

SAGGI – ESSAYS

IL FUMETTO GIAPPONESE COME
STRUMENTO PEDAGOGICO PER CONTRASTARE
PREGIUDIZI E STEREOTIPI

JAPANESE COMICS AS A PEDAGOGICAL TOOL
TO COUNTER PREJUDICES AND STEREOTYPES

Cristiana D'Aprile (Università degli Studi di Foggia)

Il presente contributo esplora il potenziale del fumetto come strumento di mediazione educativa. Al fine di destrutturare gli stereotipi e promuovere una cultura di accettazione dell'alterità, viene proposta una riflessione teorica su *Beastars*, il manga di Itagaki (2016-2020) che approfondisce le dinamiche di convivenza sociale. Attraverso l'approccio della *visual literacy* (Eisner, 2021) e della pedagogia narrativa (Bruner, 1986) sarà evidenziato come il linguaggio del manga faciliti l'identificazione e lo sviluppo dell'empatia. L'elaborato apre con una disamina sul linguaggio del fumetto giapponese, seguendo le linee guida dello studio narratologico e semiotico del modello di Groensteen (2011) e del costruito delle metafore visive (Blumenberg, 1996). Successivamente, l'analisi si concentra sulle similitudini tra la comunità illustrata, divisa tra carnivori ed erbivori, e la realtà contemporanea. La ricerca ha lo scopo di far emergere il valore del fumetto come artefatto didattico innovativo.

This paper explores the potential of comics as a tool for educational mediation. To deconstruct stereotypes and promote a culture of acceptance of otherness, a theoretical reflection is proposed on *Beastars*, the manga by Itagaki (2016-2020) that delves into the dynamics of social coexistence. Through visual literacy (Eisner, 2021) and narrative pedagogy (Bruner, 1986), it will be highlighted how the language of manga facilitates identification and the development of empathy. The paper opens with an examination of the language of Japanese comics, following

the guidelines of the narratological and semiotic study of the Groensteen model (2011) and the construct of visual metaphors (Blumenberg, 1996). Subsequently, the analysis focuses on the similarities between the illustrated community, divided between carnivores and herbivores, and contemporary reality. The research aims to highlight the value of comics as an innovative educational artefact.

1. Introduzione

Nell'odierno panorama educativo, caratterizzato da crescenti tensioni sociali e culturali, emerge con urgenza la necessità di strumenti didattici innovativi capaci di promuovere il dialogo interculturale e contrastare pregiudizi radicati. In questo contesto, il fumetto giapponese – o manga – si rivela un *medium* particolarmente efficace, grazie alla sua natura multimodale che unisce testo e immagine per rappresentare complessità sociali in modo accessibile e coinvolgente (McCloud, 2018). La sua diffusione globale e il forte impatto sulle giovani generazioni lo rendono un veicolo privilegiato per esplorare tematiche come l'inclusione e la convivenza, aprendo nuove prospettive nella pedagogia critica (Pellitteri, 2018).

Questo contributo si propone di indagare come il manga possa essere impiegato come strumento educativo per decostruire lo stigma e favorire l'empatia, concentrandosi in particolare sull'opera di Paru Itagaki, *Beastars*. Attraverso un'allegoria animale che riflette le divisioni della società umane, il manga offre una lente originale per analizzare dinamiche di potere, discriminazione e integrazione, rendendo visibili meccanismi sociali spesso impliciti. La ricerca adotta un approccio multidisciplinare, fondato sulla *visual literacy* (Yenawine, 2013) e sulla pedagogia narrativa (Bruner, 1986), per esaminare come la grammatica del fumetto stimoli processi di identificazione e riflessione critica. L'analisi si avvale inoltre degli strumenti della semiotica (Barbieri, 2019) e della metafora (Blumenberg, 1996), al fine di decodificare le strategie visive e narrative impiegate. Attraverso questo *framework* teorico, il saggio mira a dimo-

strare come il manga possa diventare un valido alleato nell'educazione interculturale per affrontare le sfide della diversità e della coesione sociale.

