

“I misteri dei Musei”. 3 domande 3 a:

- Massimo Marcucci, ha scritto il soggetto tutti i volumi pubblicati

Ombre Arcane e Il fuoco segreto sono il punto di arrivo del progetto Gulp! I fumetti al museo messo in cantiere nel 2004 dalla Provincia di Ravenna. Ce ne puoi parlare brevemente?

Il progetto nasce dalla constatazione della minore attenzione riservata alla realtà museale locale da parte dell'Università e degli Istituti superiori presenti sul nostro territorio rispetto all'oramai consolidato trend che vede le scuole elementari e medie inferiori inserire la visita al museo come parte integrante dell'attività curriculare. Si è così pensato di presentare in maniera diversa e originale i musei del Sistema Museale Provinciale rispetto alle pubblicazioni già da tempo realizzate allo scopo di avvicinare il pubblico giovane che da sempre mostra maggiore attenzione al linguaggio fumettistico e per il quale le realtà museali sono considerate spesso sinonimo di polvere e noia.

Hai scelto di raccontare storie giallo-esoteriche, un genere ora molto di moda dopo il successo del libro di Dan Brown Il Codice Da Vinci.

Più che a Dan Brown mi sono ispirato alle storie di Martin Mystère, personaggio a fumetti in edicola da ormai più di 25 anni e di cui sono fedele lettore, ma, al di là alle mie preferenze, il problema che mi si è posto dinanzi era come raccontare storie avvincenti e cariche di mistero, ma non pedissequamente didattiche, che avessero a pieno titolo tra i protagonisti i musei del Sistema, ricercando, nella loro storia e nelle collezioni, gli indizi per svelare gli enigmi delle trame e permettere al contempo di mostrarne l'attività e gli allestimenti. Se la trama gialla ha dato il ritmo, l'elemento esoterico ha avvolto il tutto ancor più in un'aura di mistero e mi ha permesso di muovermi fra epoche storiche diverse legando il tutto alla storia del territorio ravennate.

Da quel che dici immagino ci sia stato un notevole lavoro di ricerca.

Sì. Oltre a dover ovviamente conoscere la storia e le collezioni presenti nei musei (e in questo mi è stata molto d'aiuto Eloisa Gennaro che è la responsabile del progetto), una delle difficoltà maggiori è stata individuare, nella storia e nelle collezioni di musei assai diversi come tipologia, elementi utili alle vicende che volevo raccontare e legarli con un invisibile *trait d'union* alla trama. Un'altra difficoltà è stata data dal fatto che volevo che i fatti raccontati fossero legati alla storia e alle vicende del territorio provinciale e quindi ho dovuto approfondire attraverso ricerche, ad esempio, gli anni trascorsi a Ravenna da Dante, le vicende della setta degli Accoltellatori, il legame fra la città di Lugo e la figura di Gioachino Rossini, per rendere le storie il più verosimili (e quindi credibili) possibile, elementi esoterici a parte. E proprio nell'aspetto esoterico ho incontrato la maggior difficoltà in quanto è un campo nel quale è vero tutto e il contrario di tutto e sono rimasto spesso con più domande che risposte.

- Gianni Barbieri, è lo sceneggiatore di tutti i volumi pubblicati

Quanta libertà hai dato al disegnatore?

Il disegnatore ha un grosso peso nell'economia di una storia a fumetti. Quindi è fondamentale che si senta coinvolto nella narrazione, portandola avanti in termini visivi. Lo considero co-autore a tutti gli effetti, anche se non partecipa alla stesura della storia. Per questo, tendo a dargli la maggior libertà possibile, purché al servizio del racconto.

Quali difficoltà hai incontrato nell'adattare un soggetto così complesso?

In ogni storia a fumetti c'è azione e c'è esposizione, ossia informazione: è stato difficile tenere in equilibrio i due elementi, perché le cose da spiegare erano preponderanti. In tutti e due i casi ho dovuto effettuare una rigorosa scansione delle tavole per far entrare tutta la vicenda e la presentazione dei vari musei nel totale pagine previsto. In tutti e i due casi, l'aiuto di Massimo è stato indispensabile per l'attendibilità storica della vicenda.

