

La potenza del gulp!

Può il fumetto contribuire all'apprendimento di una lingua straniera? Breve excursus sulle potenzialità glottodidattiche del medium e 5 comics per iniziare.

Di Sarah Franzosini

Per chi come me è cresciuto a pane e Paperopoli non è difficile comprendere come i fumetti - così come i manga o le graphic novels - possano essere **più di un prodotto di puro intrattenimento**. Più del passatempo da portarsi in spiaggia sotto l'ombrellone o - in coerenza con la stagione - più di un "giornalino" da sfogliare in una pigra domenica pre-natalizia. Eppure delle loro potenzialità, sostenute proprio dall'ontologico aspetto ludico (e non solo ricreativo), non si parla ancora abbastanza.

I fumetti sono un mezzo per **avvicinarsi a diverse culture o sottoculture**, per esempio, ma non solo: offrono anche **un modello di lettura adatto all'apprendimento di una lingua o a migliorare le proprie competenze linguistiche** - non a caso anche il **Centro multilingue di Bolzano** li annovera fra gli strumenti utili a confrontarsi con idiomi differenti, **suggerendo come utilizzarli a tale scopo** ([link](#)).

Soffermandoci in particolare sull'ambito linguistico il vantaggio più ovvio è il "**vocabolario visivo**" usato dai fumetti. Spiegazione lunga: le immagini forniscono il contesto di cui abbiamo bisogno quando cerchiamo di capire il significato delle parole che stiamo leggendo e ci aiutano a cogliere l'idea principale della storia nonché i dettagli specifici in modo più accurato e rapido, permettendoci di unire il dovere al piacere poiché **l'apprendimento diventa soprattutto divertimento e svago**. La combinazione di immagini e parole (e quindi di due codici: quello linguistico e quello grafico), che promuove lo sviluppo delle competenze linguistiche, è ciò che rende i fumetti **molto meno intimidatori** e meno formali rispetto ai muri di testo di un romanzo o ai libri di grammatica. In sostanza: l'abbondanza di spunti visivi nei fumetti aumenta la quantità di input decifrabili e, di conseguenza, la comprensione della lettura.

Immediati, pop e di facile fruizione i comics offrono un tipo di linguaggio più colloquiale, sono utili per imparare nuovi vocaboli e per incoraggiare l'abitudine alla lettura. Senza contare la possibilità di **confrontarsi con una lingua reale, autentica** ed espressioni idiomatiche usate nella vita quotidiana, metafore e riferimenti alla cultura. Da non trascurare è poi il "**fattore seriale**": quando prendiamo in mano un fumetto spesso tendiamo a voler continuare e leggere gli altri "episodi", cosa che ci consente di essere regolari nell'apprendimento.

Da **Topolino** ad **Akira**, da **Zerocalcare** a **Persepolis**, viaggiando tra lo steampunk, il giallo, l'horror, la fantascienza, o sfruttando il proprio amore per i supereroi, è facile trovare un fumetto che - senza dover scendere a compromessi sul gusto personale - sia adatto al proprio livello linguistico.

Certo, la curiosità resta il propellente indispensabile: pensiamo ad esempio alla resa in lingua straniera delle **onomatopée** (e in questo senso i fumettisti disneyani sono stati tra i più creativi in assoluto), vi siete mai chiesti come si dica *sgrunt!* in spagnolo?

Traduzioni a parte, ecco **5 fumetti in versione originale** diversi tra loro a livello di scelte linguistiche, narrative, ed estetiche con cui cimentarsi per approcciarsi alle varie lingue:

In francese: Les Aventures de Tintin

La serie a fumetti belga creata da Hergé (George Remi) nel 1929 ha per protagonista un giovane reporter che viaggia per il mondo insieme al suo cane Milù risolvendo vari misteri.

In spagnolo: Mafalda

La celebre *enfant terrible*, simbolo di un mondo critico e pessimista ma anche intelligente e saggio, è protagonista dell'omonima striscia a fumetti realizzata dal disegnatore umorista argentino Joaquín Salvador Lavado Tejón, conosciuto con il nome d'arte Quino, e pubblicata dal 1964 al 1973.

In inglese: Peanuts

Restando in tema di classici, la striscia più famosa del mondo pubblicata quotidianamente tra il 1950 e il 2000, e inventata da Charles Schulz. La storia è incentrata su Charlie Brown, il suo gruppo di amici e il suo cane Snoopy, sulle loro frustrazioni, insicurezze, illusioni, ansie. Battute, aforismi e citazioni a gogò.

In tedesco: Das Leben ist kein Ponyhof

Un webcomic umoristico creato in forma di striscia da Sarah Burrini e pubblicato da maggio 2009 ad aprile 2020. È un fumetto semi-autobiografico, ma assurdo, su una fumettista che vive insieme a un elefante, un fungo e un pony.

In italiano: Dylan Dog

Un detective non convenzionale - propriamente indagatore dell'incubo - con una vita sentimentale complicata e svariate fobie che indaga su fenomeni paranormali a Londra. Dal punto di vista linguistico è una serie impegnativa ma merita lo sforzo, anche se "*Giuda ballerino*" non lo dice nessun altro al mondo.



In collaborazione con /
In Zusammenarbeit mit...
salto·bz

Insomma, il genere fumetto è ricco di risorse linguistiche che possono essere sfruttate per allenare costantemente la lingua straniera in modo coinvolgente. E tutto ciò che **cattura la nostra attenzione e la trattiene, mentre ci insegna qualcosa**, è uno strumento da non sottovalutare. Provare per credere.