

Infanzia e *cartoon* : alcune riflessioni pedagogiche.

Daniela Sarsini

Premessa: la mia attenzione è rivolta alla primissima infanzia e ai cartoni animati a questa dedicati, cioè a quelle animazioni strutturate su episodi brevissimi, di pochi minuti, condotte con ritmi lenti, fatte con immagini molto colorate e divertenti, ambientate in atmosfere serene e rassicuranti, dove predominano animali e oggetti antropomorfizzati, come nel corto *Il trenino Thomas*, dove i protagonisti sono treni parlanti che agiscono con spirito di solidarietà o in *Pocoyo*, una produzione spagnola del 2005, il cui protagonista è un bambino di 4 anni, molto curioso, socievole e spiritoso che insieme ai suoi amici animali, anch'essi antropomorfizzati, va alla scoperta del mondo.

Ormai la produzione per questa fascia di età da 0 a 3/4 anni è sterminata, trasmessa sui canali digitali - Cartoonito, Rai yoyo, Gulp, etc -, su Sky e sui siti internet, come Youtube; per esempio sta per iniziare su SKY una programmazione intitolata *Baby TV* dedicata interamente ai bambini da 0 a 3 anni, senza pubblicità, realizzata in collaborazione con psicologi dell'età evolutiva per sviluppare creatività e immaginazione ma anche per facilitare l'apprendimento di concetti semplici (come i primi numeri, la denominazione di oggetti e di colori) e l'acquisizione delle competenze linguistiche attraverso la memorizzazione di brevi canzoncine e filastrocche.

Anche le tecniche utilizzate per realizzare i cartoni sono state, e lo sono tuttora, molteplici e vanno dall'uso di immagini in movimento bidimensionali e tridimensionali, all'impiego della plastilina fissata su armature di fil di ferro, alla tecnica *claymation* come in *Pingu* - un bellissimo prodotto svizzero/italiano, uscito nel 2004, nel quale è protagonista un pinguino che vive con la sua famiglia in un igloo al polo nord, dove è dato massimo risalto alla mimica gestuale e all'espressività emozionale, con un linguaggio sonoro non verbale che favorisce la comprensione intuitiva delle immagini - fino ad arrivare all'uso del computer grafic in 3D.

Ed è proprio nel 1986 quando viene introdotta l'immagine digitale, John Lassater, con *Luxor*, corto geniale nel quale sono protagoniste due lampade, madre e figlio, che giocano a pallone, segnerà una svolta epocale nell'animazione non solo per la libertà e la creatività che ha creato ma anche per la diversa articolazione strutturale che verrà d'ora in poi affidata principalmente al congegno narrativo e ad una narrazione nella quale la realtà viene trasfigurata ispirandosi a illusioni ottiche e immaginifiche e dove la rappresentazione dei personaggi sarà affidata, principalmente, alle sfumature espressive, emozionali e psicologiche.

La forza espressiva, metaforica e narrativa della Pixar, infatti, fondata da Lassater e oggi associata alla Walt Disney e a Spilberg, rappresenta sicuramente la manifestazione più alta di questa industria culturale e uno stimolo estetico di grande spessore (basta vedere i più recenti corti *Notte e giorno, la Luna, Vacanze hawaiane*).

Non mancano, tuttavia, altre produzioni che hanno contribuito – e contribuiscono – in modo significativo a rendere l’animazione una vera e propria opera d’arte, come il famoso *Kiriku* del francese Michel Ocelot che nel 1998 crea, su una favola africana, una storia dirompente sia nelle immagini, nei colori, che nei significati che trasmette; poi, i lavori degli italiani Bozzetto, Luzzatti, Gianini fino al più recente D’Alò con la *Storia di una gabbianella e del gatto che gli insegnò a volare* e *La freccia Azzurra*, tanto per ricordare i più famosi.

