

---

# Il fumetto giapponese. Per una nuova letteratura dell'infanzia

n. 9  
maggio  
2023

anno XL

## The Japanese comics. For a new literature of childhood

Valeria Tamborra, Cristiana D'Aprile\*

---

*La letteratura dell'infanzia è uno strumento estremamente efficace per potersi avvicinare al mondo interiore ed emozionale dei più piccoli. Uno specchio dalle molte facce che si riflettono nei più disparati media. Nonostante vengano adottati codici diversi nei racconti, negli albi illustrati, nei fumetti, nei film animati si assiste alla stessa scoperta narrativa dando vita ad un continuo rinnovamento del proprio sé. L'obiettivo del presente contributo è quello di individuare il filo rosso che colloca il manga, fumetto giapponese, sullo stesso piano pedagogico della letteratura dell'infanzia. La nona arte è uno spazio di avanguardia e può essere considerata uno strumento in grado di esplorare l'universo infantile.*

### Parole chiave

Letteratura dell'infanzia; media education; manga; immagine; emozioni

*Children's literature is an extremely effective tool for approaching the inner and emotional world of young children. A mirror with many faces reflected in the most diverse media. Even though different codes are adopted in short stories, illustrated books, comics, and animated films, one witnesses the same narrative discovery giving rise to a continuous renewal of the self. The aim of this paper is to identify the red thread that places manga, Japanese comics, on the same pedagogical level as children's literature. Ninth Art is an avant-garde space, which is why it can be considered as a tool to explore the often invisible and unknown childhood universe.*

### Keywords

Children's literature; media education; manga; language; emotions



Corresponding author: mail autore/autori [valeria.tamborra@uniba.it](mailto:valeria.tamborra@uniba.it); [c.daprile9@studenti.uniba.it](mailto:c.daprile9@studenti.uniba.it)

## 1. Introduzione

Il presente contributo approfondisce il tema della validità pedagogica del fumetto di matrice nipponica, ponendolo a confronto con le specificità della letteratura dell'infanzia.

La letteratura per l'infanzia rappresenta un supporto educativo per la crescita metacognitiva del bambino, supportandone lo sviluppo della conoscenza di sé, delle abilità sociali e della motivazione. Beseghi ha evidenziato molteplici chiavi di riflessione attorno alla validità educativa della narrativa fantastica richiamando, in particolar modo, lo sviluppo dell'empatia, dell'immaginazione e della creatività sostenuto dal processo di immedesimazione<sup>1</sup>. A questi aspetti Corallo aggiunge il ruolo che la letteratura per l'infanzia agisce nello sviluppo della personalità del bambino, il quale sperimenta nella propria fantasia l'incontro con l'altro da sé con il quale può rispecchiarsi e confrontarsi per comprendersi<sup>2</sup>. Se correttamente indirizzati attraverso un'azione educativa intenzionale, questi aspetti contribuiscono alla formazione nel bambino del senso morale e di una vita intrapersonale e interpersonale positiva: le sfumature narrative del buono e del cattivo, del disorientamento e della riscoperta accompagnano lo sviluppo emotivo e morale del bambino valorizzando i suoi bisogni e la sua sensibilità e indirizzandolo verso la maturazione incentivandone l'impegno e l'interesse facendo leva sulla sua curiosità<sup>3</sup>.

Lo sviluppo sociale e tecnologico ha delineato uno scenario disorientante, in costante e rapido mutamento, in cui la scuola fatica a svolgere il proprio ruolo di seconda agenzia di formazione. In un contesto profondamente connotato dalla comunicazione e dall'informazione veloce, è necessario riflettere sulla direzione educativa che la scuola deve assumere ripensando le modalità con cui i giovani accedono alla conoscenza e individuando nuovi spazi e tempi della formazione. È all'interno di tale riflessione che il presente contributo avanza la proposta pedagogica di annoverare tra i mediatori didattici cui il docente può avvalersi nella propria azione formativa il fumetto.

Si tratta di un dispositivo narrativo connotato da un linguaggio espressivo dinamico, versatile e diretto: «il fumetto si presenta [...] non solo come una forma di lettura ma anche come una forma di vita, ha un suo fondamentale ruolo psicologico che assume una configurazione educativa molto profonda nel momento in cui, catturando l'attenzione del bambino, lo coinvolge, lo aiuta a capire le sue emozioni e gli offre delle soluzioni»<sup>4</sup>.

Pur non trascurando lo scetticismo di alcuni insegnanti nei confronti dell'impiego didattico del fumetto<sup>5</sup> esso racchiude al suo interno una pluralità di anime che ne fanno un'opera d'arte, un mezzo di comunicazione, un narratore fedele del quotidiano<sup>6</sup>. Si presenta come un dispositivo affascinante e, al contempo, sfidante per i bambini: da un lato, si presenta in una veste attraente coniugando aspetti grafici accattivanti con storie coinvolgenti, dall'altro, la sua fruizione richiede abilità logiche specifiche per potersi orientare adeguatamente all'interno della composizione grafica della pagina.

Proprio l'organizzazione grafica dei contenuti rappresenta un elemento essenziale che distingue il fumetto dalla letteratura narrativa. Se si legge un testo scritto in prosa, il lavoro di comprensione che svolge la mente è lineare poiché impegnata all'analisi di un solo codice comunicativo. Nel fumetto, in particolar modo quello nipponico, invece, ci sono più piani di lettura che si sommano, quello visivo e quello verbale, racchiusi in un riquadro che può assumere forme diversificate, attivando un ulteriore piano di comprensione, quello del senso logico di successione delle vignette<sup>7</sup>.

Uno sforzo, questo, che consente di aumentare le capacità deduttive, coltivare l'immaginazione, la passione verso l'ignoto e la curiosità per altre culture. Il fumetto, in tal senso, può avere la capacità di assolvere allo stesso compito educativo svolto dalla letteratura dell'infanzia, ma incontrando le aspettative di bambini maggiormente stimolati ad accedere alla conoscenza attraverso contenuti multimediali che veicolano uno stile cognitivo di natura reticolare più che lineare.

\* Sebbene gli autori abbiano condiviso l'intera impostazione del contributo, si attribuisce a Valeria Tamborra la scrittura dei paragrafi: 1. Introduzione, 2. Educare con l'immagine, 5. Per una didattica del fumetto, 6. Conclusioni; a Cristiana D'Aprile la scrittura dei paragrafi: 3. Lo story manga, 4. Struttura, linguaggio grafico e semantica del fumetto.

<sup>1</sup> E. Beseghi, *Infanzia e racconto*. In *L'isola misteriosa. Quaderni di letteratura per l'infanzia 1 e 3*, Mondadori, Milano 2008.

<sup>2</sup> G. Corallo, *La letteratura per l'infanzia tra arte ed educazione*, Gaglianò edizione, Cesena 2014.

<sup>3</sup> P. Aroldi – M. Colombo – W.A. Corsaro – A.M. Maccarini, *Sociologia dell'infanzia*, FrancoAngeli, Milano 2020.

<sup>4</sup> G. Marrone, *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Tunué, Latina 2009, p. 26.

<sup>5</sup> E. Varrà, *Le nuove frontiere del fumetto: dai classici al graphic novel*, in S. Barsotti (ed.), *Letteratura per l'infanzia: forme, temi e simboli del contemporaneo*, Carocci, Roma 2019, pp. 203-218.

<sup>6</sup> D. Barbieri, *Semiotica del Fumetto*, Carocci editore, Roma 2017.

