



# XXI SCUOLA ESTIVA DI ARCEVIA (AN)



CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI DI STORIA E DI ITALIANO  
FORMAZIONE STORICA ED EDUCAZIONE LINGUISTICA NELL'ETÀ DELLA MULTIMEDIALITÀ DIGITALE  
INCROCI DI LINGUAGGI: RAPPRESENTAZIONI ARTISTICHE DEL PASSATO NELLA DIDATTICA DELLA STORIA

MARTEDÌ 25 - VENERDÌ 28/08/2015  
CHIESA DI S. FRANCESCO - ARCEVIA  
(GENTILMENTE CONCESSA DA DON SERGIO ZANDRI)

## LA GRAPHIC NOVEL E IL FUMETTO: DALLA PRODUZIONE

### PRIMA PARTE

**CIRO ELIO JUNIOR SALTARELLI**  
**DIALOGO CON MICHELE**  
**PETRUCCI**  
**AUTORE DEL ROMANZO A**  
**FUMETTI METAURO**





# XXI SCUOLA ESTIVA DI ARCEVIA (AN)



CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI DI STORIA E DI ITALIANO  
FORMAZIONE STORICA ED EDUCAZIONE LINGUISTICA NELL'ETÀ DELLA MULTIMEDIALITÀ DIGITALE  
INCROCI DI LINGUAGGI: RAPPRESENTAZIONI ARTISTICHE DEL PASSATO NELLA DIDATTICA DELLA STORIA

MARTEDÌ 25 - VENERDÌ 28/08/2015  
CHIESA DI S. FRANCESCO - ARCEVIA  
(GENTILMENTE CONCESSA DA DON SERGIO ZANDRI)

## LA GRAPHIC NOVEL E IL FUMETTO: DALLA PRODUZIONE ALL'INSEGNAMENTO PRIMA PARTE

Ciro Elio Junior Saltarelli  
dialoga con Michele Petrucci  
autore del romanzo a  
fumetti *Metauro*

# ELEMENTI INTRODUTTIVI

**Nel panorama fumettistico italiano l'opera *Metauro* si distingue per essere facilmente suscettibile di differenti applicazioni didattiche capaci di stimolare e rendere significativo l'insegnamento della Storia**

**Per capirne meglio i punti di forza e le specificità ripercorriamo, dialogando con l'autore Michele Petrucci, le tappe e le caratteristiche della sua costruzione**

**Successivamente cercheremo di teorizzare, anche sulla base delle indicazioni procedurali offerte da Petrucci, una serie di elementi capaci di orientare l'utilizzo del fumetto storico nel processo di apprendimento**

## CONSIDERAZIONI ED INTERPRETAZIONI PER UNA DIDATTICA DELLA GRAPHIC NOVEL E DEL FUMETTO

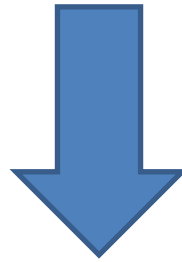
- **Difficoltà degli strumenti didattici tradizionali (manuale di testo, lezione frontali, schede di approfondimento ecc.) nel costruire conoscenze storiche significative e cultura storica**
- **Distanza della didattica dalle forme espressive più vicine agli alunni (materiale visivo, audio, animazione, videogiochi ecc.)**
- **Necessità di orientare lo studio della Storia da parte degli alunni anche attraverso l'utilizzo di fumetti e graphic novel**
- **Necessità di coordinate per operare la scelta di fumetti nella progettazioni di percorsi didattici significativi da parte degli insegnanti**
- **Il caso del romanzo a fumetti *Metauro* di Michele Petrucci: analisi e uso didattico possibile**

## DOMANDE PRELIMINARI E OBIETTIVI

1. Perché utilizzare fumetti e graphic novel nella didattica della storia?
2. Quali requisiti deve avere un fumetto per essere uno strumento didattico capace di strutturare conoscenze storiche significative?
3. Come deve essere strutturata la narrazione fumettistica per trasformare il preliminare interesse dell'alunno in effettiva conoscenza?
4. Quali caratteristiche deve avere l'illustrazione per risultare "didatticamente più efficace"?

