



www.raccontareancora.org

Carissime e Carissimi,

di seguito vi allego alcuni paragrafi/passi del capitolo 1 del mio volume:

S. Blezza Picherle, *Formare lettori, promuovere la lettura. Riflessioni e itinerari narrativi tra territorio e scuola* (Franco Angeli 2013, nuova ed. 2015).

Per avere un quadro più completo della “crisi della lettura” invio quindi alla lettura completa dei capitoli stessi, onde approfondire concetti e argomentazioni e collegarle tra loro.

Buona lettura e grazie

Silvia Blezza Picherle

Trieste, aprile 2016

Dal CAP I del volume

S. Blezza Picherle, *Formare lettori, promuovere la lettura. Riflessioni e itinerari narrativi tra territorio e scuola* (Franco Angeli 2013, nuova ed. 2015).

**** i riferimenti scientifici in nota non sono riportati, consultare il volume**

Uno sguardo ai dati

I dati statistici collocano da tempo gli italiani adulti in una posizione di retroguardia rispetto a quelli degli altri paesi europei. Siamo un popolo che, nel tempo libero, non legge o legge occasionalmente libri (a stampa o ebook) e giornali. Il quadro generale si rivela ancora più desolante se guardiamo la definizione di «lettore» che in Italia è considerato dall'ISTAT «colui che legge almeno un libro all'anno». (.....)

Più della metà degli italiani adulti di sei anni e più (circa 53%) non legge neppure un libro annualmente durante il tempo libero, mentre è piuttosto consistente la percentuale dei lettori «deboli» o «occasionalni». Questi ultimi si avvicinano di rado ai volumi di letteratura e di saggistica, sollecitati più che altro da stimoli saltuari piuttosto che da una solida motivazione e abitudine.

Purtroppo la percentuale di lettori «forti» o «fortissimi», i quali leggono dodici o più libri all'anno, si attesta ormai da decenni più o meno sulle stesse percentuali, attorno al 15%. Un dato molto basso che nel corso del 2011 è andato ulteriormente decrescendo. (...) In Italia la lettura è in crisi e strutturalmente debole da molto tempo ormai, nel senso che essa non è mai diventata una pratica radicata, una consuetudine, un *habitus* mentale tra gli adulti, e neppure tra la maggior parte dei giovani. Piuttosto si è trasformata sempre più in un fenomeno di consumo, legato alla moda del best-seller letto occasionalmente.

L'aspetto senz'altro *paradossale* è che «all'aumento della scolarizzazione e dell'alfabetizzazione non ha corrisposto negli anni un *aumento proporzionale* delle persone che leggono per abitudine, per piacere, per arricchire la loro vita». Non è dunque sufficiente essere scolarizzati, cioè saper leggere e avere conseguito un titolo di studio anche elevato (scuola superiore, università) per diventare lettori abituali e appassionati. Basti pensare che un numero elevato di laureati e professionisti, tra cui spiccano gli insegnanti, non legge mai un libro nel tempo libero, mentre la lettura professionale è ridotta a percentuali esigue rispetto agli altri paesi europei. Lo stesso avviene per i quotidiani, o settimanali di cultura e informazione. È dunque logico chiedersi com'è possibile che i docenti, i quali non amano leggere, possano creare il piacere e la motivazione nei bambini e nei giovani. Un problema che rende ancora più critica la formazione dei lettori e la promozione della lettura. (*continua*

Una crisi da leggere in filigrana

La crisi della lettura va letta tra le righe, senza fermarsi ai dati quantitativi o agli entusiasmi prodotti nell'immediato dalle attività promozionali. Invece è necessario avvalersi di studi e ricerche pluridisciplinari, oltre che di osservazioni sul campo, per connotare meglio un problema così complesso e sfuggente a causa delle molteplici variabili interessate. Altrimenti si rischia di porsi degli obiettivi educativi "falsati", perché non rispondenti alla realtà.

a) Un *primo fattore* che incide sulla scarsa voglia di leggere è di *tipo motivazionale*, nel senso che, soprattutto i giovani, non provano il desiderio e la spinta verso la lettura, in particolare di libri, effettuata per diletto, gusto e interesse personale. La scarsa o inesistente motivazione è generata da innumerevoli cause che interagiscono rinforzandosi a vicenda "in negativo". Alcune di queste, che saranno trattate in modo approfondito nel secondo capitolo, sono l'uso strumentale del libro di narrativa, le eccessive analisi testuali, un'animazione troppo eterodiretta, la mancanza della libertà interpretativa, l'imposizione di letture che non affascinano e coinvolgono. Si pensi, ad esempio, alle liste dei libri consigliati dai docenti, in cui figurano o scrittori per adulti o i "classici" della letteratura per l'infanzia, troppo lontani spesso dalla sensibilità narrativa e dal mondo esperienziale dei ragazzi d'oggi.

