

# BOLLETTINO DI ARCHEOLOGIA ON LINE

DIREZIONE GENERALE ARCHEOLOGIA, BELLE ARTI E PAESAGGIO

XV, 2024/2

doi: 10.60978/BAO\_XV\_02\_07

AGOSTINO SOTGIA\*, EMILIANO BARLETTA\*\*

## “ARCHAEOLOGY AS SEQUENTIAL ART”. COMUNICARE I DATI ARCHEOLOGICI ATTRAVERSO IL FUMETTO

*The use of the “ninth art” in the field of archaeology is becoming increasingly common, both as a means of disseminating the historical and artistic heritage of cities and museums and as a genuine tool for communicating the data and results of various scientific research. The lives of the “professionals” - a fundamental aspect of the so-called Public Archaeology - are also one of the subjects that can be brought to the attention of society through comics. The central point of reflection in this text is that, more than individual images or illustrations, comics - understood as sequential art - are one of the best techniques for communicating cultural heritage in the contemporary world, as well as one of the necessary tools for the survival of the archaeological discipline itself. Through the iconic and popular nature inherent in the language of comics, archaeological communication can be shifted from “for a few” to “for many,” putting our discipline at the center of public discourse and allowing for the recognition of the usefulness of ancient science even in the third millennium AD.*

*Delving into the details of the presented contribution, after a quick overview of the main uses of archaeology and the portrayal of archaeologists in the world of comics over time, virtuous examples of the use of sequential art for sharing both archaeological data and historical-artistic heritage will be presented. In doing so, an attempt will be made to outline possible new paths to make archaeology increasingly shared with the public... and beyond.*

«Quando ho voglia di rilassarmi leggo un saggio di Engels, se invece desidero impegnarmi leggo Corto Maltese!»

UMBERTO ECO

### 1. PREMessa

Con il termine fumetto non si intende la semplice unione di immagini o illustrazioni accompagnate da un testo, bensì un particolare linguaggio, con una sua propria grammatica e caratteristiche peculiari; tanto che Hugo Pratt lo definisce addirittura una «letteratura disegnata».

Nella sua accezione più classica viene definito fumetto un *medium* composto da immagini, ma anche da parole e inquadrature giustapposte in una sequenza definita con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore<sup>1</sup>, che ha suggerito la definizione di «arte sequenziale», riprendendo la famosa definizione coniata da Will Eisner nel 1985<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> McCloud 1993; Santarelli 2017.

<sup>2</sup> Eisner 1985.

Tuttavia, tale arte è lungi dall’essere semplicemente la somma o l’accostamento della parola scritta a una o più immagini. È un’espressione comunicativa strutturalmente e semiologicamente nuova e diversa dalle altre due<sup>3</sup>. Un linguaggio terzo, quindi, caratterizzato da una precisa natura popolare, comprensibile, trasversale e divertente.

Tale linguaggio, riprendendo un pensiero di Umberto Eco nel fondamentale “Apocalittici e integrati”<sup>4</sup>, inoltre, viene influenzato e a sua volta influenza, anche altri fenomeni artistici<sup>5</sup>. Pensiamo al rapporto dei fumetti con il cinema, con la storia dell’arte, o, più recentemente, con il mondo del web e dei videogiochi<sup>6</sup>.

Proprio in virtù di quanto appena detto e per le caratteristiche sopra accennate, vale la pena riflettere su un impiego di questo particolare linguaggio all’interno della comunicazione archeologica.

Nel presente contributo, pertanto, dopo aver inquadrato brevemente l’uso della figura di archeologhe e archeologi nei principali fumetti popolari europei ed italiani (*par. 2*), verranno presentati alcuni casi virtuosi - a nostro modestissimo parere - di comunicazione archeologica fatta attraverso vignette, sia in termini di divulgazione o valorizzazione, sia legata alla condivisione di conoscenze e precisi dati scientifici (*par. 3*).

Partendo da questi esempi, a mo’ di conclusioni (*par. 4*), si articolerà quindi una riflessione sull’utilità del linguaggio dei comics nella disciplina archeologica, tanto per comunicare, in maniera sempre più puntuale, i dati ottenuti o le ricostruzioni prodotte dai nostri lavori, quanto per veicolare l’essenza stessa della disciplina nella contemporaneità.

## 2. FRAMMENTI DI STORIA DELL’ARCHEOLOGIA NEI FUMETTI “POPOLARI”

Come ben sappiamo, all’interno della cosiddetta “cultura pop”, nel raccontare l’archeologia vengono prevalentemente accentuati gli aspetti più legati alla componente avventurosa degli esordi rispetto a quella più prettamente scientifica della contemporaneità.

Non è un caso, tra tutta la lunga storia della disciplina archeologica, che il periodo che da sempre esercita la fascinazione maggiore per “i non addetti ai lavori” è quello della “fase pionieristica” del XIX secolo. Ossia quel periodo storico - agli albori della materia - in cui più che scienziati, le archeologhe e gli archeologi ricoprivano il ruolo di esploratrici e avventurieri.

Nella cultura di massa, le storie legate all’archeologia risentono quindi dell’eco di missioni quali la scoperta di Troia di Schliemann o di quelle relative alla “fase biblica” dell’archeologia asiatica. Missioni, queste, in cui spesso era messa in gioco la vita stessa di chi le compiva, conferendo un’aura miti-storica al tutto, come ha evidenziato Luca Salvadei nello speciale numero 1 de *Il Giornale del Festival del Fumetto* di Piacenza<sup>7</sup>, che cita «il Grande Belzoni (1778-1823)<sup>8</sup>, l’ingegnere che per primo si introdusse nella piramide di Chefren. [...] Mitchell-Hedges (1882-1959) lo scrittore che con il machete in mano si fece strada nella giungla amazzonica fino a trovarvi il famigerato Teschio di Cristallo [...] Howard Carter (1874-1939), colui che scoprì la tomba di Tutankhamon; o Percy Harrison Fawcett (1867-1925), tanto ossessionato dalla ricerca della perduta città di “Z” da perdersi nel Mato Grosso».

---

<sup>3</sup> DALLARI, FARNÈ 1977.

<sup>4</sup> ECO 1962.

<sup>5</sup> «Il fatto che il genere presenti caratteristiche stilistiche precise non esclude che esso possa essere in posizione parassitaria rispetto ad altri fenomeni artistici. D’altro canto, il fatto che si possano rilevare rapporti di parassitismo a certi livelli, non esclude che, ad altri, il genere si trovi invece in rapporto di promozione e precorrimiento» (ECO 1962, p. 141).

<sup>6</sup> Sul mondo dei *videogames* in rapporto all’archeologia, inoltre, si rimanda a PINTUCCI 2017.

<sup>7</sup> SALVADEI 2022.

<sup>8</sup> A questo personaggio è dedicato anche l’omonimo romanzo a fumetti di Walter Venturi, della Sergio Bonelli Editore (VENTURI 2013).

Non stupisce, con questi riferimenti in mente, che le storie “archeologiche” che vengono raccontate nei fumetti siano spesso connesse ai “grandi misteri” della disciplina: le piramidi, Atlantide, la civiltà nuragica, quella etrusca, ecc. Inoltre, si tratta prevalentemente, se non esclusivamente, di racconti legati al rinvenimento di oggetti preziosi - rientranti nella categoria archeologica dei beni di prestigio - nascosti in posti esotici e lontani.

Per non parlare, infine, dell’iconico look che caratterizza archeologhe e archeologi che può essere riassunto nella canonica triade: cappello “fedora”, frusta e giacca di pelle.

In sintesi, come ben noto, l’immagine che va per la maggiore della nostra disciplina nel mondo “pop” non rappresenta molto fedelmente la vita quotidiana di archeologhe e archeologi da campo, o di ricercatrici e ricercatori.

Utilizzeremo alcuni importanti lavori<sup>9</sup> per sostanziare quanto appena sintetizzato, specificando già da ora, tuttavia, che non si intende in alcun modo stigmatizzare o considerare banali gli aspetti più “pop” del fumetto. Gli scrittori, oltre che grandi lettori di comics, riconoscono ai lavori citati la corretta impostazione storica, nonché una discreta valenza didattica. Tuttavia, è innegabile che in essi, per il carattere d’intrattenimento del fumetto (e per le regole economiche del mercato), la componente ludica sia ben più importante di quella scientifica.

In ogni caso si tratta di lavori imprescindibili per articolare la nostra riflessione sul fumetto come *medium* fondamentale per la comunicazione archeologica.

Il primo esempio di fumetto “popolare” che presentiamo è quello iniziato dal disegnatore belga Hergé negli anni Trenta del secolo scorso. Si tratta di *Tin-Tin*, una serie legata alle avventure dell’omonimo giornalista (insieme al cane Milù) in varie parti del mondo. Sebbene non direttamente legate al lavoro dell’archeologo, all’interno delle storie del reporter si ritrovano quelli che abbiamo definito i “grandi misteri dell’archeologia”. Questi sono lo spunto per l’imbastimento delle trame o per l’uso di importanti contesti archeologici come ambientazioni.

