

Giocare con il significante **per capirne la funzione comunicativa.** **Una proposta didattica**

Molti sono gli studenti che si mostrano increduli quando il docente vuol far capire loro che il livello del *significante*, in ogni comunicazione, e tanto più in quella poetica, diventa a sua volta *significato*, è parte inscindibile della comprensione del testo, orale e scritto.

Avvicinare gli alunni al testo poetico significa, infatti, anche farli entrare in un'atmosfera di suoni e parole che, nella loro combinazione fonica, evocano sensazioni e significati che gli alunni pensano sia il semplice frutto del livello lessicale e che, invece, è anche conseguenza del livello del significante.

Da qui nasce l'idea di questo percorso didattico: partendo dalla progettazione di una risorsa digitale composta da una serie di *slides* con testi, animazioni, giochi, filmati, si è centrata l'attenzione sullo studente, che diventa attore reale del proprio apprendimento: alla fine del percorso egli avrà compreso che tutti noi, anche senza esserne consapevoli, attribuiamo *significato* al *significante*.



Il testo poetico: il valore del significante

destinatari: classe II liceo scientifico

attività: lettura e comprensione; argomentazione per l'interpretazione.

competenze: leggere, comprendere ed interpretare testi scritti: testo poetico.

capacità/abilità: padroneggiare le strutture della lingua presenti nei testi; applicare strategie diverse di lettura; individuare natura, funzione e principali scopi comunicativi ed espressivi di un testo; cogliere i caratteri specifici di un testo letterario.

conoscenze: varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi; tecniche di lettura analitica e sintetica; tecniche di lettura espressiva; denotazione e connotazione.

Lirica *IL LONFO* di F. Maraini

Il percorso didattico inizia con il proporre agli alunni, senza alcuna spiegazione pregressa da parte del docente, una lirica metasemantica: *IL LONFO*.

Questa poesia è tutta costruita sul valore fonico delle parole, su suoni che hanno la capacità di evocare e suggerire immagini, pur se non hanno alcuna relazione con parole dotate di significato.

Tutto ciò, in questa prima fase, non viene spiegato agli alunni, che pensano di trovarsi davanti a una delle tante poesie, forse un po' *difficile*, che hanno incontrato nel loro percorso di studi.

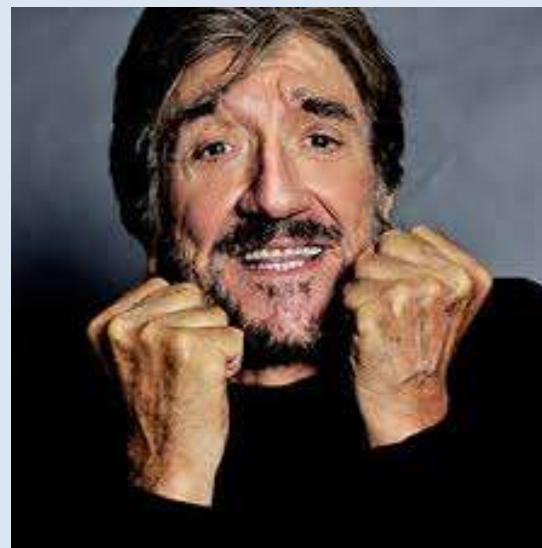
lettura della lirica *Il lonfo* del poeta Fosco Maraini tratta dalla raccolta *Gnosi delle Fànfole* (1978)



Il lonfo

*Il Lonfo non vaterca né gluisce
e molto raramente barigatta,
ma quando soffia il bego a bisce bisce,
sdilenca un poco e gnagio s'archipatta.
È frusco il Lonfo! È pieno di lupigna
arrafferia malversa e sofolenta!
Se cionfi ti sbiduglia e ti arrupigna
se lugri ti botalla e ti criventa.
Eppure il vecchio Lonfo ammargelluto
che bete e zughia e fonca nei trombazzi
fa legica busia, fa gisbuto;
e quasi quasi in segno di sberdazzi
gli affarferesti un gniffo. Ma lui, zuto
t'alloppa, ti sbernecchia; e tu l'accazzi.*

video della lettura dello stesso
testo da parte dell'attore
Gigi Proietti



video reperibile al seguente link:
<https://www.youtube.com/watch?v=GHV9iUA3IDk>

dopo aver letto e ascoltato la poesia...

il docente chiede agli alunni se hanno capito cosa o chi sia il *lonfo*...

a questo punto il docente propone una tabella che gli studenti devono riempire (se si possiede una LIM la si può utilizzare con il *touch-screen*): ognuno propone la propria interpretazione, scegliendo tra alcune categorie generiche (oggetto, animale, persona...)

