

ISTITUTO STORICO ITALIANO PER IL MEDIO EVO

IL FUMETTO NEL MEDIOEVO

Giornata di studi
Roma, 25 novembre 2019

a cura di

MASSIMO MIGLIO



ROMA
NELLA SEDE DELL'ISTITUTO
PALAZZO BORROMINI
2021

Coordinatore scientifico: Antonella Dejure
Redazione scientifica: Ilaria Baldini
Redattore capo: Salvatore Sansone

ISBN 978-88-31445-17-7

Stabilimento Tipografico Pliniana, V.le F. Nardi, 12 – 06016 Selci-Lama (Perugia)

TOMMASO DI CARPEGNA FALCONIERI

IL MEDIOEVO NEL FUMETTO

1. *Tra il Coronavirus e Bayeux*

È il mese di marzo del 2020. Mentre infuria il morbo Covid19 che uccide centinaia di migliaia di persone e ci costringe tutti dentro casa, attraverso i canali con cui gli italiani restano connessi circola una vignetta¹. Disegnata da Davide Ravaioli, è una parodia dell'arazzo di Bayeux². Di esso riproduce le forme, le architetture, i personaggi (diversamente riassemblati), la grafia, il rapporto testo/immagine, l'uso dell'avverbio *hic* (qui) come introduzione, il fondale che imita un tessuto. Il virus viene rappresentato come un sovrano assiso in maestà, rielaborazione del re Aroldo dell'arazzo normanno. Sopra di lui, si legge il cartiglio «Hic est coronae virus qui imperat». Il virus che si chiama Corona porta la corona, come la Morte nelle raffigurazioni basso-medievali del suo Trionfo. Oltre all'arazzo di Bayeux, ecco dunque fare capolino una seconda citazione tratta dal “vero” medioevo; a questa si affianca un richiamo che invece è neomedievale, poiché l'osservatore italiano coglie un riferimento al *Ballo in Fa diesis minore* di Angelo Branduardi, con il solenne verso iniziale: «Sono io la morte, e porto corona»³.

Il sinistro personaggio incoronato pronuncia la frase «Sete foctuti»: il registro tragico scivola nel comico. Intorno a lui, campeggiano scenette isolate tra qualche accenno di edifici; alla sua destra ecco il «vipistrello de la China» (che

allude al presunto primo propagatore del morbo); una donna che trascina un bambino dicendo «Isso sine schola no se soporta» (perché soprattutto le mamme sanno che cosa ha significato tenere i bambini chiusi in casa nel periodo del “distanziamento sociale”). Ecco poi due uomini sopra la scritta «Fatevi a uno metro» e una donna che chiede a un uomo: «Nectate have le mane?», riferimento alle due principali norme di profilassi richieste per ridurre il diffondersi del contagio. Sotto il re-virus in trono, giacciono cadaveri di cavalieri in corazza di piastre: non sono più i morti nella battaglia di Hastings, bensì coloro che «furo sine amuchina». Alla sua destra, si vede un uomo che grida: «Una maschara occorre ivi»; un gruppetto di giovani che esclamano: «Assebrati ce ne fotemo» e, infine, un uomo che si sta arrampicando su una pertica sbilenca dicendo «Eo me isolo». La lingua, dalla patina genericamente medievale, dell'Italia mediana non fiorentina, fa subito pensare a quella dell'esilarante film *L'Armata Brancaleone*, altra citazione dal neomedioevo⁴. Ma essendo tale lingua collegata a un fumetto, essendo costruita con discorsi diretti e contenendo anche una frase triviale, il riferimento appare anche più colto. Il fumetto del Coronavirus ricorda gli affreschi della chiesa inferiore di San Clemente a Roma, che, come l'arazzo di Bayeux, è un vero e proprio “fumetto medievale”. Vi troviamo il pretore Sisinnio e i suoi uomini che gridano frasi in volgare, con la colorita espressione «Fili de le pute, traite!»⁵.

Per riassumere sinotticamente la pandemia del XXI secolo, che richiama quasi intuitivamente la tragedia della peste nera del Trecento, Ravaioli ha usato un registro fra il tragico e il comico, riscuotendo il plauso di coloro che si occupano a vario titolo del rapporto tra medioevo e attualità. Quel che interessa maggiormente qui è l'uso che è stato fatto di “fumetti medievali” per crearne di contemporanei. L'arazzo di Bayeux è il solo “fumetto medievale” a essere

entrato massicciamente nella composizione di meme e vignette nel mondo di oggi: risalendo verso il passato, ne vediamo l'imitazione in un arazzo che riproduce gli episodi di *Game of Thrones*, nei titoli di testa del film *Bedknobs and Broomsticks* (*Pomi d'ottone e manici di scopa*), in una rappresentazione dei Beatles che cantano *Hey Jude* e in tante altre occasioni, fino – è il caso più celebre – al settimanale *The New Yorker*, che il 15 luglio 1944 mise in prima pagina un fumetto sullo Sbarco in Normandia parodiando l'arazzo. Vi si riconoscono re Giorgio V, Churchill, Hitler... ed ecco che l'invasione dell'Inghilterra dalla Normandia si capovolge nell'invasione della Normandia dall'Inghilterra⁶.

A parte l'interessante caso del riuso dell'arazzo di Bayeux, possiamo ben dire che tra le forme espressive medievali che sono state l'oggetto dei contributi precedenti in questo libro e il fumetto contemporaneo di cui ci occupiamo ora, vi è uno iato incolmabile dal punto di vista sia cronologico sia iconografico. Il fumetto contemporaneo nasce nell'Ottocento, e, anche quando è di tema storico, non rivela nessi con l'omologo medievale. Nel caso del fumetto, medioevo e medievalismo sono distanti. Il che non significa, naturalmente, che non esistano fumetti – soprattutto *graphic novels* – che si servono con accuratezza di fonti iconografiche medievali, anche perché «per il fumetto ogni elemento deve essere presentato visivamente; e quindi nel caso del fumetto storico è preoccupazione dell'autore che ogni cosa sia verosimile e storicamente plausibile»⁷. Significa però che le due tradizioni, le opere medievali con scene sequenziali in cui il testo entra nell'immagine (ovvero in cui testo e immagine costituiscono un nucleo semantico unitario) e le analoghe opere contemporanee che chiamiamo fumetti e *graphic novels*, non hanno veri collegamenti storici ovvero strutturali. I motivi di ispirazione dei fumetti storici non sono – quasi mai – i loro apparenti antenati. Siamo noi, oggi, a individuare un'analogia e a proporre di

conseguenza una classificazione che, dal presente, attribuisce alla cultura del passato un senso che però le è estraneo. Pensare diversamente sarebbe inventarsi una tradizione, una linea di continuità che non c'è⁸.

2. *Sdoganamento del fumetto e studio del fumetto di tema storico*

Non è scontato che l'Istituto storico italiano per il medioevo pubblichi un libro sul fumetto medievale e che l'ultimo articolo – il presente – sia concepito per fornire una visione ribaltata del tema, dal fumetto nel medioevo al medioevo nel fumetto. Questo può accadere perché si sono verificate due trasformazioni del sistema culturale italiano, la prima risalente a parecchi decenni fa, la seconda relativamente più vicina.

La prima trasformazione consiste nell'aver accettato il fumetto come una forma di comunicazione non più ritenuta un semplice mezzo di intrattenimento destinato ai ragazzi, di poco spessore e dannoso per l'apprendimento, ma giudicata capace di esprimere contenuti passibili di analisi condotte attraverso il metodo critico, come si fa con le opere d'arte, la letteratura e il cinema, senza che si debbano dichiarare assiomaticamente gerarchie tra le forme di comunicazione. Tale è la lezione di Umberto Eco, che nel 1964 pubblicava *Apocalittici e integrati*, trattando proprio del fumetto e chiamando gli intellettuali a intervenire sulla cultura di massa⁹. La nascita, tra gli anni Settanta e Ottanta, delle *graphic novels* – termine traducibile con romanzi grafici, o, meglio, con romanzi a fumetti¹⁰ – ha favorito la ricezione di questa forma di comunicazione presso un pubblico adulto e non di rado di buona istruzione, in quanto «rispetto al fumetto [...] il genere del *graphic novel* si distingue essenzialmente per due aspetti: uno formale, poi-

ché è più lungo e autoconcluso; l'altro tematico, affrontando temi complessi che richiedono opportuna documentazione – ben al di là, quindi, delle gesta fantastiche dei supereroi – e rivolti a un pubblico adulto»¹¹.