2. Il linguaggio del fumetto giapponese

Il termine manga nasce nel 1914 quando Katsushika Hokusai, uno dei più grandi artisti della storia del paese definisce i propri disegni caricaturali man-ga. Il lemma significa letteralmente illustrazione derisoria ed è composto da due ideogrammi: man (漫) che significa senza scopo, stravagante, beffa e ga (画) che vuol dire disegno, pittura (Scippa, 2018). Per molto tempo, in occidente, è stato considerato una forma di narrazione volgare, violenta e diseducativa. Tuttavia, leggendolo con attenzione, è possibile notare come il fumetto giapponese racchiuda tra le sue tavole disegnate 400 anni di traumi catastrofici. Il manga dalla tradizione non ha solo ereditato l'orgoglio dei samurai e l'eleganza del rituale del the ma un'indole «popolare e ribelle che non si faceva problemi né di buon gusto né di morale» (Bouissou, 2011, p. 13). Dall'isolazionismo del Periodo Edo (1603-1868) ai giorni nostri, ha raccontato gli eventi che hanno segnato in modo indelebile il popolo nipponico come se fosse un diario storico (Bouissou, 2011).

2.1. Le caratteristiche grafiche dei manga

«Nel fumetto l'immagine è narrativa, [...] un segno della realtà» (Prosocco, 2005, p. 11), una forma di comunicazione ibrida che unisce figure illustrate e parole, un'espressione incentrata sulla «enunciazione grafico-visiva, la Graphitation e il discorso disegnativo» (Chaudenson, 2006, p. 41). Gli elementi costitutivi del fumetto definiscono un vero e proprio linguaggio e delineano un vocabolario visivo unico nel suo genere (McCloud, 2018). Al centro di questa grammatica si trovano i personaggi, le cui espressioni e posture comunicano emozioni e intenzioni in modo immediato e universale. Le nuvolette, con diverse forme e stili, veicolano pensieri, dialoghi e suoni, guidando la lettura e il ritmo della narrazione. Gli sfondi, infine, non sono semplici scenari, ma elementi attivi che

contribuiscono a creare l'atmosfera e il significato della storia. La specificità del fumetto è data non solo dalle rappresentazioni iconografiche di cui sopra, ma dal codice narratologico unico, ricreato «attraverso una sequenza di immagini organizzate in pagine – o tavole – che, a loro volta, sono suddivise in vignette» (Antonelli, 2009, p. 112).

La vignetta, unità fondamentale del linguaggio fumettistico, è la sezione di spazio fisico delineato dall'inquadratura (Eisner, 2021) ed assume nel manga caratteristiche specifiche che ne amplificano il potenziale espressivo. La vignetta non è un semplice riquadro, ma un elemento dinamico che contribuisce alla “solidarietà iconica” e alla “retorica dell'immagine” (Groensteen, 2011). Nel manga, questa dinamicità si traduce in un uso frequente di vignette asimmetriche, tagli di scena improvvisi e inquadrature dal forte impatto visivo, che enfatizzano il movimento e l'azione. L'attenzione alla *closure* (McCloud, 2018), ovvero al processo di interpretazione degli spazi vuoti tra le vignette, assume nel manga una rilevanza particolare, data la sua tendenza a sfruttare transizioni ellittiche e salti temporali per creare un'incidenza narrativa serrata e coinvolgente (McCloud, 2018). Inoltre, come sottolineato da studi interculturali, il manga tende a utilizzare le vignette per guidare l'attenzione del lettore in modo diverso rispetto ai fumetti occidentali, con una maggiore enfasi sui dettagli e sulle emozioni dei personaggi (Cohn, Taylor-Weiner & Grossman, 2012). Questa specificità rende la vignetta del manga uno strumento potente per la narrazione visiva, capace di veicolare emozioni complesse e di vivere esperienze immersive e trasformative. La vignetta fotografa l'azione, scandisce lo stile della storia, con una precisa funzione psicologica. I manga incorporano valori culturali giapponesi, come l'armonia (*wa*) e la perseveranza (*gaman*), trasmessi anche attraverso la gestione dello spazio bianco (*ma*) tra le vignette che raccontano piccoli gesti con un'espressività lenta e suggestiva (Martorella, 2006). La diegesi riguarda scene di vita quotidiana veicolate da «un uso massiccio di vignette superflue dal punto di vista strettamente narrativo, ma la cui funzione è di natura decorativa, documentata, ritmica o politica» (Groensteen, 2011, p. 106). L'impostazione dell'architettura grafica è «al servizio del senso» (Bouissou, 2011, p.

