



Anonima Fumetti

Associazione Italiana Professionisti del Fumetto

Centro Nazionale del Fumetto

Italian Cartoonists Society

Italian Centre for Comic Art

ATTIVITÀ 2008



Indice

1	La 'mission' dell'Anonima Fumetti	pag. 2
1.1	Il passato	pag. 2
1.2	Il presente	pag. 4
1.3	Il futuro	pag. 4
1.3.1	Un percorso di rieducazione alla letteratura disegnata	pag. 5
1.3.2	Per un fumetto di qualità	pag. 6
1.3.3	Rivolto ai ragazzi e ai bambini	pag. 6
2	Gli obiettivi	pag. 8
2.1	Obiettivi a lungo termine	pag. 8
2.2	Obiettivi a breve termine	pag. 8
3	Le attività	pag. 9
3.1	Attività svolte nel 2008	pag. 10



La “mission”

L'Anonima Fumetti è l'associazione nazionale dei professionisti del fumetto. Il nome è "parente" dell'Anonima Bassotti (nome con cui la Banda Bassotti veniva indicata nelle prime traduzioni italiane per l'inglese Beagle Boys). L'idea di partenza (siamo nel 1982/83) era quella di riunire i tanti autori "anonimi" (in quanto, allora in Italia, raramente veniva indicato il nome degli autori nelle loro storie) in una associazione voluta e creata da autori di fumetti che fosse in grado di farli uscire dall'anonimato forzato in cui erano stati costretti per decenni. Com'è noto l'operazione ha avuto ampio successo. Nella fase di rifondazione dell'associazione (1992/93) si pensò di usare come mascotte/logo il Procione, simpatico e curioso, in quanto dotato di "maschera", proprio come i Bassotti... Si passò quindi alla realizzazione di progetti a carattere nazionale e internazionale: la materializzazione, tutt'altro che facile, di antichi sogni degli autori italiani... avere un Museo, un Centro Nazionale, un Sindacato ecc...

Il passato

L'Associazione Culturale di Autori di Fumetti “Anonima Fumetti”, dal 1982 ha operato localmente, sia pure in collegamento nazionale con i professionisti del settore, per la promozione del fumetto come linguaggio, massmedia, espressione artistica e strumento culturale, in quanto narrativa disegnata e per aiutare i nuovi autori a presentarsi professionalmente sul mercato.

Nel 1993 l'associazione ha avviato una propria "rifondazione" a livello nazionale, in forza dell'esperienza accumulata, per offrire agli operatori del settore una serie di servizi che peraltro erano già stati da tempo informalmente avviati.

Sulla base di quanto esplicitato nell'articolo 5 dello Statuto l'Anonima Fumetti:

- ha realizzato interventi tramite gli altri mezzi di comunicazione di massa (stampa, radio, televisione ...);
- ha organizzato conferenze, dibattiti, seminari, corsi specialistici;
- ha fornito un servizio di collegamento agli operatori del settore, favorendone anche la socializzazione;
- ha offerto consulenza specialistica agli aspiranti autori;
- si è resa disponibile per iniziative a carattere sociale e a interventi nelle scuole;
- ha operato presso istituti artistici, universitari ed enti culturali;
- ha partecipato (e spesso organizzato) a iniziative che hanno promosso l'immagine del fumetto e degli autori di fumetti.

Nel corso della sua vita, L'Anonima Fumetti ha dato il proprio contributo, tra il resto, alla costituzione della Fondazione Franco Fossati e al suo Museo, alla realizzazione dello studio di fattibilità per il progetto di Museo del Fumetto a Lucca e per la struttura fisica di un Centro Nazionale del Fumetto a Rivoli (Torino), alla costituzione del Sindacato Italiano Lavoratori del Fumetto del Disegno Animato e della Comunicazione Visiva, alla pubblicazione di fondamentali opere sul fumetto come Capire il Fumetto e Reinventare il Fumetto di Scott McCloud, o Fumetto e Arte Sequenziale e Graphic Storytelling di Will Eisner, o Leggere il Fumetto di Benoit Peeters, alla costituzione e allo sviluppo del salone del fumetto Torino Comics, alla costituzione della federazione internazionale Cartoon Art Coalition.

Si è anche occupata

- di promuovere la qualificazione professionale degli operatori del settore al fine di ottenere un costante miglioramento della qualità espressa, adeguata al ruolo del fumetto come mezzo di comunicazione di massa, espressione artistica e strumento culturale;

- di promuovere iniziative per salvaguardare l'etica professionale della categoria e tutelarne i diritti, anche attraverso l'istituzione di un albo nazionale e la promozione sindacale;
- di difendere e promuovere l'immagine della categoria;
- di favorire la comunicazione, i contatti e gli scambi tra gli operatori del settore;
- di creare le condizioni per favorire l'inserimento di aspiranti operatori nella professione;
- di salvaguardare e promuovere valori quali la solidarietà, il superamento delle barriere culturali e religiose, il superamento di ogni discriminazione, anche attraverso la realizzazione delle pari opportunità.

Il presente

La letteratura disegnata, per contro, ha avuto, nel tempo, in Italia, sorti alterne. In particolare cinque fattori hanno determinato una situazione che è andata aggravandosi sempre più negli ultimi anni.

