

## INTERVISTA A GREG RUTH

**Lo staff di whatisthematrix.it è estremamente orgoglioso di poter intervistare il noto artista Greg Ruth creatore di tre fantastici Matrix Comics e di numerose opere come: M.A.R.S., Sudden Gravity, Freaks of the heartland, Conan: Born on the battlefield, The Lunatics!, The Woodland chronicles e molto, molto altro ancora...**

**Ciao Greg, benvenuto anche se virtualmente su Witm.it (tra l'altro questo mi ricorda molto The Matrix ☺), siamo estremamente onorati di poterti intervistare e soprattutto di avere l'opportunità di farti conoscere più approfonditamente a tutti i tuoi fans italiani ed a tutti i fans di Matrix e dei Wachowski.**

G.R.: Felice di essere qui. È passato un bel po' di tempo dall'ultima volta in cui mi sono tuffato nella Matrice, quindi tutto ciò è molto divertente per me.

**Direi di cominciare parlando del tuo talento naturale:**

**Tutti sanno che sei nato a Houston in Texas e che dopo la laurea conseguita presso la High School for Performing and Visual Arts, hai studiato pittura al Pratt Institute di New York. Tuttavia, volevo chiederti quando ti sei reso conto per la prima volta di possedere questo talento naturale? Quanto hai capito che le tue abilità sarebbero divenute concretamente il tuo lavoro? Sei stato incoraggiato ad investire nella arte del disegno oppure è stata una decisione autonoma? E' stata dura raggiungere le tue abilità attuali?**

G.R.: Penso di aver sempre disegnato e fatto cose del genere sin da quando ero un ragazzo. Il Texas ai miei tempi non è mai stato particolarmente prodigo nell'arte, potrebbe essere diverso adesso, ma al tempo tutto ruotava attorno allo sport o agli affari, al cibo o alla caccia. Ero un goffo e robusto ragazzo che era appena in grado di fare alcune di queste cose e risultava ridicolo nelle altre, quindi per me l'arte era l'unico posto in cui andare e sentirmi veramente me stesso. Era come una fuga per me, al tempo forse non sapevo neanche cosa stessi facendo, ovviamente, ma guardando indietro vedo le cose più chiaramente. L'arte è stata il mio veicolo per uscire dal Texas. Mia madre è sempre stata attenta a questo e penso che abbia scoperto le mie abilità piuttosto presto, mi ha iscritto a vari corsi nei fine settimana e mi ha sempre incoraggiato. Mio padre ha un talento naturale per l'arte, ma non ha mai dato molta importanza alla cosa, e penso che abbia esteso anche a me questi sentimenti. Mia madre mi ha spinto verso questa cosa. Mi ha convinto ad iscrivermi alla HSPVA (Scuola Superiore per Arti Visive) che ha cambiato tutto per quanto mi riguarda. Per la prima volta ero circondato da artisti e ballerini, attori e musicisti che passavano tutto il loro tempo a lavorare nei rispettivi settori. Era un posto così eccitante e gratificante che ha cambiato completamente la mia vita. Quando ho iniziato a frequentare quella scuola già mi piaceva l'arte ed ero già piuttosto bravo, ma quando me ne sono andato non avevo in mente altra carriera. Potevo anche non avere la più pallida idea di ciò che avrei fatto, ma sarebbe stato di certo qualcosa nel campo artistico.

La scuola mi ha insegnato a guardare le cose da artista, sia la scuola superiore che il Pratt. Questo per quanto riguarda la parte scolastica. Chiunque può imparare a disegnare un'immagine perfetta, può richiedere un po' di tempo per alcuni, ma si tratta di un'abilità che può essere raggiunta da chiunque. Ma il "vedere" le cose è tutto un altro discorso. Ti possono insegnare a vedere le cose in maniera differente, ma come le vedi realmente e le riporti su carta o tela, è una cosa che devi trovare dentro te stesso. Penso che sia la cosa più difficile, e che non si possa raggiungere pienamente seguendo delle regole. L'arte, quella vera, non è un processo orientato al risultato. Deve essere una ricerca continua che mai ti porti a raggiungere un obiettivo, e se ciò accadesse, bisogna lasciarsi l'obiettivo alle spalle e continuare la ricerca. Penso che noi in America siamo stati educati a

questa cultura del raggiungimento del risultato, e questa è una cosa difficile da digerire quando ci si trova davanti ai prerequisiti dell'arte.