È il caso dell’avventura del 1932-1934 (poi ridisegnata nel 1946) *Les Cigares du pharaon* (fig. 1)<sup>10</sup>, ambientata in parte in una misteriosa tomba egizia (su cui guarda caso verteva una maledizione) scoperta vicino a Il Cairo. Nel volume appaiono evidenti i richiami alla scoperta di Carter del 1922 nonché all’utilizzo di veri geroglifici per caratterizzare le ambientazioni egizie<sup>11</sup>. Tuttavia, la componente fantastica appare preponderante rispetto all’accuratezza scientifica tipica dell’egittologia.

Così come nella storia mesoamericana del 1943-1946 *Le Temple du Soleil* (fig. 2)<sup>12</sup>, in cui troviamo un antico tempio inca, una mummia che torna in vita e scappa da un museo e i discendenti dell’importante comunità delle Ande nascosti in un tempo sospeso. Nel caso specifico di questa storia, però, è interessante ricordare che lo studio della “cultura materiale” necessaria alla realizzazione delle tavole venne affidato all’assistente di Hergé, Edgar P. Jacobs. Si racconta che questi passò ore all’interno del Museo del Cinquantenario di Bruxelles osservando le collezioni d’oggetti e i libri relativi alle culture meso-americane<sup>13</sup>.

<sup>9</sup> Le opere di seguito citate sono, ovviamente, solo una piccola selezione all’interno dello sterminato *corpus* di fumetti in cui si possono individuare aspetti mutuati dalle scienze storiche, o in cui è possibile estrapolare elementi legati alla storia (antica). Basti pensare, una tra tante, alla famosissima serie con i Galli *Asterix & Obelix* (Renée Goscinny, Albert Uderzo a partire dal 1959); oppure gli innumerevoli lavori ambientati nel periodo medioevale. La scelta degli esempi di questo testo è, invece, limitata a quelle opere in cui è evidente un richiamo all’archeologia: o perché il protagonista (o un personaggio non troppo secondario) è una/un archeologa/o, oppure perché il luogo scelto o la trama proposta sono connessi a tematiche della ricerca archeologica.

<sup>10</sup> HERGÉ 1932-1934a.

<sup>11</sup> FARR 2001, pp. 42-45.

<sup>12</sup> HERGÉ 1932-1934b.

<sup>13</sup> FARR 2001, p. 121.



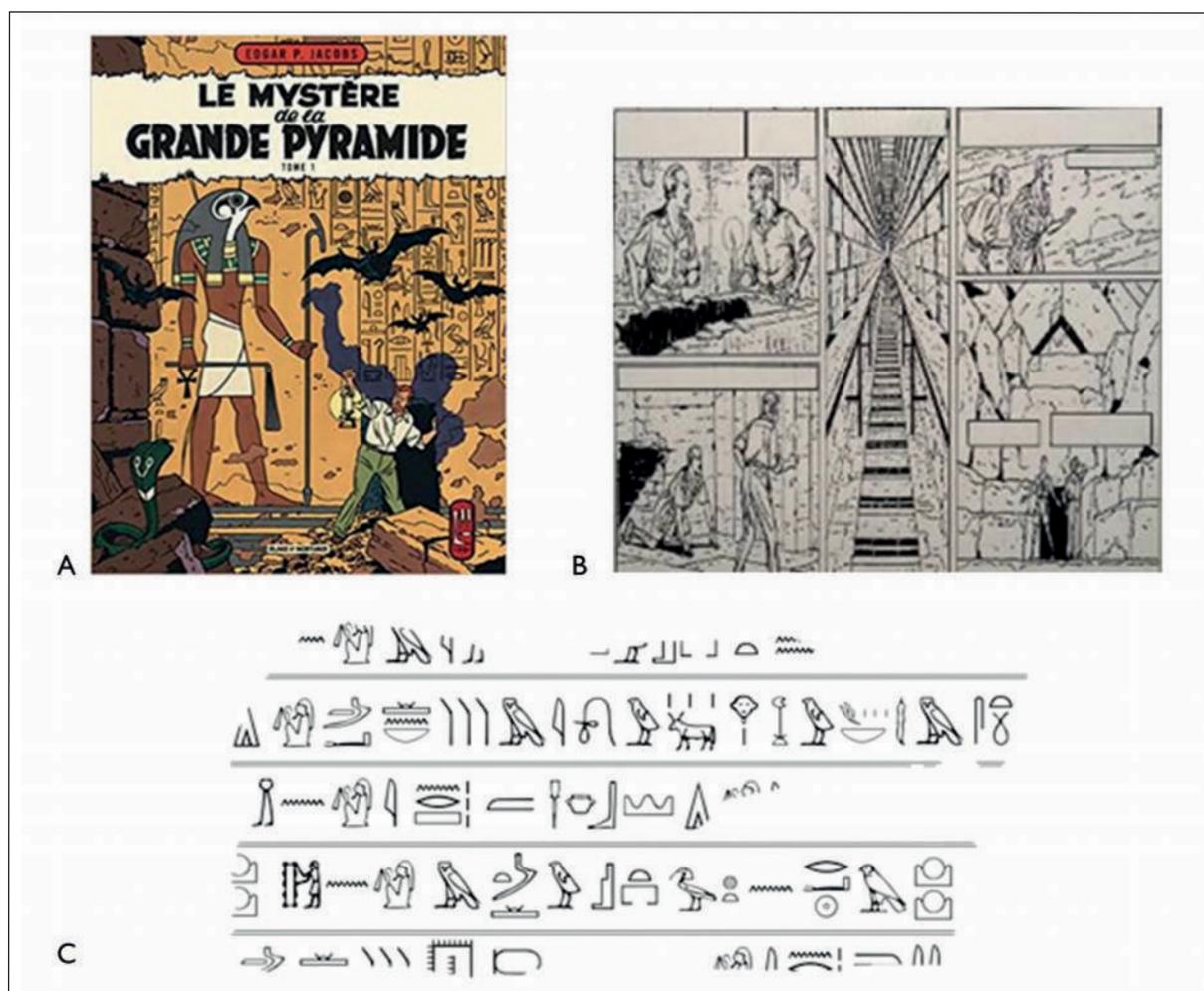
1. *LES CIGARES DU PHARAON*: COPERTINA ED ESEMPIO DI VIGNETTA NELL'EDIZIONE DEL 1932-1934 E DEL 1946 (© Hergé)



2. *LE TEMPLE DU SOLEIL*: COPERTINA ED ESEMPIO DI VIGNETTA (© Hergé)

Lo stesso Jacobs, emancipatosi da Hergé, a sua volta creò una serie che non si può non citare parlando di archeologia e fumetti. Si tratta delle avventure di *Blake e Mortimer*, iniziata nel 1946 e oggi portata avanti da altre autrici e autori. Le storie di Jacobs raccontano le imprese di sir Francis Percy Blake, capitano dei servizi segreti britannici MI5, e del suo amico, il professor Philip Angus Mortimer, fisico nucleare. Hanno titoli come *Le Mystère de la grande pyramide* (edita tra il 1950-1952) o *L'Énigme de l'Atlantide* (1955-1956), per citarne un paio. Sebbene anche queste storie si richiamino a “grandi misteri”, è risaputo come Jacobs ne realizzasse le trame solo dopo aver svolto una precisa attività di ricerca documentaria.

