



Scrivere per osare

Véronique Arlettaz Roncoroni, docente di francese presso il Liceo di Lugano I

Un'esperienza didattica nell'insegnamento del francese

| 47

Recentemente ho chiesto ad alcuni ex-allievi se secondo loro ci fosse creatività nell'apprendimento delle lingue al liceo, e se sì, che cosa c'era di creativo. Tutti, anche se consultati separatamente, hanno dato la stessa risposta: l'unica attività creativa era stata la scrittura. Hanno però precisato che il testo argomentativo e l'analisi testuale non facevano parte delle attività creative. “Di creativo al liceo c'è pochissimo, anzi quasi niente”, ha aggiunto qualcuno con tono dispiaciuto.

Questa constatazione non deve sorprendere. In effetti, il *Piano cantonale degli studi per il francese* ha come obiettivo essenziale la formazione di allievi in grado di “leggere qualsiasi tipo di testo”, “cogliere [la] ricchezza estetica dei testi letterari”, “capire, comunicare e discutere le opinioni, esperienze ed emozioni”, “sviluppare strategie di ricerca e di apprendimento” e “avvicinar[si] alla realtà della francofonia”. Ciò significa che l'insegnante deve preparare i suoi allievi a “capire” e a sviluppare “un proprio senso critico e un gusto personale”, tramite “l'analisi, il confronto e la classificazione”. Conclusione logica del curriculum quadriennale, l'esame di maturità consiste per lo scritto nella redazione di un testo argomentato e per l'orale nell'analisi testuale di un brano letterario. Le abilità perseguite, di tipo nettamente analitico, descrivono l'ideale umano della nostra scuola: una persona che conosce e apprezza il patrimonio culturale, capace di analizzare le varie situazioni della propria vita secondo uno schema predefinito (lo suggerisce l'abilità di “classificazione”), di prendere decisioni ragionevoli e di comunicarle al mondo. Questa persona non è priva di personalità: ha sviluppato un “senso critico” e un “gusto personale”. In sintesi, l'ideale liceale si riferisce all'*honnête homme* del XVII secolo e al *philosophe* del XVIII. Modelli prestigiosi, irradianti ed esigenti che hanno in comune, oltre al loro olezzo *vieux régime*, la caratteristica di essere concretamente irraggiungibili. Di fatto il liceo, alle prese con la realtà, riesce a trasmettere una parte dell'eredità dei secoli passati per quanto riguarda i suoi contenuti, leggendo e analizzando i classici. Ma sarebbe illusorio pretendere di tramandare la parte creativa di questa eredità: mancano le risorse necessarie per formare dei *philosophes*, capaci di analizzare, contestare, smontare e poi ricostruire. Bravi bambini, stiamo saggiamente a guardare i nostri maestri morti, mentre il loro fuoco diventa cenere. E perché non provocare il destino? Lanciamoci una sfida! Seguendo l'istinto degli allievi, che considera-

no la scrittura come il campo creativo più naturale del liceo, facciamo della scrittura creativa una parte integrante del programma, per tutti gli allievi e a tutti i livelli. Servono delle attività collettive, in grado di coinvolgere in particolare gli allievi che non amano scrivere perché non hanno buone competenze o perché non hanno idee.

Andiamo a passeggiare. Punto di partenza: Parigi all'alba del XX secolo. I surrealisti tentano di liberare le parole per liberare le menti. Da adulti che non hanno dimenticato l'infanzia, con molta serietà, si mettono a giocare...

