

Il Fumetto D'avventura

**BOOMM!**

Piombino

Notiziario Della Mostra Del Fumetto I-15 Febbraio '84

N°1

Biblioteca Comunale

Libreria "La Bancarella"

## Fumetti in vetrina

Piombino: -I-15 Febbraio 1984

Una mostra, qualsiasi essa sia, oltre alle motivazioni di fondo per cui viene fatta, richiede sempre dei criteri di scelta di per sé opinabili e comunque personali.

Questa non si esime da ciò ma si giustifica per il fatto che un inizio ha sempre delle parzialità e, nel nostro caso, vuole anche provocare critiche che, se costruttive, devono stimolare ulteriori iniziative sicuramente più esaurienti e coplete.

Questa premessa per chiarire che la scelta dei fumetti presenti nella mostra può avere delle lacune (alcune volute) ma è stata guidata soprattutto dal fatto che gli stessi dovevano essere anche simboli di una evoluzione sia del disegno sia del "lettering" (titoli).

Il fumetto d'avventura, dunque, come evoluzione di un mass-media che sempre di più sta assumendo un posto di primo piano nella cultura del nostro tempo.

L'AVVENTURA (anche quando non esistevano ancora i "Comics") è sempre stata la compagna di ogni infanzia; in essa ognuno di noi ha gettato la propria dose di sogni, di paure, di gusto per l'esotismo, in definitiva il piacere della fantasia.

Come poteva il Fumetto, nato nel 1898 con YELLOW KID e sino al 1929 cresciuto con la comicità, perdere un'occasione così ghiotta? E quale data migliore che non il 1929, l'anno della crisi di Wall Street; la paura della disoccupazione, la disgregazione di un sistema

SEQUE →

I magnifici eroi



Il 7 gennaio 1929, un lunedì, i quotidiani americani tenevano a battesimo due nuove strisce a fumetti. La prima, che si intitolava *Tarzan* era disegnata da Hal Foster (cinque vignette senza *balloon*, cioè senza «nuvoletta»: le parole erano scritte in basso a mo' di didascalia) e derivava dal celebre romanzo di Edgar Rice Burroughs *Tarzan delle scimmie*, di quindici anni prima (1914). La seconda recava per titolo *Buck Rogers nell'anno 2429*, era firmata da Phil Nowlan per il testo e da Dick Calkins per i disegni e prendeva lo spunto anch'essa da un romanzo — di fantascienza — già noto. [...]

Stupisce che in quel 7 gennaio fossero ai nastri di partenza insieme due storie molto differenti tra loro, ma unite da un'importante caratteristica comune: erano i primi fumetti di avventura. Si rompeva così la tradizione di decenni, secondo la quale con il fumetto si doveva solo far ridere; il fumetto apriva le porte ai «magnifici eroi», ai cavalieri dell'ideale, agli intrepidi e ai coraggiosi.

SEQUE →

socio-economico? Rompendo, quello che era sta-  
ta sino ad allora una caratteristica, nasceva  
il fumetto d'avventura.

L'avventura quindi anche come necessità di  
fuggire, tramite gli eroi intrepidi e baldan-  
zosi da una realtà complessa e socialmente  
pericolosa.

Mentre la monotonia di tutti i giorni vive  
dei soli problemi contingenti, l'avventura li  
supera, sconfiggendo, nella finzione tutti i  
mali (o ignorandoli) di quella realtà.

Il Fumetto supera gli stereotipi sino ad allo-  
ra seguiti, portandosi a livelli di narrazio-  
ne e di disegno che lo faranno diventare vera  
e propria arte.

Il "TARZAN" di Foster e il "BUCK ROGERS" di  
Calkins sono i capostipiti di una lunga serie  
di eroi:

L'UOMO MASCHERATO, FLASH GORDON, MANDRAKE,  
CINO E FRANCO, TERRY E I PIRATI, STEVE CANYON  
RIP KIRBY, TOPOLINO, TIN TIN, BLAKE E MORTIMER  
CORTO MALTESE, L'ASSO DI PICCHE, BLUEBERRY,,  
ecc...

Tutti personaggi che di volta in volta ries-  
cono a caratterizzare un'epoca, un modo di  
pensare.

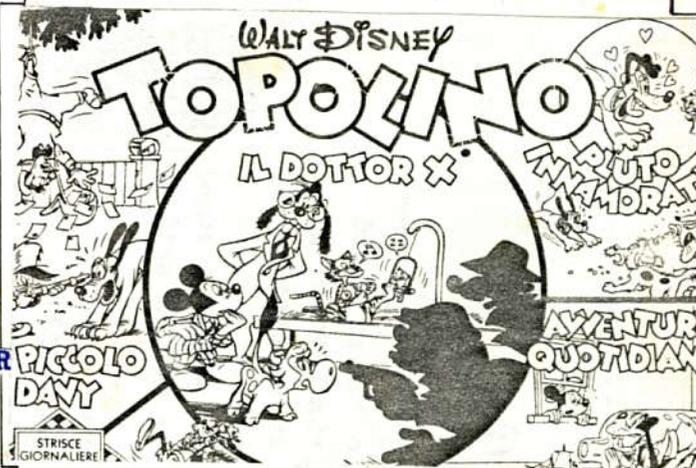
Oggi sicuramente il Fumetto ha uno spazio ben  
più largo nella cultura del tempo, pur non  
avendo rinunciato ad essere una sintesi delle  
aspettative e delle paure del lettore medio;  
esso ha cercato nuovi schemi narrativi, allar-  
gando i confini sino ad arrivare, con i Metal  
Urlant, a storie senza trama, disegnate stu-  
pendamente ad esempio da MOEBIUS, punta di  
arrivo di una ricerca appunto senza restrizi-  
oni narrative: il disegno per il disegno.

