

Il valore educativo del *kamishibai*

Buone pratiche per l'apprendimento della coesistenza

Walter Inama, Maria Bertolini, Angela Casagrande, Patrizia Famà¹

In origine l'arte performativa del "teatro di carta" nota con il termine di *kamishibai* consisteva in narratori ambulanti, i *kamishibaiya*, che, girovagando per le strade del Giappone, attraverso l'utilizzo di tavole illustrate mettevano in scena delle narrazioni.

Ebbe un grande successo nel periodo compreso tra le due guerre mondiali ma probabilmente ha radici molto più remote. Le sue origini risalirebbero al contesto dei templi buddhisti dove, già nel corso dell'ottavo secolo, i monaci, attraverso l'uso di immagini raccontavano e trasmettevano insegnamenti morali e storie dei loro monasteri².

Un ruolo cruciale, che porterà il *kamishibai* ad assumere il significato che gli viene assegnato oggi, è l'arrivo del cinema muto introdotto dall'Occidente dove, durante la proiezione del film erano presenti dei narratori, i *benshi* che personalizzavano la trama con sonorizzazioni uniche ed estemporanee. Proprio dal lavoro dei *benshi* vennero influenzati i *kamishibaiya* che ne imitavano lo stile vocale, dando spunto a una rinnovata e autonoma forma di racconto per immagini³.

Ad oggi in Giappone si possono individuare due forme di *kamishibai*: la prima denominata *gaito* cioè "angolo di strada", la seconda conosciuta come *kyoiku*, "educativo". Il *gaito kamishibai* si pone come una forma di intrattenimento economicamente sostenibile, dove il *kamishibaiya*, con la sua bicicletta, si sposta di villaggio in villaggio per raccontare le sue storie, annunciando il suo arrivo battendo due bastoncini di legno, detti *hyoshigi*. I racconti che solitamente vengono letti sono tre: il primo, una sorta di commedia, che richiama lo stile del cartone animato, integrato con gag visivamente molto espressive, per il pubblico più piccolo; il secondo, un dramma teatrale indirizzato alle ragazze più grandi; il terzo, una storia d'avventura dedicata al pubblico più grande maschile⁴.

1. MUSE, Museo delle scienze di Trento

2. Nash, E. P. (2009). *Manga Kamishibai: The Art of Japanese Paper Theatre*. Abrams Comicarts.

3. McGowan, T. M. (2017). *Performing Kamishibai. An Emerging New Literacy for a Global Audience*. Routledge.

4. Orbaugh, S. (2012). Kamishibai and the Art of the Interval. *Machademia: Second Arc*. 7,78-100.

Il *kyoiku kamishibai*, invece, prese forma quando alcuni educatori sottolinearono le qualità pedagogiche di questi spettacoli. Già nella prima parte degli Anni '30 del secolo scorso, si iniziò a sponsorizzare l'uso di questa tecnica narrativa per veicolare messaggi istruttivi. In particolare, viene sottolineato il grande potere persuasivo di questa forma di *storytelling*⁵. Infatti, è bene ricordare che nel campo della comunicazione culturale e nella pratica museale ed educativa, è fondamentale riuscire a coinvolgere i diversi pubblici rendendo attraente e inclusivo il patrimonio culturale e i concetti e valori a esso legati. L'approccio dello *storytelling* che si basa su parole, immagini e suoni, come per il *kamishibai*, favorisce l'immedesimazione e la veicolazione di conoscenze, stimolando le emozioni e migliorando le capacità di ascolto, di apprendimento e memorizzazione. Ad oggi, gli utenti principali di queste letture animate sono compresi tra i quattro e i dodici anni e i loro potenziali espressivi e pedagogici le rendono un'interessante strategia di approccio educativo in qualunque contesto, da quello scolastico a quello museale⁶.

