Nuvole di Medioevo
Il fumetto ricreazione della Storia

Il fumetto ricreazione della Storia, titolo di Robertò Farnè di qualche anno fa, esprime il potere del fumetto di reinventare la storia e nello stesso tempo rimarca i pregiudizi che circolano su questo medium, inteso come mezzo di intrattenimento di poco spessore.

Il fumetto attinge all'immaginario collettivo le idee diffuse sul Medioevo, le interiorizza, le rielabora e le restituisce in forma grafica e narrativa. I suoi errori o i suoi successi, dunque, riflettono le conoscenze e i punti di vista della nostra società sul suo passato.

Il mondo del fumetto ha, nel corso del tempo, espresso aspettative e angosce, sogni e timori intorno a un periodo storico, passato ma vivo, perché rappresenta un luogo nel quale si vogliono fondare radici, più o meno inesistenti, con il quale si tenta di stabilire un confronto oppositivo, e che – spesso, invece - costituisce l'incubo di un futuro che ci angoscia.

Summer School “Emilio Sereni” - II Edizione -

Storia del Paesaggio agrario italiano medievale

Nuvole di Medioevo
Il fumetto ricreazione della Storia

A cura di Elena Musci

Supporto scientifico di Antonio Brusa

Logo di Benedetto Gemma

Progetto grafico dei pannelli di Federica Barbieri, Gabriella Bonini, Rina Cervi

Stampa dei pannelli: La Fotolito, Poviglio (Reggio Emilia)

Circolazione interna alla Summer School

Istituto Alcide Cervi

Biblioteca Archivio Emilio Sereni

Un medioevo ri-tratto

Il fumetto di ambientazione medievale non è un genere omogeneo. Non ci sono caratteristiche grafiche o narrative che lo rendono tale. Ci sono, invece, alcuni *clichè*, luoghi o oggetti che ci permettono di riconoscere una storia come medievale. Un castello, delle armature, cavalieri che si sfidano in torneo, frati talvolta penitenti ma spesso gaudenti, straccioni; e draghi e mostri da sconfiggere sono gli elementi che immediatamente restituiscono ai lettori un'ambientazione dell'età di mezzo.

Tutto sembra concorrere alla costruzione di un medesimo, grande, indistinto Medioevo, una sorta di un calderone in cui tutto confluisce e si mescola. Dietro ciascuni di questi elementi c'è, in realtà, uno sguardo diverso al passato; ci sono, come diceva Umberto Eco negli anni Ottanta[1] del secolo scorso, diversi modi di sognare il Medioevo.

Ogni pannello della mostra è centrato su uno di questi aspetti, ne evidenzia gli elementi caratteristici e propone alcuni punti di criticità e di riflessione.

Spesso, per motivi di spazio e di organizzazione, un fumetto è stato messo in un pannello pur trovandosi su una linea di confine evanescente e incerta: alcune opere di satira sociale, per esempio, rappresentano nello stesso tempo un Medioevo antieroico, povero e “buio”. Ma è perché i sogni si mescolano e sembrano confondersi.

Esistono, però, alcuni elementi che permettono di orientarci:

Uno di essi è il tratto grafico scelto dal disegnatore che aiuta a restituire un mondo con caratteristiche ben determinate.

Nelle due vignette seguenti, per esempio, riconosciamo subito, nel primo caso, la dimensione ironica e scanzonata delle avventure narrate, grazie alla rotondità delle linee e alle caratterizzazioni fisiche dei personaggi. Nel secondo caso, invece, sono evidenti la brutalità dell'epoca e la drammaticità del protagonista il cui volto è disegnato con linee dure e decise.

---

[1] Umberto Eco, *Dieci modi di sognare il Medioevo* ne *Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee*, «Quaderni medievali», 1986, n.21. Pagg. 187-200

I cavalieri dell'ombra, in *La compagnia della forca n.1*, pag. 125.

Secoli bui n. 2, Tav 46 (part.)

Il tratto utilizzato è strettamente legato al carattere del personaggio che a sua volta è definito dalla narrazione, ovvero dal modo in cui questo affronta le avventure e interagisce con gli altri, come nel caso di Conan o di Franz.

▲ Franz, in *I Nostri antenati. Tre biografie non autorizzate*, pag. 163 (part.)

◄ *Il nero segugio della vendetta*, in *Le cronache di Conan*, volume 3, pag. 103.

Per questo motivo, i pannelli mettono in rilievo elementi diversi: talvolta è la narrazione stessa a rendere una certa idea di Medioevo e quindi viene presentata una tavola intera o, in qualche caso, ce ne sono persino tre in successione.

Non di rado, come per Conan o Dragonero, è la raffigurazione del personaggio, per quel che riguarda il modo in cui è disegnato e i colori scelti, a calarci in una dimensione subito ben chiara. In questo caso, siamo in un mondo manicheo, senza zone grigie, al cui interno i protagonisti assumono una posizione che si rivela costante nel corso delle storie.

Questo insieme di elementi concorre alla rappresentazione dei tanti sogni del Medioevo, che i pannelli toccano ma non esauriscono, ma, nello stesso tempo, essi sono espressione del modo con il quale ci rapportiamo a questo periodo storico e sono influenzati da due categorie psicologiche che funzionano come un filtro cognitivo: l'assimilazione e il distanziamento.

Nel primo caso, il fumetto esprime la ricerca di elementi della vita dell'uomo del passato che possano riferirsi al presente, che mostrino un filo rosso fra aspetti della vita quotidiana, sentimenti ed emozioni medievali e i nostri.

Nel secondo, è evidente il senso di fascinazione esercitato dall'esotico, da ciò che è lontano e sembra non più appartenerci. È il caso tipico del *fantasy*, spazio e tempo letterario della "villosità incontaminata", in cui più importanti delle leggi e delle regole di convivenza civile sono i sentimenti elementari, ritenuti sani perché originari. In questa chiave di lettura il Medioevo esprime una mentalità altra rispetto a quella del presente e verso cui tendere per ritrovare il rapporto con la natura e con la propria dimensione umana.

Come sottolinea Giuseppe Sergi, "Il Medioevo colpisce di più e meglio la cultura corrente se sottolinea la propria distanza, se appare come contenitore di diversità. Nella nostra "storiografia percettiva" senza troppe pretese (basata sulla psicologia di chi legge o - più in generale - rivisita il passato, più che sugli studi degli storici) vediamo studenti e pubblico attratti da certi temi sulla base dell' "assimilazione" (come si conduceva la vita quotidiana nel passato, quali sentimenti si provavano), perché c'è un gran bisogno di non allontanare l'attenzione dal sé di oggi; ma li vediamo attratti anche da contenuti e risposte di cui si accentua forzatamente la diversità dal presente sulla base del fascino del "distanziamento". Il medioevo nella cultura europea occidentale serve a regalare la dimensione dell'esotico senza troppo allontanarsi nello spazio, ma andando indietro nel tempo."

Queste due categorie, dunque, deformano il nostro sguardo sul passato, ma nello stesso tempo decretano il successo del Medioevo e l'idea che ne abbiamo nel nostro immaginario. Le riconosciamo quando osserviamo i fumetti sui pannelli, in senso spaziale e cronologico, ed esse emergono prepotenti a giustificare il successo dell'uno piuttosto che dell'altro, oppure a svelare le idee e i bisogni più profondi della società che li ha prodotti.

Il Medioevo eroico

Il Medioevo eroico viene inventato in America, ed è proposto attraverso codici iconografici e tematici che lo spettatore è abituato ad attribuire al Medioevo (il cavaliere, il castello, l'amore cortese, i tornei, ecc …). La sua base è la tematica arturiana, che viene declinata in modalità e "parentele" differenti, da Valiant, a Merlino, a Robin Hood. Si tratta di un Medioevo che ha perso qualsiasi riferimento storico preciso e che allude a una vaga dimensione cavalleresco europea.

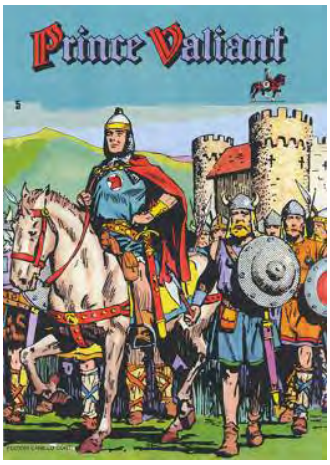
I protagonisti sono valorosi guerrieri che indossano elmi e armature; che si sfidano in combattimenti a cavallo e vivono in castelli di pietra, per lo più dall'aspetto neo gotico, ma anche in ruderi cadenti. Forma e materiali di questi elementi non sono importanti: il lettore medio non possiede una conoscenza storica specifica riguardo le ambientazioni delle vicende. Anzi, pensando al Medioevo, immagina "l'età della cavalleria e della magia, della Tavola Rotonda e di re Artù, la cui collocazione storica oscilla per l'intero millennio, sotto la suggestione di un'iconografia divenuta a tutti familiare". [Bordone, *Medioevo americano…*, pag 149]

Il prototipo dell'eroe medievale nei fumetti è Prince Valiant (1937) che, attraverso la sua dimensione eroica, esprime una via di fuga immaginaria da un paese, l'America degli anni Trenta del secolo scorso, che cerca di uscire dalla Depressione: le sue storie vengono sviluppate in grandi saghe a puntate che narrano le avventure dell'eroe, anche quello del Medioevo Romantico.

Al modello americano, col tempo, ne vengono contrapposti altri, i cui protagonisti assumono nuove sfumature talvolta inquietanti, e si trovano ad agire in un Medioevo dai toni cupi e violenti. È solo lentamente, col sopraggiungere di nuove istanze sociali e storiografiche, che gli eroi dei fumetti si coloreranno di sfumature antieroiche.

Prince Valiant

Di Harold Foster, dal 1937 sul "*New York American Journal*".



In Italia le storie di Prince Valiant sono state pubblicate su diverse riviste già dal 1937 e in una raccolta di 30 volumi dell'editore Camillo Conti.

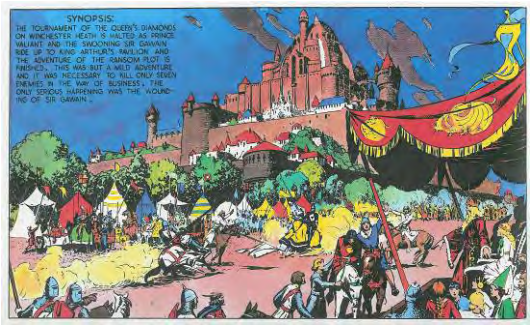
Valiant è un giovane principe vichingo che, dopo aver trascorso l'infanzia in esilio fra le paludi, diventa lo scudiero di sir Gawin e poi cavaliere della Tavola Rotonda. Successivamente partecipa alle battaglie per la difesa della Britannia da Sassoni e Pitti e viaggia per l'Europa alla ricerca di avventure e dell'amore. La sua è una vera vicenda di formazione: inizialmente è un ragazzo ma, con il passare degli episodi e dimostrando il suo coraggio nei combattimenti, diventa un uomo valoroso, in grado di fronteggiare eserciti di barbari e Normanni per difendere il suo popolo o per vincere, come cavaliere della tavola rotonda, tornei e battaglie. Nelle ultime avventure, Valiant è ormai nonno.