- la scelta delle case editrici di fumetto di rimanere in edicola con prodotti di 'facile consumo'
- la decisione di perseguire la quantità delle vendite piuttosto che la qualità del prodotto (si veda ad esempio, il moltiplicarsi delle testate a scapito della cura editoriale delle storie e dei personaggi).
- la diminuzione generale della lettura nel Paese, soprattutto da parte delle giovani generazioni
- la mancanza di una rivista per ragazzi sul modello del 'Corriere dei Piccoli' in grado di presentare esempi di fumetto vari, provenienti da tutto il mondo o quanto meno dall'Europa. In una rivista del genere è possibile sperimentare e offrire al pubblico 'assaggi' di vario genere di fumetto, insieme a veri articoli redazionali di tipo seriamente giornalistico.
- Il monopolio di fatto del mercato dei fumetti da parte di sole due entità (Disney e Bonelli) che ha limitato fortemente la possibilità di offrire fumetti concorrenziali di genere diverso rispetto alla proposta dell'edicola.

Questa serie di vicissitudini ha causato per il mondo del fumetto un'attuale gravissima carenza di offerta. Soprattutto i bambini e i ragazzi sono praticamente costretti a leggere solamente Disney o Bonelli, con il risultato che questa monocorde possibilità disaffeziona i giovani lettori e li allontana dalla letteratura disegnata.

A confronto con i paesi confinanti, (soprattutto la Francia), la situazione appare in tutta la sua drammaticità: in Francia le serie (di qualità) per bambini e ragazzi sono migliaia, e le librerie offrono una scelta fumettistica per ogni genere, dal realistico all'umoristico, dall'avventura al fantasy, dalla fantascienza al poliziesco, esattamente come per la letteratura non disegnata.

In Francia, quindi, si legge molto di più e il piacere della lettura passa con naturalezza dall'infanzia, all'adolescenza, alla maturità. Cosa che, per svariati motivi, non succede più in Italia, da ormai diverse generazioni, con la conseguenza che i livelli di lettura (di qualunque tipo), non più favoriti come un tempo da buon fumetto per bambini in qualità, quantità e varietà adeguate, sono drammaticamente scesi, con disastrose conseguenze di carattere culturale e sociale.

Il futuro

Alla luce del quadro sopra delineato si è resa necessaria una ridefinizione degli scopi dell'Associazione. Durante l'anno 2009, una profonda riflessione sugli scopi dell'Associazione ha portato alle seguenti conclusioni:

- pare cessato lo scopo primario dell'Associazione che era quello di promuovere gli autori per farli uscire fuori dall'anonimato a cui erano condannati
- pare cessato lo scopo di natura sindacale. Infatti L'anonima Fumetti ha favorito la nascita e lo sviluppo del SILF che attualmente opera a pieno regime per la tutela e la promozione delle questioni lavorative legate al mondo degli autori di fumetto

- pare anche superata l'esigenza della creazione di un Centro Nazionale del Fumetto, uno degli scopi prioritari che animarono i soci della seconda 'fondazione' del 1992. Le esperienze francesi e belga hanno infatti indotto a una riflessione sul superamento di una simile istituzione a favore di una modalità operativa più agile e meno vincolata a tempi e organizzazioni burocratiche di difficile gestione.

Si ritiene dunque che l'Associazione debba assumere un ruolo sempre maggiore nel campo dell'animazione culturale per riportare il fumetto ai lettori con criteri di qualità elevati, così come il pubblico sembra oggi richiedere.

Pertanto, dopo uno studio attento e ponderato che ha occupato il direttivo per buona parte dell'anno, è stato stilato un documento di rifondazione che vede i seguenti punti all'ordine del giorno:

- progettazione di un percorso di rieducazione alla letteratura disegnata
- promozione (a livello editoriale) del fumetto di qualità, in varietà di offerta
- scelta dell'età dei destinatari su cui operare

Un percorso di rieducazione alla letteratura disegnata

Che i bambini italiani non leggano più in generale, è ormai un dato di fatto. L'allarme era già stato dato molti anni or sono, quando, anche solo in campo fumettistico, Topolino vendeva un milione di copie la settimana. Roberto Denti scriveva: *“Nonostante l'innalzamento dell'obbligo scolastico e il miglioramento del grado di istruzione, nei cittadini italiani la frequentazione dei libri e l'amore per la lettura non sono aumentati granché. Si attribuisce erroneamente questa "crisi della lettura" alla televisione, che, qualora i programmi non assecondassero come ora soltanto i gusti più deteriori del pubblico, potrebbe fungere invece da stimolo positivo della motivazione alla lettura già in tenera età.”*

L'autore ribadisce il valore insostituibile della lettura ai fini della formazione della personalità pur in un'epoca ipertecnologica come la nostra. Leggere migliora la capacità di pensare e affina il linguaggio. Orienta l'individuo nel mondo e nella realtà. Per stimolare il bambino a leggere bisogna caricare il libro di un significato affettivo, inserirlo nella comunicazione quotidiana tra figli e genitori, associare l'apprendimento al gioco, scegliere i libri adatti all'età e allo sviluppo del bambino, rispettarne i gusti e gli interessi. Richiamando Gianni Rodari, Denti propose *Nove modi per insegnare ai ragazzi a odiare la lettura*. Vediamoli:

- Presentare il libro come un'alternativa alla tv
- Presentare il libro come l'alternativa al fumetto
- Dire ai bambini di oggi che i bambini di una volta leggevano di più
- Ritenerne che i bambini abbiano troppe distrazioni
- Dare la colpa ai bambini se non amano la lettura
- Trasformare il libro in uno strumento di tortura
- Rifiutarsi di leggere al bambino
- Non offrire una scelta sufficiente
- Ordinare di leggere

Nella ulteriormente deteriorata situazione odierna è possibile far leva sulla letteratura disegnata di qualità per recuperare i ragazzi e i bambini al piacere della lettura. Il fumetto infatti, ponendosi come incrocio critico per la realizzazione di una multimedialità 'povera' può segnare le tappe di un recupero di abilità mentali (legate per lo più al linguaggio) che i giovani hanno disimparato a usare. La letteratura disegnata può dunque essere un ponte di collegamento interessante, in quanto produttrice di storie, verso abilità più sofisticate, in grado di transitare il lettore da modalità iconiche più consuete verso sfumature linguistiche meno facili da assimilare.

