

Analisi delle vignette umoristiche come uno strumento didattico

Amina BENKHEDIDJA ^{*1} ; Amina HACHOUF ^{*2}

1- Badji Mokhtar-Annaba University, Laboratory of : LANGUES ET TEXTES

(LANTEXT). Algeria. P.o. Box 12. Annaba. 23000. Algeria

amina.benkhedidja@univ-annaba.dz

2- Badji Mokhtar-Annaba University, amina.hachouf@univ-annaba.dz

Invio : 15/09/2023

Accettazione : 26/07/2024

Pubblicazione : 25/10/2024

Riassunto:

Il presente articolo si concentra sull'uso di attività ludiche nell'insegnamento dell'italiano come LS e sottolinea l'importanza della motivazione nell'apprendimento. Prendiamo ad esempio le vignette comiche, che rappresentano una proposta didattica che fa uso dell'umorismo e dell'ironia per veicolare un messaggio con l'obiettivo di insegnare e apprendere la lingua, oltre a sviluppare la competenza interculturale. una domanda che sorge spontanea è: come possiamo cogliere il vero significato delle vignette? E per quale motivo gli artisti prediligono questo approccio per trasmettere il loro pensiero? Infine, qual è il loro ruolo nello studio di una lingua e di una cultura straniera?

Parole chiavi : Vignette comiche; umorismo; implicito; Apprendimento, lingua.

Analysis of humorous cartoons as an educational tool

Abstract:

This article focuses on the use of playful activities in teaching Italian as a Second Language (LS) and highlights the importance of motivation in learning. Let's take, for example, comic strips, which represent a didactic approach that employs humor and irony to convey a message with the aim of teaching and learning the language, as well as developing intercultural competence. A question that arises spontaneously is: how can we grasp the true meaning of comic strips? And why do artists prefer this approach to convey their thoughts? Finally, what is their role in the study of a foreign language and culture?

Key words: Caricatures; humor; implicit; learning; language

Introduzione

Gli studenti di oggi che iniziano a studiare una lingua straniera, come l'italiano, si trovano sempre di fronte a ostacoli e sfide nella comprensione e nella produzione utilizzando questa lingua. Per questo motivo, proponiamo uno strumento che li aiuti a trovare una soluzione a tali difficoltà: le vignette comiche.

Le vignette sono disegni sempre più semplici ed attraenti rispetto ai testi tradizionali, e rappresentano un approccio diverso all'insegnamento. Non hanno solo l'obiettivo di sviluppare la competenza lessicale, testuale, pragmatica e culturale, ma anche quella interculturale.

Le vignette presentano elementi di cultura e civiltà, come affermato da Morlicchio nel 2002: 'La didattica della LS è inscindibile dalla didattica

della cultura', poiché l'apprendimento di una LS non mira solo a acquisire conoscenze e abilità linguistiche, ma anche a imparare modi di comprensione ed interpretazione del reale, modi di comportamento e stati d'animo. In questo contesto, l'umorismo gioca un ruolo significativo tra i parametri che consentono di analizzare e stabilire un contatto con una cultura diversa, agevolando al contempo l'acquisizione dell'italiano nella produzione.

Effettivamente, questo lavoro mira a evidenziare l'importanza dell'uso delle vignette umoristiche come nuova fonte di motivazione nell'insegnamento, proponendo un'unità didattica che, oltre alla pianificazione delle lezioni, aiuti gli insegnanti a sviluppare metodi e strategie per sostenere gli studenti nello sviluppo delle loro competenze linguistiche e culturali. Questo processo parte dall'interpretazione delle vignette, comprendendo la combinazione di testo, immagini e codice linguistico. Gli studenti devono analizzare la forma generale, il significato per comprendere di cosa si tratta e cosa vuole rappresentare, e infine decodificare il messaggio del fumettista

La vignetta umoristica

Una vignetta comica, comunemente nota come "fumetto" o piuttosto l'unità di base del fumetto, è una forma di narrazione visiva che utilizza una combinazione di immagini e testo (un piccolo disegno, con o senza parole), racchiuso in una cornice o riquadro, ha lo scopo di raccontare una storia, esprimere un'idea o suscitare una risata ma anche, come nel caso della satira, di mostrare vizi e difetti umani allo scopo di correggerli.

