

BEN BACHMAIR

cosa fa la TV ai bambini?

Prefazione di Giovanni Bechelloni

EDITRICE ELLE DI CI
10096 LEUMANN (TORINO)

Titolo originale: *TV-Kids*

© Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH, 1993.

Traduzione di ROSARIO MACCARONE e SILVIA PEZZOLI

Revisione di GUIDO MICHELONE

© 1997 Editrice Elle Di Ci - 10096 Leumann (Torino).
ISBN 88-01-00668-3

Prefazione

All'inizio del suo libro Ben Bachmair, padre felice di due figli, scrive: «L'educazione procede bene quando gli adulti sono affascinati da ciò che i bambini riescono a fare» (p. 12). E ancora, più avanti: «Scoprire la funzione delle immagini nella vita dei bambini riesce solo se questa viene vista come un puzzle di cui noi guardiamo i singoli tasselli e attraverso di questi cerchiamo di capire come potrebbe essere l'immagine intera, vale a dire come i bambini utilizzano le immagini televisive per mandare i loro messaggi, per comprendere qualcosa di sé, superare le paure ed affermarsi» (p. 12). Punto di arrivo di una capacità di osservare e ascoltare i bambini messa alla prova nella ricerca empirica, per molti anni, questo piccolo manuale ci fa capire molte cose della televisione e, soprattutto, dei bambini. Ci racconta storie, ci presenta situazioni, ci fa capire quanto sia vario e complesso il mondo del bambino, che cresce con la televisione servendosi delle immagini per comunicare con gli altri bambini e con gli adulti. Ci fa capire quanto sia riduttivo e profondamente sbagliato l'atteggiamento sbrigativo e «crudele» di quei genitori o di quegli insegnanti che pretenderebbero di risolvere il problema del rapporto dei bambini con la televisione proibendo loro di vederla o predicando all'universo mondo quanto si starebbe meglio se non ci fosse la televisione o ci fosse una televisione migliore. Atteggiamento sbrigativo di chi, avendo paura delle proprie emozioni o avendo rimosso le proprie ferite, non riesce ad ascoltare i bambini e non si pone nemmeno il problema di capire ciò che essi cercano di comunicarci attraverso i frammenti dei loro dialoghi o dei loro gesti.

Dietro e dentro questo manuale c'è un modello pedagogico che a noi italiani, concittadini della grande pedagogista e teorica dell'educazione Maria Montessori, dovrebbe essere familiare. Un modello pedagogico alimentato dalla generosità.

«Educare — scrive più avanti Bachmair — significa promuovere e incoraggiare. Inizia con l'osservazione e la comprensione» (p. 47). E, allora, dobbiamo, noi educatori, imparare a osservare le immagini della televisione, anche quelle che a noi appaiono, a

prima vista, banali, disgustose o violente. E imparare a osservare come quelle immagini vengono catturate, trasformate e utilizzate dai bambini, da ogni e differente bambino che la televisione guarda e usa. Abbandonando il brutto vizio di generalizzare; lo scrivo da sociologo, consapevole del fatto che proprio noi sociologi abbiamo contribuito a diffondere la cattiva abitudine di generalizzare, utilizzando troppo spesso soggetti astratti, buoni a tutti gli usi: «la» televisione, «i» bambini, «la» società. Le situazioni — le storie e i percorsi — sono diverse le une dalle altre. E — scrive ancora Bachmair — «per questo bisogna rapportarsi esattamente al caso concreto, come sempre, quando si tratta di educazione!» (p. 120).

Ciò che interessa a Bachmair, infatti, non è solo «la» televisione — che, certo, potrebbe presentarci programmi migliori ma che, intanto, c'è, fa parte del nostro mondo — quanto l'educazione, il processo attraverso il quale si costruisce il soggetto, la persona, quel singolo e irriducibile essere umano con la sua specifica identità: la sua vita, le sue emozioni e le sue paure.

È difficile essere educatori, genitori o insegnanti. Lo è sempre stato, ma lo è in modo specifico oggi nell'ambito delle società complesse e ultrasecolarizzate nelle quali viviamo e nelle quali sono all'opera, contemporaneamente, molti processi, molti soggetti e molte influenze. Il desiderio, spesso inconscio, di molti educatori sembra essere quello di ricreare per i bambini un mondo ideale e protetto quasi separato da quello più complesso, violento e confuso, di adulti immersi nella realtà metropolitana. Di qui l'idea di una casa o di una scuola come rifugi, come mondi a parte. Di qui anche l'idea che le immagini della televisione e degli altri media vengano a infrangere i confini che faticosamente costruiamo per proteggere i nostri figli. Senza renderci conto, non solo dell'inutilità di tale sforzo, ma anche del grave errore che commettiamo. Errore che ci impedisce — individuando la televisione come capro espiatorio — di dedicarci a quel lavoro di osservazione e di ascolto che è il principale strumento che abbiamo per cercare di capire i nostri figli, per aiutarli a crescere nel solo modo possibile: accettandoli, aiutandoli a identificarsi, a proteggersi dalle paure che è lo stesso processo di diventare adulti che genera necessariamente, e in modo specifico, in ciascuno di loro.

La televisione e gli altri media — di questo occorre essere consapevoli fino in fondo — sono parte della nostra realtà, del nostro mondo quotidiano. E proprio per questo motivo sono diventati

agenti socializzatori di primaria importanza che agiscono direttamente sui bambini fin dall'inizio della vita di ciascuno di essi. Privare i bambini del rapporto con la televisione — come alcuni predicano, senza sapere quello che dicono — significa togliere loro una risorsa in più che essi hanno oggi a disposizione, che tutti i bambini hanno a disposizione. Dal punto di vista educativo ciò comporta una presa in carica di tale presenza, attraverso l'attivazione di un di più di attenzione e di comprensione. Non limitandosi a cercare di regolare il flusso della dieta televisiva; obiettivo difficile da conseguire senza la collaborazione dello stesso bambino, a meno che non si voglia ricorrere alla violenza e all'imposizione, che rischia sempre di essere percepita come immotivata o autoritaria. La presenza della televisione nelle nostre case può essere vista, allora, come una risorsa per il processo educativo, come un'occasione in più — e che occasione, come dimostrano i tanti esempi riportati da Bachmair in questo manuale — per «entrare» in comunicazione con il mondo del bambino, con le sue emozioni e le sue paure; che il rapporto con la televisione può offrire l'opportunità di decifrare, di capire. Se si è stati in grado, come adulti, di accettare le proprie emozioni e le proprie ferite.

E vengo così all'ultimo punto che mi preme esplicitare, riprendendo un accenno di poco sopra. La televisione suscita tanti atteggiamenti negativi negli adulti perché la sua presenza li costringe a un modo diverso di concepire e praticare il rapporto pedagogico con il bambino. La presenza della televisione nelle case di tutte le famiglie, infatti, segna irreversibilmente la messa in soffitta di una concezione dell'infanzia che è stata a lungo dominante e che ha improntato pedagogie familiari e scolastiche, soprattutto a partire dalla rivoluzione industriale e dalla diffusione del libro e della scrittura. L'idea che il bambino sia un non ancora adulto al quale, chi sa, passo dopo passo, lungo una traiettoria lineare e progressiva, insegna a diventare adulto attraverso il ricorso a pratiche disciplinari regolate e precise. La presenza della televisione irrompe e trasforma quel processo progressivo e lineare, rende continuamente oltrepassabili i confini, che non possono più essere regolati dagli adulti-educatori. Il processo educativo si trasforma. L'immagine del puzzle, suggerita da Bachmair, ci fa capire come si è trasformato. Da un lato abbiamo una quantità straordinaria di frammenti che, incessantemente, si aggiungono ai frammenti, dall'altro lato l'educatore viene sollecitato a una comprensione olistica: a osservare e ascoltare il bambino come quel bambino, un

soggetto con le sue volizioni, le sue fantasie, le sue emozioni, con le quali entrare in comunicazione attivando empaticamente anche le proprie. Educare diventa un processo di lunga durata, un'attività interattiva e non più la trasmissione di un sapere o l'esercizio di un comando.

* * *

Ho ripetutamente scritto che questo piccolo libro è un manuale, anche se non ne ha la forma. È un manuale diverso dagli altri perché, pur essendo una guida per genitori e insegnanti, non offre definizioni o ricette. Suggerisce, piuttosto, un metodo: ascoltare attentamente il bambino. Dall'ascolto può scaturire una migliore comprensione sia del bambino sia della televisione e anche la via da seguire per favorire quell'integrazione del video con la vita quotidiana che già il bambino tende a realizzare per suo conto ma che può trovare nella comprensione attenta dell'adulto e dell'educatore una risorsa aggiuntiva, uno stimolo in più a lavorare sulle proprie emozioni, ad accettare le proprie paure, a fare i conti con la realtà così come è. Ascoltando il bambino si scoprirà che il suo rapporto con la televisione viene a far parte di un contesto che si evolve, che diventa processo e percorso.

Ho volutamente messo l'accento sul processo educativo piuttosto che sulla televisione, sui suoi contenuti, più o meno banali, triviali e violenti. L'ho fatto perché sono convinto, nel mio doppio ruolo di educatore e di sociologo della comunicazione, che sia giunto il momento — proprio ora che la televisione sta cambiando per entrare in una nuova e diversa fase — di capire meglio cosa è stata la televisione per le prime generazioni di figli della televisione che avevano a che fare con educatori — genitori e insegnanti — che non avevano vissuto quella stessa esperienza e che hanno avuto difficoltà a percepirne l'importanza e a decifrarne il senso; l'importanza e il senso che le immagini e i racconti della televisione potevano avere per il bambino. Molti adulti si sono sentiti rifiutati o esclusi dal bambino, non hanno saputo interpretare ciò che il bambino comunicava attraverso il nuovo linguaggio appreso dalla televisione.

È, allora, accaduto che la televisione, con tutte le sue imperfezioni, unitamente al mondo del consumo che con essa si è sviluppato, è stata vissuta da molti educatori come un nemico, come un ostacolo alla realizzazione del rapporto educativo. La televisione

è diventata, un po' in tutto il mondo industriale (e non solo da noi in Italia, dove la critica anti-televisiva ha assunto negli ultimi due anni una piegatura terribilistica che ha matrici ideologico-politiche) un capro espiatorio, un nemico contro il quale è stato maledettamente facile mobilitarsi. Proprio perché la televisione si è finora rivolta a tutti e ha cercato di coinvolgere l'intera comunità. Senza riuscirci, come dimostrano le tante critiche. E come, forse, dimostrerà la nascita, tra qualche anno, di un sentimento di nostalgia per una televisione generalista che non ci sarà più e che è stata pure capace, qualche volta, di suscitare, all'interno di comunità nazionali definite da una lingua comune, quel sentimento di appartenenza a un comune destino che ci capita di pensare come necessario ma che ognuno vorrebbe modellare in base ai propri valori, gusti e credenze.