Il Medioevo di Foster ha come modello deformato la civiltà cortese e il mondo di Valiant è un coacervo di anacronismi, leggendario e folkloristico: l'autore mescola i costumi del V secolo, epoca in cui è ambientata la vicenda, con blasoni araldici ed elementi gotici. In queste storie si assiste ad un corto circuito fra Medioevo e antichità, ma anche fra Alto e Basso Medioevo, fino a sfiorare l'Età Moderna.

Re Artù e i cavalieri della tavola rotonda

Riduzione di Roudolph e Corrado Blasetti, tavole di A. Chirolla, Edizioni San Paolo, 1996. Pag. 41.

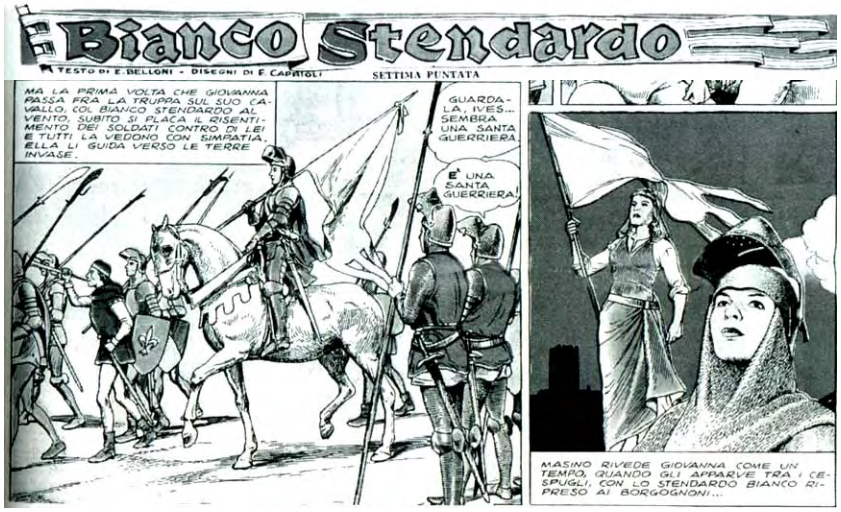
L'influenza del tratto e dei modelli visivi utilizzati e proposti da Foster per Prince Valiant permane in molte opere ad ambientazione medievale.



In questa versione della storia dei cavalieri della Tavola Rotonda, ambientata esplicitamente nel 520, la rappresentazione del castello e del torneo, per esempio, richiama questa di Foster.

Il bianco stendardo

Di E. Belloni (testi) e Franco Caprioli (disegni), «Il Vittorioso», n. 14 del 1958.



Nel dopoguerra, sul settimanale cattolico «Il Vittorioso», comparvero alcune storie di ambientazione medievale come “La giovinezza di Arturo. Leggenda Medievale” scritta da Mario Leone e disegnata da Gino D’Antonio e questo lavoro di Belloni, disegnata Caprioli.

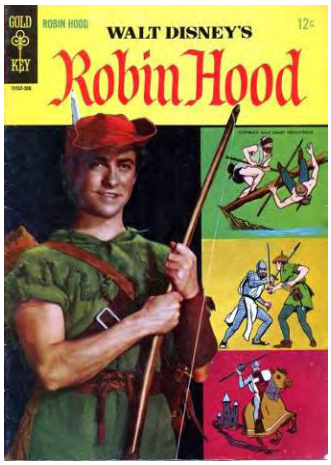
Non si registra un interesse particolare per il periodo storico, ma piuttosto quello, di ispirazione cattolica ed educativa, verso storie esemplari rappresentate dalla vita di personaggi celebri.

1. Robin Hood, il leggendario eroe

Supplemento al n. 137 di Topolino, Walt Disney-Mondadori, 1935.

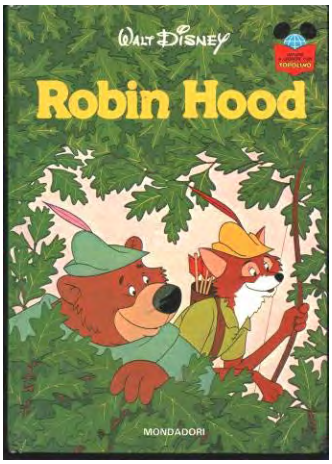
2. Robin Hood

Walt Disney, 1952.



3. Robin Hood

Walt Disney-Mondadori, 1973.



Robin Hood è una delle figure cruciali del Medioevo reinventato che diventa così l’epoca dell’amor cortese e dell’avventura disinteressata. Su questo punto insistono le sue prime raffigurazioni a fumetti. Con la versione zoomorfa (la cui edizione a fumetti o illustrata è la riproposizione del famoso film d’animazione) l’aspetto eversivo viene attenuato dal gusto della beffa e dall’umanitarismo che guidano Robin e la sua banda. I riferimenti alla contemporaneità, anche nelle scene medievaleggianti, sono preponderanti.

A questo modello eroico fa da contraltare una società medievale in cui le virtù individuali valgono molto di più del ceto sociale. L'eroe è proposto come "demiurgo della storia" e i conflitti e le disavventure non sono altro che espedienti per movimentare il suo cammino e l'occasione per magnificarne il valore. [Attolini, *Immagini del Medioevo nel cinema*, pag. 123.]

Giovanna d'Arco, sulle orme della pulzella d'Orléans

Di Yoshikazu Yasuhiko, Yamato Edizioni, 1995. Pagg. 36-37, vol. 3.

Giovanna d'Arco è un romanzo storico caratterizzato da un lavoro potente ed efficace, di ricostruzione visiva e valoriale.

Ciò che rende particolarmente interessante questo lavoro è la sua origine giapponese. L'autore, Yasuhiko, si è basato sugli studi di Ohtani Chojun, storico del buddismo e appassionato di Giovanna d'Arco. La difficoltà, dichiarata da Yasuhiko nel rappresentare uno spirito religioso e di amore patrio lontano dalla propria sensibilità e cultura, ha portato alla nascita del personaggio di Émile, emula di Giovanna d'Arco.

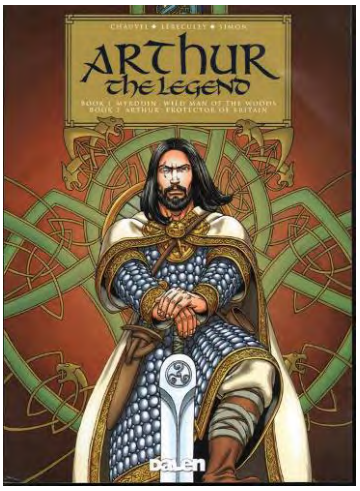
L'autore racconta un'epoca oscura, dominata dalle guerre e, attraverso Émile e le sue vicende, descrive la Pulzella come un donna dall'esistenza miracolosa, perché la purezza del suo cuore e l'indignazione per l'ingiustizia le fornivano un'illuminazione che la innalzava al di sopra degli uomini comuni.

Il testo è dotato di una prefazione storica introduttiva e di numerose note che aiutano a contestualizzare luoghi e personaggi. Si tratta di un *jidaimono*, ovvero di un manga storico, in cui personaggi realmente esistiti interagiscono con altri fantastici, in un contesto cronologico ben definito. Questa struttura, che distingue la dimensione d'invenzione da quella storica, rende la lettura scorrevole e appassionante.

In questo particolare (pag. 145, vol. 1) è evidente la struttura di supporto al lettore: una nota segnala un'incongruenza culturale. Émile, provocata, minaccia di mordersi la lingua. La nota spiega che in Giappone le donne disonorate o minacciate di violenza tentavano il suicidio per soffocamento staccandosi la lingua a morsi.

Artù, un’epopea celtica

Testi di David Chauvel; illustrazioni di Jérôme Lereculey; colori di Jean-Luc Simon. Magic press comics, 2002. Pagg. 35 (part.), 46.



Il ciclo Arturiano viene riproposto in questa serie francese che purtroppo in Italia ha avuto scarso successo. L’opera è influenzata dall’immaginario celtico e si propone esplicitamente come una trasposizione a fumetti del ciclo arturiano delle origini: si basa su testi e leggende gallesi e non sulla letteratura cortese. Anche i nomi sono di origine gallese: Myrddin, per esempio, altri non è che Merlino. La terra delle vicende è la Bretagna del V-VI sec., devastata e saccheggiata dai Sassoni e da altri nemici giunti dal mare. Il Medioevo raffigurato è buio e magico e in esso i protagonisti si muovono da eroi leggendari.

Una curiosità: gli autori, nel preambolo, dichiarano esplicitamente che il proprio lavoro è estraneo a intenti politici o ideologici e aggiungono che “per quel che se ne sa, Artù poteva essere nero, giallo o rosa a stelline verdi…”.

Secoli bui

Riccardo Ferrari, Alberto Salinas, EURACOMIX 203, 2005. Tav. 46-47.

Secoli bui è l’ultimo lavoro del sudamericano Salinas, morto nel 2007, autore del più noto *Dago*, un fumetto seriale ambientato nel XVI secolo.

Goffredo, il protagonista, è un crociato che, dopo aver combattuto a lungo per la riconquista di Gerusalemme ritorna al proprio castello. Nelle sue avventure affronta banditi, assassini, nobili presuntuosi e perfino il diavolo. Egli è caratterizzato dalla sua micidiale arma e da un profondo senso religioso e di giustizia. Non è però un personaggio a-temporale, nel senso che i suoi sentimenti e le sue azioni sono calate in un contesto storico diverso dal nostro, violento e oscuro.

Lo stile dell’autore pervade l’opera sia nei tratti dei disegni che nella caratterizzazione dei personaggi, definiti da toni molto marcati. Il titolo di queste storie esprime bene il Medioevo che Salinas rappresenta.

Il Medioevo antieroico, plebeo e cialtrone

Come nel cinema Monicelli aveva inaugurato con *L'armata Brancaleone* (1965) la strada della parodia del tradizionale eroe medievale e aveva mescolato i toni alti dei poemi cavallereschi con quelli bassi della letteratura popolare, così nella letteratura grafica compaiono storie che ribaltano gli ideali e le vicende dei cavalieri della tavola rotonda.

L'eroe è talvolta un cavaliere povero, che vive alla giornata, lontano dagli ideali cavallereschi; altre volte è un individuo meschino e furbo, fino a diventare un personaggio anti-eroico le cui vicende ne mettono in risalto i tratti oscuri. In altre occasioni l'eroe incarna valori positivi, interpretati da un punto di vista basso e popolare; oppure è pieno di incertezze, spesso sbaglia. Esprime, in questo modo, la perdita di riferimenti certi dell'individuo contemporaneo, o il suo sbigottimento dinanzi alla durezza della storia.