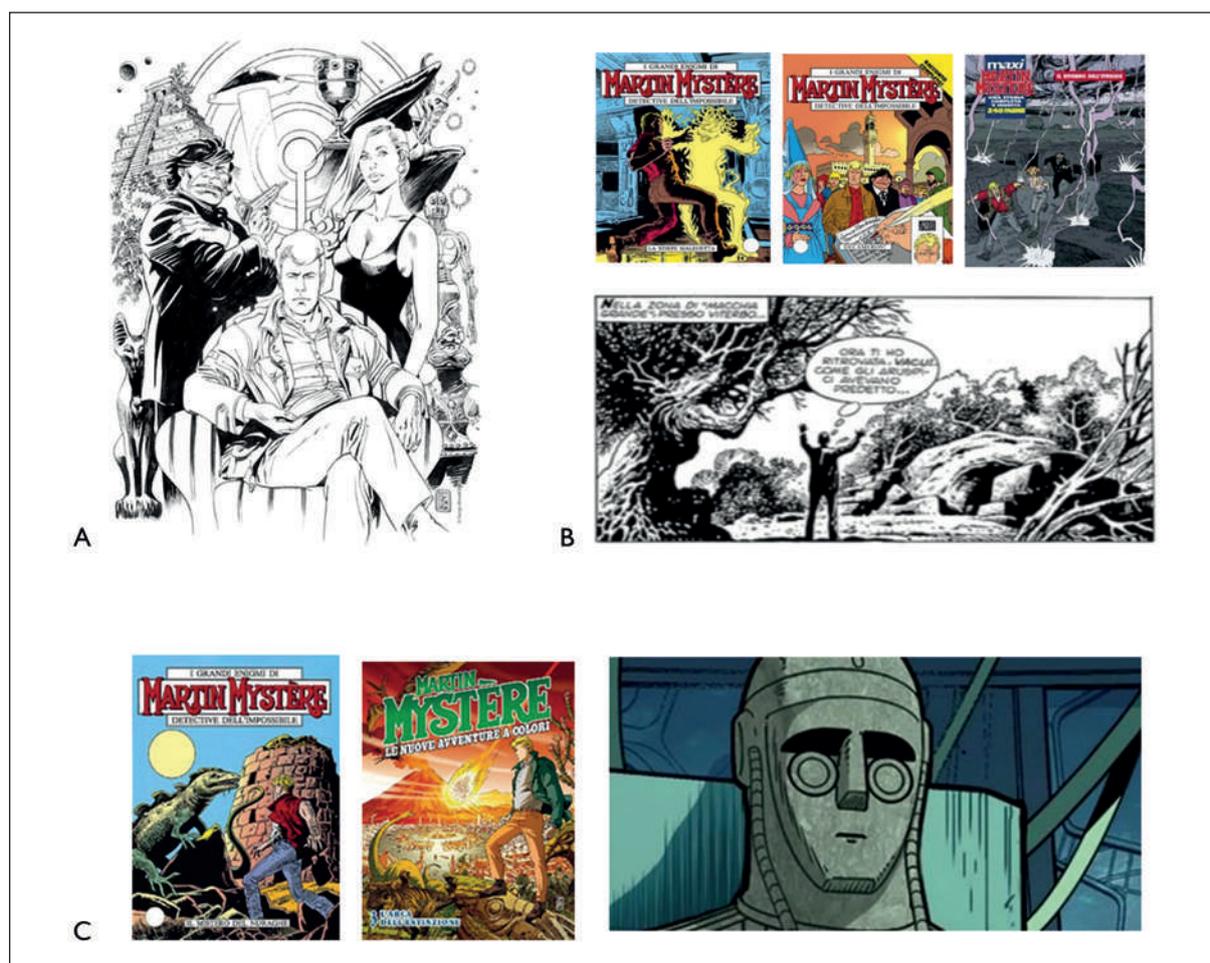
Nel caso specifico delle storie ambientate in Egitto, sembra<sup>14</sup> che l'autore abbia studiato per tre anni le opere antiche di Erodoto e Strabone, o i testi di egittologi francesi quali Jean-Philippe Lauer o Paul Gilbert. L'accuratezza di tali ricerche è esemplificata da un emblematico aneddoto secondo cui molti dei lettori dei due volumi de *Le Mystère de la grande pyramide* (fig. 3, a-b), in visita al Museo del Cairo, chiesero di vedere la pietra di Maspero (fig. 3, c), una stele che compare nella storia ma che altro non è che il frutto della fantasia di Jacob. In altre parole, nonostante raccontino avventure intriganti, le storie di Blake e Mortimer risultano prive di grosse esagerazioni e tutto sommato appaiono opere di fantasia decisamente “verosimili”. Un aspetto, come si specificherà più avanti, non di poco conto.



3. *LE MYSTÈRE DE LA GRANDE PYRAMIDE*: COPERTINA (A) ED ESEMPIO DI VIGNETTA (B) (© Hergé); C) LA PIETRA DI MASPERO: RIPRODUZIONE (© Wikipedia)

In Italia, all'interno del “fumetto popolare” l'archeologia arriva prepotentemente negli anni Ottanta, quando la Sergio Bonelli Editore inizia la pubblicazione di *Martin Mystère - Il Detective dell'Impossibile* (fig. 4, a). Il personaggio, creato da Alberto Castelli e disegnato per primo da Giancarlo Alessandrini, è un antropologo specializzato in archeologia che conduce un programma divulgativo in televisione; *I Misteri di Mystère*, appunto. Questo è il pretesto usato dagli autori per giustificare i viaggi che il nostro eroe compie in giro per il mondo assieme a Java, il suo assistente, un uomo di Neanderthal miracolosamente sopravvissuto sino ai giorni nostri.

<sup>14</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Il\\_mistero\\_della\\_grande\\_piramide](https://it.wikipedia.org/wiki/Il_mistero_della_grande_piramide) (ultimo accesso 20 maggio 2024).



4. A) IL PERSONAGGIO DI MARTIN MYSTÈRE; B) LA SAGA DELL'ETRUSCO: COPERTINE DEGLI ALBI ED ESEMPIO DI VIGNETTA DA LA STIRPE MALEDETTA (da CASTELLI, BIGNOTTI 1982; CASTELLI, FILIPPUCCI 1994; MATTALIANO *et al.* 2008); C) ARCHEOLOGIA SARDA: COPERTINA DEGLI ALBI CITATI E DISEGNO DI UN GIGANTE DI MONT'È PRAMA (da CASTELLI *et al.* 1985; I “MYSTERIANI”, SAURO 2017) (© Sergio Bonelli Editore)

Le avventure di questo fumetto seriale quarantennale trattano episodi storici poco noti, con protagonisti particolari civiltà, episodi di folklore, leggende e curiosità da tutto il globo. Tra le numerose storie, citiamo qui quelle relative alla “saga dell’Etrusco” (fig. 4, b): *La Stirpe Maledetta*<sup>15</sup>; *Decameron*<sup>16</sup>; *Il ritorno dell’Etrusco*<sup>17</sup>. In questa “trilogia”, definita da Giuseppe Pucci<sup>18</sup> «il tentativo più organico, a tutt’oggi, di costruire una storia originale di fantarcheologia sugli etruschi»<sup>19</sup>, compaiono ambientazioni accurate quali le necropoli di Cerveteri e Viterbo, nonché rimandi precisi alla storia mitica degli Etruschi di Porsenna & Co., sebbene all’interno di un’avvincente storia fantastica.

La stessa accuratezza, legata al mondo dell’età del Bronzo sarda, si può riscontrare in avventure quali *Il mistero del Nuraghe*<sup>20</sup> o la colorata *L’arca dell’estinzione*<sup>21</sup>, sebbene accanto ai Giganti di Mont’è Prama e alla voragine del Golgo compaiano anche alcuni redivivi dinosauri (fig. 4, c).

<sup>15</sup> CASTELLI, BIGNOTTI 1982.

<sup>16</sup> CASTELLI, FILIPPUCCI 1994.

<sup>17</sup> MATTALIANO *et al.* 2008.

<sup>18</sup> Fondamentale, sebbene esclusivamente legato al mondo etrusco, è il suo contributo *Gli Etruschi nei Fumetti* cui si rimanda per l’approfondimento del tema specifico (PUCCI 2017).

<sup>19</sup> PUCCI 2017, p. 316.

<sup>20</sup> CASTELLI *et al.* 1985.

<sup>21</sup> I “MYSTERIANI”, SAURO 2017.



5. A) COPERTINA DEGLI ALBI DI MISTER NO CON RIMANDI AGLI ETRUSCHI (da NOLITTA, DISO 1986a); B) COPERTINA DELL'ALBO DI DYLAN DOG CON SUGGERZIONI EGITTologiche (da CHIAVAROTTI, DALL'AGNOL 1991) (© Sergio Bonelli Editore)

Sempre rimanendo all'interno delle produzioni targate Sergio Bonelli Editore, tematiche e situazioni "archeologiche" compaiono anche in *Myster No* (fig. 5, a): *Il demone Etrusco* e *Il Bosco sacro*<sup>22</sup>, in cui l'eroe svolge l'odioso lavoro del tombarolo; nel fumetto horror *Dylan Dog* (fig. 5, b) *La Mummia*<sup>23</sup>, con ancora una volta suggestioni legate all'egittologia; o nello speciale di *Nathan Never Fantasmi a Venezia*<sup>24</sup>, in cui viene addirittura raccontato il lavoro degli archeologi nel futuro.

Più o meno contemporaneamente alla comparsa di *Martin Mystère*, sempre in Italia, all'interno del settimanale *Topolino*, fa la sua apparizione un altro personaggio che di mestiere fa proprio l'archeologo: il professor Zapotec (fig. 6, a), creato nel 1979 dal grande Massimo De Vita. Questi, assieme al suo assistente Marlyn, inventa la macchina del tempo (custodita nel museo di Topolinia) grazie alla quale è possibile visitare diverse epoche storiche. Questo *topos* letterario serve ad autrici e autori per ambientare alcune storie nell'antichità. Tra gli innumerevoli esempi di storie con Zapotec, citiamo qui la famosa *Topolino e la leggenda del Re Porsenna* di Pasquale Gorlero del 1989<sup>25</sup>. In questa storia<sup>26</sup> è interessante l'uso che viene fatto della lingua etrusca in alcuni *balloon* (fig. 6, b). Sebbene si tratti di una semplice "sostituzione" delle lettere antiche con quelle moderne per formare espressioni di senso compiuto, di fatto la costruzione grammaticale è grossomodo corretta.

Parlando del mondo di Topolino, ovviamente, si deve citare anche Indiana PIPPS (fig. 7a), versione parodistica del celebre Indiana Jones, creato nel 1988 da Bruno Sarda e Maria Luisa Uggetti. Come il suo omonimo cinematografico<sup>27</sup>, questo eroe è un avventuriero che gira per il mondo per recuperare tesori «che dovrebbero stare in un museo!», per dirla come il professor Jones all'inizio del film *L'Ultima Crociata* (1989). Sebbene appaia evidente la componente avventuristica nella maggior parte di queste storie, non manca mai la correttezza storica, nonché un certo gusto didattico. Citiamo come esempio la vignetta della storia, pubblicata nel 2020, *Superpippo e Indiana PIPPS in: arachidi e piramidi*<sup>28</sup>, in cui la dinamica di copertura vegetale dei resti archeologici (fig. 7, b) è degna di un manuale di metodologia.

<sup>22</sup> NOLITTA, DISO 1986a, NOLITTA, DISO 1986b.

<sup>23</sup> CHIAVAROTTI, DALL'AGNOL 1991.

