

I.S.R.E.C. - Liceo "Gioia"
Corso aggiornamento
docente

*Fare storia
con i comics*

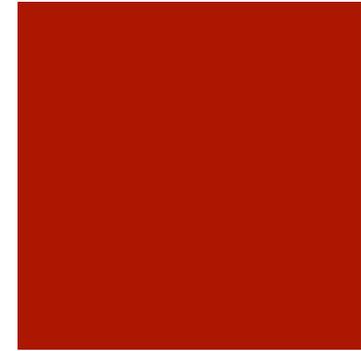
15 febbraio 2016



Che storia è mai questa?
Fumetto e graphic novel nella didattica della storia

a cura di Cristina Bonelli, Liceo "Gioia"

...per una storia “com-presa”



- **La questione di fondo** → la storia insegnata passa attraverso i **manuali**: questi sono **necessari** alla conoscenza della storia, ma sono **anche sufficienti** a formare un sapere storico ben costruito? Esauriscono i problemi dell'apprendimento?
- **Opere finzionali: opere ove la storia è evocata/usata per trame immaginarie** (dal romanzo ai videogiochi) → vanno OLTRE i contenuti del manuale e li incrementano perché li ri-scrivono in vicende e personaggi, dando vita e concretezza alle astrazioni/generalizzazioni storiche → non sono prodotti didattici, ma sono trasferibili nella didattica della storia → **quale USO farne? Per quali obiettivi? Con quali metodi?**

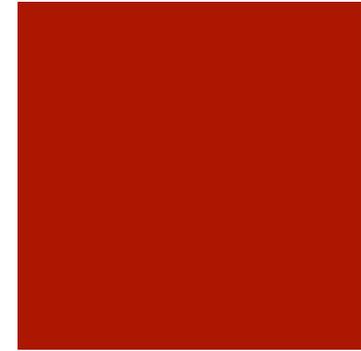
Alcune premesse

“(...) credo che **l’educazione al romanzo a fumetti sia naturale**. Nella maggior parte delle università abbiamo corsi sul fumetto come li abbiamo sulla letteratura moderna”.

Art Spiegelman, intervista rilasciata a Luca Raffaelli, "Repubblica", 31/01/2011

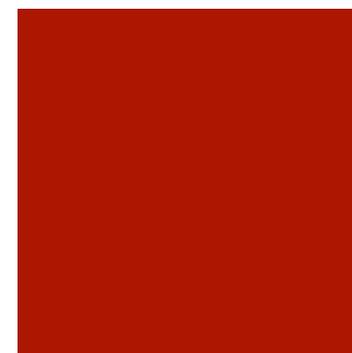
- Non si tratta di letture riempitive o di svago, ma di testi che offrono possibili **letture storiche** (ed etiche) → rapporto tra discorso storico e di finzione
- Nella didattica della storia, l’uso del testo finzionale (e della GN) deve implicare **programmazione** mirata (monte ore, fasi di lavoro etc) e **giustificazione/valorizzazione/motivazione** di fronte alla classe

Alcune premesse



- Il testo finzionale è un **racconto** in cui il biografico (autobiografico) gioca un ruolo di primo piano → chiama il lettore a **sentire la condizione umana** di vittima, straniero, emarginato, guerra etc → **valore didattico dell'esperienza biografica** superiore ad attività come le “giornate della memoria”, racconti di esperti etc
- Il testo finzionale permette di sviluppare il discorso sull'**identità**, ovvero sulla **memoria**, individuale e collettiva, e sulla **testimonianza**
- **Opportunità didattica** del testo di finzione (e della GN): è strumento diverso dal manuale, permette attualizzazioni, discussioni, lavori di gruppo e attività laboratoriali, incontra l'interesse degli studenti e la loro attiva partecipazione...

