

Antiche storie moderne

Le illustrazioni mitologiche di Rita Petruccioli

intervista a cura della Redazione di Engramma

Secondo Warburg l'Antico è una traccia ostinata, un codice che ereditiamo nel nostro sistema culturale, una memoria che sopravvive nel tempo in copie, tradizioni, tradimenti, scomparse, riemersioni, riprese. L'arte, le immagini, sono il veicolo tramite cui questa memoria varca i secoli, trasportando miti, dèi, eroi fino alla contemporaneità. Ma la forza di tali figure non diminuisce, anzi: il loro portato simbolico, psicanalitico, muta e si addensa di significati, resiste e si espande.



1 | Atena e Zeus in *L'Iliade et l'Odyssée d'Homère*, Auzou.

Ecco allora che mai si smette di raccontare delle fatiche di Eracle e delle astuzie di Odisseo, della bellezza di Afrodite e della gelosia di Era, non tace la voce di Orfeo e delle Muse, mentre Ermes vola con i sandali alati e

lo sguardo della Medusa pietrifica ancora dalle pagine di libri illustrati per l'infanzia. Antiche storie per bambini moderni. Funzionano sempre. E tanto più nella nostra epoca in cui ogni dio è morto, gli dèi dell'antichità funzionano benissimo. Nella necessità 'ostinata' dell'umanità ad avere una figura eroica e salvifica di riferimento, c'è un fascino particolare in questi dèi ambigui, meravigliosi e mostruosi, buoni cattivi... insomma molto simili a noi.

Ma come si confronta un artista contemporaneo con questo bagaglio? Come lo elabora e lo propone? Come influenza la sua arte? Cosa trova e cosa sceglie di comunicare? È interessante indagare sul processo della tradizione, proprio attraverso lo sguardo - le mani - di un artista.

Rita Petruccioli è un'illustratrice di libri per bambini con una particolare passione e attenzione per la mitologia e i classici: per diverse case editrici internazionali ha disegnato l'*Iliade*, l'*Odissea*, l'*Eneide*, i *Miti romani* e molto conosciuto è *Storie di bambini molto antichi*. Si è cimentata inoltre anche con altri racconti epici e letterari, come l'*Orlando*, *Das Nibelungenlied*, la *Città delle dame* di Christine de Pizan o *Shakespeare per piccoli*, e ora nei personaggi storici femminili nel ciclo *Brilliant women*. Un rapporto speciale con il passato e la tradizione, quindi, che ama sia elaborare che raccontare attraverso lezioni e laboratori.

"Le illustrazioni di Rita Petruccioli sono bellissime, all'apparenza semplici ed immediate, grazie ad un segno chiaro e netto e un uso pieno dei colori, ma basta osservarle con attenzione per comprenderne la struttura narrativa, lo studio e l'articolazione dell'immagine" (Andrea Patassini per LTA). La forza di queste immagini attinge anche certamente alla ricerca dei riferimenti e all'uso sapiente delle citazioni, sia testuali che visive: se i suoi dèi sono ieratici e classici come dei vasi greci, le sue principesse medievali sono dolci come guglie gotiche. I personaggi di Rita Petruccioli vivono in un antico fantastico ma contestualizzato, immaginato ma storico... insomma, mitico.



2 | Copertine di alcuni libri di Rita Petruccioli.

Nella tua produzione di illustratrice di libri per l'infanzia la mitologia ha una grande rilevanza: questa sorta di 'specializzazione' è stato un incontro fortuito o una convinzione perseguita da tempo?

Una particolare serie di coincidenze mi ha portato a illustrare libri di mitologia: l'editore francese Auzou mi ha proposto un libro pop-up sulla mitologia greca; e quasi contemporaneamente, altri due editori italiani mi hanno affidato i disegni di racconti a tema mitologico: *Miti romani* per La Nuova Frontiera Junior e *Storie di bambini molto antichi* per Mondadori. Mi sono trovata perfettamente a mio agio nell'illustrazione di tali soggetti, e con mia grande sorpresa il mio percorso e la mia formazione classica hanno trovato un senso. È divertente pensare infatti che ho trascorso la mia adolescenza a disegnare domandandomi se non avessi dovuto scegliere una scuola artistica anziché il liceo classico. D'altra parte però, essere nata e cresciuta nel centro di Roma, poco distante dal Colosseo, è stata la fortuna più grande: l'Antichità, la Storia, l'Arte erano un contatto quotidiano, erano l'abitudine, la familiarità. Quando ho cominciato a illustrare libri di mitologia e classici per bambini, è riemerso questo "dna culturale", ed è stato facile trasmettere l'amore e l'interesse per l'arte e le antiche storie che hanno segnato i miei anni di formazione.