Prima di passare a rilevare, seppur brevemente, gli aspetti educativi dei cartoni animati e quali capacità possono sviluppare nei piccolissimi, va precisato che le considerazioni che farò non si estendono a tutte le produzioni ma a quelle che a mio avviso interpretano meglio le specificità dell’infanzia e ne riflettono i bisogni più profondi e, cioè, quelle animazioni che allenano la fantasia, che soddisfano il desiderio di sicurezza e di ritualità, e che permettono, anche, di sperimentare quelle dimensioni originarie dell’esistenza – come la paura, l’attesa, l’intraprendenza, l’“altrove”, l’invenzione di spazi magici e incantati – peculiari nell’infanzia, offrendo così ai “cuccioli dell’uomo” un universo simbolico e mentale poliedrico, semplice ma anche universale.

C’è semmai da notare che troppo spesso predomina una rappresentazione statica della realtà, assunta come naturale, dove i ruoli, le attività quotidiane, i generi e le relazioni sono pressoché fisse, prive di dinamicità, insistendo su modelli educativi conformativi e omologanti piuttosto che creativi e “perturbanti”. Fa, cioè, capolino, qua e là, una pedagogia del “buon senso”, un po’ moraleggiante e po’ ideologica, che tende alla normalizzazione e appiattisce la sensibilità infantile dentro schemi immobili e usuali invece che divergenti.

Per questo, credo, sia utile armarsi, in quanto adulti, di una consapevolezza critica, finalizzata non tanto a proibirne la visione – anche perché vietare ciò che appassiona è pressoché inutile – ma per comprendere il senso e il significato di ciò che i bambini amano e con i quali si identificano e per valutare se e quanto riescono, i cartoni, a nutrire l’immaginario infantile, alimentando quell’innato senso di curiosità e di scoperta proprio di ogni bambino.

In particolare, penso, sia inutile alimentare campagne allarmistiche e apocalittiche contro i media, come è successo negli anni Ottanta, contro la cosiddetta “valanga gialla” o alla fine degli anni Novanta, quando si scatenò una vera e propria psicosi collettiva per la diffusione di *Pokémon*.

Proprio su questo aspetto, relativo cioè alla necessità di un atteggiamento critico fondato sulla comprensione del linguaggio iconico, sgombro da pregiudizi e ideologie, va ricordata la lezione di Rodari che a pochi mesi dalla morte, in un articolo significativamente intitolato *Dalla parte di Goldrake*, ridimensionava i toni allarmanti della stampa italiana, sottolineando come Goldrake rap-

presenti una sorta di Ercole moderno dedito, come il mitico eroe greco-romano, ad affrontare e a superare prove e fatiche, secondo un tracciato iniziatico che è peculiare del processo di crescita e di formazione di ogni individuo e che scandisce, anche, i passaggi generazionali in ogni società. Inoltre, Rodari, invitava a cogliere gli aspetti positivi di una realtà che ha, certo, risvolti preoccupanti come gli eventi mediatici, verso i quali, però, è più utile assumere un atteggiamento costruttivo; pertanto metteva in evidenza che, mentre il bambino imita per gioco il robot, viene stimolato al confronto con le narrazioni mitologiche che tracciano un «catalogo di destini», come diceva Calvino, e per questo rassicurano, ammaestrano e soddisfano il suo bisogno di spiegazione dell'esistenza.

Nello stesso modo, credo, debbono essere ripensati quei luoghi comuni relativi alla violenza dei cartoni animati giapponesi, senza che al tempo stesso si cerchi di comprenderne la cultura, così diversa ed estranea alla nostra ma, anche, così sofisticata e complessa, nella quale, fra l'altro, l'attenzione all'infanzia è molto più antica e più vasta della nostra e dove il messaggio educativo dominante è rivolto a rafforzare il senso di dedizione e di appartenenza alla società nipponica e ai suoi ideali patriottici.

Passando alle dimensioni educative che si possono rintracciare nei cartoni animati, mi soffermerò principalmente su tre aspetti:

- l'efficacia del linguaggio emozionale e la sua universalità;
- la sensibilizzazione verso una conoscenza contestualizzata, basata su indizi e dettagli per ricostruire trame e orditi narrativi;
- la forza identificativa e "di rispecchiamento" che i cartoni stimolano nei giovani spettatori.