Sentimento di nostalgia che già oggi capita a chi scrive di identificare negli allievi universitari che rievocano l'intensità di un'esperienza televisiva che è stata parte importante della loro infanzia e della loro adolescenza. Sentimento di nostalgia che anche chi scrive prova se rievoca le tante ore passate insieme ai suoi due figli davanti a un piccolo schermo in bianco e nero di alcuni pomeriggi o serate d'inverno. Lo stesso sentimento di nostalgia che chi scrive prova ricordando una scena analoga di molti anni fa, prima della televisione, quando il Babbo leggeva a voce alta davanti al caminetto il Don Chisciotte o la Divina Commedia illustrati da Gustavo Dorè ai suoi due figli. Ecco, se genitori e insegnanti riescono a capire che la televisione è stata (e sarà ancora per qualche tempo) il nuovo focolare, le immagini e i racconti della televisione cesseranno di spaventare gli adulti e potranno essere mediati da quell'ascolto attento che il bambino chiede e che è necessario, oggi più di ieri, dargli.

GIOVANNI BECHELLONI

1.

L'educazione nell'intreccio fra media e consumi: confrontare le opinioni, cercare le tracce

Una famiglia è davanti al televisore. Ci sono anche i figli di 5 e 14 anni. Viene trasmesso «Lo squalo». Una bambina di 5 anni naturalmente non deve vedere come un pesce mostruoso sbrana gli uomini. Il padre, conscio del proprio ruolo educativo, porta via la figlia dalla stanza. Strillo acuto.

BAMBINA: «Non vado a letto se tu non me lo fai vedere. Quando lo posso vedere?».

PADRE: «Quando sarai grande!».

BAMBINA: «Ci vuole troppo tempo prima che io sia grande come Axel (Axel è il fratello maggiore che ha il permesso di vedere il film). Tu puoi farlo, tu sai la parola magica! Voglio la mamma. Voglio dirle una cosa quando tu non ci sei. (Viene la mamma) Voglio dirti una cosa: quando potrò vedere anch'io quelle cose?».

MADRE: «Quando sarai grande!».

BAMBINA: «C'è da aspettare troppo!».

Guardare la televisione è un consumo

Per la bambina, in realtà, non si tratta solo di poter vedere un film. Lei vuole essere grande, forte, autonoma come suo fratello Axel. La televisione è, quindi, molto più dei film o dell'informazione che essa stessa ci trasmette. In questa situazione la TV diventa l'unità di misura che decide quanto è grande la bambina e cosa le è permesso fare. Il film manifesta l'esistenza di tale misura. All'asilo va matta per «Pumuckl», perché è invisibile e fa cose strepitose. Dice alle sue amiche che deve essere a casa prima di «Heidi». La televisione è, come le automobili, le vetrine dei negozi, i viaggi, parte della nostra vita e di quella dei nostri figli, anche se noi spesso immaginiamo per loro un mondo ottimale simile ad una fattoria dove vivono nonna e nonno e dove si ha ancora tempo per i bambini. Media e consumi sono conquiste della società indu-

striale, noi ne siamo affascinati, li utilizziamo intensamente, spesso anche con cattiva coscienza. Sappiamo pure quanto il mondo scintillante dei consumi e dei media influenzino la nostra vita e quella dei nostri figli. Coloro che sono cresciuti prima dello sviluppo della società dei consumi, avvertono ancora un certo disagio. Come vivere in un mondo consumistico in cui apparentemente tutto è disponibile? Con il telegiornale possiamo partecipare a tutti gli avvenimenti drammatici di questo mondo. Appena la noia fa capolino, possiamo trovare nuove emozioni con il telecomando. Siamo giustamente preoccupati di come sia confusa e superficiale l'offerta dei media per i bambini e di come questi si lascino sedurre e diventino consumatori di giocattoli, di dolciumi e di moda. Le immagini della violenza sullo schermo sono sconvolgenti. Sono queste a portare i nostri figli al disimpegno e all'aggressività?

Obiettivo del libro

Questo libro sui bambini e la televisione non ha come punto fondamentale le paure o ciò che di terribile può succedere ai bambini quando guardano la TV. L'educazione procede bene quando gli adulti sono affascinati da ciò che i bambini riescono a fare. Come si può scoprire e valutare quello che succede ai bambini nel rapporto con la televisione? Domandarci come i bambini usino quello che hanno visto sullo schermo può esserci di aiuto. È importante, proprio in relazione ad una «macchina consumistica» che rende passivi come la TV, pensare ai bambini come persone che vivono ed esprimono le loro problematiche, ciò che li colpisce e ciò che gli dà carica. In ciò le femminucce si distinguono dai maschietti.

Quando si è raggiunto lo scopo di considerare il piccolo schermo come parte integrante della vita di un bambino allora ha senso ed è necessario fare un secondo passo ed esaminare i timori a proposito dell'azione esercitata dalla TV sui bambini.

Gli esempi riportati nel libro sono sempre basati su un bambino o su gruppi di bambini che vengono presentati nel loro contesto e di cui vengono riportate le esperienze passate. Scoprire la funzione delle immagini nella vita dei bambini riesce solo se questa viene vista come un puzzle di cui noi guardiamo i singoli tasselli e attraverso di questi cerchiamo di capire come potrebbe essere l'immagine intera vale a dire, come i bambini utilizzano le immagini televisive per mandare i loro messaggi, per comprendere qualcosa di sé, superare le paure ed affermarsi.

Il libro inoltre tenta di dare uno sguardo veloce alla televisione di qualità e quindi propone alcune trasmissioni. A tale scopo si incontrano talvolta dei lunghi passaggi in cui vengono analizzati film e soprattutto telefilm. Vengono riportati alcuni schemi per familiarizzare con il loro montaggio. Poiché i bambini non scelgono i loro programmi in base a caratteristiche qualitative, si analizzano anche telefilm banalotti, confusi e brutali.

2.

Districarsi in un marasma di opinioni

Sul rapporto bambini/televisione ci sono numerose e contrastanti opinioni, paure e teorie. In una discussione su come passare il Natale con e nonostante la TV, una mamma fa notare quanto si dia da fare per far sì che la festa sia organizzata nella forma tradizionale. Perciò stabilisce meticolosamente quando i propri figli, in via del tutto eccezionale, possono vedere la televisione, staccandosi dal nucleo familiare. Per lei è naturale che ciò possa avvenire solo una volta in questo giorno, scegliendo peraltro programmi che si addicono alla festività. Il suo cosiddetto «consumo privato del televisore» è tutt'altro che controllato. Tanto determinata per l'organizzazione della festa della famiglia e per i bambini, quanto poco riflessiva verso il proprio comportamento. Infatti racconta che le mattine, quando la famiglia è fuori, sono piuttosto monotone e si sente sola. Allora accende i suoi apparecchi televisivi e mentre lavora si guarda il programma della mattina. Per i figli televisione quanto meno è possibile e, quando è concesso, solo buone trasmissioni, per sé televisione per scacciare la solitudine. Le nostre misure di valore relative alla TV, ai media e ai consumi, sono connesse a queste e ad altre contraddizioni. Molto viene detto a tale proposito da diverse posizioni scientifiche ma poco si può dimostrare. Qui di seguito cerchiamo di portare un po' di luce nel buio della giungla delle opinioni e di presentare quattro tipi di argomentazioni.

1. GUARDARE LA TV RENDE STUPIDI E VIOLENTI?

Gli alunni diventano sempre più aggressivi.

È quasi impossibile neutralizzare il consumo eccessivo del video

(Questo titolo, come i successivi, fanno parte di una serie di articoli del quotidiano tedesco «Süddeutsche Zeitung» pubblicata tra l'inverno e la primavera 1992).

Nella discussione generale sulle violenze nelle scuole e sull'influsso dei media visivi è intervenuta attualmente la lega degli inse-

gnanti, che, per così dire, combatte «al fronte». Il suo presidente Albin Dannhäuser sostiene: «I nostri insegnanti non si trovano ancora nella condizione di porre rimedio agli effetti devastanti, sui bambini e sui giovani, dell'eccessivo consumo di televisione. In particolare nelle nostre scuole non si è in grado di poter neutralizzare nel contempo il comportamento aggressivo, la deformazione spirituale e la diminuita capacità di giudizio morale dovute all'effetto delle brutali immagini di violenza in TV». Per quanto riguarda «l'allarmante negazione della cultura» della televisione e delle videocassette, Dannhäuser si appella insistentemente ai genitori con lo scopo di far vedere ai loro figli solo trasmissioni selezionate e soprattutto di limitare il tempo trascorso davanti al piccolo schermo. La discussione riguardante la polemica su come alcune rappresentazioni di violenza in TV abbiano conseguenze negative su comportamento ed immaginario dei bambini, è stata definita dal presidente Dannhäuser «una discussione accademica astratta» che ormai non può essere di aiuto alla prassi educativa. Solo ingenui pseudo-esperti possono affermare che il consumo di programmi scadenti, impregnati di violenza, non abbiano tali conseguenze. La crescita scolastica parla un altro linguaggio, sostiene Dannhäuser: difficoltà di concentrazione, inquietudine, disinteresse alle lezioni, noia, mancanza di rispetto e violenza degli alunni non possono più essere oggetto di discussione. Negli anni Novanta è aumentato in maniera spaventosa il comportamento di disturbo in classe, che si diffonde sempre più tra i bambini e che rende impossibile fare lezione.

