

Exibart.onpaper

arte.architettura.design.musica.moda.filosofia.hitech.teatro.videoclip.editoria.cinema.gallerie.danza.trend.mercato.politica.vip.musei.gossip



free | anno ottavo | numero sessantadue | dicembre duemilanove - gennaio duemiladieci | www.exibart.com

A qualcuno potranno sembrare questioni accessorie, di poco conto, mera statistica nel senso più retrivo del termine. A qualcun altro potrà sembrare squalificante che, in un settore che vuol generare cultura, si parli di numeri in termini aziendalistici. Eppure, mai come in un periodo come questo, costellato da difficoltà economiche, sarebbe utile per tutto il mondo dell'arte lavorare in un settore strutturato. In un - seppur piccolo - comparto industriale degno di questo nome che possa ragionare, come si suol dire, "dati alla mano". E invece, rassegnatevi: non è così. Del nostro mondo non si sa nulla: non esiste statistica, non esiste classifica né graduatoria. Non siamo in grado di analizzare lo straccio di un dato. Non sappiamo quanto fattura il comparto nel suo complesso, non sappiamo quali territori fatturano di più o fatturano di meno, non sappiamo qual è la città più attiva dal punto di vista economico (Milano? Roma? Bohl!), non abbiamo lo straccio di un numero neppure per quel che riguarda i posti di lavoro del settore. E dunque non conosciamo se ne sono stati persi, quanti, quali e in che percentuale. Non sappiamo quanti artisti ci sono in Italia e lo stesso vale per i curatori e per i critici d'arte che non hanno, di fatto, associazioni di categoria, né sindacati (intesi nel senso moderno del termine, quelli classici li lasciamo volentieri ad altri ambiti), né casse di previdenza. Non sappiamo quante gallerie d'arte ci sono in Italia, anche perché la maggior parte sono camuffate da associazioni culturali, non conosciamo - e figuriamoci! - l'ammontare delle compravendite e dunque non sappiamo, in quest'anno di crisi, se sono calate, se sono rimaste stabili o se sono aumentate. Così facendo il settore dell'arte - e in special modo il comparto dell'arte contemporanea - si autocondanna a uno status di invisibilità politica. Si autoflagella e si pone nell'impossibilità, ad esempio, di chiedere aiuti, sostegni, attenzioni da parte del Governo o del Parlamento. Perché non è neppure possibile dimostrare, dati alla mano, che il settore è in difficoltà, ammesso e non concesso che lo sia. Perché tra lavoro nero, vendite in cui si elude un fisco che ha aliquote che non si può fare a meno di eludere e la mancanza di una legge quadro chiara e limpida, il mondo dell'arte in Italia è condannato a vivacchiare in una sorta di semi-abusivismo che è un danno per tutti, nessuno escluso. (Come mai per questo numero *Exibart* non ha incaricato un giovane artista per realizzare la cover? E come mai il lavoro non è pensato su misura per la copertina, ma è un normale quadro? Che domande! Perché questa copertina è il nostro regalo ad Achille Bonito Oliva per i suoi 70 anni. E questo qui riprodotto, a opera di Dino Innocente, è l'ultimissimo dei tanti ritratti che gli artisti gli hanno dedicato. Auguri.) (m. t.)

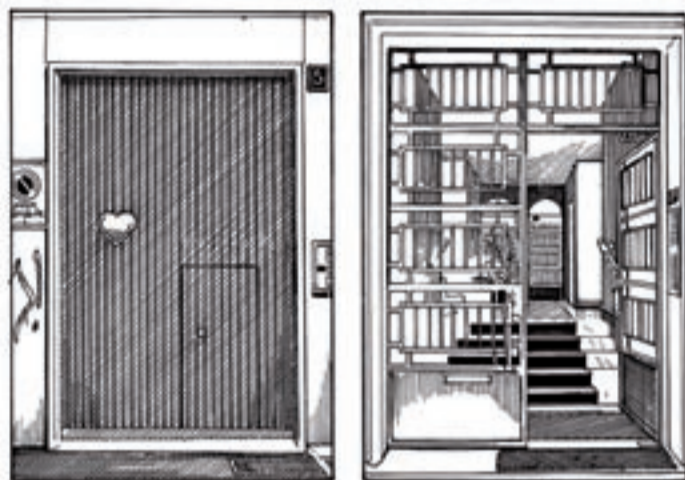
MILANO RACCONTA IL FUMETTO...

