

da un'idea di Davide Cali

Cari autori, vediamoci chiaro

10 consigli più uno
per aspiranti scrittori, illustratori,
sceneggiatori, fumettisti ...





“...l'arte è connessione tra le persone, tra il creatore e il fruitore.
L'arte non è espressione di sé, è comunicazione, a me interessa la comunicazione.”

Raymond Carver

Si ringraziano tutti, partecipanti e sostenitori dell'iniziativa, per la loro disponibilità.

Stampato gratuitamente da Grafiche AZ (San Martino Buon Albergo-VR)

Da un'idea di Davide Cali

Progetto di Delicatessen

Qualche numero per avere un'idea di massima:

- 2000: numero massimo di copie stampate da un piccolo editore.
- 1300: numero massimo di copie vendute, stimato dopo tre anni di permanenza sul mercato italiano.
- x: numero di copie di ritorno (reso) dalla distribuzione invendute
- 55/60%: sconto percentuale medio concordato dall'editore al distributore per la vendita dei propri volumi (calcolato sul prezzo di copertina)
- 3/5%: compenso medio percentuale spettante agli autori (calcolato sul prezzo di copertina)
- 37%: compenso percentuale massimo residuo a disposizione dell'editore, da tale compenso devono poi essere detratte le spese di produzione (calcolato sul prezzo di copertina)
- 30%: compenso percentuale minimo residuo a disposizione dell'editore, da tale compenso devono poi essere detratte le spese di produzione (calcolato sul prezzo di copertina esposto)
- 6%: compenso percentuale medio a disposizione dell'editore in caso di cessione dei diritti di un titolo all'estero; tale compenso va diviso a metà con la coppia di autori (quindi per loro 1,5% a testa),
- 120/150: giorni al termine dei quali l'editore percepisce il pagamento dal distributore
- 120: numero medio di proposte ricevute dall'editore in un anno di lavoro, da autori vari
- 6/7: numero massimo di titoli stampati in un anno da un piccolo editore
- 10/11: numero medio di titoli da stampare in un anno per arrivare ad una gestione stabile dell'attività

I concetti espressi negli articoli di questa guida sono sotto la responsabilità dei loro autori.

Se siete giovani e promettenti autori o illustratori, se desiderate dedicarvi da professionisti alla narrativa, all'illustrazione o al fumetto e non sapete da dove cominciare, questo libro è un regalo per voi. Avete infatti tra le mani un'opera collettiva, scritta da professionisti dell'editoria in totale libertà ed autonomia di pensiero. Nessuno ha percepito compensi né ha sofferto limitazioni o censura. Lo stampatore ha offerto le copie a proprie spese.

Perché VEDIAMOCI CHIARO? Perché quello dell'editoria non è un mondo facile per chi comincia. Un giovane che muove i primi passi da autore o da disegnatore incontra molte difficoltà nel proporre il suo lavoro, raramente riesce ad ottenere anche semplici consigli da chi nell'editoria lavora già da professionista. In questo contesto un giovane rischia di scoraggiarsi e rinunciare ai propri sogni, oppure rischia di diventare facile preda di chi vive truffando proprio i giovani dilettanti. Negli anni abbiamo incontrato, visionato e consigliato molti ragazzi e ci siamo resi conto che il dilettantismo parla una lingua universale, una lingua che valica i confini regionali e il confine tra i generi editoriali. In poche parole: i giovani apprendisti dell'editoria, che siano disegnatori o scrittori, fumettisti o animatori di cartoni animati, che siano di Genova o Firenze, di Messina o Venezia, sono tutti uguali: commettono gli stessi errori, hanno la stessa visione del proprio lavoro e dell'editoria. Così abbiamo pensato a un piccolo libro: un libro che raccogliesse consigli per chi comincia e che, come vedrete, risulta essere in molte pagine un libro di sconsigli, cioè di raccomandazioni su quel che non si deve fare per diventare bravi scrittori o bravi disegnatori.

Questo libretto non vi cambierà la vita. Non è una guida definitiva e soprattutto non è un manuale d'uso. I consigli, le riflessioni, le indicazioni e le critiche che leggerete in questo libro sono una sintesi di quello che riuscireste a ottenere solo dopo mesi, anni forse, di appuntamenti e di incontri con i professionisti. A voi la libertà di accettare i consigli, di fare le vostre esperienze e dichiararvi poi in accordo oppure in disaccordo.

Questo libretto è il primo capitolo di un libro più grande che intendiamo portare avanti e al quale tutti, anche voi, potete dare un contributo.

1. Guarda le figure di ieri

2.... e di oggi

E' sbagliato pensare che sfogliare i libri illustrati e leggerne le figure sia un esercizio inutile o peggio ancora fuorviante ("Ho paura di farmi condizionare troppo" e simili). Si tratta invece di un lavoro piacevole e per più versi decisivo. Occorre conoscere la produzione attuale, le linee di tendenza, gli intrecci con le altre arti applicate, così come è utile conoscere, sia pur nelle linee generali, la storia dell'illustrazione. Puoi scoprire meglio l'oggi e il senso del tuo lavoro: segreti, suggestioni e rimandi. Scoprire che una tua idea ("Fantastica!") l'aveva già avuta qualcuno nel 1934, magari rielaborandola da una rivista straniera del 1913! Questo non significa buttarla via, ma capire qualcosa di più riguardo al tuo lavoro.

3. Partecipa ai concorsi

Partecipare ad un concorso, in Italia e all'estero, è un mettersi alla prova, un confrontarsi con altri e con il giudizio della giuria. Serve, comunque. **Attento, però** a scegliere il concorso adatto. Informati con altri illustratori, rivolgiti ad una rivista specializzata: certi premi, nel nostro paese, brillano per improvvisazione, poca serietà e per una punta (quella famosa, dell'iceberg) di cialtroneria.

4. Copia pure

Non stupirti di un tal consiglio. Copiare è utile, confrontarsi con lo stile e le tecniche di altri illustratori può essere, in una fase di crescita e di maturazione, un esercizio importante. Ma tali esercizi devono restare un fatto privato, non inserirli nel book né, tantomeno, inviarli a qualche concorso (potresti vincerlo!). E comunque di artisti che imitano banalmente qualche grande maestro ne esistono già fin troppi.

5. Accetta le critiche

6.... e non fidarti troppo delle lodi

Sono convinto che un giovane illustratore abbia bisogno soprattutto di critiche, anche severe e aspre, purché costruttive e motivate. Non scoraggiarti e non offenderti. Meglio un rilievo e una censura che tante lodi sperticate e sovente immotivate dal punto di vista critico.



7. Non essere...

Carino, compunto, buono, dolce, rassicurante, zuccheroso. Di illustratori simili ce ne sono già a carrette!

8. Sii invece ...

Cattivo, aggressivo, impertinente, curioso, lieve, ironico, poetico. Questa lista di aggettivi non è contraddittoria. Sono qualità che in un illustratore, e quindi in un'opera, in una tavola, possono e devono convivere. Altre cose sono la gratuita provocazione para "graffitara" o le scopiazzature di Basquiat.

9. Renditi riconoscibile

Cerca di possedere uno stile tuo, il più possibile originale e inconfondibile. Potrai variarlo nel mutare delle occasioni e dei testi, ma saranno, come in una sinfonia, variazioni sul tema. Preziose, opportune, imprescindibili. Ma dovrai sempre renderti riconoscibile, possedere una cifra stilistica, delle scelte tecniche alle quali non rinunciare.

10. Leggi

Nel testo che sei chiamato ad illustrare non fermarti alla superficie e cerca di cogliere quello che l'autore ha appena accennato, il non detto, quello che sembra secondario. Evita di ripetere piattamente la parte scritta.



Se siete già autori di un romanzo, un racconto, una qualunque cosa che desiderate ardentemente veder pubblicata, probabilmente non è il momento di esporvi teorie e illuminanti riflessioni sul come e il perché si scrive. In perfetta sintonia con le tradizioni di un paese dove tutti scrivono e quasi nessuno legge (e dove i libri si vendono poco, ma gli scrittori moltissimo), siete ormai entrati a far parte di una categoria vasta ed eterogenea, quella degli autori non pubblicati. Che fare, se non offrirvi pochi e modesti consigli che forse vi aiuteranno nel cammino verso la pubblicazione e magari vi risparmieranno qualche sofferenza inutile?

Eccoli qui:

1) Leggete e poi rileggete un prezioso libretto scritto da Fabio Mauri e prefato da Umberto Eco, ovvero “21 modi di non pubblicare un libro” (ed. Il Mulino). E quando scrivete a quello che sperate divenga il vostro editore, **guardatevi bene dall’imitare le lettere di accompagnamento raccolte nel volume di cui sopra.**

2) NON includete nel plico i francobolli per la risposta: sono soldi buttati. **Non mandate il testo per e-mail**, perché è estremamente probabile che vada perso. E ricordatevi che è meglio inviare un manoscritto a fogli sciolti, con larghi margini su cui l’editor possa fare le sue annotazioni.

3) NON aspettatevi una lettera che a giro di posta vi spieghi quali sono i pregi e i difetti del vostro manoscritto: chi per mestiere legge migliaia di inediti non ha tempo per scrivere agli aspiranti autori o per compiere approfondite analisi della loro opera. Al massimo vi arriverà una circolare con un no, e ricordatevi che **nessuno è tenuto a rispedire indietro materiali** non richiesti.

4) Se entro un mese nessuno si è fatto vivo, **NON cominciate a telefonare all’editore** per sapere se ha ricevuto, letto, meditato ecc. Vi risponderanno solo segretarie imbarazzate, seccate o pitose, e vi farete la fama di emeriti scocciatori.

5) NON crediate che il manoscritto di uno sconosciuto venga letto soltanto dietro raccomandazione o grazie a qualche provvidenziale conoscenza: non è così. Anche se la risposta tarda ad arrivare (o non arriva affatto), sappiate che **gli editor leggono assolutamente tutto**, sempre, nella speranza di beccare un ignoto talento e di fare un colpaccio.



6) Se una volta concluso il giro degli editori avrete collezionato solo dei NO o dei profondi silenzi, **NON insistete, mettetevi da parte il manoscritto**, non pensateci per un po' e cominciate a scrivere dell'altro.

7) Se all'ottantanovesimo rifiuto la vostra autostima è ormai al collasso, cercate di rianimarla e **non mollate**. Ci sono, infatti, tre possibilità: a) il vostro libro era proprio brutto; b) il vostro libro non era male, ma non è stato considerato "vendibile"; c) le case editrici sono effettivamente ridotte nelle miserevoli condizioni descritte da André Schiffrin in "Editoria senza editori" (Bollati Boringhieri), da Janine e Greg Bremond in "Editoria Condizionata" (Sylvestre Bonnard) e da Jason Epstein in "Il futuro di un mestiere" (Sylvestre Bonnard). In tutti e tre i casi non si vede perché dovrete smettere di scrivere, se è questa la cosa che più vi piace fare e che dà un senso alla vostra vita. E poi... avete mai sentito parlare dei samiszdat? Anche questa è una strada da considerare, e in tal caso vi sarà utile "Farsi un libro" di Bandinelli, Lussu e Iacobelli (Stampa Alternativa).

8) Se a furia di chiedervi "Cos'ho che non va?" finite per iscrivervi a una scuola di scrittura, tenete presente che a scrivere non si insegna e che **il talento nessuno ce lo può dare**; tuttavia la cosa avrà alcuni effetti positivi: imparerete ad accettare le critiche (almeno si spera), scoprirete qualche utile trucco, vi confronterete e discuterete con gente che ha i vostri stessi interessi, e il tutto vi fornirà il medesimo sostegno e conforto di una terapia di gruppo.

9) Mettiamo il caso che, quando ormai non ve lo aspettavate più, vi arrivi una telefonata o una lettera dell'editore che annuncia: "**Ci interessa, lo prendiamo**". Bene, è la prova concreta di ciò che qualunque editore sa: difficilmente un buon manoscritto resta impubblicato. Brindate pure, ma attenti...

10)... perché adesso viene il bello: l'editor è lì che vi aspetta per "una limatina" e "due o tre ritocchi". Preparatevi a riscrivere e poi ancora a riscrivere, ma a una condizione: dovete essere davvero convinti e **nutrire fiducia nella persona** con cui state "mettendo a punto" il testo. Perché se voi siete la partoriente, l'editor è la levatrice. E non si mette il proprio primogenito in mano a chicchessia...



Leggere prima di scrivere

Un consiglio ovvio e banale, che poi così ovvio e banale non è. Infatti si dice che l'Italia sia un Paese in cui il numero delle persone che leggono è inferiore a quello delle persone che scrivono. Leggere sempre e di tutto è una premessa fondamentale per acquisire competenza, trovare ispirazione, formarsi un proprio stile. Tutti i grandi scrittori sono stati anche grandi lettori.

Scrivere per l'infanzia

Se poi l'aspirazione è quella di scrivere per bambini e ragazzi, è indispensabile conoscere in modo approfondito la ricchezza del patrimonio letterario oggi a loro disposizione.

Non ci sono soltanto fiabe e favole, ma anche racconti, romanzi, poesie, storie che si ispirano ora ai mondi del fantastico ora alla vita quotidiana e all'attualità. Tutti testi con caratteristiche peculiari che ne fanno altrettanti generi letterari ben definiti.

Il panorama editoriale

Gli editori per l'infanzia sono tanti e sono anche molto diversi tra loro. Ci sono grandi case editrici che hanno una produzione ampia (narrativa, albo illustrato, divulgazione), diversificata in collane e per fasce di età, ma ci sono anche editori che sono specializzati in una precisa tipologia editoriale. Conoscere a fondo i cataloghi degli editori è importante per individuare quelli che potrebbero essere maggiormente interessati allo stile, agli argomenti, alla forma narrativa che si vuole proporre.

Informarsi in libreria

Molte informazioni si possono ottenere frequentando i "luoghi del libro": le biblioteche e, soprattutto, le librerie. Curiosando tra gli scaffali di una libreria ben fornita, che riservi attenzione sia alle novità più recenti sia ai cataloghi di grandi e piccoli editori, si fanno scoperte interessanti: quali sono le case che pubblicano le opere di autori italiani, quali sono invece quelle che traducono solo libri dall'estero, come vengono suddivise in collane le opere di un certo argomento e quelle rivolte a lettori di una certa fascia di età, e molto altro ancora.

Esplorare la Fiera del Libro per Ragazzi

Una buona occasione per osservare da vicino gli editori al lavoro è certamente un giro alla Fiera Internazionale del Libro per Ragazzi di Bologna che si tiene ogni anno nel mese di aprile. E' una fiera diversa dalle altre perché riservata agli addetti ai lavori, cioè a tutte le figure professionali del libro: agenti letterari, editori, scrittori, illustratori, stampatori, grafici, distributori, librai, giornalisti. Esplorare questa fiera vuol dire osservare gli stand con occhio critico, stabilire qualche contatto, sentire "che aria tira".



Gli strumenti per tenersi informati

Il settore editoriale per l'infanzia è in continua evoluzione: nascono nuovi editori, altri si fanno meno interessanti, si varano nuove collane, si cercano nuovi autori. Uno strumento valido per tenersi informati su questi cambiamenti sono le riviste di settore, soprattutto quelle che offrono un punto di vista critico sulla letteratura per l'infanzia e un panorama aggiornato dell'editoria.

I concorsi letterari

Partecipare a premi e concorsi letterari non vuole dire soltanto avere la possibilità di emergere e di venire lanciati professionalmente in caso di vittoria, ma soprattutto mettersi alla prova, acquisire sicurezza, confrontarsi con il giudizio degli altri. Attenzione però ai concorsi trappola, che richiedono tasse di iscrizione molto onerose o che hanno un regolamento poco chiaro. In genere i concorsi seri sono indetti da enti locali, associazioni culturali note e editori molto conosciuti.

