

Merde

Avete mai pestato la cacca di un cane indossando un paio di infradito? Questo singolo sfortunato evento vi permetterà di intraprendere un viaggio attraverso l'orrore del mondo per comprendere quanto la vostra realtà non sia poi così negativa. Pestare la cacca di un cane, a volte, potrebbe anche farvi trovare l'amore.

ENGLISH

Have you ever trampled the poop of a dog when you were wearing a pair of flip- flops? That unlucky event will permit you to take on a journey through the horror of the world, to understand that your reality wouldn't be so much negative. Trampling the poop of a dog, sometimes, could be also make you find love.

SCHEMA TECNICA

Titolo originale: Merde

Titolo inglese: Merde

Nazione: Italia

Anno di Produzione: 2010

Tecnica: 2d hand drawn

Software: Toonz

Inedito

Tratto dal racconto a fumetti "Merde" di Gud (Gentes, Tunuè 2007)

Senza parole

Senza sottotitoli

Durata: 00:06:56

Cortometraggio

CREDITI

Regia: Enrico Paolantonio

Sceneggiatura: Gud

Animazione: Nando Adiletta, Claudia Carbonaro, Sharon Conte, Luca Figuccio, Panfilo Ginestra, Tulio Massini, Fabiola Ienne, Sonia Paolini, Simone Ponte, Ilenia Rizza, Valentina Tempobuono, Luigi Tripeni

Responsabile Animazione Sperimentale: Annalisa Corsi

Responsabile Scenografia: Daniele Bonomo

Musica e Sonorizzazione: Raggi Fotonici

Il perché di una licenza CC

La scelta di utilizzare una licenza [Creative Commons](http://creativecommons.org/) nasce dalla volontà di dimostrare come anche un lavoro professionale possa essere rilasciato sotto licenza copyleft; a differenza della solita scritta "tutti i diritti riservati", quindi, abbiamo deciso di rilasciare il corto in "[Cc-By-Nc-Nd](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)", licenza che consentirà ad ogni fruitore di scaricare, guardare e cedere a terzi il video, a patto di non modificarlo e di non ricavarne denaro.

La libera divulgazione e la libera fruizione di questo cortometraggio rappresenta un tipico esempio di come la cultura possa - soprattutto nell'era del digitale - estraniarsi da contesti legati al mero profitto per cercare di raggiungere finalità più elevate, come la diffusione di un messaggio o di un'idea.

Merde, come ogni lavoro artistico degno di questo nome, ha insito un messaggio che gli autori cercano di comunicare attraverso la propria opera. La scelta di utilizzare una licenza copyleft permetterà a quest'opera -

e quindi al messaggio che essa porta con sé - di raggiungere un numero di persone certamente maggiore di quello che potrebbe raggiungere se non potesse essere riprodotta liberamente.

Wikimedia Italia

Wikimedia Italia è una [associazione di promozione sociale](#), attiva dal 2005 nell'ambito dell'open culture. L'associazione (informalmente nota come **WMI**) è la [corrispondente italiana ufficiale](#) di [Wikimedia Foundation, Inc.](#), all'interno della [rete di capitoli locali](#) (chapter) che nei rispettivi paesi hanno il compito di promuovere i [progetti](#) gestiti dalla Wikimedia Foundation (su cui [non hanno alcun controllo](#)) e la cultura libera.

WMI persegue esclusivamente finalità di solidarietà sociale nel campo della promozione della cultura. L'Associazione ha come obiettivo principale quello di contribuire attivamente alla diffusione, al miglioramento e all'avanzamento del sapere e della cultura promuovendo la produzione, la raccolta e la diffusione gratuita di contenuti liberi (Open Content) per incentivare le possibilità di accesso alla conoscenza e alla formazione. Sono definite "contenuti liberi", nel senso inteso dall'associazione, tutte le opere che sono state contrassegnate dai loro autori con una licenza che ne permetta l'elaborazione e/o la diffusione gratuita.

Scuola Internazionale di Comics

Fondata nel 1979 da uno dei più estrosi e fantasiosi artisti del fumetto italiani, Dino Caterini, che ancora oggi ricopre il ruolo di Direttore Generale, è ormai un punto di riferimento per l'insegnamento e la formazione di figure professionali legate al mondo delle arti visive, grafiche, digitali e letterarie.

Nelle sue 8 sedi sul territorio nazionale, organizza corsi di specializzazione in Fumetto, Illustrazione, Animazione, Grafica pubblicitaria, Web Design, 3D Maya, Sceneggiatura e Scrittura creativa. I corsi sono tenuti da affermati professionisti e sono costantemente aggiornati secondo le esigenze del mercato del lavoro. Gli oltre 30 anni di esperienza nel settore dell'insegnamento e l'apertura alle più innovative tendenze artistiche permettono alla Scuola di formare figure altamente professionali, permettendo lo sviluppo dell'aspetto creativo dei suoi studenti attraverso un lavoro di ricerca espressiva e di sperimentazione tecnica.

