



Osservazioni, segnalazioni, suggerimenti, quisquiglie e pinzillacchere

I fumetto, una passione. Ho rivelato nei numeri scorsi di *Borgo Rotondo* il mio interesse, anzi la mia passione, per il fumetto, riproponendomi di costruire un discorso articolato sull'argomento. Dovrei aggiungere anche la mia profonda gratitudine nei confronti del fumetto. Ho infatti imparato a leggere su un fumetto, pubblicato ancora in un'unica striscia e con i caratteri in stampato maiuscolo, di nome AKIM (versione italiana di Tarzan). Un fumetto finito in mezzo ad un pacco di vecchi giornali, portato a casa da un parente per il camino. Io avevo forse poco più quattro anni. La storia, interpretabile anche solo tramite il disegno, mi appariva già intrigante, ma io volevo sapere che cosa dicevano i personaggi. Allora sillabavo con difficoltà, ma la motivazione alleggeriva la fatica. Iniziai che decifravo appena, alla fine avevo imparato a unire le sillabe in parole. Il fumetto, però, si interrompeva ad un certo punto della storia. Nell'ultima vignetta c'era la parola "CONTINUA". Non ho mai più trovato la prosecuzione di quel fumetto ed ancora oggi penso che, qualsiasi cosa io legga, sto cercando il seguito di quella storia.

La grammatica del fumetto. Il fumetto ha una sua grammatica. A suo modo è una sceneggiatura che si situa all'incrocio fra testo, fotoromanzo e cinema. È una grammatica abbastanza semplice, chiara e intellegibile nel fumetto classico, che può essere insegnata a partire dalla seconda elementare/primaria. Sottolineo insegnata, esplicitamente e intenzionalmente, utilizzando dei modelli, tipo il Grande Blek, Capitan Miki (vecchi fumetti italiani), Tex, ma anche Geppo, Cucciolo, Nonna Abelarda. Dire ad un bambino "disegna la storia che abbiamo letto", rappresenta un compito faticoso, che mette sul piatto diverse difficoltà tecniche: ricordare la storia, individuarne la (una) struttura, trasformare la struttura del testo in struttura del fumetto, saper disegnare, competenza nuova e complessa, per niente assimilabile al disegno spontaneo.

Il fumetto degli anni '50 e '60. Il fumetto italiano nasce nel 1908 con la pubblicazione innovativa del *Corriere dei piccoli*, o *Corrierino*, per volontà di Paola Lombroso (figlia di Cesare Lombroso, scienziato, al tempo di fama internazionale, che in controtendenza con la sua epoca, aveva fatto studiare le figlie). Paola Lombroso, pedagogista e giornalista, nutriva un grande interesse per l'infanzia e l'educazione dell'infanzia.

Il fumetto nell'età dell'oro. Il fumetto durante il fascismo fu coltivato principalmente da intellettuali che guardavano segretamente e nascostamente alla letteratura americana. Ma è negli anni '50 e '60 (dopoguerra e tempo del boom economico) che si sviluppa in Italia il fumetto italiano e non solo, per piccoli, adolescenti e grandi. Si occupano del fumetto intellettuali, cineasti, sceneggiatori, scrittori. Alcuni diventano veramente grandi, dopo aver lavorato nel fumetto, come Mino Milani, mio adoratissimo scrittore per ragazzi. Attualmente in Italia sembra esserci necessità di un rilancio. Il fumetto sembra diventato un discorso di nicchia: gli studenti universitari, futuri insegnanti, interrogati nel merito dicono di non leggere fumetti. Al più qualcuno risponde: mio padre legge ancora Tex.

Fumetto al femminile, per la festa dell'8 marzo. Per la festa della donna segnaliamo alcune disegnatrici di grande livello, che potrebbero essere una scoperta per tutti/e. Le sorelle Angela e Luciana Giussani (Diabolik); Silvia Ziche (Lucrezia); Vanna Vinci (La bambina filosofica); Francesca Ghermandi (Pasticca/Pastil); Grazia Nidasio (illustrazione di storie su testi di Mino Milani); Sara Colaone (disegnatrice di diversi album e graphic novel tra cui "Il barone rampante" di Calvino); Marjane Satrapi (Persepolis); Claire Bretécher (I frustrati); Shamsia Hassani (street artist afgana, graffitista, pittrice di murali estremamente espressivi a favore delle donne afgane e contro i talebani).

Fumetto e nuove generazioni: adolescenti e baby gang. Riprenderò prossimamente il discorso della didattica del fumetto e con il fumetto. Ora mi basta accennare alla scuola, per così dire fatta con altri mezzi. Credo che sia opportuno pensare a sviluppare *centri giornalieri diurni per ragazzi e adolescenti* che non vanno a scuola. Degli *open space educativi organizzati* con attività di incontro con artigiani, mastri cartai, esperti ed artisti, disposti ad insegnare praticamente i loro mestieri, le loro tecniche artistiche (creta, cartapesta, collage) ma anche tecniche di sopravvivenza, tipo la riparazione di scarpe, la raccolta e l'uso di erbe selvatiche, la collezione di erbari, ecc. Vedrei bene anche una bottega di costruzione di cornici, o costruzione di carta artistica artigianale, un laboratorio di fotografia, e/o **fumetto**, e/o stop-motion (ripresa a passo uno), prove di uso dei colori, costruzione di graffiti... Con poche risorse si potrebbe costruire un'alternativa meno stringente e codificata alla scuola e un'alternativa concreta al disagio e alla prigione.