
6 Letteratura, cinema e fumetto d'autore come strumenti integrativi e motivanti per gli studenti stranieri

Sommario 6.1 Introduzione. – 6.2 Coordinate teoriche. – 6.2.1 Perché studiare l'italiano attraverso la letteratura, il cinema e il fumetto d'autore. – 6.2.2 Le peculiarità del testo letterario. – 6.2.3 Le caratteristiche distintive del testo cinematografico. – 6.3 Il fumetto per l'insegnamento dell'itaLS. – 6.3.1 I generi del fumetto. – 6.3.2 Le potenzialità didattiche del fumetto. – 6.3.3 I benefici del fumetto per l'insegnamento della lingua italiana. – 6.4 Contesti applicativi per l'insegnamento del testo letterario e del cinema. – 6.5 Strategie di didattizzazione del fumetto. – 6.5.1 Tecnica per la motivazione e per l'attivazione della grammatica dell'anticipazione. – 6.5.2 Tecnica per l'abilità di comprensione. – 6.5.3 Tecniche per lo sviluppo del lessico. – 6.5.4 Esempi di tecniche per lo sviluppo della produzione orale. – 6.6 Conclusione.

6.1 Introduzione

In questo contributo verranno sottolineati i punti di contatto tra la letteratura, il cinema d'autore e il fumetto e il loro utilizzo nella Didattica dell'italiano a stranieri. I tre generi letterari rappresentano un veicolo straordinario per guardare l'Italia dal di dentro, poiché descrivono e documentano il gusto tipico e il vero modo di sentire italiano. L'uso di questo materiale autentico costituisce però un problema in contesti d'apprendimento comunicativi per cui in questo capitolo si affronterà la problematica da una prospettiva metodologica, con l'obiettivo di suggerire delle strategie efficaci e degli spunti di applicazione in classe che rendano significativa e proficua l'acquisizione dell'itaLS.

6.2 Coordinate teoriche

Questo primo paragrafo evidenzia la centralità del testo letterario, filmico e del fumetto nella didattica dell'italiano a stranieri. I testi dei tre generi rivolgono lo sguardo su molteplici aspetti culturali dell'Italia e degli italiani e di conseguenza si rivelano utili per portare lo studente straniero a comprendere e a vedere le trasformazioni degli italiani, di quali processi storici sono stati protagonisti, a quali forme del passato i modelli culturali contemporanei fanno riferimento. Mettere in rapporto letteratura, cinema e fumetto aiuta gli studenti a capire meglio l'Italia e a conoscere in maniera meno generica gli italiani.

6.2.1 Perché studiare l'italiano attraverso la letteratura, il cinema e il fumetto d'autore

Oggigiorno si assiste a una sempre maggiore commistione tra letteratura e cinema, a dimostrazione che molti testi di autori italiani (ad esempio Piccolo e Fusoni) presentano strutture narrative di evidente derivazione cinematografica. Questo fertile incrocio tra i due universi deriva e allo stesso tempo è incentivato dal fatto che le opere letterarie vengono sempre più spesso modellate attraverso altre forme di espressione artistica e letteraria come il fumetto, i videogiochi e i film, in modo che il testo letterario sia maggiormente fruibile (Cinquegrani 2009), anche utilizzando le nuove tecnologie.

In quest'ottica, un percorso di apprendimento dell'italiano attraverso la letteratura e il cinema costituisce un investimento formativo, linguistico e culturale molto rilevante per lo sviluppo cognitivo e interculturale degli studenti (Balboni 2006). Tuttavia, questa modalità richiede al docente di italiano conoscenze disciplinari e capacità metodologiche nell'organizzazione del percorso, nella selezione dei materiali e nella loro successiva didattizzazione. Poiché gli insegnanti sono chiamati a fornire degli strumenti utili per costruire delle competenze, diventa per loro fondamentale saper progettare uno spazio di pensiero e di azione in cui la lingua si reiventia continuamente, guidando lo studente ad affinare le trame concettuali del suo pensiero e i modelli di organizzazione delle nuove informazioni, messe in rapporto a un contesto linguistico e culturale più attento ai modelli di civiltà e di costume di un popolo. Dunque, i testi letterari, filmici e le vignette d'autore offrono molteplici spunti di attenzione per imparare a leggere e a produrre servendosi di nuove procedure testuali, linguistiche e logiche; lo studente potrà pertanto costruire una propria interpretazione rispetto al materiale analizzato in riferimento alla istanza simbolica e culturale assegnata al testo (Tabucchi 2013).

Un altro motivo per cui sarebbe utile poter studiare con testi letterari, filmici e con il fumetto è dato dalla curiosità e dal piacere di confrontarsi con questi prodotti culturali e artistici in quanto rivelatori dei tratti che qualificano una nazione, la varietà di modi e le ragioni con cui gli italiani affrontano la vita. In questa prospettiva, letteratura, cinema e fumetto hanno in comune la capacità di invitare gli studenti a produrre nuove scale di valori, imparando a contestualizzare, a collegare prodotti culturali della stessa epoca, a inquadrare un autore nel suo periodo storico, a mettere in rapporto l'autore o il regista con altre sue opere o con testi e film della propria cultura, ampliando in questo modo lo spazio di osservazione. In questo modo, l'utilizzo del linguaggio letterario, di quello audiovisivo e fumettistico aggiunge domande e permette risposte all'interno del processo di apprendimento, poiché tali strumenti consentono di rappresentare modelli culturali e di civiltà in grado di far luce sulle varietà educative dell'Italia di oggi (Caon, Spaliviero 2015).