Questi fumetti sono un'ottima lente di ingrandimento per mettere in risalto il legame fra la ricerca storica, le esigenze sociali e i media: la *Compagnia della forca*, per esempio, appare come la riproposizione dello spirito che anima il già citato film di Monicelli. Se entrambi subiscono l'influsso delle tematiche delle "*Annales"* dal punto di vista storiografico, sappiamo che in quegli anni le spinte sociali chiedevano un'attenzione maggiore ai più poveri, e che questo si traduceva in uno spiccato interesse per una rivisitazione storica "dal basso".

La compagnia della forca

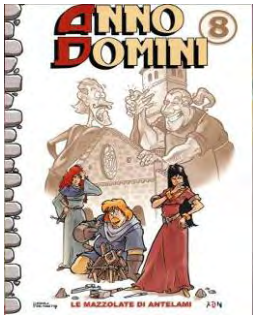
Magnus e Romanini, *I cavalieri dell'ombra*, La compagnia della forca n.1, Panini Comics, Milano 2005. Pagg. n. 98-99.

"La storia narra le vicende di un'improbabile compagnia di ventura, la Compagnia di Montblanc, meglio nota come Compagnia della Forca. L'aria picaresca, l'atmosfera fantastica, la cialtronaggine di alcuni personaggi nonché la situazione di penuria economica in cui questi si muovono non può non far pensare ad un'altra famosa compagnia di ventura: l'armata Brancaleone. Il grottesco ed il fantastico sono costantemente presenti in questo fumetto, strabordante di personaggi... una storia corale in cui nessuno può arrogarsi il ruolo di protagonista (sempre per restare in ambito cinematografico possiamo pensare ad alcuni film di Altman per il modo in cui le diverse storie si incastrano per formare un unico grande affresco)".

Da www.slumberland.it

Anno Domini

di Mirko Perniola, Cristian Baldi, Chiara Balleello, I Libri Scuola del Fumetto, Milano marzo 2007. Pagg. 14-15.



Serie ambientata “ne lo anno del Siniore millecentonovanta” che presenta una versione comica e scanzonata di un Medioevo farsesco.

Gli episodi prendono spunto da vicende reali le cui informazioni storiche vengono riportate alla fine di ogni volume. Costante, però, è il rimando alla contemporaneità come generatore del comico, tipico di molte opere dello stesso genere.

John & Solfami

Di Peyo, dal «Corrieri dei Piccoli» del 19 Settembre 1971.

John e Solfami (nome originale francese: *Johan & Pirlouit*) sono i protagonisti di un fumetto ad ambientazione medievale creato dal belga Pierre Culliford, alias *Peyo*. Nel 1947, questi pubblicava sul quotidiano «La Dernière Heure» le avventure umoristiche di *Johan,* un giovane paggio che dal 1954 fu accompagnato dal buffo menestrello Pirlouit. La loro fama, però, è legata soprattutto ai Puffi, piccoli personaggi blu, introdotti in un'avventura del 1958 su *Le journal de Spirou*.

Il Medioevo proposto è un periodo fantastico, infarcito di stereotipi, in cui duelli, maghi e fantasmi ravvivano le avventure dei protagonisti. Gli atti di eroismo, in situazioni comico-avventurose, sono equamente compiuti dai due, e i valori espressi sono quelli tipici della coeva letteratura per l'infanzia.
(tavole dal sito http://www.nijirain.com/Lady-Library3.htm)

Le strane *historie* di Bellocchio e Leccamuffo

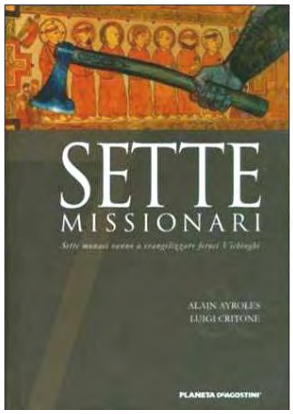
Di Corrado Blasetti, Giovanni Sforza Boselli, dal 1970.

Ambientata nel Medioevo, la serie Bellocchio e Leccamuffo inizia nel 1970 su «Il Giornalino» e si sviluppa in una rilettura comica dei secoli flagellati da invasioni, fame e guerre che sono però anche secoli in cui si è incrementato il commercio e si sono riorganizzati i centri abitativi, tra castelli e città. Poveri in canna, alla continua ricerca di qualcosa con cui sfamarsi, Bellocchio e Leccamuffo sognano manicaretti e cibi succulenti, ma le loro avventure finiscono regolarmente con un pasto fatto di odiate rape.
Le gag e le situazioni narrate sembrano ripercorrere i canovacci della commedia dell’arte.

Adattato da https://www.stpauls.it/gio08/0840gi/conoscere_1.html

Sette Missionari

Testi di Alain Ayroles, disegni di Luigi Critone, colori di Lorenzo Pieri, Planeta DeAgostini, 2008. Pagg. 6-7-8 (part.) e 52 (part.).



Il volume fa parte di una serie di fumetti ambientati in epoche diverse i cui protagonisti sono 7 personaggi. Questa volta si tratta di sette monaci che vivono in un monastero irlandese nel secolo XI, ognuno dedito ad un diverso peccato.

Mandati come missionari fra feroci vichinghi ad espiare le proprie colpe, fanno dei peccati il loro punto di forza e grazie ad essi riescono non solo a salvarsi, ma anche a convertire le popolazioni nemiche. In cambio, vengono nominati vescovi, senza per questo abbandonare le proprie inclinazioni peccaminose.

L'opera, ricchissima di riferimenti storico-iconografici, è una parodia delle storie religiose edificanti e dei racconti di conversione irlandesi.

Le torri di Bois Maury

Hermann (Hermann Huppen), Alessandro Editore, dal 1984 al 1998. Pagg. 10 (part.) - 11 (part.), vol 9.

Le Torri di Bois-Maury è scritto come un ciclo narrativo di ampio respiro, ed è una delle opere più interessanti del fumetto storico franco-belga.

"L'analisi di Hermann non si limita alla semplice caratterizzazione grafica, ma mira a rappresentare anche la mentalità e il modo di pensare dei protagonisti, nobili e popolani: il sentimento di dipendenza provato dalla popolazione, indotta dall'ansia a credere più al miracolo che al ragionamento, in un mondo in cui la paura e il culto della forza e della violenza dominano ovunque".
[Casavecchia, pag. 95]

Pag. 4 (part.) vol 3.

Con questo lavoro, Hermann ha introdotto un nuovo modo di concepire il Medieovo disegnato, concentrandosi sui timori e sulle debolezze che provavano gli uomini di quell'epoca.

Riccardo Cuor di leone

Frédéric Brrémaud, Federico Bertlucci, Planeta DeAgostini, 2008. Pag. 31.

Il Riccardo Cuor di Leone di questa storia è un personaggio coraggioso, buffo e ingenuo allo stesso tempo. Giunto in Palestina per rendere la Terra Santa all'Europa cristiana, si comporta in modo scanzonato e sprovveduto. Non vuole convertire la sua crociata in una guerra sanguinaria e spesso è preda di incubi terribili, espiazione del male compiuto (da lui stesso in una vita precedente? Da tutti i crociati?) in quelle terre.

Il testo è volutamente privo di note storiche, con personaggi zoomorfi e codici grafici e comunicativi propri della migliore tradizione disneyana.

Infarcito di anacronismi, personaggi e riferimenti fantastici, questo mondo delle Crociate è violento e cruento (non mancano morti e feriti, teste mozzate e corpi squarciati), e i re, nobili e prelati europei sono per lo più avidi e senza scrupoli.

Rebecca

di Renato Queirolo (testi) Anna Brandoli (disegni).

Le storie sono state pubblicate su diverse riviste italiane a partire dal gennaio 1981.

Copertina del volume de L'Isola Trovata che raccoglie le 4 storie di Rebecca pubblicate su «Linus».

Rebecca Ciora dei Grigioni, zingara del 1492, lascia la propria tribù alla volta di Milano per sfuggire al taglio del naso, punizione riservata alle adultere. Durante la fuga incontra Mercurio Bragia, con cui è destinata a vivere avventure sulle strade del comasco. Lo scenario storico è ricostruito con attenzione e fedeltà e le crude avventure vissute da Rebecca sono molto realistiche. Afferma Queirolo a questo proposito: "*si tratta di narrazione soprattutto, non ricostruzione ma evocazione di un clima, di un mondo, in modo che sia possibile capire cosa significhi vivere in un determinato periodo*".

Gli stessi autori hanno dichiarato di aver studiato testi di Le Goff e Duby, ma anche di Camporesi e Ginzburg.

"Il fumetto racconta il Medioevo partendo dal basso, non descrive le grandi imprese epiche di cavalieri e reggenti, narra le difficoltà della povera gente, la fame, le angherie e le tante piccole storie che possono far parte della storia con la s maiuscola."

Da http://www.slumberland.it/contenuto.php?tipo=fumetto&id=197&nome=Rebecca

Un Medioevo attuale: le parodie e la satira

Nell'intrigante rapporto fra storia e avventura [si colloca] uno dei due grandi territori del fumetto, quello del filone comico, umoristico e satirico. […] Se si abbandona il registro epico e avventuroso, si possono cogliere le molteplici sfaccettature con cui i fumetti comici si appropriano di temi, personaggi e riferimenti storici, rivestendoli di umorismo e di satira, oppure utilizzando la storia come metafora del presente.
[Farnè, *Iconologia didattica*, pag. 283]

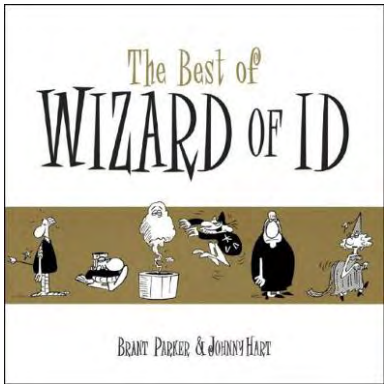
Le parodie, la satira e l'umorismo parlano del Medioevo raccontando i tic, le debolezze, le manie della nostra società. Anche quando ironizzano su un'opera dall'interno, come nel caso della *Divina Commedia a fumetti* di Marcello o del *Signore dei Ratti* di Ortolani, o su alcuni stereotipi come quello del vichingo o del sovrano cinico, lo fanno partendo dal punto di vista della società in cui vive l'autore.

Nella caso della parodia a fumetti, quando viene realizzata da autori che proiettano i personaggi nel mondo dell'originale, occorre tenere presente che il genere richiede la conoscenza dell'opera parodiata e dell'universo creato dall'autore per i propri personaggi. Il comico si innesta dunque su tre cardini: il mondo autoreferenziale del personaggio, l'opera originale, e, nel nostro caso, quegli elementi temporali che vengono riconosciuti da tutti come medievali, cioè legati per lo più a stereotipi o conoscenze scolastiche.