**Adesso direi di parlare un po' più specificatamente del tuo lavoro:**

**Che atmosfera si respira nel tuo settore lavorativo? Hai piena libertà d'azione o devi sottostare a certe regole? E' un lavoro faticoso e stressante? Da un punto di vista puramente artistico si ottengono i giusti riconoscimenti? E da un punto di vista economico? La forte crisi economica mondiale ha colpito anche il tuo settore, con quali conseguenze? Hai dei consigli da dare a chi vuole intraprendere questo tipo di carriera?**

G.R.: Beh, se ho capito bene la domanda, ciò è cambiato nel corso degli anni. In Texas mi chiudevo nell'arte in una specie di bolla. C'era pochissima influenza dall'esterno se non la necessità di creare un posto per me dove potessi sentirmi al sicuro. Penso che da qui sia derivata la mia passione per le storie e la creazione di mondi. Al Pratt, lascia che te lo dica, essere in un college artistico essendo uno studente newyorkese, era un po' come essere un bambino in un negozio di dolci. C'era così tanto da imparare, musei, gallerie, studi, e un'intera industria da cui poter attingere. Riguardo a quel periodo e i dieci anni successivi a Brooklyn, come una sorta di processo di inglobamento, immagazzinavo tutto ciò che potevo. E così è stato più o meno fino a quando ho avuto il mio primo figlio e mi sono trasferito nei boschi del Massachusetts, a quel punto ho cominciato a rimuovere quelle influenze dalla mia strada e ho cominciato realmente a perfezionare il mio stile. Quindi non è stato un caso il fatto che mi sia totalmente concentrato nel cercare di capire quale fosse la mia strada esattamente nel momento in cui dovevo veramente vivere della mia arte e metter su famiglia.

Di mio sono una persona normalmente stressata in generale. Cerco sempre di pensare a due o tre mosse avanti nel tentativo di prevenire crisi impreviste, sia finanziarie che non. L'essere un'artista per me è una cosa piuttosto difficoltosa ed intensa. Quando lavoro arrivo fino allo sfinimento e tendo ad essere piuttosto ossessivo. Penso che sia piuttosto dura per la mia famiglia, e sebbene mia moglie sia anch'essa un'artista che conosce quindi perfettamente come funzionano queste cose, per lei non sono certamente una persona facile con cui convivere. La recessione ha duramente colpito il nostro settore e mi rendo conto che è diventato molto difficile ottenere nuovi progetti. Per fortuna avevo "messo da parte" un sacco di materiale prima che le cose cominciassero ad andare male, altrimenti ora sarei in un bel guaio. Ci sono cose nuove che mi vengono proposte ogni tanto, anche se meno che in passato, e ho dovuto rinunciare a qualcosina qua e là, ma tutto sommato mi sento molto fortunato e felice del fatto di aver ancora un lavoro.

La cosa migliore, se vuoi iniziare in questo lavoro è di buttarci anima e corpo. Dedicaci il 110% oppure lascia perdere. Ci sono talmente tante persone la fuori che cercano di farsi largo nel tuo stesso settore che devi realmente e totalmente volere che accada. Penso che la cosa migliore per iniziare sia creare un proprio stile, disegnare ogni giorno, e poi ancora e ancora un po'. Jeff Jones una volta disse di stare molto attenti a scegliere un lavoro che non si ama, perché non sarete mai soddisfatti nel farlo e continuerete a ricevere offerte per continuare a farlo. Penso che avesse ragione e cerco sempre di seguire questa regola. Altrimenti siate pazienti, insistenti e consistenti. E' una maratona, non uno sprint, ed una lenta e costante pressione ed un duro lavoro vincono sempre. E qualsiasi cosa facciate cercate di rispettare i tempi. L'industria del libro, del fumetto, del cinema è tutta uguale, se non riesci a consegnare in tempo allora lascia perdere. Mi vengono in mente una decina di artisti che hanno dieci volte il mio talento ma che non trovano lavoro perché si sono fatti la reputazione di non riuscire a rispettare le scadenze, e ciò è grave. Non ho mai mancato una scadenza in quindici anni, e non prevedo di iniziare a farlo nell'immediato futuro. Può fare la differenza tra l'ottenere un lavoro o meno, anche se l'editore non apprezza particolarmente il tuo lavoro.