Vi sono poi ulteriori vantaggi che i docenti ottengono nell'organizzare un percorso centrato su temi, letterari e filmici, d'autore. Il primo di essi è quello di evitare di cadere in un sapere che si riduce a schemi prestabiliti. Infatti, attingendo dal repertorio metodologico e tecnico l'insegnante potrà sfuggire al nozionismo e privilegiare un'esperienza visiva e della lettura facilitata. In questo modo potrà mettere in relazione i punti di vista degli autori, far emergere contraddizioni e similarità. Nel fare questo, gli studenti impareranno a raccontare, a descrivere, ad argomentare, a mediare, a riflettere su stessi e trovare delle spiegazioni valide anche al di fuori del percorso di apprendimento, perfino per la propria vita. Sarà poi compito dello studente fornire un intervento più profondo interpretare e giustificare le scelte di ogni autore in rapporto al testo o alla rielaborazione dell'opera letteraria mediante il cinema. In questo scenario, appaiono evidenti le reti di collegamento culturale e linguistico che i testi letterari e i film formano nel processo di apprendimento, in cui gli studenti sono chiamati a riflettere e a tematizzare a un livello metacognitivo più profondo.

Nel caso del fumetto, la contaminazione del codice verbale ed extralinguistico si presta a creare ipotesi di funzionamento della lingua e a rafforzare l'interazione tra contenuto e forma con cui viene espressa la lingua stessa; o al contrario, di come un'idea, un concetto, un'emozione possono essere espressi mediante la lingua. In tal senso, le strisce permettono agli apprendenti di sviluppare un senso di apertura nei confronti di un modello culturale diverso, creando così i presupposti per orientare la didattica verso una competenza di tipo interculturale dove le differenze emerse dalla lettura e dall'osservazione delle storie o delle azioni dei singoli personaggi non si pongono come problemi morali ma rimandano invece alle diverse storie della cultura del popolo italiano (Caon 2016). Pertanto, il potenziale

espressivo e iconico del fumetto, nonché il valore interdisciplinare e interculturale che un suo corretto utilizzo potrebbe determinare, accrescono l'utilità di questa nuova strategia usata per integrare la comunicazione in classe. Ciò può realizzarsi purché il docente, conoscendo la storia e le varietà stilistiche del fumetto selezionato, sia in grado di proporre ai propri allievi le strisce più pregnanti da un punto di vista linguistico e culturale in un percorso accurato.

6.2.2 Le peculiarità del testo letterario

Insegnare l'italiano attraverso i testi letterari implica il coinvolgimento degli studenti nella lettura e la possibilità di lavorare su questa abilità primaria, su quella di comprensione del testo letterario, su tipologie di analisi testuale, sul lessico, mantenendo sempre una libertà di percorso nell'interpretazione del testo. Abituare gli studenti a confrontarsi con generi letterari differenti fin dai livelli linguistici più elementari rappresenta quindi un investimento educativo fondamentale per la promozione della persona. Il potenziamento di una cultura formativa mediante l'educazione letteraria permette all'allievo straniero di avere consapevolezza dei processi letterari e storici e di padroneggiare le coordinate concettuali e metalinguistiche per poter interpretare i testi e ricavarne un senso.

La prima riflessione didattica da precisare è di quale letteratura parlare, con quale tipo di organizzazione didattica presentare i testi e gli autori, con quale approccio procedere per rendere comprensibile il testo e guidare lo studente all'analisi e a una riflessione critica del testo.

In questa direzione, il testo letterario dovrà prima di tutto rispondere a un progetto formativo e culturale e fornire strumenti di lettura adeguati. Infatti, si può studiare un testo letterario soltanto se ci sono gli strumenti per poterlo comprendere. Come sostiene Balboni (2014), non può esserci acquisizione della lingua senza comprensione.

Pertanto, i testi selezionati devono essere rilevanti a livello psicologico per gli studenti; inoltre, devono essere funzionali rispetto agli obiettivi didattici e glottodidattici fissati.

Come osserva Lavinio (1999), i testi sono caratterizzati da coerenza e coesione, con strutture esplicative, trame concettuali e meccanismi di correlazione fra i vari aspetti formali di natura sintattica, morfosintattica, ecc. Dunque il testo letterario possiede una sua specificità linguistico-comunicativa che lo rende uno strumento idoneo per approfondire in classe il rapporto dell'opera con il contesto culturale in cui è stato prodotto e lo stile che contraddistingue l'autore. Pertanto, la progettazione didattica in classe dovrà tenere in considerazione alcuni aspetti prioritari quali lo stimolare il piacere della lettura e prevedere momenti di analisi del testo al fine di:

- a. mettere in evidenza l'orizzonte storico-culturale a cui l'autore e la sua opera appartengono;
- b. individuare il genere testuale a cui il testo appartiene: il testo letterario è di fatto caratterizzato da uno scopo unitario, da una precisa struttura narratologica, da meccanismi di intreccio fra coerenza e coesione tra le parti, dalla commistione di linguaggi o da un uso esclusivo della lingua che rendono evidenti la ricerca stilistica da parte dell'autore;
- c. cogliere la complessità di natura formale: ciò che contribuisce a rendere letterario un testo è la dimensione formale della lingua, le scelte linguistiche dell'autore e lo stile. In quest'ottica rientrano le scelte lessicali e di tipo morfosintattico che rappresentano delle devianze dal linguaggio quotidiano, gli scarti fonologici e di ordine grafico come nelle poesie scritte in versi;
- d. risalire al genere letterario e allo scopo comunicativo del testo: si tratta in quest'ultimo caso di fornire allo studente le chiavi di accesso e di rielaborazione del testo affinché possa interpretare il valore e la consistenza dell'opera.

È evidente che la pratica didattica legata all'educazione letteraria rende centrare il ruolo dello studente, che è chiamato non solo a scoprire i tratti formali che definiscono il testo come letterario e le loro implicazioni meno evidenti nella comunicazione, ma anche a far emergere il significato che il testo aveva nel contesto in cui è stato prodotto e ha nella sua esperienza di vita.

6.2.3 Le caratteristiche distintive del testo cinematografico

In questo paragrafo si farà il punto sulle potenzialità didattiche del cinema in classe e sulle caratteristiche del testo filmico.

