

UFFICIO STAMPA

GIOCARE CON L'IMPERATORE

***Incontri sulla grande storia con i soldatini di Guido Crepax a cura di Roberto Coaloa
e "Fumetti al Museo" laboratori a cura di Inchiostro Festival***

Venerdì 16 febbraio alle ore 18 a Palazzo Cuttica è stato presentato, nell'ambito degli eventi collaterali alla mostra "Crepax + Napoleone - Marengo e altre battaglie di carta" che **sarà prorogata fino al 1° aprile 2024**, il progetto "**Giocare con l'Imperatore**", organizzato da Città di Alessandria e ASM Costruire Insieme.

Il progetto racchiude **tre incontri** dedicati alla storia e allo svolgimento dei wargames, curati dal **Prof. Roberto Coaloa** insieme a **Paolo Palumbo**, **Rosa Maria Delle Quadri** e **Marco Zatterin**, esperti ed appassionati di storia napoleonica, e **due laboratori** di disegno e narrazione "**Fumetti al Museo**", condotti dai fumettisti **Sergio Cabella** e **Gianluca "Jazz" Manciola**, curati dall'associazione **Inchiostro Festival**.

L'incontro sarà inoltre occasione per una nuova presentazione della mostra di **Guido Crepax**, alla presenza del **figlio Antonio**, dedicata soprattutto alla passione del padre per il suo **gioco più bello e complesso: quello delle battaglie**. A Palazzo Cuttica resteranno esposte fino al primo aprile quelle di Marengo, Trafalgar, Waterloo, Solferino e San Martino.

Dopo accurate ricerche in biblioteca per documentarsi sui campi di battaglia, la consistenza degli eserciti, le divise e le armi, Guido Crepax ha realizzato centinaia di soldatini di cartoncino, ognuno dei quali disegnato e colorato fronte retro, ritagliato e incollato su piedistalli. Non solo un divertimento estetico ma un gioco vero e proprio dove gli eserciti si fronteggiano su grandi mappe dettagliate del campo di battaglia e, muovendosi a turno con velocità diverse a seconda del tipo di soldato e di terreno, cercano di prevalere utilizzando i dadi per spararsi, cannoneggiarsi e combattere corpo a corpo. Una sorta di anticipazione dei primi wargame e dei successivi giochi di ruolo al computer che Crepax non ha avuto il tempo di conoscere.

Il progetto "**Giocare con l'Imperatore**", partendo dall'esposizione appositamente realizzata per la città di Alessandria con la collaborazione dell'Archivio Crepax, costituisce da un lato un approfondimento storico sulle battaglie disegnate dal grande maestro del fumetto, insieme al ruolo del wargame che spiega Coaloa "*è una sorta di macchina del tempo, il solo mezzo che consente di spostarsi nel tempo e nello spazio fino a rivivere quasi con un processo di identificazione, le azioni dei protagonisti delle battaglie*".

I due laboratori di disegno e narrazione a fumetti curati da Inchiostro Festival sono ispirati alla figura di Crepax, puntando soprattutto **sull'incontro con veri fumettisti** che possono coinvolgere i giovani in laboratori per apprendere le basi di questo linguaggio disegnato e scritto, con particolare attenzione al lato della narrazione e alla capacità di ideare personaggi a fumetti per portare autorialità e immedesimazione, così da **coinvolgere al massimo i partecipanti che si prenoteranno**.

GLI APPUNTAMENTI A PALAZZO CUTTICA

SABATO 24 FEBBRAIO ORE 15.30

FUMETTI AL MUSEO CON SERGIO CABELLA

(LABORATORIO 7 – 13 ANNI)

IN COLLABORAZIONE CON INCHIOSTRO FESTIVAL

DOMENICA 25 FEBBRAIO ORE 17.00

INCONTRO SUI WARGAMES CON ROBERTO COALOA E PAOLO PALUMBO

“La storia del Wargame. Le guerre napoleoniche”

DOMENICA 10 MARZO ORE 15.30

FUMETTI AL MUSEO CON GIANLUCA “JAZZ” MANCIOLA

(LABORATORIO 14 – 30 + ANNI)

IN COLLABORAZIONE CON INCHIOSTRO FESTIVAL

DOMENICA 17 MARZO ORE 17.00

INCONTRO CON ROSA MARIA DELLI QUADRI E MARCO ZATTERIN

“La battaglia di Trafalgar (21 ottobre 1805)”