Negli ultimi tempi si sta tornando alla strut-  
tura classica della storia a fumetti, anche  
se con una tecnica che raggiunge livelli inas-  
pettati. Un esempio, fra tanti, MAX FRIDMAN  
di GIARDINO, un autore Italiano che, insieme  
ad altri, si sta sempre più affermando all'  
estero.

Al riguardo mi preme ricordare come la supre-  
mazia statunitense, che sino agli inizi degli  
anni 60 era indiscussa, sia sempre più diminu-  
ita per far posto a fumetti europei e sud-ame-  
ricani; una crisi derivata forse e azzardo un  
ipotesi- dal ridimensionamento del "SOGNO  
AMERICANO" cioè degli Stati Uniti come porta-  
tori di libertà e progresso?

... segue -

Il 1° gennaio 1930 un uomo di cinema  
in pochi anni era diventato famosis-  
simo con alcuni disegni animati in  
bianco e nero, portava il suo eroe  
principale nei giornali, come prota-  
gonista di una serie di fumetti quoti-  
diani a puntate: il cineasta era Walt  
Disney, il personaggio si chiamava  
Mickey Mouse (ribattezzato da noi  
Topolino). Era un topo, la sua fidan-  
zata una topina, i suoi amici un cane,  
un cavallo e una mucca, ma « antropomor-  
fizzati », cioè disegnati e fatti



agire come se fossero uomini in un  
mondo che, in tutto e per tutto, era il  
mondo degli uomini.

Non si trattava, è vero, di una cosa  
completamente nuova, giacché dal  
1910 un altro topo, Ignatz, era, nelle  
strisce dei quotidiani, apprezzato  
co-protagonista di Krazy Cat, al cui  
stile grafico, del resto, si ispirava in  
parte il primissimo Topolino. Ma è  
certo che, grazie all'immediata e va-  
stissima popolarità mondiale raggiun-  
ta dal sorcio disneyano, il filone del-  
l'avventura affidata ad animali cresce  
e si sviluppa.

Nel giro di un solo anno perciò, e  
precisamente dal 7 gennaio 1929 al 1°  
gennaio 1930, i fumetti americani  
avevano mutato volto, impostando  
tutte quelle caratteristiche che li  
avrebbero contraddistinti negli anni  
avvenire.

L'America, intanto, stava cambian-  
do rapidamente. Nel novembre del  
1929 il crollo della Borsa di New York  
spazzava via di colpo, in un turbine di  
aria gelida, l'ottimismo degli « anni  
folli », dell'età del Jazz cantata da  
Francis Scott Fitzgerald\*. In prece-  
denza, la nazione americana si era  
cullata nella sicurezza di un eterno  
miracolo economico e aveva eletto  
presidente Herbert Clark Hoover,  
per quel suo motto proverbiale: « La  
prosperità è all'angolo della strada »

[...].

segue →

Finisco, lasciando chi, sicuramente meglio di me illustrerà all'interno della mostra (Bertieri, Volpi, Cibien) questo meraviglioso (passatemi l'aggettivo) mezzo di comunicazione che é il Fumetto, in tutti i suoi aspetti sociali, e artistici, augurando un buon divertimento e richiamando ad una maggiore attenzione nella fruizione dei "Comics", attenzione che molte volte manca.

LUCIANO FRANCARDI

L'avventura nei fumetti indica certo un desiderio di evasione, ma anche di eroi positivi, di miti a cui guardare per farsi coraggio nella vita di tutti i giorni, di modelli ai quali ispirarsi per la propria condotta quotidiana. E insieme, l'avventura è liberazione dagli incubi, certezza che se Flash Gordon riesce da solo ad avere ragione di Ming, il bieco e crudele imperatore del pianeta Mongo, se Tarzan o l'Uomo Mascherato sanno dominare le insidie della giungla e gli intrighi dei cattivi uomini bianchi che corrompono i nativi dell'Africa o del Bengala, tanto più il cittadino Smith del Missouri saprà cavarsi d'impaccio dalle proprie e più modeste difficoltà. Un decennio dopo, nel 1939, quando Hitler sembrava inarrestabile in Eu-

ropa e l'America scivolava dentro la seconda guerra mondiale, gli eroi dell'avventura non sarebbero più bastati. Contro il mostro nazista che si dilatava, la sicurezza collettiva e l'inconscio di un popolo reclamavano qualcosa di più di un uomo: nasceranno allora, nei fumetti, i supereroi dotati di fantastici poteri, i Superman e i Batman.