<sup>7</sup> M. Rotundo – M. Vignati, *Sei lezioni sul fumetto. Manuale pratico per diventare fumettisti*, Dino Audino editore, Roma 2011.

Gli studi di David Seelow, fautore del paradigma del *revolutionary learning*, evidenziano il valore pedagogico del fumetto. L'autore ha elaborato una strategia educativa, alternativa alla tradizionale lezione accademica, fondata su quattro parole chiave: pensiero critico, comunicazione, collaborazione e creatività<sup>8</sup>.

- Il pensiero critico è tipico di una dialettica per cui il dubbio prende il sopravvento e pone qualsiasi argomento in discussione: evitando l'elaborazione di un unico schema cognitivo, insegna ad analizzare le informazioni e a individuare più di una soluzione utile per risolvere i problemi.
- La comunicazione è il modo con cui si trasmette un messaggio: scritto, parlato o rappresentato, sia in analogico che digitale. I bambini e i ragazzi devono imparare a muoversi con sicurezza nel complesso mondo dell'informazione, equilibrando sensibilità interculturale e accuratezza nella scelta del contenuto, del mezzo e dell'interlocutore.
- La collaborazione è l'elemento indissolubile di ogni attività, caratterizza qualsiasi dimensione, in special modo quella scolastica. Il clima complesso che contraddistingue le aule può essere affrontato solo grazie a una cooperazione aperta tra insegnanti e alunni che intrecciano i loro bisogni e stili.
- L'incertezza del domani può essere vissuta e rielaborata grazie alla creatività.

Seelow propone il fumetto quale strumento rivoluzionario capace di insegnare in modo graduale, attivo e originale. L'arte sequenziale è in grado di essere un'alleata fondamentale per lo sviluppo di queste dimensioni che l'autore ha definito le "4C" dell'apprendimento, incoraggiando la lettura e il ragionamento<sup>9</sup>. Il fumetto può stimolare interesse su qualsiasi tema, ponendosi come strumento inclusivo attenuando possibili difficoltà e differenti abilità di accesso alla conoscenza. Raccontare storie con la nona arte<sup>10</sup>, come definito il fumetto da Lacassin<sup>11</sup>, permette di insegnare con più agilità, l'immagine consente di avvicinarsi in modo genuino a chi deve imparare, coinvolgendo al contempo alunni e docenti.

## 2. Educare con l'immagine

Il fumetto si costruisce su due piani semantici, tra loro privi di confini netti, che occupano zone d'ombra in cui «le parole sono fatte di lettere e le [...] lettere sono disegni che esprimono emozioni»<sup>12</sup>.

Per ben interpretare un fumetto bisogna comprendere i segni grafici che lo compongono, mettendo in pausa la realtà e rielaborando il significato del messaggio attraverso l'astrazione e l'utilizzo della "grammatica dell'inquadratura"<sup>13</sup>. Santarelli evidenzia che l'autore di fumetti, favorendo lo sviluppo dell'astrazione dei sistemi logici e gestendo la fantasia all'interno dei limiti di comprensione del lettore, deve donarsi con sincerità all'altro, con purezza e lealtà<sup>14</sup>. «Un'empatia, una complicità, un'affinità elettiva, addirittura che consentirà al nostro racconto a fumetti, intanto, di intrattenere e divertire il lettore ma anche, nel migliore dei casi rimanergli dentro»<sup>15</sup>.

In letteratura vi sono numerosi contributi che riflettono sulla stretta relazione che lega schemi cognitivi, immagini e parole. Su quest'ultimo assunto la teoria più autorevole è stata avanzata da Paivio<sup>16</sup>, psicologo canadese che ha formulato la "Teoria della doppia codifica" (*Dual-Coding Theory*). I sistemi di codifica verbale e visivo, pur sfruttando due distinti canali, uno analitico e l'altro simbolico, indipendenti tra loro, sono interconnessi. «La teoria prevede che le parole che hanno come riferimento un oggetto concreto sono ricordate meglio di quelle astratte, perché sono codificate anche come immagini, [...] a loro volta ricordate meglio delle parole concrete»<sup>17</sup>.

Sulla base delle riflessioni proposte da Paivio, Mayer<sup>18</sup> ha posto le basi della "Teoria Cognitiva dell'Apprendimento Multimediale" (*Multimedia Cognitive Learning Theory*, MCLT). Lo psicologo statunitense

<sup>8</sup> D. Seelow, *David Seelow: fumetti, apprendimento rivoluzionario e 4C*, in *Dire, Fare, Insegnare. La didattica insieme*, 2020, <http://direfareinsegnare.education/didattica/david-seelow-fumetti-apprendimento-rivoluzionario-e-4c/>, consultato il 9/01/2023.

<sup>9</sup> *Ibi*.

<sup>10</sup> A. Furini - R. Rimondini - F. Spiritelli, *La Nona Arte - Il fumetto alla riscossa*, Zona Holden, Modena 2013.

<sup>11</sup> F. Lacassin, *Per una nuova arte, il fumetto*, Christian Bourgeois Editeur, Paris 1971.

<sup>12</sup> S. Santarelli, *Raccontare a fumetti. Il linguaggio dei comics dall'idea al disegno*, Dino Audino editore, Roma 2017, p. 16.

<sup>13</sup> C.R. Bowen - R. Thompson, *La grammatica dell'inquadratura*, Dino Audino editore, Roma 2014.

<sup>14</sup> S. Santarelli, *Raccontare a fumetti*, cit.

<sup>15</sup> *Ibi*, p. 17.

<sup>16</sup> A. Paivio, *Mental representations. A Dual Coding Approach*, Cambridge University Press, NY 1990.

<sup>17</sup> F. Landriscina, *Modelli di riferimento per l'uso didattico della comunicazione visiva*, in *Principi di comunicazione visiva e multimediale*, Carocci Editore, Roma 2012, p. 15.

<sup>18</sup> R.E. Mayer, *Multimedia Learning, 2nd edition*, Cambridge University Press, NY 2009.

ha formulato i principi generali sulle rappresentazioni cognitive frutto del legame tra una parte verbale e un'immagine, fruibili in qualsiasi modalità:

- multimedialità: la collaborazione tra parte verbale e grafica facilita e migliora l'apprendimento;
- coerenza: bisogna utilizzare artefatti compatibili con l'unità didattica;
- congruità: è necessario garantire una vicinanza spaziale tra immagine e parole. A tal proposito «l'albo illustrato è una forma narrativa specifica (e non un genere letterario), in cui testo e immagini non sono semplicemente accostati, ma interagiscono tra loro per produrre senso insieme agli elementi paratestuali [...], in una sintesi narrativa originale che richiede adeguati strumenti di analisi»<sup>19</sup>;
- segnalazione: ordinare il materiale didattico con indicatori;
- modalità: l'ascolto di un testo ha dato risultati migliori sotto il profilo formativo rispetto all'impiego di quelli scritti;
- segmentazione: dividere il contenuto da trasmettere riduce lo sforzo cognitivo legato all'acquisizione dei concetti e migliora l'apprendimento.

L'autore evidenzia, inoltre, i limiti dell'impiego dell'immagine che possono emergere in alcuni effetti distorsivi, come, ad esempio, l'immagine ridondante o l'effetto della divisione dell'attenzione, cui si rischia uno scollamento dell'attenzione dello studente. Nel caso dell'immagine ridondante l'attenzione si disperde per noia a causa di una grafica ripetitiva e poco avvincente; nel caso dell'effetto della divisione dell'attenzione l'alunno viene sedotto e catturato esclusivamente dagli aspetti grafici.