Le vignette comiche sono spesso pubblicate in giornali, riviste, libri, e oggi anche online attraverso blog o social media. Molte di esse mirano a far riflettere, a far ridere o a commentare la società e gli eventi attuali attraverso l'uso dell'umorismo visivo e verbale.

Gli psicolinguisti spesso ci fanno ricordare che l'uso dell'immagine nell'apprendimento/ insegnamento è di una importanza capitale nel processo dell'apprendimento linguistico come viene affermato in maniera concisa ed efficace da Clifford T. Morgan e Richard A. King (1966, p. 167):

"la maggior parte della gente-se non tutta-vive le immagini e le immagini aiutano spesso a pensare. Alcune persone hanno una immaginazione così lucida che sono in grado di ricordare tutto quasi perfettamente. E tale processo si definisce immaginazione eidetica."

(Richard A. King 1966)

La citazione evidenzia un aspetto interessante dell'esperienza umana, che è la centralità delle immagini nella nostra vita quotidiana, vuol dire:

- Vivere attraverso le immagini: esse giocano un ruolo fondamentale perché siamo costantemente circondati da stimoli visivi, dalle fotografie che scattiamo ai film che guardiamo, dalla pubblicità che vediamo ai social media che scorriamo. Queste immagini influenzano la nostra percezione del mondo e possono avere un impatto significativo sul nostro pensiero e sulle nostre emozioni.
- Memoria visiva: L'idea di un'immaginazione così lucida da permettere di ricordare tutto quasi perfettamente è affascinante e si trovano alcune persone sono in grado di evocare dettagli visivi con una precisione straordinaria.

In generale, questa citazione sottolinea quanto sia importante il nostro rapporto con il mondo visivo nella nostra vita quotidiana. La capacità di vedere, immaginare e ricordare immagini gioca un ruolo cruciale nella nostra comprensione del mondo e nella formazione delle nostre esperienze.

I componenti essenziali della vignetta:

Le vignette comiche sono spesso brevi e si concentrano su situazioni umoristiche o satiriche tramite elementi essenziali come:

1. Immagini: La parte visiva della vignetta consiste in una o più illustrazioni, spesso con personaggi o oggetti disegnati. Queste immagini aiutano a rappresentare la storia o la situazione.

2. Testo: Il testo, che può includere dialoghi tra personaggi, didascalie o pensieri dei personaggi, è un elemento importante per comunicare il messaggio o l'umorismo della vignetta.

3. Punchline: Molte vignette comiche includono una "punchline" o un momento di sorpresa o comicità che conclude la vignetta in modo efficace. Questo è spesso il momento in cui il lettore ride o comprende l'idea chiave.

4. Temi vari: Le vignette comiche possono coprire una vasta gamma di temi, tra cui satira sociale, politica, vita quotidiana, relazioni...ecc.

5. Stile artistico: Ogni fumettista può avere uno stile artistico unico che distingue le loro opere. Alcune vignette possono essere disegnate in modo molto dettagliato, mentre altre possono avere uno stile più semplice.

Quali sono le tecniche utilizzati nelle vignette comiche?

Gli strumenti che consentono ai vignettisti di comunicare messaggi umoristici in modo efficace, di suscitare il sorriso o la risata, nel giocare con le aspettative del lettore poi nell'uso creativo del linguaggio e dell'immagine, e nel creare situazioni sorprendenti o illogiche che suscitano il divertimento. L'ironia e l'implicito sono due elementi chiavi nella creazione di una vignetta comica a disposizione dei vignettisti per raggiungere questi obiettivi. come vengono utilizzati:

3-1 L'ironia: L'ironia è una figura retorica che implica una discrepanza tra ciò che è detto e ciò che è realmente inteso. Nelle vignette comiche, l'ironia

può essere utilizzata per creare umorismo attraverso il sarcasmo o la contraddizione tra le parole e l'immagine. Ad esempio, se una vignetta mostra un personaggio che dice qualcosa di positivo mentre l'immagine rappresenta una situazione chiaramente negativa, questo crea un contrasto ironico che può far ridere il lettore.