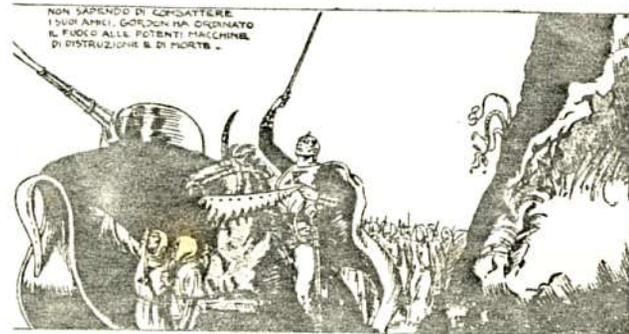
G. Laura, *I magnifici eroi*, in *Enciclopedia dei fumetti*, Firenze, Sansoni, 1970.

Anno II - N. 47 - Firenze, 1 Settembre 1935-XIII Centesimi 30 CASA EDITRICE NERBINI - FIRENZE

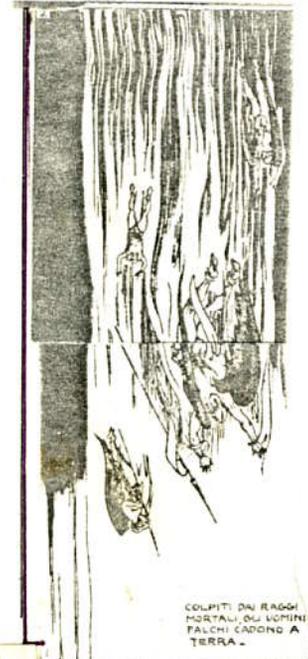


## FLASH GORDON ALLA CONQUISTA DI UN REGNO

(Vedere risonanze dei quadri precedenti in calce alla pagina 8)



NON SAPENDO DI COLPATTERE I SUOI ABBICI, GORDON HA DISTRUTTO IL FUOCO ALLA POTENTI MACCHINE DI DISTRUZIONE E DI MORTE.



COLPITI DAI RAGGI MORTALI, GLI UOMINI FALCHI GORDON A TERRA.

## I fumetti come specchio della società

*In che misura e per quale ragione possiamo affermare che i fumetti riflettono i conflitti, le ansie, le speranze o le paure collettive? È forse vero che possiamo guardare ad essi come ad un'immagine riflessa della società e quindi come ad una sorta di documento storico, seppure indiretto e alquanto insolito? In termini assoluti no, non lo possiamo affermare. Ma relativamente ad alcuni di essi e a precisi aspetti della società, prevalentemente a quelli più appariscenti e diffusi, allora, sì, lo possiamo dire.*

*Esaminiamo più da vicino il micro-mondo dei Peanuts e cerchiamo di scoprire di quali risonanze sono portatori. Un pugno di bambini sono capaci, con brevi battute, fuggevoli azioni e una buona dose di humour, di esprimere i grandi tormenti dell'uomo moderno: la nevrosi, l'aggressività, l'incomunicabilità, l'insicurezza, il bisogno di affermazione, i complessi di inferiorità. In essi noi ci riconosciamo, vediamo i nostri difetti, le nostre paure, eppure, contemporaneamente questi fumetti posseggono la capacità di farci sorridere e divertire, grazie al loro saggio e ironico senso della vita.*

segue →

## ROBERTINO



## DIABOLIK



Anche il brano sui « bambini terribili », per l'insolita e suggestiva tesi che l'autore avanza è piuttosto convincente in questo senso.

Questi fumetti sarebbero, dice l'autore, una rivincita dei bambini sugli adulti, perché capaci di interpretare il sogno d'ogni bambino di sentirsi improvvisamente forte e dominatore, una sorta di « vendetta » dettata dallo stato di sudditanza infantile.

Il fumetto, lo sappiamo, è il mondo dei super eroi e dei miti che questi sanno sprigionare. E quale mito è durato più a lungo e ha avuto più successo di Tarzan? Ma al di là di questa figura apparentemente semplice, istintiva, forte e buona, vi sono non poche implicazioni tutt'altro che semplici. Tarzan si presenta all'America della grande crisi come una fuga dalla realtà e contemporaneamente come il simbolo della intraprendenza, del coraggio e dello spirito di sopravvivenza individuali. Come lui, anche il contemporaneo Flash Gordon lancia all'americano medio, travolto dalla bufera economica, un incitamento a resistere e a combattere.

Che dire dei « fumetti neri » se non che rappresentano forse lo specchio più abnorme dei vizi umani? In essi si vede chiaramente come alcuni aspetti della realtà, in particolare il sesso e la violenza, acquistino un'exasperazione al limite della follia e della patologia, frutto e specchio di un mondo che ha fatto del denaro, degli istinti sessuali e del desiderio di potere, altrettanti miti.