La possibilità di narrare storie articolate ha avvicinato il fumetto al romanzo in genere ma anche al racconto storico realistico e, infine, in alcuni modi che andremo a individuare, alla storiografia. Si tratta di una prospettiva evidentemente postmoderna, nella misura in cui viene superato il concetto di canone. La ricezione non segue un percorso lineare e dipende dal grado di porosità delle diverse discipline; fra queste, la medievistica non è fra le più impermeabili. L'acquisizione (almeno parziale) di tale prospettiva da parte degli studiosi di storia – e di storia medievale in particolare – è la seconda grande trasformazione culturale che permette di parlare oggi di “fumetto e medioevo” in un tempio della medievistica qual è l'Istituto storico di piazza dell'Orologio. Un istituto che, si badi, già alcuni anni fa aveva celebrato il convegno e poi pubblicato il libro dal titolo *Medioevo: quante storie!*¹². Il fumetto non nasce per la storia, bensì per le storie; ma il medioevo è materia preziosa ed eletta tanto per queste che per quella. La propensione attuale di una parte degli studi di medievistica verso le forme di comunicazione di massa e i *cultural studies*, cioè l'esplosione dell'interesse per il medievalismo, coinvolge anche il fumetto¹³. Peraltro, l'attenzione da parte degli storici italiani per il fumetto a tema storico e in particolare di soggetto medievale è risalente, ritrovandosi nelle principali pubblicazioni che marcano il passo verso l'acquisizione di una consapevolezza disciplinare del medievalismo¹⁴. La sezione *L'altro medioevo* della rivista *Quaderni medievali* che, attiva dal 1976 al 2005, rappresenta l'inizio della presa di coscienza delle tematiche medievaliste da parte degli studiosi italiani, contiene nei suoi numeri degli anni Ottanta i primi lavori, firmati da Renato Bordone¹⁵, dedicati al

fumetto in rapporto con il medioevo, cui seguono di lì a poco alcune monografie e saggi noti, tra cui spicca *Il Medioevo secondo Walt Disney* di Matteo Sanfilippo¹⁶. Umberto Eco comincia il suo celebre articolo *Dieci modi di sognare il medioevo* citando l'illustratore statunitense Frank Frazetta accanto a Jacques Le Goff¹⁷. Gli atti del convegno di San Gimignano del 1983 e di quello di Ascoli Piceno del 1988, i volumi sull'*Attualizzazione del testo* delle opere medievali e sul *Medioevo al passato e al presente* – fra le pubblicazioni più importanti sul medievalismo prodotte in Italia – contengono articoli sui fumetti¹⁸. Altri studi portano l'interesse verso la storia nei fumetti in generale¹⁹.

Il fumetto «si rivolge ai bambini di tutte le età»²⁰. Tuttavia, benché i pubblici siano ormai differenziati, l'ambito principale di riferimento resta il mondo giovanile²¹. Soprattutto per i ragazzi, il fumetto svolge le due funzioni fondamentali ludico-pedagogica e mitopoietica. Per quanto riguarda la prima funzione, il fumetto storico è parte costitutiva di quel processo di *gamification* della storia che riguarda tutte le attività che permettono di “imparare divertendosi” e comprende anche i giochi di ruolo come *Dungeons & Dragons* e i suoi moltissimi derivati, nonché i videogiochi²². La funzione mitopoietica – la capacità di raccontare nuovi mondi e fondare mitologie – è ben nota; il fumetto la condivide con la letteratura e con il cinema (ovviamente con il cinema di animazione in particolare), in un continuo processo osmotico²³. Per evitare sovrainterpretazioni, va detto che, rispetto ad altre, la forma espressiva del fumetto versa attualmente in uno stato di relativa crisi²⁴; ciononostante, quello di tema storico appare godere – soprattutto nei paesi francofoni – di una discreta vitalità²⁵.

3. Specificità del fumetto medievalista

Entriamo nel cuore dell'argomento, domandandoci se il tema «medioevo nel fumetto» possiede una sua effettiva ragion d'essere: se i modi di raccontare il medioevo attraverso questo mezzo espressivo (sia inventandolo che ricostruendolo) rivelano delle peculiarità²⁶. Per iniziare, diamo al medioevo il giusto peso, senza indulgere nelle esagerazioni cui potremmo essere spinti per il fatto di aver puntato i riflettori su questo periodo storico anziché su altri. Nella nutrita messe dei fumetti e *graphic novels* di tema storico, il medioevo non è protagonista bensì comprimario. Tutte le epoche sono rappresentate, ma la storia contemporanea lo è di gran lunga di più. Tale situazione – che riflette le gerarchie generali di interesse per i periodi storici – è ampiamente verificata²⁷. In Italia, in particolare, i temi prevalenti corrispondono a risorgimento, grande guerra, seconda guerra mondiale e shoah.

Diverso è il caso se – rinviando al prossimo paragrafo la trattazione del medioevo storico – volgiamo l'attenzione al medievalismo e a quei fumetti che traggono la matrice dall'idealizzazione del medioevo prodottasi soprattutto a partire dal romanticismo. In questo caso, i valori quasi si invertono, andando a corrispondere alle gerarchie generali di attrazione per i mondi fantastici. Fumetto e medioevo diventano fratelli, essendo fra loro legati dai vincoli tenaci dei concetti di fantasia e avventura. Nel corso dell'Ottocento si è assistito a una sorta di «normazione del fantastico», cioè a «un processo di adattamento della fiaba e della leggenda nelle sagome della civiltà medievale»; come ho avuto modo di scrivere in altra occasione, «colorando gli archetipi, la stessa parola medioevo si è trasformata in un termine evocativo del mito. Il fantastico, il misterioso e il fiabesco sono stati ridotti a norma, a modulo canonico, a codice di comunicazione compreso da tutti»²⁸. Il serbatoio

del “fantastico medievalizzato”, comune a tutto l’Occidente, si è riversato anche nel fumetto, cosicché è esistito ed esiste un genere *fantasy* e *sword and sorcery*, che, fra alti e bassi, ha seguito nel suo sviluppo tutta la storia del fumetto fin dai suoi esordi (il primo esempio, *Prince Errant*, risale al 1906). Sia però ben chiaro che i fumetti di soggetto medievale non sono omogenei. L’insieme in cui li inseriamo non esiste di per sé, ma viene creato dagli studiosi. Lo stesso loro appartenere a mondi “medievali” è una classificazione che interessa noi, ma che generalmente non è alla base della realizzazione né del successo di queste opere.

Espresso questo doveroso *caveat*, si può affermare che, nel pantheon dei fumetti, il medievalismo occupa un posto d’onore: ricordiamo *Prince Valiant* (dal 1937), il principe vichingo ideato da Harold Foster, traduzione grafica del sogno della cavalleria e «capostipite riconosciuto del fumetto storico»²⁹. Americanizzazione della leggenda arturiana ambientata nel mondo vichingo, al tempo della grande depressione *Prince Valiant* assolve alla funzione consolatoria ed escapistica dell’avventura, venendo a rappresentare un «altrove eroico per eccellenza»³⁰. Gli fa da spalla *Conan the Cimmerian*, poi divenuto *Conan the Barbarian*. Il fumetto, creato da Robert E. Howard nel 1933 e pubblicato fino al 1993, rappresenta il barbaro “positivo”: un individuo muscoloso, audace, schietto e nobile³¹. Benché l’epoca in cui vive sia preistorica, successiva alla caduta di Atlantide, scenario e personaggi sono medievaleggianti³². Terzo in questa sequenza di supereroi americani, dal 1955 annoveriamo *Thor*, che è uno tra i più famosi personaggi della Marvel³³. Ideato da Stan Lee e Jack Kirby, il dio biondo armato di martello agisce, insieme con gli *Avengers* (i *Vendicatori*), in un’ambientazione fantastica e vichinga: incontriamo il regno di Asgard, il padre Odino, il nemico Loki, l’evento apocalittico del Ragnarok... Di tutti questi supereroi è stata giustamente sottolineata, di recente, anche

la funzione di propaganda politica che hanno svolto e talvolta svolgono ancora (funzione evidente, per chiarirci, nel personaggio di *Captain America*, che però non ha coloriture medievali)³⁴.

In questo contesto, la produzione italiana non è mai stata abbondante. Esiste un fumetto *fantasy* abbastanza noto, *Dragoner*, che ha per protagonisti una compagnia (in un gioco di ruolo si direbbe un *party*) di eroi molto diversi che si uniscono per portare a termine una missione³⁵. Un altro fumetto dalle atmosfere anche medievalescanti (anzi, “medievalisticheggianti”) in quanto gotiche e cupe è *Dampyr*, il cui eroe, figlio di un vampiro e di una donna mortale, ha per nemico il sanguinario Vathek, che porta il nome del protagonista del romanzo di William Beckford pubblicato nel 1787, a sua volta rivisitazione di un temibile califfo del IX secolo³⁶. Il medievalismo in Italia non è stato privilegiato: fra i fumetti più noti in generale annoveriamo *Intrepido*, *Diabolik*, *Zagor*, *Nathan Never*, *Dylan Dog*, *Tex Willer* e *Corto Maltese*. Proprio gli ultimi due personaggi, tuttavia, consentono un approfondimento e un ampliamento del discorso che ci conduce verso lidi ancor più remoti rispetto al medioevo storico, ma ancor più familiari rispetto a quello inventato. Mi riferisco a quei personaggi che non vengono fatti agire in uno scenario medievale o *fantasy*, ma che incarnano ugualmente l’archetipo dell’eroe medievale per eccellenza, cioè quello del cavaliere. In questo senso, diversi studiosi hanno osservato la convergenza tra ideale cavalleresco ed epopea western e fra lo stesso ideale e una certa fantascienza (da *Flash Gordon*, del 1934, che nasce come fumetto, a *Star Wars* e a *Dune*, che invece sono romanzi e film)³⁷. In questo contesto, anche *Batman* (1939), nella sua Gotham City che è una rivisitazione neogotica di New York, è un «cavaliere oscuro», con il suo impegno a raddrizzare i torti restando celato dietro una maschera, come Robin Hood³⁸. Attraverso il modello del cavaliere, il

medievalismo, sebbene indirettamente, ha molto condizionato il fumetto: il cow boy Tex Willer è in un certo senso un eroe neomedievale, così come lo è il marinaio Corto Maltese. Tra esoterismo e percorsi iniziatici, vivendo in quel primo Novecento che vide la fine del sogno cavalleresco, con il padre nato a Tintagel come Artù e la madre strega gitana di Gibilterra, scrive Umberto Longo, «il feeling del nostro [Corto Maltese] con il medioevo è, direi, essenziale, strutturale, visto che la caratteristica sostanziale della sua esistenza è la *quête* perenne: cavaliere errante con qualche macchia e un po' di paura, sempre in cerca di nuove prove da superare, alla ricerca di tesori senza mai trovarne uno, ma – sono sempre parole sue: “Continuerò sempre, potete contarci, ancora un po' più in là”»³⁹.