## FUMETTO E GRAPHIC NOVEL: DUE PRODOTTI ARTISTICI DIFFERENTI?

La differenza tra fumetto e graphic novel non  
è ben chiara e non gode di una  
concettualizzazione accademica



Ripercorriamo molto sinteticamente le tappe  
della loro evoluzione

# BREVE STORIA DEL FUMETTO E DELLA GRAPHIC NOVEL

- Il personaggio che nel secolo scorso diede il via all'industria del fumetto statunitense come fenomeno di massa fu [Yellow Kid](#) alla fine del XIX secolo
- Il fumetto trovò, durante la prima metà del XX secolo, il suo ambito essenziale nel quotidiano, al quale giornalmente venivano allegare strisce orizzontali da tre/quattro vignette, contenenti un episodio autoconclusivo o una parte di una storia a puntate, e settimanalmente
- Nel contesto italiano la *graphic novel* è stata spesso inserita nel grande calderone del "fumetto d'autore", in contrapposizione al "fumetto popolare" (spesso identificato col "fumetto seriale")
- la nascita della vera e propria *graphic novel* avviene in Italia con [La rivolta dei racchi](#) (1966) di [Guido Buzzelli](#) e con [Hugo Pratt](#)

- Una tra le prime storie a fumetti ad autodefinirsi *graphic novel* fu [Contratto con Dio](#), pubblicata da [Will Eisner](#) nel [1978](#)
- Dagli anni Sessanta in poi molti stilemi della *graphic novel*, come lo spessore narrativo e l'approfondimento della caratterizzazione psicologica dei personaggi, hanno influenzato intensamente tutto il panorama fumettistico segnandone la crescita artistica
- Dall'inizio del nuovo secolo la *graphic novel* sarà il genere trainante del fumetto con tematiche nuove, tra cui quelle autobiografiche e intimiste.
- Altra tendenza della *graphic novel* di questo periodo è la cronaca, la storiografia, l'attualità, quello che viene identificato spesso con *graphic journalism*.



**NON TUTTI I FUMETTI SONO GRAPHIC NOVEL, MA TUTTE LE GRAPHIC NOVEL SONO LIBRI A FUMETTI E RIVENDICANO LA LIBERTÀ TIPICA DI QUESTO STRUMENTO D'ESPRESSIONE**

<b><u>FUMETTO</u></b>	<b><u>GRAPHIC NOVEL</u></b>
<b>1. Stile realistico tipico del fumetto seriale</b>	<b>1. Scelte stilistiche differenti e maggiormente audaci rispetto al realismo fumettistico</b>
<b>2. Forte attenzione all'aspetto estetico dell'illustrazione visiva</b>	<b>2. Possibilità di affrontare tematiche differenti per tipologia e per ricaduta culturale – tematiche più adulte</b>
<b>3. Predilezione per contenuti leggeri e d'intrattenimento</b>	<b>3. Struttura e formato editoriale più simile a quella dei romanzi letterari piuttosto che a quella tradizionalmente fumettistica</b>

## FUMETTO



*Sturmtruppen di Bonvi (1968-1995)*

## GRAPHIC NOVEL



*Palestine di Joe Sacco (1993)*

*“Il fumetto si è progressivamente liberato di contenuti banali e di disegni approssimativi o poco curati, tanto che è facile trovare anche nei prodotti destinati alle edicole albi di grande qualità grafica con sceneggiature degne, se non di un romanzo, almeno di un ottimo racconto letterario: caratteri questi che avvicinano di molto il fumetto al concetto di graphic novel”*

(P. SENNA)



*“Un'altra visione delle cose suggerisce invece che il graphic novel sia sostanzialmente una categoria merceologica. Categoria che identifica come graphic novel una storia a fumetti autoconclusiva o inserita in un ciclo compiuto e per questo pubblicata in un formato-libro in uno o più tomi, destinato a trovare più facilmente di un comic book, di un manga o di un albo di Zagor o Alan Ford, il suo posto tra gli scaffali di una libreria. Il graphic novel è perciò anche un formato editoriale e commerciale attraverso cui i fumetti sono riusciti a mettere radici in libreria, un territorio tradizionalmente raffigurato come ostile al fumetto”*

(G. MARCHESE – A. O. MELONI)

# APPLICAZIONE DIDATTICA DEL FUMETTO E DELLA GRAPHIC NOVEL

Sotto il profilo didattico possiamo utilizzare entrambe le rappresentazioni artistiche attenti ad individuare per ciascuna opera, indipendentemente dal genere cui appartiene, la **presenza di criteri necessari per strutturare conoscenze significative e una trasposizione didattica efficace**

## LA STORIA NEL FUMETTO E NELLA GRAPHIC NOVEL

- **Le vicende storiche e i personaggi storici hanno da sempre influenzato la produzione fumettistica configurandosi come quadro di riferimento nel quale inserire e sviluppare *storie* e narrazioni più propriamente artistiche**
- **La graphic novel ha da sempre affrontato, tra la moltitudine dei suoi sottogeneri (fantasy, fantascienza, vite parallele, giornalistico, cronaca e attualità, rilettura dei classici della letteratura e della filosofia ecc.) alcune delle principali vicende storiche con una forte attenzione al Novecento ed in particolare alla seconda metà.**



L'ANPI di Voghera nel proprio sito mette a disposizione una vasta selezione e presentazione di titoli di fumetti e romanzi grafici che trattano del tema della Resistenza e dell'Olocausto :

