AIPH13

Raccontare, disegnare, giocare la Grande guerra. Il Primo conflitto mondiale nell'editoria per ragazzi e nei wargames

COORDINATORE **ALESSANDRO CATTUNAR**, ASSOCIAZIONE
QUARANTASETTEZEROQUATTRO, GORIZIA, UNIVERSITÀ DI PADOVA

TEMI

Narrazioni, Letteratura, Fumetti, Videogiochi, Scuole, insegnanti e Public History

ABSTRACT

Il panel analizzerà le modalità di racconto della Prima guerra mondiale proposte da un'ampia gamma di prodotti editoriali e ludici per l'infanzia e l'adolescenza. In quest'ambito, negli ultimi anni, stimoli interessanti sembrano giungere sia dai romanzi per ragazzi e *young adults*, sia da quelle produzioni editoriali che cercano di fondere e far interagire il linguaggio verbale e quello visivo: principalmente graphic novel e albi illustrati. Importanti spunti di riflessione nel campo della divulgazione e dell'educazione sono forniti, poi, dai giochi di ruolo/wargames.

Gli interventi porranno l'attenzione sulle più recenti pubblicazioni e produzioni in questi campi, proponendo un'analisi che si soffermi sia sui contenuti sia sul linguaggio e coinvolga in qualità di relatori storici, educatori ed esperti del settore editoriale. Che cosa si può raccontare? Quali nodi storiografici emergono? Qual è l'importanza della dimensione ludica ed esperienziale? Quali sono le potenzialità offerte dai diversi linguaggi: romanzo, fumetto, illustrazione, gioco da tavolo? In che modo ciascun codice espressivo ci consente di affrontare questioni storiche complesse? Quali sono le possibilità di avvicinare a questi temi pubblici molto diversi, che variano dai 10 anni all'età adulta?

Ci si focalizzerà sulla dimensione interdisciplinare che caratterizza queste produzioni e sulla necessità di dialogo tra punti di vista e competenze diverse: sarà quindi essenziale soffermarsi sui rapporti tra storici, editori, autori, illustratori, pedagogisti. Che uso viene fatto delle fonti e come vengono rielaborate?

Al di là degli specifici esempi che verranno vagliati durante gli interventi, cercheremo di ragionare su alcune questioni più generali relative ai “linguaggi della storia”, ai rapporti tra ricerca storica e narrazione popolare, ai diversi target di riferimento, alle dinamiche editoriali e di mercato.

La Grande guerra nella letteratura per ragazzi. Una panoramica e qualche riflessione

PAOLA TARANTELLI, LIBRERIA PER RAGAZZI LA PECORA NERA, UDINE.

«Credo sia compito dei libri, e della letteratura per ragazzi, andare lì, nei luoghi di guerra, in modo che i giovani possano meglio capire cosa davvero accade e per quali ragioni si scatenano i conflitti.

Altrettanto importante è raccontare cosa accade al singolo individuo, e le sofferenze causate dalla guerra alle persone [...] Così, quando ho deciso di raccontare la Prima guerra mondiale, non volevo schierarmi né dalla parte di chi ha vinto né di chi ha perso. Volevo raccontare l'universalità della sofferenza in quella guerra e della guerra in generale»

(Micheal Morpurgo, Liber n. 101-2014).

Le parole di Micheal Morpurgo – uno dei più affermati autori di libri per ragazzi – delineano in maniera molto precisa quale sia il perimetro di riferimento di chi scrive romanzi per i giovani lettori: la guerra, con il suo carico di armi e munizioni, tattiche e strategie ma, soprattutto, il dolore individuale e collettivo di chi la guerra la subisce. Gli autori che si sono cimentati con questo racconto, hanno saputo mescolare – con esiti di grande qualità – la ricerca storica – molto incentrata sulla ricerca di fonti d'archivio e orali - e la finzione letteraria per giungere a testi in grado di parlare a pubblici ampi, non necessariamente attraverso la mediazione scolastica.

Il contributo si propone di analizzare la produzione più recente sul tema della Prima guerra, osservando quali siano le tendenze narrative e i principali snodi storiografici affrontati dagli autori italiani e stranieri: i militari sono ritratti come eroi? Ci sono personaggi che si fanno portavoce della propaganda nazionalista? Quale è l'atteggiamento verso Caporetto? Queste sono solo alcune delle possibili domande per interpretare un segmento editorialmente importante della letteratura per ragazzi.

Un incrocio di sguardi. Fumetti e albi illustrati raccontano la Grande guerra

ALESSANDRO CATTUNAR, ASSOCIAZIONE QUARANTASETTEZEROQUATTRO, GORIZIA, UNIVERSITÀ DI PADOVA.

In questo intervento si proverà a capire qual è il contributo dato da albi illustrati e graphic novel alla divulgazione delle vicende della Prima guerra mondiale domandandosi perché possa essere utile raccontare il conflitto proprio attraverso l'uso intrecciato di parole scritte e immagini.

Raccontare la Grande guerra vuol dire, senza dubbio, parlare di battaglie, di armi, di strategie militari. Ma vuol dire anche descrivere un mondo che cambia, un nuovo modo di pensare i rapporti tra le comunità e le persone, uno sconvolgimento globale dei percorsi di vita dei singoli e delle famiglie. E vuol dire cercare di comunicare un nuovo immaginario, che si afferma proprio a partire da quelle esperienze e dalla trasmissione della memoria a livello individuale, collettivo e pubblico.

Il linguaggio dei fumetti e, più in generale, il connubio tra parole e immagini sembrano essere le vie maestre per raccontare questa complessità in modo efficace a pubblici differenti, e in particolare ai non esperti. Essendo i fumetti e gli albi, spesso, delle opere collettive, sarà utile domandarsi in che modo si incrociano gli sguardi dello storico, dell'autore dei testi, del disegnatore e degli eventuali protagonisti delle vicende narrate.

L'intervento analizzerà una selezione delle produzioni editoriali più recenti focalizzandosi sui principali snodi storiografici (la guerra totale, l'impatto psicologico, la guerra "guerreggiata" e la guerra ai civili, la ricostruzione delle storie di famiglia) valutando le strategie di storytelling e affrontando alcune questioni editoriali, legate al pubblico e al mercato.

“Piccole guerre”.

I wargames tra gioco, didattica e riflessione storica

MATTEO PIZZOLANTE, OPERATORE EDUCATIVO/SOCIO-ASSISTENZIALE E CONSULENTE
STORICO-MILITARE.

Il “Gioco di Guerra” o *wargame* è un'esperienza antica che, nel corso del Novecento, ha assunto una forte connotazione ludica, senza però perdere la sua efficacia rappresentativa.

Nell'intervento s'intende sottolineare le potenzialità didattiche ed educative di questa tipologia di gioco osservandone gli sviluppi nel corso della storia, sino alla sua moderna concezione, come delineata nel primo “regolamento”, pubblicato nel 1913, proprio a ridosso dello scoppio della guerra, dallo scrittore H.G. Wells. In *Piccole Guerre*, questo il titolo del manuale, si confermano gli elementi dei giochi di guerra arcaici o classici (Hnefatafl, Scacchi, Spelkrieg...), andando però a valorizzare elementi come la tridimensionalità, l'aderenza e il rigore della ricostruzione storica, la dimensione non solo ludica ma anche di educazione alla pace.

Verranno così esposte le peculiarità del wargame in senso lato e verranno offerti esempi di gioco e astrazione, relativi in particolare alla Prima guerra mondiale, che possono risultare utili in contesti didattici, come spunto per l'approfondimento e stimolo allo studio e alla ricerca.