



# LA NUOVA SEDE SARÀ CELEBRATA CON UNA GRAPHIC NOVEL REALIZZATA DAGLI ALLIEVI DI ACCADEMIA NOVALIA

Raffaele Viglione

“L'immortalità all'indietro” è la peculiare caratteristica che Umberto Eco riconosceva alla lettura, perché «Chi non legge, a 70 anni avrà vissuto una sola vita: la propria. Chi legge avrà vissuto 5.000 anni: c'era quando Caino uccise Abele, quando Renzo sposò Lucia, quando Giacomo Leopardi ammirava l'infinito». Con intento analogo, ovvero il non limitarsi al proprio vissuto, ma lasciarsi, al contrario, contaminare dai mille sviluppi possibili di un racconto, Confindustria Cuneo ha deciso di celebrare quella che è diventata la nuova sede degli imprenditori della provincia attraverso la realizzazione di una graphic novel incentrata proprio su “Casa di Betania”. Non un fumetto didascalico, con lo scopo di far conoscere semplicemente le fasi attraversate dall'edificio, a partire dalla costruzione negli anni 30 del XX secolo sino a oggi; piuttosto un'opera per provare a dare forma all'ispirazione di giovani menti creative, a cui è stato affidato il compito di scegliere da quali suggestioni farsi guidare per poi svilupparle in un romanzo a fumetti. Quella di elaborare e realizzare la graphic novel ispirata a “Casa di Betania” è una sfida stimolante lanciata dalla Libera Accademia d'arte Novalia di Alba attraverso una sorta di concorso tra i propri allievi, al fine di presentare una rosa di proposte tra cui scegliere quella da narrare attraverso 48 tavole. Così il direttore di Novalia, Daniele Cazzato, spiega la genesi del progetto: «La nostra Accademia ha selezio-

*Gli associati a Confindustria Cuneo potranno scegliere tra i tre progetti finalisti durante l'inaugurazione del 23 giugno*



nato al proprio interno, sia tra gli allievi che stanno ancora frequentando il corso di studi, sia tra coloro i quali hanno già concluso il percorso scolastico, le proposte che meglio rispondevano alle direttive indicate da Confindustria Cuneo in ottica della graphic no-

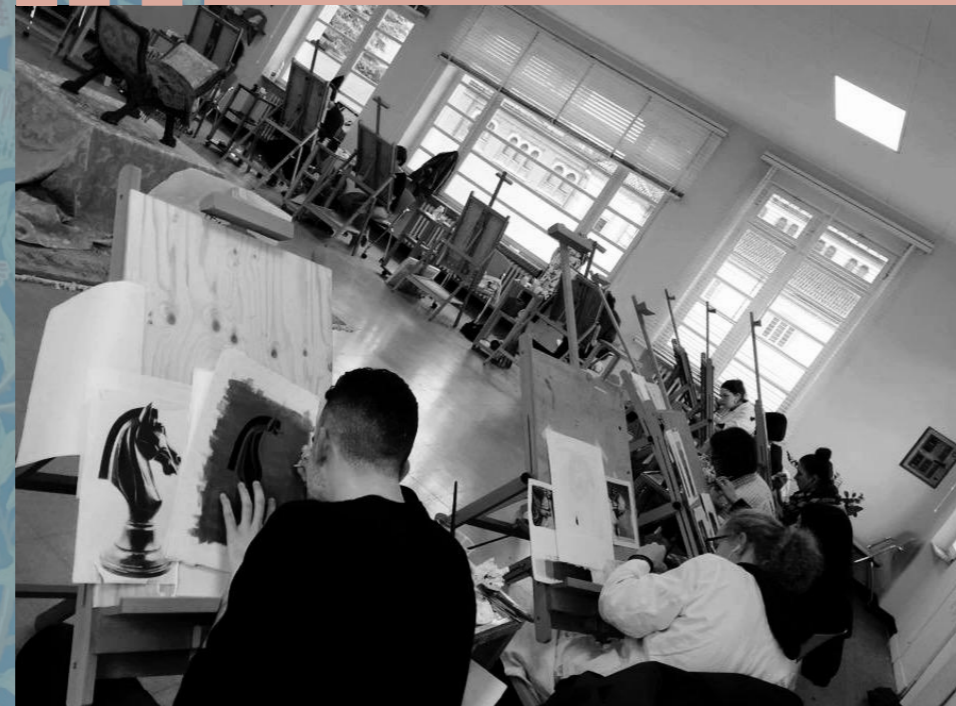
vel che dovrà avere sullo sfondo l'approdo dell'Associazione datoriale cuneese in una sede importante come “Casa di Betania”. Nel complesso abbiamo registrato una trentina di adesioni. Grazie al coinvolgimento in fase di valutazione di due docenti dell'Acca-

in

A destra: Daniele Cazzato, direttore della Libera Accademia d'arte Novalia, promotrice di un concorso tra gli allievi che ha ottenuto una trentina di adesioni