Nelle strisce, invece, il Medioevo è descritto come un'epoca brutale, contrassegnata da scorrerie, guerre e ingiuste gabelle, ma è chiaro che si tratta di una brutalità non peggiore, anzi più bonaria di quella dei nostri giorni.
[Sanfilippo, *Il medioevo secondo Walt Disney*, pag. 35]

The Wizard of ID

Di Johnny Hart e Brant Parker, dal 1964.
Disponibili, in inglese, su http://www.johnhartstudios.com



L'immaginario regno di Id è governato da un sovrano avaro e cinico, interessato solo al potere e ai soldi. Attorno al re ruotano diversi personaggi, come il mago astuto e pasticcione che dà il nome alla serie, assillato dalla consorte e da un genio che abita in una magica tinozza; un marchese donnaiolo e vanaglorioso; un cavaliere nasuto e codardo e una folta schiera di villici, contestatori senza speranza.

La formula narrativa adottata è quella della battuta umoristica all'interno di una striscia autoconclusiva. Il mondo di Id è formato da personaggi caratterizzati da una fissità di comportamento. Hart espresse in questa parodia "tutti gli elementi dell'immaginario popolare relativo all'età di mezzo, rafforzato e reso in qualche modo colto dalle ricorrenti apparizioni dei contadini, spremuti fino all'inverosimile dal cattivo re"
[Valzania, *Il Medioevo nel fumetto e nel gioco*,…. Pag. 519]

Il grande Hagar

Di Richard Browne (1917-1989) e di suo figlio Chris Browne (1952), dal 1973.
Disponibili in inglese su http://www.hagardunor.net/comics.php

Hagar è un rude vichingo che, come tutti i vichinghi che si rispettano, vive di razzie e saccheggi in un medioevo oscuro e terribile. Deposto lo scudo e la spada, a casa, Hagar si mostra un buon padre di famiglia tiranneggiato dalla moglie Helga.
Le sue avventure, infatti, sono concentrate sulle dinamiche familiari tipiche di una sit-com televisiva e sulle avventure legate alla vita del clan e ai saccheggi.
Anche in questo caso, l'ambientazione medievale è un puro pretesto per ironizzare sui cliché delle saghe nordiche e sulla dimensione familiare, americana e non solo.

Le *Chronache* di Fra' Salmastro

Di Enzo Lunari, su «Linus», dal 1966 al 1973.
On line su http://www.enzolunari.it/?it_fra-salmastro,15

Da http://www.enzolunari.it/?it_le-chronache-di-fra-salmastro,23

Copyright © 2009 Enzo Lunari

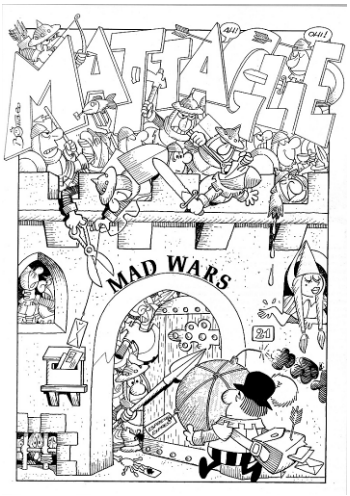
Fra' Salmastro da Venegono è un cronachista francescano che narra gli eventi, mescolandoli alla rinfusa, e mettendo sullo stesso piano le liti di cortile e le grandi lotte fra il papato e l'impero.

Le vicende si svolgono attorno al 1213, ma si riferiscono a situazioni attuali e nascondono riferimenti al mondo contemporaneo.

I disegni sono ispirati ai bassorilievi del Castello Sforzesco e il linguaggio riecheggia quello di un vero cronista del Trecento.

Le mattaglie

Di Luciano Bottaro, dal 1967.
Disponibili su http://www.lucianobottaro.it/matta/matta1.htm



È un piccolo mondo giocato sul paradosso, quello delle affollatissime istantanee comico-guerresche che Luciano Bottaro iniziò a disegnare nel 1967. Il «Redipicche» pubblicò, senza titolo, quattro di queste mischie che trovarono poi spazio sulle pagine del «Corriere dei Piccoli», il cui direttore coniò il nome “Mattaglie”.
A tutt'oggi il loro numero si aggira sulla cinquantina (nel 2003 è uscito un volume di 32 pagine edito da Darsena)**.** Bottaro propone mischie di cavalieri che, nella loro follia disordinata e piena di riferimenti all’attualità, parlano in tono critico delle guerre di sempre.

Adattato da http://www.lucianobottaro.it/matta/index.htm

Maxmagnus

Di Max Bunker (alias Luciano Secchi) e Magnus (alias Roberto Raviola), 1968-1980.

Maxmagnus n. 3, *Il lago dei miracoli*, testi di Max Bunker, disegni di Leo Cimpellin, chine di Domenico Marino, Editoriale Corno, Milano 1979. Pagg. 90-91.

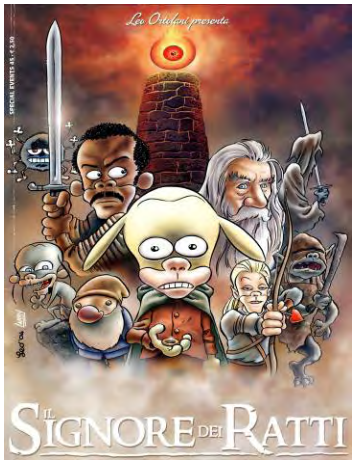
Maxmagnus è una irriverente parodia del mondo delle fiabe: i personaggi ci sono tutti, a cominciare dal re e dal suo consigliere, dalla regina e dalla principessa in cerca di un principe azzurro, per proseguire poi con i villici angariati e sfruttati.

Si tratta però di un mondo fiabesco capovolto: la principessa è così brutta da far spaventare i propri genitori e da dover portare una maschera, il re e il suo (in)fido *Amministratore Fiduciario* sono avidi e furbastri, mentre è ai poveri, quasi un proletariato ante-litteram sfruttato e semi-organizzato, talvolta contraddittorio, che va la simpatia degli autori.

Il Medioevo rappresentato in questi racconti satirici, che occhieggiano al mondo contemporaneo, è grottesco, cinico e senza innocenza.

Il Signore dei Ratti

Di Leo Ortolani, Panini Comics, 2004. Pagg. 58-60.



Ortolani, come in molte altre sue opere, ha realizzato una parodia che si basa sugli elementi principali della trama del Signore degli Anelli di J. R. R. Tolkien, colorandola con i tratti caratteristici del mondo del suo personaggio principale, Rat-man, sia per quel che riguarda i personaggi, che l'umorismo narrativo.

Il mondo del *Signore dei Ratti* prima ancora che un mondo medieval-fantasy è il mondo di Rat-man: un eroe antieroico che in qualsiasi momento storico o ambientazione narrativa porta dentro di sé caratteristiche che appartengono ad una dimensione intimistica del personaggio e alle nevrosi della nostra società.

La Divina Commedia a fumetti

Di Marcello Toninelli, Edizioni BD, 2004. Pag. 33.

In questa parodia, Marcello disegna un Oltretomba che segue il tracciato dell'opera originale (all'inizio di ogni canto, prima dei disegni, sono riportate alcune strofe del testo dantesco) con continui rimandi alle conoscenze diffuse su Dante e il suo mondo che si intrecciano col nostro presente.

Nella satira di Marcello, il meccanismo ironico si colloca a metà strada fra la contestualizzazione storica basata su conoscenze scolastiche e il rimando alla contemporaneità: così quando Farinata Degli Uberti incontra Dante nell'Inferno, esprime il noto antagonismo fra guelfi e ghibellini con il linguaggio di un tifoso di calcio.

Un Medioevo erudito: i fumetti dal manuale al racconto

Nel fumetto storico, il rapporto fra Avventura e Storia si muove da un estremo all'altro, marcando in alcuni casi l'intento didattico e in altri quello d'intrattenimento.

Ritenuto accattivante per la sua stessa natura, il fumetto è stato utilizzato in Italia spesso con intenti storico-didattici, educativi e divulgativi: giornali per l'infanzia come il *Corriere dei Piccoli* (1908-1995) ed altri di area cattolica, come *Il vittorioso* (1937-1970), *Il Giornalino* (1931), *Il Messaggero dei ragazzi* (1963), hanno dato spazio ai migliori disegnatori italiani. Sulle loro pagine trovavano e, in qualche caso, trovano ancora oggi posto storie didattiche a sfondo storico e/o religioso.

"I veri e propri fumetti didattici sono quelli che trattano al loro interno determinati argomenti con l'intenzione di favorirne una corretta informazione/educazione. L'esigenza di facilitare la comprensione di un messaggio utilizzando le prerogative di un fumetto ha generato in molti casi un processo di semplificazione/banalizzazione estetica del medium." [Farnè, pag 260]

Nelle storie che raccontano di eventi e personaggi famosi con intenti istruttivi, le vicende dei protagonisti sono spesso meramente funzionali al quadro storico: la trama dell'opera, in numerose esperienze, sembra realizzata unicamente per poter raccontare nozioni e situazioni ritenute storicamente importanti. Talvolta, gli stessi autori dichiarano che la resa a fumetti di una vicenda storica o della storia della propria regione o nazione trova ragion d'essere nel pubblico di riferimento. Il messaggio, più o meno esplicito, è: raccontiamo questa vicenda a fumetti perché i bambini si annoiano a leggere un libro di storia.

Il fumetto *Martino di Loreto* esprime il tentativo di riportare i risultati di studi storici, d'archivio, in un racconto che dia spazio alle vicende umane dei protagonisti attraverso un'opera di fiction e non solo di storia. La soluzione di porre sulla strada dei protagonisti, inventati dagli autori, personaggi reali che vivono episodi storicamente documentati sembra la più convincente: è lo schema utilizzato anche ne *Le aquile decapitate* che propone un'ambientazione medievale non solo nei particolari iconografici, ma soprattutto per gli eventi narrati, incentrati su fatti ed eventi noti.