INCONTRO CON ROBERTO COALOA

“Solferino e San Martino (24 giugno 1859)”

DOMENICA 24 MARZO ORE 17.00

INCONTRO SUI WARGAMES CON ROBERTO COALOA E PAOLO PALUMBO

“I giochi di simulazione strategica oggi e il modo in cui è cambiata la guerra”

GLI INCONTRI CON GLI STORICI

Gli storici Roberto Coaloa e Paolo Palumbo esporranno a Palazzo Cuttica nei due incontri del **25 febbraio** e del **24 marzo** cos'è il wargame (orario inizio incontri sempre le 17.00).

Nel primo incontro, in particolare, accanto ai soldatini di Crepax, sarà spiegata **“La storia del Wargame. Le guerre napoleoniche”** e in quello successivo, **“I giochi di simulazione strategica oggi e il modo in cui è cambiata la guerra”**.

Il wargame, racconta **Roberto Coaloa**, *«è una sorta di macchina del tempo, un mezzo che consente di spostarsi nel tempo e nello spazio fino a rivivere quasi con un processo di identificazione, le azioni dei protagonisti delle battaglie. La tecnica del gioco impegna intellettivamente l'appassionato, mentre lo scenario ed i fatti d'arme che vi si svolgono e che egli stesso sviluppa lo soddisfano sul piano visivo e psicologico, permettendogli di partecipare, quasi di persona, all'avvenimento. Egli diventa, in definitiva, come uno sciamano, un punto d'unione magico fra la guerra vera e la storia della guerra»*.

Paolo Palumbo, storico militare, specifica: *«Anche senza voler prendere in considerazione i giochi usati nelle scuole militari per esercitazioni di strategia e tattica, il wargame rimane un passatempo che richiede, oltre ad una particolare attitudine, applicazione, ragionamento e capacità di analisi. Le norme che regolano la tecnica, la meccanica del gioco, sono numerosissime, con molte varianti, ma, proprio per questo, il gioco entusiasma, soddisfa e non fa rimpiangere il tempo che assorbe. Inoltre, per le sue stesse motivazioni d'origine e per le indispensabili esigenze di riferimento alla realtà e di verismo, richiede e sollecita studio e approfondite ricerche, ed è giusto riconoscergli perciò degli innegabili aspetti culturali»*.

L'aspetto più interessante dei wargames è certamente quello di poter ribaltare le sorti della la storia: ad esempio far vincere Napoleone a Waterloo, e qui il gioco diventa ucronia e lo spettacolo è assicurato.

L'incontro del **17 marzo** con gli interventi di **Rosa Maria Delli Quadri**, **Marco Zatterin** e lo stesso **Roberto Coaloa**, saranno dedicati invece alla storia delle battaglie di Trafalgar, Solferino e San Martino partendo dagli scenari dei giochi di Crepax.

Trafalgar, per Marco Zatterin, è stata «la battaglia che ha fermato Napoleone». Il 21 ottobre 1805, Horatio Nelson e la “sua” Royal Navy distrussero a Capo Trafalgar, vicino a Cadice, la flotta combinata franco-spagnola agli ordini dell'ammiraglio francese Pierre Charles Silvestre de Villeneuve. Per Napoleone era una grave disfatta, che rinsaldava la supremazia inglese sui mari.

La battaglia di Solferino e San Martino, nella Seconda guerra d'indipendenza italiana, fu una delle più violente e sanguinose battaglie dell'Ottocento dopo quelle napoleoniche. Per l'ultima volta, quel 24 giugno 1859, tre eserciti si scontrarono comandati dai rispettivi sovrani: Napoleone III alleato di Vittorio Emanuele II contro l'Imperatore d'Austria Francesco Giuseppe. Duecentosettantamila soldati combatterono fino alla stanchezza, che impedì ai vincitori franco-piemontesi l'inseguimento del nemico.

Dai campi insanguinati di Solferino e San Martino nacque l'idea della Croce Rossa, voluta fortemente dal ginevrino Jean Henri Dunant.

Nei wargames realizzati da Crepax, per le battaglie di Trafalgar e Solferino e San Martino, i soldatini di carta sono così ben disegnati nei minimi dettagli che si ha la netta sensazione di ricreare il passato. Nella battaglia di Trafalgar l'aspetto estetico è appagato dal realismo delle navi disegnate, un vero capolavoro.