Sul fronte didattico è indubbio che utilizzare i film per l'insegnamento dell'italiano arrechi numerosi benefici per l'acquisizione della lingua. Prima di tutto, la narrazione filmica è materiale autentico in grado di presentare e rappresentare l'Italia e le sue trasformazioni. Sul piano didattico, poi, i testi filmici contengono componenti linguistiche e culturali necessarie all'arricchimento dell'esperienza culturale e comunicativa del discente. Pertanto, essi si rivelano un ottimo strumento per analizzare:

- a. il linguaggio verbale: espressioni idiomatiche, accenti, varietà dialettali e differenze linguistiche tra le classi sociali a cui ogni singolo personaggio appartiene;
- b. il linguaggio non verbale: attraverso opportune schede di lavoro il docente potrà guidare l'attenzione dello studente verso gli aspetti extralinguistici quali la vestemica, l'oggettemica, la cinesica, la prossemica;

- c. le varietà sociolinguistiche presenti;
- d. le varietà regionali che nel film sono una scelta espressiva caratterizzante un contesto e il personaggio;
- e. i modelli culturali e i valori di riferimento di un popolo.

Aspetti quali la trama, le immagini, gli stimoli visivi e melodici, la recitazione dei personaggi e la loro gestualità costituiscono degli ottimi strumenti volti a favorire la contestualizzazione e la comprensione della lingua; nello stesso tempo, la suggestione filmica e musicale consente allo spettatore di essere coinvolto a livello emotivo dal film, attivando diverse esperienze sensoriali che mettono in moto i processi della memoria che sono alla base dell'apprendimento linguistico (Rondolino, Tomasi 2006).

Il modello narrativo del testo filmico utilizza la lingua reale e quotidiana, cioè la lingua adoperata dai giovani con neologismi ed enunciati mistilingue che danno modo al discente di comprendere la realtà multilinguistica a cui oggi appartiene l'Italia.

Il testo filmico è un elaborato scritto e destinato a essere recitato; come tale mancano le strutture tipiche dell'oralità come le false partenze, ad esempio, oppure i cambiamenti del percorso; nonostante ciò presenta la lingua in situazione e rappresenta uno strumento prezioso per l'arricchimento culturale dello studente.

Tenuti presenti questi benefici, l'utilizzo del film d'autore permette al docente di variare l'oggetto di analisi utilizzando il canale audiovisivo che integra più codici linguistici. Lo studente entra perciò a contatto con le varietà linguistiche e regionali, con le scelte comunicative dei personaggi, con più modelli di lingua orale, ottenendo:

- a. un miglioramento della sua rappresentazione culturale dell'Italia;
- b. un miglioramento della fluenza, della pronuncia e dell'intonazione;
- c. un miglioramento della competenza comunicativa e interculturale.

Come nell'esperienza letteraria, lo studio dell'italiano attraverso il film d'autore pone al centro lo studente, che assume un ruolo attivo attivando processi di metacognizione. Egli infatti si identifica con un personaggio, fa delle ipotesi e, facendo leva sul proprio background culturale, costruisce un immaginario delle scelte che farà il suo personaggio, dovendo in ogni caso interpretare alcune situazioni e giustificare i motivi di determinate azioni.

Lo studente deve andare oltre il testo, deve essere stimolato all'osservazione, alla riflessione e all'interpretazione allo scopo di comprendere come vivono e reagiscono gli italiani a livello verbale dinanzi a determinate situazioni. Accedendo a una cultura differente, lo studente arriva a maturare un senso critico e ad avere un'impalca-

tura concettuale più solida per scegliere quale film e autore rispondono ai suoi bisogni e trovare delle risposte rispetto al messaggio che il film trasmette.

6.3 Il fumetto per l'insegnamento dell'italiano

Il fumetto è un genere letterario in grado di veicolare storie e immagini in un'unica percezione visiva (Bianchi, Farello 2013). Da ciò scaturisce che a ogni genere fumettistico è correlata una realtà, una percezione del mondo, una modalità di comunicare emozioni, di trasmettere sogni, di intessere rapporti sociali entro una cornice comunicativa e situazionale. Il fumetto è dunque una storia che si svolge entro un ambiente dove si manifestano sentimenti e azioni mediante un dispositivo narrativo-parola, avvalendosi di immagini e suoni per raccontare. Si riconosce nel fumetto un linguaggio ibrido e iconico che sintetizzando l'apporto di più sostanze espressive vuole trasmettere un universo popolato da personaggi e ricco di esperienze. Gli eroi e i protagonisti secondari delle vicende vengono collocati entro un setting comunicativo che a sua volta risponde a precisi criteri.

Il genere del fumetto perciò si distingue sulla base di determinati aspetti contenutistici e formali che li rendono caratteristici e riconoscibili. L'insegnante di italiano deve saper lavorare sul fumetto per cui diventa fondamentale essere a conoscenza del genere e delle sue caratteristiche stilistiche, in modo da pervenire a una selezione attenta del materiale e adeguarlo agli interessi e al livello linguistico dei propri studenti. Detti (1984) individua i seguenti generi:

6.3.1 I generi del fumetto

Questo paragrafo vuole essere un *excursus* di quei generi del fumetto che in Italia sono riconosciuti come d'autore, a firma quindi di fumettisti che, per tecnica, stile e contenuto, si sono affermati a livello internazionale. Questa breve rassegna terrà in considerazione anche i sottogeneri.