**Ora parliamo un po' più nello specifico della tua arte:**

**Dopo tanti anni l'arte del disegno e del fumetto pare sia riuscita finalmente entrare nell'olimpico delle arti maggiori, cosa ne pensi? Secondo te quale è stata la causa di questo salto di qualità? Pensi che sia merito di certi autori? O grazie all'avvento delle graphic novels? Pensi che il cinema abbia influito? Film come V per Vendetta, 300, Watchmen oppure i vari Batman, Superman & company sono stati fondamentali in questo senso? È stato basilare l'utilizzo ormai comune nel cinema degli story-board e dei concept-art? (Tra l'altro il film Matrix anche in questo senso è stato precursore ☺ )**

G.R.: Penso che sia sempre stato tutto lì, c'è voluto solo del tempo per riconoscerlo. I fumetti sono sempre stati, e sono ancora, il brutto ragazzino che andava al ballo vestito come se si trattasse di un ballo in maschera... e poi non lo era. Penso che puoi guardare i lavori di Windsor McKay e trovarci dell'arte di qualità, che sia riconosciuta come tale o meno. Decidere mentre diventiamo vecchi che i broccoli sono deliziosi nonostante quando eravamo ragazzi li odiassimo, è più un fattore di percezione piuttosto che di qualità intrinseca dei broccoli. Sono contento che abbia raggiunto uno status più elevato, vorrei solamente che ci fossero meno Iron Man e Superman e più Persepolis e storie di violenza, ma nonostante tutto è una buona cosa. Penso che ciò sia dovuto fondamentalmente al fatto che la mia generazione, cresciuta in un momento in cui i fumetti hanno cominciato a diventare un mezzo per raccontare storie oltre a quelli già esistenti, ha portato questa prospettiva nelle nostre vite adulte. Penso che ciò andrà bene ancora per un po', ma non incoraggiamo più realmente i ragazzi a leggere fumetti e penso che col tempo questo farà sparire questa consapevolezza se non cominciamo ad innaffiare la pianta dalle radici. Penso che Larry e Andy siano esempi di come questa generazione abbia voluto vedere i fumetti emergere pienamente nel mondo, proprio per averli amati negli anni 80 o giù di lì. Penso che non sia una coincidenza che i libri che andavano per la maggiore negli anni 80 siano ora l'anima dei film che vediamo al cinema. Questo da quando ho iniziato a fare attenzione ai fumetti e quando ho deciso di farne la mia carriera nella vita, e puoi vedere la stessa ispirazione spingere verso nuove frontiere della cinematografia.

I fumetti non sono storyboards, e sebbene ci possa essere un certo grado di interscambio tra i professionisti di questi due settori, non penso che abbiano molto a che fare tra di loro. Più che altro lamento una certa ossequiosità del fumetto verso i film o gli storyboards. Penso che alcuni tipi di fumetti, come i miei, siano molto più filmici nel loro linguaggio, e ciò permette una transizione più facile, ma non mi piace l'idea che questi due mezzi siano intercambiabili. Penso che sia questo più che altro il rischio dovuto alla passione attuale dell'industria cinematografica. Il mezzo è stato

abusato per così tanto tempo che è un po' troppo vulnerabile, per i miei gusti, al richiamo del mondo cinematografico. Stiamo ancora cercando la nostra strada e cosa può essere raccontato nei fumetti, attraverso il proprio linguaggio, e odierei che tutto ciò venisse confuso con tutto ciò che riguarda i film.



**Qualche domanda sulla tua tecnica:**

**Ogni artista ha il suo stile, il tuo è meravigliosamente realistico, sembra di vedere un film. Da subito hai trovato il tuo stile oppure ci sei arrivato tramite un percorso artistico? Ma quanto tempo ci vuole a realizzare un fumetto così dettagliato? Fai tutto da solo o hai un'equipe che ti aiuta? Hai una tratto così deciso e particolareggiato, ci spieghi un pochino la tua tecnica? Quanto è realizzato a mano libera e quanto al computer? Oggi giorno di base si usano sempre le matite oppure sono state sostituite da mezzi più tecnologici? Sappiamo che usi entrambi le tecniche, tuttavia prediligi il colore o il bianco e nero? E perché? Preferisci disegnare o dipingere?**