Approfondire questi aspetti dei fumetti vi può porre nella condizione di saper sfuggire alla cattura di falsi desideri e vi può aiutare a capire più concretamente la realtà che vi circonda.

## Il topo dei fumetti

Un topolino dei fumetti, stanco di abitare tra le pagine di un giornale e desideroso di cambiare il sapore della carta con quello del formaggio, spiccò un bel salto e si trovò nel mondo dei topi di carne ed ossa.

— Squash! — esclamò subito, sentendo odor di gatto.

— Come ha detto? — bisbigliarono gli altri topi.

— Sploom, bang, gulp! — disse il topolino, che parlava solo la lingua dei fumetti.

— Dev'essere turco — osservò un vecchio topo di bastimento.

E si provò a rivolgergli la parola in turco. Il topolino lo guardò con meraviglia e disse:

— Ziip, fiiish, brnk.

— Non è turco — concluse il topo navigatore.

— Allora cos'è?

— Vattelappesca.

Così lo chiamarono Vattelappesca e lo tennero un po' come lo scemo del villaggio.

Una volta andarono a caccia in un mulino, pieno di sacchi di farina bianca e gialla. I topi affondarono i denti in quella manna e masticavano facendo: crik, crik, crik, come tutti i topi quando masticano.

Ma il topo dei fumetti faceva: — Crek, screk, scherechek.

— Impara almeno a mangiare come le per-

sone educate — borbottò il topo navigatore. — Se fossimo su un bastimento saresti già stato buttato a mare. Ti rendi conto o no che fai un rumore disgustoso?

— Creng — disse il topo dei fumetti, e tornò a infilarsi in un sacco di granoturco.

Il navigatore, allora, fece un segno agli altri e quatti quatti se la filarono abbandonandolo al suo destino.

Per un po' il topolino continuò a masticare. Quando finalmente si accorse di essere rimasto solo, era già troppo buio per cercare la strada di casa e decise di passare la notte al mulino.

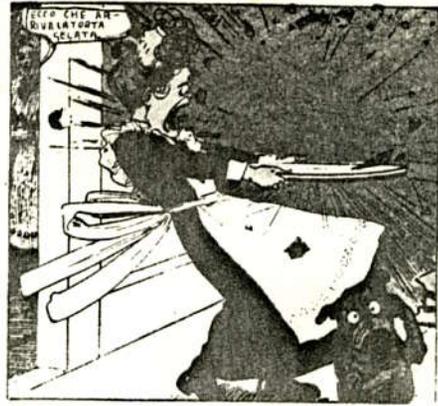
Stava per addormentarsi, quand'ecco nel buio accendersi due semafori gialli; ecco il fruscio sinistro di quattro zampe di cacciatore. Un gatto!

— Squash — disse il topolino, con un brivido.

— Gragnagnau! — rispose il gatto.

Cielo, era un gatto dei fumetti! La tribù dei gatti neri lo aveva cacciato perché non riusciva a fare "gnau" come si deve.

I due si abbracciarono, giurandosi eterna amicizia e passarono tutta la notte a conversare nella strana lingua dei fumetti. Si capivano a meraviglia.



## Il fumetto uccide la parola

Fra uomini di buona fede e di buon gusto sarebbe superfluo affannarsi alla dimostrazione che oggi il fumetto, nei suoi repertori correnti, è idiota e antieducativo: a ciò è sufficiente aprir le pagine d'uno qualunque di quei giornali. Dal punto di vista del contenuto narrativo, col linguaggio fumettato si arriva all'abolizione totale non solo degli elementi poetici, ma ben prima — e qui sta il più grave — di quelli psicologici e sentimentali.

Ma questa forma espressiva ci sembra inidonea e degna di ostracismo sul piano tecnico ancor prima che sul piano morale. In questa formula orrendamente antiestetica, che impasta parola e immagine, accade che l'una e l'altra, nonché integrarsi, si uccidono vicendevolmente. Anche da un punto di vista squisitamente fisico e sensoriale, l'occhio è reso strabico per seguire contemporaneamente il palloncino scritto e la figura che lo illustra. Nelle vesciche bianche a forma di pera o di prosciutto che solcano le vignette dei nostri piccoli lettori, la parola ha trovato la sua più squallida tomba: peggio che una morte, una misera fossilizzazione. E ben più che il tramonto delle fate o di un civile e gentile patrimonio di personaggi e di temi, il fumetto rappresenta il tramonto di ciò che ci distingue dalle bestie: la parola. Addio forse per sempre al paradiso delle dolci e nutrienti letture, alla compagnia consolatrice dei buoni libri. I bambini-fumetto ben difficilmente saranno capaci, anche fatti adulti, di quell'atto di civiltà e quasi di liturgia che si chiama lettura.

LUIGI SANTUCCI  
da *La letteratura infantile*, Fabbri

## Fascino dei fumetti

Come il gioco, così anche la lettura dei fumetti costituisce per i ragazzi un mondo esclusivo, un "cerchio magico straordinario": essi vivono una esperienza di illusione che può prescindere dalla realtà grazie al consenso collettivo su cui è fondata.