L'Arte e la Cultura

demia altamente qualificati come Giancarlo Marzano (che fa parte, in qualità di sceneggiatore, dello staff della testata “Dylan Dog”, ndr), e la fumettista di fama internazionale Lorena Canottiere, siamo giunti a una selezione ristretta di tre progetti, tra i quali verrà scelto quello da sviluppare nell'arco del prossimo anno solare, per arrivare al primo anniversario dell'inaugurazione della nuova sede di Confindustria Cuneo presentando il lavoro completo, composto da 48 tavole». «Sono state scelte tre finaliste», aggiunge Cazzato. «Tre ragazze, infatti, sono le autrici delle proposte ritenute più meritevoli, anche in virtù di progetti molto diversi tra loro per stile, esecuzione a livello estetico, ma soprattutto contraddistinti da intenti teorici differenti. La scelta tra le tre proposte selezionate non sarà facile, perché sono tutti ottimi progetti, ognuno con grandi potenzialità». Un diritto di scelta che Confindustria Cuneo ha deciso di non arrogare a sé, ma di condividere con i propri associati. Nella giornata dell'inaugurazione della nuova sede, fissata per il 23 giugno, ci sarà la possibilità per i presenti di esprimere la pro-





Sopra: una tavola disegnata da Alessia Marabotto, la cui protagonista è la bambina Aria

spiega: «Ho pensato a un personaggio che potesse rappresentare la generazione futura, un po' alla Greta Thunberg. Ho immaginato questa bambina, Aria, in un futuro in cui viaggia alla ricerca di un posto dove vivere con il suo fidato compagno Bun, un coniglietto bianco. Dopo vari sopralluoghi, tra vecchie fotografie, indizi e fantasmi scoprirà la storia del palazzo dai tempi della costruzione fino agli anni come sede di Confindustria Cuneo per poi affezionarsene e decidere di fare di esso la propria casa».

Giorgia Zonin, a cui si deve la proposta "Meccanismi", introduce così la sua idea: «La mia è una storia tra passato e presente, che segue due linee temporali apparentemente distinte, ma segretamente legate.

*Alessia Marabotto*

Titolo della graphic novel: "Rifugio"



*Si è diplomata presso il liceo artistico "Aldo Passoni" di Torino; per poi iscriversi alla Libera Accademia d'arte Novalia, dove ha terminato gli studi ed è in procinto di concludere il percorso con la laurea. L'arte è la sua passione principale, con specializzazione nel campo del fumetto e dell'animazione*



*22 anni, di Trofarello; ha trascorso il quinquennio delle superiori sui banchi del liceo artistico "Benedetto Alfieri" di Asti, indirizzo architettura. Sta frequentando il terzo e ultimo anno presso la Libera Accademia d'arte Novalia. In campo artistico si avvicina sempre più all'illustrazione e al fumetto*

*Giorgia Zonin*

Titolo della graphic novel: "Meccanismi"



Gli ingranaggi sono al centro del fumetto pensato da Giorgia Zonin, per una storia che si muove tra passato e presente, prima di un finale a sorpresa

L'ispirazione è partita dall'osservazione del logo di Confindustria, dal quale ho preso in prestito la rotella, un ingranaggio che ho utilizzato come elemento portante del racconto, legandolo a un orologio, che nel mio racconto viene ritrovato durante i lavori di ristrutturazione di "Casa di Betania". Veronica Pia, a cui si deve "Grotteschi addii", prova ad analizzare il modello da cui è partita: «Ho tentato di realizzare una graphic novel in stile francese, più pittorico e poetico, per elaborare un racconto che unisce spiritualità, mitologia e letteratura fantastica. Ho raccontato la storia delle grottesche, disegni deco-

rativi murali che si staccano dalla parete perché non c'è più vita all'interno della casa e iniziano a compiere rituali di ringraziamento nei confronti della struttura che sta andando verso il disfacimento. Tra le figure che si staccano dal muro c'è anche un omino filiforme scarabocchiato da un bambino in salone. L'omino si definisce sempre più come umano, ogni volta che un compagno termina il proprio gesto e, una volta diventa-



► to un vero uomo, apre gli occhi e si ritrova davanti alla casa intatta. Entra e va alla ricerca dei suoi compagni grotteschi, ma di loro si vede soltanto un'opaca sfumatura...».