120), essa mutua la struttura grafica della scrittura verticale e orizzontale (*yokogaki* e *tategaki*) dell'ideogramma, legata alla tradizione giapponese, pervadendo di autenticità l'opera che viene mantenuta nelle edizioni internazionali. I manga costruiscono il flusso attentivo in modo diverso, sfruttando la direzionalità naturale dell'occhio giapponese, abituato a una scansione opposta, ribaltando le convenzioni spaziali del fumetto occidentale, rendendo necessaria una rilettura dell'armonizzazione della sequenzialità logica delle stesse (Groensteen, 2011). La scelta di mantenere l'orientamento originale non è solo una questione di fedeltà, ma riflette un approccio culturale più ampio: il manga è un *medium* profondamente radicato nell'estetica e nella filosofia giapponese, dove il concetto di *ma* (間, l'intervallo tra le immagini) assume un ruolo centrale. Persino nei formati digitali, dove la lettura potrebbe essere normalizzata, molti editori conservano la direzione tradizionale, sottolineando come esso sia un'esperienza culturale in grado di modificare radicalmente l'esperienza percettiva e cognitiva (Martorella, 2006), divenendo un ponte tra tradizione e globalizzazione. Nelle serie come *Death Note* (Ōba & Obata, 2006-2008) o *Monster* (Urasawa, 2003-2005) la "spazialità invertita" (Martorella, 2006) per accentuare temi di ambiguità morale, sfruttano il disorientamento come strumento narrativo. Padroneggiare una diversa direzionalità di lettura può favorire un approccio più flessibile all'alterità culturale, trasformando il gesto fisico di sfogliare le pagine in un'esperienza pedagogica implicita.

Altro elemento è la coloritura, pur non essendo sempre presente, riveste un ruolo significativo nell'amplificare l'impatto emotivo e di *storyteller* delle tavole giapponesi. L'uso del colore può intensificare la connessione del lettore con i personaggi e le situazioni, tuttavia, il manga si distingue spesso per la sua estetica in bianco e nero, dove il tratto e il chiaroscuro assumono un valore preponderante (Prosocco, 2005). In questo contesto, le onomatopée giocano un ruolo cruciale nel compensare l'assenza di colore, arricchendo la narrazione con una dimensione sonora che stimola l'immaginazione (Bouissou, 2011). Esse non sono semplici trasposizioni di suoni, ma elementi grafici che si integrano con il disegno, creando un'esperienza sensoriale completa (McCloud, 2018). Inol-

tre, il manga sfrutta le onomatopee per creare una narrazione dinamica, con sequenze di suoni che fanno da guida attraverso le vignette (Groensteen, 2011).

2.2. Prospettiva narratologica e semiotica

La semiotica del codice del fumetto prese avvio nel 1960, alcuni studiosi contemporanei come Groensteen (2011) e McCloud (2018) hanno approfondito il nesso tra il linguaggio visuale (linee, colori, forme) e la scrittura (*ballon*, gabbie, *lettering*), elaborando vari approcci.

Groensteen (2011), adotta una prospettiva macroscopica, focalizzandosi sulla struttura complessiva del fumetto e sulle relazioni tra le vignette. Evidenzia come il fumetto sia un sistema di “immagini solidali” (Groensteen, 2011), in cui le vignette interagiscono e si influenzano reciprocamente, creando un’unità narrativa coesa. La *mise en page* della tavola è regolata da principi organizzativi, tra cui l’artrologia, che determina il legame spaziale e la successione delle immagini, e la spaziotopia, che analizza il movimento spaziotemporale creato dall’unione delle vignette (Groensteen, 2011). Questi concetti permettono di distinguere tra “immagine-spazio” e “immagine-luogo”, che definiscono la posizione, la dimensione e la forma delle vignette all’interno della pagina.

McCloud (2018), pur riconoscendo l’importanza della struttura, si concentra maggiormente sul contenuto e sulla composizione delle singole vignette, analizzando come gli elementi visivi e testuali si combinano per creare significato e sinergie attraverso “immagini giustapposte” (McCloud, 2018). Entrambi gli approcci, pur differendo nella prospettiva, contribuiscono a una comprensione approfondita del linguaggio e della struttura del fumetto, il quale non è un semplice raggruppamento di rappresentazioni, ma una costruzione sociale che veicola ideologie e patrimoni esperienziali (Eisner, 2021).

Stuart Hall (1980), nel suo influente saggio *Encoding/decoding in the television discourse*, include nel paradigma di decodifica dei significati mediali il fumetto, sottolineando come l’interpretazione del lettore dipende dal suo background culturale e dalle sue esperienze

personali e identificando tre posizioni: dominante-egemonica, negoziata e oppositiva. Questo significa che il fumetto, attraverso il suo “sistema di figure” (Hall, 1980), non trasmette messaggi univoci, ma piuttosto offre una negoziazione dei significati culturali. Pertanto, le caratteristiche del fumetto lo configurano come uno strumento potente per esplorare e decostruire le dinamiche di alterità e paura, un *medium* privilegiato per affrontare temi come la violenza e l’esclusione grazie alla capacità di rappresentare visivamente le diversità etniche e il razzismo.

