



*Rivista di psicologia, pedagogia ed epistemologia delle scienze umane*

*Multimedialità e intercultura nel fumetto*

Consiglia De Martino

(Specialista didattica multimediale - Scienze dell'Educazione)

## Multimedialità e intercultura nel fumetto di Consiglia De Martino

*“Il fumetto interculturale corre sul filo del multimediale”* a cura di Mirella Zecchini, pubblicato dall’editore Fabrizio Serra nel 2009, reca nel titolo una esauriente enunciazione dei temi oggetto della sua disamina. Temi quanto mai attuali sebbene rifacentesi a una delle più antiche forme di comunicazione, anzi, per meglio dire, la più primitiva espressione di divulgazione culturale. La rappresentazione iconica, rilevata nelle caverne abitate dalla specie umana ai suoi primordi, è la traccia che conduce alla scoperta delle origini dell’umanità; è l’orma della storia più remota individuabile solamente in segni e in raffigurazioni ingenue. È sorprendente constatare come l’icona resti, ancora nella contemporaneità tecnologica e multimediale, il mezzo di comunicazione più immediato capace di riprodurre la realtà attraverso un linguaggio universale. Ma è proprio in virtù e grazie alla caratteristica dell’immediatezza che il fumetto risulta essere il *medium* maggiormente gettonato e apprezzato dai giovani, giovanissimi e non solo, in ogni parte del mondo.

Nella presentazione, articolata in due paragrafi, la curatrice disegna il quadro della situazione politico-sociale dei nostri giorni sottolineando le problematiche della globalizzazione. In particolare, si sofferma sul contrasto che investe Cina e Tibet e su come sia cambiato tutto il mondo dopo l’11 settembre. Ella tratta di un conflitto che mette in risalto come e quanto i diritti umani siano ancora da inventare nonostante il grande e rapido sviluppo tecnologico ed economico conseguito dalla Cina negli ultimi decenni.

Il progresso non è sempre sinonimo di civiltà, intesa nella accezione conferitale dagli illuministi francesi che definivano il termine *civilisation* quale manifestazione degli atteggiamenti più elevati della convivenza umana, il progresso comporta la pratica di sempre: l’espansione territoriale per arricchirsi e, in questo caso, la disputa tra Cina e Tibet va a danno di tutto il genere umano che perderebbe per sempre un’antica cultura e un territorio immacolato, ancora non contaminato dall’industrializzazione. Al contrario, ragionando in termini di cooperazione tra i popoli, una convivenza rispettosa di tutte le culture andrebbe a vantaggio

dell'umanità in termini di salvaguardia ambientale, ma, soprattutto, nella realizzazione di un'ampia democrazia, quella che la buona globalizzazione auspica. *“Vivere a New York dopo l'11 settembre”* è una sorta di vademecum in cui l'autrice illustra le difficoltà di uno straniero che voglia soggiornare nella metropoli statunitense e descrive la quantità di controlli che è costretto a subire a causa della diffidenza verso gli estranei generata dall'attentato alle Torri gemelle.

L'incontro e lo scontro delle diverse culture corrono su un filo che, come afferma Rino Caputo nell'introduzione, è rischio ma anche “desiderio di comunicazione”. Ricordando che l'esigenza di comunicare è un bisogno primario, l'opera, qui presentata, evidenzia la necessità impellente di un approccio interculturale dell'istruzione scolastica che, purtroppo in Italia, sembra ancora ignorato, anzi, ostacolato, considerando le classi “ponte” della riforma Gelmini che operano una netta distinzione tra autoctoni e stranieri impedendo l'integrazione.

A tal proposito è d'uopo precisare che sul piano educativo ne risulta l'inculcare ai bambini le idee di separazione e di diversità che essi per natura ignorano. Oltre a ciò, la scuola, oggi, si ritrova a istruire e formare giovani i quali sono i nativi della civiltà della comunicazione e della globalizzazione e, pertanto, l'istituzione scolastica dovrebbe assumersi il compito di educare alla democrazia come mezzo di convivenza pacifica e rispettosa dei valori universali e particolari.