USA: nuovo gioco preferito dai bambini ha pericolose conseguenze

Al posto degli zaini molti alunni americani in questi giorni portano sulle spalle delle bottiglie di acqua. Sono delle taniche di rifornimento per le «armi». I bambini sono pronti per la battaglia con l'acqua. L'ultimo grido sul mercato dei giocattoli negli Stati Uniti sono delle pistole che spruzzano acqua; con una forza tale da raggiungere anche i 20 metri di distanza. Un sano divertimento, sosteneva la ditta produttrice. A un bambino di Boston questo gioco è però costato la vita. Il quindicenne è stato colpito con una pistola vera. Da una battaglia con l'acqua si è passati a qualcosa di più serio. Simili episodi si verificano, in questo periodo, quotidianamente in molti luoghi degli Stati Uniti, per fortuna fino ad

oggi non con esito mortale. A un angolo della strada ad Harlem (New York City), un passante è stato colpito per sbaglio, così dicono i giovani che vi partecipavano, da un getto di acqua. La vittima, trovandosi davanti ad un gruppo di otto bambini tiratori, ha estratto una pistola ed ha sparato a sua volta. Due giovani sono stati ricoverati all'ospedale con ferite da arma da fuoco. In una piccola città della Pennsylvania dei teenagers hanno spruzzato da una macchina in corsa sulla folla del marciapiede. Qualcuno dalla folla ha risposto sparando. Una pallottola ha ferito una bambina ad un braccio. La novità sul mercato dei giocattoli in breve tempo è stata venduta in milioni di esemplari. Ma ciò potrebbe presto finire. Il sindaco di Boston, Raymond Flynn, si è appellato ai negozianti affinché smettano di vendere le pistole ad acqua. È salita anche la protesta per proibire per legge la vendita. (Annotazioni alla redazione: questo giocattolo si può avere anche in Germania. La vendita ha lo stesso successo come in USA: a causa dell'elevato numero di vendite la voce di protesta rimane inascoltata).

Un «Batman» di quattro anni, uccide suo padre con arma da fuoco

Johannesburg (Repubblica Sudafricana). Nei dintorni di Johannesburg, un bambino di quattro anni, cui sono stati lasciati vedere video con immagini di violenza, ha sparato ed ucciso suo padre. Alla polizia la mamma ha raccontato che il piccolo Sebastiano ha indossato il costume del suo eroe dei fumetti, Batman, si è procurato la pistola del padre e nella camera da letto dei genitori gli ha gridato: «Sei in arresto!». Dopo è partito il colpo. Il bambino ha detto, secondo il racconto della madre: «Batman ha ucciso papà». Suo figlio con ogni probabilità non aveva nessuna idea di quello che era successo. Aveva spesso imitato le scene dei suoi film prediletti. L'ingegnere minerario trentaquattrenne è morto all'istante. La discussione sugli effetti della violenza in televisione si ripropone di nuovo ogni volta che c'è un motivo particolarmente spettacolare. Così per esempio una scena di stupro inserita all'interno della serie televisiva che parla della vita e delle famiglie di alcuni medici «La clinica nella foresta nera» ha suscitato grosse inquietudini, perché fino a quel momento raccontava storie cui potevano assistere tutti i componenti della famiglia. Anche i media usciti recentemente sul mercato come i video o le TV private si sono fatti, e si fanno notare, nel proprio campo, superando i confi-

ni del «buon gusto». Segue allora il commento abituale: le immagini violente sono l'origine del comportamento aggressivo e persino violento o criminale dei telespettatori.

Che cosa sta alla base di questa affermazione?

Il rapporto tra uomo e televisione viene visto in modo troppo semplicistico e meccanico. La TV trasferisce sugli spettatori messaggi su messaggi e con essi li «imbottisce» all'inverosimile. Le immagini del piccolo schermo plasmano dunque l'agire e il pensare degli spettatori che corrisponde a esse stesse. Il flusso televisivo trascina, assoggetta il loro pensiero, i loro obiettivi e desideri, alle immagini televisive rappresentate.

LA RELAZIONE FRA L'UOMO E L'IMMAGINE TELEVISIVA

Questo semplice modello «causa» (immagini ed esperienze televisive) ed «effetto» (gli uomini diventano aggressivi o alienati) ignora la qualità simbolica che immagini e testi hanno da sempre. L'immagine di un coltello e un coltello nella mano con cui si sta tagliando qualcosa, sono due «cose» estremamente diverse. Sicuramente può nascere la paura da entrambi, tanto dal coltello come strumento di morte in mano ad uno zombie, quanto da un coltello con il quale si ferisce una mano. Tuttavia non possiamo metterle allo stesso livello. Sicuramente c'è un rapporto fra l'immagine e la vicenda. Sono collegate però alla struttura delle varie personalità ed intrecciate con i diversi ambienti di vita degli uomini.

Violenza nelle fiabe

Gettando uno sguardo ai media tradizionali, in modo particolare alle favole, che quasi traboccano di violenza e crudeltà, si capisce come sia insufficiente il semplice automatico modello sugli effetti dei media descritto sopra, e come sia inutile porre sullo stesso piano la rappresentazione della violenza ed il comportamento violento. Certamente è capitato di sentire ipotizzare che la «crudeltà» delle favole fa paura ai bambini. In nessun caso vengono fatte però ipotesi sulla possibilità che le favole rendano i bambini violenti. Nella discussione scientifica si è spesso partiti dal presupposto che i bambini reagiscono in maniera complessa alle rappresentazioni della violenza, imitandola, superando la paura di queste immagini, abituandosi e così via. Si lavora su questo argomento

con modelli di apprendimento più o meno complicati. Il più delle volte tali modelli di apprendimento alimentano solo il timore che i bambini e i giovani potrebbero imitare le violenze che vedono sullo schermo. Anche negli studi (quasi incomprensibili) sulla violenza emerge spesso questa spiegazione: sollecitati dalla violenza vista sullo schermo i bambini o i giovani hanno ripetuto cose simili nella vita quotidiana. Anche nella discussione pubblica questa teoria trova spontaneamente approvazione. Esempi di abbruttimento dei bambini a causa di una sorta di televisione dell'orrore (film teletrasmessi o in videocassetta), rendono insicuri anche quei genitori che credono nelle capacità dei propri figli di saper fare esperienze e di saperle rielaborare. Questa fiducia nei bambini non deve essere distrutta da nessun studio riguardante l'horror in TV, piuttosto dobbiamo osservare attentamente quale concreto significato possano avere le immagini di violenza nella vita di un bambino. Le esperienze dei media lasciano sempre tracce nel pensiero e nell'agire degli uomini, però vengono anche integrate da essi nel flusso delle loro esperienze quotidiane e nel mosaico della loro esistenza.

Funzione della rappresentazione della violenza

In questa direzione si muoveva anche la più antica teoria del significato della rappresentazione della violenza. Questa attribuisce alle rappresentazioni di violenza una funzione di purificazione (catarsi). Visioni di esperienze di vita, morte, guerra, amore, ecc. vengono messe in scena così che gli spettatori possono integrare la loro fantasia e la loro quotidianità in un'interpretazione più elevata del mondo e della vita.

Ma sono sufficienti queste spiegazioni teoriche per la nostra vita quotidiana?

Sappiamo ancora poco su quale senso abbia la rappresentazione della violenza nello scorrere degli avvenimenti quotidiani, anche se è ormai difficile orientarsi nell'ampia bibliografia disponibile sul tema «violenza e media». Se vogliamo capire le immagini violente e crudeli, dobbiamo decifrarle ed imparare a comprenderle come significati e codici delle situazioni del nostro mondo, e cercare di agire su questo mondo delle rappresentazioni, non solo sui bambini-consumatori, cambiandolo e dandogli nuova forma.

2. TELEVISIONE COME DROGA O EVASIONE DALLA REALTÀ?

Gli uomini hanno stabilito con i media un forte legame. Di conseguenza è senz'altro necessaria una discussione in merito. I bambini stanno mediamente più di un'ora e mezzo al giorno davanti al televisore, poi girano con la loro mountain bike e il walkman alle orecchie, si concentrano sui gameboy e si comprano i video giochi che si rifanno ad una serie televisiva. I media ed in particolare la televisione, sono parte di un intreccio assai complesso, fatto di media e di consumi, in cui crescono i nostri figli e in cui essi fanno esperienze di vita fondamentali.

Il figlio dimenticato della signora Beimer

Marco Bartl è malato. Non può immaginarsi una vita senza la serie televisiva «Lindenstrasse» ed i suoi abitanti. Marco abbassa le serrande, stacca il telefono. Il videotape è già pronto per la registrazione. Ogni domenica il solito rituale. Tre ore prima dell'inizio della trasmissione è già eccitato. Non può più avere appuntamenti, in quanto «lungo il percorso per tornare a casa potrebbe succedere qualcosa che mi farebbe perdere la nuova puntata». Questo pensiero lo fa disperare. «Io sono maniaco», dice, «maniaco» della serie «Lindenstrasse». O dalla signora Beimer in cucina o da Else Kling nel corridoio: Marco Bartl va ogni settimana per mezz'ora nella «Lindenstrasse». Dalla prima puntata nel dicembre 1985 egli vive con gli abitanti di questa strada. Quando va in giro per la «Lindenstrasse» il ventenne, generalmente piuttosto chiuso, fiorisce. Tutto quello che succede da anni nella strada, «può accadere in ogni famiglia». A differenza delle analoghe serie televisive «Lindenstrasse è più realistica e non è un intrattenimento superficiale come lo sono molti altri». I drammi che si verificano settimana per settimana, Marco li conosce in parte per propria esperienza. I genitori di Marco si sono separati quando aveva dieci anni e di lui si è interessato l'Assessorato alla Gioventù. Per un anno Marco è vissuto in una casa per la gioventù ed infine è dovuto andare in collegio. Ogni fine settimana poteva andare a fare visita alla nonna. Quando nel 1988 è morta la nonna, ha passato il peggior momento della sua vita. Il giorno successivo la morte della nonna ha visto la nuova puntata della sua serie preferita. «Lindenstrasse era per me la dimostrazione che la vita proseguiva». Nel

monocale di Marco è presente la Lindenstrasse. Accanto al letto c'è appeso un poster in cui si possono contemplare gli eroi della serie. Per chi non la conosce si tratta di un groviglio di persone incrociate, una confusione senza speranza. Su tutte le pareti sono affisse cartoline con foto autografe incorniciate della «sua» famiglia di Lindenstrasse. Accanto ai libri sulla serie televisiva, nella libreria c'è il volume di cucina della signora Beimer. Anche se Marco è vegetariano e non ha provato nessuna ricetta di questo libro, è convinto che i risultati gastronomici siano eccellenti. In passato ha aiutato sua nonna a cucinare. «L'ho fatto sempre volentieri!». «Sarei potuto diventare anche cuoco» dice riferendosi al passato. Marco ha cercato di mettersi in contatto con la sua famiglia di Lindenstrasse. Ludwig Haas, il Dr. Dressler, non lo desiderava affatto ed ha messo giù la cornetta del telefono. Marco ha la massima comprensione per questo. Tale giovane non è affatto maniaco. Egli ha solo abbassato le serrande sociali e staccato il telefono-dialogo quotidiano, per concentrarsi completamente nella costruzione di buoni rapporti con il vicinato. Come telespettatore non deve temere ferite o danni. La Lindenstrasse mostra i conflitti e le tematiche della vita, quando la vita riesce e quando fallisce. L'obiettivo di tutte queste storie è sempre quello di persistere nella capacità di dialogo e di ascolto reciproci. Questo ottimismo, questa utopia sociale sulla vita quotidiana rendono le storie tanto affascinanti. Ancor di più perché se si fallisce sullo schermo non si subiscono danni, mentre nella realtà la convivenza ed il rapporto con il vicinato porta a dolorosi conflitti. Il giovane ha disimparato ad affrontare il rischio sociale, probabilmente non ha digerito le perdite e le delusioni. Già il giorno successivo alla morte della nonna egli ha visto la nuova puntata della serie prediletta. «Lindenstrasse era per me la dimostrazione che la vita continua», ha detto. Questo sicuramente l'ha aiutato nel continuare a vivere. Poiché ha bisogno di agire e di comunicare, raccoglie i fatti della Lindenstrasse e tenta di prendere contatto con gli attori/persone reali che stanno dietro al film. Questa è una forma non insolita di comunicazione tipica delle serie televisive, che per alcuni telespettatori rappresenta i primi passi fuori dalla fantasia, verso il mondo reale.

