

## in fumo\_interviste Etruscomix

*Sei autori differenti raccontano l'Etruria. Con storie scritte e disegnate dopo aver soggiornato nei luoghi in cui visse a lungo il popolo italico. Michele Petrucci, uno degli autori coinvolti, ci racconta com'è andata...*

Le tavole a fumetti saranno esposte, mescolandosi, all'interno di percorsi archeologici. Così al Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, a Roma, sta per iniziare Etruscomix. Raccontaci quest'esperienza...

Beh, eravamo sei autori. E la permanenza nei luoghi antichi è avvenuta in periodi diversi, ma tutto concentrato nell'arco di circa un mese e mezzo. C'è chi si è trattenuto un week-end e chi invece è rimasto per una settimana intera.

Voi autori non vi siete mai incontrati?

No. Anche se in realtà, dopo il soggiorno, ho cercato di contattare gli altri colleghi. Mi sembrava importante scambiare con loro idee e pensieri.

Quali sono state le "residenze d'artista"?

Erano concentrate in tre città: Roma, Cerveteri e Tarquinia. In ognuno di questi luoghi erano ospitati due autori.

Tu dove hai soggiornato?

A Tarquinia. E come me dovrebbe esserci stato anche Marino Neri. Però non ci siamo incontrati. Siamo stati lì in momenti differenti. Io sono rimasto per tre giorni.

Cos'è successo in quel periodo?

Ci è stata affidata una guida, con la quale abbiamo avuto l'opportunità di accedere senza limiti ai vari siti archeologici, sia nella necropoli sia al Museo nazionale. Poi, nei giorni successivi, oltre a essermi documentato sulle questioni di carattere storico, ho cercato di vivere la città in tutte le sue dimensioni per cogliere nuove suggestioni.

Hai percepito il respiro della storia?

Quando si deve raccontare una storia è importante vivere il presente. E così molte delle suggestioni che ho riportato nel racconto sono proprio la conseguenza della mia permanenza a Tarquinia. Quindi, sì, ho trovato una sorta di continuità tra presente e passato. Nonostante siano trascorsi migliaia di anni, molto è cambiato, ma i colori e il tipo di terra, beh, sono sempre lì stessi. Nella storia ho infatti cercato di inserire altre suggestioni legate alla religione e ai misteri di quel popolo.

Parliamo del metodo di lavoro. Hai utilizzato

fotografie o sketchbook?

Di solito fotografo. Come in questo caso. E sul mio taccuino appunto le idee. Infine mi sono lasciato andare. Ho assorbito ciò che ritenevo più interessante da raccontare e ho appuntato il succo della storia proprio in quei giorni. Del resto è un racconto molto breve...

Una storia in cui, nella sequenza narrativa, sul testo prevale l'illustrazione. Oltre naturalmente al cromatismo marcato. Una scelta che accentua la trasmissione delle suggestioni?

Proprio così. Riuscire a raccontare qualcosa in sole otto pagine di fumetto è molto difficile. E visto che i misteri e le suggestioni di questo popolo sono molto forti, ho concentrato gli sforzi sulla trasmissione di quelle emozioni attraverso delle "visioni".

Una sola pagina contenente balloon, poi più niente. Neppure onomatopee...

Perché la "visione" continua. Un aruspice deve prevedere l'esito della battaglia imminente. Va avanti nel tempo, e la sua visione sfugge al controllo. Riesce a vedere la fine del suo popolo. E in una visione che diventa realtà, tutte le creature disegnate, comprese quelle mitologiche, prendono vita e raggiungono la Tarquinia di oggi.

Queste storie saranno infine raccolte in un volume edito da Black Velvet. Storie nate nelle "residenze d'artista", appunto. Un po' com'è per Gli Intrusi della Coconino. Come giudichi quest'esperienza?

Sono opportunità estremamente interessanti. Sia per l'uomo sia per l'artista. Si ha infatti la possibilità di avere una visione d'insieme di una certa situazione. Ed è bello riuscire a far emergere questo "immaginario" e poi sottoporlo al confronto. È un lavoro che mette in risalto anche il lavoro svolto dalla Soprintendenza. Fra l'altro oggi [ieri per chi legge, N.d.R.] partirò di nuovo per un progetto simile a questo...

Di cosa si tratta?

È un'iniziativa promossa dall'International Festival of Comics di Lodz, una città poco distante da Varsavia. Quattro autori polacchi lavoreranno a fianco di altrettanti italiani (ogni anno vengono invitati autori di nazionalità

diverse). E anch'io sono fra questi. Un rapporto di collaborazione dal quale nasceranno quattro storie che racconteranno la città da diversi punti di vista. Storie che saranno poi raccolte in un volume che sarà presentato sia al festival di Lodz, sia in Italia durante la prossima edizione di Lucca Comics.

Torniamo al linguaggio. Il fumetto sembra sia l'espressione più contaminata fra le varie forme d'arte. In questo caso, ad esempio, si lega stretta con la storia. Un'adattabilità propria della comunicazione per immagini?

Il fumetto si sta spostando verso un meta-linguaggio. Ed è forse uno degli strumenti di comunicazione ed espressione più adatti: sia perché è "giovane" (e ha quindi grandi potenzialità) sia perché è "duttile" (e collega la parola all'immagine prestandosi bene a questo tipo di contaminazione).

articoli correlati

Etruschi in Sardegna

a cura di gianluca testa

dal 30 giugno al 25 ottobre 2009

Etruscomix

Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia  
Piazzale di Villa Giulia, 9 (Villa Borghese) -  
00197 Roma

Orario: da martedì a domenica ore 8.30-19-30

Ingresso: intero &euro; 4; ridotto &euro; 2

Info: tel. +39 0632810; antonio@comicon.it;

www.civita.it

**indice dei nomi:** Michele Petrucci