- *Genere umoristico*: si tratta del primo genere che si è affermato in Italia. A questa categoria appartengono quei fumetti che suscitano ilarità. Uno degli esempi più illustri è *Lupo Alberto* ideato dalla matita di Silver. Le vicende dei protagonisti sono caratterizzate da un ritmo sostenuto e da tempi incalzanti nella narrazione.
- *Genere di avventura*: in questo genere rientrano le storie di personaggi quali Corto Maltese del fumettista Hugo Pratt e Zagor pubblicato da Sergio Bonelli. Sottogenere all'avventura

è il western: la serie più famosa, che si è imposta fin dalle origini della sua pubblicazione, è senz'altro Tex Willer di Bonelli e Galleppini. I fumetti menzionati presentano alcune peculiarità tra cui un'ambientazione specifica che pone al centro il protagonista e vicende in cui i personaggi secondari, a turno, compaiono ripetutamente negli episodi.

- *Genere Spy Story*: a quest'ambito appartiene Alan Ford, ideato da Secchi e Raviola. Le storie hanno per protagonista un gruppo di agenti segreti tra cui proprio la spia che dà il titolo al fumetto.
- *Genere Horror*: questo genere si contraddistingue per atmosfere fosche dove il soprannaturale domina la scena e si scontra il più delle volte con il personaggio principale. Il ritmo lento si alterna a improvvisi colpi di scena. Uno dei fumetti più amati e venduti in Italia e all'estero è Dylan Dog di Tiziano Sclavi.
- *Genere Noir*: il più famoso, in Italia, è Diabolik, ideato dalle sorelle Giussani, in cui protagonista è un eroe negativo che guida il lettore verso colpi di scena.

6.3.2 Le potenzialità didattiche del fumetto

Tomlinson elenca diverse categorie di materiali autentici per l'insegnamento delle lingue straniere. Considerati i criteri con cui egli seleziona le tre diverse aree, il fumetto presenta le caratteristiche di ciascuna di esse essendo di tipo:

instructional in that they inform learners about the language, *experiential* in that they provide exposure to the language in use, *elicitive* in that they stimulate language, *explorative* in that they facilitate discoveries about language use. (Tomlinson 2001, 66; corsivo aggiunto)

Le tavole d'autore, quindi, presentano specifiche qualità poiché interiorizzando codici multipli suggeriscono diverse percezioni del mondo ai lettori, i quali pervengono e producono significati differenti rispetto alla storia letta (Detti 1984).

Tenute presenti le suddette qualità e le potenzialità espressive, il fumetto va ripensato per la duttilità e i molteplici territori espressivi che possono essere esplorati, analizzati e compresi dalla classe. Per la caratteristica di agire su significati condivisi, di mantenere alti l'interesse e la motivazione, di esercitare abilità cognitive come la percezione e la memoria, di promuovere un'indagine più articolata sulle caratteristiche dei personaggi, il fumetto presenta delle peculiarità che possono essere sfruttate in classe. Infatti, attraverso il fumetto il docente può considerare la lingua all'interno di un contesto socioculturale, rendendo quindi il suo impiego motivo di interes-

se per l'utilizzo più autentico della lingua. Inoltre, un'adeguata didattizzazione consente di coinvolgere le capacità cognitive, affettive, linguistiche e senso-motorie degli allievi qualora l'insegnante proponga delle attività simulando delle scene ad hoc, drammatizzando lingua e contenuti, come precedentemente riferito; oppure lasciando gli allievi liberi di attribuire senso e dare una propria interpretazione alla vicenda analizzata. Così facendo, si instaura una proficua relazione tra il linguaggio del fumetto e la creatività dello studente, del quale viene promossa l'autonomia mediante l'esplorazione e la realizzazione della situazione comunicativa in cui si fa un uso quotidiano della lingua.

Le suddette caratteristiche evidenziano i benefici e le potenzialità didattiche del fumetto che possono essere così sintetizzate:

per gli studenti:

- a. incrementa la motivazione allo studio della lingua;
- b. offre una definizione dei propri interessi nel patto formativo, avendo la possibilità di confrontarsi con delle tavole d'autore che sono espressione di un genere letterario;
- c. costituisce uno strumento ludico e comunicativo che consente allo studente di riconoscere e riflettere sui valori e stili di vita di una civiltà;
- d. è una forma espressiva e culturale autentica e autonoma, che, in quanto illustrata, favorisce quindi molteplici stili cognitivi;
- e. è un supporto comunicativo contestualizzato che si rivela utile per integrare e sviluppare determinate abilità;
- f. opportunamente analizzato, diventa uno strumento critico e interpretativo della realtà linguistica e culturale (Barbieri 1991);

per il docente:

- a. è una risorsa (per l'ambiente e per il linguaggio proposto) che può essere integrata nel processo formativo;
- b. è un laboratorio di lavoro e di ricerca volto alla scoperta di un aspetto della cultura italiana (il genere di letteratura a cui il fumetto appartiene; la storia del fumetto, ecc.);
- c. è un dispositivo narrativo che si presta a particolari attività di approfondimento (l'indagine, ad esempio, sulle caratteristiche dei personaggi della storia);
- d. è uno strumento operativo attraverso cui costruire una didattica collaborativa ed esperienziale con attività nelle quali si simula, si drammatizza o si ricreano in forme più libere le situazioni del fumetto;
- e. è una modalità per mettere in atto nuove strategie per comunicare mediante più linguaggi (Bianchi, Farello 2002).

Per i motivi precedentemente analizzati, il fumetto si presta a diventare uno strumento comunicativo autonomo; servendosi dell'immagine e della parola declinate a loro volta con una specifica sintassi, questo genere è in grado di stimolare il linguaggio verbale e non verbale, ossia due piani interconnessi e in continua relazione tra loro in quanto funzionali l'uno all'altro per comunicare. Questa continua interazione tra codice iconico e grafico permette di articolare più in profondità l'analisi linguistica, determinando una descrizione della situazione comunicativa attenta sia alla competenza comunicativa che agli aspetti interculturali che si creano fra i vari personaggi all'interno di un preciso setting. L'implicazione più rilevante è che l'insegnamento della lingua italiana come L2 si serve del fumetto per attuare una didattica orientata all'azione arricchendosi di contenuti e di una prospettiva interculturale che abbraccia la relazione tra credenze, comportamenti, pratiche e prodotti.