3-2 l'implicito: L'umorismo implicito si basa sull'idea che il lettore debba fare un certo sforzo intellettuale per comprendere il significato nascosto o sottinteso nella vignetta. Questo può richiedere una certa conoscenza di riferimenti culturali, giochi di parole o situazioni comuni. Nelle vignette comiche, l'uso dell'implicito può rendere l'umorismo più sofisticato e coinvolgente. Ad esempio, una vignetta potrebbe raffigurare un uomo vestito elegantemente che sta mangiando spaghetti con le mani, senza alcun commento esplicito. Il lettore dedurrà implicitamente che l'uomo sta comportandosi in modo inappropriato per la sua elegante vestizione, suscitando così l'umorismo.

Ecco un esempio di come l'ironia e l'implicito potrebbero essere combinati in una vignetta comica:



Immagine: Un pescatore sta pescando in stagno vuoto.

Didascalia: "Finalmente, ho trovato il posto per pescare!"

In questa vignetta, c'è un forte elemento di ironia perché il pescatore sembra entusiasta di pescare in un luogo chiaramente inadatto. L'implicito sta nel fatto che il pescatore sembra ignorare completamente la realtà della situazione, il che può essere fonte di umorismo per chi guarda la vignetta.

In sintesi, l'ironia e l'implicito sono tecniche comuni utilizzate nelle vignette comiche per creare un umorismo intelligente e spesso provocatorio.

5- Gli obbiettivi dell'uso delle VC nella didattica

Le vignette comiche sono una proposta per l'insegnamento efficace della lingua italiana per raggiungere i motivi seguenti:

- Migliorare l'interesse degli studenti e ridurre l'ansia: Le vignette possono rendere il contenuto di apprendimento più attraente e divertente per gli studenti, contribuendo a mantenere il loro interesse e l'attenzione.
- Semplificare concetti complessi: possono semplificare concetti complessi o astratti, trasformandoli in rappresentazioni visive più accessibili. Questo aiuta gli studenti a comprendere meglio i concetti e le informazioni.
- Favorire la comprensione della lingua: Le vignette spesso includono dialoghi o didascalie, che possono essere utilizzati per insegnare vocabolario, grammatica e comprensione del testo. Gli studenti possono imparare nuove parole e espressioni in modo contestualizzato.
- Promuovere la creatività: Gli studenti possono essere incoraggiati a creare le proprie vignette comiche, il che richiede la messa in pratica di abilità creative e la capacità di comunicare concetti attraverso l'arte e la scrittura.
- Promuovere la narrazione: Le vignette possono essere incorporate in attività di scrittura creativa, incoraggiando gli studenti a sviluppare storie basate su personaggi e situazioni presenti nelle vignette.
- Memorizzazione e riepilogo: Gli studenti possono utilizzare le vignette come aiuto per memorizzare informazioni o riepilogare concetti importanti in modo visuale.

Tuttavia, è importante utilizzare le vignette comiche in modo equilibrato e appropriato, adattandole al livello di età e al contesto degli studenti. Inoltre, è fondamentale assicurarsi che le vignette siano culturalmente sensibili e rispettose della diversità degli studenti.

6- Metodologia

In questa sezione verrà presentata la proposta per la conduzione della parte sperimentale del nostro lavoro. Questa fase si basa sull'analisi del contenuto e sulla descrizione oggettiva della vignetta comica utilizzando un approccio ludico, che è considerato:

"Una pratica didattica che prevede l'uso di tecniche basate sulla ludicità e sul gioco... facendo leva sulla motivazione intrinseca, permette il conseguimento degli obiettivi e delle mete educative che caratterizzano l'educazione linguistica."

(Lombardo, 2006).

Il nostro corpus di ricerca è composto da 2 vignette comiche, selezionate casualmente dalle riviste italiane "La Repubblica" e quella online "Buduàr" riguardanti il campo sportivo e culturale. La proposta di unità didattica è suddivisa in 5 fasi, utilizzando una griglia composta da 8 domande, le cui risposte sono strutturate seguendo questi punti:

- 1. Motivazione o presentazione della vignetta** (autore, fonte, data, rivista, campo).
- 2. Contesto generale e descrizione** (titolo, idea generale di ciò che viene rappresentato).
- 3. Analisi dettagliata** (analisi dei personaggi, oggetti o elementi presenti nella vignetta umoristica, animali, ecc.).
- 4. Sintesi e significato della vignetta comica** (interpretazione della vignetta per identificare il suo significato implicito).
- 5. Riflessione o controllo** in cui vengono fornite le risposte corrette e una

spiegazione delle scelte effettuate per ciascuna domanda.

