

NUVOLE PARLANTI A SCUOLA: IL FUMETTO

Mariacristina Calogero

FUMETTI E BAMBINI: IL RUOLO DELLA SCUOLA

Quando pensiamo a un bambino di 6-10 anni in un momento di pausa lo immaginiamo con in mano un cellulare o un tablet, oppure alla PlayStation, completamente catturato da un videogioco. E inevitabilmente si presentano alla nostra mente di educatori alcune domande: ma i bambini di oggi hanno tempo libero? E, se lo hanno, lo utilizzano per leggere? E, se leggono, sono ancora attratti dai fumetti?

Non abbiamo dati certi, fondati su ricerche affidabili, per rispondere a tutti i quesiti posti, ma fonti diverse (scolastiche, editoriali, accademiche) ci dicono che i bambini, nel poco tempo libero a disposizione, apprezzano la lettura, anche se essa va costantemente stimolata, e che i fumetti rappresentano ancora un presidio di cultura cartacea, non scolastica, del loro mondo. Naturalmente siamo lontani dai primi anni '90 in cui un albo di *Topolino* vendeva un milione di copie, ma i fumetti resistono, anche grazie alla creatività degli autori e dei disegnatori e alle politiche commerciali degli editori, capaci di integrare il prodotto cartaceo con le opportunità della comunicazione digitale. Va segnalata inoltre la grande varietà di proposte reperibili in edicola, in grado di incontrare le diverse età e i gusti più vari.

Il fumetto è ancora parte dell'esperienza dei bambini nell'età della scuola primaria e, se non tutti leggono fumetti con continuità, quasi tutti sono entrati in contatto con questo linguaggio e ne hanno intuito il funzionamento.

D'altronde il fumetto rappresenta un'importante espressione culturale del '900, originale, immediata, capace



Fig. 3.1 – Roy Lichtenstein, *Drowning Girl*, 1963.

di parlare a tutti, tanto da essere il riferimento principale per gli artisti della Pop Art, come Roy Lichtenstein (Fig. 3.1 a p. 61), e da influenzare i codici della grafica.

Innumerevoli, nella comunicazione contemporanea, sono i “segni” riconducibili al fumetto: dalle icone dello smartphone alla pubblicità, dall’arte alla grafica. Nella Fig. 3.2 presentiamo alcuni esempi che testimoniano la pervasività dei segni propri del fumetto nella cultura visiva che ci appartiene.



Fig. 3.2 – Esempi di utilizzo del fumetto in diversi contesti.
In alto: a sinistra, icona dell’applicazione di messaggistica WhatsApp;
a destra, logo del sito web della scuola capofila del progetto MIUR
Debate Italia, 2017. In basso: a sinistra, iHeart, *Nobody likes*, 2014;
a destra, la pubblicità delle merendine Mulino Bianco, 2009.

La consapevolezza di una presenza così consistente ci offre già un buon motivo per stimolare la scuola a occuparsi di fumetto: come è giusto avvicinare i bambini alle fiabe, all’arte, alla poesia, all’animazione, al canto – che sono tutte manifestazioni della cultura vicine alla loro esperienza – così è doveroso farlo anche per il fumetto, che va conosciuto per essere meglio compreso e apprezzato nelle sue espressioni più valide. Il fumetto, tuttavia, non può essere considerato solo per gli aspetti linguistici che lo identificano, come un elaborato e accattivante si-

stema di segni. Per i bambini, infatti, esso è in primo luogo narrazione, racconto basato sull'inscindibile rapporto tra parole e immagini e porta con sé tutto il fascino delle storie. Attraverso il fumetto i bambini hanno modo di alimentare il loro pensiero narrativo, beneficiare degli effetti positivi del racconto, sia sul piano psicologico che pedagogico, accostarsi ai valori e ai significati propri della cultura che il fumetto esprime (Marrone, 2005). Inoltre, i fumetti amati dai bambini sono solitamente divertenti, la leggerezza che li connota è un'importante qualità per i giovani lettori, che sono invitati così a sviluppare uno sguardo sereno e positivo verso la vita.

Lungi dal rappresentare un'espressione cadetta quale è stata ritenuta per decenni, il fumetto costituisce a tutti gli effetti una lettura "buona" per i bambini e un oggetto di insegnamento/apprendimento interessante per la scuola.

Perché ai bambini fa bene leggere fumetti?

- Perché sviluppano il pensiero narrativo, veicolo di condivisione delle esperienze e di attribuzione di significati.
- Perché la ripetitività delle vicende narrate e delle situazioni è rassicurante.
- Perché consentono percorsi di lettura autonomi.
- Perché sono divertenti e dimostrano come la comicità e la leggerezza aiutino a fronteggiare la vita.
- Perché catturano l'attenzione del bambino, lo aiutano a capire i suoi stati d'animo e gli offrono soluzioni creative.
- Perché sono basati su immagini efficaci che colgono le forme essenziali con cui la mente rappresenta gli oggetti.
- Perché nei fumetti non tutto è visibile: il lettore deve completare l'immagine sulla base dell'esperienza, e ciò stimola l'immaginazione.
- Perché c'è un fumetto giusto per ogni età.

Perché occuparsi di fumetto a scuola?

- Perché è un'importante espressione culturale che va conosciuta.
- Per imparare a riconoscere gli elementi che danno qualità a un fumetto.
- Perché fa parte delle esperienze visive di molti alunni.
- Per consentire ai bambini di disporre di un nuovo linguaggio per comunicare.
- Per far conoscere diversi codici dell'immagine.
- Per educare la visione scoprendo il legame tra forma, significato e funzione.
- Per supportare altri apprendimenti scolastici (concetto di successione, forma diretta e indiretta del discorso...).
- Per stimolare la lettura anche negli alunni più svogliati.
- Per comunicare contenuti diversi, inerenti ai più vari campi disciplinari.