6.3.3 I benefici del fumetto per l'insegnamento della lingua italiana

In forza della ricchezza espressiva del fumetto applicata all'insegnamento delle lingue e dell'italiano – di cui si sono occupati vari autori (Detti 1984; Bianchi, Farello 2002; Tirocchi, Praticchizzo 2005; Balboni, Caon 2015) –, l'impiego delle strisce d'autore in classe genera dei benefici a livello cognitivo, emozionale e interculturale:

- fattori cognitivi:
 - a. flessibilità: lo studente entra in contatto con un contesto e genera pertanto, sulla base della propria conoscenza del mondo e della comprensione della storia, un suo punto di vista che andrà a confrontarsi con quelli espressi dagli altri studenti. In tal modo aumentano le condizioni di interazione in classe;
 - b. originalità: si tratta della capacità dell'allievo di produrre in modo nuovo schemi di lettura differenti da quelli abituali, giungendo a conclusioni e soluzioni originali;
 - c. elaborazione: ossia la capacità di aggiungere dei dettagli a un'idea affinandola con maggiori informazioni.
- fattori emotivi:
 - a. curiosità: il fumetto è uno strumento espressivo che crea aspettativa sul funzionamento della narrazione, sullo sviluppo del racconto. Inoltre genera il desiderio di indagare maggiormente i personaggi e la storia;
 - b. immaginazione: il fumetto agisce sulla fantasia del lettore poiché costruisce una realtà con livello di senso e di significato multipli;

- c. **problem solving**: tale aspetto si realizza nel concepire alternative alla storia, aggiungendo nuove spiegazioni o difendendo le proprie opinioni, inducendo gli altri ad abbracciare punti di vista differenti.

Il fumetto costituisce un valido strumento didattico per attuare delle strategie destinate a favorire la riflessione sulle modalità del contatto tra persone che dispongono di riferimenti culturali differenti. In ragione di tale considerazione, la competenza comunicativa interculturale diventa obiettivo prioritario di un percorso didattico che mira ad affrontare il problema della comunicazione secondo un punto di vista:

- a. legato alla lingua: tale aspetto comprende mosse apparentemente innocue ma che in realtà sono molto complesse sul piano interculturale, ad esempio negare e interrogare;
- b. legato alla comunicazione extralinguistica: interessa anche i gesti, le espressioni del viso che variano da cultura a cultura, causando molte volte equivoci e malintesi insanabili; o ad altri ambiti, come la cinesica, la prossemica (la distanza interpersonale e la postura, per esempio) e l'oggettistica, collegata al valore comunicativo attribuito al vestiario.

In relazione all'ultimo punto, Balboni e Caon (2015) hanno elaborato un modello di competenza interculturale valido per l'indagine e la misurazione delle diverse aree di competenze da analizzare, allo scopo di costruire nei discenti una maggiore consapevolezza sociale del loro agire comunicativo nel contesto in cui si usa l'italiano. In tal modo, la performance comunicativa diventa anche sociale, grazie a un uso pertinente e appropriato sia del codice verbale sia del codice extralinguistico.

6.4 Contesti applicativi per l'insegnamento del testo letterario e del cinema

Utilizzare il testo letterario e il cinema per imparare l'italiano costituisce un'occasione per gli studenti stranieri di maturazione personale. Secondo Serragiotto (2018) questa prospettiva va resa sostenibile mediante una progettazione didattica in cui vanno regolati i tempi per avviare un lavoro di analisi del testo e uno spazio personale adeguato alla rielaborazione del valore complessivo dell'opera (letteraria e filmica).

Sul versante didattico occorre dare coerenza e sistematicità alla lettura critica del materiale letterario e cinematografico, offrendo strumenti di analisi efficaci. In questo modo gli studenti saranno impegnati in attività che li obbligano a utilizzare la conoscenza appena studiata e risolvere i problemi collegati alle situazioni o agli argomenti richiesti dal testo.

In quest'ottica la progettazione didattica svolge un ruolo molto importante. Essa può essere definita secondo diversi modelli di modulo: si tratta di una sezione autosufficiente raccordata con altri moduli in cui viene affrontato un movimento, un periodo, oppure un autore, un regista e un attore di grande spessore. Vi sono poi moduli basati sul genere letterario e cinematografico dove vengono analizzati testi importanti per gli studenti, oppure moduli su temi specifici, psicologicamente rilevanti. Infine, vi sono moduli metodologici per lo sviluppo di un'abilità.

Al suo interno il modulo potrebbe prevedere un'organizzazione per unità didattiche oppure per unità di apprendimento centrate su aspetti specifici del testo letterario e cinematografico presi in considerazione. Si potrebbe pensare inoltre a un'organizzazione di apprendimento linguistico per unità di apprendimento coagulate in unità didattiche allo scopo sviluppare una maggiore percezione delle competenze e dei risultati appresi da parte degli studenti.

Una volta selezionato il modello di organizzazione didattica, il docente dovrà praticare una mediazione logica tra i generi, con la prospettiva di analisi praticabile e funzionale agli obiettivi di apprendimento. Lo scopo è di stimolare letture e interpretazioni stratificate e differenti nella percezione dei vari significati attraverso cui gli studenti colgono evidenze e implicazioni nella loro vita. In un simile contesto, l'esperienza letteraria e filmica non viene appiattita o banalizzata ma, al contrario, diventa tutt'uno con il vissuto personale di ogni allievo.

Sul fronte didattico, il percorso sarebbe poi scandito da una serie di fasi. La prima di esse dovrebbe portare lo studente a cogliere le coordinate storiche e socioculturali che intercettano il periodo in cui è stato scritto il testo letterario o in cui è stato ambientato il film. Si tratta di attivare un processo di decodificazione da parte del fruitore in modo che il testo sia attivo.