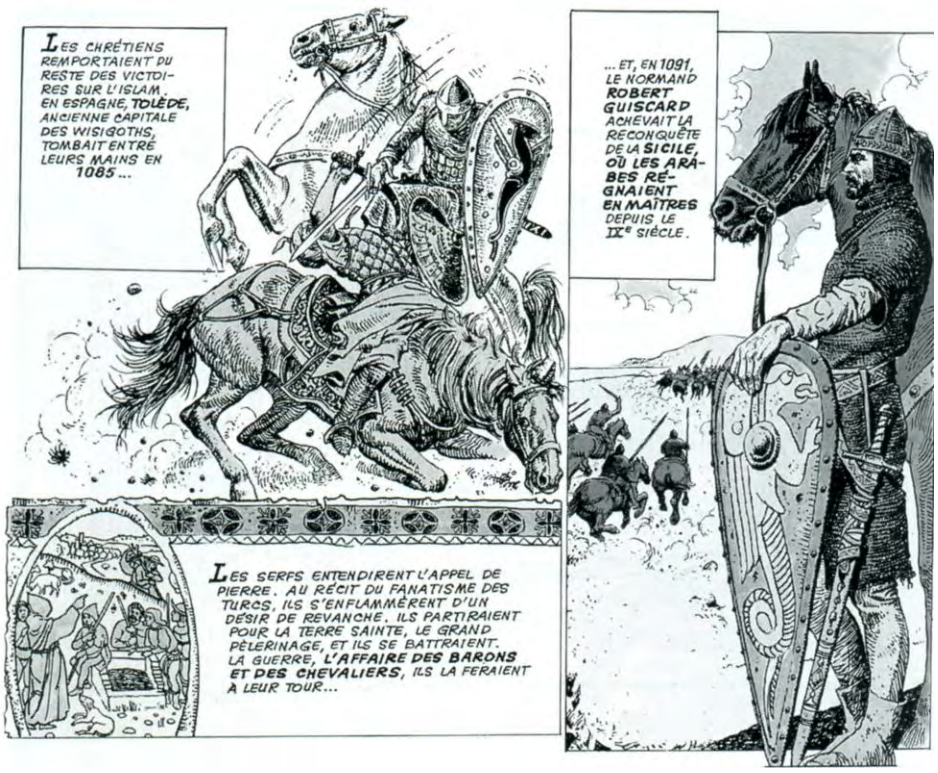
L'investitura

Di Lino Landolfi sul Vittorioso n. 12 del 1957. Pag. 21.

La tavola di Landolfi appare come una versione illustrata di una pagina di manuale. L'autore non cerca di sviluppare una trama narrativa, ma si affida alla suggestione dei disegni, proponendo informazioni di tipo storico che vengono illustrate secondo lo stile, le conoscenze, e gli stereotipi dell'epoca.

Histoire de France en bandes dessinèes

Tavola di Maurilio Manara, Parigi 1976.



Alla metà degli anni Settanta la Librarie Larousse realizzò una storia di Francia a fumetti. Il secondo volume era dedicato al Medioevo e fu realizzato graficamente da disegnatori di diverse nazionalità. Il risultato è accattivante, non didascalico dal punto di vista grafico e accurato nella ricostruzione storica.

La Storia d'Italia a fumetti

Di Enzo Biagi, Mondadori, 1996. Pag. 153.

Si tratta di una riproposizione a fumetti della storia manualistica attraverso repertori visivi accurati e documentati, che mantiene anche gli stereotipi presenti sui manuali dell'epoca. Il proposito è quello di dare una credibilità fumettistica ai grandi personaggi della storia. Secondo Roberto Farnè, se da un lato questa esperienza appesantisce il fumetto per i suoi intenti didattici (l'impianto narrativo è infatti sbilanciato verso la dimensione esplicativa), dall'altro ha contribuito ad accreditarlo come uno degli strumenti con cui si può fare didattica della storia. [Farnè, cit. pag 274]

Federico II di Svevia

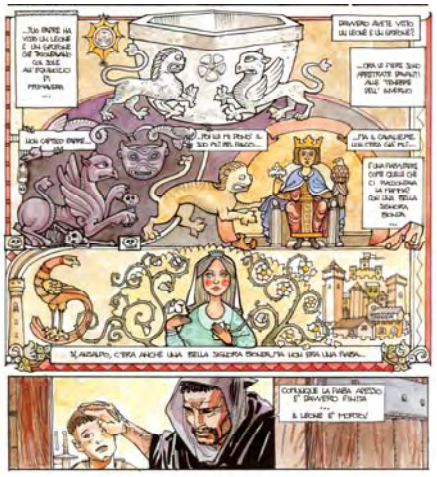
Di Roberto Genovesi, Sergio Toppi, Alessandro Editore, 2003. Pagg. 49-50.

Sergio Toppi è uno dei più noti disegnatori italiani. Gran parte delle sue opere sono centrate su personaggi o eventi storici. Anche quando ritrae imperatori o re, Toppi racconta più punti di vista: quello del signore e quello dei comprimari, proprio come Addid, il comandante delle guardie di Federico II, suo compagno di vita sin dall'infanzia. L'impatto visivo delle sue tavole è fortissimo e la costruzione dell'immagine in senso illustrativo suggerisce ruoli e dinamiche, o la solennità dei momenti. Di contro, sono meno evidenti lo sviluppo dei sentimenti e la dimensione psicologica dei personaggi.
Il testo contiene anche una cronologia essenziale della vita dell'imperatore e alcune note sui castelli federiciani e sulle crociate.

Martino di Loreto

Di Renato Bordone - Luigi Piccatto, Scritturapura, 2006. Pagg. 66, 70.

Martino di Loreto rappresenta un tentativo recente di dare dignità storica al fumetto, attingendo al repertorio iconografico medievale.
I disegni si muovono su due registri stilistici differenti per marcare la differenza fra la narrazione storica (con un tratto che richiama le miniature medievali) e quella umana, che esprime i sentimenti e le vicende dei protagonisti del racconto.



La storia è preceduta da un testo di Renato Bordone che descrive il contesto, il paesaggio e gli impliciti riferimenti alla mentalità dell'epoca.

Sardinia Story. Storia della Sardegna a fumetti

Di R. Soru, L'unione sarda, 2005. Pagg. 45- 46 (part.).

Sardinia Story è un'esperienza basata su un testo sulla storia della Sardegna scritto da F.C. Casula, paleografo e medievista, noto per la sua proposta didattica che vede la Sardegna come centro della storia italiana. Interessante il tentativo di smorzare i toni spesso didascalici di questo tipo di lavori, anche se l'umorismo che si intende sollecitare nasce per lo più dall'inserimento di numerosi anacronismi. Nei siti in cui si sponsorizza il libro e in uno dei testi introduttivi, si parla di un prodotto il cui uso permetterebbe ai Sardi di capire che non sono un popolo vinto per natura, sottomesso da tutti, e di "capire dove stanno le radici della nostra identità" .

Le Aquile decapitate

Di Patrice Pellerin (sceneggiatura dei primi 3 voll.), disegni di Jean-Charles Kraehn (disegni fino al III vol. e poi sceneggiatura), Éditions Glénat dal 1986.
In Italia, i primi cinque capitoli sono stati pubblicati a puntate sulla rivista settimanale Skorpio, dal n. 23 al n. 42 del 1999, per Eura editoriale.

La notte dei giullari, in «Skorpio» Anno XXIII, n. 23 del 17-6-1999. Pagg. 24 -26 (part.).

Le aquile decapitate è stato portatore nel mondo del fumetto di un nuovo gusto per l'aderenza ai risultati delle ricerche storiche. I protagonisti, infatti, sono personaggi di fantasia che interagiscono con altri realmente esistiti.
L'ambientazione medievale non è legata soltanto alla dimensione iconografica, ma anche agli eventi narrati, incentrati su fatti ed eventi noti. Non viene rappresentato un Medioevo dal basso come nel caso de *Le Torri di Bois-Maury*, ma i complotti e i tradimenti dell'aristocrazia contro il sovrano francese.
In questo modo, le trame danno spazio alla complessa realtà feudale della Francia del XIII sec. mantenendo un perfetto equilibrio fra fiction e storia.

Il Medioevo fantastico, esoterico e prossimo venturo

Il Medioevo è anche un paesaggio esotico, una culla di misteri che dal passato agiscono ancora sulla nostra società.

Parlare di Medioevo vuol dire parlare anche del *fantasy*, un genere letterario che racconta di mondi collocati in un tempo indefinitivamente lontano (nel passato o nel futuro) che devono la caratterizzazione dei personaggi o di alcune situazioni all'universo medievale. Secondo Renato Bordone, "le origini del fantasy sono dello stesso ceppo di quelle del neo-medievalismo ottocentesco e proprio a Williamo Morris, preraffaellita, anticipatore dell'art nouveau medievaleggiante si deve il primo esempio, riconosciuto come tale, di questo fortunato genere letterario": egli introdusse nel 1895 in una sua novella uno scenario pseudo medievale fatto di terre mitiche e cavalieri eroici. L'esplosione del genere si ebbe in America con la nascita del filone *sword and sorcery* ("spada e magia" secondo la definizione di Fritz Leiber) di cui Conan è il rappresentante esemplare. [Bordone, *Medioevo americano*, pag 144]

Questo genere, nelle sue versioni eroiche e magiche, racconta di vicende ambientate in epoche o luoghi inesistenti, in cui l'eroe è costantemente in lotta contro guerrieri terribili e minacce magiche: è facile distinguere in questo schema l'archetipo del cavaliere che lotta per difendere i più deboli in un'età piena di guerre e di soprusi.

L'invasione del *fantasy* in numerosi campi dell'intrattenimento (soprattutto giochi e film) ha prodotto un effetto di ritorno per cui questo genere, nato da suggestioni legate al Medioevo, si è poi così diffuso da influenzare l'immaginario collettivo relativo alle coordinate storiche reali. Insomma l'idea diffusa di Medioevo ha acquistato, dagli anni Ottanta del secolo scorso, un vago sapore fantasy.

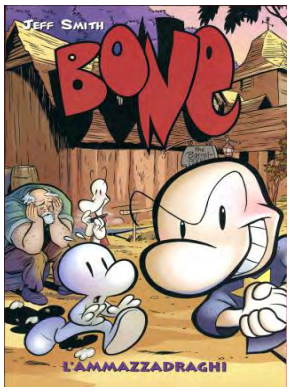
Legato a questa sensibilità, ma con caratteristiche proprie che lo rendono autonomo è il "Medioevo di ritorno": un'idea di Medioevo a-temporale, che attinge ad una visione circolare della storia in cui il futuro assomiglia al passato, in particolar modo a quello dell'età di mezzo, vista come momento di decadenza e di perdita della tecnologia, terreno di lotte e guerre, privo di istanze e leggi regolatrici.

In particolar modo, questo visione del futuro è radicata nella paura e nelle angosce provocate dall'esplosione atomica: il timore che la tecnologia possa prendere il predominio sul suo creatore ha influenzato una vasta produzione in cui il Medioevo è una condizione di vita cui l'uomo è costretto dopo aver abusato del suo potere sulla natura.

In questo viaggio all'interno della produzione fumettistica non può mancare, fra gli stereotipi rappresentati, quello del Medioevo magico-esoterico, incarnato da personaggi che, collocati nella modernità, indagano o si trovano invischiati in vicende in cui non mancano mai i templari, il Graal e monaci detentori di capacità magiche e di segreti che potrebbero cambiare il corso della storia.

Bone

Di Jeff Smitt, dal 1991 al 2004.
Jeff Smith, *L'ammazzadraghi*, Bone a colori. Vol. 4, Editore Panini 2008. Pag. 23.