L'ispirazione *fantasy* e latamente medievale ci conduce anche – altra ramificazione del fumetto medievalista – nel Giappone dei manga, dove l'uso dell'immaginario occidentale è popolare. Le illustrazioni sono spesso frutto di ricerche accurate di costumi e architetture, che molto debbono agli stereotipi dell'illustrazione romantica. «Il castello, il cavaliere, la dame, l'immaginario fantastico, i vichinghi sono tra i protagonisti che è possibile incontrare tra le pagine di questi fumetti, sempre più amati da un pubblico giovane e meno giovane. Si potrebbe parlare [anche] di un “medievalismo di ritorno” perché *Berserk*, *Claymore*, *Cronaca della guerra di Lodoss*, *Vinland Saga* – soltanto per citare alcuni dei titoli più noti – sono diffusi anche in Europa, e nutrono i lettori occidentali di un immaginario medievale europeo rielaborato dalla sensibilità e dalla cultura giapponese»⁴⁰.

La constatazione che il medioevo possa far ridere (e quanto! Lo sappiamo da Mario Monicelli, Luigi Malerba e Dario Fo, dai Monty Python, *Kaamelott*, *Black Adder*, *Les Visiteurs*, e persino dalla vignetta del Coronavirus) permette un'ulteriore ramificazione del fumetto medievalista⁴¹. Il

medioevo è povero, cialtrone, goliardico, picaresco e antieroico, e come tale appare in fumetti come *La compagnia della forza* e i *Sette missionari*⁴². Lo scenario burlesco e parodico usato per parlarci del mondo di oggi (appartenendo così al “modo n. 2” di sognare il medioevo di Umberto Eco e avendo come capostipite il romanzo di Mark Twain *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*⁴³) è presente in due note strisce autoconclusive: *Wizard of Id* (*Il Mago Wiz*) e *Hägar the Horrible* (*Hagar il Vikingo*). Il primo, di Brant Parker e Johnny Hart, nato nel 1964, contiene tutti i caratteri idealtipici dei personaggi medievali, con il mago, il Re, sir Brandolph, il Duca, Bung il Giullare, lo Spirito, il prigioniero, Gwen la bella, l'armigero, i villici... ed è un «pretesto per ridere delle nevrosi contemporanee»⁴⁴. Il secondo, di Dick Browne, sfrutta dal 1973 un registro comico analogo: «[Hägar] è un travet delle scorrerie, che ogni lunedì si imbarca sul suo *drakkar* per depredare gli inglesi. [...] E il fisco lo taglieggia per tassare il frutto delle sue ruberie»⁴⁵.

4. Specificità del fumetto storico medievale

Ci siamo allontanati dalla storia ma non dal medioevo, che è un contenitore elastico. È ora venuto il tempo di rivolgere l'attenzione a quelle forme di fumetto e *graphic novel* che hanno maggiormente a che fare con la scrittura storica. Se le patrie del fumetto *fantasy* medievaleggiante sono l'America e il Giappone, quelle del fumetto propriamente storico, in cui viene inseguita una verosimiglianza rispetto alla realtà del passato, appaiono essere la Francia e il Belgio e, a seguire, l'Italia. Anche introducendo questa ripartizione del tema, tuttavia, preme fornire qualche precisazione di ordine metodologico e tematico. La selezione ridotta alle nazioni ora nominate deriva, per quanto riguarda l'Italia,

dalla cultura personale di chi scrive, mentre per la Francia e il Belgio riflette la realtà, giacché i fumetti storici più noti sono, in effetti, quelli prodotti in questi due paesi. Viceversa, appare in modo manifesto il minor interesse da parte degli statunitensi, che invece sono specialisti, come si è visto, della *fantasy* eroica; per rendersene conto basta confrontare le voci di Wikipedia rientranti nella categoria «Fumetti ambientati nel medioevo», che è presente nella rete in arabo, inglese, spagnolo, francese e italiano. Già da questa comparazione risalta la quantità di *bandes dessinées* elencate dai francofoni, che è molto superiore rispetto alla quantità di *comics* elencati dagli anglofoni; di converso, non può non stupire l'assenza di lingue (e dunque culture) importanti come quella tedesca⁴⁶. Appare difficile districarsi in una storia del fumetto che, circoscrivendo il campo di analisi a una sola tipologia, rischia di essere costruita troppo "a tesi"; da questa considerazione scaturisce la consapevolezza che la ricostruzione qui proposta è parziale e dovrà essere migliorata. Come il medioevo non è un periodo particolarmente rappresentato (lo si è già detto al principio del precedente paragrafo), così autori e disegnatori non sono, in genere, specializzati in questo segmento della storia. Infine, ritengo opportuno ribadire un concetto di fondo, pena il rischio di sovradimensionare il fenomeno: nessun "fumetto medievale" ha mai pareggiato, in termini di successo di pubblico, con (per rimanere in Belgio e in Francia) *Tintin* e *Astérix*.

A differenza del *fantasy*, l'inizio del genere più propriamente storico (ancorché romanizzato) sembra non si possa far risalire prima degli anni Settanta, esito – credo – della rivalutazione pedagogica del fumetto. La funzione educativa appare ben presente soprattutto in due iniziative editoriali, il *Corriere dei Ragazzi* (evoluzione del *Corriere dei Piccoli*), pubblicato dal *Corriere della Sera* tra il 1972 e il 1976, e il *Messaggero dei Ragazzi*, pubblicato invece dal *Messaggero di*

Sant'Antonio dal 1963 al 2018. Le due riviste erano rivolte a giovani da preparare alla vita adulta attraverso letture divertenti e intelligenti; in entrambe le testate, nel corso degli anni Settanta, l'esecuzione dei fumetti di soggetto storico fu affidata a due tra i maggiori disegnatori italiani, Dino Battaglia e Sergio Toppi, mentre i testi furono spesso opera del noto scrittore Mino Milani. Il *Corriere dei Ragazzi*, di impostazione laica, ospitava la rubrica «Fumetti della realtà», con Mino Milani come «inviato nel tempo». La rivista pubblicava anche *Corto Maltese* e una curiosa striscia di Adriano Carnevali, *La contea di Colbrino*, di genere umoristico e ambientata nel Rinascimento, con numerosi riferimenti storici e la messa in campo di personaggi come Leonardo da Vinci. Peraltro, si rammenti che non solo il fumetto di soggetto medievale era indistinguibile all'interno dei fumetti storici e avventurosi, ma soprattutto che il *Corriere dei Ragazzi* – come altre riviste – pubblicava allora anche fumetti di successo ben maggiore, da *Sturmtruppen* a *Lupo Alberto*. Il *Messaggero dei Ragazzi*, giornaleto cattolico, si caratterizzò invece, nel corso degli anni Settanta, per la pubblicazione di alcune biografie storiche, tra cui vanno ricordate quelle su Antonio da Padova e Francesco d'Assisi, di Dino Battaglia, e quelle su Carlo Martello e Caterina da Siena, di Sergio Toppi. Il quale firmò, peraltro, anche le storie di Leone il Grande, Giovanni Sobieski, Tommaso Moro, Edmond [Eamon] de Valera e Ben Gurion: il denominatore, evidentemente, non era il personaggio medievale, bensì lo statista illuminato, il condottiero pervaso di spirito religioso, di qualsiasi epoca (e, considerato Ben Gurion, non esclusivamente cattolico)⁴⁷.

Nella Francia degli anni Settanta, il medioevo conosceva una stagione di popolarità, dovuta alla capacità di comunicare con il grande pubblico di studiosi come Duby, Le Goff e Le Roy Ladurie e alla fortuna di cui godette allora il romanzo in sette volumi *Les Rois maudits* di Maurice

Druon, trasportato anche in una serie televisiva che fece epoca⁴⁸. Proprio a questi romanzi si deve l'ispirazione per un fumetto che avrebbe avuto una certa fortuna. Si tratta di *Vasco* che, ideato da Gilles Chaillet nel 1978, fu pubblicato dal 1980 al 2019⁴⁹. Nato come una imitazione grafica di *Alix* (un noto fumetto di Jacques Martin di ambientazione gallo-romana, a sua volta da associare con *Astérix*), ma concepito con maggiore accuratezza storica, *Vasco*, il cui nome completo è Vasco Baglioni, è un giovane mercante senese, focoso e pieno di charme, che vive una serie di avventure in giro per l'Europa e il Mediterraneo del XIV secolo, da Costantinopoli alla Bretagna, imbattendosi in personaggi di ogni tipo e partecipando agli intrighi di un mondo già allora dominato dal denaro⁵⁰.

Nella storia del fumetto storico, l'esperienza più significativa di quegli anni fu la pubblicazione di due opere nazionali. L'*Histoire de France en bandes dessinées*, uscita nel 1976-1978, fu pensata come uno strumento efficace di divulgazione per bambini e ragazzi⁵¹. Molto diffusa, con riguardo al medioevo l'opera «véhiculait pourtant presque tous les clichés de l'école de la Troisième République sur le féodalisme, les terreurs de l'an mil, la guerre de Cent Ans, à peine tempérés par quelques inflexions postcoloniales concernant les croisades»⁵². Si tratta di un esempio di ciò che Giuseppe Sergi ha chiamato «aggiornamento asincrono», consistente nel marcato sfalsamento cronologico tra i risultati della ricerca storica e la loro disseminazione⁵³. Ciononostante, l'esperimento di vestire la cultura alta – la storia – con i panni della cultura bassa – il fumetto – fu rilevante. Questa volta non si trattava più di raccontare storie più o meno verosimili ambientate nel medioevo, bensì di raccontare proprio la storia medievale, in termini ritenuti rispettosi della realtà. Analoghi intendimento e risultato furono ottenuti pochi anni dopo dalla *Storia d'Italia a fumetti*, che, scritta da Enzo Biagi con Giuseppe Pardiari e

disegnata da rinomati artisti, tra cui Milo Manara e Hugo Pratt, avrebbe riscosso un ampio successo⁵⁴. L'opera condiveva l'intenzione didattica della *Storia d'Italia* di Indro Montanelli, Roberto Gervaso e Mario Cervi, che veniva pubblicata già dal 1965, riuscendo a raggiungere pubblici ancor meno assuefatti alle letture di storia⁵⁵. Peraltro, già dai nomi citati risalta la concezione di queste imprese, affidate alla penna di noti giornalisti (Biagi, Montanelli, Gervaso e Cervi) o scrittori di teatro (Pardieri), ma non di storici, i quali guardavano generalmente con sospetto queste forme di "volgarizzazione" della musa Clío.