Nel corso degli ultimi anni, sia in contesto europeo, che italiano, sempre più musei hanno iniziato ad avvalersi di questa tecnica di *storytelling* per veicolare concetti sia a stampo umanistico che scientifico. Tra le realtà italiane che trattano tematiche umanistiche possiamo citare il museo nazionale Etrusco di Villa, che utilizza il teatro *kamishibai* per raccontare alcuni miti dell'antica Giulia a Roma Grecia, come le gesta eroiche di Ulisse ed Ercole. Queste storie oltre a essere proposte in presenza, sono anche disponibili sul sito istituzionale del museo per agganciare possibili nuovi pubblici. I bambini, una volta ascoltata la storia, sono invitati a ritrovare i personaggi e le loro gesta nelle esposizioni del museo, rendendo così la visita più accattivante e curiosa e attivando le giuste condizioni emozionali, fondamentali per l'apprendimento.

In ambito artistico è interessante l'approccio dell'Accademia Carrara di Bergamo che, attraverso il famoso *storytelling* giapponese, veicola l'interpretazione delle opere artistiche esposte nelle collezioni. Alla lettura segue una parte laboratoriale in cui, grazie al supporto dell'educatore, ogni bambino sceglie e interpreta con fantasia e creatività l'episodio che più lo ha incuriosito, partecipando attivamente alla narrazione.

Per quanto riguarda i musei scientifici, le realtà che propongono il *kamishibai* sono ridotte e/o poco promosse. Spesso è opinione comune che trattare tematiche scientifiche con bambini in età infantile sia troppo difficile ma, ad oggi, è dimostrato che è possibile incuriosire, coinvolgere e molte volte appassionare anche su temi scientifici poco conosciuti o considerati troppo complicati. Attraverso l'utilizzo del *kamishibaie* raccontando e creando storie a tema scientifico è possibile sollecitare diverse intelligenze andando a coinvolgere emotivamente i bambini, anche molto piccoli, incuriosendoli e stimolandoli all'osservazione di ciò che ci circonda.

Il Muse, Museo delle Scienze di Trento, da diversi anni propone attività educative per le famiglie mediante l'utilizzo del teatro *kamishibai*. Partendo ad esempio da temi come l'educazione ambientale e l'inclusione, sono stati realizzati alcuni racconti inediti. In particolare, nell'ambito

5. Orbaugh, S. (2012). Kamishibai and the Art of the Interval. *Machademia: Second Arc*, 7,78-100.

6. Orbaugh, S. (2012). Kamishibai and the Art of the Interval. *Machademia: Second Arc*, 7,78-100.

dell'attuale Progetto Europeo LIFE WolfAlps EU, lo staff di mediazione scientifico-culturale del museo ha prodotto un laboratorio educativo immersivo basato sulla narrazione *kamishibai*, rivolto sia alle scuole sia al pubblico generico, che affronta il tema, delicato e complesso, della coesistenza tra noi *sapiens* e il lupo. L'argomento ha aperto più di recente, in Italia e in particolar modo in Trentino, dibattiti e confronti, anche molto accesi, fra le comunità e le varie categorie di portatori di interesse. Il ritorno naturale del lupo sulle Alpi è stato un fenomeno che ha interessato negli ultimi 20 anni tutti i territori dell'arco alpino, dai fondivalle alle terre alte. Le comunità e le culture delle zone pedemontane, collinari e montane si confrontano oggi con la presenza del lupo, considerato da una parte simbolo di *wilderness* e animale totemico, dall'altra