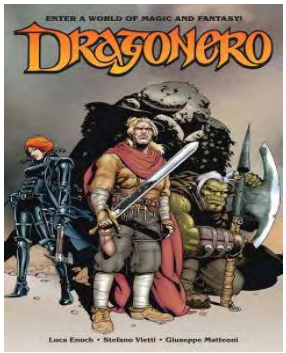


La saga narra delle avventure di tre bone (creature bianche, antropomorfe e dal lungo naso) che, in fuga dalla loro città, si perdono e raggiungono una vallata sconosciuta dove incontrano gli uomini in lotta con i rattodonti.
Bone è ormai un classico del fumetto americano moderno e propone classiche situazioni epiche intrecciate con elementi fantasy: in ambientazioni cupe, ispirate ad un medioevo fantastico e fiabesco, si svolge l'eterna lotta fra le forze del Bene e quelle del Male.

Questo fumetto ha avuto molto successo in America e per questo è stato realizzato un sito web di supporto, al cui interno esiste una sezione dedicata interamente alla scuola, composta da una guida per gli insegnanti (per quel che riguarda le materie letterarie) e attività creative per i ragazzi. Su http://www.boneville.com

Dragonero

Di Luca Enoch e Stefano Vietti, Giuseppe Matteoni, Sergio Bonelli Editore, 2007.



Nel romanzo fantasy Dragonero è riproposto lo schema del Signore degli Anelli: un gruppo di persone molto diverse fra di loro, riunite in una "compagnia", deve portare a termine una missione, in un mondo medievaleggiante in cui la distinzione fra Bene e Male è netta.

Il Mercenario

Di Vincente Segrelles, per «Cimoc», 1980.

In queste tavole dagli splendidi colori, il pittore spagnolo Segrelles, ha raffigurato un mondo autonomo, reinterpretando liberamente alcuni elementi medievali.
Il protagonista è un soldato di ventura che agisce in questo universo parallelo, fatto di aridi e cocenti deserti, mostruose creature, borghi medievali e castelli volanti, impegnato in grandiosi duelli a cavallo del suo drago, pronto a salvare vittime indifese.

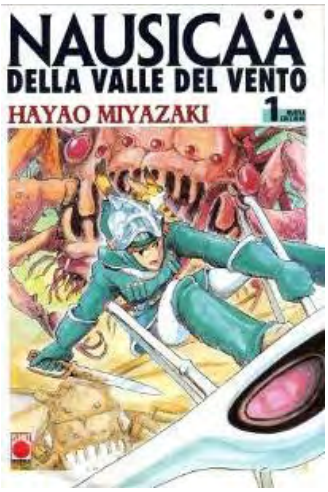
Brendon

di Claudio Chiaverotti, Sergio Bonelli, dal 1998.

Brendon è un cavaliere di ventura che vive in una realtà spietata e selvaggia, nata dall'impatto di un meteorite sulla Terra, e caratterizzata dalla perdita del progresso. Ha un carattere malinconico e duro, ma un animo nobile e spesso aiuta gli indifesi senza chiedere nulla in cambio, secondo il cliché del cavaliere medievale.

Nausicaä della valle del Vento

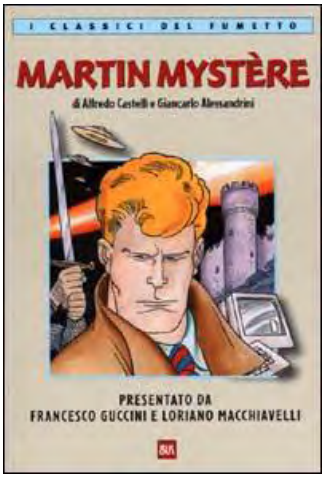
Di Hayao Miyazaki, 1982.



Le avventure di Nausicaä sono ambientate in un mondo post nucleare, sterile e improduttivo, in cui vivono, in piccoli villaggi isolati, alcune pacifiche comunità che conducono una vita semplice, con una tecnologia poco sviluppata, ma con retaggi del passato, come le macchine volanti. Quando i signori più potenti scatenano una guerra per ottenere nuovamente il potere nucleare, Nausicaä combatte con tutte le sue forze per il suo mondo e per il suo popolo. Solo il suo amore per la natura e il rispetto dell'ecosistema riescono a salvare l'umanità.
Le tematiche della devastazione nucleare e le angosce e suggestioni del bombardamento atomico di Hiroshima e Nagasaki fanno parte della poetica di Miyazaki e di quasi tutti gli autori di manga e animatori della sua generazione.

Martin Mystère, Il segreto di San Nicola

Di Alfredo Castelli e Giancarlo Alessandrini, I Classici del fumetto, Bur, Milano 1999. pag.146



Martin Myster è uno studioso newyorkese appassionato di archeologia e antropologia, noto, agli appassionati, come il "detective dell'impossibile". Le sue indagini si muovono attraverso leggende e verità sullo sfondo di precise rappresentazioni architettoniche e visive. Il segreto di San Nicola è centrato sulle vicende di San Nicola, santo "apportatore di doni", ma da esse si allontana per un'intrigante indagine che, alla ricerca di una stanza segreta all'interno della basilica nicolaiana di Bari (che sarebbe custode del Graal), porta il lettore in un vortice di vicende coinvolgenti basate su informazioni storicamente fondate, plausibili ma, al tempo stesso, del tutto fantastiche. Il Graal, la mitica spada di Artù "Excalibur" e la Basilica di San Nicola di Bari diventano espressione di un Medioevo magico e pieno di segreti ancora da svelare.

Un Medioevo di Santi, eroi della fede

La rappresentazione per immagini della vita dei santi fa parte di una tradizione consolidata della Chiesa. Nel Medioevo, cicli di affreschi o di miniature illustrano episodi agiografici per educare i fedeli ai valori cristiani.

Scrivono i curatori della mostra *San Francesco a fumetti* tenuta ad Assisi nel 2006:
"Far vedere per far capire!: questa fu la nuova parola d'ordine, portata da Francesco fra il popolo delle città comunali e del contado. E dopo di lui, dopo i suoi frati, il messaggio venne accolto dagli artisti, che resero visibili le verità della fede con le loro figurazioni in pittura e scultura. Scrive Piero Bargellini: «Fu così che le mura stesse diventarono "parlanti", per mezzo dei cicli pittorici, formanti la cosiddetta "Bibbia dei poveri". Infatti, i poveri, che non sapevano leggere e non possedevano libri, capivano benissimo il linguaggio figurato dell'arte, come un bambino sa interpretare i moderni "fumetti". Si potrebbe dire che il fumetto nacque sette secoli fa con San Francesco d'Assisi. Non perché egli fosse un pittore, ma perché fu, come abbiamo detto, un meraviglioso e sublime attore: il "giullare di Dio". Col suo esempio ispirò tutta l'arte nuova, cioè l'arte figurativa ed espressiva»."

Se dunque pare accreditata una certa continuità fra cicli pittorici e fumetto, colpisce la differente rappresentazione grafica dei santi che in questo caso, come non mai, trasmette valori e intenti. Se si confrontano le vignette selezionate si percepisce immediatamente lo spirito differente che anima gli autori. Le opere di Battaglia, per esempio, hanno un registro quasi onirico che porta il lettore immediatamente nel terreno del sacro. Le sue leggende sono fortemente evocative e scorrendo le tavole percepiamo la dimensione rituale che accompagna questi cavalieri della fede, attraverso un segno grafico a metà strada fra sogno e realtà. Questi santi appaiono come un modello "statico", un dipinto appartenente alla tradizione, aventi un volto antico in grado, però, di guardarci negli occhi.
Ben diverso è l'effetto del suo *San Francesco e i suoi fioretti* in cui, nei dialoghi fra i personaggi e il santo, percepiamo la lettura attualizzante dell'autore. Questo San Francesco parla anche alla nostra sensibilità e capiamo che questa ricerca di dialogo è stata compiuta in primo luogo dallo stesso Battaglia.
Come in altre opere, percepiamo subito che il santo è proposto come modello per il presente: gli si attribuisce la capacità di indicare la strada ai fanciulli e agli adulti, di ieri come di oggi.
Questo è anche l'intento che si può rintracciare nella versione del fraticello di Assisi della Marvel, per quanto i risultati siano lontani dai canoni europei: l'America fa propria, attraverso i codici interpretativi che le sono usuali, questa figura storica e religiosa, calandola in una dimensione da supereroe.
Se le vite dei santi mostrano un eroismo per certi versi differente da quello classico, è interessante riflettere sulle similitudini che esse esprimono con alcuni supereroi della Marvel, dotati di poteri speciali (ottenuti attraverso eventi accidentali, come le esplosioni nucleari, o per provenienza aliena) e capaci di mettere in gioco i propri limiti per il bene e la salvezza degli altri.

In fine, pienamente in linea con le emergenze sociali dell'epoca, appare la lettura di Altan che disegna un Francesco molto umano, che spiazza e fa sorridere. Nell'universo laico dell'autore la religione è uno dei motori che regola il mondo e ciò che spinge Francesco verso il suo cammino è il difficile rapporto col padre, commerciante dedito ai piaceri della carne. Il lavoro nasce sulla scia di un clima di contestazioni in cui anche la santità francescana viene eletta a modello di rivolta sociale. Siamo dinanzi a un Medioevo ricco di correlazioni implicite col presente: Francesco rifiuta la propria classe d'origine e ribalta il modo di pensare che lo aveva caratterizzato fino al momento della conversione.

Francesco d'Assisi

La figura di Francesco, intellettuale santo e straordinario, ha esercitato un fascino indiscutibile sulla cultura italiana e non solo, grazie alle molteplici letture a cui si presta. Le sue vicende, illustrate già nel Medioevo, mostrano un personaggio poliedrico, esemplare e sempre attuale, o attualizzabile. Per questi motivi, una sezione del pannello è dedicata interamente alla sua trasposizione per immagini.

Storie di Francesco, il santo che sapeva ridere

Teresa Buongiorno, Chiara Frugoni, Editori Laterza, 1998. Pagg. 31, 34, 35.

Nelle miniature che illustrano il codice della Leggenda Maggiore di San Bonaventura, Francesco appare come un uomo umile e sereno anche nelle situazioni più avverse; severo con se stesso, ma non con gli altri. Tentato dal diavolo che gli fa sognare di avere una famiglia, realizza sette palle di neve per ognuno dei possibili parenti. Mentre per se preferisce poveri giacigli e una dieta sobria, consola coloro che rischiano di morire per adeguarsi al suo stile di vita.

Non è il campione della fede senza incertezze perché i diavoli lo tentano in più occasioni, ma il suo amore per Dio e per il creato prevalgono.