Nel corso degli anni Ottanta e Novanta non si assiste, in Italia, alla pubblicazione di fumetti sul medioevo di grande notorietà. Viceversa, nei paesi francofoni iniziano allora le due serie forse di maggior successo di tutta la storia del fumetto storico realistico a tema medievale. La prima, firmata dal belga Hermann (nome d'arte di Hermann Wuppen), è intitolata prima *Les Tours de Bois-Maury* (1984-1998) e poi *Bois-Maury* (2001-2012). Pervasa di alto idealismo e tinta di basso realismo, cruda e introspettiva della mentalità medievale, la storia ha come protagonista un cavaliere errante del XII secolo, Aymar de Bois-Maury, che vaga per l'Europa e la Terrasanta con il suo scudiero Olivier, sognando di tornare un giorno a casa e riconquistare il proprio feudo; gli ultimi volumi della serie raccontano invece la storia dei suoi discendenti fino al Cinquecento⁵⁶. Nello stesso anno 1984 prende avvio una seconda *graphic novel* di grande popolarità, *Les Compagnons du crépuscule*, che esce in tre album ed è creata dal francese François Bourgeon⁵⁷. L'azione si svolge in Francia tra il 1350 e il 1351; un ragazzo contadino (l'Anicet), una giovane dai capelli rossi (la Mariotte) e un cavaliere senza nome attraversano il paese, vivendo le loro avventure come in una *quête*. L'accentuata dimensione onirica, fantastica e simbolica, intrisa di elementi celtici, si

coniuga con la descrizione ben documentata di un medioevo violento e triviale.

Tornando in Italia, è stato osservato l'uso "istituzionale" fatto, nei primi anni Duemila, di fumetti storici da parte di due regioni a guida destrorsa per parlare ai ragazzi di età scolare⁵⁸. Nel 2004, la presidenza della Regione Lazio distribuisce tra gli alunni di quinta elementare come «dono patriottico» il piccolo libro *I grandi d'Italia*⁵⁹, mentre il Consiglio regionale della Lombardia distribuisce nel 2007 la *Storia della Lombardia a fumetti*⁶⁰. I sette ritratti di grandi italiani evocati dall'amministrazione di Francesco Storace sono quelli di Giulio Cesare, san Francesco, Colombo, Michelangelo, Garibaldi, D'Annunzio e Marconi. Non vi è dubbio che tali personaggi siano stati dei grandi, ma la scelta porta in una direzione precisa. Cesare evoca lo splendore della romanità e – pur essendo chiamato nel fumetto «un capo democratico», non nega l'utilità della dittatura; san Francesco, patrono d'Italia, «il più italiano dei santi il più santo degli italiani», coniuga nazione e cattolicesimo; D'Annunzio è il vate fascista e Marconi, gloria dell'Italia tra le due guerre, nell'ultima vignetta stringe la mano al Duce. Il senso del messaggio è smaccato: l'italianità è in continuità con Roma antica; gli eroi, rigorosamente tutti maschi, rappresentano gli italiani nell'abito rutilante di «un popolo di poeti di artisti di eroi / di santi di pensatori di scienziati / di navigatori di trasmigratori», come recita la scritta – traduzione sul travertino di un celebre discorso di Mussolini – scolpita a caratteri cubitali sulle quattro facciate del palazzo della Civiltà italiana all'EUR, che – ironia della sorte – sorge non lontano dal palazzo della Regione Lazio. Ben lungi dall'aggiornamento, ancorché asincrono, qui ci troviamo ancora negli anni Trenta, ispirati al programma di storia del «libro unico di Stato»⁶¹. L'amministrazione lombarda di Roberto Formigoni non è da meno. Il cliché scolastico tradizionale rimodula in termi-

ni leghisti – dunque separatisti – quello che nel Lazio era un messaggio nazionalista, con l'aggiunta di alcuni errori marchiani, come la presenza di paracadutisti armati di mitragliette nella prima guerra mondiale. La Lombardia esiste dal Triassico a oggi, l'età romana è quasi assente, mentre il medioevo è fondamentale: Alberto da Giussano è un personaggio storico realmente vissuto (e non, come è noto che sia, un'invenzione del cronista Galvano Fiamma). Invece, Alessandro Manzoni non compare affatto e tutto quel che accadde a partire dall'Unità d'Italia è poco più che accennato.

Questi due libri danno al contempo il metro di quanto al fumetto possa essere attribuito un obiettivo di indottrinamento e di quanto esso possa restare distante dalla storiografia contemporanea⁶². Mentre sul primo versante ci si può domandare quanto opere di tal genere possano far presa sulle giovani generazioni, sul secondo versante si può osservare la scelta – diametralmente opposta – attuata in quei medesimi anni dalla Regione Piemonte, che, insieme con la Comunità delle colline tra Langa e Monferrato, finanziò la pubblicazione di *Martino di Loreto*, una *graphic novel* disegnata da Luigi Piccatto (autore di *Dylan Dog*) e soprattutto, per quel che ci concerne, scritta dal medievista Renato Bordone⁶³. Qui non è messa in scena la grande storia, ma una vicenda locale ambientata nel XIII secolo, un'avventura di fantasia basata però su fonti medievali. Bordone – che, come ricordato, è stato fra i primi a scrivere sul rapporto tra medioevo e fumetti – diviene egli stesso autore di fumetti, tanto che possiamo prenderlo a emblema di un cambio di passo. Lo stesso cui assistiamo in Francia quando, nel 2008, la riedizione promossa dal giornale *Le Monde* della *Histoire de France en bandes dessinées* degli anni Settanta viene preceduta dalle introduzioni di alcuni storici, e poi soprattutto quando, nel 2014, si avvia la serie di biografie «Ils ont fait l'histoire». Questa collana prevede

per la prima volta la discesa in campo degli storici nella veste di autori e consulenti⁶⁴. Gli album mostrano cosa accade quando i professionisti della storiografia entrano in gioco: le fonti e gli studi acquistano importanza, tanto che ogni volume è concluso da alcune pagine d'inquadramento e da una bibliografia essenziale. Gli stereotipi vengono evitati e il racconto tradizionale perde spazio, cosicché nel volume *Philippe le Bel*, la distruzione dell'ordine templare – che è la prima cosa che viene in mente al lettore generico – trova uno spazio minimo di narrazione⁶⁵. Si cerca così di proporre una nuova narritività, rispondendo all'esigenza, avvertita in modo piuttosto accentuato anche dalla storiografia accademica, di aggiornare (o abbandonare) il canone. Scopii e risultati simili sono perseguiti dall'Università di Oxford, che dal 2015 ha iniziato a pubblicare la collana «Graphic History Series». Gli otto titoli finora usciti sono tutti caratterizzati dalla presenza del binomio illustratore-ricercatore accademico, hanno una marcata valenza didattica e pongono grande attenzione all'uso delle fonti. La narrazione grafica è seguita dalla presentazione (di solito in traduzione) delle testimonianze coeve; ogni volume contiene un capitolo di contestualizzazione e vari apparati per provvedere gli studenti di alcuni strumenti utili, come mappe e glossari, e per introdurli al dibattito storiografico. Fra queste *graphic novels*, l'unica finora pubblicata di soggetto medievale mette in scena la disputa teologica tra un ebreo e un cristiano tenutasi a Barcellona nel 1263 di fronte al sovrano aragonese⁶⁶. Si tratta di un risultato interessante anche come introduzione alla metodologia, poiché la storia viene presentata dai due punti di vista, «uses the visual medium to encourage comparison and inference» e invita gli studenti a individuare «more questions than answers, leading them deeper into the processes of historical analysis»⁶⁷.

L'impostazione che prevede l'incontro fra professionisti della storiografia e professionisti dell'illustrazione, e che di

conseguenza traduce adeguatamente il dibattito storico presente nella società contemporanea, è altresì visibile nella recente *Histoire dessinée de la France*, diretta dal contemporaneista Sylvain Venayre e disegnata da talentuosi artisti che lavorano al fianco di storici ben conosciuti⁶⁸. L'opera è stata accostata alla *Histoire mondiale de la France* curata da Patrick Boucheron (il quale ha scritto con Venayre anche un curioso libretto, *L'Histoire au conditionnel*)⁶⁹. Di questa storia mondiale, uscita nello stesso anno 2017, la collana a fumetti condivide alcuni autori e l'approccio politico nel senso dell'apertura verso l'esterno, in una prospettiva progressista che rifiuta il *grand récit national*. Nel primo volume si racconta di un viaggio strampalato in giro per i *lieux de mémoire* della Francia (e dunque anche di Pierre Nora, che ha elaborato questo concetto storiografico) di alcuni noti personaggi, con una formula *politically correct* che distribuisce equamente posizioni politiche, genere e tipo somatico: su un furgoncino viaggiano insieme lo storico "del popolo" Michelet insieme con il drammaturgo Molière, con Giovanna d'Arco e Marie Curie, lo scrittore Alexandre Dumas (che è un meticcio) e persino un personaggio piuttosto difficile da gestire, il maresciallo Pétain. Il medioevo occupa quattro dei venti album previsti, che vanno dalla Gallia preromana alla Francia di oggi: *Les Temps barbares : De la chute de Rome à Pépin le Bref* (Hugues Micol e Bruno Dumézil, 2018); *Chevaliers, moines et paysans : De Cluny à la première croisade* (Florian Mazel e Vincent Sorel, 2019); *Croisades et cathédrales : D'Aliénor à Saint Louis* (Fanny Madeline e Daniel Casanave, 2019); *A la vie, à la mort : Des rois maudits à la guerre de Cent Ans* (Sophie Guerrive, Étienne Anheim *et al.*, 2019)⁷⁰.