I fumetti assolvono alla funzione formativa attivando processi di immedesimazione con le avventure dei protagonisti delle tavole illustrate e innescando lo stesso legame che Bettelhem<sup>20</sup> ha rivelato che esiste, da sempre, con la fiaba. «Lo schema narrativo che caratterizza le storie a fumetto è, quindi, sempre legato a un ripetitivo passaggio della realtà alla fantasia, che si adatta più facilmente alle capacità di apprendimento infantile; infatti, pur muovendo dalla realtà si stacca da questa con la stessa abilità con cui riesce a farlo il bambino»<sup>21</sup>.

Un altro contributo agli studi sulla combinazione euristica tra figura e discorso è stato dato da Jean-François Lyotard<sup>22</sup>. Egli sosteneva che la cooperazione tra sapere narrativo e illustrazione fantasiosa ha il potere di incoraggiare la crescita di un individuo completo e di far germogliare una migliore società futura<sup>23</sup>. L'albo illustrato può essere visto come una delle espressioni più eloquenti della collaborazione tra immagini e parole in cui entrambi hanno uguale responsabilità. Questi due linguaggi colmano i reciproci divari informativi e inducono il lettore a intervenire con un processo cognitivo logico e creativo, migliorando anche la loro postura autoriflessiva. In sintesi, questo particolare mezzo di comunicazione è assimilabile a un'opera d'arte e permette «processi di lettura e di associazione raffinati e complessi»<sup>24</sup>.

Ci sono, in letteratura, anche posizioni differenti, come quelle di Tolkien e Bettelhem che si sono opposti all'uso di immagini nei libri di fiabe per bambini. Gli autori hanno evidenziato che il ricorso alle immagini può inibire la fantasia, soppiantata da quella dell'autore e che le illustrazioni non permettono l'approfondimento del contenuto e l'immedesimazione con i personaggi<sup>25</sup>. Di tutt'altra opinione sono Nodelman, Locke e Calvino. Gli autori ritenevano che «le illustrazioni comunichino più direttamente dalle parole, e che aiutano il giovane lettore a capire il testo che accompagna»<sup>26</sup>.

La narrazione, parallelamente veicolata attraverso due canali comunicativi, permette di esprimere concetti e parole che non fanno ancora parte del bagaglio conoscitivo del bambino. Su questo tema, Calvino<sup>27</sup> evidenzia come le immagini sono state per lui delle maestre di fabulazione nonché una finestra sulla bellezza del mondo. Ogni immagine racchiude una storia con un forte rapporto tra narrazione e illustrazione<sup>28</sup>. «L'albo illustrato è una mescolanza di più codici, quindi necessita di un'azione complessa che richiede il possesso di competenze diverse»<sup>29</sup>. Stimola la crescita grazie alla combinazione di cinque codici:

<sup>19</sup> M. Terrusi et al., *Hamelin, Ad occhi aperti. Leggere l'albo illustrato*, Donzelli, Roma 2012, p. 12.

<sup>20</sup> B. Bettelheim, *Il mondo incantato*, I ed., Feltrinelli, Milano 1977.

<sup>21</sup> G. Marrone, *Il fumetto fra pedagogia e racconto*, cit., p. 94.

<sup>22</sup> J.F. Lyotard, *Discorso, figura*, Mimesis, Milano 2008.

<sup>23</sup> M. Dallari, *Quando le parole si stringono alle immagini. Scritture e polialfabetiche e nuove prospettive di apprendimento e di interpretazione*, «Encyclopædia», (XV), 30, (2011), pp. 11-40, p. 13.

<sup>24</sup> *Ibi*, p. 20.

<sup>25</sup> E. Paruolo, *Le letterature per l'infanzia ne parlano Peter Hunt, Jean Perrot, Dieter Richter, Jean Foucault, Anne Fine, Sandra Beckett*, Aracne editore, Roma 2014.

<sup>26</sup> *Ibi*, p. 215.

<sup>27</sup> I. Calvino, *Lezioni americane*, Oscar Mondadori, Segrate 2022.

<sup>28</sup> A. Serra – D. Ranieri, *Facciamo un fumetto. Videocorso di scrittura creativa e di tecnica di disegno per il fumetto*, Loescher Editore, Torino 2013.

<sup>29</sup> S. Barsotti, *L'albo illustrato un crocevia di linguaggi*, «Form@re Open journal per la formazione in rete» (XV), 2, (2015), pp. 207-217, p. 210.

1. codice iconico, legato alle immagini;
2. codice verbale, legato alle vignette;
3. codice grafico, relativo alla composizione della pagina;
4. codice della confezione, riferito ai materiali e alle forme estetiche della copertina e della rilegatura;
5. codice del mediatore e della modalità con cui viene letto<sup>30</sup>.

Un testo unito a disegni facilita la comprensione e sviluppa la capacità riflessiva, perché i colori e i tratti accattivanti attraggono il giovane lettore provocando «stupore estetico»<sup>31</sup>. La capacità di capire pienamente una narrazione stimola lo sviluppo dell'abilità di *problem solving*. È importante che tra parte verbale e non verbale di un albo illustrato ci sia pari dignità: se le immagini svolgono una semplice funzione ancillare rispetto al testo si ottiene una noiosa ripetizione di ciò che è già stato scritto, correndo il rischio di cadere nel fenomeno della ridondanza<sup>32</sup>. L'illustratore italiano, Roberto Innocenti sostiene l'idea secondo la quale i disegni devono riempire gli spazi vuoti della narrazione, accrescendo interesse, immaginazione e osservazione consapevole della realtà di cui il bambino farà parte. In letteratura questi elementi sono concettualizzati nel costrutto di "*Visual Literacy*"<sup>33</sup>. Essa è definita dall'*Association of College on Research Libraries* «come set di competenze che rendono un individuo in grado di trovare, interpretare, valutare, utilizzare e creare immagini e *visual media*»<sup>34</sup>. Nel 2011 Avgerinou e Patterson, hanno individuato gli elementi logici che costituiscono la *visual literacy* (Figura 1). Essi sono:

- la percezione visiva,
- il linguaggio visivo,
- il pensiero visivo,
- la comunicazione visiva.

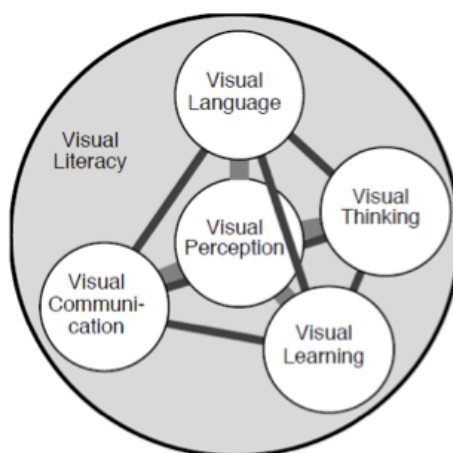


Figura 1: Gli elementi costituenti la teoria della *visual literacy*<sup>35</sup>

La *visual literacy* si sviluppa in virtù del principio secondo cui un'immagine può essere letta. Se questa capacità viene insegnata precocemente nei bambini garantirebbe l'alfabetizzazione visuale, ossia potrebbe educare a comprendere come immagini ed emozioni siano connesse, rendendo i bambini maggiormente abili nelle relazioni sociali.