Come nascono i tuoi personaggi, ovvero che rapporto hai con le fonti classiche? Hai un tuo percorso nella selezione degli episodi, dei caratteri dei personaggi?

Ovviamente c'è da considerare – come sempre nell'arte, anche se a volte lo si dimentica – che la maggior parte dei libri su cui lavoro sono commissioni. Tutto il processo di scelta delle scene e il rapporto con le fonti classiche dipende molto dall'editore e dai tempi di realizzazione.

Molto spesso il testo mi arriva già editato e impaginato, con gli ingombri per le illustrazioni, e la mia possibilità di scelta è limitata, certo posso intervenire sull'espressività mettendo degli accenti su quello che mi viene indicato, posso chiedere – ad esempio – che l'illustrazione sia spostata per sottolineare una scena incisiva del racconto, creando un nesso tra parole e immagini.

Certamente vado spesso a leggere le fonti originali dei testi o faccio delle ricerche personali, alcune volte si crea un bel confronto con l'autore del testo: con la scrittrice Carola Susani, ad esempio, tanto sull'*Eneide*, quanto su *Miti romani*, per ogni capitolo ci siamo interrogate insieme sulle varie interpretazioni dei testi, e sulle emozioni che quello che stavamo raccontando doveva suscitare.

La caratterizzazione dei personaggi infatti nasce sempre da un mix di documentazione e empatia. Oltre a documentarmi ovviamente sull'iconografia classica e sugli elementi che necessariamente devono comparire nella loro immagine, come la pelle di leone per Ercole o l'elmo per Atena, cerco di immedesimarmi nel loro carattere o nelle sensazioni che ho avuto nella lettura delle loro storie, in modo da renderli più naturali, simpatici, vicini.



3 | Il banchetto sull'Olimpo in *Storie di bambini molto antichi*, Mondadori.



4 | *Miti romani*, La Nuova Frontiera Junior.

5 | Domus Aurea, affresco in Sala delle Maschere, Roma, I sec. d.C.

E con l'arte antica? Hai una particolare fonte d'ispirazione visiva? Le immagini a noi arrivate lungo la tradizione ti hanno influenzato nell'iconografia dei tuoi personaggi?

Sì certo. Per ogni libro, prima di cominciare ad illustrarlo faccio una ricerca iconografica sterminata: in una cartella sul computer raccolgo tutte le *references* possibili e immaginabili, figure miste che vanno dalla statuaria ai vasi greci, dall'arte neoclassica a serie televisive e film contemporanei. Questo *melting pot* di influenze mi è utile nell'interpretazione

delle immagini, perché quello che mi interessa è dare dei miti una chiave di lettura che sia al contempo classica e contemporanea. È letteratura per l'infanzia, e quindi cerco di rispettare il più possibile il classico, ma di renderlo "pop" e divertente.

Come fonte di ispirazione mi trovo molto a mio agio con vasi, affreschi e bassorilievi, perché il loro segno ha un tipo di sintesi molto vicina a quella che si può usare su un libro illustrato.

Ad esempio su *Miti romani* i colori portanti e i motivi decorativi del libro sono tratti da affreschi della Roma antica, in particolare quelli della Domus Aurea.

La battaglia dell'*Eneide* invece è tratta dal Mausoleo di Glanum (I sec. a.C.), che ovviamente non racconta quell'episodio, ma si presta come modello per una scena di guerra, mantenendo quella bidimensionalità che si adatta sia al mio stile, sia ad un racconto dal sapore antico.



6 | *Miti romani*, La Nuova Frontiera Junior.

7 | Mausoleo dei Giulii a Glanum, Saint-Rémy-de-Provence, I sec. a.C.

È proprio il gioco di incroci e citazioni, di riferimenti e interpretazione che dà vita a infinite possibilità, come ad esempio la gestualità della scena delle donne che intervengono nella battaglia tra Sabini e Romani, che è chiaramente ispirata dal quadro di Jacques Louis David che raffigura lo stesso episodio.