In questo gioco a rincorrersi tra Francia e Italia⁷¹, manca ancora l'equivalente nostrano di un progetto unitario. Nonostante ciò, la *graphic novel* storica appare godere di una buona diffusione: esistono case editrici specializzate

e vengono privilegiate soprattutto le biografie e le pubblicazioni prodotte in occasione dei centenari⁷². Frutti degli innesti in atto tra le modalità di comunicazione della conoscenza e della domanda sempre più pressante di *public history* cui assistiamo, nonché della risposta data dall'Università con la Terza missione e il *public engagement*, resta da chiedersi quale sia l'uso che si può fare di questi fumetti. Benoît Grévin se lo è domandato in rapporto con la storia medievale⁷³. La risposta è articolata: queste opere rispondono a un pubblico di lettori appassionato di storia, ma il loro impatto in termini di conoscenza storica resta ambiguo. Ciononostante, sostiene Grévin, «la bande dessinée est l'une des voies que l'historien pourrait emprunter pour échapper au complexe de la tour d'ivoire, et pour dialoguer avec un public élargi, et passionné d'histoire. Le pari mérite d'être tenté, car le lectorat de bande dessinée est plus vaste que celui des manuels universitaires». Sotto questo aspetto, l'approccio al fumetto si accosta a quello del medievalismo in generale, che il medievista di oggi deve coltivare anche per mantenere vivo il contatto con la società⁷⁴.

Occorre tuttavia ribadire che in questi fumetti resta in piedi, in tutta la sua imponenza, il problema della non differenziazione tra racconto finzionale e ricostruzione storica. La finzione è, anzi, spesso prevalente, e ciò costituisce un limite insormontabile. Avendo a che fare con il fumetto, ci troviamo nella stessa problematica che riguarda il romanzo storico e il film in costume. Fumetti, film, romanzi possono provocare empatia e dare la sensazione di partecipare dello spirito del tempo che viene narrato⁷⁵, ma non possono comunicare gli esiti della ricerca storica, che deve servirsi dei propri strumenti specifici. Tuttavia, il fumetto, insieme con il film e il romanzo storico, è utile alla didattica: ormai, questa idea è condivisa. Il fumetto può anche – questa è la novità rispetto al film e, quasi sempre, anche rispetto al romanzo non illustrato – fornire numerosi strumenti di ana-

lisi e apparati di supporto, ovviamente calibrandoli a seconda del livello del destinatario. Se l'Università di Oxford presenta la disputa teologica del 1263 pensando agli studenti del primo ciclo universitario, in un *Topolino* del 2016 sono state descritte le fasi del processo tipografico in uso al principio del Cinquecento, in tal modo introducendo correttamente il tema ai bambini⁷⁶.

Renato Bordone, già citato medievista e autore del fumetto *Martino di Loreto*, ci ha lasciato una riflessione matura sull'incontro tra queste due facce, sottolineando il dialogo che si può instaurare (e che dunque si può far instaurare a chi legge) con le persistenze e con le fonti originali:

«Affidare la sceneggiatura di una storia a fumetti a uno storico di professione comporta sempre qualche rischio. Il principale è quello che, pur in una trama sostanzialmente di fantasia, l'autore chiami i suoi protagonisti con nomi e cognomi che sono nomi e cognomi di personaggi veramente esistiti, illudendosi di dare vita e sangue – o meglio inchiostro e colori – a tracce di esistenza lasciate sulle pergamene di oltre ottocento anni fa. I luoghi, d'altra parte, sono gli stessi, dopo tanti secoli: colline, boschi, vigneti che, pur con le inevitabili trasformazioni imposte dal tempo, sono rimasti dove erano. Così, a sud del Tanaro, il bric Lu continua a dominare il paesaggio, come lo dominava nel medioevo. Se dunque è verosimile che gli uomini del Duecento abbiano calpestato la stessa terra e abbiano guardato i medesimi orizzonti, perché non provare a rimetterceli, non provare a ridare parvenza di vita a chi ha lasciato comunque una traccia del suo passaggio in quel territorio e di cui le carte ci hanno trasmesso il nome? Oggi puri nomi, perpetuamente conservati nel *Codex Astensis*, ma allora persone collegate con altre persone, inserite nel complesso gioco dell'esistenza reale, con gli eroismi e le meschinità di ciascun uomo che attraversa la fatica di esistere, non importa in quale secolo gliene sia toccata la sorte. Certo, su un'operazione del

genere incombe il costante pericolo di generalizzare, di attribuire situazioni e sentimenti attuali a una società che era invece profondamente diversa, irripetibile e forse anche incomprensibile oggi, ma – in fondo – è lo stesso sforzo che lo storico compie quotidianamente nel cercare di comprendere “dal di dentro” il passato, creando l’indispensabile allontanamento dal presente»⁷⁷.

Di recente mi sono imbattuto nella *Vita di Niccolò Machiavelli fiorentino*⁷⁸. Si tratta di una *graphic novel* al confine con il lavoro erudito, una narrazione per testi e immagini della vita del grande storico. La cornice – un dialogo condotto in tarda età tra il protagonista e un frate – è fittizia, così come lo sono altri passaggi; ma ciò che è inventato viene dichiarato: il fumetto è introdotto da alcuni brevi saggi, in cui gli autori indicano quali parti e personaggi sono frutto di fantasia e in cui si espongono le fonti scritte e iconografiche, sia quelle dell’epoca, sia quelle mediate (come il film *Il mestiere delle armi* di Ermanno Olmi, del 2001). Verso la fine, vedo comparire nelle vignette un libro di ricordanze fiorentino, quello di Bernardo Machiavelli: «Ricordo come questo dì 6 maggio 1476, Niccolò mio figlio cominciò andare a maestro Matteo, maestro di grammatica a imparare a leggere il Donatello... sta ai piedi di Santa Trinita di qua; per l’insegnamento debbogli dare il mese soldi 5 e più i venti ordinari per la Pasqua»⁷⁹. Leggendo il fumetto, provo – che strano! – la piacevole sensazione di tornare nelle classi di due cari maestri, Armando Petrucci e Charles-Marie de La Roncière⁸⁰.

Note

¹ <https://www.facebook.com/MediaEvi/photos/a.790174321032421/2704673466249154/>; <http://www.festivaldelmedioevo.it/portal/il-medioevo-e-il-suo-festival-alluniversita-roma-tre/> (cons.

07/09/2021); S. ADDAMIANO, *Vitalità del Medioevo*, «MedioEvo. Un passato da riscoprire», 280 (maggio 2020), p. 13.

² R.H. BLOCH, *A Needle in the Right Hand of God: The Norman Conquest of 1066 and the Making and Meaning of the Bayeux Tapestry*, New York 2006.

³ A. BRANDUARDI, *Ballo in Fa diesis minore*, nell'album *La pulce d'acqua* (1977). Il testo è una modernizzazione dei versi dipinti nell'affresco della *Danza macabra* di Simone Baschenis nella chiesa di San Vigilio presso Pinzolo (TR).

⁴ *L'Armata Brancaleone*, di M. MONICELLI, Italia, 1966.

⁵ C. FILIPPINI, *The Eleventh-century Frescoes of Clement and Other Saints in the Basilica of San Clemente in Rome*, Ann Arbor 2002. Gli affreschi di San Clemente e l'arazzo di Bayeux sono grossomodo coevi.

⁶ Vedi A.B.R. ELLIOTT, #Medieval: "First World" Medievalism and Participatory Culture, in *Middle Ages without Borders: A Conversation on Medievalism. Medioevo senza frontiere: una conversazione sul medievalismo. Moyen Âge sans frontières : une conversation sur le médiévalisme*, cur. T. di CARPEGNA FALCONIERI - P. SAVY - L.E. YAWN, Rome, in corso di stampa; P. PECATTE, *Les références visuelles à la Tapisserie de Bayeux dans la culture populaire* (2011), <https://dejavu.hypotheses.org/1068> (cons. 07/09/2021); l'arazzo di *Game of Thrones* è visibile all'indirizzo <https://www.artribune.com/arti-visive/2019/10/arazzo-bayeux-game-of-thrones-normandia/> (cons. 07/09/2021).

⁷ C. UGOLOTTI, *La storia a fumetti*, «E-Review. Rivista degli istituti storici dell'Emilia Romagna in rete», 6 (2018), <http://e-review.it/ugolotti-storia-a-fumetti> (cons. 18/04/2020).

⁸ Certamente, la *mise en page* di alcuni manoscritti medievali, soprattutto contenenti testi devozionali, in cui le immagini, a piena pagina, contenute in vignette appaiate e separate da cornici, illustrano fatti in ordine cronologico servendosi anche di brevi testi, hanno molto a che vedere con quello che chiamiamo fumetto, ma non è necessario determinare una dipendenza diretta. Una discussione storiografica sulle origini del fumetto e sui problemi che solleva questa tematica si trova in J. CANYISSÀ, *Orígenes, definiciones y controversias. El debate teórico sobre el nacimiento del cómic*, in *On the Edge of the Panel. Essays on Comics Criticism*, cur. J.