Ricerche sull’impatto dei fumetti nella formazione, in chiave etica e democratica, evidenziano come essi «possono essere utilizzati per promuovere la comprensione e l’accettazione delle differenze culturali e sociali» (Scolari, 2014, p. XXX). Il sistema di figure dell’arte sequenziale, con la sua carica simbolica e la sua capacità di evocare emozioni immediate, può essere utilizzato per sensibilizzare sulle conseguenze della discriminazione e per promuovere una cultura dell’accoglienza e del rispetto. Le vignette, con le loro inquadrature, inchiostrazioni ed espressioni, possono diventare spazi di confronto e di dialogo, dove l’altro non è più fonte di paura, ma di arricchimento reciproco.

In questo contesto, il manga, in particolare, può essere considerato non solo come oggetto di studio, ma anche come strumento pedagogico, utile a costruire una società più inclusiva e consapevole, in quanto permettono di esplorare e comprendere culture diverse, influenzando la percezione e la comprensione delle differenze culturali (Cohn, 2011).

2.3. Il concetto di metafora visiva

La metafora visiva rappresenta un nodo cruciale nell’analisi delle narrazioni contemporanee, in particolare nel fumetto e nel manga, dove l’interazione tra immagini, testo e spazio bianco generano una stratificazione di senso. Nell’arte sequenziale giapponese, elementi come i *manpu* (simboli stilizzati) e l’uso del chiaro-scuro diventano veicoli di contenuti (Bouissou, 2011). Ciò permette un allineamento alle regole di trasferimento di significato in base allo «scambio di due sememi che hanno dei semi in comune» (Polidoro, 2008, p. 31). Ragion per cui, il manga si configura come

un linguaggio transmediale capace di attivare processi cognitivi e immaginativi attraverso la sua grammatica visiva dinamica, creando una dimensione etico-pedagogica che integra il ruolo delle narrazioni nella costruzione di immaginari collettivi.

È possibile identificare tre macroaree psicopedagogiche nell'ambito delle quali il manga potrebbe essere strategico: la normalizzazione e l'inclusione della diversità, l'apertura verso l'alterità e l'importanza dell'empatia. L'incontro del lettore con personaggi diversi in dimensioni situazionali complesse e coinvolgenti può contrastare il pregiudizio e rendere il diverso parte integrante della vita sociale (Pellitteri, 2008; Sparrow, 2019). La teoria della mente (Verzellesi, 2018), inoltre, permette di immedesimarsi nel *character* emarginato e di comprendere le esperienze traumatiche, le sfide e il terrore provato. Il manga offre modelli di crescita e trasformazione personale tramite un viaggio catartico di scoperta di sé. In aggiunta, per chi appartiene alle minoranze, stimola abilità di *problem solving* e *empowerment*, appartenenza e autostima (Cianconi & Starace, 2019).

3. *Visual literacy del fumetto e pedagogia narrativa nel contesto educativo*

Il concetto di *visual literacy* si riferisce alla capacità di interpretare, creare e comunicare attraverso immagini ed elementi visivi specifici (Peruzzi, 2015). Campagnaro (2012) individua delle componenti essenziali della «grammatica visiva: la morfologia delle forme, costituita da forma, dimensione, colore, *texture*, luce-ombra; la lessicologia costituita da linea, volume, stile; la sintassi costituita da composizione, gravidanza visiva, prospettiva; e infine la semantica costituita da processi narrativi, simbolismo visivo, intertestualità, iconologia e iconografia» (p. 139). I gradi di percezione stimolati dall'immagine seguono un percorso deduttivo (Dallari, 2012) e stratificato.

Un approccio naturale di fronte a un fumetto prevede:

- uno sguardo d'insieme della tavola;
- l'osservazione sequenziale delle vignette;
- l'analisi del momento fotografato dal riquadro;
- la lettura finale degli eventuali balloon (se presenti).

La comprensione visiva non è solo un esercizio estetico, ma un processo cognitivo che coinvolge l'acquisizione di informazioni attraverso i sensi e la loro trasformazione in concetti condivisibili (Eisner, 2021). Essa è essenziale per sviluppare capacità critiche e creative, rendendo il linguaggio per immagini una componente fondamentale dell'apprendimento contemporaneo (Cohn, 2011).