6-1- Le vignette umoristiche proposte:



Figura 1. Vignetta 1

autore : da Nico, Fonte : uffa.it, data: 13 luglio 2012, rivista: la repubblica.

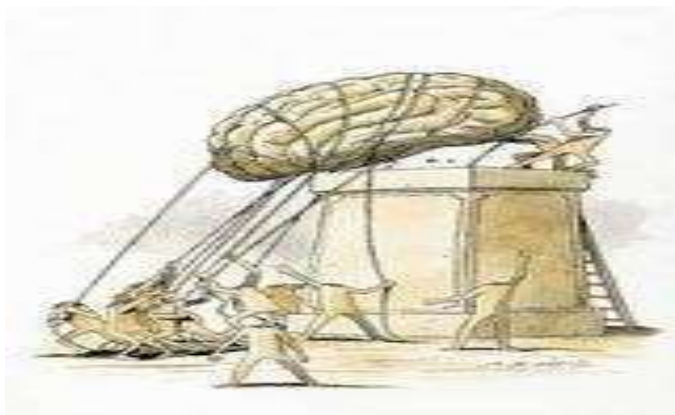


Figura 2. Vignetta 2

Autore: Marco de Angelis; Fonte: FANY- BLOG; data :16 settembre2021

6-2- La griglia proposta

Tabella 1: Le domande proposte per le vignette

		Le domande	La Prima vignetta	La seconda vignetta
Globalità	1	Dare un titolo a questa Vignette		
	2	Quali sono i tratti caratterizzanti la vignetta		
	3	In quale settore (campo simantico) si può inserire la vignetta		
	4	E una vignetta cartacea o online		
Analisi	5	Cosa ha seguito il portiere al posto del pallone		/
	6	Cosa stanno faccendogli/ uomini presntati intale vignetta		
	7	Qual è il motivo tramite questo gesto		
Sintesi	8	Qual è l'idea generale di tale gesto		

6-3- Riflessione e controllo

Tabella 2: Le risposte proposte per le vignette

		Le domande	La Prima vignetta	La seconda vignetta
Globalità	1	Dare un titolo a questa vignetta	-Così a volte va il calcio -I giocatori di oggi -L’acquisto dei partite	- il morsetto -l’indipendenza della riflessione reflessione -la libertà d’espressione
	2	Quali sono i tratti caratterizzanti la vignetta	Un portiere, un pallone, moneta e la porta del gol	Uomini senza testa, corde, scala, torre e un grande cervello
	3	In quale settore (campo semantico) si può inserire la vignetta	Nel campo sportivo	Nel campo culturale
	4	E’ una vignetta cartacea o online	Online Della rivista la repubblica	Online Della rivista Buduàr
Analisi	5	Cosa ha seguito il portiere al posto del pallone	Ha seguito una moneta (i soldi)	/

	6	Cosa stanno facendo gli uomini presentati in tale vignetta	/	Gli uomini senza testa vogliono recuperare illoro cervello messo sopra una torre con le cordee con il bastone
	7	Qual è il motivo tramite questo gesto	Perché vuole la ricchezza anche se il resultato è perdere la partita	Perché vogliono la libertà del loro pensiero
Sintesi	8	Qual è l'idea generale di tale gesto	la manipolazione delle competizioni sportive ed il ruolo della mafia sportiva nel cambiare i risultati delle partite con l'acquisto dei giocatore, così le partite non si giocavano davvero in modo trasparente ma i risultati sono già pre-decise.	. Tale vignetta fa riferimento alla pressione a cui sono sottoposti i giornalisti ed i fumettisti quindi rappresenta il combattimento e la lottadelle persone e più precisamentee dei disegnatori satirici contro la censura, il predominio e l'ignoranza per la libertà d'espressione.

6-4- Analisi dei dati

Nella seconda parte del nostro lavoro abbiamo proposto 8 domande per ogni vignetta umoristica, suddivise in tre parti. La prima riguarda la forma generale o la globalità della vignetta, la seconda che è più approfondita rappresenta domande più dettagliate arrivando finalmente alla sintesi che riguardala comprensione e la decodifica del senso figurato trasmesso.

Cominciamo con la prima domanda chiedendo di proporre un titolo per verificare la competenza nella comprensione generale e trovare le parole giuste per una buonaproduzione. accettiamo più di una risposta, ad esempio: -La 1° vig: -Così a volte va il calcio -I giocatori di oggi -L'acquisto delle partite.