FUGA DALLA REALTÀ?

Come immaginiamo il legame fra gli uomini ed i media? In primo piano, nel nostro pensiero, c'è la supposta minaccia della televisione/droga? L'idea del rapporto pericoloso fra uomini e media

è ormai vecchio. In passato, prima che nascesse la TV, la stampa veniva ritenuta pericolosa, come uno stupefacente, strumento per fuggire dalla realtà. Nel periodo della rivoluzione, circa 200 anni fa, il poeta Karl Philipp Moritz ha scritto, nel suo romanzo autobiografico «Anton Reiser» che egli sopportava le umilianti condizioni di vita, il freddo e la fame solo perché si rifugiava in un mondo fatto di libri e di teatro. Anche negli anni Cinquanta del nostro secolo, persone interessate alla pedagogia consideravano i romanzi e i fumetti come sporcizia e porcheria. Una tale valutazione negativa ha una lunga tradizione, ci sono stati tempi in cui, per esempio, la lettura era ritenuta pericolosa per le donne. Con l'arrivo dei film si è spostato l'oggetto della critica. Il mondo fantastico dei film ha affascinato gli uomini fino al punto da indurre a pensare che esso possa essere una minaccia. Negli anni Sessanta si è avuto un nuovo tipo di legame fra gli uomini ed i media: la televisione come mezzo di consumo quotidiano. La qual cosa ha fatto intervenire gli studiosi di pedagogia con il loro ammonimento: la TV è diventata la droga nel salotto, la relazione uomo/schermo, una mania. In queste teorie vecchie di duecento anni di droghe e di fughe dalla realtà, gioca un ruolo importante la paura della nostra cultura di fronte all'imprevedibilità della fantasia. I media, in particolare i film, si avvicinano in modo precipuo alle immagini della fantasia dell'uomo.

A proposito delle battaglie fra i cavalieri ed il mondo dei sogni

Attraverso questo sguardo al vecchio tentativo di spiegare che i media diventano droghe e aiutano a fuggire dalla realtà, si può riconoscere un modello base specifico.

Nel romanzo autobiografico «Anton Reiser» di Karl Philipp Moritz, viene descritto un giovane sensibile, malaticcio, che cresce in una famiglia disestata con un padre esageratamente pio e una madre piena di contraddizioni. Anton Reiser spesso si impaurisce, ma è molto sensibile a tutto ciò che riguarda il mito e la fantasia: ma del suo secondo e terzo anno si ricordava i tormenti infernali che le fiabe della madre e della zia gli procuravano nel sonno e nella veglia. A volte si vedeva nel sogno attorniato da alcuni semplici conoscenti che improvvisamente lo guardavano con volti terribilmente trasfigurati, altre volte saliva una scala opprimente, stretta, ripida e una figura orribile gli impediva di tornare indie-

tro, o perfino il diavolo gli appariva come un gallo macchiato o come un lenzuolo nero alla parete. Quando sua madre abitava ancora nel villaggio ogni donna anziana gli provocava paura e terrore tanto aveva sentito parlare di streghe e di stregonerie; quando il vento con uno strano rumore sibilava tra le capanne sua madre diceva che era «l'uomo senza mani», usando questa allegoria senza pensare ad altro. Non lo avrebbe fatto se avesse saputo che quest'uomo senza mani gli avrebbe procurato ore terribili e notti insonni.

Qual è il problema del giovane Anton? Desidera terribilmente trovare protezione e sicurezza in sua madre, in un mondo che gli fa tanto paura e in cui egli si sente indifeso di fronte a forze oscure.

«Uno dei ricordi più profondi di Anton della sua prima infanzia è quello di sua madre che lo portava in collo avvolto nel suo mantello nella tempesta e nella pioggia. Nel piccolo villaggio il mondo era bello, ma dietro i monti azzurri, verso cui guardava sempre con desiderio ardente, lo attendevano le angosce, retaggio della sua infanzia».

Questo desiderio, essere protetto e portato per mano, non è fondamentalmente realizzabile, poiché «dietro le montagne azzurre» c'è il mondo attraente e nello stesso tempo terrificante. Il giovane Anton ha dunque due desideri e problemi contraddittori:

PROTEZIONE E TENTAZIONE

La sicurezza in un mondo pericoloso e «dietro le montagne azzurre» la grande vita futura seducente. Per Anton, il bambino insicuro, è naturale desiderare di andare nell'affascinante mondo lontano delle «montagne azzurre». Egli presagisce però e teme i pericoli che là lo attendono. Questa contraddizione, carica di tensione, presente in lui, condusse Anton circa duecento anni fa ai libri di mitologia greca e a fantasie di guerre ed eroi. Oggi molto probabilmente sarebbe seduto davanti al televisore.

FANTASIE DI GUERRA

Dalla casa dove viveva il padre di Anton, fino al «pozzo della salute» e al viale c'era un bel tratto di strada. Anton si trascinava, nonostante i suoi piedi doloranti, il libro sotto il braccio e si sedeva su una panca nel viale, dove, nella lettura, di tanto in tanto si dimenticava del dolore, fino a non trovarsi più sulla panchina a Pymont, ma in un'isola qualunque con castelli e torri, oppure in violenti scontri di guerra. Con gioia malinconica ora leggeva, se

gli eroi soccombevano si addolorava, comprendeva però che dovevano soccombere. Tutto ciò influiva molto sui suoi giochi infantili. Una macchia piena di ortiche giganti e cardì diventava per lui tantissime teste nemiche, tra le quali qualche volta imperversava abbattendole una dopo l'altra con il suo bastone. Quando andava nel prato faceva una divisione fra i fiori gialli e quelli bianchi così da formare idealmente due eserciti. Ai più grandi di loro dava nomi di eroi e ad uno di essi dava il suo. Allora si immaginava di abbandonarsi al cieco destino, e con gli occhi chiusi colpiva col suo bastone. Quando riapriva gli occhi vedeva la terribile distruzione: un eroe stava disteso qui, un altro là e spesso guardava con malinconia e allo stesso tempo con compiacimento, se stesso tra i caduti.

Le storie degli eroi dell'antichità erano importanti per Anton. Esse offrivano il materiale fantastico adeguato al suo problema. Gli permettevano di immaginarsi un eroe di battaglie vittoriose.

MATERIALE PER LA FANTASIA TRATTO DAI LIBRI

In (e con) queste fantasie si catapultava fuori dalla difficile vita quotidiana della famiglia. Si libera contemporaneamente anche dalla propria madre, poiché lei certo non lo protegge, immergendosi in un mondo di battaglie e di eroi. Le immagini dei libri che legge (Telemaco, leggende di eroi e divinità) riaffiorano nei suoi giochi: il cavaliere che decapita i fiori, che domina con il suo scettro che viene decorato. Se non ci fosse in lui questa costante paura di essere colpevole della propria infelicità, allora attraverso il gioco farebbe probabilmente un grande passo verso l'autonomia della pubertà. In effetti egli si avvicina alle fonti simboliche adatte al suo sviluppo (noi oggi le chiameremmo media) e ai giochi giusti (anche questi giochi di azione e di materiale ludico sono tuttora in uso), perché elabora in queste fantasie i suoi problemi e i suoi desideri: di essere grande, forte, famoso, violento. Gli manca la chance di elaborare i suoi desideri e i suoi problemi nella vita quotidiana. L'insolubile contraddizione sta nella esperienza di vita con la famiglia, con suo padre, con sua madre, e naturalmente la contraddizione sta anche nel suo tempo, che gli prescrive una vita ristretta, povera e sottomessa. Poiché vede se stesso come origine dei suoi problemi e delle sue difficoltà allora si rivolta in modo distruttivo contro di sé. Eroe lo è solo nei suoi sogni. Il materiale per le proprie fantasie lo raccoglie nei suoi libri. A ciò aggiunge il fascino per il teatro. «La lettura era diventata per lui un tale bi-

sogno, come lo diventa l'oppio in alcuni paesi orientali. Si dimenticava di sé e del mondo».

Che cosa è successo? Anton riesce ad elaborare i suoi progetti ed i suoi problemi solo nella sua fantasia ed attraverso immagini che potrebbero far paura ai suoi genitori. In questo mondo fantastico vivono figure e immagini della cultura ad esso corrispondente. Allora erano i libri e il teatro, oggi sono la televisione, i fumetti ed i giocattoli.

3. LA TELEVISIONE, UNA PARTE DEL MONDO DEI BAMBINI?

Di certo la vita dei bambini di oggi è profondamente diversa da quella dei tempi dei nostri bisnonni di cui parliamo nel racconto di «Heidi». «Heidi» è la storia di una bambina che dalla povera gente contadina in un idilliaco paesaggio di montagna deve trasferirsi in una grande città. Se noi potessimo scegliere dove e come i nostri figli debbano vivere, sicuramente nessuno esiterebbe a dire: «Nella natura incontaminata, dove possano, insieme ad altri bambini, scoprire il mondo». Sicuramente non verrebbero indicati come mondi adatti ai bambini quello delle macchine delle grandi città né i centri commerciali o i cortili asfaltati.

RONJA, FIGLIA DI MASNADIERI

Astrid Lindgren ci racconta, nei suoi libri, come dovrebbe essere il mondo dei bambini, per esempio in «Ronja figlia di masnadieri». Ronja voleva essere libera e andò via dalla fortezza dei masnadieri, in cui fino ad allora si era sentita bene e protetta. Si diresse verso un mondo nuovo e meraviglioso. Percorse il bosco e trascorse la giornata accanto ad uno stagno, buttò dei sassolini nell'acqua, ascoltò gli animali e si addormentò contenta e sicura nella natura.

