

Nello studio di Tommi Musturi

Di **Valerio Stivé** - 25 Giugno 2018

*Siamo entrati nello studio dell'autore finlandese **Tommi Musturi**, uno dei fumetti e illustratori indipendenti più influenti del Nord Europa. Musturi è autore di numerosi fumetti e creatore del personaggio **Samuel** (del quale è apparsa una storia nel numero di maggio di **Linus**) e curatore della rivista **KutiKuti**.*

English Text

Quali sono i progetti a cui stai lavorando attualmente?

Il mio attuale progetto più grosso è un'opera di fantascienza (be', più o meno), intitolata *Future*. È dal 2012 che ci lavoro, scrivendo e facendo ricerche. Ovviamente è stata anche una scusa per leggere un centinaio di libri di fantascienza e guardare un sacco di film. Comunque, *Future* non è esattamente un'opera di fantascienza, ma usa il genere strettamente per avere la giusta prospettiva su certi temi. Tratta dei possibili futuri per l'umanità e ci sono un sacco di cose dentro. Soprattutto, è un libro sulla vita degli uomini, la vita sulla Terra, i valori che abbiamo e come influenzano le nostre vite nel futuro.

Generalmente, lavoro a più cose allo stesso tempo, quindi oltre a *Future* sto disegnando il terzo graphic novel su Samuel, il mio personaggio tutto bianco simile a un fantasma che è apparso anche su *Linus*. Ogni tanto di Samuel appaiono storie qua e là su pubblicazioni di vario tipo. Sto cercando di realizzarne anche per la rivista *Now* di Fantagraphics.

Questo terzo libro amplierà ulteriormente il mondo di Samuel e ci saranno sia strisce che storie di venti page. Il tema generale dietro a Samuel è la libertà e questo terzo volume cercherà ancora nuove prospettive sull'argomento.

Sto lavorando anche a una mostra, dal titolo provvisorio *Digital Organs* ed è qualcosa di molto diverso dai lavori citati sopra. Presenta "rappresentazioni naturali" e "goffaggini digitali" cercando di trovare un legame tra le due cose.

E sì, ovviamente poi c'è il lavoro che faccio per il collettivo KutiKuti e la rivista Kuti magazine, pubblicazioni di sketchbook, illustrazioni, un po' di insegnamento, mostre ecc. Mi piace lavorare a più cose allo stesso tempo, e con modi di esprimermi diversi. Rende l'attività molto più ricca. Mi annoierei a fare solo fumetti. E devo sempre tenerlo presente: i fumetti sono la cosa più difficile e dolorosa che io abbia mai realizzato.

Quali strumenti usi per disegnare?

Be', il mio motto è che bisognerebbe essere in grado di lavorare con qualunque mezzo disponibile. Di solito mi costringo ogni tanto a provare strumenti, formati, e materiali diversi e lavoro anche con media diversi. Inoltre, cerco sempre di analizzare i miei metodi di lavoro, dalla routine giornaliera all'effettivo processo di lavoro. Secondo me è importante, perché la mente umana tende sempre a trovare modi difficili di fare le cose. A volte, anche solo un cambio di formato o di carta può influire in modo da rendere l'atto creativo più piacevole. Lo si può vedere facilmente nei lavori di un artista. Funziona anche nel verso opposto – se un artista usa gli strumenti sbagliati, uno stile che non gli appartiene, o se disegna in un formato troppo piccolo e così via – ciò porta a un risultato troppo rigido e una esperienza zoppa.

Ultimamente ho realizzato dipinti, installazioni e video. Abbiamo anche un gruppo dedito alle performance che si chiama The Doozers, che è un po' pigro al momento. Ho fatto anche un po' di animazione improvvisata, per divertimento. Comunque, è importante non limitarsi in qualcosa di specifico.

Nel mio prossimo progetto (*Future*) sto appunto provando a sfuggire allo stile e a illustrare varie parti dell'insieme in stili diversi. Il progetto strizza l'occhio al mainstream e sto usando stili in qualche modo riconoscibili, per evocare emozioni varie nel lettore. È una sorta di gioco psicologico, ma ancora non sono sicuro di centrare il bersaglio. È bene ricordare che l'identità dell'artista non sta mai nello stile ma nel contenuto effettivo e nei relativi valori. Alcuni potrebbero dire che lo stile faccia parte del contenuto, ma è una cosa che si dice oggi e peraltro è una conclusione sbagliata. Lo stile è uno strumento capitalista e di questo sarebbe meglio essere coscienti.