Fumetto e *Graphic Novel*



FUMETTO	GRAPHIC NOVEL
Stile realistico, linguaggio espressivo, accattivante, conciso	Scelte stilistiche più audaci, prevalenza testo scritto
Aspetto estetico immediato, popolare, seriale	Romanzi illustrati, fumetti d'autore vari piani narrativi
Contenuti leggeri e d'intrattenimento	Tematiche più adulte, complessità culturale
ES: <i>Sturmtruppen</i> di Bonvi	ES: <i>Palestine</i> di Joe Sacco
Storia seriale, diversi formati (striscia, episodio etc)	Storia a fumetti autoconclusiva, formato libro
Non tutti i fumetti sono GN, ma tutte le GN sono fumetti	

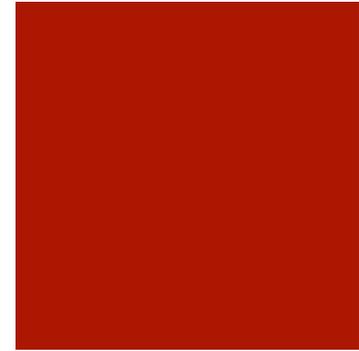
...quale uso?



Perché?

- Per valorizzare le **diverse attitudini nei ragazzi**: scoprire predisposizioni nascoste ma anche includere studenti BES;
- perché sono opere molto diffuse e facilmente reperibili: spesso **testi esemplari** per corretta informazione storica e capacità di narrazione (esemplari anche rispetto al genere: per grafica, linguaggio, struttura) mentre, viceversa, gli studenti hanno generale difficoltà a leggere la storiografia;
- perché offrono possibili **raccordi interdisciplinari**;
- per partire dal mondo/**interessi dei ragazzi** e da questi portarli alla disciplina...

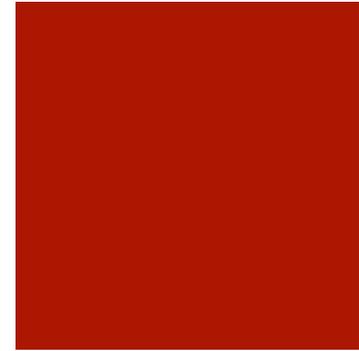
...quale uso?



Quando?

- **a monte:** per introdurre/motivare gli studenti (*icebreaker*);
- **in itinere:** per affrontare argomenti diversi o l'argomento in modo diverso
- **a valle:** perché la conoscenza sia impalcatura (*scaffolding*) per costruire altra conoscenza → per “illustrare” la storiografia; per la critica all'uso pubblico della storia; per trasporre conoscenze storiche in altri linguaggi; come esercizio di cittadinanza; per la critica dell'informazione quotidiana
- **La sfida:** far passare gli studenti da una lettura distratta e ludica a una **lettura intenzionale e consapevole**, capace di trasferire lo **sguardo storico ad altri linguaggi**

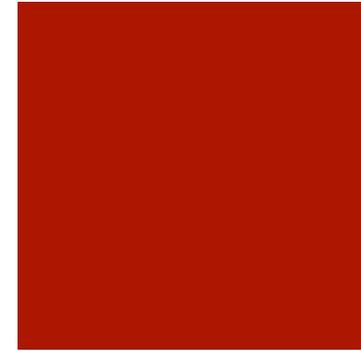
...quale uso?



Svantaggi?

- Non sempre s'incontra condivisione tra i colleghi dei cdc (per metodo di lavoro e scelta di strumenti diversi dal manuale)
- Assenza di andamento cronologico degli argomenti → necessarie **attività di raccordo e sintesi**
- Assenza di **contesti generali storici** → che si devono costruire
- Assenza di **molti argomenti** → necessaria la selezione e la definizione di priorità sulla base delle rilevanze storiografiche e curricolari

Fumetto, *Graphic Novel* e storia: quale storia?