Per un fumetto di qualità

Un secondo campo d'azione che l'Anonima ha assunto come prioritario è quello della **promozione di fumetto di qualità**. Sotto questo punto di vista l'Italia è spaventosamente indietro rispetto ai paesi europei limitrofi. In Francia ad esempio esiste una produzione enorme, assai varia di qualità ovviamente diversificata ma tutta tendente all'alto. Ogni libreria che si rispetti ha una imponente sezione di fumetto che vede libri adatti a tutti i gusti, a tutte le esigenze a tutte le sensibilità. Il formato è quello 'nobile' del cartonato e gli autori offrono saggi di grande perizia e maestria, al contrario della nostra produzione dove spesso prevale il pressappochismo e la negligenza. Quello che ci preme è la differenza pedagogica che sta sullo sfondo di questo fenomeno: da noi si pensa che i bambini siano fundamentalmente stupidi e facilmente accontentabili con prodotti pieni di smalto e poverissimi dal punto di vista culturale; in Francia i bambini vengono considerati (almeno dalla stragrande maggioranza degli editori di fumetto) per quello che sono, cioè uomini e donne in formazione con precise esigenze di apprendimento. È così che nascono sperimentazioni, contaminazioni di linguaggi, tentativi di modalità nuove di narrazione. Questa idea è anche supportata da una politica (di livello nazionale) che presta un'attenzione enorme alla lettura. Nel 2002 Il Ministero dell'Educazione nazionale ha aumentato nella scuola primaria le ore di lettura perché i 'saggi' della relativa commissione avevano rilevato come la carenza di lettura fosse sintomo di un degrado gravissimo delle capacità cognitive. Dopo quattro anni di sperimentazione, nel 2006 l'esperimento venne non solo mantenuto ma addirittura potenziato. La ricaduta sul mercato editoriale è stata notevolissima: sono fiorite produzioni librerie di grande valore e si può dire che molti degli esperimenti di contaminazione di linguaggi che oggi si vedono fiorire in libreria (si pensi ad esempio ad autori come Selznick o Shaun-tan) nascano proprio da questa maggiore richiesta di qualità. Il rientro del libro nella scuola ha chiesto agli autori (di fumetto e non) un impegno maggiore: la risposta è stata sorprendente e una nuova primavera aleggia nelle librerie. È possibile operare un cambiamento anche nel nostro paese? Certo il momento contingente non sembra favorire esperimenti di questo tipo (da noi si tagliano le ore di italiano per accorpate le cattedre, altro che aumentare le ore di lettura!) ma tuttavia la direzione pare segnata e l'impegno in questo senso deve diventare forte e prioritario.

Rivolto ai ragazzi e ai bambini

Infine è stata fatta una scelta ben precisa di target di pubblico a cui indirizzare l'operato dell'Associazione. L'idea è che vada riguadagnato il pubblico dei giovani al fumetto. Scriveva Guido Tiberghini qualche mese fa: "*Dici fumetto e l'ignaro pensa agli animali che parlano, agli uomini volanti, ai cowboy della prateria e alle storie di mandrilli & donnine da leggere con una mano sola. Parli di avventure e il saccente risponde al passato: ricordi Tex che «sparava», Diabolik che «rubava», Topolino che «indagava», Lando che chissà quante se ne «faceva»? Compri un paio di albi e non fai un metro senza che l'importuno ti chieda se hai fatto scorta per i tuoi figli. Come se i bambini di oggi avessero voglia di divorarsi un fumetto, assediati come sono da aggeggi che vomitano parole, musica e colori rigorosamente in movimento.*

Bestemmie. Il fumetto non è un mondo da coniugare all'imperfetto: Diabolik è vivo e «ruba» insieme a noi, Tex «uccide» e Topolino «insegue» i cattivi come sempre, solo Lando è sparito dalle edicole, e qualcosa vorrà pur dire se persino lui ha riposto l'attrezzo. Il fumetto va messo al presente perché è ora di sfatare un mito: non è roba per bambini, il fumetto è un paese per vecchi.

Oggi fatevi un giro al Lingotto, cercate il padiglione di «TorinoComics», e ne troverete conferma: giovanissimi pochi, al massimo qualche scolaresca deportata in viaggio d'istruzione obbligatorio. Adulti molti, con gli occhi vogliosi e il portafoglio pronto a svuotarsi per completare incompletabili collezioni d'annata. Ma se tornate domani pomeriggio potreste avere una sorpresa: centinaia di

giovannissimi in coda eccitata davanti a una brunetta cittadina di questo nostro strano mondo global: nome inglese, passaporto tedesco, occhi a mandorla coreani, cassaforte piena di denaro giapponese.