La pedagogia narrativa di Bruner (1986) completa questo quadro, evidenziando come le storie siano strumenti cognitivi utili per organizzare il vissuto esperienziale. Lo psicologo americano sostiene che l'apprendimento avviene attraverso la costruzione attiva di significati, utilizzando narrazioni per collegare la dimensione reale a concetti astratti. Il manga, in quanto narrazione sequenziale, sfrutta questa caratteristica, personaggi come quelli di *Beastars* incarnano conflitti sociali attraverso metafore animali, trasformando astrazioni come il pregiudizio in esperienze empatiche (Pellitteri, 2018). Bruner (1986) evidenzia che l'identificazione con i personaggi attiva processi di apprendimento trasformativo, dove il lettore rielabora criticamente le proprie convinzioni (Trisciuzzi, 2017).

Il fumetto, e in particolare il manga, ha la straordinaria capacità di rendere visibile l'invisibile (McCloud, 2018). Attraverso la costruzione strategica dell'immagine, un uso sapiente delle metafore, inquadrature e simbolismi al servizio della narrazione, il manga comunica emozioni complesse e simbolismi in modo immediato ed efficace. Attraverso l'iconizzazione dei personaggi (disegni stilizzati ma espressivi) e l'uso di background ideali per rappresentare stati d'animo (es. cieli sgargianti per la gioia, *pattern* geometrici per l'ansia) i concetti vengono tradotti in forme tangibili. In *Death Note* (Ōba & Obata, 2006-2008), ad esempio, la rappresentazione grafica del potere (come ombre minacciose o *lettering* distorto) visualizza il tema della corruzione morale, facilitando la riflessione etica. Invece, in *A Silent Voice* (Ōima, 2013-2014), la raffigurazione della sordità viene fatta servendosi di vignette senza dialoghi e onomatopее mute per indurre il lettore a sperimentare la disabilità, trasformando la comprensione teorica in esperienza sensoriale (Sparrow, 2019).

Da quanto emerso è possibile riconoscere al fumetto la capacità pedagogica di contribuire alla crescita del pensiero critico, inoltre rappresenta un valido sostenitore per lo sviluppo di una postura

riflessiva rispetto alle dimensioni sociali, sanitarie, formative ed ecologiche. Visione alla base del progetto “Il Giornale della Pediatria” del 2009 portato avanti dall’Associazione Area Performance, Lucca Crea e il reparto di pedagogia di Lucca: «As a readily recognisable form of narrative, comics are a powerful tool in anti-racist education and advocacy» (Jennings, Taylor & Obuodi, 2021, p. 1616).

Il fumetto è stato usato come strumento educativo per ridurre le disparità etniche nella sanità, sfruttando il potere narrativo figurativo per comunicare temi complessi in modo accessibile e coinvolgente: «Comics can draw attention to medical and social inequities that might otherwise be normalized by showing contrasting narratives in parallel panels» (Jennings, Taylor & Obuodi, 2021, p. 1616). I fumetti combinando elementi comunicativi ibridi (parole e immagini) per esprimere idee e creare narrazioni grazie alle quali riescono a evocare risposte emotive, incoraggiano atteggiamenti empatici e facilitano l’abbattimento delle barriere razziali in medicina. Essi garantiscono un testo democratico, accessibile a un pubblico ampio, promotore di discussioni e riflessioni personali (Jennings, Taylor & Obuodi, 2021, p. 1616). Artisti come Jennings e Taylor hanno creato opere che affrontano temi come la discriminazione e le disparità medica, Obuodi, nota come ShirlyWhirl, utilizza i fumetti per riflettere sulla sua esperienza come medico nero e per discutere lo stigma strutturale. I fumetti in una dimensione pedagogica critica riescono a:

- comunicare informazioni complesse in modo conciso e coinvolgente, creando un impatto emotivo più forte rispetto ai testi scritti;
- creare un ambiente sicuro per discutere temi delicati come il razzismo strutturale, incoraggiando conversazioni aperte e riflessioni personali;
- rappresentare diverse prospettive e storie, promuovendo una maggiore inclusione e comprensione delle esperienze vissute dalle minoranze (Jennings, Taylor & Obuodi, 2021).

I fumetti e i manga, come *Beastars*, potrebbero essere uno strumento utile per l’educazione critica, aprono ad un dialogo interiore in grado di innescare il cambiamento attraverso l’immedesimazione e la riflessione.

4. *Beastars*: caso emblematico e parallelismo con la realtà contemporanea

Beastars è un manga di genere drammatico-fantasy, scritto e disegnato da Paru Itagaki. La prima edizione, pubblicata in Giappone sulla rivista bimestrale *Weekly Shōnen Champion*, dall'8 settembre 2016 all'8 ottobre 2020, racchiude 22 volumetti in formato *tankōbon* (brossurato, alto 13 centimetri e largo 18, composto da circa 200 pagine). In Italia, la serie è stata distribuita dalla casa editrice Panini Manga dal 2019.