CAÑERO - E. CLAUDIO, *Newcastle upon Tyne 2015*, pp. 2-21. Oltre al fatto che il fumetto è «un arte que cultiva la amnesia y que non se preocupa demasiado de su patrimonio» (p. 2), dunque che non ha mai prodotto una consapevolezza memorativa di se stesso, la differenza fondamentale tra i fumetti moderni e i loro antecedenti risiede nel fatto che i primi contengono un racconto concluso e perfettamente comprensibile attraverso la proposizione congiunta di testi e immagini in sequenza, mentre i secondi illustravano con testi e immagini accadimenti che però dovevano essere già altrimenti noti e comunicati anche con altri mezzi (come nelle «similitudini» di Cola di Rienzo, o nelle illustrazioni a vignetta delle *bibliae pauperum*, o ancora nelle immagini che accompagnavano le narrazioni dei cantastorie: cfr. *ibid.*, pp. 9-12).

⁹ U. ECO, *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teoria della cultura di massa*, Milano 1964. Su questo tema: C. PAOLUCCI, *Umberto Eco*, Milano 2016, pp. 91-92.

¹⁰ L. DE FRANCESCHI, *Graphic novels e fumetti per la divulgazione storica. 1: Lutero e Manuzio*, «Paratesto», 16 (2019), pp. 94-109: 95.

¹¹ *Ibid.*, p. 94. Vedi A. TOSTI, *Graphic novel: storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina 2016.

¹² *Medioevo quante storie. V Settimana di Studi Medievali. 130 anni di storie. Giornata conclusiva* (Roma, 21-23 maggio 2013), cur. I. LORI SANFILIPPO, Roma 2014.

¹³ Si veda da ultimo la sezione monografica sul medievalismo nel «Buletto dell'Istituto storico italiano per il medio evo», 122 (2020).

¹⁴ T. DI CARPEGNA FALCONIERI, *Medievalismi: Il posto dell'Italia*, in *Medievalismi italiani (secoli XIX-XXI)*, cur. T. DI CARPEGNA FALCONIERI - R. FACCHINI, Roma 2018 (Chiaroscuro. Ricerche di storia e storia dell'arte, 2), pp. 9-28.

¹⁵ R. BORDONE, *Medioevo americano. Modelli iconografici e modelli mentali*, «Quaderni medievali», 13 (1982), pp. 130-150; BORDONE, *Medioevo illustrato. Carlo Nicco e il «revival» medievale*, *ibid.*, 20 (1985), pp. 156-190.

¹⁶ M. SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney*, «Quaderni medievali», 24 (1987), pp. 131-140; SANFILIPPO, *Il*

Medioevo secondo Walt Disney. Come l'America ha reinventato l'Età di Mezzo, Roma 1993.

¹⁷ U. ECO, *Dieci modi di sognare il medioevo*, in ECO, *Sugli specchi e altri saggi*, Milano 1985, pp. 78-89; in *Il sogno del medioevo. Il revival del medioevo nelle culture contemporanee* (Relazioni e comunicazioni del convegno, San Gimignano, 11-12 novembre 1983), «Quaderni medievali», 21 (1986), pp. 187-200 (ristampa anastatica del volume: Spoleto 2018); in ECO, *Scritti sul pensiero medievale*, Milano 2013, pp. 1093-1108.

¹⁸ S. VALZANIA, *Il cavaliere "medievale" da Flash Gordon a Tex Willer*, in *Il sogno del medioevo* cit., pp. 127-138; R. GIOVANNOLI, *Medioevo a fumetti?*, in *Il medioevo: specchio ed alibi*. Atti del Convegno di studio (Ascoli Piceno, 13-14 maggio 1988), cur. E. MENESTÒ, Ascoli Piceno 1989, poi Spoleto 1997, pp. 49-78; S. VALZANIA, *Il Medioevo nel fumetto e nel gioco*, in *Lo spazio letterario del Medioevo. I. Il Medioevo latino*, cur. G. CAVALLO - C. LEONARDI - E. MENESTÒ, IV. *L'attualizzazione del testo*, Roma 1997, pp. 511-532; R. BORDONE, *Editoria tra Ottocento e Novecento. Fumetto*, in *Arti e storia nel medioevo. IV. Il medioevo al passato e al presente*, cur. E. CASTELNUOVO - G. SERGI, Torino 2004, pp. 711-735.

¹⁹ R. FARNÈ, *La ri-creazione del passato a fumetti*, in FARNÈ, *Iconologia didattica. Le immagini per l'educazione dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Bologna 2002, pp. 269-289; D. BARBIERI, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma 2009; R. BIANCHI, *Fumetti nella storia, storia nei fumetti*, «Passato e presente», 88 (2013), pp. 143-169; *A bordo della cronosfera. I fumetti tra scienza, storia e filosofia*, cur. M. CIARDI, Roma 2014; R. BIANCHI, *I bambini. La storia nei fumetti. Esempi e riflessioni*, in *La storia raccontata ai bambini*, cur. E. TASCA, Milano 2019, pp. 99-120; De FRANCESCHI, *Graphic novels e fumetti* cit.

²⁰ G. GIORELLO, *Uomini e topi: a mo' di introduzione*, in *A bordo della cronosfera* cit., pp. 9-14: 10.

²¹ BIANCHI, *I bambini. La storia nei fumetti* cit.

²² *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, cur. D.T. KLINE, London-New York 2014; M.E. CORTESE, *Giocando con il passato. Uso e abuso della storia nei videogame*, in *Il falso e la storia nell'era digitale*, cur. M. GAZZINI, Milano 2020, pp. 93-126.

²³ *Rielaborazioni del Mito nel fumetto contemporaneo*, cur. C. POLLI - A. BINELLI, Trento 2019.

²⁴ BIANCHI, *I bambini. La storia nei fumetti* cit., p. 100.

²⁵ *Le Moyen Âge en bulles*, cur. A. CORBELLARI - A. REUSSER-ELZINGRE, Gollion 2014.

²⁶ Per una visione d'insieme si veda anche E. MUSCI, *Nuvole di Medioevo. Il paesaggio (immaginario e storico) nei fumetti a sfondo medievale*, in *Il paesaggio agrario italiano medievale. Storia e didattica*. Summer school Emilio Sereni (2a edizione 24-29 agosto 2010), cur. G. BONINI *et al.*, Gattatico 2011, pp. 293-310. Per la sommaria descrizione di un nutrito numero di fumetti medievali si veda altresì il catalogo della mostra che fu allestita in occasione di quella *summer school: Nuvole di Medioevo. Il fumetto ricreazione della Storia*, a cura di E. MUSCI, supporto scientifico di A. BRUSA, consultabile all'indirizzo http://www.medievista.it/wp-content/uploads/2015/08/catalogo_Mostra_Nuvole_di_Medioev_o.pdf (cons. 25/04/2020; la pagina non risultava più accessibile il 7/09/2021). Un elenco di ben 93 *bandes dessinées* di soggetto medievale si trova alla pagina <https://www.bdtheque.com/recherche/series/theme=36> (cons. 07/09/2021). Il *Dictionnaire de la bande dessinée* di H. FILIPPINI (Paris 2005²) cita cinquanta titoli di fumetti la cui storia si sviluppa nel medioevo o in un universo medievaleggiante.

²⁷ BIANCHI, *I bambini. La storia nei fumetti*, pp. 105 ss.; DE FRANCESCHI, *Graphic novels e fumetti* cit., pp. 95 ss. Si veda a titolo di esempio la collana «Graphic History Books» della Osprey.

²⁸ T. DI CARPEGNA FALCONIERI, *Medioevo militante. La politica di oggi alle prese con barbari e crociati*, Torino 2011, p. 77.

²⁹ SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., pp. 145-146; MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., pp. 294-296; W. BLANC, *Prince Valiant, l'étalon de la BD médiévale*, «Histoire et Images médiévales», 53 (2013), pp. 46-53; BLANC, *Prince Valiant, le Viking américain*, «KaBoom», 5 (2014), pp. 65-69; BLANC, *Prince Valiant*, in *Les Barbares*, cur. B. DUMÉZIL, Paris 2016, pp. 1070-1072. Il fumetto era pubblicato nei giornali del magnate William Hearst, colui che fece costruire, in California, lo Hearst Castle, un monumento dell'eclittismo medievalista.

³⁰ BORDONE, *Editoria tra Ottocento e Novecento* cit., p. 713.

³¹ SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., pp. 61, 113-123. Vedi anche MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., pp. 303-304; W. BLANC, *La fantasy dans les comics*, «KaBoom», 15 (2016), pp. 59-61; BLANC, *Conan le barbare*, in *Les Barbares* cit., pp. 464-468.

³² Nel 1982 uscì un noto film su Conan, interpretato dal culturista Arnold Schwarzenegger, che fra il 2003 e il 2011 sarà il governatore dello Stato della California. Sia per il fumetto originario che per la sua fortuna, a Conan potrebbe dunque attribuirsi un aforisma attribuito solitamente a Oscar Wilde: «L'America è l'unico paese che è passato dalla barbarie alla decadenza senza conoscere la civilizzazione» («America is the only country that went from barbarism to decadence without civilization in between»). La frase non si ritrova, peraltro, in T. CONRAD, *Oscar Wilde in Quotation*, Jefferson 2006. Per la storia di questa frase: <https://quoteinvestigator.com/2011/12/07/barbarism-decadence/> (cons. 7/09/2021). Sul problema dell'attribuzione delle frasi ad autori celebri vedi anche: T. DI CARPEGNA FALCONIERI, *Nel labirinto del passato. 10 modi di riscrivere la storia*, Bari-Roma 2020, pp. 74-75.