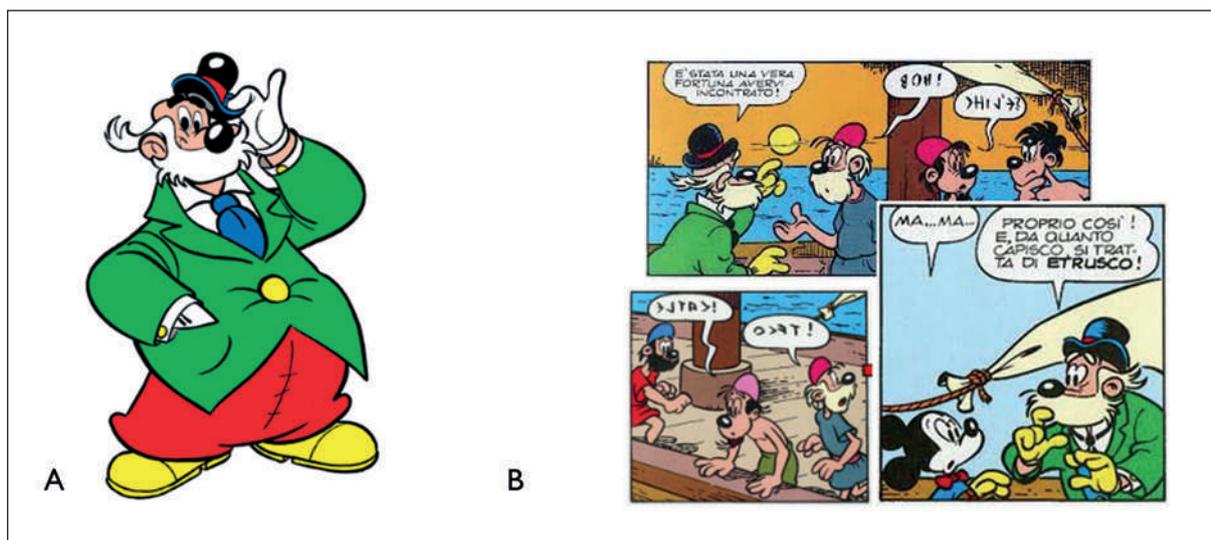
<sup>24</sup> SERRA, ESPOSITO BROS 1994.

<sup>25</sup> GORLERO 1989.

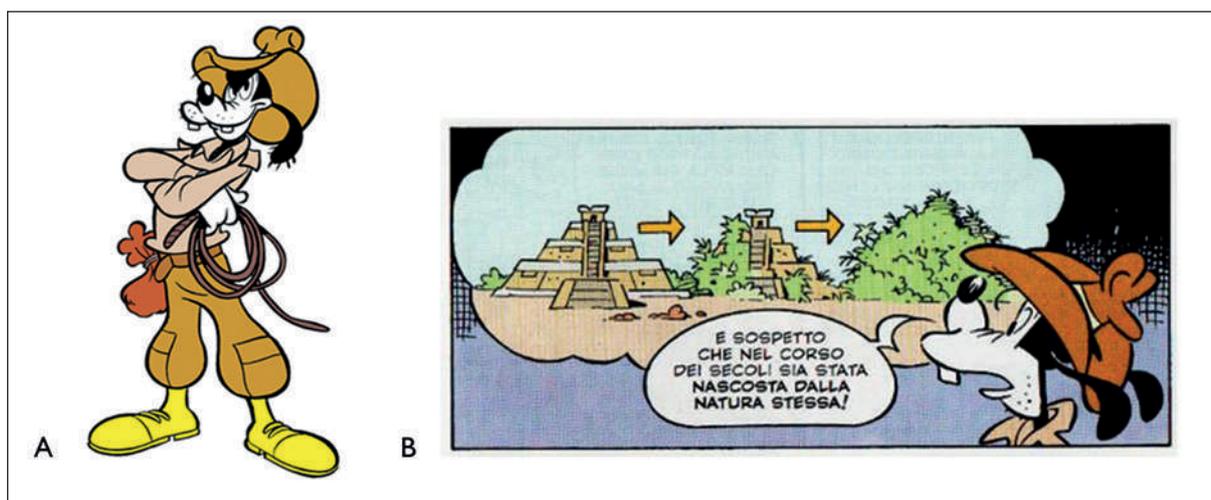
<sup>26</sup> Oltre a quanto già evidenziato in PUCCI 2017, p. 318.

<sup>27</sup> In un'intervista (<https://www.fumetti.org/notizie/2000/05/SardaIntervista.htm>), tuttavia, il suo creatore Bruno Sarda ha affermato che la principale fonte d'ispirazione per il personaggio è Martin Mystère più che l'archeologo di George Lucas.

<sup>28</sup> ZEMELO, DE VITA 2020.



6. A) IL PERSONAGGIO DEL PROFESSOR ZAPOTEC; B) VIGNETTE ESTRATTE DALLA STORIA *TOPOLINO E LA LEGGENDA DEL RE PORSENNA* (da GORLERO 1989) (© Disney)



7. A) IL PERSONAGGIO DI INDIANA PIPPS; B) VIGNETTA ESTRATTE DALLA STORIA *SUPERPIPPA E INDIANA PIPPS IN: ARACHIDI E PIRAMIDI* (da ZEMELO, DE VITA 2020) (© Disney)

Più recentemente, nel 2003, sullo stesso settimanale, ha fatto la sua comparsa Eurasia Tost, un'archeologa ispirata al personaggio videoludico di Lara Croft, idea da Andrea Castellan (Casty) e visualizzata da Giorgio Cavazzano. Nonostante il *fil rouge* delle sue avventure sia la ricerca di Atlantide, non mancano nelle tavole in cui è protagonista richiami al lavoro di archeologhe o archeologi e della ricerca storica. Esempi di ciò si possono trovare nella storia del 2005 *Topolino ed il colosso di Rodi* (fig. 8)<sup>29</sup>.

In generale, all'interno delle storie "archeologiche" di Topi e Paperi, l'utilizzo della storia, sebbene parodistico, è sempre frutto di un'attenta documentazione e di un lavoro certosino di autrici e autori. Questo perché, come evidenziato dallo sceneggiatore Roberto Gagnor, «una storia Disney sulla Storia è sempre, per definizione, una parodia: etimologicamente, un ripercorrere una storia per trasformarla, umoristicamente, in qualcos'altro.

<sup>29</sup> CASTY, CAVAZZANO 2005.



8. IL PERSONAGGIO DI EURASIA TOST E LA COPERTINA DELL'ALBO CON LA STORIA *TOPOLINO ED IL COLOSSO DI RODI* (da CASTY, CAVAZZANO 2005) (© Disney)

Allo stesso tempo, però, bisogna evitare una narrazione troppo complicata e settoriale, non accessibile; oppure, dall'altro lato, una storia banale e semplificata»<sup>30</sup>.

Che sia forse questa la ricetta giusta da cui partire per una comunicazione archeologica attraverso il fumetto?

Sembrano andare proprio in questa direzione le recentissime storie per la rivista scritte da Francesco Artibani in collaborazione con l'équipe di Giuseppe Ceraudo, docente di Topografia Antica presso l'Università del Salento. Nell'avventura *Topolino e il tesoro del Legionario*, pubblicata nel 2022, c'è una perfetta rassegna manualistica dei più moderni metodi di ricerca non invasivi (fig. 9, a), quando Topolino visita con a Gambadilegno gli scavi di *Aquinum* del professor Keraulos<sup>31</sup>.

Nel ciclo in cinque puntate *Topolino e le Vie della Storia*, in edicola tra l'aprile e l'agosto del 2023, la candidatura UNESCO dell'Appia - "Regina Viarum" viene supportata mediante il racconto di Topolino, Pippo e Zapotec che, percorrendone tutto il percorso, fanno tappa lungo le tratte più significative della storia e della cultura del territorio italiano (fig. 9, b)<sup>32</sup>.

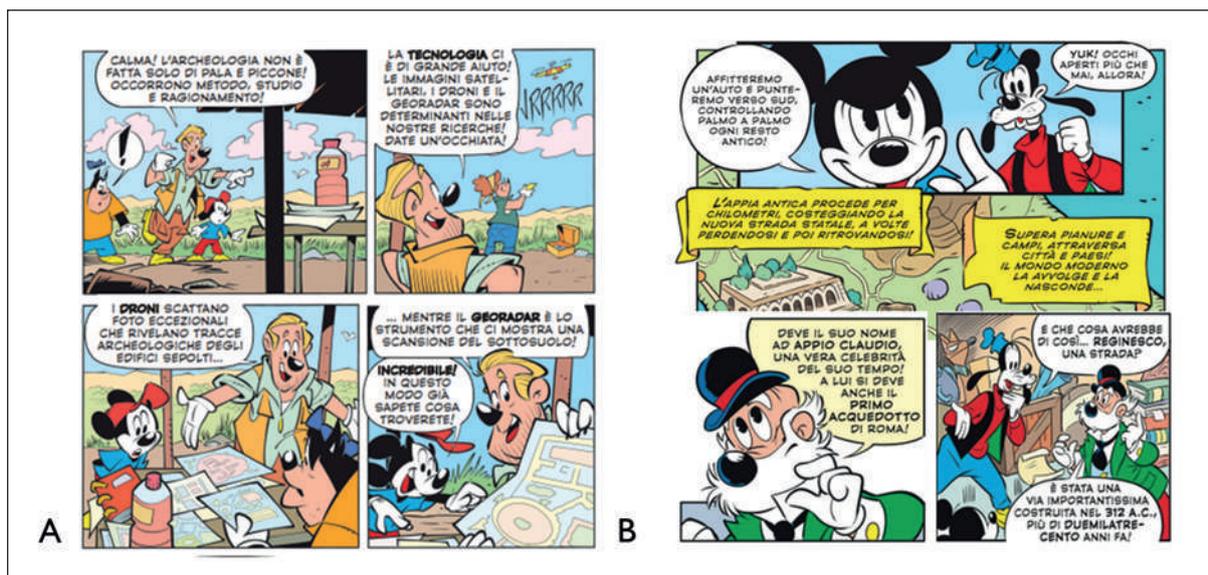
Un altro esempio di fruttuoso connubio tra didattica/divulgazione archeologica all'interno del fumetto "mainstream" è un lavoro spagnolo del 2016 sull'"Uomo del Similaun". Citando dalla quarta di copertina del primo volume *Por un puñado de ámbar*<sup>33</sup> possiamo dire che «con la pubblicazione di quest'opera che combina i metodi di Sherlock Holmes con i più recenti progressi nel campo della biologia molecolare, cari lettori, forse le vere e reali cause della morte di Ötzi sono state finalmente chiarite. Oppure no».