L'autrice, figlia del celebre autore manga Keisuke Itagaki, ha iniziato a disegnare sin dall'asilo. Durante gli anni scolastici, fino al liceo, ha affinato la creazione del personaggio che l'avrebbe resa famosa in tutto il mondo: Legoshi, il lupo grigio antropomorfo protagonista di *Beastars* per cui ha vinto innumerevoli premi come:

- il “Manga Taishō” come migliore serie manga esordiente;
- il Premio culturale “Osamu Tezuka”;
- il *Japan Media Arts Festival Award*;
- il “*Kōdansha*” per la migliore serie shonen nel 2018.

Nel mondo fantastico di *Beastars* animali antropomorfi, erbivori e carnivori, coesistono in una città dai lineamenti contemporanei. Gli archi narrativi ruotano intorno a Legoshi, da una parte, che malgrado uno spirito buono e gentile viene tenuto lontano a causa della sua appartenenza a una specie feroce, e dall'altra, Luis un cervo rosso altero ma a disagio in un corpo debole, che grazie a una spiccata intelligenza e a una rigida fermezza, lungo la storia, diverrà il capo della banda degli *Shishigumi*, la più feroce del mercato clandestino composta da leoni.

Il fumetto si apre con l'omicidio dell'alpaca Tem, un componente della compagnia di teatro di cui Legoshi (addetto alle luci) e Luis (*leader*) fanno parte. Questo evento destabilizza l'istituto scolastico *Cherryton*, una fedele riproduzione della realtà sociale, dove gli studenti per contenere i rischi sono divisi tra animali erbivori e carnivori, e in base alla taglia, piccola o grande. Il delitto ha una motivazione singolare, non è mosso da gelosia, passione o rivincita

ma è stato commesso per nutrirsi della vittima, è scaturito da un istinto primordiale e preternaturale totalmente animalesco, generando tra gli studenti slanci razziali. Itagaki racconta una realtà in cui regna una totale assenza di speranza, ogni personaggio è costretto a lottare per la sopravvivenza e per evitare una morte brutale. L'autrice si pone in antitesi alle consuetudini narrative secondo cui il debole trionfa, le tavole delineano un'immagine sociale dove «i più forti sono indiscutibilmente... i più forti» (Andreoletti, 2020, p. XXX). Lo stile artistico di Itagaki ha una matita spigolosa e pesante

le figure sono spesso legnose, i tratteggi duri e gli sfondi appena abbozzati [...] l'unico aspetto grafico su cui pare davvero spendersi è la resa delle anatomie e dei muscoli. Quando un personaggio deve essere bello l'autrice ne cura in maniera particolare il fisico muscoloso o i lineamenti [...], un cervo ha davvero il portamento regale con cui ci sorprende quando lo incrociamo in natura (Andreoletti, 2020, p. XXX).

Anche se a dettare il ritmo della narrazione è la violenza e gli istinti, i vari protagonisti parlano molto, in special modo con sé stessi, ruminando soliloqui privi di uscita, senza che nessuno abbia effettivamente coscienza della propria dimensione interiore; infatti, tutti i *characters* sono in fieri.

L'autrice alterna scene sentimentali e buffe, esagerate e melodrammatiche, risultando per certi versi imperfetta. Itagaki, predilige tavole inchiostrate in bianco e nero, stimolando lo sviluppo dell'intelligenza emotiva del lettore, enfatizzando meraviglia e scoperta senza distrarre dalla complessità dell'immagine, creando un'alchimia viva con luci e ombre. Le linee vengono risaltate e permettono una rapida immedesimazione con gli eventi perché il lettore ha il dovere di completare il momento fotografato, innescando un percorso di introspezione trasformativa integrale.

Beastars si configura come un'opera profondamente allegorica, in cui le dinamiche tra carnivori ed erbivori riflettono tematiche socio-antropologiche complesse, quali il razzismo, l'emarginazione e il conflitto tra istinto e civilizzazione. La società animale rappresentata è un microcosmo di tensioni, dove i carnivori sono visti

come una minaccia costante e gli erbivori vivono nel timore di essere predati. Questo dualismo è esemplificato da Legoshi, che lotta contro il proprio istinto predatorio, incarnando il dilemma tra natura e condizionamento sociale. La figura di Louis, invece, cerca di affermarsi in un sistema dominato dagli erbivori, rappresenta l'aspirazione al potere e la fragilità mascherata da forza, temi che rispecchiano una critica alla gerarchizzazione delle identità.