Rispetto al primo punto, va riconosciuto il grande fascino che i *cartoons* suscitano nei bambini proprio perché fanno leva sulle emozioni più profonde e accedono ad alcuni stati emozionali fondamentali come il bisogno di costanza, di continuità e di sicurezza. I *cartoons*, infatti, per la ripetitività degli eventi, la scansione seriale e l'approdo del racconto al "lieto fine" comunicano e soddisfano le esigenze infantili e, mentre rappresentano una realtà semplificata, aiutano a dare ordine, a spiegarla, a connetterla, anche, alla condizione antropologica originaria, e, così, offrono conforto e rassicurazione.

Nello stesso modo, i cartoni attivano emozioni profonde, legate agli stati di trepidazione e di aspettativa gioiosa che sono costitutivi della primissima infanzia e che i bambini sperimentano fin dalla nascita nelle interazioni ludiche con la madre, quando, questa, propone giochi del tipo "cucù", "ora ti acciappo" o "ti pizzico la pancia", che stimolano ed eccitano il bambino ma che aiutano anche a regolare la sintonizzazione con l'altro da sé, permettendo il primo riconoscimento di categorie affettive – come la felicità, la rabbia, la tristezza, la sorpresa, la paura – e le loro combinazioni attraverso l'interpretazione della gestualità e dell'espressività facciale materna. Non è un caso, perciò, che nei pupazzi animati sia enfatizzata la gestualità e predomini l'espressione degli stati emozionali, arrivando persino, come nel cartone *Teletubbies*, a rappresentare la natura e il sole con sembianze e movenze infantili, al fine di favorire l'identificazione e il riconoscimento dei propri stati affettivi ed emotivi.

È importante notare che proprio questa prima sintonizzazione emotiva costituisce il fondamento delle future interazioni sociali del bambino e, che sono proprio i rituali strutturati su repertori ben definiti, se pur con minime variazioni, a definire il senso del sé, coeso e unitario, già dai primi mesi di vita quando cioè, il neonato comincia a discriminare se stesso dagli altri.

In questo senso, perciò, i cartoni animati sono efficaci strumenti educativi per il fatto che comunicano nel linguaggio universale delle emozioni, sono scanditi in forma ripetitiva e grazie al fatto che generano una forte immedesimazione nei personaggi, concorrono a sviluppare competenze relazionali e forme di comprensione empatiche. In più, per il fatto di rapire l'attenzione e di appassionare i bambini, possono favorire una modalità conoscitiva diversa da quella logica e astratta, privilegiata per secoli dalla nostra cultura, sviluppando una sintonizzazione percettiva, emozionale e corporea con gli altri e con il mondo.

Se è vero, come risulta vero, che si conosce prima di tutto per immersione, stando dentro le cose e facendosi addirittura *cosa*, e non solo tramite astrazione dalla cosa, allora, il cartone animato proprio per il potere ammaliante che suscita può innestare una forma di conoscenza liquida che coinvolge una pluralità di esperienze – visuali, acustiche, metaforiche, fenomenologiche, percettivo-motorie – come per esempio succede con i videogiochi, oppure con le produzioni interattive come nel cartone *Dora l'esploratrice*, dove la bambina Dora comunica con lo spettatore e lo invita ad agire, o, ancora, con le produzioni multimediali come *Pokemon*.

Passando al secondo punto, relativo cioè alla modalità di conoscenza fondata sul contesto e sulla rilevazione di tracce e di indizi – che a mio avviso è presente nei cartoni –, va ricordato il monito di Morin sulla necessità di educare, oggi, nella società della conoscenza, complessa e globale, a una “testa ben fatta” piuttosto che a una “testa ben piena”; ad una capacità, cioè, di ragionare in termini contestuali e insieme planetari, e che, quindi, privilegia l'organizzazione delle conoscenze secondo i principi dell'interconnessione, della sintesi e della messa in relazione. Le informazioni che riceviamo, sottolinea il grande sociologo, vanno comprese collegandole all'ambiente naturale, culturale, sociale, economico e politico da cui provengono e vanno colte nelle loro interconnessioni piuttosto che nelle loro disgiunzioni come ci hanno, da sempre, insegnato le separazioni fra discipline.