«Qui nel laghetto rimase tutto il giorno e fece molte cose che non aveva mai fatto. Buttò delle pigne nell'acqua e rise notando che dondolavano nel muovere i piedi. Un tale divertimento non lo aveva mai provato! I suoi piedi si sentivano così felici e liberi nello sguazzare e ancor più felici nell'arrampicarsi sopra qualcosa. Attorno allo stagno c'erano grandi massi coperti di muschio da scalare e c'erano abeti e pini per arrampicarsi. Ronja vi si aggrappò fino a quando il sole iniziò a tramontare dietro la monta-

gna boscosa. Allora mangiò il pane e bevve il latte che aveva portato con sé, dentro la borsa di pelle. Poi si sdraiò sul muschio per riposare un poco mentre in alto, su di lei, frusciano gli alberi. Guardò all'insù e rise con dolcezza per una tale meraviglia. Poi si addormentò. Quando si destò era già buio e vide risplendere le stelle tra le chiome degli alberi. Allora capì che il mondo era molto di più di ciò che lei aveva creduto».

IL MONDO «INCONTAMINATO»

Mi ricordo di alcuni bambini di un piccolo villaggio di contadini. Sembrava che vivessero alla maniera di Ronja di Astrid Lindgren. Si muovevano consapevolmente, liberamente e fiduciosamente nel loro mondo. Che fossero insieme sull'altalena, in bicicletta o in una cariola costruita da soli, erano sempre in movimento ed allo stesso tempo nella sicurezza più assoluta. I bambini andavano in gruppo ad un ruscello e giocavano nel bosco senza alcun controllo. Così potevano sviluppare i loro sensi e accumulare infinite esperienze sociali.

IL MONDO DELLE MACCHINE

L'idillio durò fino a quando la rete stradale non fu completata anche in quell'angolo e fu trovato il primo gatto schiacciato da una macchina. Ora gli adulti sono obbligati a fare attenzione ai loro bambini. È per questo che per un certo periodo nessuno si è preoccupato del fatto che i bambini, con il bel tempo, stessero seduti a «consumare», davanti allo schermo, le avventure del mondo incontaminato. La preoccupazione degli adulti, verso la televisione, aumentò quando i bambini si erano ormai insediati in tale mondo consumistico e volevano tutto ciò che il piccolo schermo mostrava loro. La critica alla TV divenne più aspra quando i bambini iniziarono a prendere dai programmi ciò che c'è di banale, crudele ed esagerato.

NESSUNO SPAZIO PER I BAMBINI NELLE METROPOLI

Che la televisione sia legata molto strettamente alla vita dei bambini lo si nota soprattutto nelle grandi città. «Nel caos della metropoli non c'è posto per i più piccoli» così riporta «l'istantanea» di un quotidiano tedesco sull'ospitalità dei luoghi moderni nei confronti dei bambini. Il cortile della Tulbecktstrasse 26 nella Westend, è a prima vista un vero paradiso per i bambini: un bel recinto con sabbia, un lungo prato e moltissimi alberi che invitano

ad arrampicarsi. Sembrerebbe inimmaginabile che qui i bambini non si sentano a proprio agio o che venga meno il loro entusiasmo nel giocare. Per chi però osserva più attentamente, dall'immagine del paradiso emerge la prima crepa. Un segnale all'entrata del cortile indica che è vietato andare in bicicletta per tutta la superficie asfaltata circostante. Un altro avverte che giocare a calcio è «proibito per riguardo agli abitanti». Tre bambini che ancora non sanno leggere o che sono troppo piccoli per potere scoprire il segnale di divieto messo a due metri di altezza, lanciano un urlo di gioia: «Goal». Subito si spalanca una finestra al terzo piano. Una donna grida infuriata: «Per favore andate in qualche altro posto, il baccano qui non lo sopporta nessuno».

Ping pong, ping pong con questo rumore tipico la pallina batte di continuo sul campo da tennis. I due non giocano male. Marco ha la battuta, fa una schiacciata, la palla supera l'avversario e va nel cortile dei vicini. Una palla da tennis è una spesa per un ragazzino e cerca quindi di arrampicarsi sul cancello di legno. Giunto sopra, ci ripensa. Dall'altra parte infatti c'è del filo spinato nuovo di zecca. Il portiere dice che è necessario «affinché i bambini non vadano a finire sotto le macchine che vengono dal garage sotterraneo». Filo spinato come protezione per i bambini? L'uscita è lontana più di cinque metri dal portone di legno. Marco può anche dimenticare la sua pallina. Infatti va di nuovo davanti al televisore.

Una insegnante ha descritto questo limite attraverso un divieto mascherato: nella zona verde non è permesso andare in bicicletta o in motorino, come pure giocare a pallone. I cani devono, cortesemente, essere tenuti a guinzaglio. In compenso la televisione è consentita e senza problemi.

PIÙ CONTATTI SOCIALI, MENO TELEVISIONE

Se i bambini non possono esprimere la loro voglia di avventura e la loro fantasia nel gioco fuori di casa con gli altri, essi realizzano tutto ciò là dove è loro consentito: alla televisione. Una ricerca su «nuovi media nella vita quotidiana dei bambini dell'asilo» che è stata fatta dal 1985 al 1988 a Dortmund, conferma questa connessione: in particolare è utile il Wolfgang Tietze sul posto occupato dalla televisione nella vita dei bambini dell'asilo; si tratta di una ricerca sull'utilizzo dei media dei bambini, ed in particolare sull'educazione ai media negli asili.

Quanto più contatto hanno i genitori con amici, associazioni, parenti, quanto più è cordiale la relazione con i vicini, tanto meno

i bambini vedono la TV. All'interno di un ambiente di vita e di gioco piacevole, si abbassa nei bambini il consumo della televisione. A tal fine sono necessari anche degli spazi verdi per il gioco libero nelle vicinanze dell'abitazione e delle strade libere dal traffico. Quando i bambini appartengono a un'associazione (club sportivo, gruppo musicale, ecc.) e hanno la possibilità di utilizzare istituzioni come biblioteche, oratori, piscine, teatri e campi di atletica, tennis o calcio, allora guardano meno la TV e preferiscono di gran lunga le attività collettive.

Media e consumo: campi di importanti esperienze

È chiaro che i bambini preferiscono vivere ed andare in giro in un mondo naturale con altri bambini. La televisione avrebbe, in tal caso, un'importanza secondaria, e non richiederebbe ulteriori considerazioni educative. Gli esempi di un mondo infantile carente di affetto e di ospitalità, mostrano però quale senso può avere la TV per i bambini. Qui c'è «azione» senza limiti, si può fare quello che si vuole, senza imbattersi in confini stabiliti. I numerosi limiti della complicata vita della moderna società industriale sono per i bambini un problema molto serio. Se i limiti si associano a durezza ed a mancanza di amore, allora diventano facilmente riconoscibili. I limiti restano però tali anche là dove c'è la più grande comprensione verso i bambini e verso il loro modo attivo di scoprire la vita ed il mondo.

AMMASSATI ED ISOLATI

Quanto più intensamente la società industriale collega ed interconnette tutto con tutti, tanto più noi viviamo isolati e tanto meno spazio rimane per la realizzazione di noi stessi. La tendenza, irreversibile, verso la vita da single, con una casa propria, ne è l'espressione più evidente. Ognuno per se stesso e da solo. In case di una stanza e mezza, o inscatolato in una macchina nel traffico, nel tempo libero nel parco affollato ecc. Solo tra tanti, senza contatti, nello stress provocato dall'esigenza crescente di conformarsi alle mode. Molto di quello che ci inquieta nei programmi televisivi ha a che fare propriamente con questi nuovi limiti ristretti. La televisione porta all'interno delle famiglie delitti, distruzione, desideri sessuali e fantasie di ogni tipo, senza superare mai la «distanza di sicurezza» della telecamera. La telecamera ci riporta, avvicinandoci paurosi a tutto quello che per lungo tempo è stato in-

timo e privato, abbatte i limiti della vergogna e della decenza familiare, dal momento che, davanti al piccolo schermo, viviamo in un mondo pienamente libero.

I MEDIA COME NUOVO MONDO DI ESPERIENZE

I bambini utilizzano il mondo dei media e del consumo come loro mondo di esperienze dirette. Dal loro punto di vista non è un mondo secondario, non è un surrogato della realtà, ma è il mondo in cui sono in grado di muoversi perfettamente. Anche se ci auguriamo per i bambini il mondo sano ed incontaminato di Astrid Lindgren, l'idillio del mondo rurale de «I bambini di Bullerbue», la vita attiva di «Ronja» o di «Pippi Calzelunghe», questi non possono essere che immagini ideali che mostrano l'utopia di un mondo per i bambini. Se guardiamo attentamente alla vita quotidiana dei nostri bambini, scopriamo in loro, quando sono davanti allo schermo o in un supermercato, un modo di giocare e di socializzare corrispondente a quello dei bambini della Lindgren. Il sociologo di Brema Heinz Hengst — col libro «Disegnare, agire e scambiare. Il programma segreto al punto vendita computer. Schermo: fascino o informazione» — ha osservato più esattamente svariati episodi tra loro corrispondenti nei grandi magazzini.

UN GIOCO CON IL COMPUTER

Luogo della seguente scena è il settore giocattoli di un ipermercato di Brema, un reparto ben fornito, relativamente separato dagli altri, con grande consolle di video giochi, di home computer e di altri strumenti analoghi. Dà l'impressione di una sala giochi, è spazioso e disposto con stile, la presentazione e la collocazione degli apparecchi è molto invitante. Un bambino di tredici anni è appena arrivato, prende la scala mobile per il secondo piano e va proprio verso il settore dei computer. Egli si ferma a uno dei tre computer con monitor e disk drive. Qui sta giocando un giovane quindicenne che evidentemente conosce molto bene il nuovo arrivato. I due si parlano. L'ultimo estrae infine una lista dalla tasca. Dopo un breve scambio di parole il tredicenne indica alcune righe. Dopo poche parole il quindicenne estrae dalla tasca un dischetto, lo inserisce nel dispositivo e digita alcuni comandi sulla tastiera. Aspetta che nel computer appaia un grafico ed inizia un gioco con il joy stick, che poi prosegue il più grande. Poi inizia una discussione a cui partecipano almeno altri cinque bambini. Messisi

d'accordo su qualche cosa dopo un lungo discorso, inizia una nuova attività con il computer. Seguono ulteriori dibattiti e discussioni.

