



[Home page del Centro regionale](#)

[Home page Servizi biblioteche Regione Toscana](#)

Sette parole chiave del fumetto in Italia per “Editoria allo staccio”

GRAPHIC NOVEL, PERCEZIONE SOCIALE, AUTORIALITÀ, PROGETTUALITÀ MULTIMEDIALE, SPERIMENTAZIONE, FUTURO, SCUOLA: sette mini-moduli fra loro connessi, per poter cogliere alcuni degli aspetti principali del sistema-fumetto in rapporto alla cultura e alla società e al mondo educativo. Sono i temi che saranno trattati in [“Editoria allo staccio”](#) di **giovedì 28 maggio**, (dalle ore 9.30 alle 12.30) presso la Biblioteca di Villa Montalvo a Campi Bisenzio, da **Marco Pellitteri**, professionista della comunicazione visiva, sociologo della comunicazione e dei processi culturali, saggista nei campi dei media, del fumetto e dell'animazione.

GRAPHIC NOVEL - Nel primo mini-modulo si illustra la terminologia del fumetto all'estero e in Italia: si nota innanzitutto come spesso il nome presupponga e indirizzi la concezione del medium fumetto nei vari paesi; in seguito si passa all'ambito italiano e alla fortuna del termine *graphic novel*, con le sue ambiguità. In seguito si propongono cenni sui precursori e poi sui grandi interpreti, italiani e stranieri, del romanzo a fumetti: Guido Crepax, Hugo Pratt, Dino Buzzati, Andrea Pazienza, Igort, Gipi, Will Eisner, Art Spiegelman, Alan Moore.

PERCEZIONE SOCIALE - Il fumetto è un medium e una forma espressiva la cui percezione sociale è cambiata molto nel corso dei decenni: in questo mini-modulo si traccia in breve una storia di tale percezione sociale, in concomitanza con alcuni fondamentali cambiamenti della società, della cultura e del sistema dei media italiani. Una parte del modulo è dedicata inoltre a discutere i limiti del sistema editoriale del fumetto in alcune sue manifestazioni in quanto elemento di disturbo per una più seria considerazione del fumetto nel panorama culturale ed educativo.

AUTORIALITÀ - Il fumetto non è solo serialità e intrattenimento a basso costo: sa essere ed è anche autorialità, cioè espressione di personalità che si esprimono in forma sia seriale sia romanzesca, sia con stili di disegno standardizzati ma fortemente comunicativi, sia con idioletti grafici personali, d'avanguardia e di decifrazione più impegnativa per i lettori non abituali. In tal senso l'autorialità del fumetto si fa veicolo, ancora di più, di una cooperazione attiva del lettore, di una vera e propria attività intellettuale su più piani comunicativi.

PROGETTUALITÀ MULTIMEDIALE - Il fumetto non è solo artigianato (nel senso anche nobile del termine) e non è solo estro; è quasi sempre anche progettazione attenta di un prodotto editoriale e a volte anche multimediale. Attraverso alcuni rapidi esempi si illustra il modo in cui il fumetto oggi cessa di essere solo un veicolo d'intrattenimento estemporaneo o un romanzo grafico e diventa una rete di supporti e pratiche diversificati sul piano relazionale e tecnologico.

SPERIMENTAZIONE - Connesso al mini-modulo dell'autorialità, quello sulla sperimentazione passa in rapida rassegna alcune espressioni del fumetto contemporaneo per notare come questo, oltre alle sue manifestazioni narrative e grafiche più standard o comunque fruibili dal vasto pubblico, abbia sempre

veicolato interessanti, a volte viscerali rapporti con le avanguardie artistiche o, per paradosso, con la limitazione o negazione della figuratività, alla ricerca di nuovi codici di rappresentazione grafica della narrazione per immagini.

FUTURO - Connesso al mini-modulo della progettualità multimediale, quello sul futuro prova a presentare lo scenario del fumetto nei prossimi anni, tra le nuove possibilità del digitale, la commistione con altri linguaggi e piattaforme tecnologico-mediatiche, lo stravolgimento e la riconfigurazione del sistema editoriale, la sempre più pervasiva convivenza della cultura del testo con quella dell'immagine.

SCUOLA - Infine, il mondo della scuola in che modo si interseca, o si scontra, o si fonde, con quello delle immagini e in particolare, nel presente caso, con quello del fumetto? Il rapporto fra la scuola e tutti i linguaggi e le pratiche culturali pulsanti al di fuori della classica concezione dell'educazione formale e formalizzata è sempre stato vissuto secondo l'ottica del conflitto e della gerarchia invece che in quello della pariteticità e della reticolarità. Il fumetto non fa eccezione e nei decenni si è passati per paradosso da una repulsione aprioristica a un'accettazione o inclusione prodotta non da una maturazione strutturale del sistema di trasmissione formalizzata del sapere ma dalla percepita necessità - disorganicamente attuata - di dover includere nuove forme di lettura - quali che siano - nelle pratiche giovanili, sempre più coinvolte in altri piani di acquisizione informale del sapere rispetto a quelli classici della lettura di testi presentati sul supporto cartaceo.

Marco Pellitteri ha scritto: *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto* (Castelvecchi, 1998); *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation* (Castelvecchi, 1999; King Saggi, 2002; Coniglio, 2008); *Conoscere l'animazione. Forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi* (Valore Scuola, 2004) e *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese* (Tunué, 2008). È inoltre curatore del volume *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione* (Seam, 2002).

La partecipazione è gratuita e le iscrizioni saranno accolte fino a esaurimento posti.

Informazioni e iscrizioni on line

Segreteria: Idest, via Ombrone 1, 50013 Campi Bisenzio (FI), tel 055 8944307, fax 055 8953344, e-mail: convegni@idest.net

Sede: [Biblioteca di Villa Montalvo](#), Via di Limite 15, 50013 Campi Bisenzio (FI), tel. 055 8959600, fax 055 8959601

[Come raggiungere la sede degli incontri](#)
[Dove dormire a Campi Bisenzio](#)

- Se decidi di cambiare la tua e-mail, se hai ricevuto più copie della stessa newsletter... o se hai qualcosa da comunicarci invia un messaggio a biblio.centroregionale@comune.campi-bisenzio.fi.it
- Hai ricevuto il messaggio perché ti sei iscritto, oppure perché sei stato incluso tramite liste pubbliche alla newsletter. Se non la vuoi più ricevere invia un messaggio a biblio.centroregionale@comune.campi-bisenzio.fi.it con oggetto: "Cancella da news Centro regionale".

Biblioteca di Villa Montalvo. Centro regionale di servizi per le biblioteche per ragazzi

Via di Limite 15 - 50013 Campi Bisenzio (FI) - Tel. 055 8959600 - Fax 0558959601

Sito Web: <http://www.comune.campi-bisenzio.fi.it/biblioteca> - E-mail: biblio.centroregionale@comune.campi-bisenzio.fi.it