... e il fumetto racconta Milano. Un progetto del Comitato "Un secolo di fumetto italiano" si pone l'obiettivo di recuperare l'identità artistica e creativa di una città che si è persa negli anni '70. Gettando le basi per il futuro museo del fumetto. Dopo Lucca e i vani annunci di Roma e Salerno, si riuscirà nell'impresa?

■ Uno, due, tre o quattro musei del fumetto in Italia? Tutti lo vogliono, istituzioni *in primis*. Senza capire che una struttura di questo tipo dev'essere necessariamente sorretta non solo da finanziamenti adeguati, ma anche e soprattutto da progetti culturali seri, lungimiranti e ben pensati. Ad oggi, l'unico museo ufficialmente riconosciuto è quello di Lucca. Di proprietà comunale, e con una storia tormentata alle spalle, pur costretto a lottare per ottenere quei pochi finanziamenti previsti, sotto la gestione di Angelo Nencetti, è riuscito a proporre un buon numero di mostre e a siglare accordi che dovrebbero portare alla realizzazione di un centro di documentazione insieme alla Fondazione Franco Fossati (ancora allo studio).

Nel dicembre 2008 è stato Nicola Zingaretti, presidente della Provincia di Roma, ad annunciare pubblicamente l'idea di aprire un museo del fumetto nella Capitale. Un'intenzione che non è andata oltre l'ammissione d'intenti. Poi è stata la volta di Salerno e della locale scuola di fumetto. Ma qua si volava più basso: sarebbe bastato un centro di scambio e raccolta dedicato soprattutto agli autori salernitani. Troppo poco per un museo. Infine, nel giugno scorso, la Fondazione Franco Fossati e Italia Nostra Milano hanno promosso, presso l'Università degli Studi di Milano, l'incontro *Verso un museo del fumetto a Milano*. Tutti (autori, editori, studiosi, amministratori) si sono trovati d'accordo sull'idea che la città meriti un suo museo.

L'idea della Fondazione? Lavorare al progetto in vista dell'Expo 2015. Sono seguiti annunci dell'amministrazione comunale, colloqui, incontri e confronti. E di fronte alle necessità di



SOPRA: PAOLO BACILIERI - PASSO CARRABILE A MILANO
TAVOLA PUBBLICATA SULLA RIVISTA ANIMALS, N. 5

progetti ben ponderati, le prospettive si sono parzialmente dissolte. Parzialmente perché un progetto proposto al Comune dal Comitato 'Un secolo di fumetto italiano' ha trovato il parere positivo degli amministratori locali,

a partire dall'assessore alla cultura Massimiliano Finazzer Flory: "Milano racconta il fumetto, il fumetto racconta Milano", che prenderà forma nel corso del 2010, è stato quindi approvato e finanziato dal Comune.

Il budget è ancora in fase di studio, ma, se le risorse comunali non fossero sufficienti, interverrebbero probabili sponsor. I soldi del comitato, assicurano i dirigenti, non saranno toccati. Attività previste? La realizzazione di una struttura stabile nell'ex deposito Atm di viale Campania, sede già annunciata in precedenza e che non dev'essere definita "museo", ma "Centro del fumetto".

"Al momento il comitato, su questi temi, sta facendo da consulente all'assessorato. E siamo felici di aver stimolato l'interesse dell'amministrazione comunale, che crede in una struttura stabile", spiega il vicepresidente Matteo Stefanelli. "Cosa debba contenere questo Centro - aggiunge - è un piano non ancora totalmente definito e che va di pari passo con le riflessioni sulle condizioni economiche e logistiche per la realizzazione della struttura. La manifestazione d'interesse del Comune è ancora troppo poco per stabilire quando sarà realizzata e quale sarà il contributo di ogni componente".

Insomma, si procede con cautela. Perché la costruzione di un museo del fumetto è qualcosa di più di una semplice raccolta. Ciò che conta, ora, è il progetto meneghino: "Abbiamo presentato le nostre attività cercando di far cogliere all'amministra-

zione la centralità di Milano nel settore dei fumetti. - racconta Stefanelli - Da un secolo a questa parte la città è stata capitale economica e culturale del fumetto, salvo poi scomparire da questo universo". Perché questo stop? "Milano è considerata una delle poche capitali europee del fumetto, almeno fino agli anni '70. Centro di produzione di massa e di elaborazione di nuovi linguaggi. Poi un gruppo di autori bolognesi ha prodotto progetti creativamente forti e innovativi".