È chiaro di che cosa si tratta. I giochi al computer alcuni anni fa erano nuovi sul mercato, e la paga settimanale non era sufficiente per i costosi programmi. I giovani hanno dato vita ad un mercato nero, che era più stimolante dei tradizionali giochi di «guardie e ladri» o di altre prove di coraggio. Hanno cercato nei supermercati esperienze adatte alla loro età, che naturalmente non corrispondono alle esigenze del mercato e dell'industria dei computer. Per i bambini i supermercati e il piccolo schermo, con i quali sono cresciuti, sono il mondo nel quale fare esperienze dirette ed importanti, in cui possono vivere le proprie avventure, stabilire la propria autonomia e conoscere i propri limiti.

4. LA TELEVISIONE NEL FLUSSO DELLA VITA QUOTIDIANA

I mezzi di comunicazione di massa e in particolare i mezzi audiovisivi (televisione, computer, video) sono così recenti che noi, nella cultura contemporanea, abbiamo ancora così poche esperienze per riuscire a riconoscerne i pericoli e le possibilità che essi ci offrono. Se pensiamo che sono occorsi secoli affinché le esperienze con i libri potessero elevarsi allo status di cultura dei libri, diventa chiaro che il lasso di tempo di appena più di una generazione, in cui è presente la TV (ad esempio in Germania dal 1953, in Italia dall'anno successivo) dà poca sicurezza ad esperienze attendibili per decidere come dovrebbe comportarsi l'educazione alla televisione. Le immagini banali ed ancor di più le immagini di crudeltà recano timori ai genitori che ricorrono a misure di netto rifiuto anche in quei casi in cui i bambini siano pronti a confrontarsi con determinate scene. Il nostro consiglio in proposito è che se vogliamo capire le immagini di violenza e di crudeltà, dobbiamo decifrarle ed imparare a leggerle come significati delle situazioni del nostro mondo, e cercare di agire su questo mondo delle rappresentazioni, cambiandolo e dandogli nuova forma. La paura che la TV agisca come una droga ed estranei i bambini dalla realtà, è, osservando bene, la vecchia paura che i bambini, grazie alla loro fantasia, possano incamminarsi su una strada completamente diversa da quella che noi, ragionevolmente, intendiamo tracciare. È chiaro che i media sono parte importante della realtà in cui i

bambini crescono e nella quale fanno esperienze indelebili. Un importante compito dei genitori è influire in maniera costruttiva e stimolante su questa realtà. Compito non facile poiché abbiamo un'influenza estremamente limitata sull'ambiente culturale dei bambini. Abbiamo però influenza sulla costruzione della nostra vita familiare, delle relazioni con amici e vicinato, e delle istituzioni culturali. Sono importanti infatti le attività del tempo libero che non si lasciano «consumare» passivamente o in maniera smoderata. Abbiamo allora un'ottima chance per influire sulla vita dei nostri bambini se scopriamo che significato hanno i media e le immagini nella loro vita. Tutto ciò richiede molta attenzione come nella composizione di un puzzle. Quali pezzi si devono mettere assieme?

GLI ELEMENTI DEL PUZZLE: I BAMBINI, LA TELEVISIONE

Le problematiche dei bambini

I bambini come tutti gli uomini, hanno obiettivi, desideri e sogni che abbracciano un certo numero di tematiche: per esempio essere grande e forte, sentirsi amato, entrare nel mondo eccitante e contemporaneamente essere protetto, venir ammirato per la bellezza e per il successo. In base alla storia ed all'ambiente di vita in cui i bambini vivono sorgono determinate problematiche che possono modificarsi del corso dello sviluppo. In relazione a questo giocano un ruolo importante anche la cerchia di amicizie ed i loro coetanei.

Le immagini, i personaggi e le storie sullo schermo

L'industria dei media, potente e strutturata in modo spesso oscuro, produce — indipendentemente dalla volontà degli utenti — fiction, ossia telefilm, serial, cartoons che sono costituiti da immagini, personaggi e storie. I produttori si riallacciano, consapevolmente o inconsapevolmente, a storie presenti, ad immagini e a figure della nostra e di altre culture — per esempio il personaggio di «Heidi» — ad antichi miti e a storie di film già famosi. Da ciò nasce un cangiante intreccio di programmi, al cui interno emergono determinati personaggi o modi di raccontare, come, ad esempio, una rappresentazione di violenza reale, diventa TV-verità (come in «Chi l'ha visto?» su Rai Tre in Italia). Immagini e personaggi, escono rapidamente dallo schermo e diventano parte del linguaggio comune e dei discorsi privati.

Le esperienze televisive

Gli spettatori non sono mai passivi, neppure quando siedono davanti al piccolo schermo immobili. Raccolgono dal televisore le immagini, i personaggi e le storie che significano qualcosa per loro e che corrispondono alle loro problematiche. Le immagini televisive diventano allora esperienze proprie. Gli spettatori le ricollegano con sentimenti e tematiche personali.

Le situazioni televisive

Sedere davanti al televisore è una nuova situazione che ha un importante significato sociale. Decidere quando accendere l'apparecchio, e come usare il televisore comune, sono decisioni significative, nonché parte della nostra vita sociale. Importante è, per la famiglia o per i gruppi di amici, che davanti all'apparecchio possiamo stare insieme e stringerci. I bambini si rendono conto in questa faccenda di che rilevanza possano avere nel prendere le decisioni, e quanta attenzione e dedizione ricevano.

«LE RANE»

Nel seguente esempio alcuni bambini parlano tra di loro in una scuola. In pochi minuti accade qualcosa di molto importante e che intendiamo decifrare. Anticipiamo il risultato: in questo dialogo si chiede se ai maschietti sia consentito o meno mostrare i loro sentimenti e le loro paure.

BIRGIT: «Matthias, hai visto il film sabato?».

Birgit in questo modo fa qualcosa che tutti i bambini fanno: cerca di dialogare con Matthias e fa appello alla televisione. Funziona quasi sempre. Chi non ha visto un film il sabato sera? Sabato è il giorno più importante per la TV. Di sicuro c'è stato qualcosa di interessante con cui iniziare un dialogo.

MATTHIAS: «Ah, "Le rane", è stato un bel film!».

Matthias coglie l'offerta di dialogare di Birgit. Indica «Le rane», titolo di un film, che è stato trasmesso in televisione il sabato sera. Con «bel film» valuta positivamente il lungometraggio.

BIRGIT: «Come sono entrate?».

Birgit si mette in comunicazione con Matthias grazie alla sua proposta concreta di dialogo, rimandando ad una scena ben precisa.

MATTHIAS: «Quando c'era il ragno».

Matthias risponde di nuovo a Birgit. Egli dà per scontato che

ambidue parlano della stessa scena del film, e siccome ricorda una nuova figura è anche chiaro che il bambino rammenta perfettamente il film.

BIRGIT: «A questo punto mia madre ha pianto».

Adesso, con il pianto della mamma, Birgit apporta qualcosa di nuovo nel dialogo.

Non si tratta più del film e neppure della scena del «ragno». Birgit parla di una situazione vissuta alla TV. Sua madre ha reagito emotivamente alla scena televisiva in maniera molto forte, con il pianto.

MATTHIAS: «Oh, sicuramente ha paura delle bestie».

Matthias segue di nuovo la proposta di dialogo di Birgit e constata con stupore, che la madre ha avuto paura: parimenti gli è chiaro di che cosa ha avuto paura, cioè delle «bestie». Matthias ha nominato dunque concretamente la sorgente della paura.

BIRGIT: «Comunque io non ho guardato».

Birgit rifiuta questo tipo di film o scene di film.

NADINE: «Che cosa?».

A questo punto la questione diventa interessante per gli altri bambini del gruppo, che si inseriscono nel dialogo.

THEO: (con disprezzo) «Quel film idiota!».

Theo si inoltra nella valutazione del film e probabilmente sulla questione della madre e sulla sua forte emozione. Giudica per questo il film, in cui la madre ha manifestato paura, come «film idiota». Non si deduce se egli ha visto o no il film.

NADINE: «Mia madre è andata a letto».

MATTHIAS: «La mia si è rosicchiata le unghie».

BIRGIT: «La mia si è messa sotto le coperte!».

Una parte del gruppo, in particolare Matthias e Birgit restano a discutere su madre/paura/mostrare la paura. E così iniziano le mamme e di conseguenza i bambini cominciano quindi a confrontarsi con la paura. È chiaro cioè che la madre che ha paura, che si rifugia sotto le coperte, che si rosicchia le unghie, prova che ci sono persone — adulti, femmine, madri — che possono avere paura davanti al televisore.

THEO: «Io ho riso da morire, Birgit. Film da bambini! Io ho visto qualcosa di gran lunga peggiore, “Lo stregone”!».

Ridendo di tale «film da bambini» mette in luce che rispetto a Birgit lui è un «dritto» e che ha superato ben altri limiti. Film come «Lo stregone» — tratto da un romanzo di Edgar Wallace — sono un parametro per i bambini, attraverso il quale misurare

coraggio e superiorità. Probabilmente Theo ha visto «Lo stregone» ed ha anche avuto paura, giacché riporta subito il titolo come paradigmatico di qualcosa di brutto.

BIRGIT: «Non ho ancora il permesso di vedere simili cose».

Birgit non entra nel gioco di sfoggio di Theo e nella sua offerta di «film cattivi». Lei pone un chiaro limite a cosa è consentito vedere ai bambini. Con ciò non è chiaro se abbia o non abbia visto il film.

THEO: «... “Stregone”... Oh, lo ha visto anche lei? — si rivolge ad un adulto —. E, novità dello “Stregone”, faceva schifo».

Birgit non è più l'interlocutore. Perciò si rivolge all'adulto, che continua a registrare.

MATTHIAS: «Però non era tanto bello».

Matthias entra in concorrenza con Theo su cosa l'io/l'uomo possa vedere e sopportare.

ADULTO: «Per te era migliore “Le rane”? Quello l'ho visto anch'io».

L'adulto non coglie assolutamente di cosa si tratta. Pensa che il dialogo verta sul giudizio dei film. Non ha capito che vengono trattate due tematiche:

- **Paura dei film, poter mostrare la paura;**
- **Essere forte, vincere, resistere.**

Si è parlato di queste tematiche attraverso il linguaggio delle immagini delle paure delle madri e attraverso i titoli dei film («Le rane», «Lo stregone»).

MATTHIAS: «Mia madre si è rosicchiata le unghie».

Matthias decide chiaramente per la tematica madre/paura/poter mostrare le paure, e si schiera dalla parte di Birgit.

ADULTO: «Era così impaurita?».

L'adulto ancora non capisce che la mamma che si rosicchia le unghie è una semplice immagine adatta al tema: poter mostrare la paura.

THEO: «La mia bisnonna, uh, la mia bisnonna...».

Theo continua a voler prevaricare, per lui la madre diventa la nonna.