Gli editori fantasma

Non pagare mai un editore. Osservare questa regola fondamentale servirà a non cadere nei raggiri di sedicenti editori che speculano sulle speranze degli aspiranti scrittori. Se si vuole a tutti i costi vedere la propria opera in forma di libro per regalarla ad amici e parenti, ricordiamoci che ci sono sempre aziende tipografiche serie che forniscono un servizio di stampa a pagamento (e oggi con la stampa digitale i costi non sono elevati), senza promettere le azioni di promozione e distribuzione che sono proprie di un editore.

Il rapporto con l'editore

L'editore che decide di pubblicare un libro lo fa perché ci crede e perché vi intravede un tornaconto, commerciale o culturale che sia, e comunque si accolla i rischi propri di qualsiasi impresa che sta sul mercato. Poiché è interesse di entrambi che l'opera raggiunga un buon livello qualitativo, l'editore può anche chiedere all'autore di modificare il suo lavoro fino a che questo non lo convinca fino in fondo. Si tratta di una fase delicata, fondata sulla fiducia e la complicità: è qui che un bravo editore dimostra di saper fare il suo mestiere.

Non scoraggiarsi, ma...

Anche seguendo questi suggerimenti, è possibile che non si riesca ad ottenere ciò che si vuole alla prima serie di tentativi. C'è tanta concorrenza, ci può essere un po' di distrazione da parte del proprio interlocutore, o più semplicemente non era il momento giusto. Ma alla fine la qualità paga sempre. Come in tanti altri campi ci vogliono costanza, caparbietà e l'umiltà di ascoltare consigli. Quelli buoni arrivano sempre da persone serie e competenti: è già un tesoro averli ricevuti in dono e quindi è opportuno farne buon uso.



Un giorno di molto tempo fa entrò in libreria una ragazza molto colorata, colorate erano anche le tavole che mi mostrava. Da pedagoga-libraia che aveva da poco incontrato l'editoria anche nella veste di piccolo editore, mi trovai improvvisamente dispensatrice di consigli. Forse non ne aveva bisogno la bravissima illustratrice che mi mostrava immagini potenti, capaci da sole di diventare storia; l'illustratrice-autrice che, nel tempo, di tavole ne avrebbe fatte tante, senza mai perdere il colore, mettendo sulla carta Cupido, piselli e sardine. Ma mi ascoltò, fece tesoro di consigli semplici e di indicazioni di possibili strade da percorrere.

Cosa dire ad un giovane scrittore o ad un giovane illustratore?

- 1) Per tutti l'invito a **guardarsi attorno**, a cogliere nei segni tracciati, nelle parole scritte, nei libri pubblicati, nelle opere esposte in un museo, nei giardini dimenticati, nelle giungle di cemento, un'idea, una suggestione, un senso di fastidio, un pensiero, una frase, un'emozione vera e una mancata...
- 2) Leggere, come **gesto obbligatorio**, come necessità e come diletto.
- 3) Guardare, fissare con gli occhi, trovare **un nuovo modo di vedere**. Non pensate mai d'aver visto abbastanza.
- 4) Scrivere, se è alla scrittura ciò a cui ambite, scrivere immaginandovi un lettore, dei lettori, scrivere cercando di **raccontare qualcosa in un modo diverso** da quello che è già stato scritto... oppure scrivere solo per sé stessi. In questo ultimo caso però non ci sono consigli da dare.
- 5) Se volete diventare scrittori il testo deve uscire dal cassetto e trovare una strada verso il vostro editore ideale. L'editore potrebbe non apprezzare, potrebbe rispondere in modo freddo, potrebbe rispondervi in tempi lunghi, molto lunghi... **non scoraggiatevi** e mandatelo ad un altro editore. Ricordatevi, però, di scegliere l'editore "giusto" per il tipo di libro che avete scritto. Questo significa che dovete conoscere i cataloghi delle diverse case editrici e la loro



politica editoriale. Se anche avete trovato l'editore "giusto" per il vostro lavoro non è certo che scocchi subito la scintilla...

6) Volete essere scrittori e pensate di avere scritto proprio il libro che manca, di aver affrontato un argomento e di averlo fatto diventare appassionante per tutti?... in questo caso provate tutte le strade, **però supponenza e presunzione... Non aiutano.**

7) Volete essere illustratori? Allora trovate una storia da illustrare (se vi piace scrivere potete anche scriverla), immaginatevi un progetto libro, **non improvvisatevi grafici** (a meno che non lo siate), frequentate le fiere del libro cercando di prendere per tempo un appuntamento con gli editori che vi sembrano adatti ad accogliere il vostro lavoro, mettete le vostre tavole su internet, se avete amici illustratori fate un sito collettivo, una piccola agenzia in grado di offrire segni e contenuti diversi... non demoralizzatevi se i tempi saranno molto più lunghi del previsto.

8) Non avete una storia in mente, non trovate storie adatte al vostro segno? Allora **cercate uno scrittore** e assieme cercate di costruire un progetto per un nuovo libro.

9) Confrontatevi con gli altri: fate leggere i vostri scritti, sottoponetevi a giudizio le vostre illustrazioni, non abbiate paura delle risposte. Se ambite a far diventare la scrittura e l'illustrazione un mestiere non dovete spaventarvi davanti a nulla e, al contempo, dovete essere **capaci di reggere le sconfitte.**

10) Se i confini geografici vi stanno stretti varcatevi e guardate ad Oriente, a Sud, a Nord, ad Occidente... buon lavoro **e in bocca al lupo!**



COME NON SI PRERARA UN PORTFOLIO

Istruzioni per l'uso, consiglia commenti derivanti da una lunga esperienza di esaminatore di portfolio.

NON

...mettere nel tuo portfolio i disegni scolastici. Gli esercizi che i prof ti hanno assegnato sono – con minime differenze – sempre uguali, in tutte le scuole in tutta Italia. Gli esaminatori del tuo portfolio vogliono poter apprezzare la tua originalità, non sorbirsi l'ennesimo pomodoro iperrealista con la goccia di rugiada scintillante!

NON

... mettere nel tuo portfolio schizzi fatti a biro su tovagliolini di carta, al telefono mentre ascoltavi il blabla di un' amica. Neanche se sono – o almeno ti sembrano – “freschi” e bellissimi. Se ne val la pena, rifalli “in bella” su un foglio degno di questo nome. Se poi non sei in grado di rifarli altrettanto bene, cosa li mostri a fare? Se ti venisse commissionato un elaborato analogo, non potresti soddisfare la richiesta (a meno – forse – di ritelefonare alla succitata amica).

NON

...mettere nel tuo portfolio nulla di cui tu per primo non sia più che convinto e soddisfatto. Nulla è più frustrante per chi esamina criticamente un portfolio ed è disponibile a commenti puntuali che sentirsi dire, in risposta a un'osservazione: “In effetti non piace neppure a me” oppure “Lo so, ma questa è roba vecchia, adesso faccio di meglio”. L' esaminatore penserà, o peggio dirà: “Ma allora, perché mi ha mostrato quella roba, facendomi anche perdere tempo a commentarla?”

NON

...difendere a oltranza il tuo lavoro criticato, comportandoti come se fossi a un esame e aspirassi alla sufficienza. Se quello che presenti non piace a chi lo sta analizzando, non gli piacerà che tu possa dire: lascia perdere e passa ad altro, e se non hai alternative cerca altrove chi possa apprezzare il tuo lavoro, altrimenti perdetevi tempo in due.

NON

...mettere nel tuo portfolio originali sciolti (magari disegni a carboncino su carta ruvida o acquerelli delicatissimi) invece che protetti da buste trasparenti: l' esaminatore potrebbe avere le mani unticce di sushi e rovinarteli (se è un cafone : ma non illuderti che la specie sia in estinzione) oppure evitare di toccarli, per buona educazione e rispetto del tuo lavoro (capita, sia pur raramente).

NON

... illuderti di far scena mettendo illustrazioni formato francobollo su un passepartout dimensioni Corriere della Sera. Gli art director imbambolano i clienti boccaloni con tecniche simili, ma sanno bene quanto siano truffaldine e pertanto non sopportano che un esordiente pensi di poterli intortare con questi biechi trucchetti.



Mario
Gomboli

NON

...illuderti di stupire mostrando tanto materiale di tanti stili diversi, a riprova del tuo multiforme ingegno. Chi seleziona i collaboratori sa che non esiste nessuno “bravissimo” in tutti i campi, e il fatto di vedere tante tecniche e stili lo conferma solo nella sua – probabile – prima impressione: sei giovane e devi ancora trovare la tua strada. Il che è fisiologico, ma non ha valenza positiva.

NON

...pensare che esista un portfolio “per tutte le stagioni”. La tua presentazione deve essere mirata al papabile cliente: inutile portare nudi femminili a un editore per l’infanzia o buffi animaletti a Playboy. Il portfolio è a fogli mobili proprio per essere confezionato diversamente ad ogni occasione, altrimenti tanto varrebbe rilegarlo in marocchino. Quindi informati puntualmente su quello che potrebbe interessare al papabile cliente e mostragli solo elaborati coerenti... al più, nelle pagine in fondo, lascia qualche tavola di altra logica, giusto perché non si sa mai.

NON

...contare su un semplice biglietto da visita, anche se “artistico”, per lasciare la tua reperibilità. Prepara sempre delle fotocopie delle tavole di cui vai più fiero, su cui appaiano anche le tue coordinate: per chi ti cercasse in futuro, sarà più facile abbinare un nome a “quel tipo di disegno che adesso andrebbe bene”. Se ti accorgi che l’interesse è focalizzato su disegni diversi da quelli che avevi privilegiato, chiedi gentilmente di poterli fotocopiare in loco, così che ne resti traccia.

NON

...lasciare mai in giro disegni originali: non è professionale, è rischioso e infine imbarazzante (per ambo le parti) qualora ti capitasse di chiederli di ritorno e fossero andati persi. Se il tuo interlocutore è interessato a un’immagine non fotocopiable al volo (magari perché a colori e tutti gli scanner della redazione sono impegnati), chiedi un minimo di tempo per poter recapitare una copia. E poi non dimenticarti di farlo (è successo) e, ancora, non trascurare di allegare nuovamente le tue coordinate. Infine:

NON

...andare a mostrare il tuo portfolio senza esserti prima informato su cosa produce il tuo referente, senza sapere il nome di chi lo esaminerà, senza aver almeno tentato di saperne di più sul tuo interlocutore e la sua Azienda (fa un bell’effetto sentire un aspirante collaboratore che ti si presenta dicendo: “Ma lei è proprio quello che ha fatto quella cosa là”? con tono ammirato. Il narcisismo è malattia diffusa, nell’ambiente. E Internet è facile fonte di informazioni), e soprattutto MAI presentarsi senza un appuntamento.



1. Originalità

Se sei scrittore scrivi sempre quello che ti piace scrivere, non adeguare mai la tua scrittura a un editore, calcola che l'editore in questione ha anche troppi scrittori e che se ti sceglierà sarà solo per le tue capacità letterarie e per il tuo grado di originalità. In ogni caso, almeno, ti sarai divertito!

2. Affina le tecniche

Se sei illustratore cerca di trovare la tua strada senza guardarti troppo intorno. Ciò che vedi in giro c'è già ed è senz'altro di un livello superiore rispetto a ciò che faresti tu prendendo ispirazione. Un illustratore è come prima cosa un artista, e l'art director di una casa editrice, se in gamba, diffiderà di un illustratore che sa fare tutto, mentre sarà attratto dalla tua originalità e dall'espressività dei tuoi lavori. Affina le tecniche ma poi scegline una con la quale ti esprimi al meglio, lo stile deve essere il tuo, l'unico modo per emergere in un mondo fin troppo operato di illustratori è quello di renderti riconoscibile!

3. Cercate il vostro editore

Fai i concorsi, sia quelli a pagamento che quelli gratuiti, ma guarda sempre che dietro vi siano persone serie, o istituzioni e, se sei un illustratore, controlla che non vi sia tra le clausole quella che gli originali rimangono di proprietà del Premio... Non si vede perché si debba dare così poca importanza a del materiale artistico che fa comunque parte della tua storia, ti appartiene ed eventualmente potresti vendere! I concorsi sono una bella palestra, abituoano a lavorare su un formato, una scadenza e a gestire in modo professionale una passione artistica.

4. Non pagare mai

Non pagare mai un editore per pubblicare un tuo libro... Significherebbe che non è un vero editore! L'editore è un industriale e dunque deve avere la capacità di rischiare su un progetto in cui crede, investirci dei soldi perché immagina che poi ci guadagnerà. Pagare un editore significa svalutare in partenza questa tua capacità, cioè non credere di essere in grado di vendere!

5. La Scuola di scrittura?

Diffida delle scuole di scrittura. L'unica scuola di scrittura valida è la scuola elementare, a dieci anni si sa scrivere o non lo sapremo mai fare. Se hai fatto la scuola elementare puoi scrivere, a quel punto valuta con grande umiltà se hai qualcosa di bello da comunicare a qualcuno, ma poi scrivi senza pensare ad altro. Sarà l'editore che valuterà se il tuo lavoro è pubblicabile o meno, e per quale target è adatto.



6. Le scuole d'illustrazione?

Diffida delle scuole d'illustrazione, a meno che non abbiano un taglio particolare, in cui si danno consigli, si fa disegnare e si insegnano tecniche. Spesso le scuole d'illustrazione tenute da grandi illustratori sfornano fotocopie ridotte (e completamente inutili!) di quei grandi illustratori!

7. La qualità che conta

Cerca in libreria e presso le fiere internazionali gli editori che ti pare abbiano una produzione vicina al tuo gusto, porta loro solo poche cose; non è la quantità che conta, ma la qualità. Per la scelta di cosa mostrare è facile, porta le cose che fai più volentieri, prima di tutto perché se sarai scelto per un libro almeno lo farai con gioia, ma anche perché sicuramente ciò che fai volentieri è sempre la tua produzione più valida.

8. Non scoraggiarti

Se sei illustratore non ti scoraggiare di fronte a un no. Ricordati che anche Albert Einstein è stato bocciato in matematica... Cerca di valutare se l'art director che hai di fronte a te ha una vera cultura artistica e se conosce ciò di cui sta parlando, se ti pare in gamba fai tesoro delle sue parole e cerca di renderle utili al tuo futuro, se ti pare un manager continua dritto per la tua strada.

9. Per lo scrittore

Se sei scrittore spedisce pure una copia dei tuoi scritti agli editori che ti piacciono, ma ricordati sempre che non sono stati loro a chiederti di farlo, non tempestarli di telefonate, ricordati che chi legge veramente ha bisogno di tempo e renditi conto che in redazione arrivano molti dattiloscritti in una settimana.

10. Essere felice

Se sei scrittore o illustratore o tutte e due le cose sii felice di fare una cosa così bella, il tuo è un lavoro artistico, sentiti parte di un grande gruppo di persone, non essere diffidente né troppo arrivista, ciò che conta è il tuo tempo in compagnia della tua arte, non ciò che viene dopo. D'altra parte ci sono pochissimi scrittori e illustratori che vivono solo del proprio lavoro perché i guadagni sono quelli che sono! Cerca di essere collaborativo e vedrai che troverai tante persone interessanti e tante cose belle da scambiare.



