



Anonima Fumetti

Associazione Italiana Professionisti del Fumetto
Centro Nazionale del Fumetto
Italian Cartoonists Society
Italian Centre for Comic Art

ATTIVITA' 2014

Progetto “Ultra Me” (ex Nuovi Mondi)

1. Premesse realizzative e partenariato

Ad aprile 2014, dopo più di sette mesi di lavoro, grazie all’organizzazione di un team ad hoc di esperti, disegnatori, informatici, è stato pubblicato on line, il giornalino a fumetti “Ultra Me”, con un server dedicato ed un dominio personalizzato (www.ultrame.it).

Il partenariato costruito per la creazione di questo originale prodotto fumettistico può essere considerato un *unicum* nel panorama culturale non solo nazionale.

Come nelle factory americane di produzione di cartoons, si sono riuniti più di una trentina di esperti di varia estrazione tecnica ed artistica:

L’Anonima Fumetti, per la curatela generale e la produzione di sceneggiature.

L’Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, uno degli Enti più prestigiosi italiani, che ha messo a disposizione due professori e decine di giovani talenti nei campi del disegno e dell’animazione che, a loro volta, hanno prodotto lavori interessanti ed originali.

Il Centro di ricerche TELECOM ITALIA, che oltre ad aver curato, con l’Anonima Fumetti, la pubblicazione dei contenuti ha fornito, valorizzato e, a volte, “inventato” le tecnologie web per i contenuti multimediali, valorizzando il proprio know-how nel campo del e-learning e dei modelli di formazione e apprendimento. Oltre 360 ore di lavoro informatico altamente specialistico sono state messe a disposizione, oltre che la collaborazione, nel campo della comunicazione, della partecipata “Wanteat”. Ha fornito, inoltre, un contributo finanziario.

La Fondazione regionale **Piemonte dal Vivo**, che ha fornito assistenza culturale, proposte di locations, testi di base, per la miglior realizzazione della “serie” sul teatro.

E, su tutti, l’Assessorato alla Cultura della **Regione Piemonte**, che ha finanziato l’iniziativa ed assistito gli iter amministrativi.

Le ragioni della pubblicazione (che inizialmente era stata denominata “Nuovi Mondi” ma che, per ragioni di dominio già presente sul web, è stata rinominata “Ultra Me”) erano chiare fin d’inizio.

Volendo raggiungere un target di pubblico molto vasto (anche di carattere internazionale e, infatti, l’intera pubblicazione è disponibile anche in lingua inglese) si era deciso di

valorizzare ulteriormente l'importanza della **modalità on line** che utilizza i moderni vantaggi della Rete, oltre che a rappresentare un significativo risparmio economico rispetto a qualsivoglia versione cartacea. Tale strada sperimentale, infatti, avvicina direttamente il **pubblico dei giovani internauti** (quindi praticamente tutti i ragazzi). Pur spostando il *focus* dal tradizionale cartaceo al digitale, i valori tradizionali dell'arte del fumetto vengono preservati (oggi i fumetti vengono disegnati e colorati al computer) ed esaltati. L'esempio storico di riferimento sono stati i fumetti evocativi (non quelli esclusivamente storici) creati da Battaglia, Toppi, Uggeri nella fortunata stagione anni '70 del **Corriere e del Corrierino dei Piccoli**, corretti tuttavia da una moderna concezione di storia che parte da una grafica chiara, realistica per arrivare a soluzioni narrative di grande effetto tecnologico e formale.

Anche gli **obiettivi di progetto** sono stati rispettati e "raggiunti" integralmente. Essi erano mirati a:

1. Creare nuove possibilità occupazionali per i giovani di talento delle Accademie e degli Istituti artistici che oggi non hanno sbocchi a fronte di un mercato editoriale del fumetto vecchio, asfittico ed unicamente cartaceo.
2. Realizzare un'operazione di *invito alla lettura* in relazione alle giovani generazioni in Italia, statisticamente agli ultimi posti in Europa per letture annue.
3. Integrare tecnologie avanzate con aspetti artistici più tradizionali per raggiungere risultati innovativi sia sotto l'aspetto della comunicazione che di quello più propriamente didattico.
4. Valorizzare, attraverso una nuova tipologia di fumetto, il territorio ed i beni storico-artistici piemontesi meno conosciuti al grande pubblico e al turismo internazionale.
5. Testare, attraverso il fumetto innovativo, nuovi modelli cognitivi, la nuova frontiera della didattica internazionale.
6. Iniziare una collaborazione fattiva con Enti privati e Centri di ricerca, volta non solo a rintracciare risorse finanziarie da affiancare ai contributi "pubblici", ma anche a usufruire di tecnologie e ricerche specialistiche, fin'ora irraggiungibili per le Associazioni culturali del territorio regionale.