La relazione tra Legoshi e Haru, una coniglia nana, diventa poi un simbolo di resistenza alle convenzioni, dimostrando come l'empatia possa superare barriere biologiche e culturali. Ciò, suggerisce una pedagogia dell'incontro, dove l'alterità non è neutralizzata, ma valorizzata: un'idea vicina al pensiero dell'educazione come pratica di libertà (hooks, 2020). In questo senso, *Beastars* diventa una metafora dell'educazione critica: un invito a decostruire i meccanismi che naturalizzano l'ingiustizia, proponendo invece una convivenza basata sulla consapevolezza e sul mutuo riconoscimento.

Sebbene il manga non citi esplicitamente teorie filosofiche, il contrasto tra pulsioni innate e controllo sociale richiama il pensiero di Freud (2010) e le riflessioni di Rousseau (2014) sull'artificiosità della società. Inoltre, la stratificazione sociale nel mondo di *Beastars* – dove carnivori ed erbivori occupano ruoli economici e politici predeterminati – può essere letta attraverso le lenti del materialismo storico di Marx (2015), in cui le classi dominanti perpetuano sistemi di oppressione. Attraverso questo simbolismo, *Beastars* non solo intrattiene, ma invita a una riflessione critica sulle strutture di potere e sull'accettazione del diverso, confermando la sua rilevanza oltre i confini del *medium* manga.

Beastars seguendo i dettami della pedagogia critica, smaschera le strutture oppressive insite nel sistema sociale. La scuola di *Cherryton*, con le sue rigide divisioni, riflette un apparato istituzionale che, anziché promuovere una reale integrazione, riproduce disuguaglianze e stereotipi, un concetto caro a Freire (2022), secondo cui l'educazione tradizionale spesso funziona come strumento di controllo più che di liberazione. Infine, nel manga viene delineata la figura del *Beastar*, un *leader* ideale che dovrebbe mediare tra le specie e che ricorda l'educatore critico freiriano, il cui ruolo non è imporre un'armonia fittizia, ma favorire un dialogo autentico che riconosca e contesti le asimmetrie di potere (Freire, 2022). Legoshi, con il suo

percorso di autocoscienza e rifiuto dei ruoli predeterminati, incarna l'alunno che si educa alla libertà, mentre Louis rappresenta l'illusione dell'ascesa individuale in un sistema corrotto, un tema che richiama le critiche di Giroux (1983) all'istruzione come riproduzione del capitale culturale.

5. Conclusioni

Il presente saggio attraverso un approccio multidisciplinare ha fatto emergere come il linguaggio del manga, con la sua grammatica visiva e metaforica, facilita processi di identificazione e riflessione critica. *Beastars*, con la sua antropomorfizzazione animale, riflette le dinamiche di potere e discriminazione della società contemporanea, offrendo una prospettiva originale per analizzare pregiudizi strutturali.

L'educazione critica (Freire, 2022) deve smascherare le oppressioni insite nel sistema sociale, e il manga, con la sua capacità di rendere visibili meccanismi spesso impliciti, si rivela un *medium* ideale per questa missione. Inoltre, la sua efficacia risiede in una natura transmediale, che combina immagini e testo per stimolare un coinvolgimento emotivo e cognitivo profondo, uno strumento democratico, capace di comunicare temi complessi in modo accessibile (McCloud, 2018).

In conclusione, il manga, *Beastars* in particolare, si configura come un artefatto didattico innovativo, in grado di favorire una pedagogia dell'incontro (hooks, 2020), dove l'alterità non è neutralizzata ma valorizzata. Integrare tali opere nei contesti educativi potrebbe rappresentare un passo verso una società più inclusiva, in cui la diversità diventa occasione di arricchimento reciproco anziché fonte di paura.

Bibliografia

- Andreoletti M. (2020). *Beastars, le crudeli leggi dell'adolescenza*. Disponibile in: <https://fumettologica.it/2020/05/beastars-manga-paru-itagaki/> [02/03/2025].
- Antonelli M. (2009). *Disegnare fumetti. Guida pratica per l'aspirante cartoonist*. Roma: Dino Audino Editore.
- Barbieri D. (2019). *Semiotica del fumetto*. Roma: Carocci.