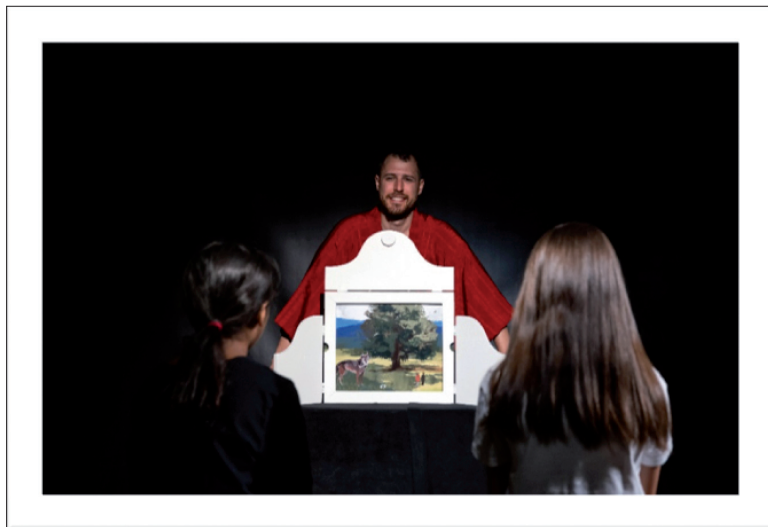
una minaccia per la sopravvivenza delle attività antropiche in montagna. Il lupo, caricato di stereotipi positivi e negativi, necessita di essere riconosciuto per la sua vera natura: di animale al vertice della catena alimentare e al contempo capace di rispondere alla nostra presenza in modo adattativo, modificando il suo comportamento. Da qui, saper prevenire l'insorgenza di situazioni potenzialmente conflittuali rappresenta un arduo ma importante traguardo per il raggiungimento di una cultura della coesistenza e conseguente tutela del lupo.

I progetti europei LIFE WolfAlps (2013-2018) e l'attuale LIFE WolfAlps EU (2019-2024)⁷, raccogliendo tale sfida, affrontano il tema della coesistenza e la sua complessità attraverso la messa in opera di molteplici linee di azione. Il team di lavoro coinvolge venti enti e istituzioni scientifiche e culturali di diversa natura (parchi, musei, enti regionali, etc.) di tutto l'arco alpino, in Italia, Francia, Austria e Slovenia, che collaborano al fine di supportare la coesistenza tra persone e lupi sulle Alpi, mitigare l'impatto della specie sull'allevamento, stabilire un equilibrio fra il mondo della caccia e la presenza dei predatori, contrastare il bracconaggio, diffondere un'informazione corretta e basata su dati scientifici e progettare attività di educazione e formazione.

Fra le molteplici azioni realizzate a favore del mondo scolastico e più in generale del mondo dell'educazione, vi è stata recentemente l'ideazione e realizzazione di un *kamishibai* dal titolo "L'albero dei lupi", edito da Artebambini di Bologna nel 2023. La storia, scritta da Maria Bertolini e illustrata da Lida Ziruffo, si articola in 15 tavole illustrate e presenta il dialogo tra un albero secolare, una bambina e un bambino. In qualità di testimone nel tempo, l'albero racconterà ai bambini i tanti personaggi, grandi e piccoli, e le varie vicende umane che si sono susseguite nei

7. <https://www.lifewolfalps.eu>.

200 anni della sua vita: incontri, passaggi fugaci e timorosi attorno al suo tronco e sotto la sua chioma. Ma una storia in particolare sarà al centro del racconto e riguarderà un animale, che da sempre affascina e nel contempo incute paura nelle persone: il lupo, che con il suo ritorno naturale sulle Alpi e nei territori di montagna, dove le comunità vivono e lavorano, desta pre-



occupazione e fa nascere tante domande, insicurezze, ma anche sentimenti di fascinazione. Attorno a questo ritorno si concentreranno gli umani del racconto che andranno sulle sue tracce con l'obiettivo di individuarlo, conoscerlo e trovare insieme modalità che favoriscano una coesistenza, in quel paesaggio così ricco di natura, storie e attività umane. L'albero, salutando i piccoli, li

inviterà a tornare, anche nelle diverse stagioni, per ascoltare nuove narrazioni, percepire il più possibile quei luoghi di grande valore per conoscere, godere e riflettere.

