

AIPH62

Fumetti e Public History

COORDINATORE **MIRKO TAVOSANIS**, UNIVERSITÀ DI PISA.

TEMI

Narrazioni, Fumetti

ABSTRACT

Il fumetto storico è un genere di narrazione in costante ascesa, negli ultimi anni le case editrici che hanno deciso di puntare a questa nicchia sono aumentate.

Dietro questi progetti quali metodologie di ricerca utilizzano gli autori? Vengono consultati consulenti storici o *public historians* per una ricostruzione delle fonti?

Il fumetto, la *graphic novel*, sono strumenti la cui complessità permette di restituire nel dettaglio vicende e contesti del vissuto storico accompagnandole con percorsi narrativi e elementi originali, talvolta stranianti, che non dovrebbero comunque intaccare la validità delle ricostruzioni.

Tra i soggetti privilegiati dagli approfondimenti proposti in questo panel, la caduta del muro di Berlino (Calabretta) e il ruolo della sua narrazione a fumetti nel più ampio contesto del dibattito su memoria collettiva e uso pubblico della storia; la mafia (Di Giusto) e il ruolo del fumetto nell'educazione alla legalità attraverso la narrazione delle vicende del pool antimafia; l'immagine di Roma antica per come ricostruita e sedimentata nelle narrazioni a fumetti e in particolare nella fortunata serie Murena (Orlandi). A completare il quadro d'indagine un'analisi del fumetto storico in Italia e dell'immagine dell'Italia nel fumetto storico (Michelazzi) uno sguardo trasversale tra traduzioni di opere straniere, nuove sfide editoriali e il successo delle autoproduzioni italiane.

L'89 nel mondo dei fumetti

COSTANZA CALABRETTA, UNIVERSITÀ DI ROMA LA SAPIENZA.

La caduta del Muro di Berlino rappresentò un evento cruciale della contemporaneità. L'evento inaspettato, come fu definito dal sociologo Wolf Lepenies, e le conseguenze che aprì, dalla riunificazione della Germania dell'anno successivo, alla fine dell'URSS e alla conclusione della Guerra fredda, sono state e continuano ad essere un tema di riflessione della storiografia.

Se guardiamo al caso tedesco, proprio il ricordo dell'89, dalle proteste contro il regime della SED, e alla caduta della DDR, alla fase di transizione che seguì fino alla riunificazione, sono elementi costitutivi della memoria pubblica e terreno di uso pubblico della storia, oggetto di realizzazioni monumentali, come di commemorazioni e anniversari. Questa fase, inoltre, è stata oggetto di riflessioni teatrali e cinematografiche, letterarie e fumettistiche.

A distanza di oltre venticinque anni dalla caduta del Muro, sono diverse le opere a fumetti che riflettono, da molteplici punti di vista, sul tema della divisione di Berlino, della vita nella DDR e dell'89. Il linguaggio del fumetto e la sua struttura sequenziale, infatti, ben si prestano a finalità narrative.

L'intervento si concentra sulle opere che hanno messo a tema l'opposizione nella DDR e l'89, (pubblicate negli ultimi dieci anni) analizzando che tipo di narrazione sviluppano, che memoria promuovano e in che modo questa si collochi all'interno del più vasto campo della memoria collettiva e dell'uso pubblico della storia relativo alla *Wende* (svolta).

La mafia a fumetti. L'educazione alla legalità attraverso i graphic novel

ANNA DI GIUSTO, RICERCATRICE INDIPENDENTE.

Da alcuni anni il variegato mondo del *graphic novel* si è interessato alla storia della mafia, in particolare di quella siciliana. Alcune case editrici deciso di sviluppare questo tema con il chiaro intento di avvicinare il giovane pubblico dei fumetti al problema dell'educazione alla legalità. Oggi infatti l'Italia si trova ai primi posti nella produzione di questa forma alternativa di studio e conoscenza del fenomeno mafioso.

All'interno di questo nuovo universo artistico vanno però distinte le linee guida delle principali case editrici coinvolte: nel caso del celebre Beccogiallo, l'intento è quello di rendere ancora più famosi i protagonisti dell'antimafia, a cominciare da Falcone e Borsellino (Rizzo, 2009; Bendotti, 2012; De Francisco, 2016; Bendotti, 2017).

Diverso è stato invece l'intento della Mondadori, che su questo tema non si è spesa in numerose uscite, ma ha dato corpo a uno dei migliori prodotti su questo tema, un'opera costata sette anni di lavoro per la ricostruzione dei luoghi e l'uso preciso dei dialetti (Giffone, Longo, Parodi, 2011). Il risultato è un lavoro collettivo volto a raccontare la lotta del pool antimafia attraverso un'operazione che richiama in modo esplicito il celebre *Maus* di Spiegelman.

