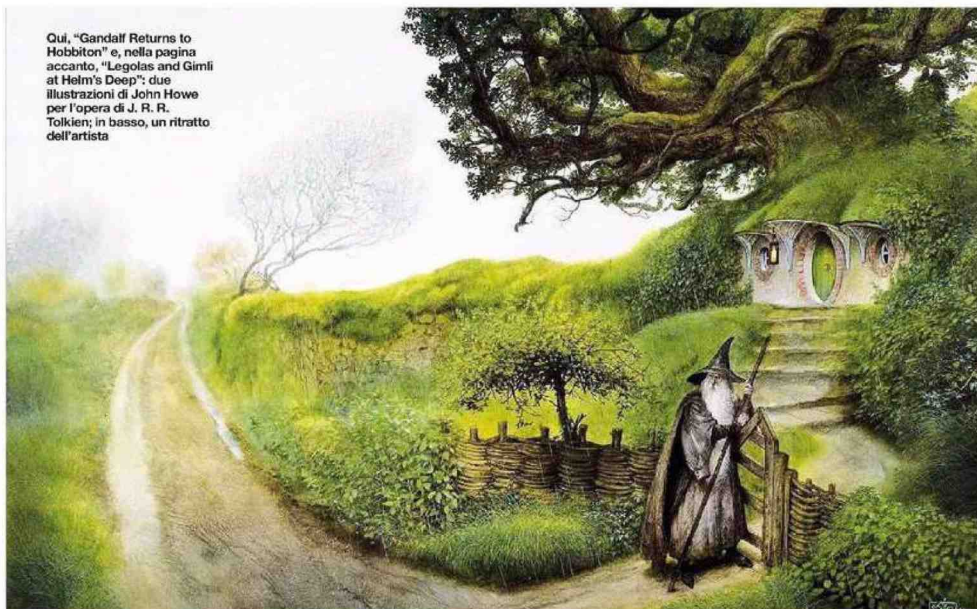


L'INTERVISTA

"VI ILLUSTRIO IL MIO TOLKIEN"

ALLA VIGILIA DELLA SUA PREMIAZIONE A ROMICS, LA STAR DELL'ARTE FANTASY JOHN HOWE RACCONTA COME SI È AVVICINATO ALL'OPERA "IL SIGNORE DEGLI ANELLI" E COME HA RAPPRESENTATO L'INTERA SAGA

di GIUSEPPE PUPPO



Qui, "Gandalf Returns to Hobbiton" e, nella pagina accanto, "Legolas and Gimli at Helm's Deep": due illustrazioni di John Howe per l'opera di J. R. R. Tolkien; in basso, un ritratto dell'artista

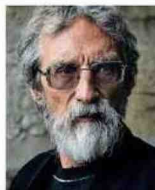
In principio il pensiero, quindi la parola, i colori, i suoni. Lo straordinario universo della fantasia oggi si declina in forme innumerevoli, dal fumetto e l'animazione a espressioni più adulte; e poi l'animazione e il cinema, il digitale e il videoludico... Un caleidoscopio insieme di arti che dal 2001 ha un solo riferimento nella Capitale: Romics. E per questa trentesima edizione della kermesse, in programma da giovedì 30 a domenica 2 aprile negli spazi della Fiera di Roma, il calendario di eventi e ospiti è più ricco che mai. Tra i più attesi senza dubbio c'è John Howe, Maestro canadese che ha illustrato la mirabile opera fantasy di J. R. R. Tolkien. E poi ha ricoperto il ruolo di lead concept artist per la trasposizione cinematografica di Peter Jackson, in tutti i film de "Il signore degli anelli" e "Lo Hobbit", fino alla più recente serie "Gli anelli del Potere", oltre ad aver lavorato a pellicole

come "Batman Vs. Superman: Dawn of Justice", o "Macchine mortali". Maestro del fantasy, il cui stile unico è riconosciuto in tutto il mondo, sarà insignito (assieme ad altri celebri autori) del premio alla carriera Romics d'Oro.

Mr. Howe, com'è stato il suo primo contatto con il mondo di Tolkien?

«Anomalo: ho letto i suoi libri quando avevo all'incirca 12 anni, ma siccome "La Compagnia dell'Anello" non era mai, mai disponibile in biblioteca, ed ero stanco di aspettare, ho iniziato con "Le Due Torri", quindi "Il Ritorno del Re", e solo dopo aver terminato il terzo, ho finalmente preso in mano il primo volume della trilogia. Di sicuro non è stata una scelta molto saggia!»

Il suo lavoro ha certamente contribu-



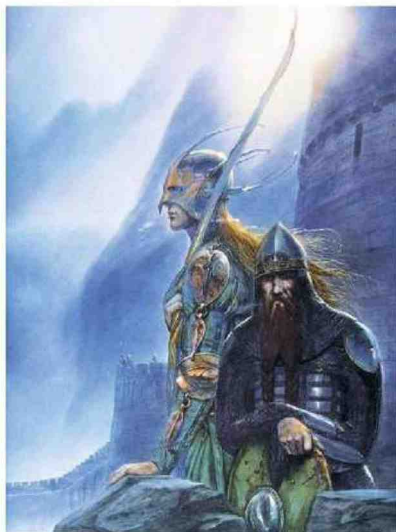
ito alla diffusione, a livello mondiale, de "Il Signore degli Anelli". Immaginava un simile risvolto quando nel 1986 le fu commissionato il primo disegno per il Calendario di Tolkien?

«Assolutamente no! Ricordo solo che ero desideroso che ciò accadesse: essere parte attiva nel dar vita a quelle storie. Conservo ancora gelosamente diverse illustrazioni risalenti a quel periodo, che furono scartate e che ho deciso di non pubblicare mai».

Il Fantasy è molto diffuso al giorno d'oggi, tra fumetti, letteratura e film. Secondo lei qual è la ragione di questo risultato?

«È un genere che aiuta a veicolare le idee e stimolare il confronto fra diversi





punti di vista. E il regno del 'e se?' senza impantanarsi in questioni politiche e di attualità. Chiaramente l'immaginazione è una necessità di ogni essere umano, e avere molte fonti d'ispirazione, per andare oltre il quotidiano, è vitale. Il grado di perfezione raggiunto oggi dall'industria visiva in tutti i campi, dal cinema fino allo streaming e ai videogiochi, ovviamente ha incrementato il suo fascino».

Oltre a "Il Signore degli Anelli", qual è l'opera di cui è più orgoglioso?

«Non dovrei dirlo, ma sono fiero di ognuna. Quando un'illustrazione è finita, per me non è più tempo di pensare a cosa dovrei fare, ma è il momento di guardare alla prossima».

Ha notato delle differenze nel suo lavoro con il passare degli anni?

«Mi auguro proprio di sì! Alle volte per il meglio, altre no, ma sicuramente il mio modo di disegnare o dipingere della scorsa settimana sarà diverso da quello che adotterò la prossima. Sono convinto che si migliori con la pratica, ma ciò che più mi preme è non perdere mai quello che io definisco un 'novello sguardo', la capacità di lasciarsi incantare dalle cose nuove, e non essere mai completamente soddisfatto del proprio operato».

I.A. è un argomento molto in voga. Ritieni che possa influenzare l'arte in qualche modo?

«Questo è un argomento molto vasto, a cui è impossibile rispondere in poche parole. Penso sia un'opportunità per rimettere in discussione il nostro modo di lavorare. Del resto, soprattutto nel digitale, spesso utilizziamo strumenti di cui non comprendiamo appieno il funzionamento. Può essere un interessante spunto di riflessione».