Ciò non significa certamente che i lettori dei fumetti credano alla realtà dei personaggi e delle storie; è stato dimostrato che solo una minoranza fra i ragazzi lettori, composta dai più immaturi e sprovvoluti, è suggestionabile al punto da credere alla verità dei fatti rappresentati nei fumetti. La maggior parte invece sa separare nettamente l'esperienza illusoria dalla realtà.

L'esperienza illusoria possiede comunque un suo fascino ed una sua alta desiderabilità, che qualche volta finisce con il confondersi con la credibilità non di questa o di quella specifica avventura, ma della più generale atmosfera in cui le singole avventure sono inquadrare. Così, per fare un esempio, quasi nessuno dei ragazzi intervistati crede alla realtà del "raggio della morte" di cui fa uso un certo personaggio, ma molti ragazzi manifestano una grande fiducia nelle possibilità della scienza e della tecnica umana di creare degli strumenti simili. Così, analogamente, la desiderabilità di un mondo in cui sia possibile con disinvoltura pilotare aerei supersonici e sottomarini microscopici, rende credibili le prestazioni più straordinarie dei vari eroi: in questa prospettiva ogni invenzione ed ogni apparato, ogni azione umana sulle cose appaiono possibili.

ASSUNTO QUADRIO  
da *Quaderni di Icon*, n. 1, 1968, Istituto A. Gemelli

## Perché leggere i fumetti a scuola

Viviamo nella «civiltà dell'immagine», ne siamo quotidianamente circondati e condizionati. Attraverso la televisione, il cinema, la pubblicità, i fumetti, i rotocalchi, tonnellate di stimoli visivi si riversano su di noi, catturando con un linguaggio facile e suadente ed estremamente persuasivo la nostra mente e influenzando le nostre scelte. Possiamo ignorare questa realtà e fingere d'essere immersi in paesaggi agresti, solo dediti alla contemplazione della natura e all'educazione della nostra mente? O non conviene invece affrontare realisticamente il mondo che ci circonda per non lasciarci sopraffare dalle innumerevoli spinte negative?

Per noi è preferibile la seconda strada, perché più costruttiva, più aderente alla realtà e più utile per la formazione di personalità capaci di difendersi da suggestioni spesso fuorvianti. E quale sede si presenta più idonea a questo scopo se non la scuola, ossia il luogo ove avviene la vostra preparazione alla vita? Ma perché proprio i fumetti, vi chiederete? Perché tra voi ragazzi sono i più diffusi, quelli che hanno una maggiore presa e un maggior successo.

Inoltre, proprio i fumetti, sotto la loro apparente innocuità, nascondono una vasta gamma di suggestioni e di richiami. Tuttavia, per rendere palese ciò che si nasconde, occorre che voi siate resi accorti, che riceviate una guida orientativa e questa vi può essere fornita dai vostri stessi insegnanti. Facciamo dunque un esame critico di questi vostri beniamini e, questa volta, per smontarne gli ingranaggi interni al fine di vedere come operano, come e con quali mezzi comunicano i loro «messaggi» e quali modelli di comportamento vi propongono.

Come ogni linguaggio, anche quello dei fumetti deve essere studiato e compreso nelle sue componenti, deve essere analizzato nella sua particolare «grammatica», perché è attraverso questa che le figure dispiegano la loro capacità di esprimere le idee, le azioni e i significati della trama narrativa.

Altrettanto utile si presenta la conoscenza della storia del fumetto, le ragioni della sua invenzione, i suoi esordi nel mondo giornalistico e in quello cinematografico, nonché i suoi lontanissimi predecessori. Il fumetto non è infatti un'invenzione del nostro tempo, anche se sono della nostra epoca le forme, i contenuti e gli scopi con i quali si sostanzia la versione odierna. Esistono nel passato storico molti esempi di narrazioni figurative che affondano le loro radici nell'insopprimibile bisogno umano di comunicare o di trasmettere agli altri un messaggio, o, ancora, di testimoniare la propria presenza storica.

Quali importanti cambiamenti ha determinato la massiccia diffusione di un «linguaggio» che si basa prevalentemente sull'immagine anziché sulla parola scritta o parlata?

Possono i fumetti costituire un utile materiale di lavoro per raggiungere i fini educativi che la scuola si prefigge?

Perché e da che cosa nasce il particolare fascino dei fumetti?