La fonte basilare della socializzazione è il linguaggio, esso è lo strumento della comunicazione, l'“artefatto materiale” - così come lo definisce Michael Cole - fondamentale che opera la mediazione tra il sé e gli altri. Il linguaggio se è inteso come lingua prevede conoscenze comuni riguardanti il codice semantico, se inteso come interazione tra soggetti non necessita di parole, ma gli è sufficiente la forma non verbale. L'espressione universale è data, oltre che dal gesto, dal segno grafico. Il linguaggio figurativo, in particolare il disegno, esprime idee, sentimenti, emozioni ed è uno strumento espressivo esclusivo dell'uomo attraverso il quale adulti e bambini di ogni età narrano di sé attingendo anche alle conoscenze latenti, e, come ha affermato lo psicologo americano Arnold Gesell, (1958) “l'abilità nel disegno è una caratteristica che si manifesta nell'infanzia in modo spontaneo come disposizione innata”. Superando il dibattito tra innatisti e coloro che pongono la cultura come predominante sulla natura, resta l'assunto che il disegno è un potente canale di comunicazione e, quindi, anche di istruzione. Fin dalla prima infanzia, ai bambini non scolarizzati vengono offerti libri illustrati con finalità didattiche, affinché essi possano volgere uno sguardo sull'ambiente esterno e farsi un'idea del mondo. Il libro illustrato per eccellenza che riscuote maggior successo e che perdura dalla prima età fino all'adolescenza inoltrata, spesso ancora oltre, è il fumetto. Le storie illustrate possono essere lette, ma basta anche solo “guardare le figure” per comprenderne il contenuto.

Il lavoro, curato da Mirella Zecchini, offre una panoramica di rilevante interesse sullo scenario internazionale e soprattutto propone una chiave di lettura del libro a fumetti stimolante per una riflessione socio-psico-pedagogica. Ponendo il fumetto in una dimensione interculturale ne fa veicolo di informazioni riguardanti culture e stili di vita diversi, come la stessa Mirella Zecchini afferma, esso è capace di offrire

opportunità di apprendimento nel settore dell'intercultura; può essere considerato ponte multietnico in grado di creare integrazione a seguito della raffigurazione di culture specifiche che potrebbero divenire, con estrema immediatezza, un valore universale.

Gli otto saggi, che il libro propone, trasportano il lettore attraverso la storia di vari popoli e puntualizzano la funzione del fumetto in diverse e lontane zone della terra. Tramite gli eroi e gli anti-eroi gli ideatori dei fumetti rappresentano il proprio mondo, ma soprattutto il mondo che ognuno vorrebbe abitare. L'eroe di turno incarna le aspirazioni e i sogni di una comunità; l'icona si fa modello che agisce sulla fantasia e, nello stesso tempo, stimola e orienta, ordinando tendenze e ideali. È proprio sfruttando la potenza educativa del fumetto che le civiltà, sia orientali e sia occidentali, lo hanno impiegato come mezzo di trasmissione delle tradizioni e celebrazione della storia politica e sociale. *“I fondamenti educativi dell'Induismo”*; *“Il fumetto cinese”*; *“Il fumetto giapponese”*; *“Il fumetto americano attraverso gli occhi di un ispano-americano”* sono i titoli di alcuni capitoli. Tutti, attraverso la storia del fumetto, tramite le vicende dei personaggi, narrano la storia dei popoli, dei regimi politici e degli equilibri sociali. Il libro illustrato, destinato a bambini e adulti, passa al vaglio delle attente censure che si modificano con l'evolversi del tempo e il mutare dei valori condivisi. Per dare un'idea dell'efficacia di tali pubblicazioni Grazia Anselmo, nel suo contributo, *“Il fumetto cinese”*, cita Mao il quale ha affermato: “Semplici slogan, fumetti e comizi producono un effetto talmente rapido e allargato sulla popolazione che ognuno sembra essersi formato in una scuola politica”.