Come si può constatare, sono tre idee di storie molto diverse tra di loro, tra le quali il 23 giugno si sceglierà quale portare a termine. La vincitrice avrà modo di legare il proprio nome e la propria opera a un momento destinato a rimanere nella storia di Confindustria Cuneo, mentre per la Libera Accademia d'arte Novalia questa collaborazione rappresenta un passaggio fondamentale, aspirando essa anche a giocare un ruolo di agenzia, ovvero a diventare un'accademia che si mette a disposizione delle aziende per rappresentare in maniera trasversale e non usuale la promozione

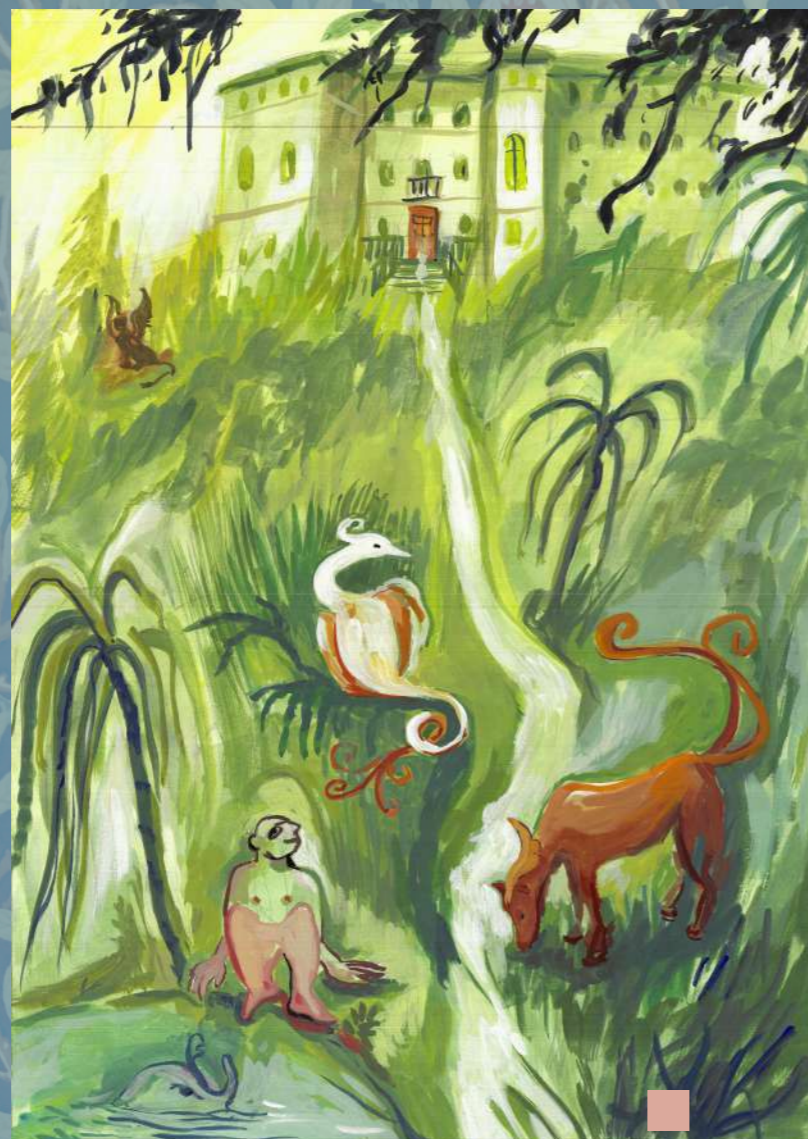
Veronica Pia

Titolo della graphic novel: "Grotteschi addii"



*Classee 1999, di Montegrosso d'Asti, ha frequentato il liceo artistico "Benedetto Alfieri" di Asti, per poi studiare presso l'Accademia albese, laureandosi ad aprile 2022.*

*Sta terminando un master di incisione e grafica d'arte presso la Fondazione Il bisonte di Firenze*



Al centro del disegno di Veronica Pia ci sono le grottesche, uno stile di decorazione parietale



della loro immagine sul territorio. Che il progetto di ideazione e realizzazione di una graphic novel ispirata a "Casa di Betania" rappresenti qualcosa di singolare è ben chiaro a Cazzato: «Se non si tratta di una novità assoluta, il connubio è di certo una soluzione molto particolare. Unire la cultura del mondo dell'arte pura come quella del fumetto alla cultura aziendale di impresa rappresentata dal mondo confindustriale significa iniziare a far dialogare cultura e industria segnando l'avvio di una strada che potrebbe avere sviluppi interessanti».

20