I PROTAGONISTI DELGI INCONTRI STORICI

ROBERTO COALOA. È professore di Storia dei Paesi danubiani e dell'Europa orientale all'Università di Paris IV Sorbonne. A Parigi è fondatore di *Sneige*, associazione che si occupa di relazioni internazionali: «pour le rapprochement des peuples en froid». È specialista della storia dell'Austria-Ungheria, con studi sulla marina da guerra e sugli Asburgo; un grande successo ha avuto il suo *Carlo d'Asburgo, l'ultimo Imperatore. Il 'gentiluomo europeo', profeta di pace nella Grande guerra* (Il Canneto editore, 2012). Slavista e biografo di Lev Tolstoj, è noto per aver ritrovato degli inediti di Tolstoj, pubblicati da Feltrinelli nel volume *Guerra e rivoluzione*, giunto alla quarta edizione. Storico del Risorgimento con numerosi saggi d'argomento militare (il ruolo dei volontari nelle guerre d'indipendenza), Coaloa si è occupato di Napoleone in una fortunata rassegna nel bicentenario della morte, culminata con un'«azione patafisica», alla Alfred Jarry, il 14 giugno 2021, ad Alessandria, nei pressi del «Platano di Napoleone», e al Museo di Marengo. Su Guido Crepax ha scritto *Viva Valentina! La Rivoluzione russa a fumetti* (Rivista Il Mulino, fascicolo n. 1/2018).

PAOLO PALUMBO. Storico militare, appassionato bibliofilo di testi napoleonici, fa parte dell'associazione Souvenir Napoléonien, è socio dell'International Napoleonic Society e della Società di Storia Militare Italiana. Si è laureato all'Università di Genova e ha conseguito il dottorato (PhD) in Storia della Società Europea in Età moderna presso l'Università degli Studi di Torino. Si occupa di storia militare del XVIII e XIX secolo, in particolare del periodo napoleonico. Lavora presso il Consorzio delle Residenze Reali Sabaude (Reggia di Venaria). È l'autore del prezioso volume *Marengo Museum. Da Bonaparte a Napoleone*, pubblicato da L'Artistica Editrice (2022), con le illustrazioni di Matteo Forcherio. Tra le sue ultime pubblicazioni di storia militare, il volume *Da Venaria a Saumur. Gli Ussari Piemontesi e il 26° Cacciatori a Cavallo*, pubblicato da edizioni Il Maglio (2023).

ROSA MARIA DELLI QUADRI. Professore di Storia moderna all'Università degli Studi di Firenze. È specializzata sulla storia e sull'identità storica nello spazio Euromediterraneo, sul periodo napoleonico e sulle battaglie napoleoniche, con una monografia su Trafalgar, in *Le grandi battaglie della Storia*, collana di «Repubblica», 27 ottobre 2023. In corso di stampa una biografia su Horatio Nelson per Salerno Editrice.

MARCO ZATTERIN. Dal 2016 è Vicedirettore del giornale La Stampa, quotidiano per il quale ha cominciato a lavorare nel 1995 e del quale è stato capo dell'Economia e corrispondente per le politiche europee da Bruxelles, dal 2006 al 2016. Zatterin ha pubblicato numerosi saggi storici. Biografo di Giovanni Battista Belzoni, recentemente ha dato alle stampe con Silvia Einaudi: *Gli amici geniali. La straordinaria avventura di Belzoni e Champollion* (L'Erma di Bretschneider 2023). Nel 2005 è uscito per Rizzoli il suo volume su *Trafalgar*.

FUMETTI AL MUSEO

I laboratori a cura di Inchiostro Festival

La direzione artistica di Inchiostro Festival ha valutato che l'apporto culturale e di attrattiva per il progetto "Giocare con l'Imperatore" deve focalizzarsi sui giovani e la possibilità di immedesimarsi in un fumettista, apprendendone l'aspetto autoriale fra storia e tecnica.