Il giornalino a fumetti sperimentale, è stato “accolto” e valorizzato (in apposite icone/banner in home page che sono state aggiornate come riportato ai punti 4 e 5 della presente relazione) nel sito dell’agenzia giornalistica dell’Anonima Fumetti: **www.afnews.info** e diffuso, tramite quest’ultima, sui più importanti tutti sistemi più aggiornati quali **rss, xml, email, app, Flipboard, Google Currents, FaceBook, FriendFeed, FeedBurner, Blogger, Twitter, YouTube, Google+, Flickr, Pulse, Pinterest, Tumblr ecc.**

I Banner sono stati inoltre posizionati sia sul sito ufficiale di **Piemonte dal Vivo** che sui siti dedicati di **Telecom Italia** e sui suoi canali social, anche con filmati d’interviste agli autori e all’Assessore regionale.

Le complesse analisi dei dati sono state affidate a Google Analytics e sono in corso d’aggiornamento quotidiano (alcuni esempi di analisi parziale sono riportati al punto 3 della presente relazione)

Prime valutazioni

Dalle risposte di esperti, critici specializzati e lettori si possono evincere alcune prime considerazioni sull’operazione editoriale sul web.

Ultra Me è stata considerata soprattutto un’esperienza estetica, una lettura e una visione che ne hanno fatto desiderare altre. I lettori hanno sperimentato anche un **nuovo metodo didattico**, che ha raccontato luoghi e personaggi storici seguendo le avventure appassionanti di ragazzini impavidi, secondo percorsi personalizzati. Tutte le “serie” e i contenuti extra hanno come protagonisti i giovani o sono ad essi rivolti ed, infine, sono realizzati da giovani artisti. L’iniziativa ha voluto contribuire alla definizione di linguaggi, sintassi e strumenti per una didattica che sappia trarre il meglio dalle tecnologie ICT.

Infatti, in Ultra Me, le nuove tecnologie permettono di trasformare il lettore da utente passivo ad utente attivo, insegnandoli che può diventare parte integrante della storia. Gli e-comics possono dunque integrare (e Ultra Me l’ha sperimentato) la didattica tradizionale per una generazione di nativi digitali che usano quotidianamente e con estrema semplicità tablet e smartphone.

Dal punto di vista più propriamente **artistico**, Ultra Me è stata una sfida per parlare col linguaggio della contemporaneità, una forma per concepire nuove narrazioni.

Il fumetto del futuro uscirà, quasi del tutto, dalla carta per essere letto al computer e sul cellulare.

Ultra Me ha rappresentato l'esperienza di un dialogo molto contemporaneo, che è andato paradossalmente *oltre* la multimedialità: spesso, infatti, i linguaggi si sono fusi per generare un'unica esperienza estetica. Il lavoro artistico è diventato lavoro di squadra coordinando tecnici ed artisti, costituendo un metodo assolutamente innovativo rispetto al concetto europeo dell'autore isolato. Da Ultra Me è nata a Torino (Via Santa Chiara, 50) anche una start up di giovanissimi "Arancia Studio" che sta rapidamente conquistando quote di mercato nazionale, nel campo della grafica e del disegno fumettistico.

Infine, pur potendo vantare un approccio e una lettura internazionale, dal punto di vista territoriale è "uscita" anche una nuova **dimensione territoriale** e, quindi, anche turistico-culturale **del Piemonte** (dove sono state ambientate la quasi totalità delle sceneggiature), non unicamente per le sue splendide location ma anche per le professionalità e i talenti che sono stati coinvolti, con entusiasmo e spesso in termini volontaristici, per la realizzazione di Ultra Me.