Nel caso di un'unità di apprendimento focalizzato sul testo letterario, il docente favorirà prima di tutto la percezione globale del testo sfruttando note, fotografie, illustrazioni per elicitare le preconcenze e la ridondanza delle informazioni.

La ricerca sul periodo storico e artistico, sul testo e sull'autore consente una prima esplorazione riguardo alle circostanze storiche in cui è stato prodotto il testo letterario. L'obiettivo è di offrire dei riferimenti teorici per comprendere e valutare l'autore e il testo, esplicitando in modo più evidente relazione dell'autore stesso con il testo e col contesto culturale di cui fa parte.

La lettura analitica servirà per verificare la comprensione del testo e aprirà uno spazio dedicato a far emergere la riflessione; le risposte, infatti, saranno oggetto di discussione con la classe in modo che emergano diversi punti di vista degli studenti, la capacità critica di analisi e la partecipazione attiva alla negoziazione di significati. In questa fase sarà molto importante che il docente promuova la

relazione positiva tra le varie culture. Infatti, ogni opinione espressa dallo studente è culturalmente strutturata e perciò il confronto fra gli studenti sarà un passaggio fondamentale a sostegno di una nuova sensibilità interculturale. In questa situazione in cui ogni studente fornisce la propria interpretazione del testo, la letteratura diventa un oggetto di indagine utile per esplorare le caratteristiche formali del testo e le caratteristiche psicologiche di un personaggio (Triolo 2011).

In fase di sintesi, il testo verrà riletto e approfondito in chiave emotiva e critica da parte degli studenti. In questo modo, lo studente esprime un giudizio critico sul rapporto tra l'opera e il testo; il docente può chiedere allo studente di valutare da un punto di vista esistenziale il testo; oppure si può lavorare per costruire un ipertesto collettivo (Balboni 2014). Al fine di anticipare l'interpretazione che il regista del film ha fatto del testo letterario, si potrà domandare agli studenti di creare una versione cinematografica con un serie di accorgimenti e indicazioni scenografiche che li portino oltre il testo, chiedendo loro livelli di spiegazione e di interpretazione maggiori.

In una seconda unità di apprendimento dedicato al cinema, il docente potrebbe lavorare sulla commistione tra letteratura e cinema, selezionando gli spezzoni di un film ritenuti più significativi nel mettere in evidenza l'interpretazione che il regista ha dato all'opera letteraria.

Agli studenti verrà chiesto di dare una spiegazione critica alle differenze o alle eventuali similitudini tra il testo letterario e il film, oppure l'insegnante potrebbe chiedere agli studenti di analizzare il carattere e le scelte dei vari personaggi in rapporto alla fonte letteraria, sempre allo scopo di far emergere analogie e differenze. Si viene dunque a generare un'analisi critica e analitica su vari livelli che possono comprendere anche le scelte musicali del film, i paesaggi, le eventuali differenze caratteriali, come già detto, tra i personaggi del film e del testo letterario, la gestualità, la musica di sottofondo ecc. (Gaudreault 2006).

In questa prospettiva, far vivere all'interno di un unico discorso un'esperienza filmica collegata alla sua fonte letteraria costituisce un'esperienza creativa molto rilevante per approfondire concetti, modelli linguistici e culturali eterogenei, ai quali lo studente dovrà dare una sua personale interpretazione lavorando e attivando molteplici competenze linguistiche e cognitive.

6.5 Strategie di didattizzazione del fumetto

A partire da questo paragrafo si offriranno degli strumenti operativi e critici per facilitare la comprensione del racconto e l'ampliamento del lessico. Nel proporre degli esempi pratici per l'insegnamento dell'italiano all'estero si è deciso di non esaminare l'aspetto più tecnico del fumetto legato a una proposta didattica finalizzata ad approfondire le tecniche di costruzione del fumetto (prospettiva, inquadratura, movimento ecc.) poiché questo focus sulla resa espressiva del fumetto potrebbe costituire il contenuto di un corso ad hoc dedicato al tema. In questa sede si terrà in considerazione invece l'esigenza di puntare alla qualità del processo linguistico guidando gli studenti a contestualizzare il fumetto, a riconoscere il genere e il profilo dell'autore, mettendolo in rapporto con la sua epoca o con altri fumettisti.

L'analisi del fumetto va prima di tutto situata allo scopo di fornire allo studente le coordinate culturali, storiche geografiche dello sfondo. In questa direzione è utile recuperare e adattare al fumetto il modello *SPEAKING* di Hymes (1974), in modo da facilitare lo studente alla comprensione della situazione in cui si svolge la storia e all'individuazione degli aspetti chiave della narrazione:

In ragione della propria ricchezza e complessità espressiva, il modello *SPEAKING* risulta utile per 'smontare' il fumetto e risalire alle regole di lettura della storia:

- a. S come *setting*: il focus è sullo scenario della narrazione, per cui si guida lo studente a una riflessione sullo scenario comunicativo in cui si svolgono le azioni;
- b. P come *participants*: si può guidare l'attenzione degli allievi sulle caratteristiche dei personaggi principali;
- c. E come *ends*: si stimolano i discenti a interrogarsi sugli scopi dei protagonisti in relazione a specifici eventi o azioni;
- d. A come *act sequences*: azioni lungo le quali si realizza la storia;
- e. K come *key*: chiave psicologica che caratterizza il rapporto tra i vari personaggi;
- f. I come *instrumentalities*: nel fumetto gli strumenti sono costituiti da parole e immagini (i disegni e le icone) su cui orientare l'attenzione degli studenti;
- g. N come norme culturali o codici con cui si identifica il messaggio di un personaggio;
- h. G come genere comunicativo.