A mezzogiorno, per gli irriducibili, un convegno su un tema che arrovella da anni nostalgici e lodatori del tempo perduto: «Che fine ha fatto il fumetto per bambini in Italia?». Professori come Alberto Arato e autori-sindacalisti come Gianfranco Gorla cercheranno di dare una risposta a un tema che risposta non ha. Dov'è finito il «Corriere dei Piccoli»? Dove sono le storie immortali di «Topolino»? Dove la miriade di piccoli-grandi cloni Disney all'italiana? Scomparsi, spariti, divorati dal tempo come i mangiadischi, le cassette stereotto e le celline biadesive per attaccare all'album le figurine. E' il mercato, bellezze: il fumetto è un paese per vecchi.»

Nel desiderio di trovare un rimedio a questa desolante constatazione l'Anonima Fumetti ha deciso di recuperare come impegno fondante l'attenzione al pubblico dei giovanissimi e dei giovani per rieducare all'uso della parola disegnata in una prospettiva educativa più ampia e strutturata.



Gli obiettivi

Obiettivi a lungo termine (triennali)

- stimolare l'aumento dell'offerta di produzione fumettistica sul mercato interno non solo in termini di quantità ma soprattutto di qualità
- stimolare l'introduzione di una didattica del fumetto nelle scuole sia in termini di conoscenza del linguaggio fumettistico che in termini di capacità critica di giudizio del prodotto fumettistico
- aumentare la conoscenza di buon fumetto dando un respiro internazionale al panorama delle offerte (niente vieta che un buon fumetto non si possa anche leggere in francese, nelle scuole in collaborazione con gli insegnanti di lingue, ad esempio).
- Sviluppare la collaborazione tra editori di respiro internazionale perché rivitalizzino il mercato italiano con l'introduzione di buon fumetto tradotto o addirittura pensato per il pubblico italiano.

Obiettivi a breve termine (annuali)

- riprendere i contatti con le scuole rinvigorendo il circuito scolastico che si era attivato durante il tempo dei progetti regionali per l'Autonomia educativa
- riprendere le conferenze de “I martedì del Fumetto” con proposte mirate ai luoghi di formazione dei potenziali fumettisti (Licei artistici, scuole di design, Accademie)
- organizzare iniziative di formazione a medio livello (formatori di formatori) destinate a insegnanti, genitori ed educatori per l'introduzione del fumetto nel circuito scolastico
- offrire una serie di servizi on-line di supporto all'azione formativa con la ripresa dell'implementazione delle basi dati e l'offerta di occasioni formative on-line
- organizzare o patrocinare eventi utili al progetto complessivo dell'Anonima Fumetti che ha deciso di privilegiare in modo prioritario tutta la filiera del fumetto destinato ai bambini e ai ragazzi inteso come investimento per il futuro.

Le attività

I settori operativi

Per l'anno 2008 sono stati individuati i seguenti settori operativi chiave su cui investire per effettuare le attività previste:

Settore A: Studio Ricerca e Documentazione

- Progettazione e studio di attività nelle scuole
 - Ripresa e sviluppo di banche dati utili per lo sviluppo didattico.
-

Settore B: Formazione

- occasioni di formazione per insegnanti e studenti su tematiche inerenti
 - Corsi di natura territoriale su tematiche inerenti al linguaggio del fumetto o su linguaggi afferenti (cinema, teatro, videogame ecc.) che comunque abbiano contatti o legami con il mondo del fumetto.
-

Settore C: Animazione culturale di vario genere

- Progettazione di materiale destinato alla pubblicazione on-line finalizzato all'attività culturale progettata
 - Organizzazione di conferenze di divulgazione rivolte a un pubblico strategicamente selezionato
 - Organizzazione di mostre
 - Animazione alla lettura di fumetti di tipo orizzontale attraverso attività scolastiche ed extrascolastiche (I ragazzi diffondono i fumetti attraverso il passaparola)
-

Settore D: Promozione

- Attività nelle scuole, limitatamente alla necessità di sperimentare e di verificare ipotesi di lavoro
-



Attività svolte nel 2008

Interventi specialistici	Lezione di P. Rovero su fumetto e architettura (Facoltà di Architettura) .
Incontro alla Facoltà di Architettura Lunedì 9 giugno 2008, Pierpaolo Rovero, a nome dell'Anonima Fumetti ha tenuto un intervento all'interno del Corso di Progettazione del docente Armando Alessandro presso la facoltà di Architettura di Torino. Il tema dell'incontro è stato: “ Le tecniche di rappresentazione del fumetto utilizzabili nella progettazione architettonica”. Da sempre aperto alla contaminazione da/con/verso altri linguaggi, il fumetto è stato qui proposto come veicolo stilistico nella presentazione di un progetto architettonico. L'immagine è sempre interpretazione, trascrizione o transcodificazione di un referente presunto esterno ad essa. La rielaborazione delle immagini visive nello scenario interiore della mente acquista infatti un carattere derealistico, in altre parole essa si fa inconsapevolmente ed implicitamente progetto comunicativo. Lo stile rappresentativo del fumetto consente di fornire una elaborazione dell'immagine basata sulla sintesi e sull'immediatezza compositiva, diventando dunque oggetto di ispirazione per gli architetti nella fase di presentazione del progetto. Nel corso dell'incontro è stata dunque compiuta un'analisi espressiva e contenutistica su alcuni fumetti che maggiormente possono relazionarsi con una rappresentazione architettonica, come ad esempio “Little Nemo” di Winsor McCay, “Spirit” di Will Eisner, “Sin City” di Frank Miller, “La tour” di Francois Schuiten e Benoit Peeters.	
Lezioni nelle scuole	Lezioni in vari istituti piemontesi. Concorso con premi a Torino Comics per i fumetti dei ragazzi risultanti dai loro percorsi di lettura. Collaborazione con altre associazioni per la promozione alla lettura attiva in Piemonte.
<i>B. Sarda e G. Figus: Lezione tenuta alla Scuole elementare Fontana (Via Buniva) 5/12/2008</i> La lezione ha proposto ai bambini una sintesi del procedimento di creazione di un fumetto con particolare attenzione agli aspetti legati alla sceneggiatura. Dopo un breve racconto del mestiere dello sceneggiatore (mediante una lezione dialogata a forte interattività) sono stati presentati ai bambini gli aspetti basilari della sceneggiatura: l'idea, il soggetto, l'incipit, lo sviluppo e la conclusione. Sono stati presentate ai bambini in forma semplificata alcune 'astuzie' del mestiere applicate, come esemplificazione, alle storie del mondo Disney. Infine è stata proposta in forma di lavoro di gruppo la progettazione e al realizzazione di una semplice sceneggiatura in forma di tavola autoconclusa. Ampio spazio è stato dato ai ragazzi per le loro curiosità e le domande.	