- 1**
Partecipare con impegno ad alcuni corsi di illustrazione (la preparazione scolastica tradizionale è assolutamente insufficiente);
- 2**
Massima disponibilità ad ascoltare consigli ed osservazioni dell'illustratore docente (non si finisce mai di imparare);
- 3**
Durante i corsi è molto importante anche lo scambio di esperienze con i colleghi corsisti;
- 4**
Frequentare i primi due corsi con lo stesso insegnante, poi per il terzo cambiare docente;
- 5**
Esercitarsi molto, mai avere la presunzione di essere già arrivati;
- 6**
Partecipare ai concorsi e alle mostre che si tengono in varie parti d'Italia;
- 7**
Iniziare a lavorare anche come animatore, effettuare dei laboratori pratici per bambini ed insegnanti, oppure come grafico;
- 8**
Non abbandonare il lavoro che già si svolge. All'inizio e anche successivamente è molto difficile vivere solo di illustrazione. Anche perché se si fa solo l'illustratore c'è il rischio di dover produrre molto per vivere, a scapito della qualità;
- 9**
Frequentare con attenzione ed impegno la Fiera del libro di Bologna ed altre mostre di illustrazione;
- 10**
Cercare di avere fortuna.





A) Attenzione, attenzione: non mandate storie e disegni di coccinelle birichine, coniglietti spiritosi e farfalline gentili a chi pubblica libri, poco poco, diversi.

C) Calma, meditate prima di telefonare, magari dopo venti giorni, per sapere il responso sul vostro lavoro. Calma perché, vi svelo un segreto, il poderoso staff del dotto editore è di...una persona!

E) Evitate lunghe file, tipo uffici postali, allo stand degli editori e puntate dritti verso chi può capire e amare i vostri testi. Fidatevi delle così dette “affinità elettive”.

I) Guai a voi se vi perdetevi d’animo e disperate: fare libri, scrivere libri, disegnare libri in Italia abbisogna di un cuore grande e ardimentoso, tipo Robin Hood.

l) Imbarazzo! Non pensate di essere solo voi intimiditi e imbarazzati davanti a un editore, spesso lo è anche lui quando coglie la vostra ansia. Non sempre, ma anche un editore ha un cuore!

L) Librerie e biblioteche devono essere luoghi speciali per chi vuole fare il vostro lavoro, solo lì potete immergervi nel mondo misterioso delle storie e poi chi sogna di diventare scrittore di parole o figure deve tenere in mano tanti libri.

P) Piccoli lettori: cercate di farli diventare “grandi” regalando loro storie e figure di qualità e, soprattutto, cercate sempre di incuriosirli, sorprenderli e stupirli. Piccoli lettori=grande rispetto.

S) Storie: di storie ne girano molte per il mondo, ingarbugliate e leggere, malinconiche e frizzanti, a colori e in bianco e nero. Scoprite anche belle storie degli altri, fatele un po’ anche vostre, fatele camminare dentro di voi e poi soffiatele più lontano possibile...

T) Talento: anche se sentite di possedere un innato talento, non beatevi di questo dono di Mama Natura, ma ricordate che se è importante avere tanta ispirazione è indispensabile ricorrere a tanta sudorazione.

V) Vietato scrivere alla fine del dattiloscritto che la storia è bella perché è piaciuta ai vostri figli o ai vostri scolari: ci mancherebbe altro!!!

Alfredo Stoppa dirige la casa editrice C’era una volta... di Pordenone, che da anni si occupa di libri per bambini. Tra i suoi autori Roberto Innocenti, vincitore del Premio Andersen 2003 per il miglior albo illustrato (l’ultima spiaggia).



1. Se siete autore/autrice o illustratore/illustratrice o entrambi, prima di prendere contatto con una Casa Editrice o spedire della documentazione, dovrete informarvi il più dettagliatamente possibile sul profilo e sul programma della casa editrice, alla quale vi volete rivolgere. **Informatevi assolutamente sui soggetti e sulla filosofia di una casa editrice.**

2. Fatevi spedire dei dépliant per potervi fare un'idea, **cercate di parlare con altri autori/illustratori** e con i principali organi di commercio librario, e dell'editoria, e con istituti superiori, e non dimenticate il vostro libraio preferito, che si intratterrà volentieri a parlare con voi dell'orientamento dei programmi editoriali.

3. Partecipate a mostre e a corsi di specializzazione, dove potrete allacciare nuovi contatti. E se conoscete qualcuno che conosce qualcuno, **chiedete tranquillamente** come funziona il pazzo mondo dell'editoria.

4. Concentratevi su cosa volete effettivamente offrire e fornire. E' un particolare progetto, è la presentazione della vostra intera gamma di lavori? Mettete in offerta i punti chiave della vostra collaborazione.

5. L'Editore vi ringrazierà se cercherete di **immedesimarvi un po'** nel suo modo di lavorare. Cercate di indovinare, se lavora solo con autori arrivati, che grado di apertura ha verso i nuovi, ecc..

6. Le fiere sono il momento ideale per allacciare un primo contatto, ma visitarle senza avere degli appuntamenti può risultare stressante. Se conoscete già i nominativi, cercate prima di fissare un appuntamento, indicando più precisamente possibile ciò di cui desiderate parlare o ciò che intendete mostrare.

7. Durante il colloquio offritevi di inviare la documentazione per posta dopo la fiera. La Casa Editrice vi ringrazierà se non aggraverete il caos già presente dietro ai pannelli divisorii del suo stand. E lasciate un piccolo ma impressionante catalogo in modo che quando riceveranno il materiale spedito possano immediatamente collegarlo alla vostra visita.

8. **Utilizzate la visita in fiera per informarvi** sullo stile e sui costumi dei mercati esteri se siete interessati a lavorare con case editrici straniere. Il vostro zainetto racchiude infiniti spazi per il materiale illustrativo...

9. Se offrite un progetto di libro illustrato già concepito e completo, allora tenete in considerazione che ogni libro ha un lato tecnico per la sua creazione. L'Editore sarà estremamente felice se fin dall'inizio avete pensato ad un numero di pagine realistico. Pensate anche che ogni libro ha una stampa, un titolo, ecc., che devono pur essere posizionati da qualche parte. E poiché noi qui parliamo di libri per bambini: **tenete ben presente la fascia di età** per la quale scrivete o illustrate il libro. Tanto più concreta è l'esecuzione finale, quanto più facile risulta la presentazione e la sua collocazione. Tutto questo per il raggiungimento di un metodo di lavoro professionale, il vostro!

10. E un ultimo consiglio interessato: è meglio che **rinunciate a spedire per e-mail** megabyte e megabyte di documentazione non richiesta. Se poteste sentire i sospiri pitosi che si levano in ufficio.....

Monika Bilstein vive in Germania. Ha svolto la propria attività nel commercio librario ed in una biblioteca universitaria. Ha lavorato inoltre come corrispondente estera per lo spagnolo. Dal 1987 lavora presso Peter Hammer Verlag, nella quale ricopre dal 2001 il ruolo di Direttrice delle Pubblicazioni e Amministratrice.





Andate in libreria

Prima di prendere in mano il foglio di carta, andate in libreria e date un bella occhiata a quello che c'è già! La leggenda dice che in questo mondo ci sono solo sette storie originali: per raccontare cercate un nuovo punto di vista!

Adatto a voi

Allargate la vostra ricerca anche su internet e trovate quegli editori che pubblicano il tipo di storie adatte a voi, in termini d'età e di stile. Un editore d'avanguardia difficilmente pubblicherà illustrazioni iper-realistiche. I libri illustrati per piccoli non dovrebbero essere sottoposti ad editori specializzati in fiction per adolescenti. Consapevoli di questo, risparmierete inoltre molte spese postali.

Un po' trascurati

Noi editori siamo un po' trascurati e sempre indietro rispetto alle tabelle di marcia. Quindi siate pronti a inviare un esempio del vostro lavoro prima di chiedere un appuntamento per mostrare il portfolio. Inoltre non mandate mai niente prima di sapere a chi mandarlo: telefonate prima e chiedete il nome del referente. Altrimenti il vostro manoscritto o i vostri disegni verranno inevitabilmente persi.

Originali

Non mandate mai degli originali.

Saper aspettare

Ebbene sì, dovrete aspettare. Anche se siete il nuovo fenomeno J.K. Rowling o Geronimo Stilton! Gli editori solitamente organizzano male le loro priorità e tendono a rimanere bloccati in tante altre cose (come ad esempio scrivere questi suggerimenti) prima di trovare il tempo per dare un'occhiata a nuovi materiali.

Errori più comuni

Una difficoltà: quasi tutti gli autori e gli illustratori all'inizio della loro carriera considerano i loro progetti come figli. Questo atteggiamento, a volte, impedisce loro di accettare i suggerimenti degli editori. Uno degli errori più comuni è credere che l'editore voglia ridurre il vostro lavoro ad un prodotto più commerciale, o in un qualche modo relativamente "sporco". Normalmente l'editore cerca solo di migliorare il vostro lavoro. Quindi preparatevi a ritornare al vostro PC o al vostro tavolo da disegno e non lasciate che la prima commissione vi sfugga di mano.

Coraggio

Se non vi siete ancora scoraggiati, allora buona fortuna! Coraggio, alcuni di voi ce la faranno a vedere pubblicato il loro lavoro!

Iris Mollinger vive in Olanda. È l'editrice di ZIRKON Uit., una piccola casa editrice olandese molto attenta ai nuovi autori, i cui titoli sono stati tradotti in numerosi paesi con grande successo.



Busta n°1: “Caro editore, le vorrei inviare il mio romanzo di circa 200 pagine in visione...So che non pubblicate romanzi ma ve lo mando comunque...”- Caro autore; se sai che non pubblichiamo romanzi, non mandarli! L'editore in questo caso si ricorderà di te tutta la vita e non in modo positivo e simpatico (ed il romanzo andrà comunque buttato...). C'è un editore giusto per ogni necessità, per ogni tipo di autore. Chi fa romanzi li deve proporre a chi pubblica romanzi. Chi fa albi illustrati a chi pubblica albi illustrati. Le bollette non si vanno a pagare in macelleria! Fai RICERCA! Colleziona cataloghi di case editrici! Studia il mercato e scoprirai l'editore giusto per te!

Busta n°2: “Spettabile casa editrice, allego alcuni miei disegni di nudi femminili; partendo da essi, considerate che posso adattarmi a qualsiasi tipo di stile e di illustrazione...”- Caro autore, anche considerando le cose con grande buona volontà e con estrema positività è impossibile giudicarti come illustratore per bambini vedendo i tuoi schizzi di nudi femminili. Ti invito a vedere alla pagina web quella che è la nostra produzione editoriale e, se credi di potere proporci qualcosa, ti invito a mandarci non più nudi femminili, ma illustrazioni per bambini. Ricorda comunque che non ci si improvvisa illustratori, come anche fumettisti; per diventare illustratori prima, e illustratori pubblicati poi, ci vuole tanta dedizione al lavoro, tanta voglia di imparare e tanta RICERCA sul mercato.

Busta n°3: “...una volta esaminato il mio portfolio vi prego di scrivermi assolutamente all'indirizzo e-mail allegato...”- Cara autrice, ho fatto del rispondere a tutti gli autori una filosofia di vita professionale, ma ti prego di non lasciare mai più un recapito e-mail per poterti rispondere senza controllare prima se la casella funziona o no. Dopo dodici (12!), tentativi infruttuosi (mailbox full...), di contattarti per darti una risposta, ho deciso di lasciare perdere e di dedicarmi ad altri autori. Ti invito a controllare SEMPRE che i dati personali che indichi nel portfolio siano “attivi” e completi. Pensa alle opportunità perse!

Busta n°4: “Sono un autore di fumetti e strisce umoristiche, ma se volete posso anche illustrare libri per bambini...”- Caro autore, non vogliamo che tu ti metta a fare l'illustratore di libri per bambini. Non perché tu sia poco abile, ma perché, per tua ammissione, non sei (ancora) un illustratore, ma un fumettista-vignettista. Quindi mi/ti chiedo: perché snaturare le tue capacità? E comunque, se la tua è una legittima necessità personale o artistica, ben venga. Però mai chiedere ad un editore “se gli interessa”: vi dirà di certo NO! E vi dirà “se sai fare fumetti continua”. E vi dirà “di illustratori ce ne sono già tanti e bravi; perché devo puntare su sconosciuti?” Cosa sai del mondo dell'editoria per bambini-ragazzi? Se sei convinto di avere possibilità come illustratore fai tanta RICERCA sul mercato. Vai in giro, chiedi informazioni, leggi e compra libri di altri autori. Poi, quando ti senti pronto, prepara un portfolio da illustratore e presentati come tale.

Busta n°5: “Caro editore, la prego di andare a vedere all'indirizzo web allegato la pagina nella quale sono espone tutte le mie ultime proposte; la prego anche di farmi sapere se c'è qualcosa che vi interessa.”- Cara autrice: NO! Un rifiuto categorico di assecondare un invito del genere. Un editore, o chi per lui, che perde tempo prezioso a cercare un computer connesso ad internet per poi pagare su pagine e pagine di illustrazioni da scoprire? NO! Un editore, o chi per lui, ha sempre poco tempo; pertanto per colpire la sua fantasia non si deve invitarlo a giocare a moscacchia, ma colpirlo sbattendogli davanti la faccia qualcosa di interessante. Dopo avere visionato un buon portfolio andrà volentieri a frugare tra le pagine web di un autore per scoprirne il lavoro in modo più approfondito.

Busta n°6: “...quella che trovate allegata è una storia che ho già proposto a tanti altri editori italiani, ma tutti mi hanno dato giudizio negativo. Spero che a voi possa interessare...”-Caro autore: che dire? Presentarsi in questo modo equivale sinceramente a ricevere una risposta negativa. MAI presentare un proprio lavoro senza entusiasmo! MAI dare l'impressione di essere all'ultima spiaggia! Il mestiere di “autore” (!), è duro, anzi durissimo: ma lo è altrettanto quello di editore. Perciò fai un'analisi approfondita del perché le tue proposte sono sempre state rifiutate e pensa a



quanti editori esistono sul mercato. Fai RICERCA e scoprirai sicuramente che può essercene uno giusto per te!

Busta n°7: “Spettabile casa editrice, so che anche voi fate libri per bambini, e quindi vorrei mandarvi delle proposte di illustrazioni; non so bene cosa mandarvi, ma spero che quello che ho scelto vi possa interessare.”- Cara autrice, alcune domande vengono spontanee... Cosa sai del mondo dell’editoria per bambini-ragazzi? Cosa ti spinge ad avvicinarti a questo mondo-mercato? Quali sono i tuoi punti di riferimento? Come sei giunta a scrivere alla nostra casa editrice? Scrivendo ad una casa editrice, l’editore dà per scontato che tu abbia visto cosa la casa editrice produce (libri, collane, fasce d’età, formati...) e quindi che tu sappia, almeno a grandi linee, cosa inviare. Se scrivendoci, ti assale il dubbio di “cosa inviare”, cosa si deve pensare? Che hai preparate delle fotocopie, e che hai spedito a tutti gli editori del settore un bel portfolio generico, uguale per tutti? Suggerimento: fai tanta RICERCA sul mercato.

Selezione con cura quali sono le case editrici che fanno una produzione che ti interessa. Poi prepara un portfolio mirato e diverso per ogni casa editrice. L’operazione non è facile, è faticosa, ma dimostra capacità, interessamento, ricerca, voglia di mettersi in evidenza. Non è poco...

Busta n°8: (consegna a mano...) “Buongiorno. So che non ricevete nessuno, ma visto che ero in zona per affari, ho pensato di portarvi direttamente la busta con del materiale a mano.”- Cara autrice, se dico che non ricevo nessuno, è ovvio che ho un motivo per dirlo; non è per antipatia. Se la struttura della mia casa editrice non mi permette di dedicare una persona a questo compito, vuol dire che proprio non posso farlo. Prova a pensare se tutti coloro che sono di passaggio davanti a questa casa, ne approfittassero per fermarsi a lasciare un portfolio e a fare due chiacchiere. Un editore ama l’intraprendenza, è vero, ma non ama le scoccature improvviste, specialmente se sta lavorando alacremente su progetti urgenti e importanti. Una casa editrice, specie se piccola, non è una biblioteca o una libreria. Se proprio si “passa in zona” e l’impulso è irresistibile, perché non telefonare prima, chiedendo gentilmente se è possibile avere un appuntamento? Magari la buona educazione riserva simpatiche sorprese...