L'applicazione di questo modello al fumetto consente allo studente di individuare uno schema ricorrente per lo svolgimento di determinate scene: ad esempio all'inizio il fumettista può ricorrere a uno schema mirato a descrivere la situazione di partenza in cui si trovano i protagonisti; vi è poi una seconda fase che prevede la presentazione

e la caratterizzazione dei protagonisti; successivamente vi è lo sviluppo dell'episodio e la conclusione.

6.5.1 Tecnica per la motivazione e per l'attivazione della grammatica dell'anticipazione

In questa fase dell'unità di apprendimento il docente itaLS dovrebbe agevolare lo studente alla comprensione dell'episodio selezionato proponendo una serie di attività finalizzate a:

- a. presentare il fumetto;
- b. collegare il fumetto al periodo storico in cui ha visto la sua prima diffusione;
- c. fornire gli strumenti linguistici e culturali che consentono agli studenti di fare una ricerca allo scopo di ottenere informazioni aggiuntive sul genere a cui il fumetto appartiene, sul protagonista e sui personaggi.

In questo primo approccio globale al testo lo studente è nelle condizioni di mettere in relazione ciò che sa del fumetto con il proprio patrimonio di conoscenze pregresse sul tema. In quest'ottica, l'insegnante potrebbe adottare una delle seguenti tecniche didattiche:

- a. fare delle domande aperte per invitare l'allievo a parlare delle sue abitudini presenti o passate relative alla lettura di un genere letterario. Nell'attivare l'interazione in classe, emergerebbero abitudini, preferenze, esperienze di lettura diverse, mettendo lo studente nelle condizioni migliori per parlare di sé e dei suoi hobby. Lo studente quindi si approprierebbe, fin dalle prime battute della lezione, di un proprio spazio esperienziale; il fumetto diventerebbe veicolo di informazioni relative alla propria cultura e alla propria storia di lettore che lo studente condividerebbe con gli altri compagni entro una cornice comunicativa rilassata. Il confronto tra le diverse esperienze di lettore metterebbe in risalto analogie e differenze relative al genere del fumetto letto e alle caratteristiche e ai valori di cui ogni eroe è portatore nelle culture dei discenti;
- b. esplorazione della parola chiave: questa tecnica è utile per elicitarne conoscenze pregresse, attivando al contempo la grammatica dell'anticipazione. Un esempio concreto dell'utilizzo di questa tecnica potrebbe essere:

6 • Letteratura, cinema e fumetto d'autore come strumenti integrativi e motivanti

A1 Il titolo del fumetto che stai per leggere ricorda la storia di Romeo e Giulietta. Prova a spiegare perché. In questo caso il docente può formulare varie richieste o indirizzare la ricerca:

- a. fornire una descrizione dei personaggi, evidenziando il ruolo e le caratteristiche di ciascuno rispetto alla vicenda che si leggerà o ascolterà;
- b. fornire una descrizione del contesto ossia dei luoghi in cui si articola la vicenda;
- c. invitare gli studenti alla ricerca di informazioni specifiche sul fumetto entro un tempo limite in modo che, organizzati per gruppi, possano insieme ricostruire il genere e giungere ad alcuni dettagli e aspetti caratterizzanti che serviranno per la comprensione dell'intera storia. Nell'utilizzo di questa tecnica ci si può avvalere del contributo della tecnologia;
- d. V o F: proporre un vero o falso in questa fase è strategico per recuperare ciò che sa lo studente rispetto a un genere di fumetto;
- e. scelta multipla di cui sotto si presenta un esempio con l'attività A2:

A2 Dopo aver letto il titolo del fumetto, scegli la risposta corretta a tra quelle indicate sotto:

- a. le due storie si svolgono nello stesso tempo
- b. Corto Maltese è presente in entrambe le storie
- c. l'amore non è accettato in entrambe le storie

Lo studente deve scegliere fra uno dei tre item proposti. Il vantaggio che si ottiene utilizzando questa tecnica è di abbassare il filtro affettivo, specie se la correzione viene svolta in plenaria da parte dell'insegnante.

6.5.2 Tecnica per l'abilità di comprensione

L'utilizzo di una griglia da completare in cui si mettono a fuoco il chi, cosa, come, quando del testo che è stato ascoltato o letto facilita lo studente a:

- a. contestualizzare l'episodio inserendolo in una precisa situazione storico-sociale. È il caso di molte storie di Corto Maltese, le quali sono ambientate in momento storici come la Prima guerra mondiale, offrendo numerosi spunti di carattere culturale;
- b. fare ipotesi sulla situazione letta o ascoltata;
- c. elicitarle le conoscenze pregresse;
- d. anticipare il lessico che lo studente si ritroverà nel testo;
- e. mettere a confronto conoscenze diverse in raccordo con la vicenda esaminata.

La griglia è una tecnica veloce da impostare per il docente ed è ben precisa nell'aiutare lo studente a mettere a fuoco i punti richiesti. Pertanto il vantaggio più importante è che non richiede al discente una produzione scritta ma un appunto, una parola ripresa dal testo.

Un'altra tecnica che favorisce la comprensione dell'episodio è l'abbinamento lingua e immagine, dove a tre o quattro item linguistici corrispondono tre scene. Lo studente dovrà collegare l'item giusto con la scena corrispondente. Con l'utilizzo di questa tecnica il binomio parola e immagine facilita la ricostruzione dell'intenzione comunicativa dei protagonisti.

Un'altra tecnica ludica e veloce da realizzare è la caccia all'intruso. Si fornisce all'allievo una serie di personaggi, uno dei quali non c'entra niente con l'episodio letto o ascoltato. Lo studente dovrà individuare proprio il personaggio che non è legato alla storia.