*"Puntiamo al coinvolgimento di un pubblico più giovane della media, spiegano dalla direzione artistica dell'associazione, rispetto al naturale interessamento per Napoleone, la storia e gli aspetti più tecnici riferiti al materiale esposto. Questo si concretizza tramite la realizzazione di due laboratori condotti da esperti fumettisti e autori che hanno uno stile adatto al pubblico di riferimento: in un caso bambini (7-13 anni) e in un secondo adolescenti e universitari, includendo nel target giovani adulti fino ai 30 anni e oltre, con appassionati di ogni età. (14-30+ anni). Ispirandoci a Crepax e al tema della mostra, ma soprattutto grazie alla presenza di **Sergio Cabella** e **Gianluca "Jazz" Manciola** fumettisti calati nel contemporaneo capaci di coinvolgere i giovani nell'apprendere le basi di questo linguaggio disegnato e scritto, puntando sul lato della narrazione e della capacità di ideare personaggi a fumetti per portare autorialità e immedesimazione per coinvolgere i partecipanti."*

Laboratorio sul fumetto con Sergio Cabella, per bambini (7-13 anni)

Palazzo Cuttica - Sabato 24 Febbraio, ore 15.30

Con il fumetto i bambini diventano protagonisti raccontando storie di pace al Museo.

La storia ci insegna l'importanza della pace : questo percorso tematico coinvolge i bambini per dare loro gli strumenti del linguaggio del fumetto per raccontare le loro storie.

Questo è il cambio di prospettiva che l'artista fumettista propone ai giovani partecipanti, anche attraverso **l'immagine che ha disegnato: un papero in divisa che imbraccia una grande matita e non un'arma.** Per un pomeriggio i visitatori non saranno semplici osservatori del museo ma potranno invece reinterpretare i ruoli dei personaggi storici disegnati da Crepax legandoli al proprio presente, alle esperienze personali e con i codici visivi dei personaggi dei fumetti più famosi al mondo. Una ricerca che consente ai bambini, con una matita, un pennino e tanti pennarelli, di raccontare il loro punto di vista fra il mondo odierno e lo strumento offerto dal linguaggio del fumetto, fra soggetto di una storia, ideazione dei personaggi, proporzioni, rappresentazione delle emozioni e inchiostatura.

Questo è il mix creativo e tecnico che permetterà di aggiungere una serie di opere, realizzate dai giovani fumettisti, portando al museo di Alessandria un'aggiunta alla mostra principale.

A guidarli sarà il fumettista e sceneggiatore **Sergio Cabella**, autore di graphic novel e oltre 200 storie a fumetti realizzate per Disney fra topi e paperi.

Prenotazione on-line: www.bit.ly/FumettiMuseoCabella

A.S.M. COSTRUIRE INSIEME
Azienda Speciale Multiservizi

Piazza V. Veneto, 1
15121 Alessandria
Tel. 0131.234266
Fax 0131.253200

info@asmcostruireinsieme.it
certificata@pec.asmcostituireinsieme.it
www.asmcostituireinsieme.it
f: Azienda Speciale Multiservizi Costruire Insieme

Capitale di dotazione:
€ 20.000,00
REA n. 250382
C.F. / P.IVA 02376190068

SERGIO CABELLA Nasce a Genova nel 1965, tra i quadri del padre che era un grandissimo pittore dilettante. Masticando fumetti, disegni e lunghi ghirigori di vita nel 1993 è approdato a Milano, all'Accademia Disney. Dall'anno successivo ha iniziato a lavorare da professionista arrivando a realizzare ad oggi circa 150 storie disegnate e più di una cinquantina scritte, sempre marchiate Disney: dalle mitiche Giovani Marmotte a PK, da Paperino Paperotto a X-Mickey, e naturalmente, Topolino. Nel mezzo collaborazioni con la casa editrice Piemme per Geronimo Stilton, nelle versioni a fumetti e libri, con Rainbow per le Winx e Huntik, con Ferrero per la progettazione delle sorprese Kinder e poi tanta insegnamento per la Scuola Internazionale di Comics, fra Genova e Torino. Dopo una pausa tra i libri e lo studio riparte con un libro a fumetti intitolato "Dea Bianca", edito da Astro comics, e uno per ragazzi intitolato "BEO", per ManFont editore. Ha collaborato brevemente con un'agenzia pubblicitaria come creatore di storie e di storyboard. Alla fine del 2023 ha pubblicato una graphic novel come autore unico per le edizioni Colber.