G. Gorla: Lezione nella scuola Media statale N. Costa di Pino Torinese (10/12/2008)

L'intervento ha proposto una presentazione degli elementi essenziali della strutturazione di un racconto a fumetti, con un approfondimento sulla prima fase creativa fondamentale: la stesura della sceneggiatura. Dopo aver illustrato, con dovizia di esempi pratici e immagini, le varie forme della sceneggiatura ("all'italiana", "all'americana", "alla francese", il formato "storyboard"), si è passati all'analisi del soggetto, e alla stesura di una breve sceneggiatura (nel formato storyboard). Tra i campioni estratti dal lavoro di professionisti del settore, viene presentata l'intera documentazione relativa al racconto I Tre Samurai (omaggio Disney al classico I Sette Samurai di Akira Kurosawa): la ricerca documentale, le stesure preliminari, la sceneggiatura di dettaglio, lo schema dei flussi narrativi, i disegni a matita, l'inchiostatura, la coloritura, il lettering.

A. Arato: Lezione alla Scuola elementare Fontana (Via Buniva) 15/12/2008

L'intervento, effettuato su una seconda, ha spiegato ai bambini il meccanismo fondamentale del racconto a vignette partendo dalle onomatopee. I suoni possono raccontare storie molto divertenti. I bambini imparano ad associare onomatopee ai suoni linguistici e poi a trascendere il loro significato quando sono in successione, effettuando l'operazione di completare mentalmente ciò che non viene esplicitato dall'accostamento delle vignette. Una volta appreso il meccanismo i bambini vengono poi invitati a comporre brevi storielle di quattro vignette usando solo i rumori. Al termine dell'esperienza vi è poi il passaggio all'elemento figurativo e viene insegnato loro a disegnare una storia a fumetti utilizzando rumori e figure estremamente stilizzate. Al termine piccoli gruppi di bambini vengono invitati a comporre strisce narrative che vengono poi lette e mostrate alla classe.

P. Rovero: Lezione tenuta alla Scuola Media N. Costa di Pino Torinese il 17/12/2008

La lezione ha lo scopo di spiegare ai ragazzi gli elementi di base del linguaggio fumettistico dal punto di vista grafico. Partendo dai concetti analizzati la volta precedente con Gorla, si è visto che cosa significa costruire visivamente un personaggio partendo dal concetto di indizio narrativo. In modo interattivo i ragazzi suggeriscono al disegnatore una serie di indizi e lui spiegando quali sono gli elementi sedimentati nel bagaglio iconico del lettore costruisce un personaggio adeguandolo alle esigenze narrative, effettuando diversi tentativi e lasciando scegliere ai ragazzi la soluzione che pare più adatta. La lezione termina spiegando il percorso di formazione di un disegnatore di fumetti. Ampio spazio viene lasciato alle domande dei ragazzi.

Ideazione ed organizz. mostre

Partecipazione alla mostra "Commissari di Carta"(Saluzzo,2008).

La fortezza inferiore dei Marchesi di Saluzzo ha aperto al pubblico dopo quattro secoli. Ad accogliere i visitatori nell'ex prigione della Castiglia sono stati i grandi investigatori, veri e immaginari: dal 9 maggio al 29 giugno 2008 il castello ha ospitato infatti "Commissari di carta", manifestazione organizzata dal Comune di Saluzzo e dalla Regione Piemonte in collaborazione con Anonima Fumetti e caratterizzata da mostre di fumetti, incontri con scrittori, spettacoli teatrali, fiction radiofoniche e televisive con il racconto giallo come unico filo conduttore.

Cinquanta giorni di appuntamenti per raccontare il piacere del brivido giallo e del noir attraverso i suoi protagonisti di carta come lo sono quelli dell'illustrazione e del fumetto con un omaggio a Ferenc Pinter che, considerato il più grande illustratore contemporaneo, è autore di oltre tremila copertine di romanzi: dal Maigret di George Simenon al Montalbano di Camilleri, passando per Poirot (Agata Christie) e il commissario Lupo (Piero Soria). È stata la prima grande mostra dedicata a Pinter dopo la sua recente scomparsa.

I visitatori hanno trovato centinaia di fumetti originali con i 'buoni' e i 'cattivi' come l'ispettore Genco e Diabolik, Gambadilegno e Basettoni, Cattivik e Tex Willer, Kriminal e Capitan Miki, il Commissario Spada, Dick Tracy e Rip Kirby.

Qui sono state allestite due sale cinematografiche nelle quali (in collaborazione con Teche Rai) si sono proiettate famose serie televisive del genere giallo, mentre i visitatori sono stati accompagnati nel loro percorso dall'audio degli sceneggiati Diabolik e Dylan Dog realizzati da RadioDueRai.