Spostando l'attenzione sulla parte verbale, la lettura ad alta voce di una narrazione illustrata stimola la creazione di immagini mentali che permettono nel bambino una più proficua crescita interiore, lo sviluppo di abilità di ascolto e migliori capacità di relazionarsi. Dando un nome alle informazioni che acquisisce dall'esterno, egli potrà riconoscere i propri sentimenti e mettere in atto i comportamenti adeguati a realizzare sé stesso<sup>36</sup>. L'albo illustrato, educando all'osservazione, permette di riconoscere la realtà circostante e sensibilizzarlo verso le proprie e altrui esigenze: «invita a prestare attenzione ai dettagli testuali-visivi, verbali, grafici e materiali e

<sup>30</sup> M. Dallari, *Quando le parole si stringono alle immagini*. cit., pp. 11-40.

<sup>31</sup> *Ibi*, p. 32.

<sup>32</sup> B. Munari, *Fantasia, Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Edizione Laterza, Bari 2013.

<sup>33</sup> J. Elkins, *Il concetto di alfabetizzazione visiva, e i suoi limiti*, in *Visual Literacy*, Routledge, New York 2010, p. 217.

<sup>34</sup> Y. Vezzoli, *Visual literacy: un problema di definizione*, «Formazione&Insegnamento», (XV), 2, (2017), 211-217, p. 212.

<sup>35</sup> M.D. Avgerinou – R. Patterson, *Toward a cohesive theory of visual literacy*, «Journal of visual literacy», (XXX), 2, (2011), pp. 1-19.

<sup>36</sup> M. Negri, *Dal verso al giro pagina. Testualità e valenze educative dell'albo illustrato*, «Ricerca di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education», (XI), 3, (2016), pp. 117-138.

al loro significato nell'ottica di una reciprocità relazionale, promuovendo l'esplorazione attenta e lenta dello spazio della pagina e la cura delle parole, che sono entrambe forme di ascolto»<sup>37</sup>.

### 3. Lo story manga

Entrando nel merito della struttura narrativa del manga giapponese, la sua trama utilizza lo schema Yonkoma<sup>38</sup> che prevede quattro fasi:

- *kim*: introduzione,
- *shō*: approfondimento della storia,
- *ten*: rottura imprevista dell'equilibrio iniziale,
- *ketsu*: finale<sup>39</sup>.

Si nota subito la somiglianza con le quattro fasi dello schema generale della fiaba strutturato da Propp<sup>40</sup> contraddistinto da:

- equilibrio: inizio;
- rottura: complicazioni;
- avvenuta dell'eroe;
- conclusione: riequilibrio.

Questo sistema non è utilizzato solo per l'intera serie ma anche per la trama dei singoli capitoli (o episodi): solitamente, infatti, un manga completo prevede una segmentazione interna in saghe e, queste, in singoli episodi. Inoltre, un manga rivolto a ragazzi prevede, di solito, un personaggio che intraprende un viaggio, reale o psicologico, per realizzare un sogno. Grande rilevanza viene data alla presentazione dei personaggi e alla loro vita per consentire una connessione empatica con il lettore.

Le storie narrano il mondo senza edulcorare la cattiveria della realtà, elaborano una dimensione metaforica che, attraverso l'incanto e l'immaginazione, aiuta a mettere ordine nel caos della vita. I protagonisti dei fumetti giapponesi possono essere grotteschi, esagerati e molto potenti, ma anche divertenti, umili, entusiasti e l'ingenuità di alcuni di loro aggiunge elementi di profonda gentilezza alle storie<sup>41</sup>. In altre parole, i personaggi presentano una caratterizzazione molto articolata che rispecchia la complessità umana: si tratta di un fattore di rilevante importanza nel generare immedesimazione, comprensione ed empatia nei lettori.

I valori che vengono trasmessi sono molti e diversificati: ad esempio, l'addestramento e l'esercizio costante garantiscono la crescita e il raggiungimento di un livello superiore; piccole metamorfosi lungo il percorso, frutto dell'incontro di nuovi amici e di ostacoli superati, portano i personaggi a profondi cambiamenti qualitativi<sup>42</sup>. Inoltre, Martorella evidenzia come nel manga «punto di forza è il sistema filosofico giapponese che non si fonda su una conoscenza speculativa di difficile comprensione, ma sulla trasmissione di sentimenti condivisi. Tutto ciò secondo i principi di shintoismo e buddhismo. Per questo motivo anche le forme narrative più semplici possono contenere concetti filosofici ed estetici tipici della cultura giapponese»<sup>43</sup>.

Il manga, dunque, presenta una significativa dimensione pedagogica, cognitiva e culturale e risulta essere in grado di far acquisire strumenti intellettuali, abilità metacognitive e sapere storico, immergendo il bambino nella realtà metafisica dell'arte sequenziale.

### 4. Struttura, linguaggio grafico e semantica del fumetto

Il fumetto ha un proprio linguaggio, una forma di comunicazione ibrida che unisce testi e immagini, «incentrata sulla enunciazione grafico-visiva, la *Graphitation* e il discorso disegnativo»<sup>44</sup>. Il lettore deve avere fiducia nel mondo astratto che gli viene proposto e instaurare con l'autore un rapporto attivo. Affinché ciò avvenga, il lin-

<sup>37</sup> Ibi, p. 134.

<sup>38</sup> O. Tezuka, *Manga daigaku*, Tokodo, Tokyo, 1950.

<sup>39</sup> J. Berndt, *Ghostly: Asian Graphic Narratives, Nonnonba, and Manga*, in D. Stein - J. N. Thon, *From Comics Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, De Gruyter, Berlin 2013, pp. 363-384.

<sup>40</sup> V. Propp, *La morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 2000.

<sup>41</sup> C. Posocco, *MangArt – Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Costlan editori S.r.l., Milano 2005.

<sup>42</sup> M. Minelli, *Manuale di Psicologia del Fumetto. Eroi di carta e lettori appassionati*, Edizione Psiconline, Francavilla al Mare 2012.

<sup>43</sup> C. Martorella, *La positività etica dei manga*, in "Diogene filosofare Oggi", 3, (2006) pp. 58-59.

<sup>44</sup> R. Chaudenson, *Vers une autre idée et pour une autre politique de la langue française*, L'Harmattan, Paris 2006, p. 41.

guaggio usato deve essere chiaro e diretto. Importante, inoltre, risulta il contenuto che deve garantire una connessione tra le parti (fumettista e lettore) che devono giungere a condividere le stesse necessità, gli stessi sogni e le stesse emozioni.

McCloud<sup>45</sup> ha analizzato i meccanismi e le specificità dei personaggi, dei *balloon* e degli sfondi all'interno del sistema percettivo che ha definito «vocabolario del fumetto»<sup>46</sup>. Secondo McCloud una peculiarità del fumetto è la “closure” ossia una azione percettiva in base alla quale il lettore riesce a percepire l'intero associando due immagini differenti ma legate da un rapporto di contiguità. Simile al meccanismo della figura retorica della metonimia, l'autore chiede al lettore di riempire lo spazio bianco tra due vignette.

La vignetta è l'essenza del fumetto, per McCloud è più della sezione di spazio delineato dall'inquadratura che fotografa l'azione. Essa costruisce il ritmo, l'emozione e lo stile della storia, con una precisa funzione psicologica e temporale. Una serie di vignette logicamente concatenate costruisce la forma della tavola che è la pagina di un fumetto; McCloud ha identificato sei passaggi principali tra due vignette consecutive subordinate al differente contenuto (Figura 2):

1. da momento a momento: successione rapida di due istanti;
2. da azione ad azione: gesti consecutivi;
3. da soggetto a soggetto: staffetta di due *character* o oggetti;
4. da scena a scena: successione di due paesaggi differenti;
5. da aspetto ad aspetto: alternanza di spaccati di scena;
6. non *sequitur*: fittizia assenza di sequenza logica tra due vignette<sup>47</sup>.