## Utilizzazione didattica del fumetto

### Radiografia di un personaggio: Dick Tracy

A sollecitare la nascita di questo personaggio fu una ben orchestrata campagna giornalistica suscitata a scopi elettorali dal *Chicago Tribune* e indirizzata contro il prepotere della malavita dilagante negli Stati Uniti. La vendetta era il tema di fondo del Character gouldiano\*, articolata sul filo di una *suspense* che poggiava sulla suggestione del disegno fortemente caratterizzata e di una rappresentazione suadente ed esemplarmente espressionista: vendetta che il lettore finiva per scambiare per giustizia, irretito come era da un ben confezionato meccanismo operante un *transfert* emozionale\*, dove il detective in abito scuro e cappello floscio impersonava la *longa manus* di una società che sembrava ritrovare nella guerra ai cattivi senza remissione l'unità incrinata dalla crisi di un sistema (del quale il gangsterismo faceva interamente parte) non perfezionabile finché non fossero state obiettivamente rimosse le cause di certe clamorose aberrazioni di cui tutti i cittadini erano testimoni.

Sul *Chicago Tribune* dell'11 ottobre 1931 fece candidamente la sua comparsa un giovanotto perbenisticamente vestito di scuro, dall'aria di bravo figliolo sorridente, dal profilo tagliente e volitivo di quelli che hanno le idee chiare e senza respiscenze\*. [...] Dick si arruolerà nella polizia e con lui debutteranno nelle strisce il sangue e la violenza: mai in passato questo genere di intrattenimento, specchio spesso fedele della società che l'ha prodotto, aveva ospitato una

tale orgia di situazioni drammatiche. Le pallottole cominciano a bucare teste e a sforacchiare corpi. Ai delinquenti è spesso destinata una fine orribile ed esemplare a migliore edificazione del diritto e della giustizia.

Il lettore è chiamato a partecipare, compiacente e affascinato, a questa visione dantesca del contrappasso al quale l'autore del fumetto, Gould, condanna senza pietà i nemici della società: il realismo raggiunge toni esasperati in una meticolosa e quasi maniacale ricerca del particolare. [...] Gli antagonisti della legge, della quale Dick Tracy impugna la sola spada, sono mostruosi, emblematici, significativi. Il fascino che sprigionano è in questa disumanità che non ammette una piattaforma di compromesso. Tracy sarà il loro giustiziere senz'anima, il persecutore al quale non sarà possibile sfuggire: inesorabile come il fato, raccoglierà sempre i frutti che la sua sacra investitura gli offre.

Per arrivare alla vittoria finale Tracy non uscirà mai dai binari della legalità: la matrice del personaggio è assolutamente lontana dalla figura del difensore della legalità che all'occorrenza può usare contro il crimine qualsiasi mezzo. Se qualche volta la legge risulta carente per punire efficacemente un delitto troppo orribile anche per la giustizia degli uomini interviene la mano vendicatrice del destino (sempre previdente però) che Gould guida con disinvolta crudeltà. Gli uomini della polizia hanno un ruolo determinante nelle avventure di Dick Tracy: il rilevamento delle impronte, gli ingrandimenti fotografici di invisibili reperti e tutti i più moderni ritrovati della scienza anticrimine sono descritti con accuratezza e precisione rigorose. La radio da polso di Tracy è diventata tanto popolare che molte polizie municipali americane l'hanno realmente adottata.

E.G. Laura,  
*Poliziotti contro gangsters,*  
in *Enciclopedia dei fumetti,*  
Sansoni, Firenze, 1970.



#### Analizziamo insieme

- 1 La nascita di questo personaggio non è casuale. A quale precisa esigenza della società americana rispondeva?
- 2 Come viene qui definito il carattere di questo nuovo personaggio?
- 3 Quale pericoloso ingranaggio dominava l'intreccio costante di questo genere di fumetti?
- 4 È questo un fumetto che genera un fascino dannoso sui ragazzi? Quale?
- 5 Dick Tracy non uscirà mai dai binari della legalità. Eppure qui l'autore del brano lo condanna. Perché?
- 6 Quale tipo di reazione e quale giudizio date voi di Dick Tracy e delle storie poliziesche ch'egli impersona?

## Linguaggio e non sussidio

Il titolo di questo capitolo non tragga in inganno. Non si tratta di fumetti didattici, ma casomai di « *didattica del fumetto* », che è tutt'altra cosa.

Per sua natura, il fumetto generalmente non è « assimilabile » negli schemi *tradizionali* della lettura e dell'istruzione scolastica. Non si lascia « integrare » facilmente, e il più delle volte i tentativi di snaturalizzarlo lo snaturano.

Intendo chiarire che il fumetto non è un *sussidio* audiovisivo (quali la lavagna luminosa o il proiettore per diapositive), ma

è un *linguaggio* (quali il cinema e la TV) e come tale va considerato.

Ci sono, è vero, libri di testo — ad esempio per lo studio delle lingue — che usano disegni o fotografie con espressioni verbali contenute in nuvolette, e ci sono albi didascalici con personaggi storici, ma queste pubblicazioni non sono autentici fumetti perché di questo linguaggio non hanno né le sequenze né il montaggio né le onomatopée né altre caratteristiche strutturali. Possono essere espedienti didattici abbastanza utili per l'insegnamento di una materia, e il loro uso si estenderà sull'esempio di quanto avviene in America: ad esempio l'uso di certi utensili e certi insegnamenti professionali possono essere impartiti con questa tecnica. Ma tali fumetti didattici possono anche risultare negativi per quanto riguarda la comprensione del linguaggio vero del fumetto, del mondo delle immagini e dei rapporti fra immagine e parola nei mass-media.