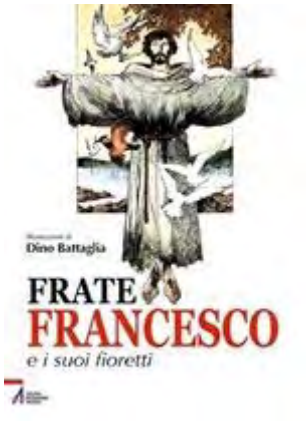
San Francesco, in Federico II di Svevia

Testi di Roberto Genovesi, disegni di Sergio Toppi, Alessandro Editore, 2003.
Pag. 43 (part.).

La raffigurazione di san Francesco in questo fumetto centrato sulla figura di Federico II rispecchia i *topoi* tipici della letteratura agiografica medievale: il santo è a tavola, accanto al sovrano, tentato da una fanciulla e da grandi porzioni di cibo succulento.

Frate Francesco e i suoi fioretti

Testi di Laura Battaglia e Giovanni M. Colasanti, disegni di Dino Battaglia, Edizioni Messaggero, 1974. Pag. 97.



Quest'opera, apparsa a puntate sul mensile il «Messaggero dei ragazzi», è divenuta poi un volume ed ha visto numerose ristampe anche all'estero. Le tavole originali restarono esposte per tredici anni presso la Basilica del Santo a Padova.

Battaglia ha cercato di tratteggiare un frate Francesco profondamente religioso, ma nello stesso tempo capace di parlare anche ai laici, perché animato da uno spirito inquieto e dal desiderio di fratellanza fra gli uomini e di unione col creato.

Francis, Brother Of The Universe

Testi di Marie Severin, disegni di John Buscema, Marvel 1980.

Il San Francesco disegnato da Buscema (autore anche di Conan) è quasi un supereroe: come da cliché Marvel, la sua vita è un susseguirsi di battaglie e crisi mistiche, ricerca interiore ed effetti speciali. Un supereroe con poteri che derivano dalla fede e dall'amore, e non da leggende o contaminazioni nucleari.

I nostri antenati. Tre biografie non autorizzate. Colombo, Franz, Casanova

Di Altan. BUR Biblioteca Univ. Rizzoli, 2009. Pag. 143.

La storia di San Francesco appare per la prima volta a puntate sulle pagine di «Linus» dal dicembre del 1980 e si conclude a settembre dell'anno seguente.

Il lavoro di Altan è lontano dall'agiografia classica: insistendo sulla natura umana del personaggio, egli ne realizza una lettura dissacrante e controcorrente. Così racconta in un'intervista: «Non sono credente, quindi non ho messo in conto l'aspetto divino della cosa. Il mio Franz/Francesco è un essere umano, con una psicologia umana, del tutto simile, per qualità e difetti, a quella degli altri esseri umani. Uno degli episodi della sua vicenda che più mi ha colpito è quello che racconta di quando il Santo, interrogato dai suoi frati su quale strada scegliere di fronte a un bivio, li fa girare su se stessi fino a farli cadere a terra. Ecco ho pensato, se uno fa così è capace veramente di fare qualsiasi cosa». [...] Franz «in qualche modo, è figlio del Vangelo di Pasolini: da un lato c'è la grande attenzione al contesto storico, dall'altro lo spunto per una riflessione critica sul presente».

Leggende

Di Dino Battaglia, Edizioni Di, 1979.

La leggenda di San Cristoforo

Pag. 22 (part.)

La leggenda di San Giorgio

Pag. 30

Per i suoi racconti delle vite dei santi, Battaglia utilizza un linguaggio fiabesco, con forti toni epici. I disegni tendono all'astrazione simbolica e si stagliano su sfondi, spesso bianchi, che accentuano gli istanti eroici o i momenti salienti della narrazione.

Per rendere il racconto poco cronachistico e profondamente simbolico, Battaglia utilizza una narrazione non discorsiva che riassume, per sequenze, il rituale della sconfitta del Male.

San Nicola. Tra Oriente e Occidente

Di Thierry Wintzner e Vincent Wagner, Èditions du signe, 2003. Tav. 25.

Il fumetto racconta di un viaggio in Turchia "sulle tracce di San Nicola" compiuto da un adulto e alcuni ragazzini di nazionalità e culture diverse, ma tutti legati in qualche modo al culto del santo. Condotto su due livelli temporali (il presente del viaggio e la vita di Nicola), questo fumetto mostra l'attualità degli insegnamenti nicolaiani.

Esso propone un modello di santità non strettamente legato al suo tempo, ma che si pone come modello anche per il presente.

Conan: Barbari di ieri e di oggi

Conan il barbaro è un personaggio letterario creato in America, negli anni Trenta, dallo scrittore texano Robert E. Howard (1906-1936). Le sue storie diventarono fumetti negli anni Settanta e poi film negli anni Ottanta. Conan rappresenta tutti i barbari creati dalla fantasia di scrittori e sceneggiatori. Per quanto si tratti di un personaggio *fantasy*, esso risveglia echi profondi nell'immaginario collettivo e spesso si confonde con l'idea che abbiamo dei barbari di tutti i tempi.

Chi è Conan?

Conan è il re di Aquilonia. Il suo passato è pieno di sofferenza, lotte e avventure: è un barbaro (un cimmero) catturato in gioventù che è riuscito a liberarsi e ad affermarsi.
Le sue vicende sono un mescolarsi di elementi storici reali e del puro genere fantasy: sono ambientate nell'era hyboriana, un'era preistorica con caratteri medievaleggianti.

Il barbaro dai valori sani

In quest'epoca brutale, avventurieri audaci, spesso reduci dalla sommersa Atlantide, fondano nuovi regni, lottano per la propria affermazione, sottomettono le popolazioni ai loro confini, e danno vita a nuovi imperi, nella maggior parte dei casi corrotti.
Solo fieri barbari come Conan mantengono saldi i propri valori.
La vita barbarica è, infatti, sana e semplice e dominata da desideri primari: donne, vino, battaglie. Il barbaro è un eroe indomito, pronto ad affrontare qualsiasi rischio, ostacolo o battaglia per la propria libertà e i propri valori. La sua forza è tale che qualsiasi donna ne è succube.
L'autore non parteggia per chi costruisce imperi, ma per i barbari che lottano, a differenza degli altri, in nome della libertà e della dignità personale. Conan è portatore di giustizia.

Gli americani e l'interesse per i barbari

Per l'America, Conan incarnava gli ideali nazionalistici e isolazionisti, il desiderio di libertà, l'ammirazione per la forza, e il senso della missione storica del popolo americano. Inoltre, il barbaro era già un'icona: un uomo libero perché selvaggio. Mentre in Europa questa figura esaltava le origini nazionali inneggiando al coraggio dei galli, dei britanni e dei teutoni, dei franchi e dei sassoni, in America, invece, le storie furono presto ambientate in un passato immaginario.

Copertina dell'albo n. 2 *La spada selvaggia di Conan*, del 1971.

Copertina dell'albo n. 1 *La spada selvaggia di Conan*, del 1971.

L'arrivo di Conan, da *La spada selvaggia di Conan* n. 222 giugno 1994. Pagg. 13-26.

Storia Roy Thomas Disegni John Buscema

Un urlo nel crepuscolo, (Conan il Barbaro n. 3, del febbraio 1971), in *Le cronache di Conan*, volume 1, *La torre dell'elefante e altre storie* di Roy Thomas e Barry Windsor – Smith, Panini Comics 2004. Pagg. 50, 56.

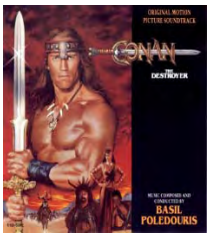
Chiodi Rossi al tramonto, da *The Savage Tales*, ottobre 1973/febbraio 1974. Pag. 194.

Storia Roy Thomas Illustrazioni di Lev Margulies

Il Carro dell'UOMO DEMONE, III cap. di *Colosso Nero*, da *La spada selvaggia di Conan* 2 ottobre 1974. Pag. 194.

Storia Roy Thomas Disegni John Buscema e Alfredo Alcala

Il nero segugio della vendetta, in *Le cronache di Conan*, volume 3, *Il mostro dei monoliti e altre storie* di Roy Thomas e Barry Windsor – Smith, Panini Comics 2005. Pag. 103.



Locandina del film Conan il barbaro, prodotto dalla 20th Century Fox nel 1982, e diretto da John Milius.

Questa sezione della mostra rielabora il Primo Piano di Elena Musci pubblicato in Antonio Brusa, *L'Atlante delle Storie*, Vol. 2, *La sintassi della Storia*, G.B. Palumbo Editore, Palermo 2010. Pagg. 324-327.

La struttura didattica del Primo Piano prevede la ricerca del collegamento fra le immagini e il testo (basato sul capitolo *Per primo venne Conan il barbaro*, de *Il Medioevo secondo Walt Disney*, di Matteo Sanfilippo), in modo tale da sollecitare da una parte un'attenta lettura delle immagini e il riconoscimento dei valori di cui esse sono portatrici e dall'altra la conoscenza di un punto di vista critico sull'uso pubblico della storia medievale. Infine, dopo aver messo direttamente a confronto gli studenti con le parole di Sanfilippo circa il significato che Conan assume in America, viene chiesta una riflessione sullo stereotipo del barbaro partendo da alcune considerazioni sui diversi significati che questa parola ha assunto nel corso del tempo.

Il Medioevo negli albi Disney

Il Medioevo di Walt Disney dialoga direttamente con l'immaginario collettivo e il Medioevo scolastico, del tutto disinteressato ad un confronto con la ricerca storica.
Paperino, Topolino e in alcune occasioni persino Ciccio, il papero sonnolento e goloso, sono stati cavalieri, scudieri, menestrelli, maghi sempre pronti a difendere principesse insidiate e popolazioni angariate dal cattivo di turno, in un mondo in cui chiunque (sia un garzone, uno scudiero e persino una donna testarda), grazie al suo coraggio, può diventare cavaliere, re ed eventualmente sposare la bella principessa.

I riferimenti storici che si trovano nelle avventure degli albi Disney fanno riferimento alle conoscenze più facili da ricordare per i giovani lettori, o giocano con gli stereotipi legati all'età di mezzo che in alcuni casi diventano fulcro del racconto.

Il tempo di queste storie è quello delle fiabe (il "c'era una volta …") che colloca le vicende narrate in un passato/presente in cui tutto è possibile, secondo gli intenti del narratore, purché siano rispettate le regole della "tradizione", non quella storica, ma quella relativa all'universo narrativo Disney.

In queste avventure non manca mai un castello, inevitabilmente di sapore neogotico, più o meno mal messo secondo la trama. Sono spesso presenti anche maghi, streghe e draghi.

Questa ripetizione regolare di temi e di espedienti narrativi ha il fine di creare nel lettore la capacità di riconoscere il marchio Disney e il suo linguaggio. Un bambino capisce subito, dinanzi all'immagine di un castello o di un cavaliere, che la storia ha un'ambientazione medievale. Spesso i toni sono quelli del fantasy: alla ricerca di un tesoro o della soluzione di un problema creato dal cattivo di turno, in un mondo con riferimenti medievali, ma in un "altrove" spazio-temporale, i protagonisti si uniscono ad altri coraggiosi ed affrontano grandi insidie magiche, tranelli oppure ostacoli naturali, proprio come nella letteratura cavalleresca.