Figura 2: Categorie dei passaggi tra vignette <sup>48</sup>

I fumetti occidentali utilizzano maggiormente le categorie 2, 3 e 4; nei manga giapponesi, invece, le sequenze maggiormente utilizzate sono 1 e 5. Gli albi di origine nipponica sono il risultato di una differente cultura artistica che fa leva sui piccoli gesti (categoria da momento a momento) e panorami che circondano i personaggi (categoria da aspetto ad aspetto). Una visione espressiva carica di lentezza e attese per creare atmosfere suggestive.

Questa singolare capacità di raccontare le emozioni attraverso le immagini è possibile grazie a una serialità più lunga e albi con più pagine. La diegesi di un manga riguarda scene di vita quotidiana che facilitano l'immedesimazione, veicolata, secondo Groensteen<sup>49</sup>, da «un uso massiccio di vignette superflue dal punto di vista strettamente narrativo, ma la cui funzione precisamente è diversa: decorativa, documentata, ritmica o politica»<sup>50</sup>.

L'arte sequenziale giapponese fa un uso molto limitato delle didascalie: si preferisce che siano le immagini nella loro evoluzione narrativa a orchestrare gli elementi del racconto. Le vignette stesse con le loro forme irregolari

<sup>45</sup> S. McCloud, *Capire, Fare e Reinventare il Fumetto*, Bao Publishing, Milano 2018.

<sup>46</sup> *Ibi*.

<sup>47</sup> *Ibi*, pp. 78-80.

<sup>48</sup> M. Tonon, *Il senso di Matticchio per il non sequitur: "Pflip"*, 2014, <https://fumettologia.it/2014/09/il-senso-di-matticchio-per-il-non-sequitur-pflip/>.

<sup>49</sup> T. Groensteen, *Il sistema fumetto*, Prospettiva Globale edizioni, Genova 1999.

<sup>50</sup> *Ibi*, p. 106.

lari e le dimensioni originali trasmettono al lettore il senso della storia. Ai *layout* (struttura della pagina) dei fumetti occidentali caratterizzati da gabbie rigorose, si contrappongono, nel manga giapponese, le vignette a multilivelli. L'anomala struttura della tavola si può far risalire secondo Jean-Marie Bouissou<sup>51</sup> al metodo di scrittura per ideogramma. Egli afferma che «nel fumetto occidentale la vignetta racchiude ogni disegno per renderlo un momento distinto in una concatenazione cronologica: la vignetta è al servizio del tempo. Nel manga la vignetta è al servizio del senso»<sup>52</sup>.

Dal primo momento in cui si posano gli occhi su una pagina di un fumetto giapponese si viene in contatto con il primo messaggio emozionale che trasmette. Le precise disposizioni delle inquadrature sono connesse con la qualità ideografica della scrittura giapponese: in ogni tavola di un manga le vignette hanno una precisa disposizione in funzione del significato semantico che vogliono trasmettere. Vi sono varie forme di vignette che acquisiscono un ben preciso significato in base alla posizione nella tavola:

- vignetta stretta posta in basso a destra: trasmette limite e interruzione, perché viene percepita come nascosta rispetto all'ampio respiro della pagina;
- vignetta ampia collocata in alto a sinistra: esprime un concetto opposto alla precedente tipologia e serve ad attirare l'attenzione del lettore;
- vignetta stretta e verticale: comunica un ritmo incalzante;
- vignetta grande e orizzontale: subordina tempi dilatati;
- vignetta con linee oblique: infrange l'istante narrativo e conferisce tensione all'evento;
- vignetta senza bordi: delinea un'assenza di tempo.

Il manga fa largo uso di quest'ultima tipologia di vignetta: inquadrature aperte prive di una nitida separazione, aumentano il trasporto del lettore nella storia, come se venisse attirato e assorbito dallo scorrere delle emozioni, connettendosi empaticamente con i personaggi. «Un manga, più e oltre che leggersi, si coglie»<sup>53</sup>.

Il perno fondamentale intorno a cui ruota l'intera storia disegnata è il personaggio. Essa deve essere una figura anatomicamente coerente, che interagisce in modo armonico con lo spazio e, cosa ancor più importante, deve essere carismatica. Quando il segno riproduce le caratteristiche dell'oggetto si viene a instaurare un rapporto solido di somiglianza con la realtà e si è in presenza di un'icona, come afferma Peirce<sup>54</sup>. Secondo l'autore l'icona, insieme all'indice e al simbolo, rappresenta i tipi fondamentali di segni che si diversificano in base al grado di conformità alla realtà. I fumetti, e i manga in particolare, sfruttano questa peculiarità dell'icona, rappresentando in modo chiaro soggetti, emozioni e ambienti. Nell'arte grafica giapponese «è l'intera immagine che [...] mobilita [...] l'emozione del momento e la tonalità generale della scena. Non è più la nuvoletta a dirci cosa pensare dei sentimenti dei personaggi: è il disegno nella sua interezza che ci parla»<sup>55</sup>.

Sin dalla seconda metà del Settecento, con un grande esponente dell'arte sequenziale giapponese Katsushika Hokusai (1760-1849), si ritraevano gesti spontanei di soggetti nella loro quotidianità. I disegni erano veloci e privi di una struttura, fotografavano l'istante con «massima espressività e con il minimo dei mezzi»<sup>56</sup>. Le immagini risultavano bizzarre ed eccentriche come nei manga moderni ma al contempo molto espressivi. La cultura giapponese insegna «a capire con la pancia» (*hara de wakar*) le ragioni del cuore che vengono manifestate senza vergogna e fraintendimenti. Quando il personaggio piange lo fa con fiumi di lacrime, se è iracundo dalla sua sagoma fuoriescono saette, se è emozionato diventa paonazzo e inizia a emettere fumo come una pentola a pressione. Tutto si trasforma in icona, l'evolversi di un'azione, la caduta di una sedia o lo scroscio della pioggia, tutto è percepibile anche grazie all'uso delle onomatopee.

Queste modalità espressive che riportano emozioni e situazioni a forme esagerate e archetipiche facilita nel bambino la loro comprensione e, conseguentemente, l'apprendimento.

Fusanosuke Natsume fa un'analisi delle onomatopee, ossia delle parole disegnate che danno dinamismo alla storia. Ogni azione ha un suono, persino il silenzio. Esse si possono dividere in tre gruppi a seconda di ciò che rappresentano:

- i suoni reali che indicano la caduta di un oggetto o il verso di un animale;
- gli stati d'animo che rappresentano le emozioni;
- gli *shiin* simboleggiano il silenzio.

<sup>51</sup> J.M. Bouissou, *Il Manga. Storia e universo del fumetto giapponese*. Tunué Editori, Latina 2011.

<sup>52</sup> *Ibi*, p. 120.

<sup>53</sup> *Ibi*, p. 117.

<sup>54</sup> M. A. Bonfantini - L. Grassi - R. Grazia (ed.), *Semiotica*, Einaudi, Torino 1980.

<sup>55</sup> J. M. Bouissou, *Il Manga*. cit., p. 117.

<sup>56</sup> M. Ghilardi, *Filosofia del Manga. Estetica e immaginazione nel Giappone contemporaneo*, Mimesis edizione. Milano – Udine 2010, p. 37.