## Fumetto e lingua

Già nel 1953 mentre da noi esistevano ancora numerosi pregiudizi ed esclusioni, nel corso del Convegno degli Insegnanti Inglese, il prof. Lewis, direttore dell'Istituto Pedagogico dell'Università di Nottingham, sostenne che i fumetti possono essere di grande aiuto per l'apprendimento della lettura, specialmente per i bambini in ritardo e per i meno dotati; anzi, il prof. Lewis parlò di « ruolo insostituibile » di questo mezzo di espressione. Secondo le sue ricerche, i bambini di 7 anni capiscono 3 parole su 4 fra quelle usate nei fumetti; solo il 6% sarebbero parole gergali o deformate, una paro-

la su 5 è « nuova » per il lettore, che accresce così il suo lessico.

Anche da noi le esperienze dimostrano oggi che il fumetto può essere un prezioso aiuto anziché un ostacolo all'apprendimento linguistico.

Della quantità di parole presenti all'interno della « nuvoletta » abbiamo già parlato a pag. 90; vi aggiungiamo le didascalie, e constatiamo che vi sono numerosi vocaboli appartenenti al linguaggio comune, alcune parole di uso più raro perché proprie di un tempo o di un luogo determinati o per scelta degli autori, ed alcuni neologismi.

Con gli alunni:

— verificheremo che le parole ritenute « comuni » lo siano veramente... e scopriremo che non tutti gli scolari le posseggono nel loro significato più proprio, o nei loro diversi significati o varianti possibili, dei quali l'immagine individua soltanto uno ben preciso;

— approfondiremo il significato e l'uso delle parole meno comuni conquistando nuovi vocaboli con l'aiuto delle immagini (quanti nomi ed aggettivi per caratterizzare un cavallo, i pezzi d'un'armatura, la struttura d'una nave...!);

— esamineremo i neologismi, cercheremo di capire come si sono formati, e decideremo fino a che punto sono accettabili in un universo diverso da quello del fumetto.

In più casi, i fumetti si sono rivelati utili, in classe, per « rompere il ghiaccio » (ad es. in una I media, o quando un nuovo insegnante prende contatto con gli alunni per la prima volta), per recuperare degli handicappati o dei ritardati scolastici. Come e perché offrono queste possibilità?

Riflettiamo, e applichiamo in classe i criteri che ne derivano:

- I fumetti rappresentano un argomento di conversazione sul quale tutti hanno qualcosa da dire, alcuni personaggi sono noti a tutti e su essi si può discutere; in questo senso, e in quanto sono merce su cui s'intreccia una fitta rete di scambi, prestiti e trattative, si può dire che le pubblicazioni per ragazzi sono « socializzanti ». Ciò è vero ancor più per i giornalini e per alcuni albi che cercano di mantenere un contatto con il lettore, e dei lettori fra loro, organizzando « club » o associazioni di letto-

ri, scambi e corrispondenza, concorsi e raduni.

• Il linguaggio dei fumetti è tale da mostrare, con priorità e in evidenza, *persone, azioni e cose*. Tradurre in parole la vignetta, dire che cosa si vede, corrisponde a usare le strutture più semplici del periodo: chi fa l'azione, che cosa fa, ecc., cioè soggetto predicato e complemento oggetto. All'abitudine di usare regolarmente (dopo numerosi esercizi ed esempi, fatti in forma giocosa) queste strutture più semplici, si possono aggiungere altri complementi (quando? come? contro chi? da dove? verso dove?) o alcune aggettivazioni (i colori, ad esempio, o gli atteggiamenti della persona...). La tecnica da usare è quella di far parlare l'alunno che osserva una vignetta, o una serie di vignette, stimolandolo con domande, e invitandolo a rispondere con piccole frasi complete: « Dove cavalca quel cavaliere? ». « Il cavaliere cavalca nel deserto ». Facciamo notare agli alunni anche la abbondanza dei pronomi, che sono segno di una ricchezza di rapporti interpersonali.

• Il fumetto e il giornalino offrono « provocazioni » anche per l'esercizio della parola scritta: vedasi quanto diciamo in seguito sulle « attività creative ». I numerosi concorsi che si trovano in specie nei giornalini, dato che invitano a dare delle risposte, a fare delle ricerche, a corrispondere con la redazione, forniscono stimoli e motivazioni valide allo scrivere, ne rafforzano l'abitudine. Per entrare in relazione diretta con il suo albo o giornalino, il bambino compie — forse per la prima volta nella sua vita — alcune azioni importanti e compie esperienze necessarie: compila una lettera (e impara che è necessario indicare con

chiarezza gl'indirizzi del mittente e del destinatario), riempie un modulo di abbonamento, usa o vede usare dai suoi genitori un vaglia postale o un conto corrente... Nel trascrivere una barzelletta per la pagina umoristica del suo giornalino favorito che accoglie la collaborazione dei lettori, si trova a riflettere sul senso del comico e ne acquista la misura; osa scrivere una poesia, fatica a dare il ritmo a qualche verso e ne misura la difficoltà, e tutto questo (e

altro ancora: vedasi in seguito quanto riguarda la creatività e la partecipazione) con forte impegno, con gioia, con ansiosa aspettativa.

