



## **PROGETTO “MOSTRA DEL FUMETTO”**

### **Obiettivi**

Due sono le “colonne sonore” che hanno accompagnato la gioventù delle generazioni dagli anni Cinquanta agli anni Novanta: musica e fumetto.

Mentre la prima, anche grazie al grande potere commerciale di cui dispone, ha potuto continuare il cammino, il fumetto, a causa di una forte crisi del settore, è quasi completamente scomparso, almeno nel panorama italiano.

Questo progetto-mostra si propone di stimolare, attraverso la visione di “tavole” originali dei grandi maestri del settore, quello che i grandi media, i nuovi mezzi tecnologici (internet, giochi virtuali...) hanno “sopito”: il sogno.

Oggi i giovani hanno sogni concreti, materiali: una bella auto, l'ultima tecnologia in commercio, il successo...

Sono sogni legittimi, intendiamoci. Mancano, però, quei sogni di “ampio respiro”, avventurosi, forse utopici.

Non dobbiamo dimenticare che dai sogni nascono le idee: le idee di oggi saranno la concretezza del domani; la morale, l'etica, la politica del futuro.

Questo progetto-mostra, si propone, anche attraverso iniziative collaterali, di stimolare appunto il sogno, attraverso il fumetto e la sua potenzialità narrativa ed evocativa.

### **Struttura dell'evento**

La mostra intende mettere in luce le valenze narrative, artistiche e comunicative del fumetto, riconoscendone i legami con l'arte, la letteratura e la scienza. A tale scopo si prevede:

- la strutturazione della mostra in più percorsi tematici atti a illustrare stili, tecniche e periodi diversi;
- la realizzazione di supporti illustrativi, destinati alla fruizione del pubblico durante la mostra, in funzione dei percorsi e dei temi trattati;
- l'organizzazione di visite guidate, destinate prima di tutto agli studenti delle scuole medie e delle scuole superiori durante le quali si illustrano i percorsi letterari e grafici che portano alla realizzazione dei fumetti stessi. A tale scopo si ipotizza la collaborazione di studenti-fumettisti;
- l'arricchimento della mostra stessa con una sessione di gioco di narrazione o di ruolo, la cui funzione è di dare spazio al racconto, alla fantasia, all'immaginazione.



***Luogo di svolgimento del progetto***

...

**Data di svolgimento del progetto**

Settembre 2010

***Benefici per il territorio***

La mostra e le iniziative collaterali attireranno la partecipazione di pubblico durante tutto il periodo dell'evento.

Per mezzo di una collaborazione con l'ATL di Alba e Cuneo, e con l'azione della Provincia di Cuneo, si ipotizza di creare un percorso turistico che contempra la visita della Mostra e la visita al territorio di Langa, ciò che rappresenterebbe una significativa occasione di turismo culturale.