b) Un *secondo fattore* che acuisce la disaffezione verso la lettura è la *carezza di competenze consolidate*. Anche il libro più interessante può stancare e demotivare quando sono fragili le abilità che permettono di provare e assaporare i "piaceri" del testo. Essendo i bambini e i ragazzi lettori *in fieri*, cioè in fase di apprendimento, è naturale che si scorraggino facilmente quando lo sforzo richiesto dalla lettura di un'opera, anche bella ma semanticamente e sintatticamente complessa, risulta eccessivo per il loro livello. Perché il piacere di leggere, quello provato durante la fruizione autonoma, e non in seguito all'ascolto di una voce che legge, presuppone comunque una fatica, seppure piacevole.

In realtà queste lacune non interessano soltanto i lettori della scolarità primaria e secondaria di primo grado, ma pure quelli di età superiore. Siamo di fronte a «*nuove forme di analfabetismo culturale*» che hanno colpito le società occidentali, trasformando i giovani diplomati, e spesso anche i laureati, in lettori fragili e poco abili. I rapporti Ocse-Pisa indicano che gli studenti italiani sono piuttosto deboli, rispetto ai loro colleghi europei, nel leggere e capire anche semplici testi di uso quotidiano.

Fra le *competenze* che non vengono *consolidate* a sufficienza, compromettendo così il futuro dei lettori, è il non essere abituati a *comprendere e interpretare un "un'opera intera"*, cioè un romanzo completo, sia esso breve o più corposo. Questa lettura richiede che vengano impiegati processi cognitivi sofisticati e complessi, durante i quali si collegano le conoscenze, si creano relazioni e si effettuano inferenze all'interno del tessuto testuale. Si tratta di un'abilità importante ma oggi sottovalutata, tanto che il sociologo Frank Furedi lamenta che gli studenti universitari inglesi, non *sanno più leggere un intero libro* dall'inizio alla fine, perché nei college studiano solo dai testi antologici. Ciò è grave perché si «banalizza la cultura» e si «depaupera il sapere» dei giovani, impreparati a cogliere concetti e significati di più ampio respiro e interrelati tra loro.

c) Un *terzo fattore* che accentua la crisi della lettura riguarda la *dimensione temporale*, cioè il modo sempre più frenetico con cui si consuma il tempo personale e collettivo. I bambini, sin da molto piccoli, sono macinati in questo ingranaggio che impedisce loro di trovare anse di lentezza, durante le quali esprimersi, pensare, riflettere, godere. E se in famiglia si corre frettolosamente tra mille impegni, pure a scuola si svolgono troppe attività in modo superficiale e rapido, in funzione di un'ansia da prestazione che ha reso predominante la quantità sulla qualità, l'informazione sulla conoscenza e sull'educazione. Mentre tutti sanno che per diventare lettori è indispensabile concedersi tempi quieti e lunghi, al fine di godere appieno del testo e di scoprire in esso molteplici e appaganti sentieri interpretativi.

d) Un *ultimo fattore* da considerare è costituito dalle *nuove competenze* possedute oggi dai bambini e dai ragazzi, immersi in un mondo digitale che li rende molto diversi dai lettori del passato. Cercare di analizzare, come si farà nei paragrafi successivi, questa loro metamorfosi, peraltro *in fieri*, permette ai promotori di comprendere come gli obiettivi e le strategie operative debbano essere modificate. Perché non è più pensabile proporre a questi soggetti attività di promozione e animazione della lettura troppo superficiali per lasciare segni profondi. Infatti per questi fruitori il libro è ogni giorno di più un “oggetto estraneo”, quasi un alieno rispetto ai computer e ai videogiochi, strumenti ormai familiari sin dai primi anni di vita.