In programma, ogni venerdì per tutta la durata della manifestazione, incontri con scrittori di romanzi gialli e noir: autori particolari perché poliziotti, carabinieri, magistrati e giornalisti. Prima di ogni incontro è andata in scena una pièce teatrale. Molte poi sono state le sorprese che hanno caratterizzato la manifestazione con un momento di forte spettacolarità durante la Notte Gialla del 7 giugno. Uno dei cardini di "Commissari di carta" sono stati i "venerdì del giallo", in programma il 9, 16, 23, 30 maggio e 6 giugno, con protagonisti pubblicitari, scrittori, attori, registi, autori di fiction, poliziotti e magistrati.

Il 7 giugno c'è stato l'evento speciale "Effetto notte gialla", con la fortezza della Castiglia aperta fino a mezzanotte per un processo a Cattivik che ha visto sul banco degli imputati il suo autore, il fumettista Guido Silvestri in arte Silver.

Per una maggiore documentazione cfr. Allegati



Patrocinii e assistenza

- Partecipazione attività culturali-scientifiche per l'iniziativa "Torino Comics 2008".
- Assistenza elaborazioni e ricerche letterarie per l'agenzia giornalistica quotidiana "afNews.info".
- Collaborazione con il sindacato SILF-CGIL.
- Collaborazione a numerose attività di enti locali per la promozione del fumetto e della lettura per bambini
- Rapporti con l'Università
- Rapporti con l'Estero (Uffici di Cultura italiani all'estero ecc.)

Il programma completo degli incontri di **Torino Comics** ha visto la partecipazione dell'Anonima Fumetti (nelle persone del **Presidente Alberto Arato** e di **Gianfranco Goria**, con la presenza straordinaria del noto esperto **Luca Boschi**) per affrontare il drammatico tema del fumetto per l'infanzia in Italia, nello Spazio Franco Fossati. Il panorama del fumetto per l'infanzia in Italia è desolante. Disastroso da tutti i punti di vista se confrontato a quello della vicina Francia. Cos'è rimasto, se c'è ancora qualcosa? Com'è successo? Chi ne è responsabile? Quale ne è il danno



culturale e sociale? Ci sono soluzioni? L'Anonima Fumetti ha provato ad affrontare seriamente il problema con l'apertura di uno spazio per genitori e insegnanti su www.afnews.info/kids/. Arato e Gorio ne hanno discusso a Torino Comics, presentando un percorso di proposta culturale a tutti i livelli, nel tentativo di trovare soluzioni efficaci e rapide a quella che rappresenta un'emergenza socio-culturale (cui nessuno dei Governi succedutisi negli ultimi 15 anni ha prestato seriamente attenzione, nonostante i ripetuti appelli) per un aspetto assolutamente non trascurabile del futuro dell'Italia: le giovani generazioni.

Lunedì 12 maggio 2008 alle ore 10:30 alla **Fiera del Libro di Torino** (nella strapiena sala rossa), il Circolo Bloom in collaborazione con l'Anonima Fumetti, nella persona del prof. Arato e di Gianfranco Gorio, ha effettuato una dimostrazione a proposito di un'importante novità: all'interno del Progetto Ludorì - Ludus in Fabula (a cura de La Nottola di Minerva) si è realizzato il ***Fumetto per ragazzi teatralizzato***.



Nell'ottica del grande progetto di ricostruzione del cammino che porti le giovani generazioni al fumetto, l'Anonima Fumetti ritiene che questa possa essere l'occasione di colmare un vuoto, una mancanza nella divulgazione della letteratura per ragazzi. L'intervento si è articolato nel modo seguente: Presentazione di Gianfranco Gorio (storico del fumetto, sceneggiatore, insegnante): il Fumetto, breve storia ed evoluzione, facendoci vedere un frammento del suo: **I tre Samurai**, scritto e realizzato per la Disney. Presentazione del Circolo Bloom della storia **Il mistero della grande piramide**, della serie Blake e Mortimer, di Edgar P. Jacobs, autore belga, tra i più grandi fumettisti. Intervento conclusivo del Professor Alberto Arato, semiologo, insegnante, autore di sceneggiature per fumetti e attuale Presidente dell'Anonima Fumetti che ha parlato dell'importanza della letteratura disegnata in tutti i paesi, dall'est all'ovest, della sua capacità di comunicazione, di divulgazione di multiculturalità; con una valenza molto vicina alla musica, al cinema, alla letteratura.

L'**Agenda del Fumetto** si arricchirà di una lunga serie di eventi, mostre, festival, proiezioni, conferenze ecc. che avranno luogo a Bruxelles, in Belgio, il Paese del Fumetto. L'Anonima Fumetti, infatti, ha iniziato **una collaborazione col Belgio, Bruxelles e la Vallonia** in particolare, per i festeggiamenti di BD Comics Strip Brussels 2009, in occasione dell'Anno del Fumetto a Bruxelles.



Sviluppo di attività editoriali on line

Implementazione della parte del sito dedicato alla didattica e alla promozione della lettura mediante la proposta di recensioni sulle ultime uscite a fumetti per bambini e ragazzi e schede didattiche costruite sulla base delle esperienze pregresse di lezioni nelle scuole.