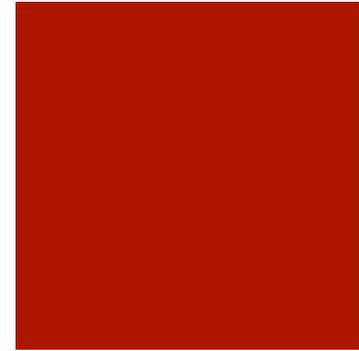
- **La GN storica implica un racconto della realtà mascherato** → VS il racconto inverosimile, la GN mette in gioco la **verosimiglianza** → dal realismo della storia (racconto di cose vere-documentate) alla verosimiglianza (racconto di cose non documentate ma che potrebbero essere accadute)
- **Racconta la microstoria** → una vicenda, una storia, un luogo e specifici personaggi... Mette **in crisi la Storia con la maiuscola**, generale e universale → smontaggio, decostruzione per evidenziare la molteplicità dei soggetti, dei tempi/spazi, dei pt di vista...
- **Lo sguardo storico è visibile come voce del racconto** → è una storia in soggettiva, chiama al **decentramento** e alla partecipazione/**coinvolgimento** cognitivo e morale → scopo della GN è creare **immedesimazione/empatia**, quindi va letta e ri-letta, analizzata/smontata

Fumetto, *Graphic Novel* e storia: quale storia?



- **Racconta una storia da più punti di vista** → diversi sguardi, diverse interpretazioni, e **diversi tempi/piani narrativi** (ambientazione storica, personale, evoluzione vicenda narrata) e **storici** (locale, generale, personale, di fantasia) → permette di ragionare sul **rapporto finzione-storia**
- La **narrazione visiva della storia** presenta spesso **conclusioni alternative**, a volte finanche **sospese**
- Il fumetto (all'interno del sistema dei media) contribuisce a formare **nell'immaginario collettivo le idee e le rappresentazioni di una società** → utilizzarli per smontare gli stereotipi che innescano nell'immaginario degli allievi
- Ha carattere di **confessione/documento**, dove l'assurdo del reale risulta spesso più autentico di qualsiasi invenzione → *Volevo storie vere che sembrassero racconti inventati* (P. Auster)

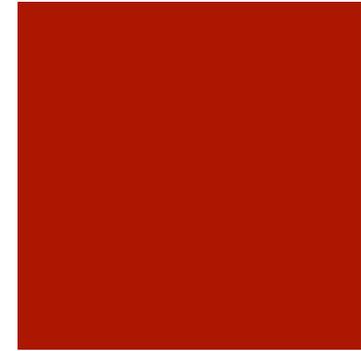
Graphic Novel e didattica della storia



Caratteri di una **programmazione** che utilizza testi di finzione/GN:

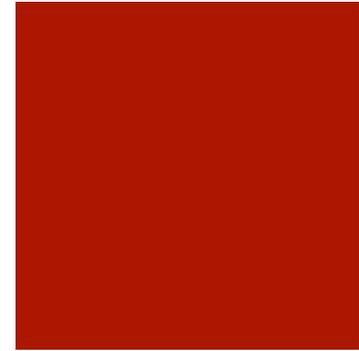
- **parte dal presente**
- **seleziona gli argomenti** e li problematizza
- ha un approccio di **World History**
- focalizza l'attenzione sul rapporto **finzione-storia** → sensibilizzazione degli studenti
- sposa una **didattica per competenze e laboratoriale**
- usa le **risorse digitali**
- si apre all'**interdisciplinarietà**

Graphic Novel e didattica della storia



- **Il lettore è dentro la Storia**, vive **altre storie nella Storia** → **diversi piani narrativi** s'intrecciano e mescolano: il narratore/alterego (piano del presente) incontra un personaggio/vicenda (piano del passato); la loro relazione è la ricerca/indagine storica → **presa emotiva/empatica**
- La GN è romanzo di formazione nella/tramite la storia, ma anche di **informazione storica** e di **tesi interpretative** che entrano nella GN
- Le informazioni storiche sono veicolate anche dal **linguaggio grafico-iconografico** → citazionismo, diversi stili narrativi (contaminazione di diverse fonti, diversi tempi)
- **Osservare bene lo storytelling (intreccio narrativo)** → focalizzare: chiarezza; ritmo e pluralità di piani espressivi; diversi piani storico-temporali (spazi diversi in cui strutturare la conoscenza storica); approfondimento storiografico delle vicende

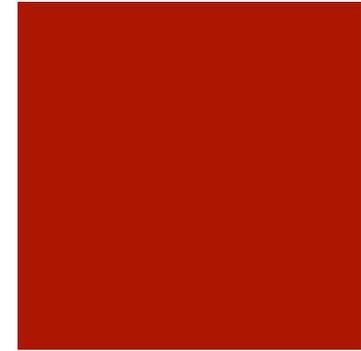
Graphic Novel e didattica della storia



Quali criteri di scelta della GN?