Quest'ultima tipologia di onomatopea serve per scandire il tempo e rallentarlo, perché altrimenti sarebbe troppo veloce facendo perdere la profondità del messaggio che si vuole trasmettere.

Le manifestazioni grafiche delle emozioni e le onomatopee segnano un preciso schema ricorrente che identifica la grammatica generale del fumetto che ogni autore personalizza cambiando proporzioni e inchiostatura, delineando un proprio stile.

Altro espediente grafico tipico dei manga sono le icone emotive che correlano il disegno del volto del personaggio che ne permette un'immediata identificazione. Sul modo in cui sono rappresentati i volti Bouisson afferma che «i volti minimalisti [...] sono stati concepiti allo scopo di facilitare al massimo l'espressione grafica dei sentimenti e delle emozioni [...]». Questo schermo vuoto permette non solo al *mangaka* di «proiettare» le emozioni, ma anche al giovane lettore di «proiettarsi»<sup>57</sup>.

Neil Cohn<sup>58</sup> studia il linguaggio visivo dei manga che chiama *Japanese Visual Language* (JVL) e divide le innumerevoli icone in due macro-gruppi: i prefissi e gli «umlaut». I primi sono icone che vengono fissate sui personaggi: le stalattiti del freddo, le gocce di sudore, ecc... Gli «umlaut» invece sono icone che prendono il posto di sezioni del corpo come, ad esempio, l'icona del denaro per indicare l'ossessione per la ricchezza oppure le fiamme per rappresentare la rabbia, che si sostituiscono agli occhi.

La prospettiva dell'inquadratura nei fumetti giapponesi, secondo Cohn, è soggettiva a differenza degli altri fumetti nei quali è oggettiva. Nei manga, infatti, sono presenti numerose vignette monotematiche che hanno il focus sul personaggio per stimolare empatia nei suoi confronti. Se gli eroi hanno tratti semplici per permettere al lettore di avvicinarsi ad essi, i personaggi negativi, invece, sono scrupolosamente caratterizzati per rendere difficile l'immedesimazione. La tecnica realistica viene impiegata, inoltre, per le scenografie che cercano di consentire al lettore un'immersione sensoriale nell'episodio raccontato. Un personaggio stilizzato che pensa viene inserito in panorami bianchi, ciò permette di polarizzare l'attenzione del lettore sui sentimenti evidenziati dai simboli utilizzati e dal volto in primo piano del protagonista. Le alternative per riprodurre scenari non iperrealistici ma carichi di sentimento, oltre a quella descritta, sono di due tipi:

- effetti grafici emozionali che sostituiscono l'ambientazione;
- linee cinetiche soggettive.

Nel primo caso si fa uso delle icone emozionali, che a differenza di quelle già descritte, permettono al lettore di vivere i turbamenti dei personaggi. Un elemento che Cohn chiama «*deictic lines*»<sup>59</sup>: esse catturano l'attenzione sul personaggio, ma non identificano un movimento, piuttosto uno stato emotivo. Nel secondo caso lo sfondo viene occupato dalle «*path lines*», ossia delle linee di velocità. Una peculiarità del manga che Bouisson chiama «linee cinetiche di movimento soggettivo»<sup>60</sup>. Questa tecnica è un perfezionamento dell'uso oggettivo delle linee cinetiche, che vengono utilizzate per soffermare a un disegno per sua natura statica, riproducendo il movimento delle vignette con linee oblique parallele all'azione. Con il «movimento soggettivo»<sup>61</sup> il fumetto giapponese ha per primo cambiato la prospettiva, sostituendo lo sguardo esterno all'inquadratura con quello interno, dove il lettore è al centro dell'azione.

Ulteriore elemento che caratterizza universalmente un fumetto sono le nuvolette che fuoriescono dal personaggio e contengono la parte verbale della narrazione; anche queste sono delle icone con varie forme e grandezza in base al messaggio che veicolano. Il *balloon* può essere di diversi tipi.

- *balloon* filamento: indica ciò che comunemente un personaggio dice;
- *balloon* bollicine: riporta i pensieri;
- *balloon* tratteggiato: si usa quando il soggetto parla sottovoce;
- *balloon* collerico: si presenta frastagliato ed è usato quando il personaggio è iracondo e urla;
- *balloon* iconico: che non contiene parole, ma simboli;
- *dream balloon*: visualizza i sogni, le fantasie e i desideri;
- *balloon* zero: sono parole libere non circonscritte da una nuvoletta.

<sup>57</sup> J.M. Bouisson, *Il Manga*. cit., p. 128.

<sup>58</sup> N. Cohn, *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Image*, Bloombury Academic, London 2013.

<sup>59</sup> *Ibi*, p. 38.

<sup>60</sup> J.M. Bouisson, *Il Manga*. cit., p. 132.

<sup>61</sup> *Ibi*, p. 133.

Il manga a differenza degli altri fumetti è caratterizzato da un'assenza di nuvolette o dalla predominanza di *balloon* zero. Secondo Takahashi<sup>62</sup> questa tecnica permette un racconto in prima persona perché restituisce al lettore la sensazione di essere coinvolto nello scorrere dei pensieri del personaggio.

Un'altra grande differenza tra Occidente e Oriente è l'inchiostatura, un accorgimento che veicola le sfaccettature psicologiche, i caratteri del personaggio e il clima delle scene grazie ai colori. Il gioco di luci e ombre sono al servizio della narrazione. Se si vuole un soggetto positivo si avranno colori vivaci e marcati, per un ambiente macabro si utilizzerà pesantemente il nero e i toni oscuri. I colori, specie per i *comics* americani, ma anche per i *characters* europei sono legati alle loro icone in forma archetipica. In netto contrasto si pone il manga che usa il bianco e il nero inducendo il lettore a riflettere in profondità sugli accadimenti narrativi e a formulare un proprio giudizio personale.

L'uso delle gradazioni di grigio, al posto delle scale cromatiche, restituisce un'immagine senza tempo che non racconta tutto sui personaggi, generando uno spazio in cui il lettore può creare con la sua fantasia una caratterizzazione del tutto personale della storia.

## 5. Per una didattica del fumetto

Le immagini permettono di colmare il divario cognitivo e conoscitivo del bambino, Enrico Lovato<sup>63</sup> individua la potenzialità della letteratura per immagini nella «sintesi mista»<sup>64</sup> tra codice verbale e lessico visivo che rafforza la comunicazione, perché la «rallenta»<sup>65</sup> permettendo di capire il messaggio trasmesso. La valenza didattica del fumetto è garantita da un linguaggio familiare, semplice e immediato che stimola la creatività.

Le «nuvole parlanti»<sup>66</sup> sono un mezzo poliedrico: per poterne sfruttare al massimo le potenzialità è necessario mettere in relazione le storie e la grammatica visuale utilizzate con il tipo di persona verso cui la didattica è orientata. Marrone<sup>67</sup>, individua quattro sottoinsiemi a cui associa un genere fumettistico particolare:

- da 3 a 6 anni il bambino non è autonomo nella lettura, preferisce albi illustrati, in cui la parte visiva è predominante e i dialoghi sono molto elementari;
- da 6 a 8 anni la caratteristica principale è la curiosità; perciò, la lettura di fumetti permette di incoraggiare questa inclinazione con trame avvincenti e piene di avventura;
- da 9 a 11 anni il pensiero del bambino diviene più sofisticato e viene attratto da tavole satiriche con un messaggio sociale;
- da 12 a 14 anni il ragazzo si trova a dover affrontare i cambiamenti adolescenziali e i personaggi dei manga possono rappresentare delle figure positive e forti in cui immedesimarsi<sup>68</sup>.