³³ SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., pp. 146-148.

³⁴ W. BLANC, *Super-héros, une histoire politique*, Paris 2018; K. McCLANCY, *Winter Soldiers and Sunshine Patriots: World War II and the Cold War in Captain America*, «ImageText. Interdisciplinary Comics Studies», 9/3 (2017-2018), <https://image-textjournal.com/winter-soldiers-and-sunshine-patriots-world-war-ii-and-the-cold-war-in-captain-america/> (cons. 7/09/2021).

³⁵ S. VIETTI, L. ENOCH, *Dragonero*, Milano dal 2007.

³⁶ M. BOSELLI - M. COLOMBO, *Dampyr*, Milano dal 2000. Vedi R. CAPELLI, «Vade retro, Vathek!». *Vampiri neogotici e post-moderni*, in *Rielaborazioni del Mito nel fumetto contemporaneo* cit., pp. 101-111. *Ibid.*, p. 110: «Il revivalismo dampsiresco non è [...] “medievaleggiante” quanto piuttosto “medievalisticheggiante”, è cioè un “nuovo medievalismo”, nel senso che non rinnova un repertorio e un immaginario medievali, bensì post-medievali». Vathek è citato da Eco, *Dieci modi*, come esempio caratteristico del “modo n. 4” di sognare il medioevo: «ossianico e neogotico,

parente prossimo delle efferatezze orientali di Vathek». Anche nel fumetto *Martin Mystère* si incontrano episodicamente elementi medievalisti: MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., pp. 305-306.

³⁷ Sul rapporto di dipendenza tra epopea western e cavalleria medievale (ovvero tra il mito del west e quello romantico della cavalleria medievale): VALZANIA, *Il cavaliere "medievale" da Flash Gordon a Tex Willer* cit.; R. BORDONE, *Lo specchio di Shalott. L'invenzione del Medioevo nella cultura dell'Ottocento*, Napoli 1993, p. 209; SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., pp. 6-61, 155 ss. Si veda anche G. NOTO, *Mitologia, mitografia e mitopoiesi nei settant'anni di Tex Willer*, in *Rielaborazioni del Mito nel fumetto contemporaneo* cit., pp. 89-100. Sul rapporto tra medioevo e fantascienza: SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., pp. 61, 69-73. Si noterà che «il medioevo di certa *space opera*, in cui l'astronave si sostituisce al torrione» è nel «modo n. 4» di sognare il medioevo secondo Umberto Eco: ECO, *Dieci modi* cit., p. 1102 dell'ediz. 2013.

³⁸ W. BLANC, *Batman, Un chevalier noir qui révèle la part sombre des États Unis*, «L'Humanité», 30 Juillet 2018, p. 19; D. IACONO - R. FACCHINI, *La città incantata. L'immaginario medievalista da Camelot a Gotham City*, conferenza tenuta al *Festival del Medioevo*, terza edizione, *La città*, Gubbio, 27 settembre-1° ottobre 2017. Batman è soprannominato anche «il crociato incapucciato» e deve il nome con cui è conosciuto pubblicamente, Bruce Wayne, all'eroe e re scozzese medievale Robert Bruce.

³⁹ U. LONGO, *Corte sconta detta arcana. Il medioevo di Corto Maltese*, conferenza tenuta a Urbino il 15 giugno 2017 in occasione del convegno *Il medioevo fra noi. Quarta edizione. Infinito presente*, Urbino-Gradara, 15-17 giugno 2017. Ringrazio l'autore di avermi permesso di pubblicare in anteprima le sue parole. Fra gli episodi in cui si avverte più forte il medievalismo di Corto vi sono H. PRATT, *Una ballata del mare salato* [1967], Torino 1995; H. PRATT, *Corte sconta detta arcana* [1974], Milano 1996; H. PRATT, *Le Elvetiche - Rosa Alchemica* [1988], Milano 2013.

⁴⁰ S. LOSASSO - D. IACONO, *Cronaca del convegno «Il Medioevo tra noi. Terza edizione. Un gioco di specchi»* (Gradara, 17-18 giugno 2016), online su *academia.edu* (cons. 22/04/2020), in relazione all'intervento di S. LOSASSO, *Manga e medioevo*; vedi anche R.

FACCHINI, *Pop-Jeanne. Giovanna d'Arco nella cultura audiovisiva del XXI secolo: un percorso tra mito e storiografia (1999-2018)*, in *Personaggi storici in scena*, cur. V. MEROLA - S. PAVONE - F. PIRANI, Macerata 2020, pp. 105-130: 116-123 e 129-130.

⁴¹ CARPEGNA FALCONIERI, *Medioevo militante* cit., pp. 131 ss.; L. D'ARCENS, *Comic Medievalism. Laughing at the Middle Ages*, Woodbridge 2014. Si può ricordare la presenza di animazioni di tipo fumettistico nei film *L'Armata Brancaleone* (1966), *Brancaleone alle Crociate* (1970) e *Monty Python and the Holy Grail* (1975).

⁴² MAGNUS - ROMANINI, *I cavalieri dell'ombra, La compagnia della forca*, n.1, Milano 2005; A. AYROLES (testi), L. CRITONE (disegni), *Sette Missionari*, Madrid 2008. Vedi in proposito MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., p. 299.

⁴³ ECO, *Dieci modi* cit., p. 1101 dell'ediz. 2013; M. TWAIN, *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*, New York, Charles L. Webster & Company, 1889; SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., pp. 35; CARPEGNA FALCONIERI, *Medioevo militante* cit., p. 47; MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., p. 301.

⁴⁴ BORDONE, *Editoria tra Ottocento e Novecento* cit., p. 717; SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., p. 37; CARPEGNA FALCONIERI, *Medioevo militante* cit., p. 78.

⁴⁵ SANFILIPPO, *Il Medioevo secondo Walt Disney* cit., pp. 36-38; vedi anche p. 148.

⁴⁶ https://it.wikipedia.org/wiki/Categoria:Fumetti_ambientati_nel_Medioevo (cons. 27/03/2020).

⁴⁷ *Un uomo chiamato Antonio*, disegni di D. BATTAGLIA, Padova 1973; *Frate Francesco e i suoi fioretti*, disegni di D. BATTAGLIA, testo a cura di L. BATTAGLIA e G.M. COLASANTI, Padova 1974; *Uomini che non ebbero paura: Leone il Grande, Carlo Martello, Thomas More, Giovanni Sobieski, Eamon De Valera, Ben Gurion, Caterina da Siena*, testi di M. MILANI, illustrazioni di S. TOPPI, Padova 1980. Su san Francesco nei fumetti: MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., pp. 305-307.

⁴⁸ M. DRUON, *Les Rois maudits*, Paris 1955-1977; *Les Rois maudits*, serie televisiva diretta da CL. BARMA, Francia 1972.

⁴⁹ G. CHAILLET [*et alii* dal 2011], *Vasco*, «Le Journal de Tintin» (1980-1982), poi Bruxelles 1983-2019, 30 album. Cfr. T.

DI CARPEGNA FALCONIERI, *Il Trecento italiano in un fumetto francese: Vasco di Gilles Chaillet*, in *Medievalismi*. Atti del convegno (Ferrara, 20-21 novembre 2019), cur. M. LONGOBARDI - F. CONTE, Roma 2020 (Orizzonti medievali. Collana di Filologia e linguistica romanza, 16), pp. 49-60. I numeri di *Vasco* sono stati pubblicati in italiano nella rivista settimanale «Skorpio».

⁵⁰ In diversi album, egli incontra anche Cola di Rienzo: G. CHAILLET, *L'or et le fer*, Bruxelles 1983; CHAILLET, *Le prisonnier de Satan*, Bruxelles 1984; Chaillet, *Rienzo. Le derniers des Césars*, Bruxelles 2000, *Les ombres du passé*, Bruxelles 2001 (edizioni italiane: *L'oro e il ferro*, «Skorpio», a. 37, 2013, nn. 5-8; *Il prigioniero di Satana*, ivi, nn. 9-12; *Rienzo*, ivi, a. 38, 2014, nn. 17-20; *Le ombre del passato*, ivi, nn. 21-24). L'archetipo del personaggio di Vasco è Guccio Baglioni, uno dei protagonisti della saga di Maurice Druon, figura a me particolarmente cara in quanto padre di “re Giannino”, sul quale vedi T. DI CARPEGNA FALCONIERI, *L'uomo che si credeva re di Francia. Una storia medievale*, Roma-Bari 2005.

⁵¹ *Histoire de France en bandes dessinées*, Paris 1976-1978, 8 voll. Il medioevo è molto presente, essendo compreso nei primi quattro volumi dell'opera.

⁵² B. GRÉVIN, *Nationalisme et Médiévalisme*, in *Middle Ages without Borders* cit. Ringrazio l'autore per avermi permesso di pubblicare in anteprima queste righe. Vedi anche GRÉVIN, *De l'usage de la bande dessinée en histoire médiévale*, «ménestrel», 21 ott. 2015, www.menestrel.fr/?-bande-dessinee (cons. 08/09/2021).

⁵³ G. SERGI, *Prefazione*, in P.J. GEARY, *Il mito delle nazioni*, Roma 2009, pp. 9-15: 10. Si leggano V. LORÉ - R. RAO, *Medioevo da manuale. Una ricognizione della storia medievale nei manuali scolastici italiani*, «Reti Medievali Rivista», 18 (2017), 2, pp. 1-36, i quali parlano (p. 2) della persistenza nei manuali di «schemi storiografici decrepiti».