Il riordino di vignette, invece, consiste nel dare in maniera scombinata delle vignette che si riferiscono alla storia appena letta. Lo studente dovrà riordinare sulla base di quanto ha compreso. Veloce e semplice da realizzare, questa tecnica consiste nel cancellare con il bianchetto le didascalie (non le parole delle nuvolette). Gli allievi devono ricostruire la storia attribuendo ad ogni immagine il corretto significato: in questo modo vengono attivate strategie metacomunicative che metalinguistiche (costruire un ritmo narrativo, musicale mediante il montaggio delle vignette). Così come vengono sviluppate le capacità narrative dello studente.

Un'altra tecnica mirata allo sviluppo dell'abilità di comprensione è l'incastro tra testo visivo e le battute verbali nel fumetto che si è proposto in classe. Si tratta di una variante che sfida e motiva gli studenti a trovare una soluzione, per quanto complessa sia. Un esempio concreto può essere dato dal presentare in ordine casuale sia le vignette che le battute. Gli allievi perciò dovranno collegare entrambe tenendo in considerazione la dinamica situazionale dell'episodio che, a sua volta, si declina a un livello di coesione e coerenza testuale, sintattica e di competenza pragmatica.

6.5.3 Tecniche per lo sviluppo del lessico

L'abbinamento parole e definizione (attività 1) valorizza l'uso delle frasi idiomatiche ad alta frequenza presenti nel fumetto. Questa tecnica favorisce la comprensione dei modi di dire, informando lo studente in maniera divertente sul loro significato. In prospettiva interculturale occorre poi chiedere all'allievo se tali espressioni sono presenti anche nella propria L1 e con quale significato.

A1 Nel testo hai trovato dei modi di dire che riguardano i denti. Unisci ogni espressione al suo corretto significato.

- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| 1. avere il dente avvelenato | a. impegnarsi con tutte le forze |
| 2. a denti stretti | b. a malincuore |
| 3. stringere i denti | c. essere pieno di rancore |

6 • Letteratura, cinema e fumetto d'autore come strumenti integrativi e motivanti

L'attività che segue (A2) consente al docente di guidare all'osservazione e alla scoperta delle onomatopee, rendendole classificabili e riconoscibili in ragione delle loro funzioni interne al fumetto.

A2 Inserisce le onomatopee nella categoria corrispondente.

1. Splash

2. Ronf

Rumore dell'acqua	Azione del russare	Una persona che cade

Una volta classificati i vari suoni si potrebbe chiedere agli studenti se tali suoni sono presenti nella loro cultura o quali si utilizzano per descrivere le medesime azioni.

Un'altra tecnica ludica valida per fissare il lessico scoperto è il cruciverba. Proponendo una tecnica come questa si aiuta lo studente a utilizzare al meglio le potenzialità della mente. In questa direzione si potrebbero usare i puzzle lessicali che permettono di classificare il lessico in sistemi completi.

6.5.4 Esempi di tecniche per lo sviluppo della produzione orale

In maniera coerente e consona a una didattica di tipo esperienziale, si possano invitare gli studenti a registrare i suoni di un ambiente esterno e individuarne di nuovi, attribuendo loro una onomatopea. La classe si confronta in lingua su quanto scoperto mediante un dialogo aperto. Sulla base poi delle analogie riscontrate, si possono formare dei gruppi: ciascuno di essi dovrà inventare una storia in cui per il contesto della vicenda e le azioni dei protagonisti si usi il nuovo linguaggio.

Si potrà in seguito chiedere agli studenti di drammatizzare il fumetto narrato in modo che essi stessi si rendano protagonisti del racconto, vestendo ciascuno i panni del personaggio e recitando in lingua. Nel fare questo però occorre che l'insegnante:

- abbia saputo guidare gli allievi a osservare aspetti legati alla postura e alla gestualità dei personaggi del fumetto;
- fissi gli obiettivi da raggiungere, non trascurando gli aspetti fonologici e paralinguistici.

Altre tecniche per la produzione orale sono il *role take*, il *role making* e il *role play*, grazie alle quali lo studente può avere maggiore libertà espressiva rispetto alla tecnica della drammatizzazione e lavorare su più versanti, ovvero sull'individuazione degli scopi pragmatici e culturali che caratterizzano la scena e il dialogo, sugli aspetti linguistici e prosodici e sulle strategie relazionali e paralinguistiche che ogni personaggio mette in atto

6.6 Conclusione

La letteratura, il cinema e il fumetto d'autore sono fonti preziose che raccontano una nazione e il suo popolo. In questa direzione i generi letterari esaminati si rivelano materiali preziosi per narrare e descrivere situazioni che aderiscono alla vita di tutti i giorni e che lo studente sente vicino. Il coinvolgimento è di tipo emotivo, affettivo e sensoriale poiché il testo letterario, la narrazione filmica e il fumetto sono in grado di suscitare emozioni visive e tattili, restituendo quasi il profumo di un contesto e di paesaggi che caratterizzano il territorio in cui è ambientato il film o il testo letterario.

Pertanto, insegnare l'italiano attraverso i testi letterari e il cinema d'autore costituisce un'operazione educativa che va inscritta nell'ambito di una prospettiva comunicativa e umanistica. In un simile scenario, i testi letterari, i film e le diverse tavole dei fumetti non sono spiegati né mediati dal docente; al contrario essi sono resi fruibili alla comprensione dello studente mediante una sapiente organizzazione e progettazione didattica, in modo che messo di fronte a situazioni comunicative complesse, egli sia in grado di attivare un processo di metacognizione facendo leva, prima di tutto, sul proprio vissuto e background culturale.

In questo modo, l'esperienza dello studente come lettore/spettatore è centrale e risponde al bisogno di utilizzare la lingua per accedere a un sapere e a una cultura differenti dalla propria.

In tal modo gli studenti saranno accostati a un linguaggio che serve per far comunicare i personaggi e gli ambienti entro cui si svolge la vicenda, permettendo di acquisire determinati strumenti, appartenenti a un codice multiplo, che consentano agli studenti di 'fare' la lingua e di saperla usare per creare nuovi eventi, realizzarli e raccontarli.