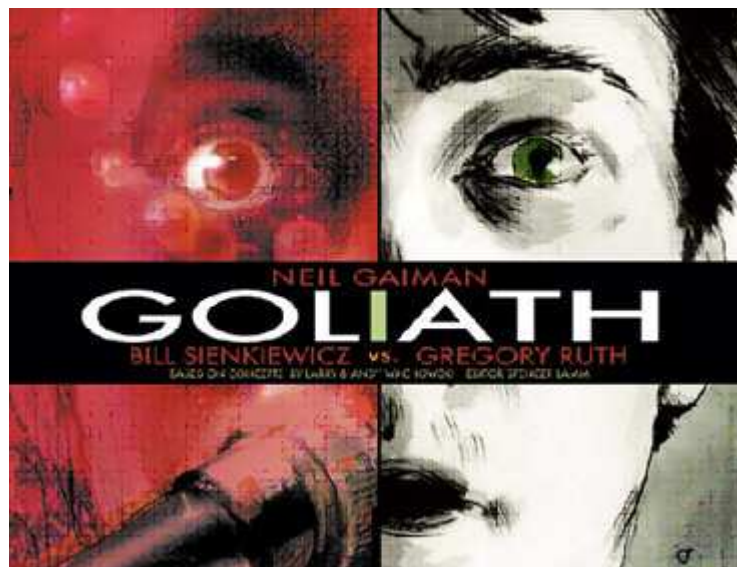
G.R.: Non penso che sia necessario creare uno stile, non se è di per se genuino. Penso di aver scoperto il mio mentre lavoravo, o piuttosto di averlo portato alla luce durante il mio percorso artistico. Non riesco neanche a definire il mio stile, è difficile per me fare un passo indietro e guardare questo aspetto del mio lavoro, e non penso neanche che sia compito mio farlo. In ogni caso, penso che ogni artista debba unicamente concentrarsi sul proprio lavoro e basta, e lasciare ad altri le implicazioni e le valutazioni sullo stile. Penso che per percepire chiaramente queste cose sia necessario esser molto al di fuori del processo, e penso che non sia una cosa che ci riguardi mentre si lavora.

La durata nella realizzazione di un fumetto è differente da progetto a progetto. La roba su Matrix, per necessità, è stata concepita molto velocemente. Penso di aver avuto meno di tre settimane per scrivere e disegnare "A path among stone" dei Matrix-Comics, mentre "Freaks of the Heartland" mi ha richiesto un giorno pieno per ogni pagina. Per "Conan" penso di aver dedicato tre giorni per pagina, mentre "Lost Boy" più o meno sta nel mezzo. Dipende tutto dalla familiarità che ho con la storia e il materiale, dall'entusiasmo, e da alcuni dei dettagli pratici necessari a raccontare una storia inserita in un determinato contesto temporale, o, per citare "Conan", in un contesto temporale così lontano dal nostro da richiedere un sacco di ricerca e precisione per esser certi che il lavoro rispecchi i canoni della storia. Idealmente nei fumetti, si vorrebbe creare un'intera pagina d'arte, d'arte pura, al giorno. Tuttavia qualunque cosa che possa risultare più veloce va bene, mentre

qualunque cosa che possa risultare più lenta può darti dei problemi, soprattutto se stai lavorando a qualche serie che richiede di mantenere un passo costante. Ovviamente lavorare in bianco e nero è molto più rapido che a colori... per cui ci sono un sacco di variabili e fattori che aiutano a determinare la velocità con cui viene realizzata una storia.

No non ho nessuno qui ad aiutarmi, lavorare nel mio studio per me è un'esperienza troppo personale da permettermi un assistente che gira per casa o cose del genere. Mi farebbe ammattire aver qualcuno di cui preoccuparmi nella stessa stanza, ad essere onesti. Il che è un peccato perché un aiuto mi farebbe veramente comodo. Sono stato anch'io un assistente per molti anni in precedenza e so qual è il valore di un buon assistente nel lavoro quotidiano di un artista, ma non riesco a conciliare tutto ciò con le mie manie sulla privacy...