2. Contenuti visivi ed artistici

La struttura sequenziale

La struttura del giornalino on line contiene **elementi sequenziali** originali e diversificati:

1. La “copertina” riporta il titolo “Ultra Me” e raffigura una sorta di *traghettatore* in ipotetici futuri, in primo piano. Un Caronte fantascientifico che rema sulla sua barca di legno. Vuol rappresentare il concetto di viaggio attraverso nuovi mondi artistico-culturali ancora tutti da scoprire.

In basso a destra dell'immagine, l'indicazione del numero 1. Cliccando sull'immagine si ottiene un effetto d'esplosione della stessa, scoprendo un'altra immagine generale di un mondo (extra Sistema solare) con due lune . La prima di colore rosso, rappresenta un' ipotesi di futuro preda di violenza e sopraffazione. La seconda, viola, la speranza in una vita migliore, mite, attenta al rispetto dell'ambiente e della vita umana.

Appaiono in sequenza i loghi dei realizzatori della pubblicazione: Telecom, Anonima Fumetti, Regione Piemonte, Accademia Albertina di Belle Arti, Piemonte dal Vivo e Wantead.

Alla fine di questa sequenza si sovrappongono i piani in parallasse, col “rientro” del navigatore.

2. Ora l'immagine generale si fissa svelando una città extraterrestre, postatomica, attraversata da un placido fiume dove naviga il nostro traghettatore. Questa schermata rappresenta l'**INDICE** della pubblicazione. I diversi contenuti artistici (tre fumetti seriali e i contenuti speciali inseriti nelle Lune) sono indicati da “icone” visibili attraverso una illuminazione che indica il posizionamento del mouse per l'apertura e la relativa visione. Il design graphic dell'illustrazione generale è l'artista Luca Bancone e la navigazione è fornita sia in lingua inglese che in italiano, scelta appositamente indicata in basso. Le musiche iniziali e di molti contenuti sono inserite in modalità free, da siti autorizzati.

Le **icone principali** sono dunque riferite a:

- A)** La “serie” sul teatro, “Fine della Storia”, rappresentata dall’**ingresso di un teatro** sul fiume.
- B)** La “serie” sullo sport, “The Sportsmen”, rappresentata da una **statua di un tuffatore**.
- C)** La “serie” sui luoghi dell’arte e della storia del Piemonte, “Tellurians” rappresentata da uno strano **ingranaggio posizionato su di un grattacielo** sullo sfondo.
- D)** Loghi, curatori, consulenze specialistiche, sono descritte in una **icona a ruote dentate**, posizionata sulla sinistra in basso.
- E)** L’editoriale è contenuto nell’**icona a specchio ovale**, posizionata sulla destra in basso.
- F)** La **luna rossa** rappresenta l’icona dei contenuti speciali dei giovani talenti dell’Accademia Albertina. Sono filmati, animazioni, illustrazioni e fumetti che sono elencati in un sub sommario che appare cliccando sulla luna. Lo sfondo inquietante di questo settore è un mondo infernale “virato” dall’immagine iniziale.
- G)** La **luna viola** è l’icona di altrettanti lavori dei disegnatori dell’Accademia elencati, a loro volta, su un immagine più sognante virata anch’essa dalla principale.

I contenuti culturali ed artistici

La Fine della Storia

Come già accennato in premessa, tutti i contenuti della pubblicazione sono ispirati al Piemonte, ai suoi luoghi dell'arte e della storia. La ragione di questo titolo va rintracciata in una scelta filosofica.

Per i lunghi secoli dell'antichità la filosofia della storia è stata un modo di interpretare il proprio tempo, di confrontarsi, a volte con retorica ideologia e a volte con gelido realismo, con i trionfi e le crisi della politica e degli uomini. Così anche in età contemporanea, e non è un caso che, nel XX secolo, nasce programmaticamente il concetto di "**fine della storia**", termine storico e concettuale ultimo di tutti gli eventi.