La Pagina dei Giovani Lettori

Esiste qualcosa di decente da far leggere ai nostri figli? Il quesito i genitori italiani se lo pongono ormai da troppi anni, decenni, anzi. La letteratura per l'infanzia e per ragazzi ha avuto sorti alterne. La sua parte a fumetti, poi, ha subito un vero e proprio tracollo progressivo, fin quasi all'estinzione. Cosa si trova in libreria? Cosa nelle edicole? Cosa nelle fumetterie? Cosa via Internet? E come possono genitori e figli andare a caccia di buona letteratura disegnata? La questione, delicata, è tutt'altro che marginale. Dalle buone letture possono nascere buone idee e buoni cittadini. Dal nulla non nasce nulla, per cui la situazione si può ormai definire "grave" per la società e la cultura italiana che, anche in questo caso, si trova praticamente in coda al resto d'Europa. A questa problematica seria cerca di dare risposte concrete l'Anonima Fumetti che, in convenzione con la Regione Piemonte, insieme all'agenzia giornalistica quotidiana afNews.info, dopo anni di anonimo lavoro preparatorio, ha cominciato a dargli visibilità, offrendo un servizio on line specifico, una "Pagina dei Giovani Lettori" (www.afnews.info/kids/) curata da professionisti della Letteratura Disegnata e non, per l'infanzia e per ragazzi, rivolta a genitori e figli e aperta al confronto interattivo.



Parallelamente sono allo studio le modalità per l'installazione sul sito di una piattaforma di e-learning e per la progettazione e realizzazione di corsi di formazione destinati a insegnanti e operatori di settore. Servizio nuovo, aperto nel 2008, questo "blog atipico" è dedicato espressamente ai Giovani Lettori, ai loro Genitori e ai loro Insegnanti. Lo scopo è quello di coprire un vuoto informativo e culturale rispetto alle letture dei nostri figli, consentendo la focalizzazione su questi aspetti delicati, sulle possibilità di trovare quel che il mercato non offre o non mostra. E' attiva la possibilità di ricevere consulenze ad hoc, anche su percorsi interdisciplinari. Le basi sono state poste. Nel corso del 2009 si cercherà di svilupparne la diffusione capillare, l'interscambio con le realtà professionali di settore, una maggiore interattività con i lettori, i genitori e gli insegnanti, in sinergia con le attività didattiche dell'Anonima Fumetti.

1° Corso sperimentale in programma: on line per sceneggiatori (5 lezioni – durata 2 mesi).
Attivazione: autunno 2009



Agenzia giornalistica quotidiana specializzata afNews.info

Agenzia giornalistica quotidiana di settore, riferimento nazionale e internazionale consolidato, in servizio dal 1995, in joint venture con Anonima

Fumetti, afNews.info ha prodotto, anche nel 2008, migliaia di articoli sul mondo del fumetto e dintorni. Notizie, approfondimenti, curiosità, concorsi, corsi, offerte di lavoro nel settore, mostre, festival, fotografie, video, consulenze, aggiornamenti in tempo reale. Una messe di dati



in stile web 2.0. Fonte accreditata dai professionisti internazionali, utilizzata da giornalisti e professionisti anche in Italia. I collaboratori sono tutti esperti di settore, giornalisti, critici specializzati, autori. Uno strumento utile, un set di siti connessi operativamente fra loro, frequentatissimo, che **porta anche fuori dei confini nazionali il logo dell'Anonima Fumetti e della Regione Piemonte.**

(una relazione completa delle attività di AF news si può trovare negli allegati)

Consulenze sul fumetto

Attivato un ufficio preposto in via Po, Torino, con interfaccia quotidiana con appassionati ed esperti italiani e stranieri. Prevista la linea diretta di consulenze (via email, telefono, fax, incontri in ufficio) per 5 ore al dì dal lunedì al venerdì. Sabato mattina incontri in ufficio.

Nel corso dell'anno si è ripresa e potenziata l'erogazione quotidiana di consulenze che vengono richieste all'Anonima da parte di un pubblico molto eterogeneo.

Le richieste pervengono via Internet e per via telefonica e riguardano casistiche estremamente varie: dalle richieste dei laureandi che hanno bisogno di esperti per discutere o, rivedere o impostare le tesi, a quelle degli appassionati che chiedono dove poter andare a comprare un certo tipo di fumetto; dalle richieste di genitori che desiderano sapere i percorsi da consigliare ai loro figli per diventare fumettisti, agli autori che chiedono di fungere da tramite per realizzare progetti... insomma una varietà veramente ampia. L'anonima Fumetti, mettendo a disposizione un ufficio di riferimento è in grado di risolvere le questioni più ordinarie e di mettere invece in contatto i richiedenti con esperti di settore per tutte le problematiche più raffinate o più complesse da affrontare. Da quando il servizio di risposta diretta è stato riattivato, le richieste sono aumentate in modo quasi esponenziale.

La banca della memoria

Progettazione e sviluppo degli archivi on line sulla memoria storica degli autori e disegnatori italiani e piemontesi in particolare. Verifica per la collaborazione con strutture per la costruzione dei materiali video.

I **Database** che l'Anonima Fumetti gestisce, relativamente ai Personaggi e agli Autori Italiani, dalle origini a oggi, contengono ormai diverse migliaia di schede. I continui aggiornamenti, gestiti in joint venture con l'agenzia giornalistica afnews.info (alla quale arrivano nuovi dati quotidianamente), stanno ora per consentire il passaggio (previsto nel corso del 2009) all'integrazione operativa con l'Agenda del Fumetto, strumento web che consente non solo di effettuare ricerche e di monitorare gli eventi in corso, ma di fornire, giorno per giorno, oltre agli appuntamenti del fumetto, gli anniversari degli Autori e dei Personaggi (non solo italiani) del mondo del fumetto e dintorni, portando alle loro schede (e alle altre fonti significative, in modalità web 2.0) e ricostruendo (e tenendo sempre all'attenzione anche delle nuove generazioni) così, un giorno dopo l'altro, la storia del comicdom, una parte fondante della nostra cultura nazionale.