- Capacità di restituire al lettore **l'articolazione della ricerca storica**: rapporto passato-presente, molteplicità dei punti di vista, complessità
- Qualità dell'**informazione storica** → correttezza, integrazione in quadri di civiltà
- Approfondimento della **conoscenza storiografica**
- Utilizza mappe, cartine, iconografia...
- **Aderenza iconografica** alle vicende storiche
- Capacità di **rielaborazione** personale → **immedesimazione** con il lettore
- **Essenzializzazione** grafica (chiarezza visiva) ed essenzializzazione del contenuto verbale (rilevanze storiche)

Graphic Novel e didattica della storia



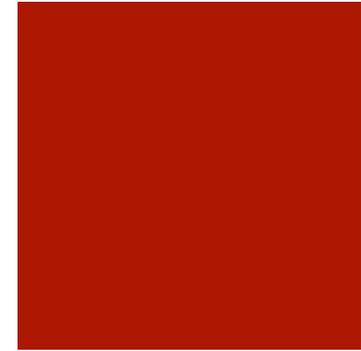
Quali approcci?

- **Disciplinare** → per conoscenza più approfondita, per tematizzare diversi punti di vista interpretativi, diversi piani temporali, per smontare/decostruire soggetti e vicende etc
- **Interdisciplinare** → per far interagire trasversalmente la storia con altri ambiti/linguaggi disciplinari (arte, letteratura, geografia, lingue etc)
- **Rielaborazione della memoria** → per riflettere sulla propria storia e maturare identità, per riflettere sulla memoria/testimonianza e/o sul rapporto storia-memoria
- **Laboratorio storico** → in una didattica attiva (anche con utilizzo di risorse digitali) volta alla produzione da parte degli studenti (apprendimento per abilità/competenze) → di testi scritti vari ed eterogenei ma anche di disegni (fino a: una GN)

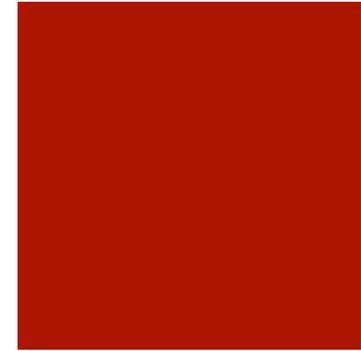
Graphic Novel e didattica della storia

Quali operazioni didattiche?

- **Analisi** → semiologica, linguistica, narratologica...
- **Analisi grafica** → riflettere sulle scelte cromatiche, sull'uso degli spazi e delle cornici, sulle fuoriuscite delle figure dalle vignette, sui margini, sulla relazione con il testo, sui caratteri grafici delle immagini etc
- **Analisi storica: smontaggio della GN** → smontare i vari piani narrativi: la ricostruzione ambientale è corretta? È esaustiva? Presenta errori/ omissioni? Ci sono coerenza stilistica, lessicale, estetica rispetto al periodo/ambiente?
- **Agganciare la GN a conoscenze storiche (dal testo al contesto, ad altri testi/fonti)** → perché la GN non è esaustiva della conoscenza/ ricerca storica e per individuare quali aspetti/rilevanze sceglie di focalizzare
- **Costruire schemi, linee del tempo, individuare il ruolo della memoria e della testimonianza**