- Blumenberg H. (1996). *Paradigmi per una metaforologia*, Bologna: Il Mulino.
- Bouissou J.M. (2011). *Il Manga - Storia e universo del fumetto giapponese*. Latina: Tunué.
- Bruner J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Campagnaro M. (2012). *Narrare per immagini*. Lecce-Rovereto: Pensa Multimedia.
- Chaudenson R. (2006). *Vers une autres idée et pour une autrepolitirue de la langue francaise*. Parigi: Éditions L'Harmattan.
- Cianconi P., & Starace L. (2019). Psicopatologia nella Società Postmoderna (Psychopathology in Postmodern Society). In A. Fiorillo, U. Albert, G. Carrà, B. Dell'Osso & M. Pompili (a cura di), *Manuale di Psichiatria Contemporanea*. Roma: Alpes Edizioni.
- Cohn N. (2011). A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga. *Image & Narrative*, 12(1), 120-134.
- Cohn N., Taylor-Weiner A., & Grossman S. (2012). Framing attention in Japanese and American comics: cross-cultural differences in attentional structure. *Frontiers in psychology*, 3, 349.
- Dallari M. (2012). *Testi in testa. Parole e immagini per educare conoscere e competenze narrative*. Trento: Erickon.
- Eisner W. (2021). *L'arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*. Milano: BUR.
- Freire P. (2022). *Pedagogia degli oppressi*. Torino: EGA.
- Freud S. (2010). *Il disagio della civiltà*. Torino: Einaudi.
- Giroux H.A. (1983). *Teoria e resistenza in educazione: Per una pedagogia della opposizione*. Milano: Unicopli.
- Groensteen T. (2011). *Il sistema fumetto. Storia e linguaggi della nona arte*. Latina: Tunué.
- Hall S. (1980). Encoding/decoding in the television discourse. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies, 1972-79* (pp. 128–138). London: Hutchinson.
- hooks b. (2020). *Insegnare a trasgredire: l'educazione come pratica della libertà*. Roma: Meltemi.
- Itagaki P. (2016-2020). *Beastars*. Modena: Panini Comics.
- Jennings J., Taylor W., & Obuodi S. (2021). The art of medicine. Comics as anti-racist education and advocacy. *The Lancet*, 397, 1615-1617. Disponibile in: <https://www.thelancet.com/action/showPdf?pii=S0140-6736%2821%2900940-5> [02/03/2025].
- Martorella C. (2006). La positività etica dei manga eroi. *Diogene Filosofare Oggi*, II(3), 58-59.
- Marx K. (2015). *Il capitale*. Milano: Feltrinelli.
- McCloud S. (2018). *Capire, fare, reinventare il fumetto*. Milano: BaoPublishing.

- Ōba T., & Obata T., (2006-2008). *Death Note*. Modena: Panini Comics.
- Ōima Y. (2013-2014). *A Silent Voice*. Bosco: Edizioni Star Comics.
- Pellitteri M. (2008). *Il Drago e la Saetta: Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*. Latina: Tunué.
- Pellitteri M. (2018). *Maz̄inga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*. Latina: Tunué.
- Peruzzi P. (2015). L'uso didattico dell'immagine. In P. Diadori (a cura di), *Insegnare italiano a stranieri* (pp. 342-350). Milano: Le Monnier.
- Polidoro P. (2008). *Che cos'è la semiotica visiva*. Roma: Carocci.
- Prosocco C. (2005). *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*. Milano: Costlan.
- Rousseau J.J. (2014). *Discorso sull'origine della disuguaglianza*. Milano: BUR.
- Scippa A. (2018). Dall'Ukiyo-e al manga contemporaneo: Viaggio attraverso il fumetto giapponese (Tesi di Laurea, Napoli, Università l'Orienteale). Disponibile in: https://www.academia.edu/48825208/Dall_Ukiyo_e_al_manga_contemporaneo_Viaggio_attraverso_il_fumetto_giapponese [02/03/2025].
- Scolari F. (2014). I fumetti quali strumenti per la formazione etica e democratica dell'adolescente e dell'adulto. *Fabio Scolari*. Disponibile in: <https://www.fabioscolari.it/i-fumetti-quali-strumento-per-la-formazione-etica-e-democratica-delladolescente-e-delladulto/> [02/03/2025].
- Sparrow A. (2019). *Anime e manga per la sensibilizzazione sociale: Uno studio critico*. Bosco: Edizioni Star Comics.
- Trisciuzzi M.T. (2017). *La narrativa grafica come strumento pedagogico*. Milano: FrancoAngeli.
- Urasawa N. (2003-2005). *Monster*. Modena: Panini comics.
- Verzellesi F. (2018). *Diversità e inclusione nei manga e negli anime: Una prospettiva sociologica*. Milano: FrancoAngeli.
- Yenawine P. (2013). *Visual Thinking Strategies: Using Art to Deepen Learning*. Cambridge: Harvard Education Press.