In più, Morin, si appella alla necessità di educare i giovani alla *serendipità* ovvero a quell'arte di trasformare i dettagli apparentemente insignificanti in indizi che consentono di ricostruire una storia e per far ciò di avvalersi di quell'intelligenza che i Greci chiamavano *métis* costituita da un insieme di attitudini mentali che combinano l'intuizione con la *sagacia*, la *previsione* con l'attenzione *vigile*, il *senso dell'opportunità* con l'*elasticità mentale*.

Ora, a me pare, che proprio la struttura dell'animazione si possa considerare articolata su alcune di queste variabili come quando utilizza tratti essenziali, appena accennati, per delineare personaggi e stati d'animo, o come quando usa la *forma*, la *trama*, il *colore*, gli *oggetti animati* e le stesse *azioni*

come indizi che possono significare modi di essere e di pensare provenienti da culture e civiltà diverse dalla nostra. Lo stesso uso con cui si regola il *contrasto* o che favorisce la presenza/assenza di *oggetti-simbolo*, così come la centralità data alle *dinamiche emozionali*, possono costituire tracce per confrontare mondi narrativi e sensibilità estetiche di diversa provenienza e possono, così, offrire ai bambini l'opportunità di scoprire mondi plurali, sperimentando – nel contempo – quella “conoscenza pertinente” che articola le informazioni con i contesti e le connette a specifiche peculiarità sociali e culturali.

Certo questo lavoro fine, di comprensione e d'interpretazione, può essere fatto solo dall'adulto che insieme al bambino indica, presta attenzione, rileva un dettaglio, sottolinea un particolare, segue una traccia, fa comparazioni, sollecita un ricordo, proprio e del piccolo, confrontando disegni, suggestioni, emozioni di più animazioni, intessendo una trama emotiva e conoscitiva carica di partecipazione.

Così, l'adulto costruisce una narrazione insieme al bambino, non lo lascia solo davanti allo schermo “baby sitter” e attiva un racconto dentro la narrazione stessa del cartone, stabilendo con il piccolo un dialogo intenso, intimo che cura e protegge.

Alcuni cartoni, poi, facilitano questo compito, come il già nominato *Pingu*, che stimola la comprensione intuitiva delle immagini o come *Il fantastico mondo di Bo* che facilita un apprendimento attivo e motorio.

Per concludere, vorrei ricordare brevemente il terzo aspetto, quello connesso al potere identificativo e di “rispecchiamento” che i cartoni stimolano, non solo attraverso rappresentazioni di esperienze che sono ben note ai bambini – mangiare, dormire, giocare, lavarsi, etc. – ma anche attraverso l'uso di immagini che riproducono i caratteri prototipici dell'infanzia: guance paffute, testa grossa, nasino all'insù, gridolini di ammirazione, bisogno di tenerezza e di accoglienza.

Queste peculiarità favoriscono forme di sintonizzazione empatica tra i piccolissimi e i loro “eroi” e quindi alcuni temi come l'amicizia, lo solidarietà, l'amore e il rispetto della natura, centrali in alcuni cartoni come *Pocoyo*, *Tulilem* o *Caillou*, sono facilmente interiorizzabili e hanno ricadute educative.

Certo, come si è detto, per avere una funzione formativa i cartoni dovrebbero valorizzare la dinamica delle trasformazioni, arricchire l'immaginario infantile, suscitare stupore e meraviglia, animare la curiosità e trasmettere senso di sicurezza così come hanno fatto da sempre – e fanno – le fiabe alle quali il cinema d'animazione può essere assimilato, pur con i dovuti distinguo, perché come queste, può rappresentare un efficace strumento per compensare, controllare e rendere più oggettive le paure e le istanze più profonde dell'infanzia.