Diverso è infine il lavoro di case editrici minori, come Round Robin, interessata a dar voce a quei personaggi spesso troppo presto rimossi dalla memoria collettiva (Lupoli, 2009; Politano, 2010; Lupoli, 2010; Scornaienchi, 2012).

Il *graphic novel* si impone così oggi non solo come strumento di denuncia e impegno civile, ma anche come linguaggio adatto a far conoscere la storia del fenomeno mafioso presso un pubblico più giovane, seppur con il rischio della semplificazione talvolta manichea di un fenomeno alquanto complesso.

Il fumetto storico in Italia: dalle traduzioni alle autoproduzioni

MARIKA MICHELAZZI, FUMETTISTA.

Negli ultimi anni il fumetto è stato riscoperto dal grande pubblico, tanto che molte case editrici tradizionali si stanno dotando di collane collaterali dedicate al *graphic novel*.

Eppure nonostante il momento decisamente vivace, tra i vari generi narrativi prodotti in Italia, quello storico, in tutte le sue declinazioni, è ancora poco diffuso: storico classico, ma anche *historic fantasy*, ucronia, d'inchiesta, fiction, biografico, strip umoristiche, sci-fi, horror. E ancora, all'interno dell'*historic fantasy*: mitologico, dark, *weird*, *Sword & Sorcery*, *steampunk* e tutti gli altri *-punk* (*stone, sandal, clock, diesel...*).

Nel fumetto è possibile infatti fondere la concretezza storica con elementi più fantasy e strabilianti, anche solo per pura presenza scenica, con estrema leggerezza e senza toccare l'orizzonte degli eventi in cui si muove, ricreando a volte vere e proprie ricostruzioni ottimamente studiate, nonostante la presenza di elementi di "genere".

Ma anche all'interno di questa nicchia, di cui si suppone un paese con un patrimonio come il nostro dovrebbe servirsi, c'è un'ulteriore riduzione: tra tutti i titoli stampati in Italia la maggioranza tratta di opere importate dall'estero, riducendo così la presenza del fumetto storico e della sua nidia di sottogeneri solo una produzione ufficiale autoctona molto limitata.

Sono pochi gli editori coraggiosi che hanno deciso di affrontare questo genere di opere producendole fin dalla loro origine, seppur mitigati spesso da contorni di altri generi, cosa che invece all'estero è pienamente attuato, ambito, in evoluzione e soprattutto richiesto da parecchi anni, come dimostrano manga giapponesi, bd francobelga, comics anglosassoni.

Molto spesso inoltre le vicende raccontate all'estero spaziano dall'antichità mediterranea al rinascimento italiano. Eppure, nonostante questa presenza poco performante nell'ambito editoriale, il mercato italiano presenta una piccola anomalia: le autoproduzioni.

Infatti, se ci sono pochi editori che affrontano il rischio di una produzione simile, nella galassia dell'autoproduzione sono presenti molti progetti che trattano di storia con elementi di genere e su ogni tipo di formato (strip, comics, bd, manga). È opportuno quindi interrogarsi sui motivi per cui non imprenditori, ma creatori di contenuti si interessino direttamente della realizzazione di opere ritenute complesse sia per il setting che per la recezione di un pubblico, concentrate anche per la maggior parte nel settore dell'antichità e del mito.

L'immagine di Roma antica nei fumetti: il caso di Murena

SILVIA ORLANDI, UNIVERSITÀ DI ROMA LA SAPIENZA.

I fumetti sono da sempre uno dei veicoli con cui la storia antica raggiunge non solo i giovani, ma in generale il grande pubblico: da *Asterix a Topolino*, da Neil Gaiman a Bastien Vives non c'è personaggio o autore di fumetti che non abbia ambientato almeno una delle sue storie nella Roma antica.

Nel mondo francofono, in particolare, c'è un intero filone di fumetti storici che ha un folto pubblico di lettori, che annovera tra le sue fila più di un accademico. Non sorprende, quindi, che proprio in questo ambiente "ibrido", in bilico tra ricostruzione storica e invenzione narrativa, abbia avuto origine la fortunata serie *Murena*, giunta ormai al 10 volume, di cui esiste anche un'edizione italiana altrettanto curata nella veste grafica. Ma qual è l'immagine che della Roma antica viene trasmessa da questi fumetti?

È possibile riconoscere le fonti antiche delle ricostruzioni proposte? E in che modo sono stati utilizzati gli autori moderni e i consulenti storici che stanno dietro a questo progetto? Fino a che punto sono fedeli i dettagli antiquari (armi, decorazioni, abbigliamento, oggetti d'uso quotidiano) in cui i disegnatori fanno sfoggio della loro abilità? Analizzare questi aspetti non significa tanto valutare il grado di attendibilità di queste storie a fumetti, quanto piuttosto chiedersi quale sia la visione di Roma che si è sedimentata nell'immaginario collettivo e che con queste storie si vuole trasmettere.