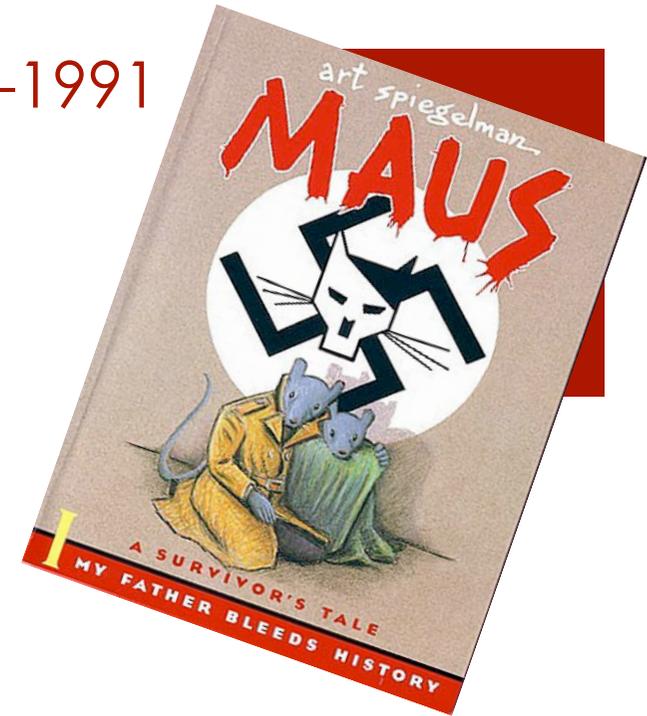
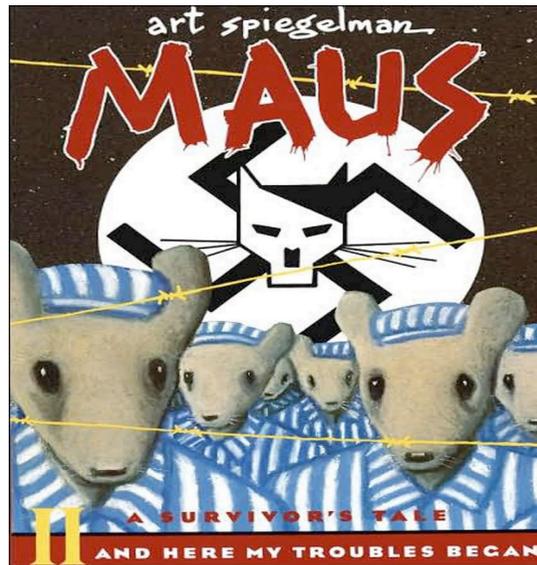
Graphic Novel e didattica della storia



Quali attività di laboratorio storico?

- **Sviluppo abilità di scrittura su vari tipi di testi** → scrivere recensioni, confronti e narrazioni, attualizzazione di temi/ problemi
- **Raccordi generali:** costruire grafici temporali, confrontare la GN con carte geopolitiche, riflettere su: luoghi, vicende e protagonisti
- **Ricostruzione del narrativo sul disegno:** scomporre il fumetto senza testo e far ri-costruire vicende, narrazione intera/di una sequenza/ la fine o l'inizio etc → es: GN di Sacco sulla 1 GM, far costruire i dialoghi tra soldati
- Laboratorio di **produzione di fumetto**/GN: ricerca storica da cui scrittura di soggetto-sceneggiatura-disegno...

Un esempio: Maus, 1986-1991



- Oltre 10 anni di lavoro, 3 sceneggiature, accurata ricerca storica e profonda ricerca interiore
- Alternarsi continuo di **presente/passato** (sia narrativo che temporale) → passato=flash-back, presente=incontri e rapporto col vecchio padre
- Personaggi **tutti animali** → rimandi raffinati (caccia gatto-topo: linguaggio nazista ma anche fumetti popolari metropolitani e Mickey Mouse; dis-umanizzazione)

Maus, analisi (linea, b/n, pose ed espressioni dei personaggi)



- “tutti noi pensiamo a fumetti” → mescolanza di generi e contaminazione di stili
- Linee mai uniformi, atmosfera di tormento, angoscia dei personaggi (espressionismo)
- **b/n con valore realistico**: realismo astratto e straniante del **ricordo** (fotografia in b/n=ricordo)
- Figure non dinamiche ma congelate e fisse, quasi incise
- Espressioni poco connotate: pochi tocchi (angolazione sopracciglia, occhi, orecchie, no bocca), musi da topo indistinguibili = massa indistinta di non-uomini, **essenzialità del linguaggio**

