda Addabbo e Teresa Cervo con *Il favoloso mondo di Raimondo*. Tutti, utilizzando l'illustrazione o il fumetto, si sono cimentati nell'esplorazione delle potenzialità narrative della figura leggendaria di Raimondo di Sangro ma anche del suo luogo per antonomasia, la Cappella Sansevero. Nel caso del libro di Addabbo e Cervo addirittura gli autori hanno scritto un volume interattivo, che propone attività per bambini con giochi da fare sul libro, esperimenti da provare in casa e all'aria aperta, giochi con figure da ritagliare e con adesivi da attaccare.

«Obiettivo di questa iniziativa editoriale è saldare la cesura esistente tra i differenti linguaggi, affidando all'illustrazione e al fumetto l'esplorazione dell'enorme immaginario narrativo della Cappella Sansevero, inaugurando così una nuova visione del luogo, magari evocando in alcune storie Raimondo di Sangro che per la sua vita e la sua cultura sembra il personaggio letterario per eccellen-

za» dice Bruno Crimaldi, responsabile editoriale Alòs edizioni.

Intento principale della collana, fra l'altro, è anche quello di far arrivare a un pubblico diverso dal solito la potenza e la suggestione di un uomo come il principe di Sansevero. E lo strumento scelto è stato quello del fumetto proprio per renderne più agevole e diffusa la ricezione. Quello che spesso viene rimproverato proprio agli studiosi di Raimondo di Sangro è di essere troppo attenti alle analisi erudite, ai linguaggi segreti e per iniziati spesso usati da lui, ai riscontri anche scientifici e tecnici sulle sue invenzioni, che se da una parte possono aumentare il fascino dell'uomo e dello scienziato, dall'altra non arrivano a un pubblico ampio. Invece i miti si continuano quando possono arrivare tanto allo studente che allo specialista, e quando poi ispirano storie che a distanza di secoli colpiscono l'immaginazione anche dei più piccoli. L'iniziativa editoriale sarà presentata mercoledì alle 12 presso l'aula magna dell'Accademia di Belle Arti. Con Crimaldi, Giuseppe Gaeta, direttore dell'Accademia, il sociologo Sergio Brancato, il docente di illustrazione e fumetto Ernesto Pugliese. Modera Martin Rua.



Peso: 38%



Le tavole di scena di Cundari di «Delitto a regola d'arte». A sinistra, le copertine di altri volumi