



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

SECONDA PARTE

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

CONSIDERAZIONI PER L'UTILIZZO DEL FUMETTO E DELLA GRAPHIC NOVEL NELL'INSEGNAMENTO DELLA STORIA

Esistono perciò produzioni sia fumettistiche che di graphic novel rilevanti per la didattica della Storia e per la divulgazione storica

Entrambi le tipologie di rappresentazioni artistiche (fumetto e graphic novel) della Storia possiedono, seppur nelle differenti caratteristiche, potenzialità per aiutare e rendere maggiormente significativo l'insegnamento della Storia nei vari gradi scolastici

Si rendono necessarie pertanto delle coordinate di tipo pedagogico-didattico capaci di orientare la lettura, la ri-lettura, la selezione e la progettazione di percorsi didattici

Individuazione e analisi delle caratteristiche che fumetti e romanzi grafici devono possedere per poter configurarsi come delle opere artistiche del passato capaci di strutturare una didattica della Storia di qualità



La definizione di tali caratteristiche, per essere maggiormente chiara, avverrà tramite l'analisi di un'opera a fumetti (che presenta anche tratti tipici della graphic novel) che offre molti spunti significativi didattici per l'insegnamento della Storia e la sua comparazione con opere analoghe:

METAURO di Michele Petrucci, Tunué 2008

GENESI DELL'OPERA E STRUTTURAZIONE DELLO STORYTELLING — DIALOGO CON L'AUTORE

1. Come si è strutturato il processo di elaborazione artistica e storica che ti ha portato a decidere di fare un fumetto su un evento storico accaduto più di duemila anni fa? E' corretto affermare che la fascinazione della Storia e del patrimonio storico-culturale della tua città abbiano giocato un ruolo fondamentale nella stesura di Metauro?
2. Il tuo lavoro si differenzia da altre illustrazioni della Storia, ricordiamo come la più famosa quella di Enzo Biagi, poiché il lettore vive altre storie nella Storia. Come sei riuscito ad integrare questi due differenti piani narrativi (storico e letterario)?
3. Pare di riscontrare un potenziamento della narrazione storica in quanto romanzo di formazione e ricerca ed interpretazione delle fonti vanno di pari passo?

INFORMAZIONI STORICHE- DIALOGO CON L'AUTORE

4. Quale è stato l'approccio del Michele fumettista e divulgatore alle fonti? Quali fonti storiche hai utilizzato per la strutturazione delle sceneggiatura?

5. Come hai affrontato il dibattito storiografico sulla questione? Come hai orientato le tue scelte in riferimento alle diverse interpretazioni storiografiche? Su quali basi hai deciso di accreditare una determinata tesi piuttosto che un'altra?

6. Durante la stesura del fumetto ti sei posto in sostanza la problematica di una aderenza storica ai fatti? In quale misura la ricostruzione storica ha condizionato la sceneggiatura dell'opera e viceversa?

INFORMAZIONI ICNOGRAFICHE - DIALOGO CON L'AUTORE

7. Hai certamente utilizzato anche fonti iconografiche per la parte propriamente figurativa dell'opera. Quali sono? Come hai orientato le scelte in tal caso?

8. Al momento scelta delle iconografie di riferimento ti sei posto il problema della loro “veridicità” storica? Ti sei posto la problematica della divulgazione propriamente storica (anche e soprattutto attraverso le immagini)?

RIFLESSIONE DIDATTICA- DIALOGO CON L'AUTORE

9. Al momento della stesura quanto e come hai riflettuto sull'aspetto propriamente didattico della tua opera?
10. La validità didattica del tuo lavoro nasce certamente dal fatto che hai voluto dar conto della tua personale ricerca storica attraverso le diverse storie narrate nell'opera. Perché hai avuto questa esigenza?
10. Quanto la produzione di opere di finzione a sfondo storico, come Metauro, può riavvicinare i giovani ad una cultura storica che parta anche dalle personali esperienze identitarie certamente suggestionate dal nostro patrimonio storico-artistico?

COORDINATE DIDATTICHE ED ESEMPI GRAFICI

Analisi delle caratteristiche che rendono fumetti e graphic novel **strumenti e prodotti capaci di integrare e rendere maggiormente significativo l'insegnamento della Storia**

Esempi grafici tratti dal fumetto *Metauro* sui quali individuare le caratteristiche “didattiche” individuate

STRUTTURAZIONE DELLO STORYTELLING

La strutturazione dello Storytelling (intreccio narrativo) rappresenta una delle caratteristiche principali di un'opera a fumetti artisticamente e didatticamente di qualità



Deve soddisfare i seguenti requisiti:

- 1. Chiarezza dell'ambientazione storica, dei personaggi e dell'evoluzione della vicenda narrata**
- 2. Ritmo narrativo e pluralità dei piani narrativi capaci di creare immedesimazione tra lettore ed autore**
- 3. Articolare la narrazione all'interno di differenti piani storici: la storia locale in quella generale, vicende di "piccoli" personaggi o personaggi di fantasia all'interno delle gesta dei grandi della Storia convenzionale**
- 4. Inserire all'interno della narrazione spazi in cui cercare di strutturare con chiarezza conoscenze storiche valide**
- 5. Approfondimento e rielaborazione storiografico-iconografica delle vicende storiche trattate**





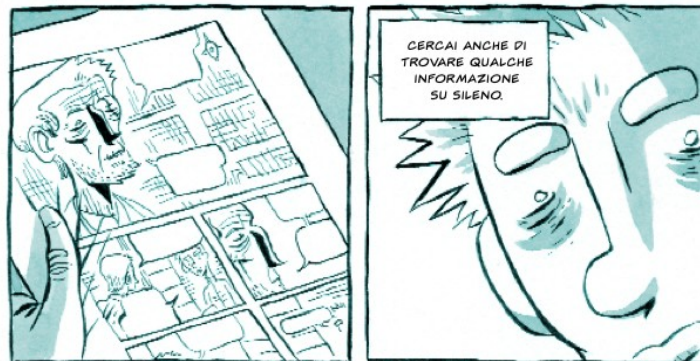
APPROFONDIMENTO DELL'INDAGINE STORICA E STORIOGRAFICA

E' possibile valutare per ciascun fumetto e graphic novel il grado di aderenza storica ai fatti narrati. Diviene interessante valutare a tale proposito



1. Validità ed efficacia didattica dell'informazione storica trasmessa
2. Capacità di restituire al lettore l'articolazione fondamentale della ricerca storica
3. Rielaborazione personale della suggestione storica (crea immedesimazione con il lettore)
4. Qualità dell'informazione storica: capacità di integrare nella narrazione fatti e personaggi singoli all'interno di processi di trasformazione e quadri di civiltà



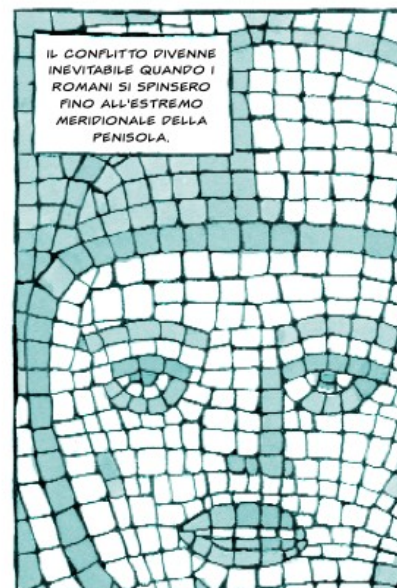


ESSENZIALIZZAZIONE GRAFICA E CHIAREZZA VISIVA DELL'ILLUSTRAZIONE

La chiarezza grafica dell'illustrazione permette anche ad un pubblico di non “esperti” di comprendere con immediatezza il contenuto dell'immagine e dell'informazione storica veicolata.

È necessario prendere in considerazione:

1. Utilizzo di mappe storiche, concettuali e rappresentazioni iconografiche
2. Aderenza iconografica alle vicende storiche trattate
3. Essenzializzazione del contenuto verbale = chiarezza dell'informazione trasmessa
4. Presentazione e riconoscibilità dei personaggi





AVANZARONO SU TUTTI I FRONTI FINO A SBARCARRE IN AFRICA, DOVE PERÒ IL CONSOLE ATILIO REGOLO VENNE SCONFITTO E CATTURATO.



MA DOPO L'ENNESIMA VITTORIA ROMANA SUL MARE A CARTAGINE PREVALSE IL PARTITO DELLA PACE.

LA RESA COSTÒ AGLI AFRICANI 3200 TALENTI...



...E LA PERDITA DELLA SICILIA, CHE DIVENNE LA PRIMA PROVINCIA ROMANA.



ROMA APPROFITTO DELLA PACE SUI MARI PER CONSOLIDARE IL DOMINIO SULLE TERRE CONQUISTATE.

RESPINGENDO GLI ATTACCHI DELLE POPOLAZIONI DELL'ITALIA DEL NORD



CARTAGINE, INVECE, CONOBBE UNA NUOVA, TERRIBILE GUERRA.

QUELLA CONTRO I PROPRI SOLDATI MERCENARI, IN RIVOLTA PER NON AVER RICEVUTO IL COMPENSO DOVUTO.



AMILCARE BARCA, ELETTO STRATEGA, CONCLUSE VITTORIOSAMENTE QUESTA SANGUINOSA GUERRA CIVILE.

IL PREZZO FU LA PERDITA DI SARDEGNA E CORSICA, RIVENDICATE DA ROMA CHE APPROFITTO DELLA MOMENTANEA DEBOLEZZA DI CARTAGINE.