Busta n°9: “Cerco un editore piccolo e coraggioso per pubblicare la mia storia; sono anche disposto ad acquistare una piccola quantità di copie a mie spese...” - Il mondo dell’editoria cerca da sempre degli editori coraggiosi che abbiano voglia di fare scelte, anche difficili. Tra queste scelte (difficili) ci sono spesso quelle che riguardano gli autori; quali pubblicare, in che modo e perché. In ogni caso, indipendentemente dai generi, se la storia o il progetto piacciono ad un editore, è per motivi logici. Non servono incentivi per convincere una casa editrice a pubblicare una storia. La scelta viene fatta a monte, sia in caso positivo che in quello negativo. Questo per incoraggiarti a proporre progetti interessanti come hai già fatto e per scoraggiarti ad offrire soldi per pagare, seppur parzialmente, la pubblicazione del tuo libro. Diffidate degli editori che vi chiedono soldi per pubblicare vostri libri. MAI PAGARE PER ESSERE PUBBLICATI!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Busta n°10: “...Finora ho vissuto brutte esperienze: l’unica pubblicazione non mi è stata pagata. Poi ho avuto solo commenti negativi: è possibile che niente di quello che faccio vada bene?” - Caricare un editore di una responsabilità così grande è imbarazzante. Risulta difficile il ruolo di chi deve “consolarli” a tutti i costi perché le cose vanno male. Che dire? Cerca di capire se i commenti negativi hanno una matrice comune, dalla quale partire per cambiare un po’ il tuo modo di lavorare. Chiedi magari ulteriori spiegazioni tecniche. Cura la presentazione del tuo portfolio ma soprattutto chiediti se la tua formazione attuale è sufficiente per lavorare in quel determinato contesto professionale. Una certezza la posso dare per l’altro discorso: se un editore non paga, l’autore ha il diritto, anzi l’obbligo, di svergognarlo pubblicamente! Speculare su poche centinaia di EURO spettanti agli autori è una vergogna per la categoria (tante brave persone che si danno onestamente da fare...), per la cultura e per il mondo del lavoro in generale!



La vocazione?

Quando mi invitano a raccontare il mio lavoro di "autrice" di libri per ragazzi, inizio sempre sorridendo e ringraziando della possibilità che mi danno di poter spiegare per bene che, se sono arrivata a fare l'autrice prima che la sola illustratrice di albi illustrati, è stato per necessità più che per vocazione.

C'è posto per tutti?

E nonostante le apparenze continuo ad essere convinta, e mi piace esserlo, che ci sia sempre posto per tantissimi illustratori nel mondo dell'illustrazione per ragazzi.

Immagini dolci, immagini salate, immagini classiche, immagini nuove, immagini serie, immagini fresche, immagini garbate, immagini altre... e poi a pastello, a tempera, con gli acrilici, con le tecniche miste, fatte col computer, scolpite, cucite, a colori, in bianco e nero.

Ammiccanti, tranquillizzanti, irriverenti, ispiranti, omaggianti... e timide e audaci e così così...

Per collane di sempre (?), per collane nuove (?), per collane sperimentali (?), per collane preziose (?), per collane coraggiose (?), per collane costose (?), per collane risparmiose(?), per collane scolastiche (?)... E per i libri con le "fasce", che non sono le righe ma le fasce d'età, misurate da chi di immagini sa e non sa!

Ma nonostante...

...tutte queste possibilità è passato ancora un anno fatto soltanto di:

"Ma che bellissime cose!"

"Che incantevoli colori!"

"Ma che soluzioni intelligenti!"

"Che tecniche sapienti!"

"Ma che mano lesta e fresca!"

"e poi ma che ironia!"

"e/o che malinconica poesia!"

"e mi puoi lasciare delle copie (e mi raccomando non lasciate originali!) di questo e di questo qua!"

"da sottoporre sai, a chi deciderà!"

e se non vi hanno ancora contattato, il mio consiglio è assolutamente di: **NON LASCIARE STARE!**

Il tempo passa...

...e come "docile" aspirante illustratrice, io e i miei disegni, prima di pubblicare per la prima volta, avevamo accumulato ben 4 anni di fila e (di file) di "buoni giudizi" alla fiera di Bologna. Buoni giudizi che non ci avevano però portato ad avviare un rapporto di collaborazione con nessun editore. I lavori quando erano giudicati buoni, risultavano però troppo (troppo?) difficili (difficili?) da associare ad un autore. Cioè l'associare, l'abbinare, l'accostare, lo sposare questi benedetti disegni



alla parte scritta d'un libro, il testo, era considerato un "matrimonio" sempre dubbioso! In certi casi giustamente come in altri no...In realtà confesso di non averlo mai capito davvero bene perché questi matrimoni non "s'avevano da fare"!

Adesso basta...

...prima di sentirmi ancora e per l'ennesima volta una totale scema perché non riesco a capire cosa "poter far fare" ai miei disegni, m'è venuta semplicemente l'idea di fargli fare...un libro! E cioè il progetto vero d'un libro! Fatto in casa con quello che avevo già (disegni in abbondanza) e per la prima volta anche usare un ingrediente al quale non avevo mai pensato: le parole, scritte, d'un testo tutto mio.

Ma...

... siccome sapevo e so di non essere una scrittrice, ho subito pensato di usare le parole come fossero didascalie ai disegni, quasi dei piccoli "slogan" ammiccanti al contenuto delle tavole. Ma che pur nella loro semplicità riuscissero a far diventare quel disegno "sciolto" la pagina di un libro. È facendo così che, dopo l'ennesima fiera di Bologna, sono riuscita a pubblicare i miei primi due progetti. Quando è successo, credo di aver ringraziato il "santo patrono" degli illustratori per non essermi arresa e per avermi dato il coraggio, anzi l'assoluta incoscienza, di provare a calzare i panni dell'autrice totale (solo dopo molto tempo ho imparato che si dice così). Ed è con la stessa incoscienza che avevo scoperto che questi panni non solo stavano bene a me ed ai miei disegni, ma che mi piaceva tanto indossarli.

Fate un libro!

Ora, per finire, visto che ho da sempre l'abilità di scrivere tremila righe senza dire bene mai niente, vi dico: se vi piace scrivere o avete la fortuna di avere un amico, fidanzato, nonno, figlio, mamma o papà a cui piace farlo, realizzate un progetto libro e portatelo alla prossima fiera di Bologna.

Però non scrivete storie esistenziali o favole lunghe un Kilometro.

Piuttosto cercate di capire a quale "tipo di parole" strizzano gli occhi i personaggi dei vostri disegni.

Chiedetevi in quale progetto starebbero più a loro agio.

Guardateli, ascoltateli! I nostri disegni spesso ci parlano.

Vale la pena!

Purtroppo pensare ad un progetto completo spesso significa fare un favore a chi non ha la pazienza o semplicemente la curiosità "audace" di guardare davvero nelle nostre immagini. Ma credo che valga la pena farlo! Un saluto appassionato!

Il bel disegno

Ops...dimenticavo! Naturalmente io vi ho parlato solo di quella che è l'esperienza di un'illustratrice che non è dotata del "bel disegno," infatti il "bel disegno", così come le belle fanciulle, va in sposa assai felicemente! Ma, per tutte le altre..non rimane molto!!!



Sveglia all'alba

Alzatevi presto ed entrate in fiera all'apertura. Anche l'art director più stoico nel tardo pomeriggio, dopo aver visto centinaia di disegni e parlato con tante persone, diventa meno disponibile.

Scarpe comode

Non fermatevi subito ai "soliti noti". Percorrete la fiera in lungo e in largo, guardate gli stand cercando le pubblicazioni che vi piacciono di più, che sono in sintonia con il vostro modo di esprimervi. Percorrete con occhio interessato i padiglioni stranieri, privilegiando i piccoli e medi editori: il mega-gruppo difficilmente è interessato a visionare nuovi illustratori.

Con appuntamento è meglio

Se arrivate presto, è meglio fissare degli appuntamenti con gli editori, o con chi si occupa di visionare gli illustratori. A nessuno piace essere assediato mentre cerca di fare qualcos'altro. Se avete un appuntamento, per quei dieci minuti l'editore sarà realmente intenzionato a parlare con voi. Programmate di fermarvi per più di un giorno, è impensabile che tutti siano disponibili nella stessa giornata.

La cortesia è il miglior biglietto da visita

Dovrebbe essere scontato, ma per quello che ho visto in giro è meglio ripeterlo. Siate cortesi, chiedete ogni cosa per favore. Gli editori non sono lì per voi, non vi conoscono, se guardano i vostri lavori sono loro a farvi una gentilezza, non viceversa.

A chi mostrare i lavori?

Cercate chi è in sintonia con voi, ma non trascurate opportunità apparentemente "minori". In questi ultimi anni, per esempio, l'editoria scolastica italiana ha cominciato a fare un discorso qualitativo, sicuramente si stanno aprendo nuovi spazi. Ogni lavoro nuovo sarà un'occasione per fare esperienza, per imparare ad affrontare globalmente una commissione, invece di esibirsi in singole tavole.

All'estero

Gli editori stranieri sono generalmente puntuali e privilegiano gli appuntamenti. Siete voi che dovete adattarvi a loro: se non parlate le lingue, portatevi qualcuno che lo faccia. Tenete presente che comunque, se il tutto andrà a buon fine, i testi, il contratto, la corrispondenza non saranno in italiano: mettetevi in grado di affrontare il problema.



Inviare materiale

Spesso gli editori stranieri, se sono interessati a voi, vi chiedono di inviare loro per posta fotocopie a colori o scansioni dei vostri lavori come promemoria. Spediteli subito, all'attenzione della persona con cui avete parlato, specificando nella lettera di accompagnamento le circostanze della richiesta per non essere confusi con altri questuanti da qualche segretaria zelante. Nessun editore ha bisogno di rubacchiare immagini in questo modo come alcuni temono, fidatevi!

Parliamo di soldi

Difficilmente in fiera si arriva subito ad offrire un contratto per un libro preciso, a meno che non si tratti di un vostro progetto. Se accade, non vergognatevi a chiedere quali sono le condizioni economiche, se non ve le dicono subito. A meno che non si tratti di un concorso, una retribuzione vi è sempre dovuta. Le tavole originali restano sempre di proprietà dell'illustratore.

Non solo editori

In fiera si può anche avere l'occasione di ascoltare un grande illustratore che tiene un incontro pubblico, o di trovarlo presso gli stand ad esaminare i lavori degli aspiranti. Approfittate di queste occasioni, se è una persona di spessore saprà guardare le vostre tavole con un occhio speciale e darvi indicazioni preziose. Anche i corsi, quando sono tenuti da personaggi di valore, sono preziosi per imparare non tanto delle tecniche, quanto il modo di guardare, riflettere, esprimersi con il proprio lavoro.

Curiosità

Non partite con l'idea della pubblicazione come unico pensiero fisso. La fiera è anche un'occasione per conoscere persone, vedere libri nuovi, ascoltare un consiglio che a volte si rivelerà più prezioso di un contratto. Anche perché si riceveranno molti "no", e si deve imparare ad accettarli: l'eccesso d'orgoglio è dannoso, così come la scarsa fiducia nelle proprie capacità.

Appendice: le Fiere

Marzo: Salone del libro di Parigi - **Aprile:** Fiera del libro per ragazzi di Bologna - **Maggio:** Salone del libro di Torino - **Ottobre:** Fiera del libro di Francoforte - **Dicembre:** Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil (www.salon-livre-presse-jeunesse.com).

Giovanni Manna è nato a Firenze e vive a Bologna. Inizialmente autodidatta, ha frequentato i corsi di illustrazione e incisione di Stepan Zavrel e altri noti maestri. Dal 1994 ha pubblicato per diversi editori italiani e stranieri oltre quaranta libri, editi in sette lingue. Ha esposto le sue opere alle principali manifestazioni internazionali, come la Bib di Bratislava, la mostra di Sarmede, la Fiera di Bologna. Nel 2003 ha ricevuto il premio Andersen come miglior illustratore italiano.



Formazione artistica

Innanzitutto è importante aver goduto di una formazione artistica, per scoprire se tutti quei “hai davvero talento!” e “**ma com'è carino!**” delle tue migliori amiche e dei tuoi genitori avevano davvero un senso.

Artista?

Dopo la tua formazione scolastica, ti consideri già una grande artista. I tuoi insegnanti ti hanno fatto passare attraverso tutti i “**tritacarne**” del mondo, ed il macinato che ne è uscito si è trasformato in un bel pulcino. Probabilmente avrai anche sviluppato un tuo stile personale.

Fiera

Adesso ti trovi a girare con il tuo portfolio in Fiera per mostrare agli editori ed ai lettori i tuoi disegni. Nel migliore dei casi ti trattano come ti aspetti che facciano con una persona dotata di talento, e ti salutano con le seguenti parole “**spiacenti, ma non va bene con il nostro programma!**”

Raccontare una storia

Gli editori stessi spesso non riescono a spiegare perché i tuoi disegni non si addicono al loro programma.. Forse la spiegazione è che i tuoi disegni non raccontano una storia. Sono solo dei bei disegni, ma non hanno nessuna trama. **Non sollevano domande.**

Inventare

La possibilità migliore per superare questo “**inconveniente**” è di inventarsi una storia da soli. A puro titolo di presentazione, non è necessario che la storia abbia anche una conclusione ma deve sempre esserci un punto della storia che rimane in mente. Le figure che hai creato devono essere in profonda relazione l'una con l'altra.

Per i bambini

Molti dimenticano anche che la maggior parte dei libri illustrati sono pensati per i bambini. Questo significa che un bambino deve poter seguire i tuoi pensieri; attenzione perché ciò non vuol dire che i tuoi pensieri o i tuoi disegni debbano essere semplici, ma **devono essere logici.**

Editore

In nessun caso dovrai presentarti all'editore con un libro illustrato già “confezionato”. Ne sarebbe scoraggiato, perché le modifiche comporterebbero ulteriori spese. E' meglio disegnare le tue storie su uno “**Storyboard**” e presentare solo due o tre paginoni.

Gli altri libri

Il mio ultimo consiglio è: osserva più libri illustrati che puoi, **soprattutto i peggiori.** Primo, è una buona base, secondo, puoi imparare moltissimo da una loro analisi dettagliata.

Daniela Kulot vive in Germania. È un'autrice di grande successo ed i suoi libri sono tradotti in molte lingue, tra le quali l'italiano.





1 - Siate generosi

Quando sarete diventati anche minimamente famosi, non dimenticatevi di essere generosi. Innanzitutto con i ragazzi più giovani. Non importa che anche voi siate giovani. Lo sarete senz'altro a lungo ma se avrete pubblicato anche solo due o tre libri sarete già molto avanti, nel percorso professionale, di chi ancora non è riuscito a pubblicare niente. Per quei ragazzi che probabilmente avranno pochi anni meno di voi, o addirittura la vostra stessa età, voi sarete un punto di riferimento, rappresenterete qualcuno di simile a loro che, come si dice, ce l'ha fatta. Siate disponibili nei loro confronti perché, se andate indietro con la memoria, ricorderete che qualcuno, quando avete cominciato a scrivere o disegnare, è stato disponibile con voi. Trovate il tempo di leggere i testi e di guardare i disegni altrui. Cercate di dare un parere utile perché la persona che avete davanti, o che vi ha mandato materiale per posta, possa crescere professionalmente.

La storia ricorda grandi esploratori, grandi scienziati, grandi inventori. Ebbene: non ce n'è uno, uno soltanto, che possa dire di aver fatto tutto da solo. Ognuno di noi, riprende il percorso umano cominciato da qualcun altro. Ognuno di noi è debitore nei confronti di chi è venuto prima. Chi scrive e chi disegna avrà sempre un debito intellettuale nei confronti di chi ha scritto e disegnato prima di lui.