Il fumetto oltre a promuovere l'apprendimento delle abilità basilari, lettura e scrittura, permette di sollecitare capacità di cognitive, relazionali e comunicative. Terrusi<sup>69</sup> ha individuato nella tecnica della lettura ad alta voce dei racconti disegnati una pratica ottimale che conduce il bambino alla comprensione delle proprie emozioni, in modo chiaro e divertente perché aumenta il coinvolgimento con le manifestazioni dei sentimenti. Secondo Bruner<sup>70</sup>, durante la lettura, il bambino, anche guidato da un adulto, migliora le capacità logiche grazie al *le-game* spazio-temporale tra le vignette. Il fumetto risulta essere, inoltre, un valido supporto per stimolare la fantasia, arricchendone le rappresentazioni mentali in modo vivace e colorato, creando mondi immaginari in cui rifugiarsi e migliorare la sensibilità verso gli altri. Un'idea sostenuta anche da Rodari<sup>71</sup> che evidenzia come le fiabe, che hanno una struttura narrativa del tutto assimilabile a quella dei manga, rafforzino il desiderio di scoperta. Rivolgendo ai bambini attività didattiche che prevedano l'uso del manga e giocando con i suoi elementi è possibile sviluppare diverse azioni formative (Tabella 1).

<sup>62</sup> M. Takahashi, *Aprire il mondo chiuso di manga shōjo*, in *Japanese Visual Culture: Exploration in the Word of Manga and Anime*, Routledge, London 2008.

<sup>63</sup> E. Lovato, *Il fumetto: spunti di didattica*, 2014, in [il-fumetto.-Spunti-per-la-didattica.pdf \(ic4barolini.edu.it\)](https://ic4barolini.edu.it), consultato il 13/01/2023.

<sup>64</sup> A. Imbasciati - C. Castelli, *Psicologia del Fumetto*, Guaraldi Editore, Rimini 1975.

<sup>65</sup> L. Cottini - A. Morganti, *Evidence-based education e pedagogia speciale. Principi e modelli per l'inclusione*, Carocci, Roma 2015.

<sup>66</sup> S. Tirocchi S. - G. Prattichizzo, *Nuvole parlanti. Insegnare con il fumetto*, Carocci editore, Roma, 2005.

<sup>67</sup> G. Marrone, *Il fumetto fra pedagogia e racconto*, cit.

<sup>68</sup> *Ibi*, pp. 60-64.

<sup>69</sup> M. Terrusi et al., *Hamelin, Ad occhi aperti*, cit.

<sup>70</sup> J. Bruner, *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale* (1990), tr. it. di E. Prodon, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

<sup>71</sup> G. Rodari, *La grammatica della Fantasia*, Einaudi ragazzi editore, Torino 1997.

| Modalità                                        | Finalità                                                                                      |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lettura di fumetti                              | Esercizi di lettura                                                                           |
| Indicazioni di termini non conosciuti           | Ricerca di significati (uso del vocabolario)                                                  |
| Comparazione di termini vecchi/nuovi            | Osservazioni sulla scomparsa di alcune parole della lingua e sulla nascita di parole nuove    |
| Osservazione del rapporto tra immagini e parole | Descrizione della trama iconica in trasposizione verbale                                      |
| Lettura dell'immagine                           | Descrizione dei personaggi e delle ambientazioni (approfondimento della capacità descrittive) |

Tabella 1 Attività didattiche e finalità legate all'uso del manga<sup>72</sup>

Il fumetto arricchisce la cassetta degli attrezzi dei bambini-lettori, in modo divertente, avvalendosi della meraviglia e dell'incanto<sup>73</sup>.

## 6. Conclusioni

Frezza<sup>74</sup>, parlando di fumetti, li descrive come un «prototipo dell'interattività multimediale»<sup>75</sup>, ed evidenzia come le tavole illustrate permettano uno scambio reciproco tra disegni e testo, un intreccio ipertestuale nell'ambito del quale il lettore co-costruisce con l'autore il senso narrativo. I passi avanti compiuti dalla tecnologia con l'animazione tridimensionale e la grafica digitale hanno arricchito la struttura del fumetto con nuovi effetti interattivi ed elementi che permettono un'esperienza più immersiva per accompagnare il bambino nel suo percorso di crescita in modo dinamico. La cooperazione tra multimedialità e fumetto ha permesso a quest'ultimo di evolvere, pur restando fedele alla narrazione fiabesca: esso «è già in origine un dispositivo ipertestuale, dove il lettore partecipa attivamente alla costruzione del senso e alla creazione del proprio fumetto. [...] Proprio grazie alla duttilità del digitale, [...] potrebbe assumere qualunque forma e misura»<sup>76</sup>.

Si tratta di strumenti e approcci che, se ben utilizzati, possono rappresentare un valore aggiunto a pratiche educative già consolidate<sup>77</sup>. Padroneggiare queste proposte metodologiche da parte di educatori, formatori e docenti avvicina l'offerta formativa alle esigenze e al mondo degli studenti e permette di insegnare come affrontare in modo critico e riflessivo la vita<sup>78</sup>.

Il manga può rappresentare una possibilità per aiutare i bambini a crescere come futuri cittadini in grado di relazionarsi con gli altri in modo consapevole del proprio mondo interiore e di quello altrui. L'*habitus* mentale che incoraggia la lettura di un romanzo illustrato è quello dell'ozio creativo, che si allontana dalla frenesia, della velocità e dilata il tempo: concentrando l'attenzione, stimolando la memoria e valorizzando l'immaginazione tra le sequenze delle pagine, in una direzione metafisica.

Il fumetto incoraggia il processo di apprendimento e lo sviluppo dell'emotività accompagnando al potere evocativo e creativo delle immagini, la funzione formativa delle parole che restituiscono ordine logico alla realtà: esso «si presenta [...] non solo come una forma di lettura ma anche come una forma di vita, ha un suo fondamentale ruolo psicologico che assume una configurazione educativa molto profonda nel momento in cui, catturando l'attenzione del bambino, lo coinvolge, lo aiuta a capire le sue emozioni e gli offre delle soluzioni»<sup>79</sup>.

<sup>72</sup> G. Marrone, *Il fumetto fra pedagogia e racconto*, cit., p. 87.

<sup>73</sup> S. Tirocchi S. - G. Prattichizzo, *Nuvole parlanti. Insegnare con il fumetto*, Carocci editore, Roma 2005.

<sup>74</sup> G. Frezza, *L'immagine innocente*, Napoleone, Roma 1978.

<sup>75</sup> Ibidem.

<sup>76</sup> S. Tirocchi - G. Prattichizzo, *Nuvole parlanti*, cit., pp. 120-121.

<sup>77</sup> P. C. Rivoltella, *Media Education. Idea, metodo, ricerca*, ELS La scuola, Edizione Morcelliana, Brescia 2017.

<sup>78</sup> L. Masterman, *A scuola di media. Educazione, media e democrazia dell'Europa degli anni '90*, Editrice la Scuola, Brescia 1997.

<sup>79</sup> G. Marrone, *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Tunué, Latina, 2009, p. 26.

Se si supera l'assioma che un libro (anche se illustrato) è più di un manufatto silenzioso ma uno «strumento di declamazione»<sup>80</sup> si potrebbe attuare una trasformazione educativa per formare le generazioni future.