Oggi si percepisce a livello diffuso che la situazione storica che viviamo rappresenta la crisi di un modello di vita e di una cultura. Il dibattito è diventato ancora più fervente quando, accanto al presentimento di una crisi culturale che si stava compiendo, si è aggiunta la realtà di una devastante crisi economica. La difficoltà che governi e persone incontrano nel sollevare la società da questa crisi è forse da rintracciare nella sottostante crisi culturale che ha fatto da incubatrice alla crisi dell'economia, la quale in un certo senso ne rappresenta il lato *visibile*.

Di tale crisi, inconsapevolmente, si fanno interpreti i cinque giovani componenti di una scalcinata compagnia teatrale, senza soldi, che vengono inviati o per le prove o per le rappresentazioni in piccole-medie cittadine delle provincie piemontesi grazie all'organizzazione della Fondazione Piemonte dal Vivo.

In questo primo episodio, dal titolo "*Un fantasma in jeans*", finiscono per provare nella bellissima cappella di S.Filippo a Chieri, occasione non solo di incominciare a declinare le varie personalità ma anche di descrivere i luoghi più significativi della città e le sue vicende storiche. In questo caso la nascita della produzione dei tessuti che, per secoli, rese famosa Chieri in tutto il mondo.

Ideato da Nico Vassallo, l'episodio è disegnato e colorato da Mirka Andolfo, una giovane ma già stimata professionista a livello internazionale.

il TEATRO della
FINE DELLA
STORIA



Tellurians

Anche in questa “serie” i protagonisti sono un gruppo di giovani che visitando lo splendido castello della Manta, nel cuneese, incappano in una serie di avventure che li portano a separarsi vivendo accanto ai personaggi degli affreschi della dimora in una sorta di turbine spaziotemporale, utile però a conoscere la storia e i personaggi mitici o reali raffigurati negli ambienti del bene artistico piemontese.

La novità, prettamente di carattere didattico, del fumetto è la sua struttura a vignette che segue una mappa segreta e invisibile.

Qualsiasi percorso che seguono i diversi giovani protagonisti non c'è salto e si ha la sensazione di seguire una storia unica mentre invece le storie sono molteplici.

Le informazioni sono sbriciolate e sparse nelle storie: impari senza avere la sensazione di imparare.

Sono previsti, cioè, più percorsi di lettura mentre la storia si biforca in più punti, a seconda delle inclinazioni del lettore. Tale scelta però non è evidente, ma la si “scopre” poco a poco, magari parlando con chi ha letto una storia diversa.

Alcuni indicatori dissimulati lungo il percorso aiutano a capire le biforcazioni. In tal caso, puoi ricominciare da capo e seguire un altro personaggio, scoprendo con lui altri aspetti del Castello, altre storie raccontate dai suoi fantasmi o semidei dipinti sui soffitti o sulle pareti.

Questo gioco di “spiazzamento” consente di sperimentare **modelli** cognitivi e comunicativi di base innovativi e utili per rispondere alla nuova e inarrestabile tendenza del mercato mondiale volta alla creazione di metodologie che offrano la possibilità ai giovani utenti (studenti e docenti) di utilizzare prodotti informatici didattici tali da consentire loro sia una “curva d'apprendimento” più rapida delle informazioni che un minor “decadimento” delle stesse (rispetto alla didattica tradizionale).

Il titolo di questo primo capitolo è “Il romanzo proibito”.

Ideato dal Prof. Alberto Arato, è stato disegnato e colorato dalle giovani studentesse dell'Accademia Albertina, Elena Bia e Ilaria Ticino.

Particolarmente innovative sono lo Story Engine e le animazioni di Luca Buriano, ingegnere informatico della Telecom Italia.



I CAVALIERI,
TI DICO...

IO PREFERISCO DI GRAN
LUNGA I MISTERI, MIO CARO
E QUI CE NE SONO...

The Sportmen

Anche in questa serie, i protagonisti del fumetto sono un gruppo di giovani pentathleti, praticanti la splendida disciplina olimpica, ideata da Pierre De Coubertin, che aveva immaginato le virtù di un soldato, perfettamente addestrato, in missione oltre le linee nemiche.

Se le atmosfere di riferimento de *Fine della Storia* ricordano il mondo di Woody Allen o se l'universo di *Tellurians* è ispirato al cinema d'avventura classico, *The Sportmen* ricorda le saghe fumettistiche dei supereroi marveliani, con l'enorme differenza però che le loro gesta non sono frutto di super poteri se no quelli che derivano dai continui allenamenti. Ciascuno di essi, infatti, è specialista in uno dei cinque sport del Pentathlon: nuoto, corsa, tiro con la pistola, scherma ed equitazione.