• Queste possibilità del fumetto, che oggi sono normalmente usate in molti manuali per l'insegnamento delle lingue straniere, vengono ancora curiosamente sottovalutate o ignorate per quanto riguarda la lingua italiana. Nei manuali è frequente l'uso di « nuvolette » inserite in fotografie, cia-

scuna delle quali mostra persone « in situazione », cioè poste in una realtà e in una azione identificabili: risulta facile riprodurre, per imitazione, il dialogo e creare il cerchio linguistico relativo a quella realtà. Alcuni manuali introducono direttamente il fumetto vero e proprio, e quello d'autore in particolare, pubblicando delle *strips* e invitando l'alunno a raccontare ciò che vede, usando alcune parole della lingua straniera che vengono indicate a parte. L'alunno ha quindi una traccia visiva di conversazione, che si concretizza in sostantivi e in azioni che egli vede, e di cui il libro fornisce i termini appropriati: riesce quindi a formulare frasi con facilità; le possibilità di interpretazione date dall'immagine e le diversità fra gli alunni danno una serie di variazioni sullo stesso tema, che mostrano diverse sfumature nell'uso della lingua.

DA: DIDATTICA DEI FUMETTI  
ED. LA SCUOLA

DOMENICO VOLPI



# Conferenze da non perdere !

Sala Biblioteca Comunale

1 Febbraio ore 17 CLAUDIO BERTIERI  
Sul Tema:  
IL FUMETTO D'AVVENTURA  
(Storia Linguaggio)

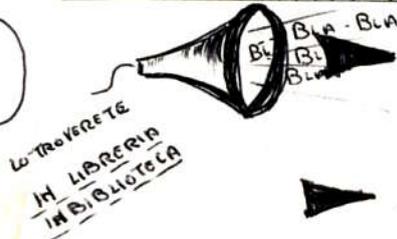
Critico e Storico del Fumetto uno dei fondatori e Direttore Artistico del Salone Internazionale del Fumetto di Lucca.

4 Febbraio ore 17 DOMENICO VOLPI  
Sul Tema:  
IL FUMETTO NELLA SCUOLA  
ELEMENTARE (Fruizione e Didattica)

Segretario Nazionale U.I.S.P.ER (Unione Italiana Stampa Periodica Educativa per Ragazzi) Scrittore per Ragazzi e autore del libro ed. La Scuola Didattica del Fumetto

13 Febbraio ore 17 CARLO CIBIEN  
sul Tema:  
IL FUMETTO NELLA SCUOLA  
MEDIA (Fruizione e didattica)

Docente della Scuola di Mezzi di Comunicazione di Massa di Roma  
- PROIEZIONE DIAPOSITIVE - LAVAGNA LUMINOSA G. COLLESA I.P.C.



CHE COSA CI HANNO DETTO GLI ORATORI  
(Nostro Servizio)

IL PERCHÉ DI UN ASSENZA

- POCHE GLI EDUCATORI PRESENTI ALLE CONFERENZE  
- QUASI NULLA LA PRESENZA DEI GENITORI



Per chi vuole prepararsi e saperne di più consigliamo di leggere:

Arnaldo della Bruna -Elena Bergandano: LA NUVOLO PARLANTE ed. PAOLINE

Il volume di A. della Bruna e E. Bergandano analizza il fenomeno Fumetto in tre parti ben distinte.

Nella prima parte, dopo alcuni cenni sulla preistoria e sulla storia, a sottolineare che l'uomo porta con sé la "Voglia" di Fumetto, si entra nella storia vera e propria del fumetto a cui fa seguito un lungo elenco di personaggi corredato da relative notizie.

Nella seconda parte si scandaglia il fumetto con criteri diversi; da quello sociologico e politico ...a quello psicologico. Le inquietudini del nostro tempo trovano riscontro nei fumetti; "l'escalation" è parallela; dai primi innocui fumetti d'avventura a quelli "nero" "porno" ecc.

La terza parte del volume è la più ricca e la più varia. Contiene tutti gli elementi che servono a comprendere e penetrare intimamente la struttura del fumetto. E' un manuale, addirittura un piccolo trattato.

Domenico Volpi: DIDATTICA DEI FUMETTI ed. La Scuola Brescia

Il libro di Volpi è un valido strumento di consultazione e di lavoro, sia per ciò che concerne l'ampio e documentato panorama della produzione attualmente sul mercato, sia per le rapide ed essenziali note storiche, sia soprattutto per l'apporto estremamente concreto che esso offre alla fondazione di una "didattica" dei fumetti, in ordine ad una loro esatta "lettura" e, ancor meglio all'uso in chiave creativa degli elementi costitutivi del loro linguaggio.