AIPH 24

*Storia a strisce**

PANEL COORDINATO DA **PAOLO BERTELLA FARNETTI** (UNIVERSITÀ DI MODENA E REGGIO EMILIA)

* PANEL COSTITUITO DALLE PROPOSTE INDIVIDUALI SELEZIONATE PER AIPH 2019

ABSTRACT

Avvenimenti storici ed evoluzione sociale nei fumetti di fantascienza

FERRUCCIO DIOZZI (INFORMATION MANAGER E PRESIDENTE AMICI DI CITTÀ DELLA SCIENZA, NAPOLI)

La letteratura a fumetti ha più volte raccontato fatti storici e sociali ma ha anche prodotto lavori ricchi di riferimenti storici “indiretti” come accade nei fumetti di fantascienza classici. Il paper prende in considerazione due casi del genere, Gordon e l’universo Disney.

Creato nel 1934 da Alex Raymond, Flash Gordon, caratterizzato al suo inizio dalla fusione di motivi storici e mitologici, è incentrato sulle avventure di Gordon sul pianeta Mongo, in cui un gruppo di uomini si batte per rovesciare l’impero di Ming. Il fumetto evolve però rapidamente e le somiglianze tra Ming ed il regime nazista si accentuano. Gordon diventa leader di un gruppo di resistenti che, come i partigiani europei, lottano contro l’oppressore mentre le truppe di Ming adottano gli stessi metodi dei nazisti: abbattimento per rappresaglia di interi quartieri, campi di concentramento, vessazioni e torture. Quasi come auspicio la prima serie delle avventure di Gordon termina nel 1943 con il successo delle forze della libertà e Mongo, in analogia alla nascita dell’ONU, diventa un pianeta governato da regni e repubbliche democratiche.

Il secondo esempio è quello del mondo Disney tra gli anni trenta e la fine dei cinquanta con tre racconti di fantascienza: in *Mickey Mouse on Sky Island (Topolino e il mistero dell’uomo nuvola, 1936)* di Floyd Gottfredson e Ted Osborne, il dr. Einmug, in italiano il Professor Enigm, ha messo a punto un processo per utilizzare una “nuova, potente forma di energia”, il nucleare. Il racconto illustra le possibilità di utilizzo pacifico della nuova

energia ma anche i pericoli provenienti da un uso criminale. Nel 1947 è ancora Gottfredson a sviluppare un racconto di fantascienza basato sul viaggio nel tempo. Nasce Eega Beeva, in italiano Eta Beta. Frutto di una mutazione genetica degli umani Eega, uomo del futuro da grandi capacità intellettuali, assume un ruolo fondamentale in un ciclo di storie che fondono l'epica dell'avventura con gli eventi del momento, la nuova rivalità tra Stati Uniti e Unione Sovietica. Naturalmente il classico villain Disney, Pietro Gambadilegno, che durante la guerra era stato al servizio dei nazisti, è ora una spia "comunista".

Infine, nel 1959, Romano Scarpa realizza *Topolino e la dimensione Delta* in cui si assiste al ritorno di Enigm ed alla nascita di un nuovo personaggio, Atomino Bip Bip, un atomo che Enigm ha ingrandito miliardi di volte, permettendogli di assumere l'aspetto di un ragazzino. Ritorna il motivo delle possibilità e dei pericoli della ricerca scientifica: per un errore nella sua procedura, Enigm "porta alla luce" due atomi ed il secondo, Atomino Bep Bep, che rappresenta il "lato oscuro" del suo gemello, sosterrà Gambadilegno nel suo progetto di conquista del mondo.

Storiebrute

MARIKA MICHELAZZI (FUMETTISTA E ILLUSTRATRICE)

Fin dalla sua concretizzazione contemporanea (*Yellow Kid*, 1895), il fumetto si è caratterizzato come media dalla dirompente capacità di ibridare con naturalezza generi, elementi discordanti e anticipando grandi cambiamenti sociali, come la rappresentazione delle donne. Un grandissimo apporto a questo media è dato anche dalla nicchia di autori indipendenti e underground, che spaziano i generi poco battuti dalle editorie tradizionali. Questo mio intervento è figlio diretto del primo, tenuto in occasione della II conferenza della P.H. 2018 a Pisa, dove ho analizzato i diversi rapporti tra paesi e fumetti storici e in cui l'Italia ne risulta pressoché estranea... non fosse per l'apporto proprio dei fumettisti indipendenti (per la maggior parte, donne).