<sup>30</sup> GAGNOR 2022, p. 18.

<sup>31</sup> ARTIBANI, ZIRONI 2022.

<sup>32</sup> ARTIBANI, PERINA 2023.

<sup>33</sup> BEGOÑA, IÑAKET 2016.



9. A) VIGNETTE DA *TOPOLINO E IL TESORO DEL LEGIONARIO* (da ARTIBANI, ZIRONI 2022); B) VIGNETTE ESTRATTE DA *TOPOLINO E LE VIE DELLA STORIA*, EP.1 (da ARTIBANI, PERINA 2023) (© Disney)

In questo western preistorico di tre volumi<sup>34</sup> scritto da Begogña e disegnato da Igñaket, viene offerta una lettura - seppur in parte romanzata - della storia di Ötzi e di quello che doveva essere il mondo dell'età del Rame. Tale lettura non sfuggirebbe in nessun corso accademico. L'utilizzo dell'arte rupestre per l'impostazione delle tavole, infatti, nonché la correttezza nel riportare il momento della morte del personaggio e il ritrovamento della mummia, permettono di veicolare dati e fruire temi, magari un po' ostici anche per chi è del mestiere, in maniera immediata e oggettivamente assai più divertente (permetteteci) di molti testi di settore (fig. 10).

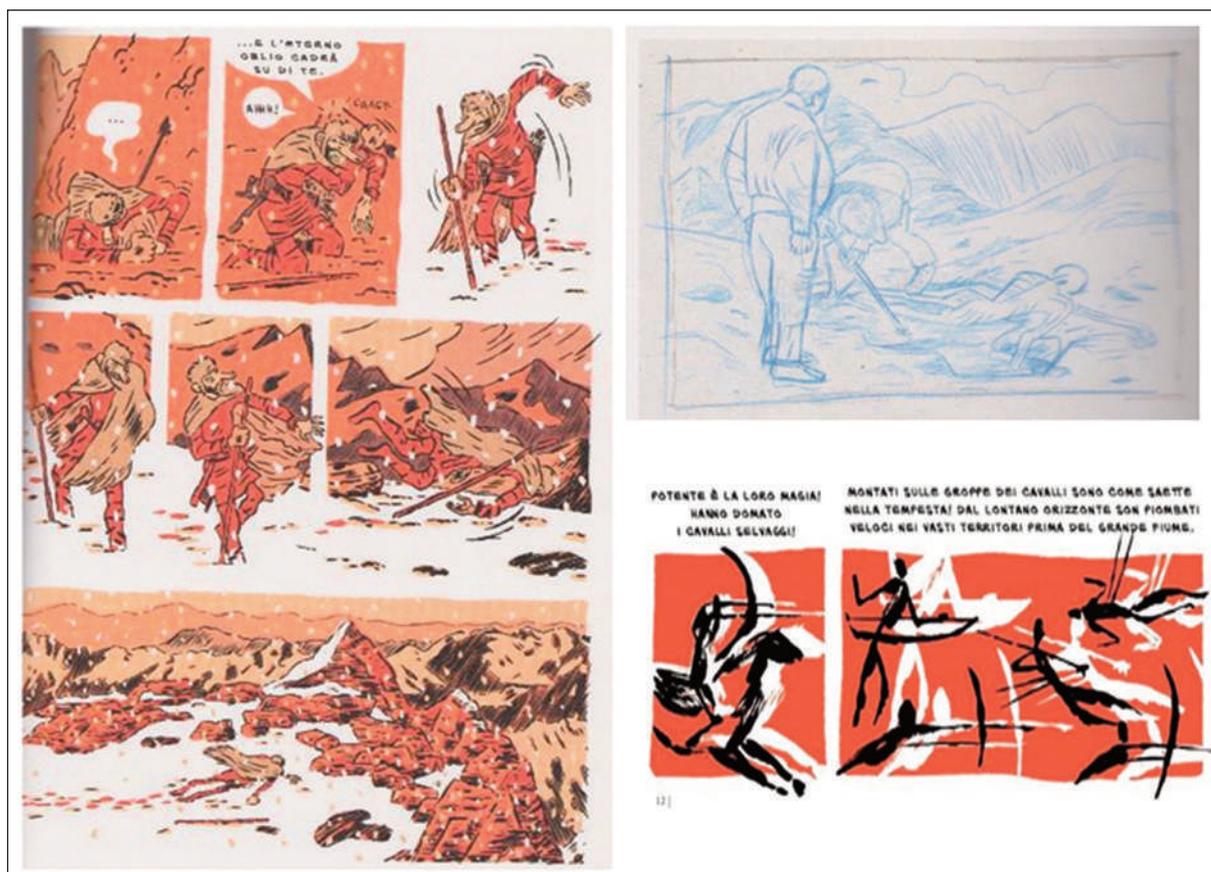
### 3. L'ARCHEOLOGIA A FUMETTI

Anche solo con gli esempi citati si riesce a intuire la potenza del *medium* scelto per veicolare i contenuti della nostra disciplina, soprattutto nei confronti del “grande pubblico”. Tuttavia, attraverso il fumetto, è possibile presentare e condividere dati e riflessioni anche con la platea degli addetti ai lavori. Si potrebbe, provocatoriamente, affermare che, considerando che viviamo un momento in cui la comunicazione è il vero campo dell'agire contemporaneo, il fumetto sia anche uno dei possibili strumenti per non confinare la nostra disciplina allo studio delle mere antichità.

La capacità dei fumetti di collegare strettamente immagine e testo all'interno di una narrazione coerente li rende ideali per presentare al pubblico un argomento sconosciuto. La combinazione di spiegazione e contesto visivo può trasmettere quantità significative di informazioni in un formato facile da recepire. Si tratta di un'innovazione comunicativa interessante, perché cerca di abbinare l'estetica letteraria alla trattazione scientifica rigorosa, trovando un nuovo modo di sedurre il lettore e consentendo di fatto di ampliare il pubblico tradizionale della letteratura scientifica.

Ovviamente non si tratta di un terreno inesplorato e, soprattutto recentemente, anche all'interno del mondo delle scienze dell'antichità, compaiono pubblicazioni a fumetti di alto livello.

<sup>34</sup> Evidente già dai titoli dei volumi (*Por un puñado de ámbar; El Bueno, el Feo el Tuerto; El cobre tenía un precio*) il richiamo alla meravigliosa trilogia del dollaro di Sergio Leone. Si rimanda, per un approfondimento specifico dell'opera, alla recensione del primo volume in SOTGIA 2018.



10. VIGNETTE DA ÖTZI. PER UN PUGNO DI AMBRA (© BEGOŃA, IŃAKET 2016)

Di seguito si mostreranno, quindi, alcuni esempi virtuosi di *comics* in rapporto con la vera e propria ricerca scientifica, la riflessione di categoria della professione archeologica, e la divulgazione del patrimonio culturale tra parchi archeologici e musei, che rappresentano punti di partenza imprescindibili per progettare sviluppi futuri.

Riguardo alla possibilità di comunicare il dato scientifico attraverso il linguaggio dell'arte sequenziale, interessante è il lavoro svolto nel corso dell'ultimo decennio da John Swogger, archeologo e illustratore inglese. Nel suo sito è possibile trovare numerosi fumetti che raccontano in modi diversi la ricerca archeologica<sup>35</sup>. Con la rivista *The Grid*<sup>36</sup>, distribuita alla conferenza del *Theoretical Archaeology Group* dell'University College of London, vengono presentati molti degli aspetti dell'archeologia: dalla ricerca alla scrittura, dall'educazione alla divulgazione, dal folklore alla fotografia aerea.

Tra i vari volumi pubblicati, il recente *Footprints of The Ancestors*<sup>37</sup> riporta le metodologie di ricerca applicate (carotaggi, saggi, studio dei reperti) e i risultati ottenuti durante la campagna di ricognizione e scavo presso l'isola di Yap (Micronesia) dell'Università dell'Oregon. Attraverso 28 tavole a colori vengono pubblicati in maniera chiara e precisa i dati archeologici relativi alle prime fasi d'occupazione dell'abitato sull'isola. Vale la pena citare anche il suo lavoro del 2015 sulla ceramica messicana del 1150 edito nella rivista *Advances in Archaeological Practice*<sup>38</sup>.