Impossibile non pensare all'impatto di Frigidaire, Valvoline, Cannibale, Il Male. "Tra i '70 e i '90 l'innovazione culturale arriva da Bologna, mentre Milano si dedica ad altre

industrie creative. È qui che nasce il made in Italy associato al design e alla moda. Qui - ricorda Stefanelli - si è fatta la storia del disegno inteso come arte applicata: da una parte il fumetto, dall'altra l'illustrazione editoriale e pubblicitaria. Poi si è perso il contatto. E l'obiettivo ora è di far capire quanto è stato forte e quanto ancora può dare il rapporto tra il fumetto e Milano".

Oltre alla creazione di una struttura stabile, "Milano racconta il fumetto, il fumetto racconta Milano" prevede altre tre azioni: un convegno in programma alla fine del 2010, da organizzare insieme all'Università Cattolica; un evento culturale utile a "far scattare la scintilla", nel quale coinvolgere dieci grandi autori (più uno), che porterà alla realizzazione di una mostra ad hoc e di un volume. Ognuno lavorerà "per la città di Milano, sulla città di Milano" con una storia - ovviamente legata al territorio - di circa otto pagine. La formazione pronta a scendere in campo, proprio come fosse una partita di calcio, annovera Sergio Toppi e Grazia Nidasio, cui seguono, per la generazione di mezzo, Giorgio Cavazzano, Milano Manara, Lorenzo Mattotti, Angelo Stano e Silver. Dei giovani parteciperanno Paolo Bacilieri, Davide Toffolo e Massimo Giacom. Mentre l'undicesimo, il capitano, sarà il milanesissimo Alfredo Castelli, che rappresenta la consapevolezza storica, come studioso e come autore, della Milano che fu (e che è). ■

Fra le attività previste, la realizzazione di una struttura stabile nell'ex deposito Atm di viale Campania. Ma per ora si procede con cautela...

bolle.

PRÉVERT SECONDO PAZIENZA



La Fandango investe su Pazienza. E lo fa con stile, smentendo ogni possibile banalità e respingendo quelle proposte che leggono nel nome di Andrea Pazienza una possibile fonte di risorse economiche capaci di conseguenti indotti mediatici. Del resto, il passo attento e raffinato della Fandango è chiaro già nella lettura delle sue produzioni cinematografiche. E ora, nel settore dell'editoria, si supera proponendo, fra le altre cose, uno Jacques Prévert interpretato, disegnato, graficamente parafrasato e restituito nuovo da un sedicenne Andrea Pazienza. Un'opera inedita e imperdibile, sintesi di letteratura e arte.

www.fandango.it

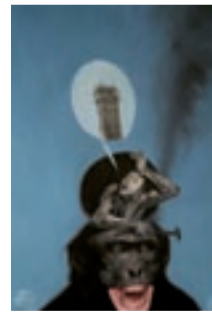
DON ZAUKER SI RIVELA



Nascono col Vernacoliere. Ed è proprio la rivista di satira, ultimo reduce in edicola di una generazione di pubblicazioni ormai scomparse, che ospita per la prima volta le storie di Don Zauker. Il prete cinico, vizioso e crudele creato dalla mano di Daniele Caluri e sceneggiato da un sorprendente Emiliano Pagani. In un intreccio inaspettato e ben calibrato, con una storia diversa da quelle densamente ritmate del Vernacoliere, Don Zauker si stacca dalle pagine del mensile e racconta la sua genesi in un volume autoprodotta dagli autori e distribuito da Double Shot. Una critica accesa alla chiesa moderna e alla decadenza di certi uomini.

www.donzauker.it

LUCCA E I FUMETTI



Un rapporto discusso, ambiguo, fruttuoso. La relazione che lega stretti la città di Lucca e i fumetti ha origini quasi storiche. Prima il Salone, dagli anni '60 e fino ai '90. Poi Lucca Comics & Games, cui spetta il merito di aver messo in equilibrio, quest'anno come non mai, mercato e cultura, compravendita e promozione di contenuti. Soluzioni adeguate ai tempi. E le 140mila presenze nei quattro giorni di festival non sono solo un numero. Ora su internet, e soprattutto attraverso i blog, s'infiamma la discussione. Come sarà la Lucca del domani? E in mezzo ai giochi di ruolo e ai cosplay, quale sarà lo spazio riservato ai fumetti? Crediamo che la strada percorsa finora sia quella giusta. Ed è bene perseverare.

lucca09.luccacomicsandgames.com

link.

www.fumetto100.it