La 2°vig: - il morsetto -l'indipendenza della riflessione -la libertà d'espressione.

Successivamente, la seconda domanda riguarda la presentazione dei tratti distintivi della vignetta, cioè i suoi componenti, allo scopo di individuare gli oggetti chiavi per decodificarla correttamente.

- nella 1° vig ci sono quattro oggetti chiavi: Un portiere, un pallone, moneta e la porta del gol.
- Nella 2° vig ci sono cinque tratti distintivi: uomini senza testa, corde, scala, torre e un grande cervello.

Per quanto riguarda la terza domanda abbiamo chiesto di individuare il campo in cui questi elementi vengono associate per verificare se gli studenti possono stabilire un collegamento tra ciò che vedono e le informazioni già raccolte in precedenza.

- La 1° vig: il campo è sportivo perché ci sono un pallone un giocatore...ecc
- La 2° vig: il campo è culturale, evidenziato dal cervello in primo piano

Successivamente, tramite la quarta domanda, lo studente deve selezionare il mezzo attraverso il quale questavignetta viene trasmessa, al fine di illustrare l'importanza della tecnologia nella diffusione dell'umorismo. Questo ci permette di comprendere che le vignette non devono essere pubblicate esclusivamente su giornali o riviste, inoltre, ciò ci aiuta a valutare se lo studente è in grado di cogliere la risposta direttamente dalla vignetta stessa:

1^a vig: tramite un sito internet: uffa.it

2^a vig: la vignetta umoristica viene pubblicata sulla rivista online "Buduàr" tramite un blog.

In effetti, nella fase successiva, la fase più approfondita abbiamo suggerito di porre due domande per ciascuna vignetta fino ad arrivare alla sua decodifica. Inizialmente, abbiamo chiesto:

- Nella 1^a vig: "cosa ha seguito il portiere anziché controllare il pallone?" Questo serve a spingere lo studente a individuare l'elemento più importante della vignetta, ovvero la moneta.

Nella 2^a vig: "cosa stanno facendo gli uomini senza testa?" con questa domanda, valutiamo la competenza linguistica dello studente nella descrizione dell'immagine utilizzando termini appropriati. La risposta è: che stanno cercando di recuperare il loro cervello, posizionato in cima a una torre con corde e un bastone, cioè utilizzando vari metodi.

In questo modo, vogliamo verificare se lo studente può arrivare alla decodifica delle vignette e fornire una spiegazione della motivazione

dietro le azioni dei personaggi. Ad esempio, nella 1^a vignetta, si chiarisce l'indifferenza del giocatore per il risultato della partita, poiché ciò che è più importante per lui sono i suoi bisogni e la sua ricchezza. Nella 2^a vignetta, si evidenzia che gli uomini senza testa stanno cercando la loro libertà.

Infine, giungiamo alla domanda di sintesi, che richiede di fornire l'idea generale o il significato implicito della vignetta selezionata. In questo punto, verifichiamo la capacità di decodificazione di ciascuna vignetta e la capacità di esprimere questa comprensione in modo approfondito, utilizzando i termini appropriati per:

- Per la 1^a vig: si tratta della manipolazione delle competizioni sportive e del ruolo della mafia sportiva nel modificare i risultati delle partite attraverso l'acquisto dei giocatori, come viene mostrato nella vignetta. Questo implica che il denaro facilita l'acquisto e vendita delle partite e dei giocatori con molta facilità, rendendo le competizioni non trasparenti ma piuttosto pre-determinate. Quindi, in tale vignetta, l'umorismo mette in evidenza le cattive qualità della società moderna.

- Per la 2^a vig: quest'immagine è stata disegnata dal fumettista Marco di Angelis, finalista nel prestigioso concorso europeo LIBEX 2021. Essa fa riferimento alla pressione subita dai giornalisti e dai fumettisti, rappresentano la lotta delle persone, in particolare dei disegnatori satirici, contro la censura, il predominio e l'ignoranza per preservare la libertà d'espressione, d'opinione e di stampa. Pertanto, l'umorismo in questo caso rappresenta la violenza contro i giornalisti.