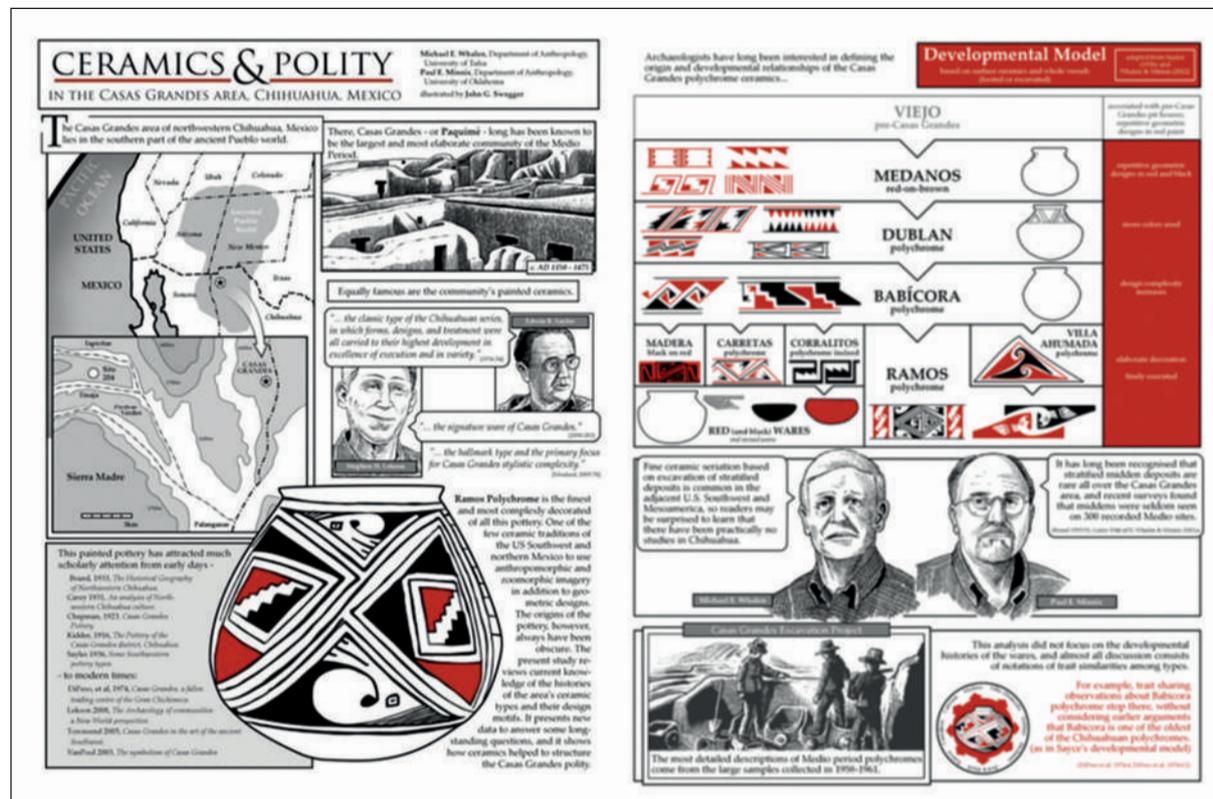
<sup>35</sup> <https://johnswogger.wordpress.com/> (ultimo accesso 20 maggio 2024).

<sup>36</sup> SWOGGER, SACKETT 2019.

<sup>37</sup> SWOGGER 2018.

<sup>38</sup> SWOGGER 2015.

In questo testo illustrato<sup>39</sup>, edito in una rivista scientifica canonica, vengono presentati il dato archeologico, la storia degli studi e la crono-tipologia, proprio come in una pubblicazione “tradizionale”. Tuttavia, è innegabile che, a parità di chiarezza, la forma scelta da Swogger risulti



11. PAGINE DELL'ARTICOLO DI SWAGGER DEL 2015 IN *ADVANCES IN ARCHAEOLOGICAL PRACTICE* (da SWAGGER 2015)

ben più accattivante (fig. 11).

Il formato *comic* può essere utile anche per raccontare, come detto, “la professione dell’archeologo” lontano dai *clichés* canonici richiamati nelle premesse di questo lavoro, definendo in questo modo una vera *Public Archaeology*, condivisa da un ampio bacino di persone. Allo stesso tempo, inoltre, permette anche agli specialisti stessi di riflettere in maniera “laica” sul proprio ruolo all’interno della società contemporanea.

A tal proposito si riportano due recenti lavori, sviluppati in collaborazione con la Confederazione Italiana Archeologia (CIA), scritti da Emiliano Barletta e disegnati da Alessio Lo Manto. Il primo è *Un Giorno di Ordinaria Archeologia* (fig. 12, a), pubblicato nel 2018 a puntate sulle pagine social dell’associazione di categoria, in cui attraverso dieci fumetti da quattro vignette l’uno viene raccontata una giornata in un cantiere di archeologia preventiva. Attraverso una serie di situazioni “tipiche” della vita sui cantieri urbani viene presentata la realtà professionale di archeologhe e archeologi, tra le necessità delle committenze, il rapporto con la Soprintendenza e la percezione che ha la cittadinanza di ciò che avviene al di là delle transenne

<sup>39</sup> Non si tratta di un vero e proprio fumetto come gli altri lavori dell’autore, perché mancano vignette e narrazione “in sequenza”. Tuttavia, è uno dei primi tentativi di introdurre il disegno in maniera preponderante rispetto al testo all’interno di un articolo scientifico. La sua pubblicazione è stata abbastanza rivoluzionaria e segna l’avvio del lavoro di Swogger sull’uso dei fumetti in archeologia.



12. A) VIGNETTE DI DUE EPISODI DI UN *GIORNO DI ORDINARIA ARCHEOLOGIA*; B) VIGNETTA DA *DIARIO DI SCAVO* (© Barletta, Lo Manto)

che delimitano l'area di cantiere<sup>40</sup>.

Il secondo fumetto del duo è *Diario di Scavo* (fig. 12, b), edito nel 2022 dalla padovana casa editrice Oblò<sup>41</sup>, in cui gli autori presentano, senza alcuna retorica, la storia di un giovane ricercatore diviso tra il mondo dell'accademia e quello dell'archeologia commerciale. Il tema del rapporto tra ricerca e professione, le possibilità di fare l'una e/o l'altra in questo paese, gli aspetti positivi e negativi delle diverse scelte, vengono raccontati in maniera cruda e realistica,

<sup>40</sup> Tema affrontato in generale nel sesto numero della rivista *EX-Novo. Journal of Archaeology*; in particolare, si veda REVELLO LAMI 2021.

<sup>41</sup> BARLETTA, LO MANTO 2022a.

permettendo ai lettori di comprendere aspetti importanti del lavoro (o dei lavori) di archeologhe e archeologi italiani.

Gli stessi autori, infine, hanno collaborato anche con il settimanale *Internazionale*, in cui, attraverso delle particolari “cartoline” (storie autoconclusive di due tavole), hanno raccontato, con un linguaggio ironico ma in maniera precisa, la situazione dei monumenti di Pompei, Petra e del Colosseo al tempo della Pandemia da Covid-19<sup>42</sup>.

Ovviamente, è proprio questo il campo di maggiore di utilizzo dei fumetti (e anche quello in cui si è finora sperimentato di più) ossia: la valorizzazione e musealizzazione del patrimonio culturale. Non a caso, infatti, le più recenti linee guida ministeriali in termini di comunicazione museale auspicano un maggior impiego delle immagini per veicolare le informazioni che si possono ricavare dai reperti e dai contesti archeologici<sup>43</sup>.

Esemplare di quanto possa essere “potente” l’uso dei fumetti in ambito museale è la mostra allestita nel 2018 alla Petite Galerie del Museo del Louvre di Parigi: *L’archéologie en bulles*, in cui sono state esposte cento tavole originali di fumetti insieme ai ritrovamenti presenti all’interno del museo stesso (fig. 13)<sup>44</sup>.

Scopo della rassegna era, infatti, proprio mostrare le potenzialità del fumetto come *medium* e «non presentare la storia delle antiche civiltà a fumetti né a fare un paziente elenco delle referenze storiche dei fumettisti», dato che, secondo i curatori, «dal rilevamento alla restituzione, fumetti e archeologia condividono infatti una stessa procedura: scoprire, classificare, interpretare»<sup>45</sup>.



13. COPERTINA DEL CATALOGO DELLA MOSTRA *L'ARCHÉOLOGIE EN BULLES* ED ESEMPIO DI OGGETTI ESPOSTI (REPERTO E TAVOLA) (da DOURAN, MARTINEZ 2018)

Nello stesso anno, in Italia l’allora Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, oggi Ministero della Cultura, si è rivolto all’importante casa editrice Coconino-Fandango per il progetto *Fumetti nei Musei*<sup>46</sup>. Si tratta di 51 libretti che raccontano la contemporaneità dei musei italiani e degli oggetti in essi contenuti: dalle più famose statue sino all’ultima urna a capanna (fig. 14).