<http://lombardia.anpi.it/voghera/resistenzafumetti/resistenzafumetti.htm>

Le premesse divulgative riportate nel sito risultano in perfetta sinergia con alcuni tra i principi che orientano la ricerca della XXI Scuola Estiva di Arcevia:

<http://lombardia.anpi.it/voghera/resistenzafumetti/resistenzafumetti.htm>

“Questi *fattori* ci impongono di modificare, o meglio, di avvalerci ed utilizzare *mezzi comunicativi* nuovi e diversi, anche alternativi, con cui entrare in sintonia con i nostri *figli e nipoti*, facendoli *appassionare* a quelle vicende "tanto lontane", ma ancora così *importanti e basilari per una crescita formativa, per il cammino che da ragazzi li porti a diventare uomini*. Per questo ci è sembrato *naturale* rivolgere lo sguardo alla produzione "*Fumettistica*", così *diretta, immediata e coinvolgente*, che ha trattato ed affrontato i temi della Resistenza, della Guerra e dell'Olocausto. Lungi dall'essere esaustivo, il nostro breve viaggio nel *Mondo disegnato*, vuole cogliere quelle esperienze che hanno saputo arrivare all'*essenza di temi trattati* grazie ad un breve tratto di disegno, appunto ad un fumetto”

A partire dagli anni '90 è andata intensificandosi la produzione di fumetti e graphic novel che facevano delle vicende storiche il nucleo centrale della propria narrazione



Parallelamente sono emersi, soprattutto negli ultimi anni, tentativi di creare collane di libri a fumetti e graphic novel che potessero rappresentare uno strumento facilitatore per lo studio e l'insegnamento della Storia e della letteratura

## COLLANE DI GRAPIC NOVEL E FUMETTI STORICI

<i>STORIA D'ITALIA A FUMETTI, dalla caduta dell'impero romano a giorni nostri</i> di Enzo Biagi	1978-1986 (prima serie) 1993-1996 (seconda serie) Mondadori
<i>NUOVA STORIA DEL MONDO</i> di Enzo Biagi	2004 (revisione di quella uscita dagli anni '80) Mondadori
<i>HISTORICA</i> [serie di 33 numeri, ancora in uscita, su alcuni importati avvenimenti e personaggi storici] di AA.VV.	2012- Mondadori
<i>AI CONFINI DELLA STORIA</i> [serie di 30 numeri, ancora in uscita, su alcuni importati avvenimenti e personaggi storici] di AA.VV.	2015- Gazzetta dello Sport

## GRAPHIC NOVEL RILEVANTI PER LA DIDATTICA DELLA STORIA

Jacques Tardi, <i>Era la guerra delle trincee</i> , Edizioni BD	2012
Stéphane Antoni, Olivier Ormière, <i>La grande guerra. Scontro tra imperi</i> , Mondadori Comics	2014
Chloé Chrucaudet, <i>Poco raccomandabile</i> , Coconino Press	2014
Joe Sacco, <i>La grande guerra</i> , Rizzoli Lizard	2014
Jiro Taniguchi, <i>In una lontana città</i> , Coconino Press	2002
Marjane Satrapi, <i>Persepolis</i> , Rizzoli Lizard	2007
Michele Petrucci, <i>Il brigante Grossi e la sua banda</i> , Tunué	2010
Guy Delisle, <i>Shenzhen</i> , Rizzoli Lizard	2014
Joe Kubert, <i>Fax da Sarajevo</i> , Alessandro	1999
Joe Sacco, <i>Palestina, Una nazione occupata</i> , Mondadori	2006
Igort, <i>Quaderni ucraini</i> , Mondadori,	2010
Joe Sacco, <i>Gaza 1956. Note ai margini della storia</i> , Mondadori,	2010
Guy Delisle, <i>Cronache birmane</i> , Rizzoli Lizard	2013
Art Spiegelman, <i>Maus</i> , Rizzoli	1989



## GRAPHIC NOVEL DI ADATTAMENTI DI TESTI LETTERARI

F. Kafka, <i>La metamorfosi</i> , disegni di P. Kuper, Guanda	2009
M. Bulgakov, <i>Il maestro e Margherita</i> , disegni di A. Klimowski e D. Schejbal, Guanda	2009
A. Christie, <i>I grandi casi dell'ispettore Poirot. Assassinio sull'Orient Express-Morte sul Nilo-L'assassino</i> di Roger Ackroyd, Edizioni BD	2009
G. Guareschi, <i>Don Camillo a fumetti. Vol. 1: Il capobanda piovuto dal cielo</i> , disegni di D. Barzi, S. Lombardi, W. Maresta, E. Pianta, ReNoir	2011
J. Austen, <i>Orgoglio e pregiudizio</i> , disegni di N. Butler e H. Petrus, Panini Comics	2013
A. Tabucchi: <i>Sostiene Pereira</i> , disegni di M. Magliani e M. D'Aponte, Tunué	2015