MATTHIAS: «A casa mia, il mio cuginetto Marco, che va sempre all'asilo, l'ha visto insieme a me e non ha avuto paura».

Matthias si avvicina adesso al rapporto televisione/paura.

BIRGIT: «Allora è da manicomio...».

Birgit dà un giudizio chiaro: chi non ha paura con questo film non è normale. Non si tratta più di fittizie figure di madri che mostrano la loro paura. Si tratta di due bambini, due maschietti, che hanno visto «Le rane». Adesso è normale che l'io/uomo possa avere paura.

(Cinque minuti più tardi)

MATTHIAS: «Alla fine ci sono il paralitico che rimane tra le rane e che non voleva ritornare a casa, che non voleva proprio andar via dall'isola, ma la donna, e l'uomo in canoa, lui è rimasto in vita e anche i due bambini».

In Matthias si è messo in moto qualcosa. Dopo un po' di tempo, in cui non dice niente e che sta palesemente elaborando idee e immagini, parla immediatamente di una scena che deve averlo colpito molto emotivamente: poiché nel gruppo si discutono le tematiche «essere forti o deboli, mostrare sentimenti, avere paura», Matthias può, sapendosi appoggiato da Birgit, parlare di una scena del film che gli ha fatto molto paura e provocato grande dolore.

Questo breve dialogo è significativo per i bambini. Con l'aiuto di titoli e di scene di film, che hanno visto solo in parte, discutono due temi importanti ed opposti:

Prevaricare attraverso i titoli di film.

Poter mostrare la paura perché le madri hanno a volte avuto paura.

Poiché Birgit riesce a far capire a Matthias che la paura dei film horror è normale, questi si libera dalle sue paure, che fino ad allora ha tenuto ben nascoste e racconta di una scena che lo spaventa. Naturalmente questo processo non si svolge in piena consapevolezza. La premessa è però che Birgit e Matthias si ascoltino reciprocamente e con piena comprensione. Come genitori non potremmo fare di meglio: Matthias inizia ad elaborare le esperienze con film che incutono paura. Tutto questo è molto importante quando i bambini — in particolare i maschi — sperimentano tematiche come essere «grande», «forte», «selvaggio». «Io ho visto anche di peggio» è una tipica frase retorica per esprimere chiaramente la propria forza e superiorità.

3.

Scoprire e decifrare le tracce dei media nella vita dei bambini

Come i bambini si comportano tra loro, come vivono il loro mondo, come apprendono e cosa li diverte, sono tutte tematiche soggette ad una continua e crescente trasformazione, che noi non possiamo capire se non tentando di vedere la vita dal loro punto di vista.

Scopriamo allora anche i nuovi compiti educativi che la televisione ci richiede. Perciò dovremmo chiederci:

- Cosa fanno i bambini con le esperienze e le immagini televisive?
- Cosa fanno le esperienze e le immagini televisive con i bambini?

NUOVI PERSONAGGI E STORIE EMERGENTI

Nell'estate 1991 la rivista tedesca di cinematografia «Filmecho» informava su quanto segue:

Turtle-Power per l'estate cinematografica

Per intere settimane «Tartarughe Ninja II, il mistero di Ooze» è stato al primo posto negli USA (incasso oltre settantacinque milioni di dollari).

La Fox (compagnia cinematografica) portò le «Tartarughe Ninja II» in tutto il territorio della Repubblica Federale Tedesca in piena estate 1991. E affinché l'entusiasmo per le Tartarughe potesse dilagare abbondantemente in Germania, gli sforzi pubblicitari della Fox puntarono sulla consueta routine da public relations.

Bisognava inscenare un vero divertimento estivo, uno spettacolo massmediatico parallelo, per incrementare il decollo cinematografico. Furono previste delle tournées con i costumi delle Tar-

tartughe nella maggior parte delle grandi città nelle vecchie e nuove regioni, con attraenti giochi di lotterie, un pizza party (facciamo la pizza più grande del mondo) e diversi incontri con gli esperti, in genere produttori di giocattoli, di magliette, di gadgets, ecc. L'intreccio di media e consumo è dunque ben collegato. Come vengono imprigionati i bambini in tutto questo? Di nuovo grazie a personaggi che combattono sempre? Un album per incollare le immagini per esempio non promette niente di buono.

Donatello & Co. (questi sono le Tartarughe Ninja, una miscelanza fra i lontani lottatori Ninja e appunto le tartarughe) trovano April (una reporter in stile Barbie) aggrappata al tetto di un grattacielo. Presso di lei c'è un intero esercito di robot Ninja. I nostri eroi non si lasciano scoraggiare da questi lottatori meccanici. Al grido di battaglia di Michelangelo «Cowabunga», Donatello e gli altri si lanciano sui nemici. Questi, nonostante i loro pericolosi raggi, non ce la fanno con le Tartarughe Ninja.

TARTARUGHE

Negli asili le Tartarughe sono già famose.

Relazione di un'insegnante

Sven viene all'asilo con un sacchetto di Tartarughe Ninja e chiede a Marco se vuole giocare con lui. «Oh, sì!», dice Marco. Sven chiede: «Vieni con me nell'angolo delle costruzioni?». Nello svuotare il sacchetto presenta i diversi tipi di Tartarughe. Il più forte dei personaggi è anche il capo. Marco si lamenta del fatto che la mamma non gli ha mai comprato nessuna Tartaruga, perché lei non ama né i personaggi né i film. Sven, il proprietario delle Tartarughe, gioca solo con i più forti. Marco riceve in consegna solo i deboli. Incomincia poi ad imporsi, chiede di essere lui qualche volta il più forte. Scoppia una lite e si va alle mani.

I personaggi delle Tartarughe e le loro storie si addicono bene all'antagonismo che c'è tra Sven e Marco. Il modello di sviluppo delle storie delle Tartarughe è sempre uguale: esser messo alle corde e dover combattere per liberarsi.

Quindi si affrontano i seguenti temi:

- **Chi è più forte?**
- **Chi domina e chi viene dominato?**
- **Chi è il vincitore?**

Il tranquillo gioco di un gruppo di cinque bambini con le costruzioni e i personaggi di alcuni giochi, non è stato così eclatante come la rivalità tra Marco e Sven.

GIOCHI DI COSTRUZIONI CON LE TARTARUGHE

I bambini costruiscono una fortezza con le costruzioni in legno. Sulla piattaforma superiore troneggia, minaccioso di traboccante vendetta, un colosso di plastica. Sembra un drago o un dinosauro. Ricorda quei mostri minacciosi di film banali e di scarso valore, con dinosauri e mostri primitivi (per lo più fantascienza giapponese). Al piano sottostante c'è la figura in plastica, colorata, di un uomo. Davanti, nel primo piano, dove c'è il pericolo di un assalto alla fortezza, ci sono le Tartarughe in difesa. È chiaro che sono in difesa e non all'attacco. Però hanno una catapulta, macchina da lancio e da battaglia, con cui si può veramente sparare una massa schiumosa, che si acquista insieme al giocattolo. Con serietà, ma anche con aria molto divertita, i bambini si lasciano fotografare con la loro costruzione.

UNA TARTARUGA FATTA CON LA SABBIA

Una volta, sulle tracce delle Tartarughe, abbiamo scoperto una figura singolare in un recinto con sabbia per bambini, nel giardino antistante ad una casa, in cui abitano più famiglie: testa e spalle di un arcaico colosso vengono fuori dalla sabbia. Sono chiaramente delineate la bocca e due cavità per gli occhi. Attorno alla testa c'è una fascia frontale, una benda per gli occhi, che fa subito ricordare una Tartaruga. Un ragazzino si incuriosisce e vuol sapere come mai siamo interessati alla figura. Ne nasce un dialogo da specialista sulle Tartarughe Ninja, come si chiamano, come sono, come combattono Shredder e la sua gente. La costruzione con il drago e le Tartarughe Ninja, come pure la figura di sabbia con la benda agli occhi ci incuriosiscono. Quali tematiche interessano i bambini? Cosa esprimono attraverso le Tartarughe ed attraverso i personaggi e le storie che emergono nella loro fantasia? Le Tartarughe Ninja offrono altre possibilità di gioco ed altre tematiche oltre a quelle della concorrenza, della rivalità, delle libere battaglie.

Il drago di plastica nella costruzione dei bambini richiama alla mente un animale mitico primitivo, forse anche King Kong. A questo si rifà anche la figura di sabbia, che pone un ponte tra le storie fantastiche tipo «Il signore degli anelli» o «Guerre stellari». Per

saperne di più analizziamo la storia su cui tutti i loro fumetti ed i film loro si basano. Il topo Splinter racconta:

PER COMPRENDERE LE TARTARUGHE

«Quando ero ancora un uomo e vivevo in Giappone... ero alunno di una scuola di lotta Ninja». A causa di un intrigo di alcuni compagni di scuola, Splinter fu espulso ed emigrò in America. «Quando sono venuto a New York, ho vissuto qui sotto (nelle fogne) con ratti e tartarughe. Ma al contatto con la melma radioattiva ci trasformammo tutti nelle creature che avevamo toccato per ultimo... Le mie tartarughe divennero gigantesche e acquisirono un'apparenza "quasi umana". Io insegnai alle tartarughe tutto sulla vita degli uomini e le resi eccellenti lottatori Ninja, che combattono solo per il bene degli uomini. I loro nomi li scelsi tra gli artisti che io stimo particolarmente: Donatello, Raffaello, Michelangelo, Leonardo».

Questa è una storia con il «vecchio uomo saggio», con la metamorfosi di uomini in animali e sempre con la valorosa lotta per il bene. In questo modo le Tartarughe Ninja proseguono le storie di consolidate leggende.

CHE COSA RACCONTA IL FILM «E.T.»?

IMMAGINI E STORIE DEL FILM.

UN NUOVO MODELLO D'INFORMAZIONE

Le immagini, i personaggi e le storie dei film non solo sono conosciuti dai bambini (anche quando loro stessi non li hanno visti), ma sono anche un linguaggio, quasi una sorta di lessico comune. Li posseggono come concetti e modi di dire che usano quando parlano tra loro. Così nasce una nuova lingua e un nuovo modo di intrattenersi che è difficilmente comprensibile per gli adulti. Che cosa ci resta da fare se non capire le immagini dei film? Ecco un esempio toccante, al proposito: due bambini discutono tra di loro, in quanto uno dei bambini, Sven, ha delle difficoltà a procurarsi l'occorrente per il nuoto. A prima vista il breve dialogo tra Sven e Marco appare limitato, forse primitivo e caotico.

INSEGNANTE: «Domani ricordate l'occorrente per il nuoto, sapone e soldi. Cercate di avere tutto».