In queste storie è assente, rispetto alla tradizione delle fiabe e all'universo medievale, l'intervento divino, che viene sostituito dalla magia: buona, quando è utilizzata con saggezza e misura, per ristabilire l'ordine; nera, quando è usata da streghe o stregoni per provocare danni. Secondo Matteo Sanfilippo, in questa narrazione la magia diventa la "tecnologia" del medioevo. Essa non è negativa in sé, poiché un suo uso corretto permette di ristabilire l'ordine delle cose.

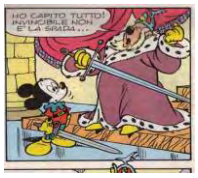
Quello dei fumetti Disney è un Medioevo che rappresenta un mondo lontano dal nostro, ma solo nel tempo, nello spazio o nella fantasia: in esso Topolino e Pippo si trovano catapultati grazie alla macchina del tempo, oppure la famiglia dei paperi vi vive come in una Paperopoli d'altri tempi, e nulla pare cambiare negli atteggiamenti e nella mentalità degli individui, talvolta solo abbigliati in modo diverso e dotati di tecnologie dalla parvenza medievale, ma dall'utilizzo moderno.

Riferimenti bibliografici delle immagini

Copertina della raccolta *Le storie del Paperevo*, Più Disney n. 27, aprile 2003. The Walt Disney Company Italia S.p.A, Milano. Disegno di Marco Rota

Per le storie incluse in questa raccolta è indicato anche il numero di Topolino in cui sono state pubblicate per la prima volta.

Topolino e la bella addormentata nel cosmo,
Testo di Massimo De Vita e Fabio Michelini.
Disegni di Massimo De Vita.
Pagg. 22-61.
(Orig. In Topolino nn. 1936-37 del 3 e 10 gennaio 1993).



Topolino e la spada invincibile,
Testo di Massimo Marcono.
Disegni di Giorgio Cavazzano.
Pag. 384.
(Orig. In Topolino n. 1728 dell'8 gennaio 1989).

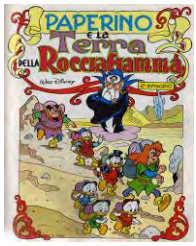
Topolino e la rivincita di Minni,
Testo di Staff di If. Disegni di Sergio Asteriti.
Pag. 283.
(Orig. in Topolino n. 1732 del 5 febbraio 1989).

Paperino Terzodecimo paladino,
Testo e disegni di Luciano Bottaro.
Pag. 297.
(Orig. in Topolino n. 592 del 2 aprile 1967).

Paperleon dai scorcia,
Testo di Dino Russo. Disegni di Andrea Freccero.
Pagg. 177-251.
(Orig. in Topolino nn. 2046-47-48 del 14, 21 e 28 febbraio 1995).

Robin Food e la riscossa di Cheesewood,
Testo di Augusto Macchetto.
Disegni di Alessandro Perina.
Topolino n. 2379 del 3 luglio 2001. Pag. 297.

Topan il barbaro e il barbaro al rabarbaro,
Testo di Rudy Salvagnini. Disegni di Giorgio Di Vita.
Topolino n. 2466 del 4 marzo 2003.
Pagg. 146-147.



Paperino e la terra della Rocciafiamma,
Testo di Giorgio Figus. Disegni di Roberto Marini.
Topolino n. 1938 del 24 gennaio 1993.
Pag. 39.

Topolino e il soffio del drago,
Testo di François Corteggiani. Disegni di Roberto Marini.
Topolino n. 1983 del novembre 1993.
Pagg. 16, 55.

Paperino e il signore del padello,
Testo di Giorgio Pezzin. Disegni di Franco Valassi.
Topolino nn. 2081 e 2082 del 17-24 ottobre del 1995.
Pagg. 81 (part.), 82 (part.).

Topolino e l'inventore degli alberi,
Testi di Guido Martina. Disegni di Massimo De Vita.
Topolino nn. 1209-1210 del 28 gennaio e 4 febbraio 1979.
Pagg. 108-109.

Paper Dinastia,
Testi e disegni di Don Rosa sulle storie di Carl Barks.
Super Disney n. 17 maggio 2000.

Bibliografia

- Attolini Vito, *Immagini del Medioevo nel cinema*, Edizioni Dedalo, Bari 1993.
- Attolini Vito, *Visioni retrospettive, La storia nei film*, Barbieri Editore, Manduria 2008.
- Bordone Renato, *Medioevo Americano. Modelli iconografici e modelli mentali,* in «Quaderni medievali» n. 13, 1982. Pagg. 130-149.
- Bordone Renato, *Medioevo oggi*, in *Lo spazio letterario del medioevo*. *IV, Il medioevo latino*, direttori Cavallo G., Leonardi C., Menestó E., Roma 1997. Pagg. 261-297.
- Bordone Renato, *Editoria tra Ottocento e Novecento. Fumetto*. In AA. VV., *Arti e storia nel medioevo*, vol. IV, Einaudi, Torino 2004.
- Buongiorno Teresa, Frugoni Chiara, *Storia di Francesco il santo che sapeva ridere*, Laterza, Bari 1998.
- Casavecchia Claudio, *L'immagine del medioevo nella narrativa disegnata, Bandes dessinées, Comics, Fumetto*, tesi di laurea in Storia Medievale, A.A. 2000-2001, Università degli Studi di Torino.
- Cuozzo Mariadelaide, *Dino Battaglia L'immagine narrante*, Electa, Napoli 1999.
- Eco Umberto, *Dieci modi di sognare il medioevo*, ne *Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee,* in «Quaderni medievali», 1986, n.21. Pag. 187-200.
- De Turris Gianfranco, *L'immaginario medievale nel fantastico contemporaneo*, in *Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee,* in «Quaderni medievali», 1986, n.21. Pagg. 93-109.
- Farnè Roberto, *La ri-creazione del passato a fumetti*, in *Iconologia Didattica, le immagini per l'educazione dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Zanichelli, Bologna 2002. Pagg. 269-289.
- Gerritsen Willem P., van Melle Anthony G., *Miti e personaggi del Medioevo Dizionario di storia, letteratura, arte, musica e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2006.
- Giacci Vittorio, *Medioevo Stellare*. *Dall'«eccesso di futuro» al Sitz in Leben medievale*, in «Quaderni Medievali» n. 5 del 1978. Pagg. 166-173.
- Giovannoli Renato, *Medioevo a fumetti?* In *Il medioevo: specchio ed alibi*, Atti del Convegno di studio (13 - 14 maggio 1988) in occasione della seconda edizione del Premio internazionale Ascoli Piceno, Ascoli Piceno - Spoleto, Centro Italiano di Studi sull'Alto Medieovo, 1989.
- Hamelin (a cura di), *Sergio Toppi il segno della storia*, Black Velvet, Bologna 2009.
- Pillitteri Marco, *Rileggere la storia con Goldrake e Lady Oscar. Ethos e riflessione storica nel fumetto e nell'animazione giapponese*, in *La storia dei ragazzi*, «Storia e Problemi contemporanei» n. 44, a. XX, gennaio-aprile 2007, Clueb. Pag. 31-59.
- Riva Claudio, *La storia tra le nuvole*, in *Corto Maltese, avventure nel tempo*, in *Collana 100 anni di fumetto italiano*, n. 10, Corriere della Sera. Pagg. 256-266.
- Sanfilippo Matteo, *Camelot, Sherwood, Hollywood*, Cooper & Castelvecchi, Roma 2006.

- Sanfilippo Matteo, Il *medioevo secondo Walt Disney. Come l'America ha reinventato l'età di mezzo, Castelvecchi, Roma 1998.*
- Sanfilippo Matteo, *Historic Park*. *La storia e il cinema,* Roma, Elleu 2004.
- Sergi Giuseppe, *La rilettura odierna della società medievale: i miti sopravvissut*i, in *Medioevo reale, medioevo immaginario. Confronti e percorsi culturali tra regioni d'Europa*, a cura di Lupo Jalla D., Denicolai P., Pagnucco E., Rovino G., Città di Torino 2002. Pagg. 89-98 (scaricabile dall'url di Reti Medievali http://fermi.univr.it/RM/biblioteca/scaffale/Download/Autori_S/RM-Sergi-Rilettura.zip).
- Valzania Sergio, *Il Medioevo nel fumetto e nel gioco*, in *Lo spazio letterario del medioevo*. IV, *Il medioevo latino*, a cura di Cavallo G., Leonardi C., Enrico Menestó, Roma 1997.
- Valzania Sergio, *Il cavaliere «medievale» da Flash Gordon a Tex Willer*, in *Il sogno del Medioevo. Il revival del Medioevo nelle culture contemporanee,* in *«Quaderni medievali»*, 1986, n. 21. Pagg. 127-138.
- Violante Francesco, *L'età dimezzata. Il Medioevo come stereotipo fra ricerca e didattica*, in Licinio R., Montefusco T. (a cura di) *Il Mezzogiorno medievale nella didattica della storia*, Mario Adda editore, Bari 2006. Pagg. 21-56.

Siti web

Il cavaliere inesistente, il mito della cavalleria nell'Occidente Medievale
di Renato Bordone
http://www.mondimedievali.net/pre-testi/bordone.htm

Il Medioevo nei fumetti a cura di Danilo Tancini

http://www.mondimedievali.net/Fumetti/indice.htm

San Francesco a fumetti. 50 disegni originali di Dino Battaglia, Altan e Luca Salvagno Curatori della mostra: Luca Temolo Dall'Igna e Riccardo Mazzoni; Assisi - 1/30 luglio 2006
http://www.afnews.info/deposito/2006/06/assisi.pdf

Le Moyen Âge en Bande Dessinée. Pieghevole per la mostra che si tiene a Parigi dal 14 aprile al 14 novembre 2010 presso la Tour Jean Sans Peur

http://www.citebd.org/IMG/pdf/DP_MOYEN_AGE_BD2010_tourJeansansPeur.pdf

Cartoni on-line PRINCE VALIANT, IL PRINCIPE VALENTINO
http://www.cartonionline.com/personaggi/prince_valiant.htm

Les Tours de Bois Maury (dal sito ufficiale di Hermann Huppen)

http://www.hermannhuppen.com/bois-maury-367.shtml

Fra' Salmastro (dal sito ufficiale di Enzo Lunari)

http://www.enzolunari.it/?it_fra-salmastro,15

Fumetti classici (sito con numerose informazioni e tavole sui "fumetti classici")

http://annitrenta.blogspot.com/

I generi dei manga: i manga storici di Sergio Nasta
http://www.sergionasta.it/index.php?option=com_content&task=view&id=40&Itemid=69