Maus, analisi (la tavola)

- La tavola è una gabbia ben delimitata (no sperimentazioni), contorni squadrati della vignetta MA tutte le pagine sono diverse e le vignette variano molto nelle dimensioni, anche se in genere sono molto piccole
- Nessuna rassicurante simmetria ma **vignette claustrofobiche** con personaggi schiacciati tra i bordi e i balloon, predominano il PP, il 2° P e il PA
- Linee dello sfondo nette, dritte e precise → ambiente ostile, freddo, inumano
- Scelte meno estreme e disegno più tondo e dolce con Art e Vladek vecchio

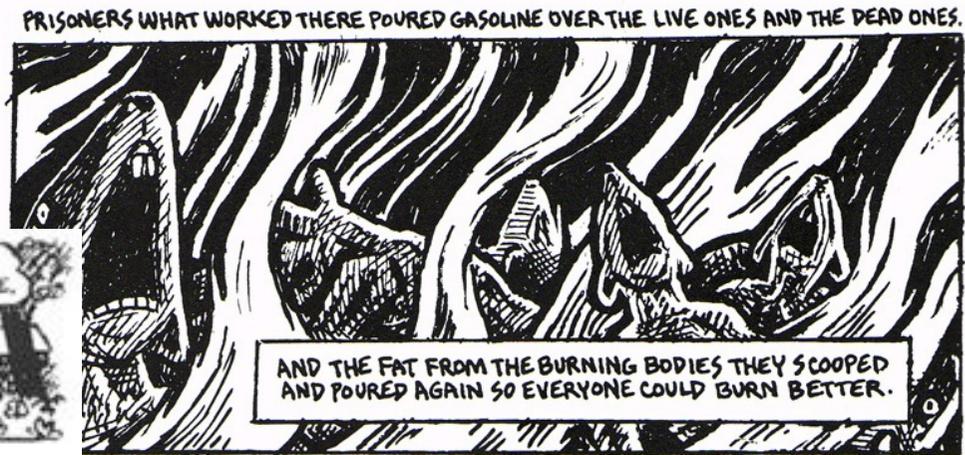


Maus, analisi (la sceneggiatura)



- **Grande forza narrativa:** racconto e riflessione, metanarrazione, inserisce mappe, schemi e disegni esplicativi, fotografie
- Fumetto **molto dialogato:** periodi lunghi (da romanzo), scene cinematografiche (stessa inquadratura per più vignette), anche contaminazioni teatrali
- **Uso didascalico:** onnipresente, voce di Vladek (funzione narrativa = raccordo temporale; f. esplicativa = commento di Vladek in alto a sinistra; f. conclusiva = mostra retroscena e conclusione)
- Profonda **sincerità d'autore** (nessun filtro tra lui e il lettore) → nessun pudore verso il **padre:** sgradevole, avaro, razzista, insensibile verso il figlio, subdolo opportunista, egoista assoluto

Maus, il messaggio



- **La sofferenza non nobilita la vittima**, non redime ma mortifica e abbruttisce (Vladek, Anja)
- Maus non è opera rassicurante, non lascia certezze, non c'è catarsi e la sofferenza non è spiegata: **l'orrore della Shoah sta nella sua mancanza di senso**
- Vladek si salva perché ha cercato di adattarsi il più possibile al campo (opportunismo, intelligenza acuta ma subdola e intrigante) → **zona grigia**, mancanza di distinzione netta tra le vittime e i carnefici (i kapò erano prigionieri, i sonderkommando ebrei): *"Il mio principio è: per prima, per seconda e per terza cosa vengo io"*
- La lettura lascia: **orrore, incredulità e rifiuto, vergogna** (cfr. Levi)

