

Un'associazione di categoria, ma per quale categoria?

Emanuele Rosso

Breve riassunto delle puntate precedenti, per chi ci scoprisse solo con questo articolo: MeFu - Mestieri del Fumetto è un'associazione di categoria, senza scopo di lucro, basata sul lavoro di fumettisti volontari e consulenti specializzati, nata con lo scopo di informare, valorizzare e tutelare chi fa fumetti in Italia (in qualità di autori unici, sceneggiatori, disegnatori, inchiostriatori, coloristi e letteristi). Per brevità tendiamo ad adoperare l'acronimo MeFu, che ha anche dato vita al "procione samurai" che è la mascotte dell'Associazione, creata visivamente da Laura "La Came" Camelli. Sarà per questo che, anche se "associazione" è termine di genere femminile, a MeFu viene naturale riferirsi al maschile?

Dunque, MeFu nasce durante la pandemia da Covid, anzi, più puntualmente durante il primo lockdown: chiusi tutti in casa, alcuni fumettisti hanno iniziato a fare delle live su YouTube (diciamo degli incontri aperti, quasi delle tavole rotonde telematiche) in cui si discuteva sul possibile futuro di fiere, festival e in generale di eventi dal vivo a tema fumetto, dato quanto stava succedendo nel mondo. Col senno di poi, più che un reale brainstorming si è trattato di un modo come un altro di esor-



Il procione samurai mascotte di MeFu, creato da Laura "La Came" Camelli

cizzare quanto stava accadendo. Ma da queste live, quasi per gioco, alcuni dei fumettisti che si erano trovati coinvolti hanno continuato la conversazione dietro le quinte e deciso di fare qualcosa di più, rispondendo a un'esigenza che si era manifestata in questi incontri, ma che ricorre ciclicamente nel mondo del fumetto da almeno trent'anni a questa parte: creare una qualche entità che potesse rappresentare gli autori e portarne avanti le istanze, sia di fronte alle altre componenti della fi-

liera (editori, festival, distributori...) che alle istituzioni. Il primo passo è stato realizzare un'indagine di settore (a cui hanno risposto più di 300 persone) e un censimento, per mappare quanti fossero i fumettisti attivi in Italia (spoiler: una forbice tra i 2.000 e i 2.200), quali le condizioni materiali in cui operano e quali le loro esigenze professionali.

dopo aver concluso il primo mandato triennale, sono Francesco Archidiacono, Samuel Daveti, Claudia Palescandolo (che è anche la Presidente), Emanuele Rosso e Ariel Vittori. In questi primi anni di attività MeFu si è dotato di un sito internet (www.mefu.it, da poco completamente rinnovato) un po' per raccontare chi è, un po' per fornire strumenti ai fumettisti: guide alla fiscalità, alla lettura dei contratti, alla gestione e vendita delle tavole originali, indagini di settore e censimenti consultabili, convenzioni, spazio per annunci di lavoro, community per scambiarsi consigli e suggerimenti lavorativi... Oltre a questo, la possibilità di accedere a un'area riservata per chi è associato, dove chiedere consulenze all'avvocato e al commercialista con cui siamo convenzionati, e che sono specializzati in materia di diritto d'autore. Alle attività svolte tramite il sito e i canali social dell'Associazione, dedicate in modo diretto ai fumettisti, è corrisposto un lavoro di rappresentanza e confronto con altri operatori del settore, di volta in volta su specifici temi (citiamo come esempio la convenzione con alcuni festival, tramite RIFF - Rete Italiana Festival del Fumetto, per garantire l'acces-



Immagine realizzata da Francesco Archidiacono per accompagnare la presenza di MeFu al festival ARF del 2022



Incontro in occasione di BilBOlbul 2021 con, da sinistra a destra, Emanuele Rosso, Claudia Palescandolo, Michele Benevento, Sara Colaone, Dario Grillotti, Francesco Archidiacono e Paolo Martinello

Pochi mesi dopo, il 24 febbraio 2021 MeFu è diventato un'Associazione a tutti gli effetti, coinvolgendo numerosi professionisti nell'atto fondativo, per cercare di rappresentare tutte le anime del fumetto italiano (gli undici fondatori sono, in ordine alfabetico: Simone "Sio" Albrigi, Francesco Archidiacono, Francesco Artibani, Paola Barbato, Elena Casagrande, Lorenzo Ceccotti, Samuel Daveti, Manuele Fior, Claudia Palescandolo, Emanuele Rosso e Ariel Vittori). Per completezza di informazione, i membri del Consiglio Direttivo, da poco riconfermati in blocco

so gratuito agli eventi a chi è nostro socio) e un grande impegno nella divulgazione, attraverso la partecipazione dei membri del Consiglio Direttivo a numerosissimi eventi, online e in presenza, come incontri, tavole rotonde, attività di sportello, in tutta Italia. *Last but not least*, il grosso impegno che negli ultimi due anni, su impulso di Lorenzo "LRNZ" Ceccotti, ci ha portato a fondare EG AIR - European Guild for AI Regulation (www.egair.eu), rete europea che ormai rappresenta più di centoquarantamila creativi di tutto il continente, e che vuole promuovere una regolamentazio-

ne delle intelligenze artificiali a livello europeo, in modo da tutelare i creativi che si sono visti le proprie opere prese senza autorizzazione alcuna per alimentare i dataset necessari ad addestrare i processi di *machine learning* di queste nuove tecnologie. Un primo importante risultato, su questo fronte,



Il lancio della campagna EG AIR su Repubblica, con immagine creata da Lorenzo "LRNZ" Ceccotti

è già stato raggiunto, anche grazie al nostro contributo: l'AI Act, entrato in vigore lo scorso anno, e che sarà via via applicato nel corso dei prossimi due, contiene degli espliciti riferimenti alla necessità da parte di chi opera gli LLM (*large language models*) di rispettare le direttive già in vigore sul copyright.