Anche in Italia il fumetto viene utilizzato per raccontare tematiche difficili che, se pubblicate in altre forme, probabilmente sarebbero meno lette: lo sterminio degli ebrei, la mafia, la camorra diventano fumetti “contro”, ossia, strumenti di diffusione e formazione di coscienza civile. E, ancora, le campagne sociali sostenute dal Ministero della sanità italiano con l'ausilio di Lupo Alberto a favore della prevenzione contro l'AIDS; Dylan Dog con i suoi messaggi contro la droga e l'abbandono degli animali nei mesi estivi: personaggi che emergono dalla vignetta per rivolgersi direttamente ai *fan* i quali sono più propensi a seguire i consigli dei propri idoli che di chiunque altro.

Quanto essi siano tenuti in considerazione è ben rappresentato dal contributo di Michela Carpentì *“Oltre il fumetto”*, in cui l'autrice descrive come e quanto gli adolescenti nipponici si immedesimino nei loro eroi di carta ricalcandone ogni dettaglio, dal vestiario, alla capigliatura fino all'assumerne gli atteggiamenti.

Dunque, il fumetto reca una poderosa valenza educativa (nel bene e nel male), ma soprattutto per i preadolescenti diviene dettato di stile e di forma. Essi nel costruire la propria identità sembrano favorire modelli eccentrici, dotati di grande potenza e di superpoteri. Giustappunto, la rappresentazione sfumata e simulata della realtà nell'opera fumettistica riporta i giovani fruitori in una dimensione onirica costituita essenzialmente da simboli capaci di far emergere dall'inconscio passioni e desideri latenti da esorcizzare o da elaborare attraverso le metafore offerte dai simulacri protagonisti dei *comics*.

La pubblicazione di Mirella Zecchini, traccia un percorso teorico e didattico; ciascuno dei capitoli è arricchito da una bibliografia e, alcuni di essi, anche da una sitografia di riferimento che permettono di approfondire i diversi approcci e modi di utilizzo del fumetto: in India come veicolo di religione; strumento politico in Cina; con forti implicazioni economiche in Giappone dove spazia e si evolve dalla carta stampata a cartone animato, per diventare, poi, videogioco e *gadget* esportato in tutto il mondo. Il filo del multimediale nel dipanarsi incontra anche il cinema, Mirella Zecchini e Nora Volterra concludono non mancando di citare le trasposizioni cinematografiche delle fantasie fumettistiche operate anche da eccellenti cineasti italiani.

Occorre una riflessione anche sull'industria del fumetto la quale, sempre al passo coi tempi, sembra non soffrire della crisi economica né della temperie culturale. Moltissime sono le iniziative sorte nei più disparati ambiti sociali e culturali. Sono stati creati centri per lo studio del fumetto, associazioni di amici del fumetto, club del fumetto, archivi, biblioteche dedicate, mostre mercato, scuole per l'insegnamento del fumetto. Con il diffondersi del *web* sono nati siti e *blog* a base di fumetti, i *link* portano a fumetti italiani, fumetti *online*, fumetti di ogni tipo e genere. Si tratta di una produzione di immense dimensioni che coinvolge tutti i Paesi, con pubblicazioni in tutte le lingue e rivolte a destinatari diversi. Il mondo del fumetto è arricchito da *Daily news*, centri nazionali, centri didattici, musei virtuali, mostre itineranti, concorsi per coloro che si cimentano con la creazione del fumetto.

Tutto ciò testimonia il grande interesse che ruota intorno al mondo del “giornaleto” che non può essere superficialmente considerato un passatempo per ragazzi, bensì una vera e propria forma di comunicazione sostenuta da un apparato industriale, da una tradizione quasi secolare e da lettori ed estimatori di ogni età. Attualmente, nell'era di Internet, il fumetto continua a coinvolgere e appassionare stuoli di lettori e di proseliti, catturandone la fantasia e imbrigliandola negli infiniti intrecci di nuvolette parlanti.

Consiglia De Martino