Hai qualche abitudine prima di metterti a disegnare?

Non credo di avere abitudini particolari. Ma posso dire che il mio lavoro è molto organizzato, anche se può sembrare caotico. Odio essere interrotto mentre lavoro. Oltre a questo, la mia regola per un'ottima giornata di lavoro è non condurre lavoro mentale di mattina, ma solitamente iniziare la giornata inchiostro (o occupandomi delle mail). Il pomeriggio e la sera (e la notte) sono molto più creativi (be', allora sono sveglissimo) quindi a quel punto lavoro facendo schizzi di nuovo materiale, scrivendo e raccogliendo nuove idee. Gli schizzi della sera solitamente li inchiostro la mattina. Inoltre, divido la mia giornata tra casa e studio; a casa lavoro al computer (email, scansioni, parti da colorare, layout, ecc), mentre lo studio è dedicato solo al disegno, alla pittura e ad altro lavoro creativo [le due foto sottostanti ritraggono la casa, le altre lo studio. NDR].

Nello studio non abbiamo connessione internet, il che è particolarmente salutare: mi mantiene concentrato quando non ci sono messaggi urgenti a interrompere continuamente. Quando si tratta di processi lunghi, come lavorare vari mesi su uno specifico progetto, cerco sempre di dividere il progetto in più parti. Quindi, per esempio, non disegno tutto insieme colorando tutto dopo, ma suddivido in parti varie. È più motivante vedere prima come potrebbe essere il lavoro finale. La cosa più importante è che così facendo si può intuire se ci sono dettagli che non tornano e quindi risolvere la cosa in corso d'opera.

Ci sono libri o fumetti che devono essere a portata di mano mentre disegni?

Dando un'occhiata alla libreria del mio studio ho trovato quattro libri: il classico di Ernst Haeckel *Forme artistiche della natura*, *Moon Flight Atlas* di Patrick Moore, che parla dell'uomo sulla Luna, *The Golden Book of Indian Crafts and Lore* di W. Ben Hunt (razzista ma informativo) e un libro sull'arte tessile degli anni Ottanta con un sacco di immagini interessanti.

In generale, non uso libri nel mio processo creativo. Ovviamente, quando mi servono uso immagini di riferimento; a volte scatto io stesso delle fotografie, a volte cerco reference su internet. Ma in generale nell'idea stessa di creare ci sta il fatto di trovare l'immagine dentro di te. È questo che rende un lavoro personale ed è così che lo si può "caricare" di vari elementi (emozioni, atmosfere, energia, e così via).

Quando frequentavo la scuola d'arte ricordo che molti studenti avevano i banchi pieni di libri per reference. Questo è un modo pigro per lavorare e non aggiunge molto alla cultura o all'arte. Questa tendenza si vede molto sui social: ricreare una fotografia con la penna a sfera, con i lego, con le caramelle, con le verdure, con i peli pubici e così via. Questo più artigianato che arte. Queste opere portano la stessa quantità di informazioni di una fotografia di reference. La "magia" del disegno si manifesta nel momento in cui qualcosa appare dal nulla sul foglio di carta.

Hai un oggetto in studio a cui sei particolarmente affezionato?

Credo di no. O forse sì. Per rendermene conto dovrei prima perderlo quell'oggetto. Una cosa che mi segue sin da quando avevo nove anni è il mio computer Commodore 64. Ce l'ho collegato sul tavolo da disegno. Ho praticamente imparato a disegnare con quella macchina, col joystick e il suo software, prima dei tempi dell'"annulla" di Photoshop. Si possono vedere i legami tra il mio modo di disegnare su carta e il mondo del C-64: colori brillanti e pixel art in generale.

Ci disegno ancora e ci faccio un po' di programmazione. È un hobby ma vorrei convogliarlo in un progetto artistico. Quando si tratta di creare, i miei pensieri vanno sempre a quel che potrei fare in futuro, non a quel che ho già fatto. Gli strumenti che mi hanno sempre accompagnato sono le penne da disegno tecnico Pigam e i pennarelli Posca. Finora non ho mai trovato niente che mi soddisfi come loro.

