



Associazione di insegnanti e ricercatori in didattica della storia

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**

**3. Incroci di linguaggi**

***Rappresentazioni artistiche del passato  
nella didattica della storia***

Martedì 25 - Venerdì 28 agosto 2015

Istituto comprensivo di Arcevia, Montecarotto, Serra de' Conti – Arcevia (AN)

**Relazioni**

***Il graphic novel storico: dalla produzione  
all'insegnamento***

Sommario a cura di **Ciro Junior Saltarelli**

Tra le rappresentazioni artistiche del passato il graphic novel è certamente il linguaggio espressivo più giovane e meno utilizzato. Nonostante ciò non mancano tentativi nei decenni scorsi<sup>1</sup>, più o meno felici pedagogicamente, di utilizzare il racconto del passato come narrazione centrale di una storia illustrata attraverso le immagini, non curanti però di creare un legame ed una immedesimazione tra lettore, narrazione e Storia. Più recentemente il panorama editoriale italiano ed internazionale si è arricchito enormemente di nuovi ed innovativi romanzi storici a fumetti che in alcuni casi, come in quello di *Metauro* da noi preso in considerazione, rappresentano validi oggetti didattici considerate:

1. Strutturazione dello storytelling
2. Approfondimento dell'indagine storica e storiografica
3. Divulgazione e sensibilizzazione della cultura storica, della memoria, dell'identità culturale-personale e del patrimonio storico-artistico
4. Integrazione di nuovi linguaggi e strumenti pedagogico-didattici nella didattica tradizionale
5. Configurazione del linguaggio e della sintassi (verbale e visiva) più vicine a quella quotidianamente utilizzate dagli alunni

La ricerca nasce dalla necessità di poter dotare gli insegnanti, e successivamente i fumettisti pedagogicamente più sensibili, di un ventaglio il più ampio e accurato possibile di strumenti interpretativi per la selezione delle opere didatticamente più incisive e produttive. Al tal fine è stato necessario un preliminare confronto con l'autore di *Metauro*, Michele Pétrucci, dal quale abbiamo cercato di capire i punti di forza e quelli di debolezza nel processo di produzione di un fumetto estremamente funzionale alla didattica della Storia.

Dal confronto interdisciplinare sono emerse una serie di indicazioni particolarmente utili per definire un

fumetto storico come vero e proprio oggetto didattico:

- Pluralità dei piani narrativi
- Utilizzo delle fonti storiche alla base della rappresentazione narrativa ed iconografica
- Rielaborazione personale della suggestione storica
- Restituzione dell'articolazione fondamentale della ricerca storica
- Importanti informazioni storiche sia dal punto di vista evenemenziale che di Trasformazioni

Il concatenamento di tutti questi elementi, coadiuvato da un approccio attivo e sperimentale da parte dell'insegnante, può fornire alla didattica tradizionale nuovi strumenti e dispositivi che non debbano essere erroneamente interpretati come superamento di quelli abituali ma piuttosto come indispensabile integrazione, ampliamento e "ammodernamento" di stili, linguaggi e approcci verso cui gli alunni nutrono inevitabilmente più sensibilità. Inoltre, è parsa molto interessante l'analisi delle peculiarità didattiche del fumetto storico sotto il profilo della ricerca di nuove modalità di stimolo all'apprendimento. Come sostiene Gianna Marrone, autrice della più recente ricerca su fumetto e pedagogia:

*"le caratteristiche del fumetto sono infatti estremamente duttili per la sua particolare struttura linguistica, composta di elementi con i quali sarebbe possibile costruire infiniti percorsi didattici. Il fatto che una tale opportunità non sia stata ancora sfruttata a causa di una scarsa conoscenza della struttura ha tolto alla didattica la possibilità di allargare le proprie potenzialità"-'*

Ancor di più per la didattica della Storia che manca completamente di ricerche in merito e rischia di non avere gli strumenti per cogliere e strutturare didatticamente graphic novel che, seppur nate per scopi puramente artistici, rappresentano validissimi oggetti didattici di cui la didattica della Storia deve imparare a servirsi in maniera strutturale, incentivandone così anche la produzione<sup>23</sup>.

Infine, l'utilizzo del graphic novel come oggetto didattico è suscettibile di declinazioni d'utilizzo laboratoriali e di cooperative learning capaci di far dialogare i differenti strumenti didattici (manuali di testo, schede d'approfondimento, patrimonio paesaggistico e storicoculturale, fonti storiche, graphic novel ecc.) ed adattabile per i diversi gradi scolastici, come mostreremo nella sessione laboratoriale.



**Metauro**, di Michele Pétrucci, Tunué 2008. *"Metauro prende spunto dalla battaglia tra romani e cartaginesi svoltasi nei pressi di Fano, città natale dell'autore, presso l'omonimo fiume più di 2000 anni fa. La grande Storia e la storia privata dell'autore si intrecciano in una narrazione che, tra autobiografia, racconto storico e mito, ci porta a riscoprire la ricchezza storica dei territori che ci circondano e l'importanza del ricordo."*

<sup>1</sup> Vedasi come introduzione M. Bucchi, *Roma story*, Giunti-Nardi Editore, Firenze 1973; E. Biagi, *Storia d'Italia a fumetti*, 3 vol., Mondadori, Milano 1981.

<sup>2</sup> G. Marrone, *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Tunué, Latina 2005, p.33.

<sup>3</sup> A testimonianza di ciò riportiamo alcuni tra i tanti titoli usciti lo scorso anno per la celebrazione del centenario della Prima Guerra Mondiale: Jacques Tardi with Jean-Pierre Verney, *It Was the War of the Trenches / Goddamn This War!*; Joe Sacco: *The Great War*; G. Gualdoni S. Gerasi, *L'ultima trincea*, P. Cossi, 1914. *Io mi rifiuto!*, ecc.