Non crediate mai, dunque, di essere esentati dal dovere di dare qualcosa agli altri.

2 - Non abbiate paura di essere copiati

Ogni artista ha avuto maestri ideali. Ogni autore o illustratore inizia il suo percorso professionale copiando qualcuno più o meno esplicitamente. Se sarete molto bravi è naturale che qualcuno vi prenderà ad esempio e si nutrirà del vostro lavoro come voi, in principio, vi siete nutriti di quello altrui. Lo scopo dello scrivere e del disegnare dovrebbe essere comunicare. Penso che se, attraverso la vostra bravura nello scrivere e nel disegnare, riuscirete a comunicare a qualcuno la voglia di fare qualcosa di simile a voi, ciò dovrebbe lusingarvi e non offendervi.

3 - Fregature

L'ambiente dell'editoria non è un mondo fatato e immune dalla disonestà, anzi tutt'altro: più che di fate e gnomi servizievoli pullula di pirati senza scrupoli. Ci sono gli editori che non pagano, quelli che pagano ma poi riutilizzano i disegni a comodo loro, quelli che pretendono soldi per pubblicare un libro, quelli che prendono testi e disegni e poi scompaiono senza pagare e senza aver stampato nulla, quelli che trattengono i disegni originali per venderseli e quelli che commissionano illustrazioni che poi, quando sono pronte, non vogliono più. A tutti capita di farsi fregare, almeno una volta e dunque, quando vi succederà, non vergognatevi: riporre fiducia nel prossimo non dovrebbe essere un demerito per nessuno. Se vi hanno fregato fate nomi e cognomi con il maggior numero possibile di persone perché chi ha fregato voi non freghi anche altri.

CONSIGLI PER QUANDO SARETE FAMOSI...

Dieci umilissimi consigli per amministrare, quando lo avrete, il vostro successo



Davide
Cali

4 - Non vergognatevi di guadagnare poco

Non ho ancora trovato un autore o un'illustratrice che risponda chiaramente alla domanda: quanto guadagni? Sinceramente non capisco perché tanta omertà. A scrivere e disegnare libri per bambini si guadagna poco. Almeno in principio. Non vergognatevi di ammetterlo, soprattutto con chi ancora non ha pubblicato nessun libro e magari si illude di poter fare un sacco di quattrini. Se è ancora la mamma a sostenere le vostre spese ammettetelo sinceramente: è giusto che chi non ha una famiglia che gli paga i conti sappia che, se vuole fare libri, deve rinunciare all'idea di dedicarsi a questo in modo esclusivo.

Se fate un altro lavoro ditelo: nemmeno lavorare per mantenersi dovrebbe essere un demerito per nessuno.

5 - Bambini veri

Conosco autori e autrici che scrivono e disegnano libri sui bambini senza vederne mai di veri. Credo che il contatto diretto con i bambini ai quali andranno in pasto le vostre storie e i vostri disegni non possa che essere edificante, quindi cercate di frequentare i bambini veri tutte le volte che vi è possibile.

I bambini veri scoreggiano, ruttano, fanno domande imbarazzanti, sbadigliano mentre parlate, hanno fame, hanno sete, vi rifanno la stessa domanda anche sette volte di seguito, vi toccano con le mani impastate di cioccolato. Se trovate disdicevole tutto ciò, cambiate indirizzo alla vostra letteratura e ai vostri disegni.

6 - Incontri con l'autore

Dopo i primi libri comincerà a squillare il telefono: saranno librerie, scuole, biblioteche della vostra o di altre città, che chiamano per invitarvi, in quanto autore o autrice, illustratore o illustratrice, a incontrare il pubblico o una scolaresca. Decidete voi se accettare o meno questi inviti e a quali condizioni.

Anche se questi inviti significano che cominciate a diventare famosi, non siete tenuti a comportarvi da star viziati: se siete bravi come pensate non avrete poi bisogno di viaggiare in prima classe e di dormire in alberghi di lusso. Una seconda classe e un albergo medio andranno benissimo.

7 - Scuole povere

Ricordatevi che i vostri lettori sono dappertutto: anche nelle periferie, nei paesi piccoli e nelle scuole povere. Se una scuola con pochi fondi vi invita perché i bambini sono entusiasti all'idea di incontrarvi fate in modo di accontentarli. Chiedete un rimborso facendo in modo di ridurre le spese il più possibile: se vi riesce, combinate per il giorno dopo un altro incontro in una città vicina sponsorizzato da una libreria o da una biblioteca che paghi il viaggio, andate a dormire da un amico o un'amica se ne avete che abitano vicino, accettate l'invito a pranzare a casa della maestra.



Se proprio non vi riesce di fare l'incontro trovate il tempo di fare un disegno per ogni bambino o, se scrivete, di scrivere un raccontino breve, una poesia, una filastrocca per ogni bambino, e speditegeli.

8 - Volontariato culturale

Chi non trova il tempo per fare volontariato sociale può sempre trovare il tempo di fare volontariato culturale. Si può farne curando gratuitamente la grafica per una pubblicazione ospedaliera o facendo un corso di fumetto gratuito in una biblioteca di paese, mettendo a disposizione disegni originali per un'asta di beneficenza o leggendo in pubblico racconti per una raccolta fondi, illustrando gratuitamente cartoline per una associazione di volontariato o disegnando il logo di una cooperativa sociale per un compenso minimo.

9 - Passate il lavoro

Se verrete contattati per scrivere o illustrare qualcosa che per ragioni di tempo o di incompatibilità con l'argomento non potete fare, e vi viene chiesto se conoscete qualcuno adatto al lavoro, non fate finta di essere appena caduti da Saturno. C'è senz'altro qualcuno che conoscete, più o meno bravo di voi, che è adatto a fare quel lavoro. Date il suo numero di telefono e i numeri di tutte le persone che conoscete senza timore di perdere qualcosa. Se voi date i numeri degli altri, gli altri daranno il vostro.

10 - Politica, ideali, etica

Scrivere e disegnare per bambini non significa vivere fuori dal mondo. Non dimenticate che prima che artisti, siete cittadini. Non disinteressatevi della politica, siate informati, coltivate un ideale e seguitelo con coerenza. Siate etici. Non accettate lavoro sempre e a qualsiasi costo. Se il testo di un libro che dovete illustrare contraddice le vostre idee, rifiutate. Se vi chiedono di scrivere una storia che idealizza qualcosa che disapprovate, rifiutatevi. Se un grosso editore vi garantisce molte copie vendute ma è notoriamente colluso con la mafia concedete la vostra fiducia e il vostro lavoro a un editore più piccolo e, possibilmente, più onesto.



... vado in libreria...

Soprattutto quando sono in vacanza, e in una libreria particolare.. In realtà è una vecchia cartoleria, non proprio di campagna, ma abbastanza fuori dai moderni criteri del supermercato della carta stampata da consentirmi di ritrovare i “miei” tempi...

Entro senza intenzioni particolari, dando un'occhiata distratta alle novità patinate, ai titoli di richiamo, proseguo oltre, un saluto rapido ai proprietari indaffarati, verso quello spazio che rappresenta il mio personale concetto del paradiso...E' un soppalco caotico e polveroso, in cui si accalcano indisturbati decenni della migliore letteratura internazionale, rigorosamente in formato tascabile. Per tacere del fatto che, per sua natura, il soppalco somiglia proprio ad un corridoio aperto sull'interno del negozio, da cui salgono le chiacchiere dei clienti e dei proprietari...

E lì comincia il gioco: riuscirò questa volta a strappare dal suo torpore un piccolo tesoro in edizione originale al prezzo originale?

Questo è il momento buono: un'intera, quasi inaspettata settimana di ferie, da consumare a piccoli morsi, in campagna, nel torpore autunnale di questa cittadina a cui sono legata da molti ricordi e infinite letture. E' mattina, una calda, luminosa mattina di novembre, mentre mi avvicino alla vetrina che sembra esplodere di romanzi, cataloghi e immancabili pubblicazioni di storia locale...Aspiro al mio angolo di antiquariato letterario, e sto salendo verso quella solitudine che ogni volta mi riconcilia col presente quando sento una giovane madre cercare “Qualcosa per una bambina di tre anni, per favore??? Dove sono i libri per i bambini di tre anni??”

Parte il balletto: complicate figure per arrivare ad individuare il settore dedicato, uno slancio per catturare, sul ripiano più alto dello scaffale più disagiata **un enorme** volume rilegato, che con assoluta certezza viene offerto, con un sorriso di vittoria, alla madre che aspetta là in basso.

Lo so, non ti riguarda, sei in vacanza, per cui ora ti giri e riprendi a cercare per i fatti tuoi (me lo dico con forza)...Non ce la faccio, è più forte di me...Mi volto, e spio: sulla copertina, chiososamente illustrata a colori piatti (si sa i bambini capiscono solo quelli!), spicca l'immagine traballante di un uccellino che tremola (no, decisamente quel pennuto NON vola!) e...sorridente!!! Come diavolo fa a sorridere il volatile??

Be'', comunque, oltre a frullare maldestramente in copertina, credo che il povero uccellino sia dotato di carattere ottimista, benché orfanello(!) o qualcosa del genere, visto poi il titolo!



Io ci penso un po'; perché un tempo, non troppo lontano, ce li ho avuti anch'io tre anni e se mi impegno un po', qualcosa me lo ricordo!!! Basta un attimo. Provo a pensare alla Me di tre anni, e ad immaginarmi alle prese con Quel libro: lo avrei preso, sfogliato, e di sicuro mi sarebbe piaciuto, no??

Eh, no!!!!

No, non mi sarebbe piaciuto...E allora ripenso a ciò che mi piaceva, ma soprattutto a ciò che Non mi piaceva...a cosa ho sempre detto no...

No alle storie strappalacrime (e già che ci siamo basta con i diminutivi e i vezzeggiativi che fanno tanto "piccoliecarini"!!!!

No agli animali troppo giudiziosi (gattini che sfamano famiglie, topolini che salvano una città dall'inondazione....e non so che cos'altro di peggio...).

No ai libri **troppo** grandi (d'accordo, sono bellissimi, ma chi li tiene in mano?).

No ai libri **troppo** piccoli (sì, lo so, sono piccoli capolavori, ma siete sicuri di riuscire a leggerli?).

No agli oggetti che hanno un'anima (ricordo con orrore un libro in cui una locomotiva giocava con, manco a dirlo, gli animaletti di un bosco, e ne diventava l'eroe...per carità!!).

No ai colori piatti e chiassosi (ma qualcuno fa caso a quello che i bambini vedono? È sempre per forza rosso vivo o verde smeraldo? Magari poi in una di quelle belle periferie di cemento di Milano o Torino...).

No ai classici in edizione ridotta per "bambini" (pensiamo ai bambini di oggi, cercate di sintonizzarvi...).

No alle illustrazioni troppo simboliche (che inutile sfoggio d'arte, e quante buone occasioni sprecate!!).

No alle parole troppo difficili (pensiamo all'età dei bambini a cui andranno in mano, per favore!!) o alle espressioni gergali (se siamo diventati troppo grandi e non sappiamo più come si parla rischiamo davvero di renderci ridicoli...).

No, o forse, meglio: per favore, facciamo attenzione a come si vestono i bambini, la moda è cambiata rispetto agli anni 80, e loro lo sanno...Attenzione, è così fastidioso quando un libro sa di vecchio, senza che sia davvero passato il tempo!

...Non so poi cosa abbia comprato la mamma; mentre riflettevo ha scelto ed è uscita...E poi mi sono ripromessa di non impicciarmi, da quando non faccio più la libraia.

Quel giorno ho trovato un paio di bei romanzi e me ne sono andata...



Un buon finale ed un ottimo inizio

Quando realizzate un libro deve importarvi solo della storia. Sono molti gli elementi che compongono una storia e sarebbe laborioso e sciocco riassumerli in poche righe. Per cui mi soffermo genericamente solo su due punti: inizio e fine. Se avete studiato un po' di psicologia saprete che l'uomo ricorda più facilmente l'inizio e la fine di un'esperienza. Quindi lavorate molto sull'inizio mettendo "l'attore già in scena". Fate lo agire, cercate l'azione. Non aggiungete troppi elementi: **lavorate di sottrazione**. Togliete dialoghi e testo di troppo. Imparate a tagliare ma fate lo solo con un chiaro obiettivo in testa: mandare avanti la storia. La storia deve procedere, correre e crescere. Nel finale attenti alla delusione del lettore perché non vi perdonerà mai di avergli fatto perdere tempo prezioso per una "cavolata". Non rifugiatevi su un finale "tutti felici e contenti", cercate un modo originale (vostro) di **raccogliere tutti gli elementi della storia che avete "seminato"**. E adesso: FERMI! Lasciate decantare il tutto e dopo un po' riguardatelo con freddezza: era proprio così eccezionale?

Storyboard

Non limitatevi a realizzare singole illustrazioni. Partendo anche da un racconto noto, realizzate un libro illustrato, perché per un illustratore è fondamentale saper organizzare un menabò. Ricordate che un libro è da concepire nella sua totalità. **Sfruttate tutti gli elementi della scena**: ogni elemento deve far sentire la propria presenza, cioè "avere un peso". State raccontando una storia quindi leggete e sottolineate attentamente i momenti chiave del testo. In questa fase fate molti schizzi, abbandonatevi liberamente a tutte le idee che vi vengono in mente, poi successivamente con pazienza organizzatele in un libro. Ma siate realisti, se volete presentarlo a qualche editore non abbandonatevi a formati libro improbabili e costosissimi: troppo grandi o troppo piccoli o troppo lunghi o con troppe pagine. Il modello base di un picture-book è di 32 pagine compresi i risguardi. Tolti quelli, il frontespizio e la pagina della dedica rimangono 24 pagine disegnabili.

I personaggi

Non arrendetevi mai alla prima versione. Soffermatevi a riflettere su tutte le loro caratteristiche: abbigliamento, pettinatura e proporzioni. Poi disegnateli in diverse pose e azioni per vederne l'efficacia nel ritmo della storia. Il protagonista deve sempre avere qualcosa in più degli altri, un suo segno distintivo che lo renda unico. Ogni personaggio è governato dai suoi pensieri e saranno questi che lo faranno muovere. **I personaggi non sono burattini nelle nostre mani ma devono vivere di vita propria**. E soprattutto: a chi importa un modello di virtù?

Una bella copertina

La copertina è fondamentale, sappiate che sono in gran parte il titolo e la copertina a far vendere il vostro libro. Possibilmente non ripetete un disegno dell'interno. Una buona copertina riassume il contenuto senza essere didascalica. Una buona copertina è un suggerimento, una porta che si apre su un mondo. **Non rivela, ma lascia intravedere**.

Il carnet

L'illustratore, come uno sportivo, ha bisogno di un luogo dove fare esercizio; questo spazio è il "carnet". Un luogo dove allenarsi quotidianamente a "vedere". Tenetevi nello zaino un libricino o



un album dove disegnare e appuntarsi idee. Disegnate di tutto: volti, fantasie, paesaggi; il carnet è un luogo di ricerca, quindi usate liberamente differenti tecniche (pastello, acquerello...), tutto ciò vi sarà d'aiuto per sviluppare creatività ed immaginazione. Riempite le pagine del vostro album di schizzi di cose inutili e perfino "brutte". Dimenticatevi il foglio bianco, lo stile, la composizione e il lavoro. Godete della scoperta di un segno casuale e dell'essere imperfettamente creativi... ma questi disegni non sono e non saranno mai prodotti da far vedere agli editori.