Faccio tutto il lavoro su tavole, tipo disegni su fogli singoli, usando inchiostro sumi e qualche volta colori ad acqua o colori fatti in casa. Non faccio disegni al computer e penso di non farlo mai. Amo il mio computer e non potrei lavorar senza, ma non potrei disegnare con il computer più di quanto userei un aspirapolvere per lavarmi i denti. Semplicemente non è l'attrezzo adatto per il mio metodo lavorativo. Per me disegnare e dipingere sono esperienze tattili, voglio sporcarmi, avere l'inchiostro sui pantaloni e sulle dita, sentire la carta sotto le dita, sentire il pennello sulla tela e godermi e dispiacermi dei piccoli incidenti di percorso che capitano sempre. Non ho mai avuto sufficiente esperienza per poter lavorare al computer. Ho un di quei tablets, ma come molti altri che li possiedono, è lì fermo a prendere polvere da qualche parte in libreria. Sono certo che alcune persone usano il computer per disegnare, ma non è il mo caso.



### **Parliamo della tua carriera:**

**Come hai cominciato? È stato difficile, hai dovuto fare la gavetta? È stato faticoso raggiungere la notorietà? Esser famoso ha cambiato le tue abitudini? Positivamente o negativamente? Ti conosciamo come autore eclettico e molto versatile, hai realizzato sia fumetti che graphic novels, senza contare le bellissime novelle in prosa, addirittura murali e illustrazioni per il New York Transit Museum e vari video musicali! Quali sono stati i momenti più memorabili della tua carriera? Hai realizzato un bellissimo video musicale per Prince, l'hai conosciuto di persona? Che tipo è? Ti ha lasciato piena libertà od avevi delle linee guida? Hai conosciuto, altre persone famose grazie al tuo lavoro? Hai qualche altro progetto importante in programma, hai mica delle anticipazioni da rivelarci?**

G.R.: Ho iniziato a scrivere storie con il mio amico e concittadino Stiles White, che ora è un grande sceneggiatore con sua moglie, Juliet Snowden, a Los Angeles, hanno scritto “Knowing” tra le altre cose. Stiles e io scrivevamo fumetti insieme, lui scriveva, io facevo i disegni. “Mr Softee” è stato il nostro primo lavoro. Un lavoro da poco più di dieci pagine. Ma ho cominciato a sentirmi veramente nel giro dei fumetti solo quando ho iniziato a realizzare “Sudden Gravity” per la Caliber Comics. Ma le cose hanno cominciato a girare veramente bene solo qualche anno più tardi, quando feci qualche lavoretto per la Paradox Press Factoid Books, nello specifico un contributo di due pagine per “Dark Horse 9/11”, che mi portò all'attenzione di Alan Moore. Questo fu ciò che convinse Scott Allie a farmi mettere al lavoro su “Freaks of the Heartland”, e da lì le cose sono andate in crescendo. In mezzo a tutto questo ho cominciato a metter su il materiale per Matrix, e fu meraviglioso, ma nessuno ancora aveva interesse a portare i fumetti sul computer, così molto del materiale non venne considerato.

Il momento più memorabile...hmmm...direi quella volta di notte alla Grand Central Terminal, quei murales, quando il posto venne chiuso, fu veramente spettacolare. Lavorare con Prince sul video “Cinnamon Girl” fu fantastico data la mia religiosa devozione verso “Purple Rain”. Fu fantastico chiacchierare con Ray Harryhausen a San Diego e cenare con Barron Storey molte volte. Lavorare con Spencer Lamm sui fumetti di Matrix fu il divertimento migliore della mia vita, ma lo fu anche lavorare con Kurt e Scott su Conan. Non so, è difficile scegliere una singola esperienza, ce ne sono state così tante e ne ho amato ogni singolo momento.

Non ho incontrato Prince di persona, fui invitato a vederlo suonare in uno show a Boston, ma ironia della sorte, avevo così da fare per la preparazione del video che non ce l'ho fatta. Lo stesso vale per il libro su Obama, la vera ragione per cui rimasi a casa fu per disegnare il libro dell'inaugurazione, e così persi l'evento vero e proprio. Riuscii comunque a parlare brevemente con Prince, fu fantastico. Ho poi iniziato a lavorare con Ethan Hawke su un libro che volevamo realizzare insieme subito dopo la realizzazione di Conan. Ho bevuto un drink con Will Eisner per un qualcosa, non mi ricordo di preciso cosa; ho ricevuto un bellissimo biglietto da Caroline Kennedy in relazione al libro su Obama. Ho inoltre incontrato molti degli eroi dei fumetti della mia gioventù, grazie al mio lavoro, Jon Muth, e Kent Williams, Dave McKean, Gene Colan, Bernie Wrightson e tanti altri. E' stato bellissimo.