Hai dovuto tener conto nelle storie della valenza didattica. Come ha inciso nella stesura della sceneggiatura rispetto a un “fumetto tradizionale”?

I miei maggiori sforzi sono andati nel cercare di rendere i musei una parte attiva della vicenda e non una semplice scenografia per l'azione. Rispetto ad un fumetto tradizionale, ho dovuto semplicemente destinare più spazio - che in un fumetto equivale a sequenze e pagine - alle parti descrittive relative ai musei, cercando di renderle comunque piacevoli.

- **Riccardo Crosa**, ha disegnato le tavole del primo volume, *Ombre Arcane*

Quali scelte grafiche e di stile hai adottato nello specifico per la storia?

Io, normalmente, sono un disegnatore umoristico, che predilige scelte stilistiche un po' lontane dal realismo. Ma nel caso particolare di questa storia, ho preferito cercare di una via diversa. La trama, l'ambientazione ed i personaggi, imponevano un realismo al quale non ero abituato. Ho fatto molti bozzetti per preparare il design dei personaggi principali e ho cercato di avvicinarmi allo stile che avevo in mente.

In che modo ti sei documentato per rendere più reali possibili i luoghi della provincia e i personaggi realmente esistenti?

Molte scene si svolgevano in luoghi veramente esistenti, sia nelle strade di Ravenna, sia nei musei della provincia. Li ho girati tutti facendo centinaia di fotografie. Ho organizzato il lavoro più o meno come farebbe un regista che si prepara per girare un film. Ho preparato uno storyboard molto dettagliato di tutta la storia, con riferimenti molto chiari sulle sequenze che si svolgevano nei luoghi veramente esistenti, così da aver molto chiaro che tipo di inquadratura mi serviva. Poi, quando sono andato in giro per musei, ho cercato di ritrovare quella particolare inquadratura con la foto. Dopo, tornato a casa, le ho semplicemente integrate nella tavola finale. Stesso procedimento con i personaggi realmente esistenti.

Quale è stata la parte più divertente? E le maggiori difficoltà?

Da quando ho capito come organizzarmi il lavoro in maniera chiara, di difficoltà non ne ho avuto di particolari. La parte divertente è stata quella di poter ambientare una storia a fumetti nella mia città di residenza. Era una cosa che mi ha sempre interessato, ed è stata la molla che mi ha spinto ad accettare questo lavoro.

- **Luca Genovese**, ha disegnato le tavole del secondo volume, *Il fuoco segreto*

Quali scelte grafiche e di stile hai adottato nello specifico per la storia?

Nessuna scelta grafica in particolare; visto che avrei dovuto rappresentare e illustrare pure luoghi e personaggi che esistono davvero, ho fatto attenzione ad evitare tutti i *cartoonismi* che mi concedo di solito nei miei fumetti personali, mantenendo una coerenza di stile il più realistico possibile.

In che modo ti sei documentato per rendere più reali possibili i luoghi della provincia e i personaggi realmente esistenti?

Attraverso foto, oltre alla documentazione storica che si trova in vari siti Internet, e grazie alla disponibilità di Massimo nel fornirmi materiale che non trovavo in giro. Inoltre ho dedicato un paio di giorni a visitare i cinque musei rappresentati nella storia; in alcuni avrei voluto davvero fermarmi di più, in altri invece ero proprio capitato nel momento sbagliato, come in Casa Monti di Alfonsine che era per aria visti i recenti restauri, ma Giovanni Barberini mi ha fornito tutto il materiale di cui avevo bisogno, come d'altra parte hanno fatto gli altri simpaticissimi e disponibili direttori/trici dei vari musei, che si sono anche prestati come modelli per le sequenze dove comparivano. Sicuramente in tutti questi musei ci tornerò con più calma.

Quale è stata la parte più divertente? E le maggiori difficoltà?

La parte più divertente è stata appunto la documentazione, le difficoltà invece sono state principalmente dovute ai tempi strettissimi di lavorazione e alla resa dei personaggi realistici e dei luoghi storici. Ma anche questo lato difficile ha comunque reso divertente tutto il mio lavoro.