La struttura degli archivi prevede una catalogazione di carattere storico, con tutte le date utili, biografie, eventi ecc. Negli sviluppi futuri, si prevede la possibilità di attivare la contestualizzazione storico-culturale delle schede di Autori e Personaggi. Una ulteriore integrazione sarà quella con le schede dell'Agenda del Fumetto, relative ad autori e personaggi esteri, e agli eventi del mondo del fumetto: i grandi festival, le prime uscite delle riviste, gli accadimenti di rilievo per il settore. Da implementare ulteriormente la parte iconografica, arricchita di molto grazie al notevolissimo deposito fotografico specifico dell'agenzia quotidiana afNews.info.

Conferenze "I martedì del fumetto"

Realizzate 3 conferenze sulle seguenti tematiche:

- *Quale mercato per gli autori di fumetto? Fumettisti italiani in Francia*
(Pierpaolo Rovero)
- *Il fumetto per bambini e ragazzi, questo sconosciuto famoso. Quello che resta nella memoria collettiva. Carrellata di esempi e motivazioni letterarie.*
(Gianfranco Goria)
- *Fumetto e letteratura per ragazzi: incroci narrativi tra libri, fumetti e cinema*
(Alberto Arato)

Conferenza di A. Arato, tenuta il 18/11 nella "Libreria dei Ragazzi" di Torino (Via Stampatori 21)

Intitolata **Fumetto e Letteratura per Ragazzi: incroci narrativi tra libri, fumetti e cinema** la conferenza ha esplorato il mondo del 'raccontar storie' con i diversi mezzi a disposizione: parole, immagini, immagini in movimento, cercando di evidenziare come alla base del raccontare esistano da un lato tessiture comuni che rispondono alla sintassi mentale umana (cogliere il fluire degli avvenimenti mediante, ad es. concatenazioni di cause ed effetti) dall'altro specificità proprie che conferiscono al messaggio trasmesso 'effetti di senso' diversi. Per spiegare questo concetto si sono selezionate alcune storie trattate sia nel linguaggio storico naturale, sia nel fumetto, sia nel cinema e si sono evidenziati i tratti comuni (a livello di percezione della storia) e le caratterizzazioni di senso specifiche. Si è infine presentata una carrellata di libri che si sono collocati al centro di interessanti intrecci narrativi ripresi in vario modo (sia come citazioni, sia come vere e proprie traduzioni)



dai vari media. (es. Peter pan, l'isola del Tesoro, Twilight (storie di vampiri – con l'ultima realizzazione a fumetti in un libro pop-up del celebre capolavoro di Bram Stoker ecc.), L'isola di Nim)

Conferenza di G. Goria, tenuta il 18/12 nell'auditorium del Primo Liceo Artistico

Intitolata **Il fumetto per bambini e ragazzi - questo sconosciuto famoso: cosa resta nella memoria collettiva**, con ampie carrellate di esempi e motivazioni letterarie, la conferenza, dopo aver offerto una ricca panoramica (ampiamente illustrata) di cosa sia il fumetto e di quali professionalità vengono coinvolte nel processo creativo e produttivo, esamina le motivazioni, psicologiche e culturali, per cui il fumetto per l'infanzia è alla base dei successivi processi di apprendimento del piacere della lettura. Una analisi storica dei percorsi che hanno progressivamente svuotato edicole e librerie italiana dal fumetto di qualità e varietà adeguate alle necessità dei giovani lettori, si propongono percorsi di sviluppo ad hoc. Una ulteriore presentazione dei modelli letterari coinvolti nei vari generi narrativi fumettistici per l'infanzia e l'adolescenza completano la dissertazione, insieme a primi accenni sugli sviluppi nell'ambito della multimedialità e delle nuove tecnologie della narrazione e della comunicazione.

Conferenza di P. Rovero, tenuta il 9/12 nella "Libreria dei Ragazzi" di Torino (Via Stampatori 21)

La conferenza, intitolata **Quale mercato per gli autori di fumetto?** ha toccato un tema delicato, quello delle possibilità effettive di lavoro per un giovane autore che voglia realizzare fumetti di qualità. Prendendo come spunto la propria vicenda biografica, (Pierpaolo Rovero, giovane e poliedrico artista del panorama torinese, nasce come fumettista, suoi diversi lavori per **Walt Disney Company** e **Pixar**. Vince alcuni concorsi internazionali e pubblica diversi albi in **Italia, Francia, Olanda e Belgio**. Insegnante di comunicazione visiva e disegno per l'Anonima Fumetti, l'Istituto Europeo di Design e attualmente docente all'**Accademia delle Belle Arti di Torino**. Art Director per pubblicità e cortometraggi, cura l'immagine di alcune aziende e le illustrazioni delle opere di importanti scrittori internazionali. Nel 2007 espone alla galleria Artemondo di Varese la sua prima personale: CLIMAX. Le sue opere si contraddistinguono per l'energia dei colori, per la raffinata tecnica di realizzazione e la loro universale capacità di coinvolgimento.) Rovero ha effettuato una disamina lucida della situazione attuale del fumetto in Italia, individuando tuttavia delle prospettive creative e lavorative volte a incoraggiare i giovani talenti nell'intraprendere la professione.