Un racconto che nella sua apparente semplicità e immediatezza porta in sé valori e principi etici fondamentali e profondi, quali l'importanza che riveste ogni essere vivente sul pianeta Terra, la necessità e il bisogno di tutelare e rispettare l'ambiente naturale e tutte le forme di vita, l'importanza di educare le nuove generazioni alla biodiversità, alla complessità, alla biofilia e alla coesistenza, al senso del limite e alla cura. In tal senso Charles Robert Darwin (1809-1882), naturalista britannico, fondatore delle teorie dell'evoluzionismo e della selezione naturale ci ha lasciato una testimonianza scritta di etica profonda: «*La compassione e l'empatia per il più piccolo degli animali è una delle più nobili virtù che un uomo possa ricevere in dono*». Aldo Leopold, uno dei più grandi ecologi statunitensi, scrittore e filosofo, fondatore della contemporanea Etica ambientale e ispiratore della biologia della conservazione, nelle sue opere scritte già negli anni Trenta del secolo scorso invita ad allargare i confini della comunità per includervi suolo, acque, piante e animali, in una parola sola, la Terra e scrive: «*solo quando vediamo [la terra] come casa comune, a cui apparteniamo, possiamo cominciare a servircene con amore e rispetto. In nessun altro modo la terra può sopravvivere all'impatto con l'uomo meccanizzato e noi mieterne quel rapporto estetico che essa, in presenza della scienza, è in grado di offrire alla cultura*».

Il Muse, oltre a offrire la lettura del *kamishibai* "L'albero dei lupi", che vuole rappresentare l'*engage*, l'attivatore emozionale, per andare a parlare di lupo, della sua biologia, della sua storia, e del delicato e attuale tema della coesistenza, propone un momento di approfondimento e di confronto sui concetti e sulle informazioni presenti nel racconto. In questa parte più laboratoriale,

i bambini vengono coinvolti nel ricordare i personaggi e gli animali descritti lungo la narrazione e l'operatore illustra i concetti storico-scientifici alla base del racconto avvalendosi di alcuni reperti: custoditi in una valigetta vengono mostrati un cranio di lupo, un'impronta, la sua pelliccia, i suoi escrementi, e una fototrappola. La possibilità di osservare dal vivo tutti questi elementi aggiunge forza alla spiegazione attirando la curiosità e l'attenzione dei bambini. Nell'ultima fase dell'attività, i partecipanti realizzano infine un piccolo lavoretto da portare a casa come ricordo di quest'esperienza. Si tratta di un origami del lupo e/o di una piastrina delle impronte: imprimere la propria impronta a fianco di quella del lupo, permette di osservare similitudini e differenze tra plantigradi e digitigradi. Il messaggio sottointeso, che si può lasciare concludendo, è che lupi e umani sono specie diverse, che possono incontrarsi, ma non devono cercarsi. Ognuna ha le sue abitudini e i suoi spazi, che a volte s'intersecano e in tal caso è fondamentale la conoscenza dell'altro, il rispetto e il mantenimento della giusta distanza, perché coesistere non vuol dire convivere.

Concludendo, il *kamishibai* è un valido strumento di *storytelling* che, come ampiamente esposto, crea le giuste condizioni per l'apprendimento, permette la veicolazione di un'ampia gamma di concetti ed è adatto a rapportarsi con il target infanzia. Di conseguenza il suo utilizzo in tutti gli ambiti educativi, sia formali che informali, è ampiamente consigliato. La sua valenza educativa è altresì avvalorata dal fatto che il *kamishibai* rappresenta uno strumento di pace: l'associazione Internazionale Kamishibai del Giappone ha indetto il World Kamishibay Day scegliendo come data il 7 dicembre, giorno in cui i giapponesi attaccarono la Marina degli Stati Uniti a Pearl Harbor nel 1941, facendo diventare la Seconda Guerra Mondiale planetaria. Il popolo giapponese con questa giornata vuole rimarcare che raccontare storie significa avvicinarsi all'altro, predisporre al dialogo, allo stupore e alla meraviglia. E quale miglior modo per vincere la paura di conflitti e guerre se non quello di narrare e ascoltare storie.