Tunué, la casa editrice di Gentes

Tunué - Editori dell'immaginario è una casa editrice specializzata nella saggistica dedicata al fumetto, all'animazione, ai videogiochi e ai fenomeni pop contemporanei, nonché in *graphic novel* di talenti italiani e internazionali. Tunué è un nome di fantasia, un suono, un semplice enunciato immaginario che non ha significato o riferimento simbolico, è la perfetta identificazione di ciò che la casa editrice vuole testimoniare all'esterno: non avere confini né delimitazioni di genere e connotarsi come una realtà dinamica e innovativa. Il progetto editoriale è nato grazie all'impegno e alla passione del giovane team lavorativo impegnato nella gestione del portale *Komix.it Fumetti @ 360°*, ai vertici dell'informazione tematica da più di sette anni. In poco tempo Tunué è divenuta un punto di riferimento sia per coloro interessati agli strumenti teorici in grado di potenziare il loro sguardo critico, sia per i lettori in cerca di storie per nutrire la loro immaginazione. La divisione editoriale della Tunué ha esordito con due collane di saggistica, «Le virgole» e «Lapilli», curate dalla direzione scientifica di Marco Pellitteri, e con la collana di *graphic novel* «Prospero's Books». Successivamente ha aperto al comparto riviste con la pubblicazione del periodico semestrale *Mono*. Nel 2008 ha lanciato «Esprit», una nuova collana di studi su media e immaginario diretta dai professori universitari Sergio Brancato e Gino Frezza.

Nel 2009 Tunué presenta due nuove collane: «Lapilli Giganti», con il meglio della saggistica mondiale e «Album», monografie sugli autori dei *graphic novel* Tunué; sempre lo stesso anno la casa editrice fa partire un'iniziativa sperimentale: «Burumballa», un'antologia di *short stories* a fumetti che dà spazio agli autori

esordienti.

È del 2010, invece, la nascita di «Tipitondi», collana per giovani lettori, e «Frizzzz» una nuova collana dedicata all'effervescenza della *pop culture*.

Gud (Daniele Bonomo).

Autore di storie umoristiche, vignette, strips, racconti brevi e romanzi grafici.

Nel 2000 consegue la laurea in Scienze Politiche e il diploma alla Scuola Internazionale di Comics in fumetto umoristico. Inizia la vita professionale nel mondo del fumetto nel 2001. Lavora fino al 2006 per la rivista mensile *Next Exit – Creatività e Lavoro*, per la quale cura la sezione dedicata al fumetto, all'animazione e all'illustrazione.

Dal 2001 insegna fumetto, scenografia per l'animazione e storia del fumetto presso la sede romana della *Scuola Internazionale di Comics* e tiene laboratori di narrativa disegnata per diverse scuole (elementari, medie, licei e università) e per strutture private come il *Ceis* (Centro italiano di solidarietà).

Nel 2003 crea l'agenzia *ComicsProvider.com* con la quale fornisce contenuti disegnati conto terzi. Dirige il settimanale di umorismo grafico *www.segnalidifumo.it* e dal 2008 è co-curatore con *Sergio Badino* della rivista semestrale *Mono* edita da *Tunuè*.

Sempre con *Tunuè* pubblica il saggio *Will Eisner il fumetto come arte sequenziale* (2005), una raccolta di storie brevi *Gentes* (2007) e il romanzo a fumetti *Heidi mon Amour* (2009).

Da Maggio 2010 è direttore responsabile della rivista mensile *iCOMICS* edita dalla Kawama editrice.

I Raggi Fotonici

Autori ed interpreti di colonne sonore, jingles pubblicitari e sigle di cartoni animati e programmi televisivi.

I Raggi Fotonici sono tra i leader indiscussi della “*musica per ragazzi*” in Italia. Numerosi infatti i premi nazionali e internazionali assegnatigli così come numerose le loro apparizioni TV come inviati speciali (Uno Mattina) o come ospiti nei programmi RAI dedicati ai più giovani da L33T (Rai Due) a MegaGulp (Rai Gulp).

Tra i loro lavori più rappresentativi il brano “Vivo in una gabbia”, tema dello spot Pubblicità Progresso contro l'abbandono degli animali, il musical “SuperGigi, ovvero le avventure di un supereroe ecologista”, la conduzione della trasmissione “Cosplayers” in onda su “Music Box” e ovviamente centinaia di sigle di cartoni animati. Tra i tanti: Hello Kitty, Scooby Doo, Guru Guru, SuperGals, Digimon World, L'Invincibile Dendoh.

Gente di Cartoonia

Gente di Cartoonia è un'associazione che ha per scopo statutario la valorizzazione e la promozione della cultura dei fumetti e dei disegni animati. Soci di Gente di Cartoonia sono infatti, oltre a moltissimi collezionisti, sostenitori e appassionati, alcuni tra i più celebri disegnatori, animatori, sceneggiatori, registi, editori, doppiatori e musicisti di cartoons del panorama nazionale. Negli anni, grazie all'attivismo dei propri soci, Gente di Cartoonia ha prodotto mostre, laboratori e workshop per le scuole primarie, spettacoli, prodotti editoriali, audiovisivi e collaborato con tutti i più importanti festival di settore.