

Rivista "IBC" XX, 2012, 3

musei e beni culturali / immagini, linguaggi, inchieste e interviste, media, didattica, mostre e rassegne, progetti e realizzazioni, pubblicazioni, storie e personaggi

Intervista a Giuseppe Palumbo. Dalla passione per le epoche lontane ai progetti digitali per i musei: raccontare con i fumetti, senza dimenticare la storia.

Da Diabolik a Marsili

Valeria Cicala
[IBC]

L'attenzione per il fumetto - la *bande dessinée*, come la chiamano i francesi - non è recente all'Istituto per i beni culturali della Regione Emilia-Romagna. Dunque, quando il presidente Angelo Varni ha ideato la serie di incontri dedicati a "I mestieri della cultura", un autore di fumetti era considerato, tra le personalità da coinvolgere, una di quelle che certamente sanno rivolgersi a un pubblico non di nicchia ma trasversale. A leggere i fumetti non sono necessariamente i giovani (luogo comune tuttora da sfatare) e poi, in questo settore, è consistente il numero dei collezionisti.

La rilevanza dei suoi linguaggi aveva già portato l'IBC a patrocinare, nei primi anni del nuovo millennio, una bella mostra itinerante come "La nona arte. Il fumetto alla riscossa" e a parlarne sulla rivista dell'Istituto, ma non erano mancate riflessioni sul tema in occasione della scomparsa di due grandi fumettisti bolognesi, Magnus e Bonvi.¹ Si era poi scelto di dedicare agli autori di fumetti nati o comunque formati in Emilia-Romagna l'intero apparato iconografico di un numero del nostro periodico.²

In seguito abbiamo lavorato con il fumettista e disegnatore Sergio Tisselli per illustrare la pubblicazione *Nove passi nella storia*, e ancora con lui abbiamo recentemente licenziato il secondo fascicolo della stessa collana, intitolato *Il mondo in un paese*.³ Non abbiamo poi perso l'occasione di coinvolgere più volte storici, esperti della comunicazione e gli stessi fumettisti attraverso interviste e incontri per riflettere sul ruolo sempre più frequente che il fumetto e la *graphic novel* assumono rispetto alla storia e alla divulgazione del patrimonio culturale.⁴

Era quindi imperdibile l'occasione offerta dall'incontro con Giuseppe Palumbo e l'*art director* Marco Zanichelli nell'ambito del ciclo "I mestieri della cultura". L'appuntamento del 28 giugno 2012, dal titolo "Disegnare storie", permetteva infatti di conoscere i progetti che i due hanno realizzato insieme coniugando fumetti e innovazione tecnologica, ma anche di indagare nei percorsi e nel retroterra culturale di Palumbo, per saperne di più su questo prestigioso autore, che ormai si considera bolognese, e che esibisce, anche nei lavori più recenti, una predilezione per la letteratura e per la storia.

La formazione umanistica e lo studio dei classici sono spesso considerati marginali rispetto a un curriculum in grado di offrire opportunità di lavoro gratificanti. Quanto è stato determinante il suo percorso di studi (liceo classico e laurea in Lettere antiche) e quali possibilità le ha offerto?

Ritengo la formazione umanistica determinante sotto vari punti di vista; avrei potuto fare l'idraulico e mi sarebbe tornata utile comunque. Nel mio caso, da autore di storie scritte e disegnate, è stata caratterizzante più che determinante: se mi guardo alle spalle, vedo tante produzioni diverse tra loro, per genere e per economia, ma in tutte vedo non distante la mia passione per la letteratura, l'arte e la storia. E questa passione mi identifica in maniera diversa e particolare nel panorama degli autori. Non intendo dire che i miei colleghi non amino letteratura, arte e storia, anzi; forse io ho un metodo e un'attitudine diversi, tutto qua. Aggiungo poi che, se ho questa passione, in parte lo devo proprio e anche ai fumetti che mi hanno formato, ad autori come Magnus, Pratt, Battaglia e Toppi, per citarne alcuni, o a serie come *Mort Cinder*, di Oesterheld e Breccia.

Questa attitudine e questo metodo mi hanno portato, per esempio, a esperimenti come *L'elmo e la rivolta* (Bologna, Comma 22, 2011), primo saggio di storia della cultura a fumetti, che ruota intorno alle figure di Scipione e Spartaco e al loro surplus mitico tra Otto e Novecento, realizzato in coppia con Luciano Curreri, docente di Lingua e letteratura italiana all'Università di Liegi. Questo libro (per saperne di più vi invito sul mio blog: giuseppopalumbo.blogspot.it/) è stato poi il motore di un workshop e di un seminario coordinato dal professore Michele Tosi nelle aule del Liceo "Galvani" di Bologna: "Il fumetto incontra il classico". Esiti di questo lavoro appariranno su "I Quaderni del Galvani".

Nella sua esperienza il rapporto tra testo e immagine, dunque tra sceneggiatore e disegnatore, soprattutto quando si tratta di un fumetto storico, può essere un elemento di forte condizionamento, oppure affina e sollecita la sensibilità e la capacità di ricerca del disegnatore?

Il mio rapporto con la figura dello sceneggiatore è sempre basato sul dialogo e sul rispetto reciproco. Sono un autore completo e mi piace raccontare le mie storie, ma ho lavorato spessissimo con tanti sceneggiatori italiani e stranieri, con reciproca soddisfazione, perché tutte le volte che un nodo narrativo ci portava alla discussione, quel nodo è sempre stato occasione di crescita, almeno per me.