Lo stile

Non pensate che disegnare 10 disegni in un anno faccia di voi degli illustratori/autori in grado di reggere la pressione del lavoro vero. I grandi illustratori hanno un loro mondo fatto di simboli, atmosfere, segni frutto di **una lunga maturazione**. Un mondo che tocca nel profondo il lettore e lo induce ad abbandonarsi al piacere della lettura. Esiste una ricetta? No! non esiste. Disegnate, disegnate, disegnate e lasciate agire il tempo...

Le idee

Frequentate mostre, musei e tenetevi al corrente delle nuove tendenze. Leggete moltissimo e di tutto. Lavorate in altre discipline artistiche, tutto questo vi sarà d'aiuto e le idee arriveranno da sole. Apro una parentesi: prima di occuparvi di cartoon, fatevi una buona cultura cinematografica (di film!!!) ed un'infarinatura dell'unità drammatica teatrale. **Insomma un po' di Molière e Shakespeare non fa mai male** (questo vale per tutti). E che ne dite di rivedervi anche qualche vecchio film?

Atelier

Credo molto nel modello francese dell'atelier che spesso si è dimostrato utile per i giovani autori. io stessa ho vissuto l'esperienza nella mia città e l'ho trovata stimolante e divertente. Quindi, se riuscite, coalizzatevi con altri illustratori e autori. formate dei piccoli centri d'aggregazione. Se non avete una casa fatevi prestare lo spazio da un'associazione o da un circolo e ritrovatevi con appuntamenti fissi per scambiarsi idee e progetti. Socializzare, socializzare e socializzare.

La terra di mezzo

Il lettore, grande o piccolo che sia, vi chiede spesso la stessa cosa: il rispetto. Mai trascurare il legame emotivo con la storia. Il lettore alla fine deve avere la sensazione di essere stato da qualche parte e di **aver vissuto pienamente**. Cercate in modo sincero un legame emotivo con il lettore: la terra di mezzo (un qualcosa in comune). Qualcosa di vostro che risuoni anche negli altri. Nel raccontare e nel disegnare trattenetevi dal dare troppe spiegazioni. Un po' di avarizia! La tensione emotiva è spesso creata dalle cose non dette. Aggirare le aspettative del lettore e qualche volta ingannarlo è sempre consigliabile. Un suggerimento... "non ti farò vedere quello che nascondo nella mano".

Sbagliare

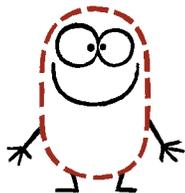
Non c'è niente di più vero del detto "sbagliando s'impara".

Cristiana Valentini, illustratrice che lavora in diverse discipline artistiche. Come illustratrice di libri per bambini lavora per Mondadori nella collana "i sassolini". Come illustratrice editoriale lavora per riviste in tutto il mondo. Come "cartoonist" lavora per la televisione e nel web. Come lettrice accanita legge di tutto, persino le istruzioni in giapponese.

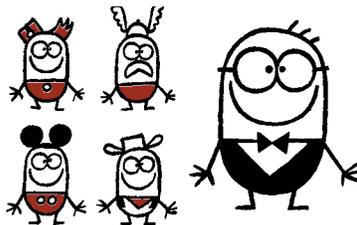


COME CREARE UN PERSONAGGIO DI SUCCESSO

1) Mantenete una prima forma basilare perché potreste doverla ridisegnare varie volte

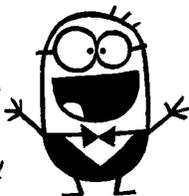


2) aggiungete alcune caratteristiche che possano chiaramente distinguerlo da personaggi famosi



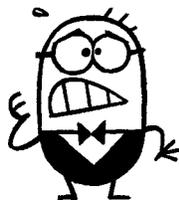
3) ovviamente per iniziare la storia il vostro personaggio ha bisogno di uno scopo nella vita (o missione, tanto ormai è entrato nel linguaggio comune)

IO VORREI DIVENTARE
IL PIÙ GRANDE, IL PIÙ
POPOLARE E VENDUTO
SCRITTORE DEL MONDO!



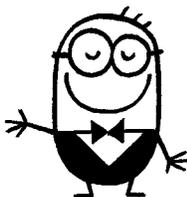
4)...e alcuni difettucci per rendere le cose più interessanti

ECCO... IO SONO
ALLERGICO AD
ALCUNE PARTI
DELL'ALFABETO...

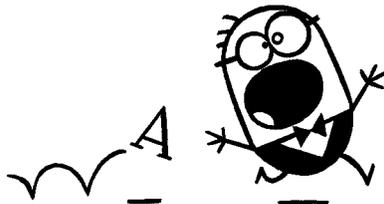


5) ora, tutto quello di cui ha bisogno il vostro personaggio è un nome, così sarà pronto per grandi avventure!

~~TIJN~~
"UMBERTO"



PS. assicuratevi che il vostro personaggio non rimanga ucciso alla fine di pagina 1.



Tijn vive ad Amsterdam e lavora per varie riviste e quotidiani olandesi.

"Uffa! Ancora un libro!", uscito anche in Italia è il suo primo libro per bambini premiato col Zilveren Penseel 2002, uno dei maggiori riconoscimenti olandesi nel settore.



Tijn
Snoodijk

1-Prima dritta per il giovane artista- Parlando di consigli, teorizzo l'esistenza di due scuole o sistemi, opposti l'uno all'altro ma non incompatibili: a) incoraggiare il principiante b) scoraggiare il principiante.

I limiti del primo sistema sono evidenti, come mostrare il proprio lavoro alla nonna, la quale, poverina, non potrà che dirne un gran bene. E' un metodo che non uso quasi mai, se non dopo avere scrupolosamente applicato il primo. Di questo passo non ce la farai mai... datti una mossa... sei bravino ma il match è sui 15 round... e così via. L'incontro procede con la descrizione dei numerosi ostacoli che lastricano la strada del giovane artista e di come il traguardo, in fondo, non sia questo granché. Mezz'ora, almeno. Se ha stoffa, l'aspirante mi ascolta in silenzio facendo sì con la testa. Esaurita questa fase gli chiudo la porta alle spalle, non prima di averlo cortesemente invitato a tornare quando vuole.

Una volta sulla via, confuso e incazzato, il giovane artista mi manderà affanculo tra i denti, segno che è già sulla buona strada.

2-Partire da un'immagine- Esterno giorno, panoramica della villetta di Topolino vista dall'alto. Intorno la città è quella di sempre, è una bella giornata e il sole splende. Alcuni passanti guardano increduli in direzione dell'abitazione, impietriti dalla sorpresa. Lo stesso Topolino è carponi sul prato tra le macerie e guarda in alto, sorpreso d'esser vivo. Al centro della pagina si vede il colossale totem che gli ha sfondato tetto, solaio, camere, salotto e si è conficcato come una millenaria sequoia oltre le assi della cantina. Nubi di pulviscolo grigio appestano l'aria. Una scena fissa, surreale e molto evocativa. La storia s'intitola "Topolino e il Mistero del Totem Volante", e la vicenda si è sviluppata a partire dall'immagine che ho appena descritto. Ogni istantanea è il frammento di una storia che è possibile afferrare investigando sulle cause che l'hanno prodotta, valutandone le conseguenze e, infine, miscelando gli ingredienti nel modo che vedremo. Funziona sempre, ed è il mio sistema. Gli edili impegnati nella riparazione della casa di Topolino sono pellerossa e riconoscono nella caduta del totem l'avverarsi di un'antica profezia e il segno che i tempi duri stanno per finire. Topolino li accompagna nel viaggio verso la loro terra, a nord...

3-I tre atti- Ogni storia che si rispetti inizia, si svolge e finisce. Ci sono mille modi per cominciare, alcuni molto "moderni" e bizzarri, ma non importa, la finalità è sempre condurre il pubblico nel mezzo della burrasca. Forse il lettore non potrà cambiare canale, ma è bene non affliggerlo con l'impressione di essersi già perso a pagina due. Una buona entrata dei personaggi, descritti come parte di un ambiente, crea la premessa per lo svolgimento della storia, quando un fatto imprevisto costringe il protagonista all'azione, provocando a sua volta la reazione degli altri elementi. Di solito la parte centrale è anche la più complessa e difficile da sostenere. I personaggi principali interagiscono con

PARLANDO DI CONSIGLI

Giuseppe Zironi, in discreto possesso delle sue facoltà mentali, dona questi dieci consigli per l'istruzione ed il sollazzo dei più giovani e il benevolo compatimento dei più anziani.



Giuseppe
Zironi

altri, si ficcano in piccoli guai e sbrigliano faccende che servono a tener viva l'attenzione del lettore, conducendolo verso la fine. Il secondo atto non deve prendersi troppo spazio, o, peggio ancora, imbottirsi di fatti non pertinenti, di belle scene che non servono. Nel primo caso non ci resterà spazio per la conclusione, appiccicata all'ultimo momento. Nel secondo il lettore non proverà interesse per la fine, qualunque essa sia. Quando ciò accade è il disastro. Se l'ultima pagina delude sono da buttare anche tutte le altre. Non mi riferisco alla chiarezza dell'esposizione o alla chiusura perfetta di ogni linea narrativa, ma al complesso di emozioni che ogni buon finale dovrebbe suscitare. Credo che la vera natura del fumetto consista nella sua serialità, una vignetta dopo l'altra, una pagina dopo l'altra, un'avventura dopo l'altra. Al termine di ogni storia, il lettore ha il diritto di pretendere ancora, soddisfatto ma infelice per la fine del divertimento.

4-Il personaggio seriale - Topolino, Dylan Dog e Braccio di Ferro sono i protagonisti di storie in serie, affrontano incredibili avventure uscendone sempre uguali a se stessi. Al contrario dell'eroe classico, che subisce l'impatto delle difficoltà che incontra, l'eroe seriale è sempre pronto a ricominciare daccapo, come nuovo. Stesso coraggio, medesime debolezze, immutate inclinazioni e l'eroe si conferma per quello che già era quando lo abbiamo conosciuto.

5-Il plagio - La tentazione di trarre da un buon film lo spunto per una nuova trama presto o tardi cattura chiunque. Il gioco può essere svelato e divertente, infocchettando piccole citazioni a trovate nuove fiammanti, ribaltando la soluzione finale e cogliendo il lettore di sorpresa con una bella trovata. Una volta mi suggerirono di cambiare sempre la fine dell'originale, poi di rivederne l'inizio e in ultimo di modificare quello che sta in mezzo. Un buon consiglio.

6-Il disegnatore - Se la storia non la disegniamo noi allora lo deve fare qualcun altro, cerchiamo di non dimenticarlo. Esistono molti modi per fornire al disegnatore le informazioni necessarie, ma il più comune consiste nello scrivere la sceneggiatura pagina per pagina, specificando la suddivisione in vignette e scrivendo i dialoghi. Meno si scrive meglio è. Descrizioni troppo accurate possono generare contraddizioni e condurre il disegnatore ad un brutto stato confusionale. Lo sceneggiatore non scrive mai a caso, prima si documenta. Così, per le scene che lo richiedono, deve fornire al disegnatore le immagini di riferimento o almeno una buona bibliografia. Un altro buon sistema è la stesura di un semplice story-board, integrato da brevi note scritte e, naturalmente, dal testo. Basta saper tenere la matita, non occorre altro; buon controllo delle sequenze e semplice individuazione delle più chiare contraddizioni. Lo trovo veramente un buon metodo e le mie sceneggiature sono tutte così.





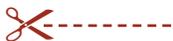
7- Avvicinare l'editore - In giro si vede un mucchio di robbaccia che noi neanche con la mano sinistra. Malauguratamente, sviluppare una buona idea e realizzare un ottimo lavoro serve a poco se nessuno lo pubblica, ma niente paura: sempre in cerca di buoni autori da scoprire, gli editori esistono per questo... seee, magari! Nella realtà fisica l'editore è sempre irraggiungibile e i suoi stretti collaboratori non ci sono mai, il materiale inviato sparisce, come mai esistito, nessuno ci richiama, alla millesima telefonata siamo ancora dei perfetti sconosciuti. In pratica, rendersi interessanti agli occhi di un qualsiasi editore è difficilissimo, appena più probabile dell'impossibile. Eppure, gira voce che qualcuno ce l'abbia fatta, magari seguendo tre semplicissime regole: a) sforzarsi di fissare un appuntamento e il massimo è essere presentati da qualcuno; alla peggio, spedire dopo avere preannunciato l'invio; b) in ogni caso scrivere poco - alcune note personali, due righe sul progetto, una paginetta di soggetto e una breve scena con dialoghi devono bastare; c) proporsi in coppia con un disegnatore - regola da non seguire se il nostro bersaglio è una testata seriale - e in questo caso sottoporre 2/3 delle tavole finite, anche in bianco e nero.

8- L'attesa - Snervante, naturalmente. Se aspettiamo una chiamata come niente possono trascorrere due mesi, quindi calma e nel frattempo occupiamoci di altro. E' consentito telefonare, ma di solito non serve.

9- Il successo - Trascorsi sei mesi, ormai sposati e con figli, una chiamata c'informa che il nostro progetto è OK. Non possiamo rispondere che siamo cambiati e non abbiamo più voglia, a meno che non abbiamo deciso di fare un altro mestiere. Ci tocca lavorare e rispetteremo le scadenze. Discuteremo di soldi. Resteremo fedeli all'idea originale se non in accordo con l'editore.

10- L'insuccesso - Avete mai visto quelle coppie, brutti tutti e due che però sembrano volersi un gran bene? Impariamo da loro, non perdiamoci d'animo, il nostro lavoro non è mai da buttar via. Un solo "no" non ci basta, ne vogliamo mille.

"Ho 43 anni e a 32 ho cominciato a fare fumetti Disney, preferendo decisamente Topolino a Paperino. Escludendo l'anno che ha preceduto il mio esordio, interamente trascorso sotto la guida di GB Carpi, posso definirmi un autodidatta e quel poco che so l'ho imparato sul campo. Nel '93 ho messo un piede in Francia, grazie all'editore svizzero Paquet che attualmente pubblica i miei lavori."



1-Sappiate che i giapponesi non stanno cercando gli autori stranieri.

E' un mondo chiuso, sia per la mentalità che per il sistema. Stanno bene tra di loro. Ma, recentemente, si nota un leggeeeeeeeero interesse verso il fumetto occidentale, quello francese per l'esattezza (spero che si allarghi questo piccolo buco nella diga).

2- Coraggio!!

Potreste partecipare ai concorsi mensili, stagionali e annuali che organizzano tutte le redazioni di Manga in Giappone. La maggior parte dei professionisti attuali in Giappone si sono aperti la strada partecipando (tante volte) ai concorsi.

3- Per inserirsi nel mercato, bisogna conoscere il "linguaggio dei Manga"

La sintassi del Manga è un po' diversa da quella occidentale. Ho letto un' intervista al Sig. Miyahara, ex capo della sezione di Manga di Kodansha, che ha parlato con un presidente di una casa editrice francese. L'argomento? L'ordine d'importanza dei 4 elementi basilari del fumetto: disegni, personaggi (sagoma + carattere), storia e tema. Voi cosa ne dite? Pensate un attimo e poi leggete cosa hanno risposto.

Secondo il francese: 1° disegni, 2° tema, 3° personaggi, 4° storia.

Secondo Miyahara: 1° tema, 2° personaggi, 3° storia, 4° disegni.

Ecco, la differenza è tutta qui; il fumetto occidentale considera importante "far vedere", mentre quello giapponese "far leggere" (immedesimare i lettori nella storia).

4- Create "la VOSTRA STORIA".

I giapponesi proveranno interesse nelle vostre opere solo se in esse troveranno qualcosa di nuovo ed originale, non un'imitazione dei Manga già esistenti.

5- Mettetevi passione nell' esprimere le vostre idee, senza desiderio di guadagnare soldi.

Per chi vuole un guadagno sicuro, il fumetto non è adatto. Avere la "passione" è un'altra cosa. Disegnate, nel bene e nel male, in salute e in malattia.