Valeria Tamborra, Cristiana D'Aprile  
Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"

## Riferimenti bibliografici

- Aroldi P. - Colombo M. - Corsaro W. A. - Maccarini A. M., *Sociologia dell'infanzia*, FrancoAngeli, Milano 2020.
- Avgerinou M. D. - Patterson R., *Toward a cohesive theory of visual literacy*, «Journal of visual literacy» (XXX), 2, (2011), pp. 1-19.
- Barbieri D., *Semiotica del Fumetto*, Carocci editore, Roma 2017.
- Barsotti S., *L'albo illustrato un crocevia di linguaggi*, «Form@re Open journal per la formazione in rete» (XV), 2, (2015), pp. 207-217.
- Berndt J., *Ghostly: Asian Graphic Narratives, Nonnonba, and Manga*, in D. Stein - JN. Thon, *From Comics Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, De Gruyter, Boston 2013, pp. 363-384.
- Beseghi E., *Infanzia e racconto*, in Id., *L'isola misteriosa. Quaderni di letteratura per l'infanzia 1 e 3*, Mondadori, Milano 2008.
- Bettelheim B., *Il mondo incantato*, I ed., Feltrinelli, Milano 1977.
- Bonfantini M. A. - Grassi L. - Grazia R., *Semiotica*, Einaudi, Torino 1980.
- Bouissou J. M., *Il Manga. Storia e universo del fumetto giapponese*, Tunué Editori, Latina 2011.
- Bowen C. R. - Thompson R., *La grammatica dell'inquadratura*, Dino Audino editore, Roma 2014.
- Bruner J., *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale* (1990), tr. it. Di E. Prodon, Bollati Boringhieri, Torino 1992.
- Calvino I., *Lezioni americane*, Oscar Mondadori, Segrate 2022.
- Chaudenson R., *Vers une autre idée et pour une autre politique de la langue française*, L'Harmattan, Paris 2006.
- Cohn N., *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Image*, Bloombury Academic, London 2013.
- Corallo G., *La letteratura per l'infanzia tra arte ed educazione*, Gagliano edizione, Cesena 2014.
- Cottini L. - Morganti A., *Evidence-based education e pedagogia speciale*, in Id., *Principi e modelli per l'inclusione*, Carocci, Roma, 2015.
- Dallari M., *Quando le parole si stringono alle immagini. Scritture e polialfabetiche e nuove prospettive di apprendimento e di interpretazione*, «Encyclopædia» (XV), 30, (2011), pp. 11-40.
- Elkins J., *Il concetto di alfabetizzazione visiva, e i suoi limiti*, in Id., *Visual Literacy*, Routledge, New York 2010.
- Frezza G., *L'immagine innocente*, Napoleone, Roma 1978.
- Furini A. - Rimondini R. - Spiritelli F., *La Nona Arte - Il fumetto alla riscossa*, Zona Holden, Modena 2013.
- Ghilardi M., *Filosofia del Manga. Estetica e immaginazione nel Giappone contemporaneo*, Mimesis edizione, Milano - Udine 2010.
- Groensteen T., *Il sistema fumetto*, Prospettiva Globale edizioni, Genova 1999.
- Imbasciati A. - Castelli C., *Psicologia del Fumetto*, Guaraldi Editore, Rimini 1975.
- Lacassin F., *Per una nuova arte, il fumetto*, Christian Bourgeois Editeur, Paris 1971.
- Landriscina F., *Modelli di riferimento per l'uso didattico della comunicazione visiva*, in Calvani A., *Principi di comunicazione visiva e multimediale*, Carocci Editore, Roma 2012.
- Lovato E., *Il fumetto: spunti di didattica*, 2014, in [Il-fumetto.-Spunti-per-la-didattica.pdf \(ic4barolini.edu.it\)](#), consultato il 13/01/2023.
- Liotard J. F., *Discorso, figura*, Mimesis, Milano 2008.
- Marrone G., *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Tunué, Latina 2009.
- Martorella C., *La positività etica dei manga*, in "Diogene filosofare Oggi", 3, (2006), pp. 58-59.
- Masterman L., *A scuola di media. Educazione, media e democrazia dell'Europa degli anni '90*, Editrice la Scuola, Brescia 1997.
- Mayer R. E., *Multimedia Learning*, 2nd edition, Cambridge University Press, NY 2009.
- McCloud S., *Capire, Fare e Reinventare il Fumetto*, Bao Publishing, Milano 2018.

<sup>80</sup> M. Dallari, *Quando le parole si stringono alle immagini. Scritture e polialfabetiche e nuove prospettive di apprendimento e di interpretazione*, in *Encyclopædia* (XV), 30, (2011), pp. 11-40, p. 36.

- McLuhan M., *Il villaggio globale*, SugarCo, Milano 1996.
- Minelli M., *Manuale di Psicologia del Fumetto. Eroi di carta e lettori appassionati*, Edizione Psiconline, Francavilla al Mare 2012.
- Negri M., *Dal verso al giro pagina. Testualità e valenze educative dell'albo illustrato*, in «Ricerca di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education», (XI), 3, (2016), pp. 117-138.
- Paivio A., *Mental representations. A Dual Coding Approach*, Cambridge University Press, NY 1990.
- Paruolo E., *Le letterature per l'infanzia ne parlano Peter Hunt, Jean Perrot, Dieter Richter, Jean Foucault, Anne Fine, Sandra Beckett*, Aracne editore, Roma 2014.
- Posocco C., *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Costlan editori S.r.l, Milano 2005.
- Propp V., *La morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 2000.
- Rivoltella P. C., *Media Education. Idea, metodo, ricerca*, ELS La scuola, Edizione Morcelliana, Brescia 2017.
- Rodari G., *La grammatica della Fantasia*. Einaudi ragazzi editore, Torino 1997.
- Rotundo M. - Vignati M., *Sei lezioni sul fumetto. Manuale pratico per diventare fumettisti*, Dino Audino editore, Roma 2011.
- Santarelli S., *Raccontare a fumetti. Il linguaggio dei comics dall'idea al disegno*, Dino Audino editore, Roma 2017.
- Seelow D., *David Seelow: fumetti, apprendimento rivoluzionario e 4C*. In *Dire, Fare, Insegnare. La didattica insieme*, 2020, <http://direfareinsegnare.education/didattica/david-seelow-fumetti-apprendimento-rivoluzionario-e-4c/>, consultato il 9/01/2023.
- Serra A. - Ranieri D., *Facciamo un fumetto. Videocorso di scrittura creativa e di tecnica di disegno per il fumetto*, Loescher Editore, Torino, 2013.
- Takahashi M., *Aprire il mondo chiuso di manga shojo*, in MW. MacWilliams, *Japanese Visual Culture: Exporation in the Word of Manga and Anime*, Routledge, London 2008.
- Terrusi M. et al., Hamelin, *Ad occhi aperti. Leggere l'albo illustrato*, Donzelli, Roma 2012.
- Tezuka O., *Manga daigaku*, Tokodo, Tokyo 1950.
- Tonon M., *Il senso di Matticchio per il non sequitur: "Pflip"*, 2014, <https://fumettologia.it/2014/09/il-senso-di-matticchio-per-il-non-sequitur-pflip/>, consultato il 06/04/2023.
- Varrà E., *Le nuove frontiere del fumetto: dai classici al graphic novel*, in S. Barsotti, L. Cantatore (ed.), *Letteratura per l'infanzia: forme, temi e simboli del contemporaneo*, Carocci, Roma 2019, pp. 203-218.
- Vezzoli Y., *Visual literacy: un problema di definizione*, «Formazione&Insegnamento», (XV), 2, (2017), pp. 211-217.