7- Conclusioni :

tramite la proposta didattica precedentemente menzionata, le vignette comiche ci possono offrire l'opportunità di svolgere un lavoro molto interessante al livello linguistico e culturale. Nonostante l'assenza di

testo, le caricature possono fungere da eccellente supporto per discutere diversi aspetti della vita reale e consentono di sviluppare diverse abilità tra cui la competenza pragmatica, semantica e lessico-grammaticale.

Effettivamente, all'interno di questi ambiti, le vignette possono fornirci un'occasione didattica estremamente efficace per: sviluppare le abilità di produzione e comprensione, sia scritta che orale, oltre a migliorare la riflessione linguistica, arricchire il vocabolario e sviluppare una migliore comprensione delle competenze culturali e civili per gli apprendenti.

Per questo motivo, gli insegnanti di lingua straniera insieme ai dirigenti educativi, possono utilizzare questo approccio interattivo tra lingua e cultura italiana, arte, umorismo e interculturalità nell'ambito delle loro attività. Possono promuovere attività interculturali basate su media originali, come riviste e giornali in forma cartacea o online, che riflettono la vita contemporanea e sfruttare appieno le possibilità offerte dalle immagini umoristiche per avvicinare gli apprendenti ai vari aspetti della cultura di destinazione.

2- Bibliografia :

Libri :

- Barbieri Luca (2022), *comunicare innovazione e impresa*, Ayros Editore Milano, Italia.
- Cadet, Christiane., & Charles, René., & Galus, Jean-luc (1997), *La communication par image*, Ed Nathan Paris, Italia.
- Clifford Thomas, Morgan , & Richard Austin king (1979), *introduction to psychology*, McGraw-Hill Education, USA.
- Martine Joly (2008), *Introduction à l'analyse de l'image*, Ed Armand Colin, France.
- Mollica Anthony (2010), *Ludilinguistica e glottodidattica*, Guerra edizione Perugia, Italia.
- Mollica Anthony (2001), *L'umorismo figurativo e l'umorismo verbale nella glottodidattica*, in *Diadori Insegnare italiano a stranieri*, Le Monnier, Firenze, Italia.
- Peirce Charles Sanders (1903), *Nomenclature and Divisions of Triadic Relations*, trad,

it, in Opere, De Boeck, Bruxelles,Belgio.

- Salvatore Attardo (1994), linguistics theories of humor, De Gruyter, Mouton, Germania.
- Umberto Eco (1988), Le signe, Ed, Labor, Bruxelles, Belgio.

Articolo del giornale :

- Bazzanella Carla (2006), Linguistica e Pragmatica del linguaggio, Un'introduzione, *in VoxRomanica*, ISSN 0042-899
- Ervas Francesca (2011), Perché l'ironia riguarda il pensiero, *Esercizi Filosofici*, ISSN 1970-0164, 6.
- Fiore Francesca (2019), Ironia alla scoperta della comunicazione ironica. *in state of minde* , ID articolo :165304
- Kourdis Evangelos (2009), La sémiotique de la traduction de l'humour, traduire la caricature de la presse française dans la presse grecque. dans Signes, dis cours, Société. Université Aristote de Thessalonique, 10.52360/1717-000-003-014.
- Lombardo Maria Assunta (2006), Adidattica ludica nell'insegnamento linguistico, *Rivista EL.LE*-ISSN: 2280-6792

Siti web :

- www.treccani.it
- www.repubblica.it
- FANY- BLOG: Marco de Angelis e i suoi due disegnifinalisti in concorsi europei
- <https://just4mom.it/mamme-italiane-smart-working-save-the-children-vignette-studio/>
- <https://voxeurop.eu/fr/sport-corruption-equipe-preferee-a-encore-perdu-la-mafia-du-sport-pourrait-y-etre-pour-quelque-chose/>
- <https://www.google.com/search?client=ms-android-xiaomi&rev1&sxsrf=ALiCzsa0VuOtKCnf36AwbrNYf>
- [fgLVSDeIlg:1661544020386&q=silvio+lascia+la+guida+a+marina+caricature&tbm=isch&sa=X&ved=2ah](https://www.google.com/search?client=ms-android-xiaomi&rev1&sxsrf=ALiCzsa0VuOtKCnf36AwbrNYf&fgLVSDeIlg:1661544020386&q=silvio+lascia+la+guida+a+marina+caricature&tbm=isch&sa=X&ved=2ah)