6-Nonostante tutto... qualche consiglio per chi vuole provare a partecipare ai concorsi in Giappone.

La forma delle tavole è comune per tutte le case editrici nipponiche. Cioè, 270 mm x 180 mm di gabbia. La lettura è da sopra, partendo da destra, e finisce sotto a sinistra. Il tema è libero. Solitamente non c'è limite nella quantità di disegni, ma normalmente una storia autoconclusiva va dalle 16 alle 32 tavole. Possibilmente in bianco e nero, visto che la prima pubblicazione è in una rivista settimanale o mensile fatta con carta di scarsa qualità per mantenere basso il prezzo di vendita. Per i balloons e le onomatopée vi conviene non disegnare sulle tavole ma sulla carta trasparente sovrapposta. Ricordatevi che la lingua giapponese è scritta verticalmente, quindi lo spazio per i balloons deve essere in verticale.

7-I testi, scrivete in lingua giapponese...

Non credete alla voce che gira, non è vero che tutti i giapponesi parlano inglese. Quindi, per aumentare la possibilità di essere presi in considerazione dalle redazioni giapponesi, i balloons

devono essere scritti in giapponese. Se no...ho un'idea: fate un fumetto muto come "GON" (star comics). Un fumetto di 8 - 16 tavole (anche due di 8 tavole) e con le vignette ordinate come dei manga. Siccome nel Manga è fondamentale raccontare con i disegni, creare il fumetto muto è un ottimo esercizio...Ottimo esercizio...ho detto? Già, i giovani giapponesi considerano i concorsi come tale.

8- Non attaccatevi alle opere già fatte anche se le considerate dei capolavori. Perché? Per aumentare la vostra capacità di narrare, esprimere, disegnare. Per trovare il tema e stile più adatti a voi bisogna creare tante (veramente tante!) opere COMPLETE. Quindi partecipare ai concorsi, consideratelo come un'ottima scusa per creare opere complete.

9-Credetemi non abbiate paura. Provate tutto ciò che vi viene in mente. Abbiate fiducia in voi stessi. A me è successo in passato di cadere in "depressione" e mi dicevo "ci sono tanti autori più bravi di me. Ed io che ci faccio con i miei brutti disegni?". E' vero che ci sono tanti più bravi di me ma "creare" è un qualcosa che va oltre, che tu sia bravo oppure no. "Non credersi" è il nemico peggiore di se stessi. Io sono stata sconfitta da questo mio atteggiamento e non ho più cercato di diventare una fumettista, nonostante abbia avuto l'occasione per farlo. Anche perché è dura continuare ad esserlo una volta che si è iniziato a pubblicare. Poi, sai, ti confido un segreto: nonostante la mia età, recentemente ho ricominciato a disegnare. Anche se nessuno mi pubblicherà (per il momento... lh ih ih. Chi lo sa? Ma una cosa è certa: se non disegni nessuno saprà che ci sei anche tu.

10- Per chiudere eccovi alcuni indirizzi. Occorre specificare il nome della redazione, se no, la vostra opera si smarrirà!! Sulla busta scrivete in rosso "SHINJINSHO" che vuol dire il concorso per nuovi autori. Così anche se non sapete il nome esatto del concorso, la redazione capirà che roba è!!! Non sono sicura sulla restituzione delle tavole - richiedetela, ma fate le fotocopie prima di spedire!!!! Sul retro dell' ultima tavola scrivete in stampatello il vostro nome e cognome, l'indirizzo, il numero di telefono, l'età e il lavoro, tutto in inglese o in giapponese!! ed in ogni tavola ricordate di mettere il numero di pagina.

Kodansha

2-12-21, OTOWA BUNKYO-KU
TOKYO 122-8001 JAPAN

Redazioni: ex. Afternoon (per ragazzi/adulti), Morning (per adulti/ molti argomenti di lavoro), YoungMagazine (per adulti), Nakayoshi (per ragazze) etc...

Shueisha

2-5-10, HITOTSUBASHI
CHIYODA-KU TOKYO 101-8050
JAPAN

Redazioni: ex. Jump (per ragazzi), Young Jump (per adulti), Ribon (per ragazze) etc...

Shogakkan

2-3-1, HITOTSUBASHI CHIYODA-KU
TOKYO 101-8022 JAPAN

Redazioni: ex. Big Comic, Big Comic Spirits, Big Comic Superior (tre titoli sono per adulti), Shonen Sunday (per ragazzi), Ciao (per ragazze), ShojoComic (per ragazze) etc...

N.b./ "per adulti" non s'intende genere "erotico", ma argomenti e target per un pubblico adulto.

Midori Yamane è nata a Tokyo circa mezzo secolo fa. Da quando ha imparato a leggere è appassionata di manga e finisce per sognare di diventare una fumettista. Ha lavorato per Kodansha come "editor esterno" dal '90 al '99. Ha disegnato "la vita di Roma" sempre per Kodansha. Ora traduce manga per Marvel e insegna alla "Scuola Internazionale del Fumetto" a Roma.



LA PRIMA VOLTA A LUCCA

e una bella cartella (nera possibilmente)

Mi ricordo ancora benissimo la prima volta che sono andato a Lucca Comics. Ero molto emozionato e credevo di essermi preparato a dovere. Invece mi accingevo a sbagliare su quasi tutti i fronti. La cartella per esempio. Oltre a essere brutta era enorme e di cartone, più o meno come una di quelle che si trascinano gli studenti dell'accademia. Si chiudeva malamente ed era ingombrantissima. Altra cosa altrettanto ingombrante era il cappottone di rigido tweed spigato. Ignoravo che all'interno del palasport, che ospitava la rassegna, furoreggiassero temperature tropicali e se ti liberavi di qualche strato questo andava a gravare sulla cartella. Insomma non immaginavo minimamente che anche i dettagli potessero avere un ruolo determinante. Con il tempo mi sono affinato, sono diventato scfato sia nella scelta delle cartelle (molto più piccole, agili e impermeabili) che nei cappotti (aboliti) e forse pure in qualcos'altro.

Detto questo, prima di dispensare i "10 più 1 consigli", vorrei che gli aspiranti disegnatori, illustratori, fumettisti, scrittori, sceneggiatori e pure coloristi, prima di intraprendere la carriera si facessero un bell'esame di coscienza e si chiedessero perché.

Perché scrivere e/o disegnare?

È un'occupazione poco remunerativa. A parità di ore lavorate non corrisponde a un reddito da dentista. È una pratica che porta alla solitudine e all'asocialità, in quanto è piuttosto diffusa la bieca usanza di lavorare a casa in pantofole e tuta. Per i comuni mortali un individuo che disegna pupazzetti appare come una persona esotica o uno "strano". In casi fortunati si viene definiti persone "particolari" e comunque nessuno sfugge alla puntuale richiesta natalizia di un ritratto o caricatura. Però scrivere e disegnare sono anche i lavori più belli del mondo. Così se siete spinti da una vera e genuina passione e non da miraggi chimerici di facili e smisurati cocktail a base di fama e guadagni, benvenuti nel club e organizzatevi il vostro bellissimo portfolio.

1) sulla cartella ho già detto. Elegante, leggera, impermeabile, con la tracolla e possibilmente nera. Non riempitela di patacche adesive, firme di ragazze con pennarelli smaltati, simboli della pace, no global, di canne ecc. **In definitiva, lasciatela così com'è.** Dall'esterno passiamo all'interno. Infatti dentro la cartella ci vanno i disegni. Vi consiglio di disegnare in un formato che non vada oltre l'A3, vi sarà più facile fotocopiare le vostre opere.

2) A proposito di opere. Sceglietele tra quelle che più vi identificano in questo preciso momento. Quello che siete, quello che vi va di difendere. Quello in cui credete veramente. **Meglio pochi disegni**, ma convinti e convincenti, che una noiosissima rassegna di reperti ormai sconfessati. Una volta effettuata la scelta imbustate e riponete i lavori possibilmente senza "orecchie", senza macchie di caffè o sugo, ripuliteli dai numeri di telefono sparsi sui bordi bianchi della cornice. Insomma date alle vostre prodezze un aspetto professionale. Ha ragione quel relatore quando dice che con il passepartout ultrafino non fate fesso nessuno. E poi è pure un lavoraccio per giunta noioso.

3) Allegate alle fotocopie anche i vostri contatti telefonici, indirizzio, e-mail. Se lasciate del materiale di scrittura a editori stranieri corredatelo di una breve traduzione. Sarà molto apprezzato.

4) Biglietto da visita. O elegante o sobrio. **Evitate grafiche "tamarre" con caratteri gotici o similari.** Meglio un biglietto squallido ma dignitoso delle macchinette della stazione. In certi casi è ancora meglio astenersi.



Otto
Gabos

5) Come presentarsi. Dipende con chi si ha a che fare ma comunque siate voi stessi. Non mettete in abito se vivete praticamente in anfibi. **La spontaneità premia (quasi) sempre**, ma vi prego: evitate le cravatte con i personaggi Disney e pure le spilline con Jessica Rabbit o Valentina e i badge con Batman. Sono davvero orribili e tristi.

6) Cercate sempre di scrivere e disegnare ciò che vi piacerebbe anche leggere. Siete voi i vostri primi lettori. Se vi annoiate a morte davanti a una vostra opera allora forse è meglio che ne pensiate un'altra. **Evitate di fare qualcosa perché va di moda**, perché funziona, perché turlupinati da qualche teoria di marketing. Evitate di essere politicamente corretti, il buonismo è quasi sempre l'anticamera della noia più inutile. Evitate anche i fuochi d'artificio e le furberie, illudendovi che siano una scorciatoia per la strada più giusta. L'unica strada giusta è quella che unisce talento, metodo e tanta passione.

7) Prima di presentare una vostra opera in pubblico o ai soliti addetti ai lavori, sottoponetela al parere di un profano. Mostratela a gente che non ha particolari competenze specifiche, affidatevi alle loro impressioni schiette e genuine. Certi commenti, anche quelli più "naïf", contengono indicazioni e suggerimenti davvero preziosi.

8) Quando il foglio rimane vuoto o la gomma non fa altro che cancellare gli obbrobri della matita, fermatevi e dedicatevi ad altro. **Uscite, passeggiate, camminate magari per ore**. Quando meno ve l'aspettate arriva anche la soluzione. È garantito.

9) **Non ostinatevi a cercare di trovare e di dare una spiegazione a tutto**. Non cercate di descrivere ogni particolare, ogni capello, ogni piega di un vestito. Certe cose attingono la loro forza proprio dall'infinito, dall'irrisolto. Scrittura e disegno non sono un gioco di prestigio con istruzioni annesse, né tantomeno una ricetta con tempi di cottura. L'essenza della scrittura e del disegno risiedono nelle zone d'ombra, quelle più buie che rodonano, che assillano, che scavano nel profondo. Perciò lasciate un po' di spazio creativo anche a chi vi legge. Lo aiuterà a sentire proprio quello che una volta era solo vostro. Abituatevi.

10) Le fonti d'ispirazione non sono solo autoreferenziali e monolinguistiche. **Siete in possesso di cinque sensi, strumenti utilissimi per assimilare e filtrare ciò che vi circonda**. E oltre ai cinque avete anche la mente e perfino la pancia. Tutto diventa materia prima: dai discorsi captati sull'autobus, al ritaglio di giornale, dalle sensazioni di una pizza alla boscaiola a una canzone alla radio. Sottolineo la musica: non sottovalutatela, non percepitela come sottofondo ma usate le sue note per scrivere le vostre storie.

10+1) **Rinnovatevi costantemente**. Scrittura è ricerca perenne, mettersi in discussione, negarsi e ripartire da zero con lo stesso entusiasmo degli inizi. Essere se stessi, possedere lo stile non significa ripetersi. Se mai raggiungerete il successo non cadete nella tentazione di fare sempre lo stesso libro; il pubblico non è scemo, ricordatelo.

Divertite e divertitevi, il resto è lavoro.



Otto Gabos dopo l'esordio sulla rivista *Tempi Supplementari*, nata da una costola di Frigidaire, si trasferisce a Bologna dove si laurea al DAMS. Publica per le principali riviste di settore e unisce all'attività di autore quella d'illustratore e di scrittore. Ha al suo attivo due romanzi a fumetti e uno illustrato per ragazzi. Nel 1997 vince il premio Caran d'Ache per l'illustrazione all'Expoartoon di Roma. Vive tra Bologna e gli Stati Uniti ma appena può torna a Cagliari, dove c'è il mare.

Credo che un buon portfolio sia la chiave per riuscire a diventare un fumettista. Non ci sono ingredienti magici o segreti: tutto quello che vi serve è un buon portfolio. Se già lo avete, non avrete bisogno di leggere oltre. In caso contrario (e forse è questo il vostro caso, visto che avete tra le mani questo libro), eccovi alcuni consigli su come procedere.

1) capire che si tratta di un lavoro difficile

Di solito, quando si legge un fumetto, si può pensare che sia estremamente facile disegnare. Così come capita con un musicista, o un calciatore, a volte si crede che chiunque possa fare le cose che fanno gli altri, quando invece occorre molto talento, capacità e allenamento. Di solito il disegno più semplice ed efficace viene da anni e anni di attività, e non è detto che tutti riescano a fare la stessa cosa. Quindi, in sintesi, occorre molta pratica e molto allenamento per diventare fumettisti, e anche per restare ad alti livelli. Disegnare ogni giorno è fondamentale.

2) capire che c'è una zona del campo visivo in cui non si vede

Uno dei passi cruciali per imparare a migliorare il proprio lavoro è rendersi conto che c'è una zona del campo visivo in cui non si vede. Quando si disegna, spesso si fanno degli errori di cui non ci si rende conto perché i nostri nervi ottici ci dicono che i disegni sono corretti. L'occhio compensa le sbavature e ci fa credere che i disegni sono a posto, quando in realtà ci sono delle grosse pecche. Un paio di consigli pratici per migliorare questi handicap. Il primo consiste nel rivedere i propri disegni dopo qualche tempo, magari un paio di giorni, con occhio critico: probabilmente si noteranno errori grossolani che erano sfuggiti a prima vista. Il secondo, più immediato, consiste nel girare il foglio e guardarlo davanti ad una fonte di luce, in modo che appaia il disegno ribaltato: esaminando i tratti come se si trattasse del lavoro di un altro (spesso siamo molto critici con gli altri disegnatori proprio perché siamo in grado di notare gli errori che loro stessi non notano), salteranno agli occhi quegli errori che prima non si vedevano.

3) tutti possono insegnarti qualcosa

Spesso, come si diceva prima, siamo in grado di criticare il lavoro degli altri. Ma anche l'artista che ci piace di meno potrebbe insegnarci delle cose, se non altro cosa non fare. Oppure, esaminando questi lavori scadenti, potremmo cercare di capire come avremmo fatto noi al loro posto, come migliorare le loro soluzioni ecc. ecc. Se si ha un'opinione troppo alta di se stessi, allora nessun altro disegnatore vi piacerà. Ma ci sono sempre cose che gli altri fanno magari meglio di noi che possono essere studiate ed incorporate nel proprio stile.

4) decidi cosa vuoi fare

Uno degli errori più comuni è presentare un portfolio che contiene di tutto: dalle matite alle chine, dai colori al lettering. E spesso questi portfolio confondono le idee, nel senso che per la maggior



parte delle volte un editore non cerca un fumetto già pronto, ma cerca un talento da utilizzare per le proprie necessità. Se volete essere matitisti, portate delle matite. Se volete specializzarvi nelle chine, portate delle pagine inchiostrate (infatti non tutti i matitisti sono bravi inchiostratori, e viceversa). A un editore non interessa venire conquistato dal vostro fumetto, quanto piuttosto capire subito e chiaramente se le vostre capacità possono essere utilizzate. Quindi, chiaritevi le idee e specializzatevi in un settore.