Essi devono difendere, ad ogni costo, il Sacro Fuoco Olimpico dai *Marketeers*, biechi ma potenti figure senza volto che vogliono impadronirsene per trasformarlo in fonte inesauribile di denaro. Ma le *Medaglie di Kronos* permettono ai cinque ragazzi di viaggiare nel tempo e, in questo primo episodio, atterrano a Torino dove ingaggiano la loro prima sfida contro i cattivi.

La serie vuole soprattutto dimostrare che lo sport può anche essere pulito e leale ed è forse questo il vero eroismo.

Il fumetto ha riunito una vera e propria giovane factory di giovani professionisti di talento.

L'ideazione è della Marval Farm e Valentina Rivoira. La sceneggiatura è di Davide G.G.Caci.

Hanno collaborato alle matite, Andrea Dotta; agli inchiostri, Alessandro Alessi Anghini; ai colori, Sergio Panzarella; alle animazioni, Vlad Iancu.

Su tutto la supervisione specialistica della Associazione sportiva "Pentathlon Moderno Torino".

the SPORTSMEN



I contenuti speciali: le lune di Kombat e Sogni

Rappresentano la parte più libera (da legami seriali) e più creativa del giornalino, anche se i giovani talenti dell'Accademia Albertina avevano lo **scenario del Piemonte come universo di riferimento** dove ambientare le loro sperimentazioni. Le domande che i curatori si erano posti, all'inizio della produzione, erano le seguenti:

Può un'illustrazione avvicinarsi ad un quadro? E si può ricreare una realtà astratta come quella dei graffiti metropolitani attraverso un video? Cosa succede se il fumetto si inoltra in nuovi territori visivi raggiungendo l'ambiguità e la complessità di certe opere pittoriche?

“Ultra Me” ha cercato di dare una risposta a questi interrogativi attraverso i fumetti realizzati da giovani professionisti e dagli studenti dell'Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino, coordinati dall'Anonima Fumetti e supportati dalle tecnologie di TELECOM ITALIA. Il giornalino si è posto come sintesi delle attuali tendenze di contaminazione tra i linguaggi per sperimentare nuove formule narrative anche attraverso le nuove tecnologie. Attraverso molteplici diramazioni, **le lune di Kombat e Sogni** si sono articolate tra video, illustrazione, arte digitale e fumetto che si sono trasformati in forme ibride capaci di travalicare le distinzioni di genere. La contaminazione tra i diversi linguaggi non è sicuramente una novità e, da diversi anni, i professori Gianfranco Costagliola e Pierpaolo Rovero dell'Accademia Albertina, propongono agli studenti, in collaborazione con l'Anonima Fumetti, di sviluppare combinazioni tra le diverse forme espressive. Ma, con questa iniziativa, si è offerto al processo un valore sistematico. In questo senso i nuovi mondi, inventati da giovani artisti, avranno un loro spazio virtuale nella rete, partecipando così al fenomeno di convergenza digitale nel quale siamo immersi.

“Ultra Me” si è posto come un'interzona, uno spazio in cui i territori si definiscono in funzione dell'immaginazione di chi li crea e in cui la tecnologia è sempre solo lo *strumento*. L'informazione che oggi sovrabbonda ha bisogno di creazione attiva e le nuove generazioni sono le portavoce di questa necessità.

Nuovi mondi, nuovi spazi dunque, ma anche nuovi modi, nuove fusioni di energie tra diverse discipline artistiche.