FU UNA GUERRA PIENA DI EFFERATEZZE DI OGNI GENERE.



VENNE CHIAMATA "LA GUERRA SENZA FEDE".

ANALISI DEL LINGUAGGIO DELLA NARRAZIONE VISIVA NEL TRASPOSIZIONE DIDATTICA DELLA STORIA

Gli esempi riportati hanno fatto emergere l'importanza delle seguenti coordinate per l'uso didattico di fumetti e racconti grafici:

- **Chiarezza dell'ambientazione storica, dei personaggi e dell'evoluzione della vicenda narrata**
- **Pluralità dei piani narrativi, cronologici e storiografici (confronto tra le fonti)**
- **Qualità dell'informazione storica: capacità di inserire la narrazione all'interno di processi di trasformazione e quadri di civiltà**
- **Rielaborazione della suggestione storica e restituzione della ricerca storica (raro)**
- **Utilizzo di mappe storiche-concettuali e aderenza icnografica delle vicende storiche narrate**
- **Essenzializzazione del contenuto verbale e visivo che veicola la chiarezza dell'informazione trasmessa**

Tali coordinate hanno punti di aderenze con alcuni dei principi della trasposizione didattica della storia e delle scienze sociali nella strutturazione di testi capaci di veicolare adeguate conoscenze storiche, di recente formulati dal Prof. Mattozzi:

- 1. conoscenze adatte a motivare, a mettere in moto, e sostenere i processi di apprendimento;**
- 2. testi che esponcano le conoscenze e strutturino i sistemi nel modo più trasparente possibile;**
- 3. conoscenze singole significative, capaci di promuovere l'uso delle conoscenze allo scopo di acquisirne e comprenderne altre, di integrarle, di analizzare aspetti e processi del mondo attuale**
- 4. testi forniti di apparati paratestuali didattici adeguati a promuovere la costruzione di conoscenze, di concetti, di abilità alla critica**

Le narrazioni visive artistiche della Storia, qualora aderenti ai principi di selezione per un uso didattico sopraelencati, paiono veicolare le tre tipologie di conoscenza storica teorizzati per la trasposizione didattica:

1. conoscenze che riguardano aspetti (stati di cose) del passato;
2. conoscenze che riguardano processi di mutamento;
3. conoscenze che riguardano problemi e che ipotizzano risposte sottoforma di spiegazioni ragionate.

POSSIBILI ELEMENTI INVALIDANTI NELL'USO DIDATTICO DELLA NARRAZIONE GRAFICA

Nella lettura di graphic novel e fumetti non è infrequente imbattersi in possibili ostacoli per l'utilizzo in classe di questi prodotti artistici, se ne sono individuati due principali:

1. Presenza di linguaggio scurrile o “parolacce”
1. Presenza di immagini a sfondo erotico, talvolta fortemente accentuato

RISPOSTE ALLE DOMANDE INIZIALI

- 1. Il cambiamento culturale e sociale in atto dopo la rivoluzione informatica impone l'utilizzo di strumenti e prodotti didattici capaci di integrare più linguaggi espressivi. Fumetti e romanzi grafici possono configurarsi come validi strumenti didattici se opportunamente selezionati ed utilizzati**
- 1. Serie di requisiti preliminari che aiutano insegnanti e artisti, pedagogicamente più sensibili, a selezionare o produrre opere valide per la didattica della Storia**
- 1. Strutturazione dello storytelling fondamentale per garantire una piena comprensione dell'opera grafica da parte degli alunni, *condicio sine qua non* per la strutturazione di un vero interesse capace di integrare conoscenze storiche di qualità**
- 1. Chiarezza grafica, aderenza iconografica e essenzializzazione verbale conferiscono all'illustrazione maggiore "efficacia didattica"**

POSSIBILI APPLICAZIONI LABORATORIALI DELLA GRAPHIC NOVEL E DEL FUMETTO STORICO

- ① **App. Disciplinare**: fumetto storico utilizzato come strumento didattico capace di strutturare conoscenze storiche significative attraverso narrazioni non convenzionali della Storia (integrazione/alternativa al manuale di testo)
- ② **App. Interdisciplinare**: struttura conoscenze storiche, artistiche e letterarie attraverso la lettura, l'analisi e la rielaborazione di fumetti storici dalle differenti angolature disciplinari
- ③ **App. Rielaborazione memoria storico-culturale**: Analisi e rielaborazione, a partire dall'analisi di fumetti storici, della propria identità storico-culturale e del proprio patrimonio artistico
- ④ **App. insegnamento e produzione**: partendo dall'integrazione dello studio della Storia con fumetti e graphic novel s'individuerà un argomento/tematica come nucleo sul quale strutturare ed illustrare una narrazione visiva di specifici fatti storici avvalendosi di competenze e conoscenze provenienti anche da altre aree disciplinari (italiano, geografia, educazione artistica ecc.) {particolarmente indicato per licei Artistici}