

## Fumetti...amo

### Linguaggio delle immagini e linguaggio verbale uniti nel fumetto

Didattica Laboratoriale - di Calcagni Maria



Il fumetto è un genere letterario considerato più dal punto di vista della fruizione che della "creazione" di storie proprie, eppure, al pari di ogni attività di storytelling, la produzione rappresenterebbe un valido modo per favorire lo sviluppo di capacità cognitive e incoraggiare i rapporti interpersonali nell'ambito del gruppo classe e non solo. Il fumetto ha lo scopo di raccontare storie attraverso l'uso di vignette costituite da una serie di immagini e segni grafici disposti in una sequenza logica e dinamica. Come per ogni linguaggio, il fumetto ha particolari regole per esprimersi, una propria grammatica che va conosciuta e rispettata da chi scrive e da chi legge. E' necessario delineare la struttura di una storia, i personaggi e gli ambienti senza dimenticare che la creatività ha bisogno di essere allenata e ogni scelta verificata. Fondamentale per ogni forma di scrittura è ripercorrere dall'inizio le vicende di ogni personaggio, per ravvisare se i movimenti sono coerenti lungo tutto l'arco narrativo, poiché le azioni devono sempre essere motivate; nulla va lasciato al caso. La parola fumetto deriva da "fumo", poiché le nuvolette o "balloons" dentro cui sono inserite le parole ricordano le figure create da boccate di fumo che fuoriescono da una sigaretta. Il "balloon" è un elemento fondamentale dal momento che ospita i dialoghi delle storie da raccontare; è uno spazio dentro la vignetta da cui parte una linea che arriva al personaggio, al quale sono attribuite le parole in esso contenute. L'operazione di scrittura dei testi presenti all'interno dei balloons è detta "Lettering" e segue dei canoni prestabiliti. Ad esempio il Lettering in neretto rappresenta parole dette con tono di voce più alto, il Lettering tremolante indica paura o freddo. Di particolare interesse è il Lettering onomatopeico costituito da suoni inarticolati (Gasp, Gulp, Ahi, ...) punti di interpunzione o disegni come il cuore, che esprimono in modo immediato sentimenti ed emozioni. Anche le nuvolette sono disegnate e usate secondo precise regole convenzionali: ad ogni loro forma corrisponde un significato particolare.

Esistono diverse categorie di fumetti e la distinzione varia in base ai temi trattati, alla tipologia dei personaggi, allo stile delle illustrazioni e al pubblico a cui si rivolgono, bambini o adulti.

Vasto è quindi il panorama di pubblicazioni da cui, noi insegnanti, possiamo partire per progettare attività educative che sfruttino i punti di forza educativi dei fumetti, per trattare argomenti specifici di diverse materie, come storia, scienze, letteratura o lingue straniere.

Il fumetto è stimolante perché, grazie al linguaggio visivo, il contenuto risulta più accessibile, più comprensibile rispetto a quello espresso con la lingua "disciplinata", codificata; in molti casi risulta un inaspettato corridoio per l'accesso ad argomenti vari.

Il fumetto è spontaneo e inclusivo poiché il messaggio da comunicare non si limita ad un solo codice di trasmissione, ma è esteso a più codici, grafico, linguistico, sonoro e quindi agevola la lettura e semplifica la comprensione.

Il linguaggio del fumetto è chiaro e amichevole poiché i suoi dialoghi risultano diretti e semplici rispetto a testi tradizionali che hanno strutture complesse.

Il fumetto favorisce l'aspetto comunicativo della lingua, si presta infatti a molte attività didattiche che vanno dalla comprensione di nozioni, alla memorizzazione di concetti, alla sollecitazione all'apprendimento.

Per le motivazioni descritte, ho attivato nelle classi in cui insegno un laboratorio di ampliamento dell'offerta formativa che comprende il fumetto.

Dopo aver invitato gli alunni a portare in aula i "comics" a loro più familiari, ho guidato la classe nell'osservazione delle particolari caratteristiche strutturali del genere ed esaminato con loro diversi stili in base ai disegni, al contenuto e alla tipologia dei personaggi.