⁵⁴ E. BIAGI, *Storia d'Italia a fumetti*, Milano 1978-1986, 4 voll. Il medioevo è trattato nel primo volume, *Dai barbari ai capitani di ventura*. Vedi DE FRANCESCHI, *Graphic novels e fumetti* cit., pp. 93-94.

⁵⁵ I. MONTANELLI - R. GERVASO (dal 1979: I. MONTANELLI - M. CERVI), *Storia d'Italia*, Milano 1965-1997, 22 voll. Il medioevo trova spazio nei primi tre volumi.

⁵⁶ HERMANN (dal 2001 HERMANN - Y. HUPPEN), *Les Tours de Bois-Maury*, Grenoble 1984-2012, 15 album. Vedi BORDONE, *Editoria tra Ottocento e Novecento*, p. 722; MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., pp. 298-299. Le traduzioni italiane sono pubblicate dagli editori Alessandro (Bologna) e Mondadori (Milano).

⁵⁷ F. BOURGEON, *Les Compagnons du crépuscule*. 1. *Le Sortilège du bois des brumes*, Tournai 1984; 2. *Les Yeux d'étain de la ville glauque*, Tournai 1986; 3. *Le Dernier Chant des Malaterre*, Tournai 1990. Anche quest'opera è tradotta in italiano, per i tipi di Mondadori.

⁵⁸ BIANCHI, *La storia nei fumetti* cit., pp. 99-105.

⁵⁹ *I grandi d'Italia*, sceneggiatura e testi di P. AMADEO, disegni di A. CALISI, Roma 2004.

⁶⁰ R. FASSI - P. BRUNI, *Storia della Lombardia a fumetti*, Varese 2007.

⁶¹ J. CHARNITZKY, *Fascismo e scuola. La politica scolastica del regime 1922-1943*, Firenze 1996, pp. 393-417; P. GENOVESI, *Il manuale di storia in Italia. Dal fascismo alla Repubblica*, Milano 2009, pp. 20, 60 ss.; T. DI CARPEGNA FALCONIERI, *Il medievalismo e la grande guerra in Italia*, «Studi storici. Rivista trimestrale dell'Istituto Gramsci», 56 (2015), 2, pp. 251-276: 265-266; CARPEGNA FALCONIERI, *Roma antica e il Medioevo: due mitomotori per costruire la storia della nazione e delle 'piccole patrie' tra Risorgimento e Fascismo*, in *Storia e piccole patrie. Riflessioni sulla storia locale*, cur. R.P. UGUCCIONI, Pesaro 2017, pp. 78-101: 88, 99.

⁶² Vedi BIANCHI, *La storia nei fumetti*, pp. 106-108, anche per alcuni altri esempi interessanti, tra cui soprattutto – anche con riferimento al medioevo – i fumetti di Sergio Toppi in *150°. Storie d'Italia*, pubblicati nel 2010.

⁶³ R. BORDONE - L. PICCATTO, *Martino di Loreto*, Villa San Secondo (AT) 2006. Vedi MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., pp. 302-303; R. CECORO, *Martino di Loreto*, «Scrigno Magazine. Rivista culturale online», 24 aprile 2013, <https://scrignodistelle.altervista.org/blog/ciclo-medievale-martino-di-loreto/> (cons. 08/09/2021). Un'esperienza ancora diversa – direi intermedia – è quella rappresentata, negli stessi anni, da *Sardinia Story: umoristicamente tratta da: «La storia di Sardegna» di Francesco Cesare*

Casula, testo e disegni di R. SORU, Sassari 2004. L'opera è esplicitamente definita umoristica e tuttavia possiede una dichiarata valenza didattica e identitaria; lo storico medievista Casula compare fin nel titolo, avendo affidato a un suo allievo il compito di veicolare le informazioni presenti nei suoi testi scientifici.

⁶⁴ *Ils ont fait l'histoire*, Grenoble, Glénat, Paris, Fayard, dal 2014. Le traduzioni italiane sono pubblicate da Mondadori, nella collana «Historica biografie». Vedi DE FRANCESCHI, *Graphic novels e fumetti* cit., p. 100.

⁶⁵ M. GABELLA [sceneggiatore] - É. ANHEIM - V. THEIS [storici] - CH. REGNAULT [disegnatore], *Philippe le Bel*, Grenoble, Glénat, Paris, Fayard, 2014 (in italiano: Milano, Mondadori, 2018). Vedi GRÉVIN, *De l'usage de la bande dessinée* cit.; GRÉVIN, *Nationalisme et médiévalisme* cit.

⁶⁶ N. CAPUTO - L. CLARKE, *Debating Truth: The Barcelona Disputation of 1263, A Graphic History*, Oxford 2016.

⁶⁷ D. REID, *Review of Debating Truth: The Barcelona Disputation of 1263, A Graphic History*, «ImageText. Interdisciplinary Comics Studies», 9 (2017-2018), http://image-text.english.ufl.edu/archives/v9_3/reid/ (cons. 08/09/2021).

⁶⁸ *Histoire dessinée de la France*, dir. S. VENAYRE, Lyon - Paris dal 2017.

⁶⁹ *Histoire mondiale de la France*, dir. P. BOUCHERON, Paris 2017; P. BOUCHERON, S. VENAYRE, *L'Histoire au conditionnel. Textes et documents à l'usage de l'étudiant*, Paris 2012. L'accostamento è proposto da BIANCHI, *La storia nei fumetti* cit., p. 111.

⁷⁰ Interessanti considerazioni degli autori dei volumi incentrati sul medioevo sono riportate nell'intervista di M. FULCONIS, *Entretien croisé – Fanny Madeline, Etienne Anheim et Valérie Theis : raconter l'histoire de la France en dessins*, «Actuel Moyen Âge», 20 janvier 2020, <https://actuelmoyenage.wordpress.com/2020/01/16/entretien-croise-fanny-madeline-etienne-anheim-et-valerie-theis/> (cons. 08/09/2021).

⁷¹ T. DI CARPEGNA FALCONIERI, *Les médiévalismes politiques: quelques comparaisons entre la France et l'Italie*, in *Moyen Âge et politique aujourd'hui*, numero monografico di «Perspectives médiévales. Revue d'épistémologie des langues et littératures du

Moyen Âge» [en ligne], 40 (2019), <https://journals.openedition.org/peme/15707>; DOI: 10.4000/peme.15707 (cons. 08/09/2021)

⁷² DE FRANCESCHI, *Graphic novels e fumetti* cit.

⁷³ GRÉVIN, *De l'usage de la bande dessinée* cit. La sua domanda è la seguente: « Est-il possible de préciser l'usage que les historiens peuvent ou doivent faire de ces œuvres, et en priorité de celles qui tentent de s'inscrire dans la logique de l'histoire ? ».

⁷⁴ Vedi CARPEGNA FALCONIERI, *Medioevo militante* cit., p. 287; U. LONGO, «Tra un manifesto e lo specchio». *Piccola storia del medievalismo tra diaframmi, maniere e pretesti*, «Bullettino dell'Istituto storico italiano per il medio evo», 122 (2020), in part. il paragrafo «Medievalismo, Public History, Terza missione, società»

⁷⁵ CARPEGNA FALCONIERI, *Nel labirinto del passato* cit., capp. 7-9.

⁷⁶ *Zio Paperone e i libri segreti di Paperus Picuzio*, soggetto e Sceneggiatura: A. SISTI, disegni: V. HELD, «Topolino», 3151 (13 aprile 2016), pp. 55-88. Cfr. DE FRANCESCHI, *Graphic novels e fumetti* cit., pp. 102 ss. Vedi anche MUSCI, *Nuvole di Medioevo* cit., pp. 308-309. Un altro esempio può essere la storia a fumetti di F. CANACCINI (testi) - M. TOZZI (disegni), *La battaglia di Campaldino*, s.l., Grafica Asolana Group, s.d., in vendita nel castello di Poppi in Casentino e destinato (come si legge nella Prefazione) al pubblico «degli studenti delle gite, abituato oramai alla velocità, alle immagini rapide, a poco testo». Qui, le citazioni dirette delle fonti si riconoscono perché poste tra virgolette. Alessia Trivellone (Univ. di Montpellier) per alimentare la riflessione sulla divulgazione della Storia medievale ha realizzato un fumetto di introduzione alle fonti inquisitoriali: vedi <https://case-sdhistoire.com/6501-2/> (cons. 08/09/2021).

⁷⁷ R. BORDONE, *Dalla storia al fumetto (...e viceversa)*, in BORDONE - PICCATTO, *Martino di Loreto*.

⁷⁸ S. TESTA (testi), M. DE LUCA (disegni), *Vita di Niccolò Machiavelli fiorentino*, Argelato 2019.

⁷⁹ *Ibid.* Le pagine non sono numerate.

⁸⁰ *Il libro di ricordanze dei Corsini (1362-1457)*, cur. A. PETRUCCI, Roma 1965 (Fonti per la Storia d'Italia, 100); C.M. DE LA RONCIÈRE, *Les ricordanze florentines des XIVe et XVe siècles*,

«Provence historique», 54 (2004), pp. 285-292. Per l'edizione critica della fonte citata nella *graphic novel* (e ivi correttamente riportata nella Bibliografia): BERNARDO MACHIAVELLI, *Libro di ricordi*, cur. C. OLSCHKI, Firenze 1954.

SOMMARIO

Chiara Paniccia, <i>Un profumetto per Giovanna II di Borgogna?</i>	Pag.	1
Paolo Di Simone, <i>Dipinti parlanti tra XI e XV secolo (proposte per una storia e storiografia del fumetto medievale)</i>	»	31
Elisa Pallottini - Carlo Tedeschi, <i>Il "fumetto" nelle fonti epigrafiche</i>	»	99
Tommaso di Carpegna Falconieri, <i>Il Medioevo nel fumetto</i>	»	139