Lo storico gioco dei *cadavres exquis*, inventato negli anni '20, “consiste nel far comporre una frase da più persone (senza che nessuna possa conoscere l'intervento dell'altra) nella sequenza sostantivo-aggettivo-verbo-sostantivo-aggettivo”¹. Questo esercizio può essere adattato al livello di competenza degli apprendenti. I principianti scriveranno delle semplici parole, mentre gli allievi avanzati “fioriranno” le loro proposte fino a ottenere delle frasi complesse e articolate. La versione più elementare è composta dalla sequenza *soggetto + verbo transitivo + complemento oggetto*: “il sole mangia la finestra”, per esempio. Si può anche proporre il gioco nella sua versione originale, composta di *soggetto + aggettivo + verbo transitivo + complemento oggetto + aggettivo*: l'esempio più celebre è “il cadavere eccellente berrà il vino novello”, testo cult che ha dato il suo nome al gioco. Con un po' di immaginazione, si arriva a versioni di alta acrobazia linguistica, che comprendono vari complementi circostanziali, di luogo, proposizioni finali, causali, ecc. La fantasia non ha limiti! Il caso fabbrica delle frasi strane che spesso fanno ridere e pensare. Dal punto di vista linguistico, questa attività particolarmente modellabile permette, secondo la sequenza scelta, di esercitare temi grammaticali quali, per esempio, la coniugazione (presente, passato, futuro), i complementi (di tempo, di luogo, di modo), la frase complessa (causale, finale, consecutiva, concessiva). Si possono rievocare regolarmente i cadaveri in aula, ogni volta con un obiettivo linguistico diverso: il gioco diventa rituale. Raccogliendo i testi prodotti in un documento elettronico, l'intera classe ha a disposizione un elenco di frasi grammaticalmente corrette ma dolcemente pazze... Altro divertimento surrealista di coppia, il gioco delle domande e delle risposte². Un giocatore scrive una domanda su un essere umano, un oggetto o un'idea; l'altro

Note

¹ <http://www.treccani.it/enciclopedia/cadavre-exquis> (sito consultato il 30.09.2014, come tutti gli altri siti web).

² Il gioco delle domande e delle risposte e il gioco del se sono stati pubblicati per la prima volta nella rivista *La Révolution surréaliste*, n° 11, mars 1928, “Le dialogue en 1928”, cfr. www.lettresvolees.fr/eluard/documents/Revolution-surrealiste11.pdf



dà una risposta senza conoscere la domanda. I risultati sono spesso stranamente significativi. Per esempio, nel lontano 1928, Antonin Artaud chiese ad André Breton: “La morte ha importanza nella concezione della sua vita?”. La risposta fu: “È ora di andare a letto”. Esiste una variante del gioco precedente, il gioco del se. Un giocatore scrive una proposizione ipotetica introdotta da “se” e la nasconde, l’altro inventa la seconda parte della frase. Quando i giocatori si chiamano André Breton e Louis Aragon, il risultato può essere: “Se la Marsigliese non esistesse, le praterie accavallerebbero le gambe”³. Per gli apprendenti di lingua seconda, è un’ottima opportunità di esercitare l’espressione dell’ipotesi e della condizione.

Allontaniamoci dalla cerchia stretta dei surrealisti ma rimaniamo a Parigi. Nel 1924, Blaise Cendrars inventa un bizzarro procedimento. Armato di forbici, ritaglia frammenti di un romanzo popolare di Gustave Le Rouge⁴, poi li abbina come un regista monta un film: da questo collage nasce *Kodak*⁵. Ovviamente l’intervento del poeta è fondamentale, come lo è quello di Max Ernst quando crea *Une semaine de bonté* (1934) ritagliando illustrazioni del XIX secolo. Anche a scuola l’interesse principale del metodo Kodak sta nella fase finale, in cui l’allievo deve rimodellare il testo per renderlo coerente. È necessario accordare i verbi (tempo e persona) e curare in particolare la pronominalizzazione. Volendo, si può introdurre il caso nel gioco⁶:

Cristina Dominguez Alves,
3° anno di Grafica - CSIA

Note

3

Ibid., p. 7.

4

Gustave Le Rouge, *Le mystérieux docteur Cornélius*, 1912-1913.

5

Blaise Cendrars, *Kodak (Documentaires)*, Paris, 1924.

6

Bara, S., Bonvallet, A.-M. e Rodier, C. (2011). *Écritures créatives*, p. 77. Grenoble: PUG. Questo opuscolo è una miniera di buone idee.

si sceglie un numero (per esempio il 3) e si taglia (o ricopia) la terza frase delle pagine 3, 13, 23, 33, 43, ecc. Questa variante, che ha il vantaggio di velocizzare la fase iniziale, può sembrare frustrante agli occhi di chi ama leggere e “perdersi” nel testo. L’insegnante sceglierà la variante che meglio si addice agli obiettivi del momento.