Grazie al coinvolgimento delle più celebri fumettiste e dei più celebri disegnatori del

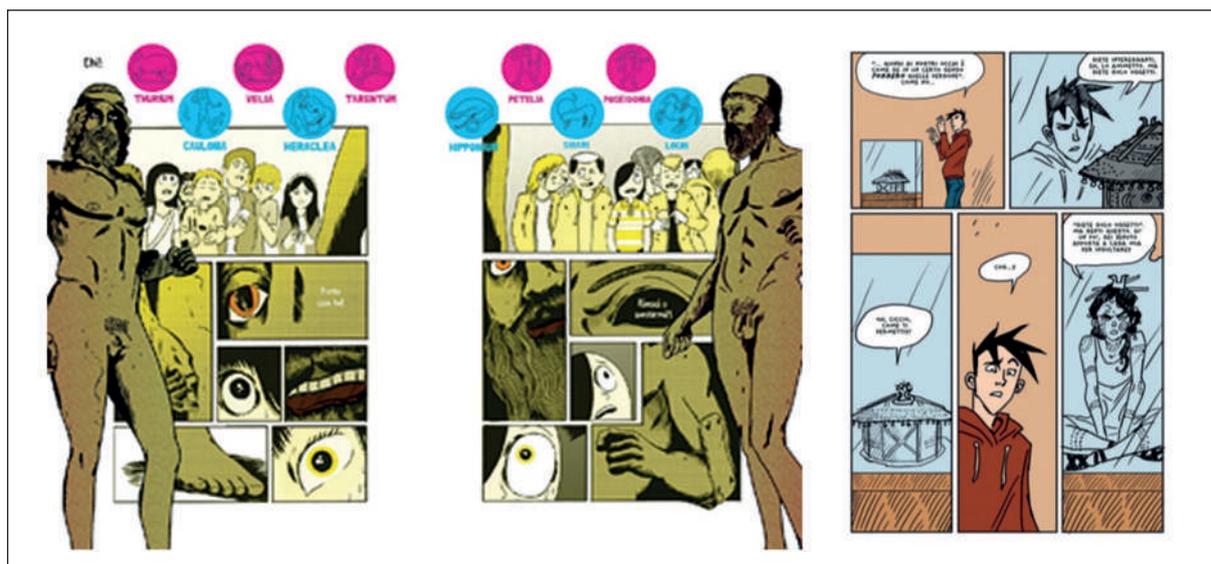
<sup>42</sup> BARLETTA, LO MANTO 2020; BARLETTA, LO MANTO 2022b.

<sup>43</sup> MILANO, SCIACCHITANO 2015; MILANO, SCIACCHITANO 2019 (diffuso con circolare 29/2019 della Direzione Generale Musei).

<sup>44</sup> DOURAN, MARTINEZ 2018.

<sup>45</sup> DOURAN, MARTINEZ 2018, p. 11.

<sup>46</sup> <https://www.beniculturali.it/articolo/fumetti-nei-musei> (ultimo accesso 7 giugno 2024).



14. ESEMPI DI TAVOLE DAI VOLUMI A FUMETTI NEL MUSEO NAZIONALE DI REGGIO CALABRIA (Autore X. Filosa) E NEL MUSEO ETRUSCO DI VILLA GIULIA (Autore F. Rossi Edrighi) (© Coconino-Fandango)

panorama nazionale, sono stati realizzati una serie di lavori che presentano in maniera “innovativa” ma mai banale i luoghi e le collezioni scelte.

Lo stesso meccanismo, ossia quello di dedicare un albo a fumetti a particolari collezioni di reperti, è stato recentemente applicato anche dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli con lavori quali *Nico alla Scoperta del MAAN*<sup>47</sup>; *MAAN for Kids - Missione Magna Grecia*<sup>48</sup>; *Nico e l'elmo del Gladiatore*<sup>49</sup>.

#### 4. CONCLUSIONI

Come illustrato da questi ultimi esempi, l'uso del linguaggio del fumetto può aprire nuove strade, affiancandosi a metodi e tecniche tradizionali o a tecnologie più innovative, per una comunicazione archeologica incisiva e al passo coi tempi.

La scelta di soffermarsi proprio su questo linguaggio è dovuta soprattutto a un particolare e fondamentale aspetto del contemporaneo: la comunicazione è ormai sempre più legata alle immagini piuttosto che ai testi. A tale proposito, si pensi al funzionamento dei *social network*: su X (ex Twitter) si hanno a disposizione solo pochi caratteri, l'algoritmo di Facebook senza foto non valorizza ormai più il post, le storie di Instagram addirittura hanno sdoganato il formato video, per non parlare di Tik-Tok, Snapchat, ecc.

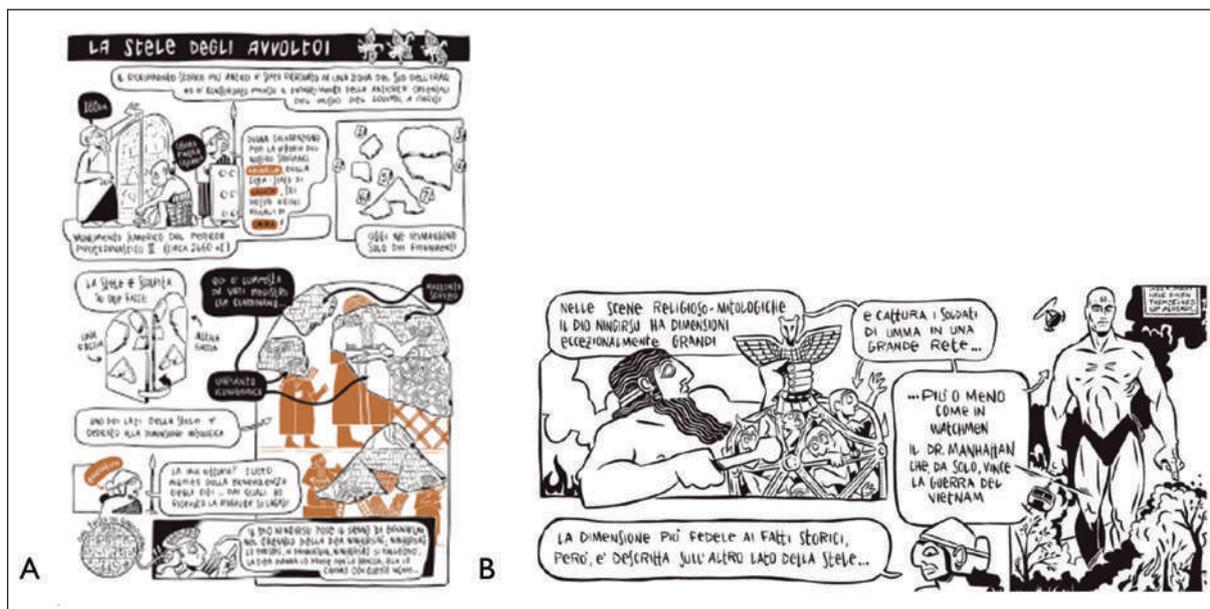
Rispetto alle singole illustrazioni ricostruttive, ampiamente utilizzate da anni in maniera egregia, il fumetto ha, tuttavia, delle potenzialità maggiori, derivanti dalla sua capacità di raccontare storie. Nell'era dello *storytelling*, infatti, la natura popolare, comprensibile, trasversale e divertente del fumetto lo rende il *medium* ideale per parlare a un ampio pubblico.

Attraverso lavori come quelli citati è possibile, infatti, intercettare un pubblico che non abbia familiarità con l'archeologia. Questo, di fatto, rende i fumetti ideali per la sensibilizzazione o per l'uso in un'ampia gamma di contesti comunicativi, utilizzando, però, i modelli delle *narrative non-fiction (NNF)*, cioè di opere che raccontano eventi rigorosamente veri e provati sin nei minimi dettagli in un modo però accattivante e coinvolgente, permettono allo stesso

<sup>47</sup> PISAPIA 2016.

<sup>48</sup> BRUNO 2020.

<sup>49</sup> PISAPIA 2021.



15. A) TAVOLA DELLA STORIA DI E. BARLETTA E A. LO MANTO (2023); B) PARTICOLARE DEL RIFERIMENTO A WATCHMEN (© Internazionale)

tempo un loro utilizzo anche in ambito più accademico narrando la scienza tramite una storia<sup>50</sup>. Facendo così divertire tanto chi la legge, quanto chi la scrive.

Un esempio di quanto qui teorizzato può trovarsi nel recentissimo lavoro di Barletta e Lo Manto nel numero 1533 dell’*Internazionale*<sup>51</sup> su la *Stele degli Avvoltoi* (fig. 15, a), dove il linguaggio tecnico del dato scientifico si adegua a un registro più narrativo, con citazioni di elementi della cultura popolare (ad esempio, *Watchmen* di Alan Moore; fig. 15, b). In queste due tavole vengono presentate, attraverso l’uso di dialoghi moderni, informazioni quali lo stato di conservazione del reperto, il luogo d’esposizione, ma anche il valore storico-narrativo del documento archeologico stesso.