Opere e materiale fotografico di Sergio Cabella sono disponibili al seguente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1fo_v6OEcmSUxXu-QjaZbba2fPbS9gEe3?usp=sharing

Laboratorio sul fumetto con Gianluca "Jazz" Manciola, per ragazzi e adulti (14-30+ anni)

Palazzo Cuttica - Domenica 10 marzo, ore 15.30

Con il fumetto diventa protagonista raccontando storie di pace al Museo.

La storia ci insegna l'importanza della pace: questo percorso tematico coinvolge i ragazzi e adulti appassionati di fumetto per dare loro gli strumenti di questo linguaggio, scoprire l'autoproduzione, incanalare la voglia di raccontare le loro storie e renderli protagonisti.

La nona arte è il fumetto, oggi sempre più chiamato "graphic novel" quando diventa libro, tratta argomenti seri, esplora l'attualità e i temi giornalistici come accade su **Internazionale con Zerocalcare**, con l'uscita de **La Revue Dessinée** nella versione italiana per fare graphic journalism e dare spazio a giovani autori. Tutto questo va oltre i manga e i successi di vendite delle librerie e ci racconta della maturità che questo linguaggio ha sempre avuto ma, solo da pochi anni, il pubblico italiano ha riconosciuto.

In questa cornice esistono fumetti e festival dedicati all'autoproduzione, e il docente di questo laboratorio è un esperto di questo mondo perché lo vive con il collettivo Trincea Ibiza raccogliendo premi a **Lucca Comics**, creando un festival e insegnando in tanti corsi. Grazie a questa esperienza il docente-fumettista propone ai partecipanti un pomeriggio dove pensare, riflettere, disegnare e raccontare il loro presente personale, le loro storie che possono partire da quello che li circonda legandoli al proprio presente, alle esperienze personali e con i codici visivi dei personaggi dei fumetti che più li appassionano: dai classici ai manga, dallo stile seriale realistico al fantasy passando per l'umoristico e l'underground. Una ricerca che consente a tutti, con una matita, un pennino e tanti pennarelli, di raccontare un punto di vista fra il mondo odierno e lo strumento offerto dal linguaggio del

fumetto, fra soggetto di una storia, ideazione dei personaggi, proporzioni, racconto delle emozioni, inchiostatura e rilegatura fatta in casa per progetti da “Self Area”.

Questo è il mix creativo e tecnico che permetterà di creare tante pagine a fumetti, realizzate da questi futuri autori, portando al museo di Alessandria un’energia pop e giovane.

A guidarli sarà il fumettista e illustratore **Gianluca “Jazz” Manciola**, docente di fumetto e fondatore di riviste premiate a Lucca Comics e del Festival AFA di Milano, ha recentemente pubblicato con il collettivo Trincea Ibiza.

Prenotazione on-line tramite il link: www.linktr.ee/inchiostrofestival

GIANLUCA MANCIOLA: in arte “Jazz” è illustratore e fumettista attivo anche nel campo della street art. È fra i fondatori della rivista “Capek”, vincitrice del premio Gran Guinigi come miglior realtà editoriale nel 2020, ed è tra gli ideatori del festival AFA, festival di autoproduzioni a fumettia Milano. Laureato in Architettura, collabora come visualizer per MosaeStudio ed è concept artist presso Mammafotogramma, studio di animazione ed eccellenza nella tecnica della stop-motion. Da anni si dedica alla collaborazione con scuole ed associazioni (Isola PepeVerde, TeatriDelMondo, Nuvola9, ecc.) partecipando come educatore e sviluppatore di progetti che coinvolgano grandi e piccoli in realizzazioni artistiche. Dal 2018 è docente di fumetto per Corsi Corsari, realtà attiva in tutta Italia che organizza workshop con scuole, aziende e centri di aggregazione.

Materiale fotografico disponibile per Jazz Manciola, riferito al secondo laboratorio del 10 marzo disponibile al seguente link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1D-7wA7hRshEky3c2fzjLZDf-qGRKFTsO?usp=sharing>

Gli incontri storici e sui wargames del 25 febbraio, 17 e 24 marzo saranno ad ingresso libero.

Nelle giornate del 24 febbraio e 10 marzo, biglietto a 2 € per partecipare al laboratorio, biglietto ridotto a 3€ per chi volesse visitare il Museo di Palazzo Cuttica e la mostra Crepax + Napoleone.

Per info: serviziomusei@asmcostruireinsieme.it