Raggiunta una maggiore consapevolezza sull'argomento, ho proposto alcune attività creative e di verifica: ho presentato ai bambini un fumetto con le nuvolette vuote e chiesto loro di inventare i dialoghi, invitandoli ad inserire anche "suoni" come tonfi o cadute e versi di animali da proporre poi ai compagni. Molto interessante si è rivelata l'attività in cui, partendo da una serie di soli rumori o parole onomatopeiche, i ragazzi dovevano immaginare la situazione narrata in forma discorsiva e poi trasformarla in storielle brevi, verificando quali parole onomatopeiche potessero essere traducibili.

Data poi una serie di vignette in disordine, gli alunni le hanno ordinate formando così una striscia o una tavola, di seguito hanno letto e raccontato oralmente le scene rappresentate e ipotizzata per iscritto una possibile prosecuzione della storia.

Il lavoro ancora in realizzazione sta mostrando tratti interessanti: anche il bambino più resistente alla lettura legge in modo spontaneo e motivato, e non perché gli è stato assegnato questo compito; legge per se stesso, per conoscere la storia e non per la maestra o i genitori o per la votazione scolastica. Mentre legge compie operazioni cognitive importanti poiché deve, in primo luogo, identificare e riconoscere i personaggi nelle diverse situazioni, interpretare la loro identità attraverso volubili espressioni e diverse colorazioni. Ai personaggi il bambino attribuisce la voce che desidera e mentre dialogano deve osservare con attenzione il tipo di nuvoletta legata a ciascuno e l'ordine e il tempo in cui vengono pronunciate le battute. Allo stesso tempo egli deve riconoscere e distinguere gli ambienti, interni ed esterni, registrare le loro modificazioni, la loro importanza per i protagonisti.

Nel fumetto l'ambiente rappresenta la struttura stessa della narrazione, raramente è puro elemento decorativo. Di fondamentale rilievo è il ruolo attivo dell'immaginazione richiesta per riempire i vuoti tra una vignetta e l'altra. Al cinema, o in TV, le immagini in sequenza descrivono passo dopo passo lo scorrere degli eventi. Nel fumetto l'azione può iniziare nella prima vignetta e terminare nella successiva saltando tutti i passaggi intermedi; il personaggio che nella prima sta correndo velocemente, nella seconda cade in una pozza d'acqua: il capitolombolo è tutto da immaginare. Questo lavoro è lasciato all'intelletto del lettore che contemporaneamente dovrà restare attento ai suoni indicati nei balloons, chiarirne le sfumature e comprenderne l'origine.

Lo sviluppo della storia è da ricostruire con l'immaginazione, abbinando le informazioni fornite dalle didascalie con quelle dei dialoghi, dei rumori, del disegno e del colore e congiungendo mentalmente in un solo puzzle i tanti pezzi che compongono la sceneggiatura. E' il lettore che dà senso all'insieme della storia e per un bambino di scuola primaria mi sembra un lavoro piuttosto laborioso, ricco di operazioni cognitive, logiche e creative, che si compiono al di là del valore dell'opera. La sua immaginazione è sollecitata ad analizzare e sintetizzare, classificare e decidere; la mente è obbligata a rimanere attiva, la fantasia chiamata ad adempiere alle sue funzioni più nobili.

Come lo stesso G. Rodari scrive "l'interesse principale del bambino verso il fumetto non è condizionato dai suoi contenuti, egli vuole impadronirsi semplicemente del mezzo, legge il fumetto per imparare a leggere il fumetto, per comprenderne regole e convenzioni" (Da "La grammatica della fantasia").

In conclusione il bambino che legge il fumetto ama il lavoro della sua immaginazione, gioca più o meno inconsapevolmente con la sua intelligenza, affronta la storia con serietà ed impegno. Il bambino che realizza un fumetto compie operazioni mentali e sociali se possibile ancor più creative e formative: idealizza i personaggi, crea il soggetto, i dialoghi, studia l'impaginazione, le rifiniture e lo stile, il tutto insieme ai compagni, condividendo scelte e decisioni nel rispetto delle abilità di ciascuno (per approfondimenti su come costruire un fumetto, si segnala un sito a cui è possibile accedere cliccando sul link presente tra gli indirizzi web, nella colonna a destra dell'articolo)

. <https://artisticamente.jimdo.com/laboratorio-grafico/il-fumetto>

Maria Calcagni

Pedagogista clinico, docente presso l'I.Omnicomprendivo di Roccasecca (FR)