La cosa più grossa su cui sto lavorando adesso è “The Lost Boy”, con la Scholastic's Graphix, è il progetto che mi appassiona di più al momento. Sto anche facendo una copertina e alcuni capitoli per una serie di storie fantascientifiche su Jack London, per Harper Collins e un nuovo libro per ragazzi per l'Hypherion con Ji li-Jiang chiamato “Red Kite, Blue Kite”. Il mio prossimo secondo libro animato per ragazzi Fiewel& Friends con James Preller uscirà il prossimo settembre e sarà intitolato “A Pirate's Guide to First Grade”. Ci sono un sacco di altre cose in uscita, è un periodo indaffarato ma molto divertente.

### **Ora un po' di domande confidenziali per conoscerti meglio:**

G.R.: Sono confidenziali se vengono poi pubblicate in un'intervista?

**Sei sposato, hai figli, hai molti amici? Parenti ed amici come giudicano le tue opere? Sei un tipo sportivo od ozioso? Ti piace il cinema, ci vai spesso? Leggi molto? Libri, poesie, fumetti oppure eviti di portarti il lavoro a casa? ☺ Hai degli hobby particolari? Sei mai stato in Italia? Cosa ti piace dell'Italia? Spero non la Mafia! ☺ Sai io sono di Carrara, la città del marmo, hai mai pensato di dedicarti anche alla scultura?**

G.R.: Sono sposato con una meravigliosa, paziente, splendida e immensamente brava artista e ho due figli. Non faccio sport ad essere onesto, ma non penso che questo mi qualifichi come “pigro”, mi piace giocare quando c'è l'occasione, ma guardare lo sport mi è completamente indifferente. Mi piace il cinema e sono un accanito film geek. Avendo figli così piccoli non vado al cinema così spesso come vorrei. Se avessi tempo mi piacerebbe avere un hobby ma con lo studio e la moglie e i figli e gli amici e i libri e i film.....beh, non ho molto tempo a disposizione. Non sono mai stato in Italia e se per questo da nessuna parte in Europa ma mi piacerebbe molto andarci un giorno. Non sono particolarmente interessato a buttarmi nella scultura, o diciamo che non penso spesso in questi termini. Ci sono alcuni soggetti cose che vorrei creare, ma alla fine, preferisco disegnare.



**In quanto grande fan di Matrix e dei fratelli Wachowski, comincerei subito chiedendoti:**

**Quanto sei appassionato della saga di Matrix? E dei Wachowski cosa ne pensi? Ti sono piaciute le loro successive opere, V per Vendetta e Speed Racer? Conoscevi già i fratelli oppure li hai conosciuti grazie ai Matrix-Comics? Che tipi sono dal vivo? Quando ti hanno proposto di realizzare i fumetti di Matrix cosa hai pensato? Ti è piaciuto lavorare con loro?**

G.R.: Ho amato veramente tanto i primi due film di Matrix, il terzo era un po' più incasinato, penso, ma l'ho comunque apprezzato. Mi è piaciuto molto Speed Racer, non tanto V, forse perché il libro ha un posto speciale nel mio cuore. Il materiale su Matrix di Larry e Andy era veramente qualcosa di stupefacente. Penso che si potrebbero inventare centinaia di storie in quell'universo che hanno creato e mai finirle. C'erano così tante storie che volevo realizzare in quell'ambientazione ma che non furono mai realizzate. Lavorare con loro è stato tremendamente divertente e loro erano molto accomodanti. Sono entrambi nerd dei fumetti e questo ha reso il tutto ancora più divertente. Mentre realizzavo “Hunters and collectors”, avevo tutte queste idee di espandere nuovi territori nel mondo degli umani ma alla fine non ne abbiamo avuto il tempo. Potrei continuare a fare queste cose per sempre, penso, specialmente se ciò volesse dire lavorare ancora con Spencer Lamm, è un brillante editore ed amico.