Ogni storia nasce da un'attenzione particolare alla documentazione (e in storie in costume questo è ancora più

importante); nel caso di *Salomè*, per esempio, la serie che Eric Prunghaud ha scritto per me (Paris, Les Humanoïdes Associés, 2005), la sceneggiatura era già abbastanza corposa di dettagli e atmosfere che ben descrivevano l'epoca di Claudio a Roma, ma là dove avevo dubbi o l'immagine che ne avevo era incompleta, mi è venuto incontro il lavoro di ricerca che ho richiesto a Luca Cesari, amico e archeologo del Museo di Castelfranco Emilia. Eric e l'editore sono stati felicissimi dell'esito di quella ricerca e delle tavole che io ne ho tratto.

Nel caso di *Tomka. Il gitano di Guernica* (Milano, Rizzoli, 2007) avevo di fronte un testo scritto da Massimo Carlotto, ambientato durante la guerra civile spagnola; ho adattato io il testo, nel massimo rispetto dell'originale, e con Massimo ogni decisione veniva presa insieme, al fine di ottenere il miglior risultato possibile: da una parte c'era la mia competenza di narratore per immagini, dall'altra la sensibilità e la cura, la classe, di un vero scrittore.

Il progetto per Palazzo Strozzi a Firenze focalizzato su Artemisia Gentileschi, ora i Musei Universitari di Bologna con quello dedicato a Luigi Ferdinando Marsili: sta lavorando, si direbbe con soddisfazione, anche in un ambito, quello del patrimonio culturale e della sua valorizzazione, molto frequentato dai suoi colleghi, soprattutto in altri paesi. Pensa possa divenire un settore nel quale operare con sistematicità? Storia e beni culturali sono una risorsa per un aspirante fumettista?

Spero che queste collaborazioni non diventino solo rare occasioni, ma si può senz'altro dire che con Palazzo Strozzi già non è così, vista la mole di pagine prodotte e il numero di progetti realizzati. Mi auguro che a Bologna si possa replicare: i musei della città e dell'hinterland possono esprimere tali e tanti contenuti da narrare, che ci sarebbe solo l'imbarazzo della scelta. Io ritengo che molto è cambiato nel modo di fruire la storia e i musei che la contengono. Oggi sono sempre più diffusi i *devices* portatili, come l'iPhone, che possono offrire ai visitatori un'esperienza della mostra decisamente più ricca. La componente narrativa che il linguaggio dei fumetti può introdurre nel comunicare i contenuti storici di un museo, o di una mostra, completa e rende più vive la fruizione, la comprensione e la memorizzazione di quei contenuti.

Ovvio che si tratta di un'operazione delicata, ma ripeto: se non avessi letto fumetti come quelli di Magnus, di Toppi o di Breccia, che hanno conferito suggestione alla storia senza per questo deformarla o rappresentarla in forme poco documentate, non avrei la passione che da sempre mi muove. Questa dedizione dovrebbe muovere il lavoro di ogni autore di fumetti che voglia cimentarsi con l'impresa, il mio come quello di un qualunque debuttante. All'opera!

Note

(1) G. Gallerani, *Il fumetto alla riscossa*, "IBC", IX, 2001, 4, p. 80 (recensione del catalogo: *La nona arte. Il fumetto alla riscossa*, a cura di A. Furini, R. Rimondini, F. Spiritelli, Molinella (Bologna), BIME, 2001); F. Sberlati, *Parodia della finzione. Il fumetto come scrittura visiva ricordando Magnus e il Bonvi*, "IBC", IV, 1996, 4, pp. 45-48.

(2) E. Raimondi, *Disegni europei*, "IBC", XII, 2004, 3, p. 2; V. Ferorelli, *Segnali di fumo*, ibidem, p. 3; M. Tosi, *Con la testa fra le nuvole*, ibidem, pp. 4-7.

(3) *Nove passi nella storia. L'Emilia-Romagna si racconta*, a cura di V. Cicala, V. Ferorelli, G. Pietrantonio, Bologna, Regione Emilia-Romagna - Istituto per i beni artistici culturali e naturali, 2009 (Immagini e parole dall'Emilia-Romagna, 1): pubblicazione realizzata per i quarant'anni della Regione; *Il mondo in un paese. Luoghi e personaggi dell'Emilia-Romagna*, a cura di V. Cicala, V. Ferorelli, G. Pietrantonio, Regione Emilia-Romagna - Istituto per i beni artistici culturali e naturali, 2012 (Immagini e parole dall'Emilia-Romagna, 2).

(4) V. Giardino, *La storia in una striscia*, in *Facile a dirsi. Come divulgare la cultura*, a cura di V. Cicala e I. Fabbri, "IBC", XIV, 2006, 3, p. 63. Tra gli incontri organizzati dall'IBC si ricordano: "Di/Segniamo la storia. Matite e computer per narrare", conversazione sul rapporto tra storia e fumetto con Sara Colaone, Piero Di Domenico e Sergio Tisselli, nell'ambito della "**Festa della storia**" del 2010 (si veda in proposito: P. Di Domenico, *Cronache di china*, "IBC", XX, 2012, 1, pp. 50-52); "Le disegnano così. Storia e archeologia nei fumetti", seminario curato da Valeria Cicala nell'ambito del "Festival del mondo antico" di Rimini nel 2011, con interventi di Giovanni Brizzi, Giulio Cesare Cuccolini, Michele Petrucci, Sergio Tisselli, Sergio Valzania.

Una versione leggermente diversa di questa intervista è stata pubblicata con il titolo *Classici fumetti in Per tutti i Diabolik!*, "I Martedì", 37, 2012, 305 (6), pp. 46-47.