Maus, Art e Vladek



- **Complesso edipico** rabbiosamente represso; **Vladek** figura **kafkiana** (insensibile, prepotente, vecchiccio ebreo che manipola il figlio che nutre complesso d'inferiorità nei suoi cfr e si sente erede indegno); assoluta **mancaza di comunicazione** tra i due; **invidia** per Richieu e **senso di colpa** per il suicidio materno
- *Maus* è la vendetta di Art contro i colpevoli dell'orrore che hanno distrutto la vita dei suoi genitori, rendendoli incapaci di aver con lui un rapporto → è il **dramma dei figli dei sopravvissuti** e *Maus* è racconto di formazione dove il vero sopravvissuto (del sottotitolo) è Art stesso, con la sua volontà disperata di vivere nonostante tutto, di **voltare pagina senza dimenticare: in *Maus* la "visione etica si fa sostanza grafica"** e la memoria diventa storia.

Laboratorio: presentazione GN



Autore-titolo	argomento	Uso didattico
W. Eisner, <i>Il complotto</i> , 2005, Einaudi	La storia ben documentata dei protocolli dei Savi di Sion, falso tuttora spacciato per verità	Secondaria inf. –sup. Per tematizzare l'antisemitismo/razzismo e interrogarsi sulla radice dell'odio
Jacobson, Colon, <i>Anne Frank</i> , 2011, Rizzoli Lizard	Biografia a fumetti di Anne Frank (anche prima e dopo il celebre diario)	Primaria-secondaria inf. In una vicenda biografica emblematica le diverse fasi del processo genocidiario
Rizzo, Bonaccorso, <i>Jan Karski</i> , 2014, Rizzoli Lizard	Storia del partigiano polacco che evase dal GULag e dal ghetto di Varsavia e che nel '43 denunciò agli Alleati la Shoah, senza essere creduto	Secondaria inf. – sup. Per focalizzare l'attenzione sulla figura del "giusto" e sull'indifferenza dell'Occidente. A fine libro, gli autori raccontano e documentano il loro lavoro storico-grafico

Laboratorio: presentazione GN



Autore-titolo	argomento	Uso didattico
M. Satrapi, <i>Persepolis</i> , 2009, Rizzoli Lizard	GN storico-autobiografica; la storia dell'Iran vista dagli occhi prima di una bambina e poi di una giovane donna	Primaria, secondaria inf-sup. Storia di genere, storia della rivoluzione islamica, ma anche dell'Europa/ Occidente osservati da chi è costretto a fuggire dal proprio paese
Gipi, <i>Una storia</i> , 2013, Fandango	Due storie: quella di uno scrittore che vede la sua vita a pezzi e quella del suo antenato soldato della 1 ^{GM}	Secondaria inf. – sup. Presente-passato, 1°GM, vita di trincea, diari/lettere e disegno
J. Sacco, <i>La grande guerra</i> , 2015, Rizzoli Lizard	Illustrazione in b/n di 7 mt della battaglia della Somme (1916) + fascicolo-note dell'autore alle diverse tavole	Secondaria inf. – sup. 1° GM, opera panoramica muta, dettagliatissima, varie possibilità didattiche (narrazioni, disegni..)

Laboratorio: presentazione GN



Collane	argomenti	Uso didattico
BeccoGiallo	1°GM: <i>La grande guerra</i> Mafia: <i>Cosimo Cristina, Giovanni Falcone, Peppino Impastato</i> Terrorismo: <i>Piazza Fontana, Piazza della Loggia, La strage di Bologna</i> Migrazioni: <i>Etenesh</i>	Secondaria inf - sup. Collana di "fumetti civili", GN di storia contemporanea e giornalismo. Ogni volume presenta in allegato documenti-fonti, cronologie, articoli, interviste, atti processuali etc. Possibile e ampio uso didattico
Historica, Mondadori	Dal 2012 pubblicati 33 volumi, da Attila alle Torri Gemelle, uscita mensile, disegni di celebri maestri del fumetto internazionali	Secondaria inf. – sup. GN di storia illustrata, attenzione ai grandi eventi e ai suoi protagonisti, alla storia sociale; buon supporto alla storia manualistica
Rizzoli Lizard	Fumetti d'autore, italiani e di tutto il mondo	Molte sono GN di argomento storico in ottime edizioni