5) apri le orecchie

Di solito, quando si mostrano i portfolio si ricevono delle critiche, che possono anche essere molto dure. E visto che di solito la gente tende a pensare che i propri portfolio siano molto buoni, non appena si ricevono queste critiche, queste stesse persone restano scioccate o la prendono come una cosa personale, e non ascoltano più quello che un editor gli sta dicendo. Occorre invece prestare molta attenzione a queste parole, anche se fa male, farne tesoro e lavorare sui propri errori e punti deboli per produrre tavole migliori, più professionali e più in linea con quello che tale editore sta cercando.

6) usare materiali di lavoro professionali

Sembrerà piuttosto scontato, ma occorre fare alcune ricerche ed imparare quali strumenti di lavoro utilizzare. Buona carta, un buon pennello ecc. ecc. Spesso chi mostra i propri lavori utilizza materiali di lavoro scadenti, tipo carta troppo sottile, oppure disegna su entrambi i lati del foglio, oppure colora con pennarelli o pastelli non buoni, e questo verrà notato immediatamente dagli addetti ai lavori. Quindi, informatevi (molte informazioni sono reperibili online sui siti delle case editrici, oppure chiedete agli editor, a disegnatori che potreste incontrare o anche solamente ai commessi di un negozio di belle arti) e utilizzate sempre strumenti di lavoro professionali.

7) agire da professionisti

Occorre comportarsi in maniera gentile e corretta con i vostri futuri datori di lavoro. Dalle cose più scontate (tipo, siate presentabili, siate puliti, siate gentili con le persone a cui parlate, ringraziateli del tempo che vi hanno dedicato indipendentemente dal fatto che vi abbiano offerto un lavoro ecc. ecc.) a quelle più particolari. Ad esempio, scrivete il vostro indirizzo su ogni pagina del vostro portfolio, magari lasciate un biglietto da visita in modo che siate facilmente contattabili, magari scrivete all'editore per ringraziarlo dell'attenzione che ha avuto verso il vostro portfolio (così che magari si possa ricordare di voi) ecc. ecc. E soprattutto, non comportatevi troppo da "fan" quando mostrate il vostro lavoro, accettate le critiche in maniera professionale, quasi distaccata, come se non si trattasse del vostro portfolio ma di quello di qualcun altro. Il vostro portfolio deve contenere il vostro lavoro più recente, quello che in teoria dovrebbe rappresentarvi al meglio. Mai limitarsi solo a pagine con volti o scene di lotta, inserite invece una buona varietà di elementi (palazzi, sfondi, prospettive ecc. ecc.) in modo da far vedere al vostro interlocutore che siete in grado di disegnare più o meno tutto.





Jim Lee è statunitense. Ha iniziato a lavorare nel campo dei fumetti per la Marvel Comics. Nel 1992 ha lasciato la Marvel fondando WildStorm Productions. Nel 1998 la WildStorm è stata venduta alla DC Comics. Pur rimandando il direttore editoriale della WildStorm, Lee è tornato ad occuparsi del suo primo amore: disegnare fumetti. Attualmente è al lavoro su un attesissimo ciclo di 12 numeri di SUPERMAN con lo scrittore Brian Azzarello.

8) mostra il tuo lavoro a tutti

Non siate snob. Se andate a una convention, dovrete investire dei soldi per la vostra trasferta, quindi cercate di sfruttare al meglio l'occasione. Cercate quindi di mostrare il vostro lavoro a più gente possibile, capitalizzando al meglio il tempo a disposizione. Non abbiate paura di mostrare i vostri lavori alle case editrici più importanti, anche nel caso in cui vada male, avrete fatto un tentativo e comunque riceverete delle critiche che potrebbero darvi stimoli per migliorare il vostro lavoro. D'altronde, chi non risica non rosica.

9) disegna dal vero

E' divertente disegnare supereroi o fumetti in genere, ma potrete imparare molto disegnando dal vero: case, automobili, i vostri amici, la vostra famiglia... Magari non ci sono mostri o alieni da poter "copiare", ma cercare di ritrarre cose o persone realistiche aiuterà a migliorare la vostra manualità, e soprattutto il vostro senso del vero. Se sviluppate il vostro stile partendo dallo stile di un altro fumettista, la vostra sarà l'interpretazione di un'altra interpretazione della realtà, e magari il vostro stile potrebbe diventare troppo irrealistico o approssimativo.

10) vivi la tua vita

Se diventi un fumettista, non limitare la tua vita al fumetto. Ovvero, continua a vivere la tua vita in maniera piena e coinvolgente, questo si rifletterà sul tuo lavoro. Quindi esci, frequenta i tuoi amici, viaggia, conosci nuove persone, tutti questi stimoli continui faranno di te una persona più ricca, che avrà molte cose da dire e raccontare, anche attraverso i propri disegni. Avere sempre un occhio di riguardo anche per quanto riguarda le altre forme d'arte, come la pittura, perché potrebbero darvi degli stimoli verso una nuova forma d'espressione, o semplicemente impreziosire il vostro bagaglio artistico. Insomma, fossilizzarsi e limitarsi al solo mondo del fumetto non è mai una buona cosa.

11) puoi essere il tuo stesso editore

Molta gente non disegna perché nessuno offre loro un lavoro. In questo caso, datevi da fare e create il vostro prototipo di fumetto, magari insieme ad un aspirante scrittore che può scrivere o aiutarvi con la storia. Fate finta di stare già lavorando per una casa editrice e realizzate le vostre pagine in maniera professionale, fate esperienza e vi renderete conto di cosa significa fare fumetti. Più vicini al professionismo sarete nel vostro lavoro di prova, più favorevolmente colpito sarà un addetto ai lavori nel valutare il vostro progetto.



1) essere consapevoli dello “sbattimento”

Nel mondo dei fumetti, nessuno ti viene a cercare. Devi essere ovviamente tu a girare di fiera in fiera e di editore in editore per mostrare i tuoi lavori. Si tratta di un processo raramente veloce e facile, nel senso che prima di guadagnarti la fiducia di un editore o di un addetto ai lavori che ti affidi un progetto di solito passa un bel po' di tempo. Quindi, a meno di essere dei fenomeni e di essere già pronti per la pubblicazione, occorrerà sbattersi parecchio, viaggiare, incontrare persone, farsi vivi per sapere se le tavole sono piaciute ecc. ecc.

2) studiare il nemico

Per imparare a conoscere gli editori e gli addetti ai lavori il modo più semplice (anche se non sempre il più efficace) è di partire armi e bagagli verso qualche fiera del settore. Oppure, prendere appuntamento presso una casa editrice. In ogni caso, è necessario superare ogni remora, mettere su una bella faccia di bronzo e provare a vendersi. Per me ci sono voluti anni prima di sentirmi a mio agio nel rompere i coglioni ad addetti ai lavori (autori e non) che pensavo che avrebbero avuto mille cose migliori da fare che non stare ad ascoltarmi o a guardare le mie tavole. Ma così bisogna fare, purtroppo. Di solito ci vuole un po' di tempo per capire se un interlocutore è affidabile o meno e se potrà mai affidarti un lavoro entro qualche tempo. Ma a forza di “dai e dai”, come si dice dalle mie parti, ci si formerà prima o poi un quadro più chiaro della situazione e in genere dopo un anno o due ci si muove già con più consapevolezza e chiarezza di intenti.

3) armarsi di pazienza

Ovvero, l'arte di saper aspettare. Passano i mesi e l'editore che tanto aveva promesso ancora non si è fatto sentire. Non bisogna dimenticare, infatti, che spesso anche trovando i primi lavori (professionali o amatoriali), non si vedono gran soldi. Bisogna essere pronti ad affiancare altri lavori, saltuari o meno, con quello appena iniziato di disegnatore. E, in questo caso (anche per chi studia e disegna), occorrerà sapere già in partenza che sarà molto più faticoso, dato che non si potrà dedicare tutto il tempo a disposizione al disegno. Lo so, è una premessa abbastanza sconsolante che potrebbe fare (e che in effetti spesso fa) rinunciare in partenza gli aspiranti fumettisti. Ma così stanno le cose, signore e signori...

4) partire preparati e curare il proprio portfolio

Come dicevo prima, una volta “studiato il nemico”, bisognerà anche affrontarlo. A volte sarà piacevole, a volte molto tranquillo, altre volte (la maggior parte a dire il vero) sarà davvero dura. Magari perché il vostro interlocutore semplicemente non si presenta all'appuntamento, o vi liquida dopo due minuti, oppure vi massacra di critiche etc. etc. Quindi, essere pronti al peggio.

Ovviamente, occorre seguire un criterio nel come e cosa proporre ad un editore, e questo di solito lo si affina col tempo. Sicuramente avere un buon portfolio è un vantaggio incalcolabile. Ci sono alcune regole di base che non andrebbero mai ignorate. Per esempio, mai portare originali con sé, tanto l'edi-



tore non se li prende. Meglio delle buone fotocopie e molte. Inoltre occorre selezionare le pagine (le migliori che avete fatto) ed inserirle nel portfolio in modo logico. Mai inserire pagine di cui non siete sicuri e, soprattutto, mai dire al vostro interlocutore frasi del tipo: “Sì, questa pagina poteva venire meglio ma l’ho messa lo stesso”, perché non è per niente professionale. Se poteva venire meglio, perché allora non l’avete rifatta? Infine è preferibile inserire pagine in cui si possa vedere qual è il vostro livello di storytelling, come sapete gestire cioè la narrazione, le inquadrature; piuttosto che pagine di “pin-up” o studi di personaggi (a meno che non vi sia richiesto specificatamente). Insomma, un buon portfolio è già un notevole passo avanti rispetto al presentare i propri lavori in maniera caotica o superficiale.

5) crederci

Ovviamente, se siete arrivati a questo punto, significa che ancora non vi siete arresi. Quindi, non mollare è la parola d’ordine. Se vedete che c’è del buono, se si muovono un po’ le acque, se pensate che magari l’ultimo contatto che avete preso possa essere quello giusto, credeteci. Altrimenti lasciate perdere in partenza. Come vi ho detto, sarà probabilmente dura e ci saranno dei momenti in cui potreste pensare di non avere talento, o di non avere nessuna chance. Se continuate a credere in voi stessi, avrete un’arma in più. Sarebbe stupido rinunciare proprio quando si è vicini alla meta e la buona occasione è proprio dietro l’angolo, solo perché si è assaliti da un momento di sconforto.

6) saper incassare

Ovvero, essere consapevoli dei propri limiti e non metterla sul personale. Le critiche fanno sempre male, anche quando sono pacate e gentili, soprattutto quando si è alle prime armi e magari occorrono giorni di lavoro se non settimane per portare a termine una sola pagina. Ma dovete considerare che chi avete di fronte ha sempre l’ultima parola sul vostro lavoro. E se non gli piace, significa una sola cosa: se volete lavorare per lui dovrete cambiare delle cose o fare altre tavole. Non sarà piacevole, ma anche questo è “gavetta”. Quindi, anche dopo le peggiori batoste, prendete tutta la vostra buona volontà ed abnegazione e macinate altre tavole, migliori delle prime. Sarà una rivincita ancora maggiore la volta successiva, vedere la reazione positiva dell’interlocutore e sapere che l’avete convinto.

7) essere pronti a mettersi a dura prova

Quando finalmente vi offriranno l’occasione che aspettavate da tutta la vita, sappiate gestirla. Mai prendere sottogamba il lavoro! Se, per esempio, avete fatto alcune tavole di prova di Superman, questo non significa che automaticamente sarete in grado di disegnare in un mese 22 pagine in maniera professionale dello stesso personaggio. Soprattutto perché, a meno di conoscere molto bene lo sceneggiatore, non saprete mai cosa potranno chiedervi di disegnare. Ed è proprio qui che occorre ammazzarsi di lavoro per poter dimostrare che ne siete all’altezza e che possono fidarsi di voi anche in futuro. Vedrete con i vostri occhi quanto facilmente e più velocemente, con l’andare



del tempo, sarete in grado di produrre le stesse pagine che vi costavano un sacco di fatica all'inizio.

8) essere di “bocca buona”

Mai rifiutare a priori opportunità minori. Il tutto, ovviamente, compatibilmente con i vostri impegni e la vostra situazione economica. Anche da professionisti vi potranno capitare occasioni in cui vi chiederanno in via amichevole di prestare la vostra opera per lavori non molto remunerativi, ma che magari potranno essere per voi un notevole biglietto da visita un domani. Esempio, se volete disegnare Tex e vi offrono Zagor, magari non accettarle sarebbe poco saggio. Probabilmente, se il vostro lavoro è buono, dopo qualche tempo potrebbero offrirvi loro stessi di passare alla testata maggiore.

9) non sentirsi mai arrivati

Oververo, anche dopo anni ed anni di professionismo, cercare sempre nuovi stimoli. Personalmente, ritengo che fare fumetti sia una professione fantastica e raramente noiosa, ma nel momento in cui disegnare una pagina diventa automatico e poco divertente, allora il mestiere del fumettista diventa come tutti gli altri. Quindi è importante cercare magari di affrontare nuove sfide, provare nuove tecniche e strumenti di lavoro, provare a misurarsi con nuovi personaggi. Non si smette mai di imparare. Interagite con le nuove leve che stanno muovendo i primi passi e mettete a disposizione le vostre conoscenze. Il vostro esempio sarà utile a loro e anche a chi verrà dopo.

10) essere mondani

Per finire, una nota meno seria, ma forse la più importante di tutte. È obbligatorio conoscere le persone che ruotano attorno all'industria del fumetto. Dunque, le fiere saranno il vostro terreno di caccia. Ricordate che spesso al banco del bar si fanno le conoscenze e gli affari migliori. Ovviamente, conoscendo queste persone al di fuori dell'ambito professionale, occorre avere il buon senso di capire quando ci si deve fermare, ovvero quando si è troppo invasivi, e quando invece è il momento buono di passare dalla sfera delle chiacchiere a quella propositiva. Questo tipo di approccio comporta però anche dei rischi non indifferenti, ovvero la possibilità magari di incappare in una serata sbagliata e di inimicarsi le stesse persone. Trattandosi per l'appunto di situazioni non istituzionali, ci si deve rendere conto che si cammina un po' sul filo, e che ci si trova in una terra di nessuno in cui ogni mossa potrebbe rivelarsi vincente come sbagliatissima.

11) siate sempre voi stessi

Oververo, non esagerare nel “lecchinaggio”. Siate elastici e piegatevi magari a certe richieste, ma non fatevi mai trattare come “pezze da piedi”. Prima di fumettisti, siete e rimanete sempre e in ogni momento delle persone. Se il “mammasantissima” di turno vi strapazza, siate accondiscendenti se pensate di poter ottenere qualcosa, ma ricordatevi che nemmeno loro dovrebbero oltrepassare certi livelli. Dopodiché fate notare il vostro disappunto e lasciateli perdere. Ci saranno sempre un sacco di occasioni per prendere le vostre rivincite su questi sbruffoni.

Giuseppe Camuncoli è un membro fondatore dello studio fumettistico Innocent Victim. Dal 2000 lavora per case editrici americane quali DC Comics e Marvel. I suoi lavori sono apparsi su Swamp Thing, Hellblazer, Spider-man's Tangled Web. Attualmente è il disegnatore regolare della nuova serie “THE INTIMATES” per la WildStorm di Jim Lee.





Avete mai visto quelle coppie, brutti tutti e due
che però sembrano volersi un gran bene?
Impariamo da loro, non perdiamoci d'animo,
il nostro lavoro non è mai da buttar via.
Un solo "no" non ci basta, ne vogliamo mille.

Piccola guida fatta di idee, pensieri, riflessioni,
consigli e suggerimenti
rivolti agli aspiranti autori, illustratori, fumettisti.....



DISTRIBUITO GRATUITAMENTE