8 | *Eneide*, La Nuova Frontiera Junior.

9 | J.L. David, *Le Sabine*, 1794, Musée du Louvre, Paris.

Pensi che ai bambini di oggi possano interessare queste storie? Anche nella loro complessità e ambiguità, o distanza dai moderni *cartoons*? Pensi che la tradizione classica sia ancora attuale, che sia possibile riallacciare un filo col passato e portarlo ancora più avanti?

Assolutamente sì. Sono abituata ad incontrare bambine e bambini nelle scuole o in laboratori didattici per parlare dei libri e trovo sempre un grandissimo entusiasmo per la mitologia. Quasi sempre hanno già sentito parlare di queste storie e sono molto curiosi e pronti a farle proprie: la tradizione si crea in base agli strumenti che vengono dati, al contesto e alle mode del momento.

Circa tre anni fa, durante la promozione del libro *Christine e la città delle dame*, ho cominciato a fare dei laboratori con le bambine e i bambini tenendo come tema le donne forti. Dopo aver raccontato le storie del libro, ogni partecipante doveva disegnare una donna rimarchevole per la sua forza, e spiegarne il perché. Oggi questo tema è molto facile grazie al successo di *Storie della buona notte per bambine ribelli*: le bambine soprattutto hanno acquisito tanti modelli da poter usare e raccontare. Tre anni fa però le cose non stavano così, e, a parte qualche personaggio televisivo, i modelli di donne forti proposte tanto dai bambini che dalle bambine erano tratte dalla mitologia, Atena, Diana, Penelope o le Amazzoni uscivano spessissimo dalla memoria e dalle penne dei bambini.



10 | Semiramide in *Christine e la città delle dame*, Laterza.

11 | Illustrazione per *Metamorphoses*, progetto ispirato alle *Metamorfosi* di Ovidio.

12 | Lo sguardo pietrificante di Medusa.

Inoltre i miti, la tradizione classica sono più che mai attuali, permettono di riflettere e portare l'attenzione – anche dei più piccoli – su grandi temi dell'uomo. La mitologia entra in argomenti come l'odio, la vendetta, l'amore, il destino degli uomini, non semplificandoli o edulcorandoli come fiabe, ma in tutta la loro complessità e ambiguità. I bambini sanno entrare in queste realtà perché hanno uno sguardo diretto.

Si pensi all'*Eneide* e a come sia strettamente connessa al momento storico

che stiamo vivendo, tra viaggi dei profughi verso l'Italia e l'Europa. È un libro che letto in questo senso è più che mai attuale e ha molto da insegnarci sull'accoglienza e sulle difficoltà che il perdere la propria patria comporta.



13 | Il naufragio di Odisseo in *L'Iliade et l'Odyssee d'Homère*, Auzou.

Un'ultima domanda, che è più un'osservazione sulla tua arte. In particolare sulle tue donne, non solo quelle della mitologia, ma anche quelle contemporanee nelle immagini dei tuoi lavori pubblicitari come *Non a voce sola* o *Selfy*, o quelle presentate come opere alle tue mostre personali come *Legenda*: hanno una forza quasi mitica... te ne sei accorta? Hai creato delle nuove, moderne mitologie.

In realtà io non percepisco un grande distacco tra queste figure femminili. Per me le fanciulle mitologiche non sono donne antiche, così come quelle moderne non vivono per forza nel presente.



14 | Header per il webmagazine *Picame*, 2014.



15 | *Legenda*, stampa, 2014.



16 | Illustrazione per il poster del festival *Non a voce sola*, Macerata, 2010.

17 | *Not me*, campagna contro la violenza sulle donne, Rock in Rome, 2015.

18 | *Selfy*, illustrazione per crowdfunding promosso da Lucca Comics&Games con il supporto tecnico di Inuit Edizioni, Lucca comics 2014.

English abstract

Rita Petruccioli is a book illustrator for children with a particular attention to mythology and classic. For several international publisher she has designed the most famous Greek and Roman myths and stories, such Illiade, Odissea, Eneiede... In this interview the author explains his way of dealing with the past, his work process - a mix of documentation and empathy - and his way of activating the ever-high attention of children to the ancient gods.