STORIEBRUTE è una compagnia che ho fondato con due colleghi, Nastasia Kirchmayr e Gianluca Girelli: è il primo collettivo di fumettisti che si caratterizza per la scelta di trattare scenari solo storicamente approfonditi, sia per fatti che per ampia ricerca archeologica. La nostra prima opera è un'antologia dedicata ai longobardi; i nostri lavori come artisti separati trattano invece di vichinghi, comunità alpine, mediterraneo preromano, Milano dal tardo antico al Risorgimento, Irlanda altomedievale, campagna di Gallia di Giulio Cesare.

Con **STORIEBRUTE** riteniamo possibile alcuni punti fermi:

- Un pubblico pronto a fruire di ambientazioni storiche ben caratterizzate, oltre i cliché superficiali.
- Una buona ricerca di beni archeologici e culturali, con il loro attuale posizionamento sul territorio.
- Maggior concentrazione su storia antica e popolazioni ‘barbariche’ nel nostro paese.
- La presenza di elementi fantastici.

Riteniamo infatti importante l’elemento fantastico che, come il fumetto, nel nostro paese ha subito nel corso degli anni pesanti pregiudizi. Il fantastico è un genere pop che si sposa particolarmente bene con lo storico e molto gradito dal pubblico: come autrici ci permette di dare spazio alla dimensione divina e soprannaturale che era molto sentita e presente nella vita delle persone, soprattutto nella storia più antica. Il lato fantastico infatti, se ben documentato, può raccontare certi aspetti legati alla cultura presa in esame e dargli un certo spessore, là dove moltissimi albi di genere storico relegano la percezione del divino solo a una dimensione nostra contemporanea di superstizione.

Demopatia. Una narrazione digitale della storia della democrazia e della sua crisi

GIOVANNI PIETRANGELI (RICERCATORE INDIPENDENTE)

IVAN GIORDANO (AUTORE E PRODUCER)

MANOLO LUPPICHINI (REGISTA, AUTORE E FILM-MAKER)

Demopatia. Viaggio nelle viscere della democrazia è un racconto sperimentale che combina fumetto aumentato e documentario interattivo, affiancando tavole inedite di Zerocalcare al linguaggio del videoreportage e dell’intervista. È una app per dispositivi mobili, prodotta dalla agenzia romana di comunicazione multimediale Alterawide, che affronta i temi, complessi e scivolosi, della democrazia e della sua attuale crisi.

Demopatia nasce all’interno della strategia della onlus Action Aid “Benvenuti nel 2028” orientata all’*empowerment* delle comunità umane nella partecipazione ai processi decisionali: dalla ricostruzione nelle aree colpite dal sisma 2016/2017, allo Zimbabwe nel dopo Mugabe. Ivan Giordano, Manolo Luppichini e Zerocalcare, con la consulenza scientifica di Giovanni Pietrangeli, hanno realizzato questo strumento di narrazione digitale partendo dalle

domande che pone la contemporaneità a chi vive all'interno di ordinamenti democratici. Gli autori hanno colto nel passato alcuni momenti chiave per comprendere la crisi presente e offrire esempi concreti di trasformazione nei rapporti tra persone, cittadinanza e potere. La narrazione è accompagnata da interventi di persone che svolgono ricerca, lavoro culturale o attivismo sindacale e politico, che approfondiscono i temi dei singoli capitoli e accompagnano il viaggio immaginato da Zerocalcare in questa genealogia critica.

Nell'intervento verrà approfondito il processo di selezione dei temi e della linea narrativa, saranno mostrati alcuni passaggi del fumetto e una delle interviste di approfondimento. Verrà inoltre mostrata la mappa di sintesi del progetto con le indicazioni per trovare in rete banche dati e altre fonti utili sugli argomenti di *Demopatìa*.

Riferimento web: demopatìa.actionaid.it