I fumetti moderni, quindi, come mezzo sofisticato e maturo, sono in grado di parlare seriamente di questioni complesse e persino controverse, come nel caso appena citato di guerre e rivendicazioni territoriali. D’altronde, sempre di più la letteratura disegnata viene impiegata anche per altre forme di *narrative non-fiction (NNF)* quali il *graphic journalism* e più in generale quello che viene chiamato “fumetto di realtà”. Autori come Joe Sacco e Art Spiegelman hanno usato i fumetti per parlare della guerra in Bosnia, dell’impatto culturale sulle popolazioni indigene dello sfruttamento minerario in Canada e dell’Olocausto.

Infine, questo mezzo viene già molto usato anche in altri ambiti scientifici: i lavori di *Comics&Science* su fisica e informatica, editi dal CNR Italiano<sup>52</sup>, o il lavoro di comunicazione dei progetti europei del gruppo italo-francese di ERCComics<sup>53</sup> ne sono un esempio pratico. Visto che la storia dell’archeologia, soprattutto per quanto attiene alle metodologie da impiegare, è piena di tecniche derivate da altre discipline, riteniamo che sia giunto il momento di un “nuovo furto teorico” che porti a un impiego sempre maggiore dei fumetti nella comunicazione archeologica (pubblica o meno che sia).

\*RUG - University of Groningen  
[a.sotgia@rug.nl](mailto:a.sotgia@rug.nl)  
 \*\*Oblò - APS  
[barlemi@gmail.com](mailto:barlemi@gmail.com)

<sup>50</sup> Per un maggiore approfondimento, si rimanda a RICCIARDI 2011.

<sup>51</sup> BARLETTA, LO MANTO 2023.

<sup>52</sup> <https://www.cnr.it/it/comics-and-science> (ultimo accesso 20 maggio 2024).

<sup>53</sup> <https://www.erccomics.com> (ultimo accesso 20 maggio 2024).

**Bibliografia**

- ARTIBANI, PERINA 2023: F. ARTIBANI, A. PERINA, “Topolino e le vie della Storia”, in *Topolino*, n. 3518.
- ARTIBANI, ZIRONI 2022: F. ARTIBANI, G. ZIRONI, “Topolino e il tesoro del Legionario”, in *Topolino*, n. 3491.
- BARLETTA, LO MANTO 2020: E. BARLETTA, A. LO MANTO, “Cartoline da Pompei”, in *Internazionale*, n. 1374, pp. 72-73.
- BARLETTA, LO MANTO 2022a: E. BARLETTA, A. LO MANTO, *Diario di scavo: considerazioni finali*, Padova.
- BARLETTA, LO MANTO 2022b: E. BARLETTA, A. LO MANTO, “Cartoline da Paestum”, in *Internazionale*, n. 1461, pp. 80-81.
- BARLETTA, LO MANTO 2023: E. BARLETTA, A. LO MANTO, “Cartoline dall’Iraq”, in *Internazionale*, n. 1533, pp. 76-77.
- BEGOÑA, IÑAKET 2016: M. BEGOÑA, IÑAKET, *Ötzi. Per un pugno di ambra*, Roma.
- CASTELLI, BIGNOTTI 1982: A. CASTELLI, F. BIGNOTTI, “La Stirpe Maledetta” in *Martyn Mystère*, n. 4.
- BRUNO 2020: R.T. BRUNO, *Missione Magna Grecia. Mann for kids. Le collezioni del Mann raccontate ai ragazzi*, Milano.
- CASTELLI *et al.* 1985: A. CASTELLI, G. CASSARO, G. CASSARO, “Il mistero del Nuraghe” in *Martyn Mystère*, n. 34.
- CASTELLI, FILIPPUCCI 1994: A. CASTELLI, L. FILIPPUCCI, “Decameron” in *Martyn Mystère*, n. 148.
- CASTY, CAVAZZANO 2005: CASTY, G. CAVAZZANO, “Topolino e il colosso di Rodi”, in *Topolino*, n. 2593.
- CHIAVAROTTI, DALL’AGNOL 1991: C. CHIAVAROTTI, P. DALL’AGNOL, “La Mummia”, in *Dylan Dog* n. 55.
- DALLARI, FARNÈ 1977: M. DALLARI, R. FARNÈ, *Scuola e fumetto. Proposte per l’introduzione nella scuola del linguaggio dei Comics*, Torino.
- DOURAN, MARTINEZ 2018: F. DOURAN, J. MARTINEZ, *L’archéologie en bulles*, Parigi.
- ECO 1962: U. ECO, *Apocalittici e integrati*, Bologna.
- EISNER 1985: W. EISNER, *Comics & sequential art*, Tamarac (Florida).
- FARR 2001: M. FARR, *Tintin: the complete companion*, London.
- GAGNOR 2022: R. GAGNO, “Topolino, la Minni Alata e la Storia nelle storie Disney”, in *Il Giornale del Festival del Fumetto*, n. Speciale 1, pp. 18-23.
- GORLERO 1989: P. GORLERO, “Topolino e la leggenda del Re Porsenna”, in *Topolino*, n. 1764.
- HERGÉ 1932-1934a: HERGÉ, “Les Cigares du pharaon”, in *Le Petit Vingtième*.
- HERGÉ 1932-1934b: HERGÉ, “Le Temple du Soleil”, in *Le Journal de Tintin*.
- I “MYSTERIANI”, SAURO 2017: I “MYSTERIANI”, Q. SUARO, “L’arca dell’estinzione” in *Martyn Mystère - nuove avventure a colori*, n. 3.
- MATTALIANO *et al.* 2008: M. MATTALIANO, A. CASTELLI, P. ORGANO, “Il ritorno dell’Etrusco” in *Maxi Martyn Mystère*, n. 4.
- McCLOUD 1993: S. McCLOUD, *Understanding Comics. The Invisible Art*, Northampton (Massachusetts).
- MILANO, SCIACCHITANO 2015: C. MILANO, E. SCIACCHITANO, *Linee guida per la comunicazione nei musei (Quaderni della Valorizzazione, nuova serie 1)*, Roma.
- MILANO, SCIACCHITANO 2019: C. MILANO, E. SCIACCHITANO, *Migliorare il racconto museale. Approfondimenti per la redazione di didascalie e pannelli*, Roma.
- NOLITTA, DISO 1986a: G. NOLITTA, R. DISO, “Il demone Etrusco”, in *Myster No*, n. 132.
- NOLITTA, DISO 1986b: G. NOLITTA, R. DISO, “Il Bosco Sacro”, in *Myster No*, n. 133.
- PINTUCCI 2017: A. PINTUCCI, “La culla della civiltà”, in *The Games Machine* 351, pp. 34-39.
- PISAPIA 2016: B. PISAPIA, *Nico alla scoperta del MAAN*, Milano.

A. SOTGIA, E. BARLETTA, “Archaeology as sequential art”

PISAPIA 2021: B. PISAPIA, *Nico e l'elmo del Gladiatore*, Milano.

PUCCI 2017: G. PUCCI, “Gli Etruschi nei fumetti”, in R.M. Della Fina (a cura di), *Gli Etruschi nella cultura e nell'immaginario del mondo moderno* (Atti del XXIV Convegno Internazionale di Studi sulla Storia e l'Archeologia dell'Etruria; Orvieto 2016) (Annali della Fondazione per il Museo «Claudio Faina», XXIV), pp. 313-328.

REVELLO LAMI 2021: M. REVELLO LAMI, “Disegnare per osservare, capire, raccontare. Conversazione con Agostino Sotgia”, in *Ex-Novo. Journal of Archaeology* 6, pp. 217-227.

RICCIARDI 2011: S. RICCIARDI, *Gli artificieri della non-fiction. La messinscena narrativa in Albinati, Franchini, Veronesi*, Massa.

SALVADEI 2022: L. SALVADEI, “Essere o non essere archeologo, questo è il problema”, in *Il Giornale del Festival del Fumetto - Speciale 1*, pp. 12-17.

SANTARELLI 2017: S. SANTARELLI, *Raccontare a fumetti. Il linguaggio dei comics dall'idea al disegno*, Roma.

SERRA, ESPOSITO BROS 1994: A. SERRA, ESPOSITO BROS, “Fantasmi a Venezia”, in *Nathan Never Speciale*, n. 4.

SOTGIA 2018: A. SOTGIA, *Ötzi, per un pugno di ambra* (<https://www.dinamopress.it/news/otzi-un-pugno-ambra/>; ultimo accesso 2 gennaio 2024).

SWOGGER 2015: J.C. SWOGGER, “Ceramics, Polity, and Comics. Visually Re-Presenting Formal Archaeological Publication”, in *Advances in Archaeological Practice*, 3(1), pp. 16-28.

SWOGGER 2018: J.C. SWOGGER, *Footprints Of The Ancestors. Looking for archaeological evidence of early settlement on the islands of yap* (<https://johngswogger.files.wordpress.com/2019/10/archaeology-on-yap-2018.pdf>; ultimo accesso 2 gennaio 2024).

SWOGGER, SACKETT 2019: J.C. SWOGGER, H. SACKETT (a cura di), *The Grid* (<https://johngswogger.files.wordpress.com/2019/12/the-grid-issue-0.pdf>; ultimo accesso 2 gennaio 2024).

VENTURI 2013: W. VENTURI, *Il Grande Belzoni* (Romanzi a Fumetti, 10), Roma.

ZEMELO, DE VITA 2020: P.B. ZEMELO, M. DE VITA, “Superpippo e Indiana PIPPS in: arachidi e piramidi”, in *Topolino*, n. 3366.