**Direi che è arrivato il momento di parlare dei tuoi Matrix-Comics:**

**I fratelli ti hanno lasciato piena libertà nel realizzarli oppure ti hanno dato delle tracce ben precise da seguire? Oppure ti sei dovuto studiare il mondo di Matrix prima di cominciare? Te lo chiedo anche perché ho sempre considerato i Matrix-Comics parte integrante del mondo di Matrix, in quanto spiegano alcuni aspetti importanti della Saga che non vengono trattati nei**

**film, nei videogames e negli Anime. Inoltre ho notato che anche i fumetti spesso contengono dettagli, simbologie e giochi di parole in perfetto stile Wachos. Ad esempio, in A path among stones hai utilizzato due tipi di colori di fondo (azzurro e verdastro), hanno un particolare significato similmente ai film? (Nei film le scene in Matrix sono verdastre e nel mondo reale bluastre). In ogni caso, A path among stones racconta una storia veramente intrigante che gioca molto con ciò che la gente crede sia reale, ti è venuta al momento oppure l'avevi in mente già da tempo? Riguardo Goliath invece che vede la collaborazione tra tre grandi artisti tu, Neil Gaiman e Bill Seinkiewicz, qual è stato il tuo apporto al progetto? Ci racconti anche del bellissimo Return of the prodigal son?**

G.R.: Ho preso il posto di un altro scrittore/artista in tutta fretta in modo che si riuscisse a pubblicare la dodicesima o tredicesima storia per il secondo fumetto online in tempo, dunque la mia iniziazione è stata piuttosto veloce. Avevo naturalmente visto il primo film, ma non avevo molto materiale con cui lavorare a quel tempo, così ci fu un sacco d'addestramento in merito per la prima storia (A Path Among Stones). Nel periodo in cui uscirono "Prodigal Son" ed "Hunters and Collectors", il secondo film era in dirittura d'arrivo ed avevo accesso a tutto quanto il materiale. Fu in quel periodo che le cose diventarono divertenti. Ricordo d'aver realizzato un poster di Trinity, che adoravo tanto, e quando lo mostrai a Spencer ed ai fratelli, rimasero senza fiato per quanto precisa fosse la descrizione della sequenza d'apertura del secondo film, il che fu bellissimo fino a quando scoprii che tutto quanto doveva esser tenuto nascosto dal momento che su tutto aleggiava un alone di massima segretezza.

"A Path Among Stones" fu così rapido che non ebbi la possibilità di scavare approfonditamente nei personaggi come normalmente mi piace fare. Immagino che ci fosse un sacco di influenza da "Sudden Gravity" in quella storia particolare, e sono sicuro che fosse ben radicato in quella serie in gran parte, ma i tempi rapidi semplicemente non mi permisero di portare a far conoscere i personaggi in mondo come avrei voluto. "Prodigal" fu differente, ed anche più lungo, circa 22 pagine più o meno, così fui in grado di approfondire maggiormente i personaggi e i luoghi. I colori in "Path" erano pensati per riflettere il linguaggio dei colori, assolutamente sì. Quando sei in Matrix, tutto ha una sfumatura verdastria, quando non lo sei tutto ha una tinta più organica, marroncina. Così ho cercato di usare lo stesso impatto visivo nel fumetto. Fu divertente anche "Goliath", una delle mie storie preferite della serie, e disegnare per la storia di Neil con Bill fu un grande onore. Per "Prodigal" fu molto divertente perché per la prima volta da un sacco di tempo mi fu concesso di creare una storia noir in bianco e nero, e ne ho adorato tutto il processo di realizzazione. Il mondo di Matrix inverte tutto quanto in modo molto interessante, specialmente la religione, così volevo parlare di questo. In Matrix gli "Angeli" sarebbero stati gli agenti, perché difendevano la gente, fermando i terroristi dal far saltare in aria cose e generalmente mantenendo o cercando di mantenere l'ordine. Dio è una macchina in questo caso. D'altra parte i ribelli si comportano come demoni, che attaccano il mondo cercando di distruggerlo. Sparerebbero a tua nonna o tua sorella se capitassero sulla loro strada e non batterebbero ciglio per questo. Quindi guardare al mondo di Matrix in termini religiosi capovolge tutto quanto in un modo che mi è veramente piaciuto.