Ma di cosa è stato e cosa ha fatto MeFu in questi primi anni di vita ci interessa fino a un certo punto, perché per essere un'Associazione che serve, la cui esistenza ha un senso (considerando che tutti quelli che ci lavorano lo fanno a titolo volontario e gratuito, dedicandoci un cospicuo numero di ore senza averne nulla in cambio, se non la soddisfazione di fare una cosa che si spera utile), è necessario rispondere alle esigenze di chi i fumetti li fa: esigenze che possono mutare nel tempo, in funzione anche di come cambia (evolve? involge?) il mercato editoriale. E quello che ci dicono i dati (soprattutto i resoconti dell'AIE, suffragati se necessario anche dalle dichiarazioni dei singoli editori) è che, dopo una piccola ma costante crescita del fenomeno del "fumetto in libreria" intercorsa a partire dall'inizio del nuovo Millennio, e culminata nell'esplosione delle vendite nei due anni successivi alla già citata pandemia, siamo ora in una fase di evidente riflusso, in cui il netto calo delle vendite non può non incidere anche sulle condizioni del mercato del lavoro. Se la recente flessione in libreria è un problema, lo è anche la lenta ma purtroppo costante e inesorabile erosione delle vendite del fumetto popolare, quello che ha nelle edicole il proprio principale snodo distributivo e commerciale (e anche le edicole stesse non se la passano granché bene...).

Insomma siamo tenuti a chiederci: "Cosa vuol dire fare i fumettisti oggi? Può essere considerata una professione a tutti gli effetti? Può dare da vivere dignitosamente a una persona? Se sì, come? A quali condizioni?"

Stanti le attuali condizioni di mercato, e le incerte prospettive

sul futuro, il rischio è che il fumetto, se "lasciato a sé stesso", diventi sempre di più un linguaggio di nicchia, frequentato da una piccola bolla di appassionati, con qualche exploit isolato che raggiunge il grande pubblico, un po' come avviene con la poesia (*absit iniuria verbis*). In queste condizioni non potrebbe però esistere una "professione", ma per la maggior parte dei fumettisti si tratterebbe solo di un lavoro amatoriale (di nuovo, *absit blablabla*) di qualità, ogni tanto in grado di generare redditi accessori.

Qualcuno potrebbe sostenere che è già così, e in parte avrebbe ragione. Facendo una stima molto all'impronta, possiamo affermare che, dei circa 2.000 fumettisti che abbiamo censito in Italia e che consideriamo attivi, non più di 500/600 vivano a tutti gli effetti di fumetto: in pratica quelli che lavorano ancora con continuità col fumetto popolare, quelli che lavorano principalmente per l'estero (Francia e USA) e i pochi (pochissimi) campioni delle librerie. Molti di questi comunque per arrivare a fine mese uniscono all'attività creativa vera e propria quella dell'insegnamento presso una o più delle numerose Scuole di fumetto che sono ormai presenti in tutto lo Stivale (contribuendo a immettere sul mercato del lavoro fumettisti per i quali non c'è mercato? Anche questo potrebbe essere un problema).

Col fumetto popolare che perde terreno in Italia, ma pure in molte altre parti del mondo,

e col fumetto da libreria che per meccanismi propri di funzionamento (basti pensare che la distribuzione da sola si prende circa il 60% del prezzo di copertina) non garantisce all'autore che una quota di introiti molto limitata, in un contesto socio-culturale (e di riflesso economico) dove il bene più scarso e al contempo più desiderato di tutti è l'attenzione, dove vige la logica del *Winner takes it all*, il fumettista che riesce ad avere successo (e con questo intendiamo banalmente il "campare di fumetti") è sempre di più un *content creator* a 360°, in grado insomma sia di fare fumetti che di costruire un proprio pubblico, una *community*, e di comunicare direttamente con esso (sia online attraverso i canali social che negli eventi in presenza), non limitandosi a creare ma distribuendo in prima persona i propri contenuti (o comunque mantenendo uno stretto controllo



Francesco Archidiacono presenta EG AIR alla Commissione Attività Produttive della Camera dei Deputati, ottobre 2023

sulla diffusione) e facendosi pagare per essi. E cosa può fare MeFu in questo scenario, che più che futuribile pare già molto presente? Prima di tutto essere veicolo di emancipazione: insegnare ai fumettisti come crearsi un percorso professionale, come sfruttare il proprio talento e non farsi sfruttare, mantenendo il controllo sulle proprie creazioni.

Per farlo è e sarà sempre più necessario fare informazione, in modo costante, e fornire servizi essenziali per la categoria (in termini di fisco e contratti). Questa emancipazione però porta con sé un "rovescio della medaglia", che è anche la sfida più difficile per un'Associazione che si sente e vuole essere "di categoria": creare comunità, connettere persone, condividere *best practice* in un contesto che spinge verso esperienze che sono degli "unicum", in cui i percorsi individuali sono sempre meno comparabili e avvicinabili, in cui si rischia di trovarsi in una *royal rumble*, una lotta "tutti contro tutti" per l'attenzione e i favori del pubblico.

La nostra speranza (se ci può essere speranza in un periodo di crisi) è che l'attuale riflusso del mercato editoriale riesca a mettere in discussione alcune se non molte delle abitudini consolidate del settore, e porti i fumettisti a interrogarsi sul senso della propria attività e se necessario a ripensarla da capo, in termini individuali e collettivi. MeFu è nato proprio a questo scopo.



Immagine guida della campagna di tesseramento 2025 all'associazione, realizzata da Francesco Archidiacono