Kombat

La visione del futuro dei giovani artisti si alterna, a seconda delle singole sensibilità, tra pessimismo e ottimismo. In *Kombat* abbiamo scelto mondi e situazioni dove la guerra prevale e il genere “giallo” rappresenta l’ispirazione prevalente. La violenza però è stemperata dall’ironia. I lavori dei giovani qui presentati, sono d’alta qualità artistica e l’uso delle nuove tecnologie è eccellente. Naturalmente, i lavori sono stati sottoposti ad una revisione tecnologica per “alleggerirli” dal punto di vista informatico e per “catalogarli” in maniera sistematica. Nella luna rossastra di *Kombat* sono presentati:

1. JOURNEY IN NEW WORLDS di Luca Bancone

Tre bellissime illustrazioni al computer che rappresentano altrettante possibili copertine di libri di fantascienza. Mondi d’altri sistemi solari dove gli uomini sono costretti a guerreggiare con armamenti altamente tecnologici. Bellissimi colori immersi in una luce fantastica.

2. ANNO 2028 di Davide Zampedri

Fumetto ambientato in una Torino deserta. Gli abitanti sono costretti a barricarsi a casa, non si sa per quale ragione. Una ragazza esce per la strada. Un incidente automobilistico apparentemente banale, le fa comprendere che l’invasione aliena è incominciata. La sorpresa della protagonista è pari alla abilità della disegnatrice.

3. PROMENADE DANS LA NUIT di Marina Conato e Sofia Barbanti

Stessa ispirazione al genere cinematografico “giallo”, anzi un vero e proprio film con protagonista un detective che deve scoprire indizi disseminati in tutta Torino. Questo *Marlowe* torinese ha tutti i tic e le abitudini del classico eroe americano. Gli effetti cinematografici sono altamente professionali. E la sorpresa finale rivela che il fumetto è alla base di tutta l’ispirazione creativa.

Interpretato da Roberto Amatobene

Con la partecipazione di Alberto Nardin, Fiorella Aligjoni, Marina Conato

Montaggio e post-produzione: Maria Conato, Sofia Barbanti e Davide Ballauri

Music: "On the Cool Side", "Echoes of Time v2", "Hot Swing" Kevin MacLeod

4. **THE RABBIT HOLE** di Virginia Massari

Due vignette, a china sfumata e matita, rappresentano umoristicamente strani alieni. Sono forse i pupazzi del nostro futuro?

5. **SHOCK** di Stefano Ferron

Produzione 3 D ambientata in una modernissima città. Sperimentazione animata d'altissimo profilo artistico, con effetti speciali professionali.

Una donna Killer trova il suo uomo e il destino di quest'ultimo è segnato. Non c'è spazio per la pietà, non c'è spazio per la paura. La sequenza rallentata della pallottola è straordinaria.

Production : ArTwelve

Artwork: Barbara Astegiano

Sound engineering e soundtrack: Marco Siciliano

Sogni

Tre produzioni dolcissime e sognanti di tre ragazze di talento dell'Accademia Albertina. Si può dire che "la speranza è donna", che il futuro può essere cambiato, che l'umanità può essere salvata da se stessa. Nella luna viola sono presentati:

1. **IL SALVATAGGIO** di Elena Bia

Un fumetto semplicemente magnifico, realizzato da una studentessa che, non a caso, è stata poi prescelta per disegnare una delle serie principali (Tellurians). Il suo talento è straordinario. La storia a fumetti, ambientata in una Torino post atomica, vede i due protagonisti, una bambina e un coniglio, alla ricerca della speranza della vita, alla ricerca dell'ultima piantina.

Il fumetto è stato sottoposto ad un montaggio animato con un gioco d'inquadrature originalissimo e si segue come un film. E come un film ha musiche e rumori di fondo. L'effetto finale del lavoro è quello di inchiodarti allo schermo, di strapparti un sorriso di speranza dopo tanta ricerca.

2. IL TRENO di Lorena Maiura

Una delicatissima sequenza in orizzontale di un viaggio. Sensazioni rese magnificamente da un acquarello reso con grazia, poesia speranza. Non ha caso, il sottotitolo è: “Un sogno di Anna”.

3. AGO E FILO di Clarissa Corradin

Fumetto apparentemente classico, in formato franco-belga, a scorrimento verticale. Anche in quest'opera i sogni fantasiosi di una bambina col suo orsetto blu. Ma i giocattoli possono rompersi, soprattutto se le tue avventure immaginarie sono frenetiche. Così capita che l'orsetto viene strappato. Ma, per fortuna, c'è sempre una mamma che, come un esperto chirurgo, può ricucirlo e restituirlo intatto per altri magnifici sogni.