chi o che cosa è il lonfo?
libera interpretazione da parte degli alunni:

oggetto	persona	animale	altro

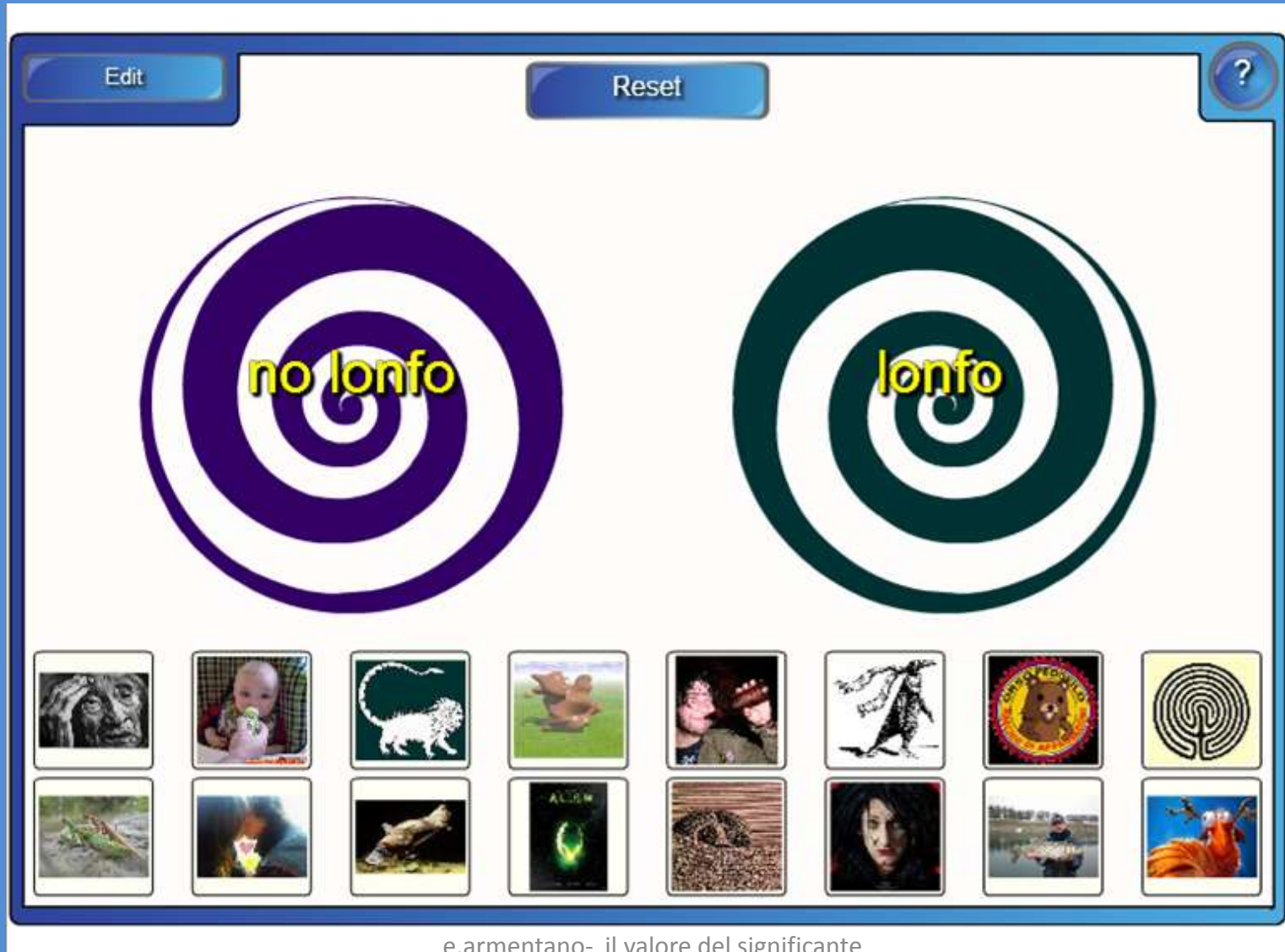
ma rimangono ancora dubbi...

... allora, se si possiede una LIM, il docente può proporre un gioco interattivo (precedentemente preparato) con cui gli alunni potranno definitivamente capire cosa o chi sia il *lonfo*. Il gioco interattivo è costruito con molteplici immagini di varia natura (animali strani, disegni astratti, uomini, oggetti...) da inserire in due possibili caselle:

- l'una – con la scritta *LONFO* – destinata ad accogliere, «inghiottendole», le immagini corrette relative al LONFO;
- la seconda – con la scritta *NO LONFO* – destinata ad accogliere, «inghiottendole», tutte le immagini errate sull'interpretazione del LONFO.



ecco la schermata del gioco interattivo...



