



la Bussola

Classificazione Decimale Dewey

741.5932 (23.) VIGNETTE, CARICATURE, FUMETTI. ANTICO EGITTO

MARTA STABILE

LA FURIA DI SEKHMET



la Bussola



la Bussola



ISBN

979-12-5474-354-6

PRIMA EDIZIONE

ROMA 22 SETTEMBRE 2023

Quando sono stata invitata a presentare il “Progetto Sekhmet” agli studenti del terzo anno dell’Istituto Europeo di Design di Roma per l’anno accademico 2021-2022, ho avvertito immediatamente la straordinaria occasione di vederlo declinato in tanti linguaggi diversi, sollecitati da giovani menti cariche di energia e entusiasmo.

Ho avuto così l’occasione di raccontare questo progetto internazionale e multidisciplinare, che studia la più grandiosa produzione scultorea a tema unico della storia dell’umanità: circa 800 statue della dea leonessa Sekhmet, tutte in granodiorite e dipinte, realizzate per la celebrazione del giubileo del faraone Amenhotep III (XIV secolo a.C., XVIII dinastia), nel trentesimo anno di regno, all’interno del suo grandioso tempio funerario a Tebe Ovest (odierna Luxor).

Queste statue avrebbero funzionato come una scenografica ‘litania di pietra’, una vera e propria catena magica di protezione per il sovrano contro i suoi nemici e contro ogni altro possibile pericolo alla perfezione del mondo creato.

La dea Sekhmet è infatti la dea più potente, come dice anche il suo nome (Sekhmet significa “La potente” in egiziano antico), la figlia del dio sole Ra, dal duplice aspetto: è una leonessa sanguinaria e guerriera, una divinità del deserto che provoca carestie e terribili malattie, ma è anche una gatta mansueta, che protegge e salva dalla pandemia.

Sekhmet è dunque un simbolo potente di speranza e di riflessione, quanto mai efficace anche al nostro tempo, che ha vissuto i devastanti effetti della pandemia di coronavirus e sta lentamente “tornando alla normalità”, che non sarà comunque più quella di prima.

“La furia di Sekhmet” nasce dalle riflessioni di Marta Stabile, che affronta il mito antico della dea e dello sterminio degli uomini e lo contestualizza con un linguaggio e un segno assolutamente efficaci. Marta ha saputo interpretare una storia lontana con una straordinaria visione, ma anche riformulare ambientazioni, sempre nel rispetto filologico, dare vita a personaggi, delineandone i tratti essenziali, elaborare dialoghi sintetici che lasciano parlare più prepotentemente le immagini, con una tavolozza vivida e un tratto accattivante. Il risultato è un graphic novel potente, che trasporta il lettore in una dimensione spaziotemporale lontana, avvolgendolo in una atmosfera magica, che il tratto a matita sa ben confezionare.

Mi sia in ultimo consentito il ringraziamento più sincero allo IED Roma, per avere condiviso e sostenuto fin dall’inizio la collaborazione per il “Progetto Sekhmet”, e alla casa editrice La Bussola che ha accolto con entusiasmo la pubblicazione di questo lavoro.

Alessia Amenta

*Curatore Reparto Antichità Egizie
e del Vicino Oriente, Musei Vaticani*

Coordinatore “Progetto Sekhmet”



La narrativa grafica sa cancellare il tempo, concentrandolo nelle closure invisibili tra una vignetta e l'altra, sa condensare tutti gli spazi possibili in un unico tratto e sintetizzare le azioni in semplici istanti immortali.

La nona arte, quella del fumetto, impasta le tre unità aristoteliche con una magia e una evocatività straordinarie, che ne fanno oggi uno degli strumenti espressivi di maggior successo nella rilettura del contemporaneo, in particolare agli occhi delle generazioni più giovani. Nel disegno uno sguardo impaurito può avere la stessa potenza dello scorrere di un fiume di sangue e l'immaginazione di un bambino la medesima magia dell'intervento di un dio.

Nell'esordio di Marta Stabile, che con quest'opera ha vinto gli IED Rome Design Award, tutto è frutto di una ricerca già matura: i colori riprendono quelli delle terre, delle pietre, degli incarnati e dei tessuti dell'antico Egitto, e il suo sguardo ben riconoscibile crea tavole in cui l'energia di una maledizione e il potere di una profezia disarticolano le griglie visive più tradizionali. Quale migliore occasione di un grande mito antico per una traduzione visiva del tutto originale e, anche in questo senso, contemporanea?

Il progetto "La Furia di Sekhmet" ha fatto da cardine alla creazione di un videogame, è stato tra gli spunti di una collezione di moda e di un album di brani che hanno unito per un anno accademico la Scuola di Arti Visive dell'Istituto Europeo di Design di Roma con i Musei Vaticani nell'ambito del "Progetto Sekhmet", in una collaborazione meticolosa e appassionata, che condividiamo oggi con orgoglio con una casa editrice tra le più attente ai nuovi talenti dell'espressione artistica italiana.

Max Giovagnoli

*Coordinatore Scuola Arti Visive
Istituto Europeo di Design di Roma*

C'È STATO UN TEMPO
IN CUI DEI E UOMINI
VIVEVANO INSIEME
SULLA TERRA...



...MAAT, DEA DELL'ARMONIA
E DELLA GIUSTIZIA,
MANTENEVA IN EQUILIBRIO
IL REGNO INTERO...



...GLI UMANI VIVEVANO
E LAVORAVANO AL SERVIZIO
DELLE DIVINITÀ...