## **Parliamo ancora un pochino di Matrix:**

**Il successo internazionale di Matrix sicuramente è dovuto anche al fatto che i fratelli hanno creato un vero e proprio mondo, con specifiche regole, eroi, popolazioni e città, un po' come è accaduto con Star Wars e il Signore degli Anelli. Non ritieni anche tu che il franchise di Matrix abbia ancora un sacco di cose da raccontare? Non necessariamente tramite nuovi film, ma proprio tramite i fumetti, oppure i cartoon? A tal proposito puoi dirci se è previsto un terzo volume dei Matrix-Comics? In caso negativo puoi convincere i Wachowki? ☺**

**Con il grande successo di Avatar si rincorrono rumors secondo i quali potremmo rivedere al cinema in versione 3D vecchi blockbuster come Star Wars o Il signore degli anelli. Sai nulla a proposito di un'eventuale versione di Matrix in 3D? Tale tecnologia si sta diffondendo sempre più: cinema, Tv, videogames; forse in un futuro non molto lontano potrebbe esser applicata anche a fumetti e quadri, cosa ne pensi? A proposito di tecnologia applicata ai fumetti, hai mai realizzato un digital-comic? Cosa pensi di questo tipo d'arte?**

G.R.: Concordo, penso che Larry e Andy abbiano creato un luogo credibile e totale, dove la gente può viaggiare meravigliosamente. Penso che sia il vero pilastro del successo della serie. Penso che ci siano un bel po' di cose che potrebbero esser raccontate in termini di storia e di tematiche appena abbozzate dai film. Non so però se il mercato sarebbe ancora recettivo come lo fu in passato. I tempi sono cambiati adesso, e penso che un mondo dove la gente cerca di svegliarsi da un posto finto come Matrix, vada contro al principio di Avatar che esalta l'amore per l'evasione in un mondo finto. Sono entrambi film che si trovano alle estremità opposte dello spettro, e penso che la paura Orwelliana che Matrix rappresenta non sia più quella che era un tempo. Penso che sia questo che ha reso V così fuori dal mondo, l'idea di un terrorista ben intenzionato nell'era di Al Qaeda non attira più. Non sono un grande fan della tecnologia 3d, non mi interessa più di tanto, e penso che tutto l'interesse svanirà velocemente quanto è svanita la corsa ai film in CGI sugli animali dopo che la Pixar ha avuto successo. Si tratta solamente di un altro strumento, e dal momento che è nuovo e luccicante, tutti ne parlano. Alla fine è il contenuto che conta e che vince sulla lunga distanza. Personalmente ritengo che il 3d riduca la portata di un film, distrugge la visione periferica e sostituisce il potenziale per una miriade di variazioni spaziali con tre o quattro zone di spazio. Penso che sia tutta un'esagerazione se me lo chiedi. Ci siamo già passati sul 3d in passato ed abbiamo avuto simili discussioni anche allora. Penso che la maggior parte dell'interesse, derivi dai vari studios attualmente, dal momento che vedono il 3d come un modo per riportare la gente nei cinema, quindi ho un'opinione piuttosto ambivalente in merito. Staremo a vedere.

Non vorrei mai oscurare una tecnologia cinematografica in favore di un fumetto, ne penserei che una tecnica cinematografica possa funzionare nel mondo dei fumetti. Sono due mezzi completamente diversi. Sono sicuro che farò senz'altro altri fumetti per il web, ma preferisco leggerli senz'altro in un libro. Mi piace tenere un libro in mano, sentirne la carta. Mi piace mantenere il controllo del ritmo e del metodo di lettura di una storia, senza dover ricorrere all'utilizzo di un mouse o di un'animazione di una pagina flash. Non sto cercando di denigrare totalmente i fumetti digitali, questa è solo la mia visione personale. Sono un tipo da libro e i libri sono dove io vivo.



**Ti ringrazio per la gentilissima disponibilità e per la tua grande simpatia. Ciao e a presto!  
Grazie ancora Greg.**

**Intervista di Giacomo Dell'Amico aka nevelatte di [whatisthematrix.it](http://whatisthematrix.it)**

**Traduzione: Boomer – Supervisione: microprocessore e nevelatte**

.