Evidentemente (e per fortuna!) gli esercizi proposti non hanno solo delle virtù grammaticali. La loro dimensione ludica, che piace molto agli allievi, si rivela “un motore estremamente potente dell’apprendimento”⁷. Anche gli allievi meno motivati sono curiosi di leggere i *cadavres*, di tagliare frasi e di cucirle insieme, e perfino di scovare gli errori e di correggerli... Per stare al gioco, l’allievo deve mobilitare tutte le sue capacità e conoscenze nonché accettare di essere a turno lettore, scrittore, parlante e interlocutore⁸. È una sfida che raccoglie perché l’ambiente in cui lavora è piacevole e valorizzante. Inoltre coglie la valenza poetica ed estetica⁹ di questi giochi, che hanno il potere di dilatare i muri dell’aula, di delineare un mondo diverso, di invitarlo a un viaggio... La poesia a versi liberi del XX secolo offre infinite possibilità da imitare senza moderazione: per esempio inventari e liste alla maniera di Jacques Prévert oppure storie in tre righe ispirate ai fatti di cronaca. L’obiettivo è quello di portare l’allievo a percepire “la ricchezza delle sfumature della lingua francese nell’esprimere l’immaginario, l’interiorità e le emozioni”¹⁰ e di incoraggiarlo a progredire nella padronanza della lingua di Molière. La scrittura creativa è sia uno strumento sia un obiettivo.

Riprendiamo la nostra passeggiata parigina. Nel 1960 nasce l’OuLiPo¹¹, letteralmente “officina di letteratura potenziale”, che sostiene una tesi apparentemente paradossale: si può liberare la creatività... imponendo dei vincoli formali! Per gli oulipiani, un vincolo è un ostacolo che si può superare solo mobilitando tutte le capacità e quindi liberando la propria creatività. Il rigore genera la fantasia. L’insegnante in cerca di esercizi può attingere a una fonte quasi inesauribile: il sito dell’OuLiPo propone più di cento vincoli formali diversi, dai classici *esercizi di stile*¹² agli acrostici più diabolici! Purtroppo i vincoli degli oulipiani sono spesso nettamente troppo difficili non solo per i nostri allievi. Le attività troppo difficili (come pure quelle troppo facili) sono da evitare: perdono ogni senso perché non trovano l’interesse degli allievi.

Le attività creative collettive, svolte in un clima di fi-

ducia, favoriscono la presa di parola del singolo allievo che osa di più e dunque impara meglio, aiutano gli studenti ad acquisire maggior fiducia nei propri mezzi, li obbligano a utilizzare contemporaneamente tutte le loro competenze (grammatica, lessico, come anche curiosità, ascolto, scambio, interlocuzione, solidarietà, immaginazione...) per superare gli ostacoli, e – *last but not least* – contribuiscono alla coesione del gruppo¹³. I vari elaborati raccolti e condivisi (tramite un documento elettronico) costituiscono progressivamente il patrimonio della classe: un patrimonio genuino, fresco, fantasioso e senza pretese nel quale ogni allieva e ogni allievo si riconosce e che – forse – si ricorderà in futuro.

Note

7

Piano quadro degli studi per le scuole di maturità, 1994, p. 44. Si rinvia anche al Quadro comune europeo di riferimento per le lingue, Consiglio d’Europa, 2001, 4.3.4.

8

Christine Renard, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l’art d’instruire et d’apprendre avec plaisir*, https://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

9

Sull’uso estetico della lingua, Quadro comune europeo di riferimento per le lingue, Consiglio d’Europa, 2001, 4.3.5.

10

Piano quadro degli studi per le scuole di maturità, CDPE, Berna, 1994.

11

Ouvroir de littérature potentielle, cfr. <http://www.ouliipo.net>.

12

Negli *Exercices de style* (1947), Queneau racconta la stessa (banale) storia in novantanove modi diversi.

13

Cfr. nota 8.