... ma è un trucco?

Gli alunni, a questo punto, si rendono conto che qualunque immagine venga inserita nella casella *LONFO* viene rigettata, mentre tutte le immagini vengono accettate nella casella *NO LONFO*.

Evidentemente nessuna delle immagini proposte corrisponde al *lonfo*: **e questo perché il *lonfo* non esiste.**

ma quali elementi avevano spinto gli alunni a propendere per una scelta?

Il docente propone agli alunni un'altra tabella contenente le possibili categorie linguistiche (e non) (verbi, suoni, aggettivi..., mimica facciale di Proietti...) utilizzate da loro per formulare l'interpretazione del *lonfo*

verbi	significato?
suoni	
aggettivi	significato?
sostantivi	significato?
pronomi	significato?
mimica facciale	

... i suoni...

Gli alunni si rendono conto, a questo punto, anche se non ancora in modo definitivo, che sono stati i **suoni**, più di ogni altra cosa, a **suggerire** nella loro mente la possibile idea di cosa fosse il **lonfo**.

A conferma di ciò, si sottopone agli alunni il testo della stessa poesia *IL LONFO*, organizzata graficamente nel seguente modo: le parole dotate di reale significato sono sottolineate e sono in colore nero, le parole prive di significato, cioè parole inventate e inesistenti (ma capaci di evocazione tramite il suono), sono tutte in colore rosso.

rosso: parole prive di significato
sottolineatura: parole dotate di significato

IL LONFO

*Il Lonfo non vaterca né gluisce
e molto raramente barigatta,
ma quando soffia il bego a bisce bisce,
sdilenca un poco e gnagio s'archipatta.
È frusco il Lonfo! È pieno di lupigna
arrafferia malversa e sofolenta!
Se cionfi ti sbiduglia e ti arrupigna
se lugri ti botalla e ti criventa.
Eppure il vecchio Lonfo ammargelluto
che bete e zuggia e fonca nei trombazzi
fa legica busia, fa gisbuto;
e quasi quasi in segno di sberdazzi
gli affarferesti un gniffo. Ma lui, zuto
t' alloppe, ti sbernecchia; e tu l' accazzi.*

CONCLUSIONE:

il significante è portatore di significato

Ogni alunno, vedendo che sono pochissime le parole del testo dotate di reale significato, mentre la maggior parte della poesia è caratterizzata da uno “sconfortante” e continuo colore rosso (!!!), capisce che la poesia non *vuol dire nulla*, non ha alcun significato letterale, è priva di qualunque contenuto o messaggio oggettivo.

Ciò che ogni alunno ha pensato potesse essere il LONFO, cioè il soggetto della poesia (proposto dal titolo), è il frutto di una serie di suggestioni determinate dai suoni e dalle loro assonanze/consonanze.

poesia
metasemantica

capacità dei suoni
di evocare e
suggerire
immagini, pur se
quei medesimi
suoni ed effetti
vocali non hanno
alcuna relazione
con parole dotate
di significato

Maraini afferma: "La **parola** era un giocattolo, un fuoco *d'artificio*, un telescopio con trappole. La **parola** era infine un tesoro e una bomba. Ma soprattutto era una caramella, qualcosa da rigirare tra lingua e palato con voluttà, a lungo, estraendone fiumi di sapori e delizie".

in chiusura...

ascoltiamo lo stesso Maraini
leggere un'altra sua poesia
metasemantica,
musicata da Bollani



video reperibile al seguente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=aVdndkjsyok>

IL GIORNO AD URLAPICCHIO

*Ci son dei giorni smègi e lombidiosi
col cielo dagro e un fònzero gongruto
ci son meriggi gnàlidi e budriosi
che plògidan sul mondo infrangelluto,
ma oggi è un giorno a zìmpagi e zirlecchi
un giorno tutto gnacchi e timparlini,
le nuvole buzzillano, i berneccchi
ludèrchiano coi fèrnagi tra i pini;
è un giorno per le vànvere, un festicchio
un giorno carmidioso e prodigiero,
è il giorno a cantilegi, ad urlapicchio
in cui m'hai detto "t'amo per davvero".*

Emira Armentano

docente di italiano e latino
c/o Liceo Scientifico Statale
«E.Majorana» di Pozzuoli (NA)