(*continua.....*)

I Media e le metamorfosi del lettore

I media possono considerarsi degli «strumenti antropogenetici», nel senso che hanno prodotto un'autentica «mutazione antropologica», un nuovo tipo di essere umano, più vedente che animale simbolico. Il concetto di neuroplasticità dà ragione di questo cambiamento avvenuto lentamente nel tempo. Il cervello infatti è per sua natura plastico, cioè ha un'innata capacità di modificarsi, di formare sempre nuove connessioni neuronali, di moltiplicare i legami sinaptici adattandosi agli stimoli provenienti dall'ambiente. (.....) I *new media* stanno *ri-plasmando* in modo inedito il *sensorio*, gli *stili cognitivi*, le *modalità di intrattenimento* e le *relazioni sociali* innanzitutto dei giovani, ma anche degli adulti. Ancora una volta la plasticità del cervello e il suo continuo ristrutturarsi rende ragione di questo profondo e continuo mutamento. (.....)

Alcune caratteristiche della fruizione audiovisuale sono: multisensorialità, sequenzialità, ritmo eterotrainato, attenzione pluriorientata. Alcune caratteristiche della fruizione digitale sono: esplorazione, interattività, fare browsing. (*per una lettura più approfondita si rimanda al volume*)

Una diversa sensibilità narrativa

I bambini e i giovani sono appassionati fruitori di media, tanto che, sin da piccoli, si dimostrano *esperti conoscitori di trame, strutture e ritmi narrativi*. La visione di film, serial, cartoni animati, persino spot pubblicitari, procura loro un piacere pervasivo e coinvolgente, perché lo spettatore riesce ad entrare «dentro la storia», fondendosi con i personaggi e proiettando la propria vita in uno spazio comune attraverso una dimensione sensoriale-corporea.

Il primo aspetto peculiare del racconto audiovisuale è l'*intensità delle sensazioni* che lo spettatore prova ed esperisce senza sforzo alcuno, lasciandosi attrarre e invadere dai segnali sonori e luminosi che fanno vibrare, e talvolta sovraccitare, la sfera sensoriale. Si tratta di una narrativa iper-emotiva, riflesso ed emblema dell'attuale società che esalta al massimo le emozioni. Le case di produzione creano intenzionalmente prodotti che bombardano lo spettatore e le *fiction* televisive sono per lo più ingegnosi montaggi di «materiali emozionali». (.....) Questo intenso flusso emotivo crea una sorta di abitudine e bisogno di eccitazione, cosicché il lettore è sempre alla ricerca di nuovi stimoli. È più che naturale, quindi, che il lettore si annoi facilmente leggendo i testi scritti, poiché quei segni neri su una pagina bianca non gli procurano – né potranno farlo mai - lo stesso vibrante piacere dei media.

Due ulteriori caratteristiche rendono la narrativa audiovisuale e digitale così distante da quella del libro a stampa. La prima è la *velocizzazione* delle storie medialità, le quali assumono un andamento incalzante, con un rapido susseguirsi delle azioni, con repentini e improvvisi cambi di scena. Così il fruitore è letteralmente trascinato da un ritmo narrativo vivace, a volte vorticoso e incalzante. La

seconda peculiarità dei media è la *prevalenza dell'immagine sulla parola*, la quale, soprattutto con le tecnologie molto sofisticate, diventa sempre più povera, quasi un semplice supporto del vedere a cui si presta ben poca attenzione. Perciò i dialoghi risultano per lo più banali, costruiti su *cliché* ed espressioni stereotipate, su un'aggettivazione povera, su similitudini e metafore scontate e mediocri, su termini spesso volgari. Si tratta di una lingua che troppo spesso azzera ogni ricchezza semantica, ogni sinonimo, ogni espressione alternativa, finendo con il rendere opaco e insignificante il pensiero.

Ai racconti audiovisivi si aggiungono poi i *videogiochi narrativi*, i quali, «per essere utilizzati, hanno bisogno che un giocatore entri nella storia, ne individui la trama, ne modifichi il corso, ne decida il proseguimento o la conclusione». Le narrazioni videogioocate, molto frequentate e amate sin dall'età prescolare, generano un piacere ancora più intenso, coinvolgente e vibrante rispetto a quelle audiovisivi, un «vero rapimento estatico immersivo». Ciò per due motivi. Innanzitutto per l'ambientazione e le atmosfere che, grazie alle raffinatissime tecnologie, consentono al giocatore di immergersi “quasi fisicamente” in mondi virtuali dotati di grande vividezza, concretezza, corporeità. Poi per l'interattività del supporto, il quale permette di agire in prima persona, cosicché il fruitore crea le storie in base alle scelte effettuate.

>> Per quanto riguarda le *criticità e le problematicità* che riguardano *l'animazione e la promozione della lettura*, che *possono contribuire alla “crisi della lettura”* si veda l'articolo allegato e il capitolo secondo del volume.