ALUNNI: «Sì, sì!».

INSEGNANTE: «E anche gli occhiali da nuoto».

SVEN: «No, io non porto gli occhiali. Ne ho abbastanza. Mi hanno fatto già abbastanza male. Adesso non ci voglio più provare. Una volta e mai più».

Sven è terrorizzato dalla pacifica proposta di portare con sé l'occorrente per la piscina e gli occhiali subacquei. Invece di essere felice perché salta la lezione, reagisce rifiutando energicamente e sottolinea che gli occhiali gli fanno male. Che cosa significa per lui «fare male»? Sven è un bambino che è spesso malato, e così gravemente, che più volte è dovuto andare in ospedale.

Quando parla di «fare male», «l'occorrente per il nuoto» è chiaramente collegato ad una situazione difficile. Di che cosa si tratta? Spesso, a casa, non riesce a svolgere i compiti per il giorno dopo. Non ha nessun aiuto per risolverli. Inoltre gli oggetti per il nuoto costano. I soldi sono il problema principale per la famiglia. Procurarsi gli occhiali da nuoto supera le possibilità della famiglia. Il dover di nuovo chiarire questo fatto riapre di nuovo le vecchie ferite.

DIETER: «No?».

Dieter non riesce a comprendere.

SVEN: «È una cosa tremenda. Sono allergico agli occhiali».

Sven, visto che Dieter non capisce la situazione, deve dimostrare in modo chiaro la sua argomentazione. «Mi hanno fatto male spesso»: «L'allergia» una malattia inesplicabile, moderna, è una buona argomentazione.

MARCO: «Te li compra la maestra!».

SVEN: «Io, io ho l'allergia. Allora mi fa male dappertutto, è terribile e anche gli occhi».

DIETER: «Hmm, hai ragione».

I bambini discutono adesso se «l'allergia» convincerà anche la maestra. Così Sven si aggrappa alla malattia per motivare il suo problema. Dieter ora capisce il discorso di Sven.

SVEN: «Io, io lo so, non sono un uomo».

Sven cade nell'autocommiserazione? Probabilmente si tratta di qualcosa di più.

L'affermazione seguente: «Sì, sono stato in ospedale» indica un tema fondamentale. Sembra abbia una percezione di sé profondamente insicura.

INSEGNANTE: «Cosa sei invece?».

La maestra impegnata con l'organizzazione quotidiana, non può soffermarsi su un'affermazione così allarmante, quale sia quella del bambino che non si sente un uomo.

MALATO COME E.T.

SVEN: «Un Autorifon. Sì, sono stato in ospedale».

Sven cerca di spiegare con «Autorifon» di cosa si tratta.

MARCO: «Sa, come E.T...».

Per Marco è chiaro che cosa pensa Sven. Comprende «Autorifon» in collegamento con «ospedale». Lo collega subito con la figura extraterrestre E.T. dell'omonimo film di Steven Spielberg. Questi è un essere dello spazio, intelligente e sensibile, che ha la grandezza di un bambino e il corpo e il viso simili all'uomo, ma che potrebbe sembrare però anche un animale.

SVEN: «E.T.».

Sven rassicura Marco che ha capito bene.

MARCO: «Quando si ammala».

Marco indica una parte del film E.T.

SVEN: «...Oh, sì era completamente bianco, sì, perché aveva nostalgia, per questo, quando era disteso nell'acqua».

Sven conferma a Marco di quale parte si tratta e in egual modo ribadisce il pericolo di morte, in cui veramente si trova E.T. nel film. «Completamente bianco». Significa che nel film E.T. era morto. Sven spiega anche il motivo per il quale egli era «completamente bianco»: perché «ha nostalgia». Sven indica anche una seconda scena del film in cui E.T. è in pericolo di morte: «quando era disteso nell'acqua».

MARCO: «Uah!».

SVEN: «Quando si sedette sull'erba... allora, però, ha fatto così: uah!uah!».

Sven indica una scena del film in cui un ragazzino, Elliot — insieme a E.T. protagonista del film — scopre l'extraterrestre E.T. Hanno paura l'uno dell'altro.

MARCO: «Mi piace all'inizio, quando lui... gli Smarties...» (Ride).

Il piccolo Elliot ed E.T. iniziano, con grande cautela, una amicizia. A questo punto del film c'è la scena degli Smarties: confetti colorati di cioccolato, che aiutano i due a capirsi senza parole. Dieter chiede degli Smarties. Non capisce di cosa si sta parlando. Dopo i bambini parlano di dove si può vedere E.T., alla televisione o con la TV via cavo.

CHE SIGNIFICANO I RIFERIMENTI AD E.T.?

Sven e Marco a proposito del film «E.T. l'extraterrestre» — girato appunto dall'americano Spielberg nel 1981 — affrontano

il tema dell'amicizia tra Elliot, il bambino di dieci anni, e l'essere animale/uomo E.T., che viene da un'altra stella ed è approdato sulla terra. Elliot ed E.T. costruiscono una vera amicizia, a tal punto che il bambino riesce a capire e a sentire i sentimenti di E.T., direttamente, senza bisogno di parole. E.T. soffre di nostalgia, si ammala, e muore. Elliot, dicendo all'amico morto, che lo ama, riesce a riportarlo in vita. Gli adulti hanno un rapporto completamente diverso con E.T. Vogliono imprigionare l'essere sconosciuto e alieno, E.T., a scopo di ricerca. I bambini nascondono E.T. e fuggono con lui. Allora E.T. viene riportato a casa, nel suo mondo, dai suoi simili. L'amicizia intima di Elliot vince sull'incomprensione distruttrice degli adulti, ridà vita a E.T. e appunto lo riconduce a casa.

COME SI POSSONO DECODIFICARE LE SCENE DEL FILM
CON LE CUI IMMAGINI SIMBOLICHE
MARCO E SVEN SI COMPRENDONO?

Con le sei frasi del loro dialogo, i due bambini, Marco e Sven si riferiscono in tutto a cinque scene, che non seguono la diegesi del film ma, al contrario, partono dalla fine del lungometraggio verso l'inizio.

Scena del film: «Quando E.T. si ammala»

La scena a cui Marco si riferisce dopo avere iniziato a parlare di E.T. ha un ruolo fondamentale nel racconto del film stesso. I poliziotti, i medici, gli scienziati, hanno individuato che E.T. è nella casa di Elliot, e conseguentemente vi irrompono. L'irruzione viene rappresentata nel film come un'operazione militare, provoca spavento. Nella casa si vedono avanzare uomini con vestiti e maschere protettive, davanti ad essa vengono installati armamenti difensivi. Tutto brulica di personale, di ambulanze, e di diverse apparecchiature. Mentre gli uomini isolano la casa dal resto del mondo, E.T. muore, nonostante i medici lottino per la sua vita con ogni mezzo tecnico. Sia il giovane Elliot sia l'alieno E.T. sono in celle di isolamento in un reparto di emergenza tecnicamente perfetto, collegati dai tubi con le apparecchiature di controllo. È chiaro ed inevitabile che E.T. muore. Anche Elliot è in grave pericolo, essendo legato ad E.T. per empatia, mentre le sue energie vitali si esauriscono insieme a quelle di E.T. Elliot cerca di impedire che a E.T. venga fatto un intervento di emergenza. «Voi non potete

fare questo. Lo impaurite... Lasciatelo in pace. Io posso fare per lui tutto quello di cui ha bisogno... Lo uccidete». Prima che E.T. muoia, si separa da Elliot, che adesso può di nuovo vivere solo. Elliot può restare accanto a E.T. morto, che giace già in un'apparecchiatura di raffreddamento. Elliot gli dice: «Guarda cosa ti hanno fatto! Mi fa soffrire terribilmente. .. Io non ti dimenticherò mai. Per tutta la mia vita. E.T. Ti amo». Adesso il cuore di E.T. ricomincia a battere. Egli vive e guarisce completamente!

In questa scena commuovente si scontrano due mondi: il mondo dei bambini ed il mondo degli adulti «ragionevoli» (medici, scienziati, poliziotti), che non capiscono assolutamente niente di E.T. e dei bambini. Gli adulti cercano di risolvere il «problema» E.T. e nel fare questo sono ciechi e sordi e non si curano dell'amicizia che c'è tra di loro. Perciò sono proprio gli adulti la vera causa della paura del piccolo Elliot di perdere l'amico. Le parole di Elliot, E.T. ti amo, riportano la vita e la salute. Elliot, come gli altri bambini, «sconfigge» con l'affetto la ragione priva di comprensione.

Scena del film: «E.T. è disteso nell'acqua»

Questa scena (durata trenta secondi circa) è immediatamente precedente all'episodio in cui E.T. è «completamente bianco». E.T. vuole entrare in contatto con i suoi simili dello spazio, cosa che però non riesce a fare. Nel frattempo Elliot si è addormentato nel bosco. Quando questi si sveglia al mattino seguente, E.T. è scomparso. I bambini lo cercano e lo trovano: la cinecamera con una ripresa ravvicinata lo filma mentre giace sdraiato sulla schiena. Le sue braccia sono stese e la testa girata di lato. Si lamenta. Il più grande dei bambini si precipita da lui. Si sentono dei rumori di elicotteri nell'aria e si intuisce che sono gli scienziati che lo cercano. Il bambino nasconde E.T. in un asciugamano: tema di questa scena è la mancanza totale di aiuto. La situazione di E.T. suscita pietà e compassione negli spettatori. Appare chiaro che E.T. non può vivere da solo sulla terra. Impazzisce se nessuno si prende cura di lui. Questa scena spiega anche attentamente, che E.T., come un bambino indifeso, non è ancora capace di vivere in un mondo nuovo e sconosciuto. La figura di E.T. prende sempre più le sembianze di un embrione, di un neonato, lasciato solo nel mondo nuovo, col rischio di morire.

Scena del film: «E.T. sta seduto sull'erba»

Questa breve scena del film (della durata di circa un minuto) si trova all'inizio. Elliot e E.T. si incontrano per la prima volta. La scena si svolge di notte. Elliot viene svegliato da un rumore sconosciuto e con la sua torcia va nel giardino. Nel cono di luce della lampadina vede delle orme di piedi e le segue fino ad un cespuglio. All'improvviso appare E.T., che per la forte paura sospira, gesticola furiosamente e si difende con le braccia. Elliot guarda irrigidito e sbalordito E.T. che è terrificato. Entrambi scappano via presi dal panico. Nell'ultima inquadratura di questa scena Elliot non sembra più scioccato bensì guarda sorridente e sognante verso il cielo notturno. In questa scena piena di tensione, lo spettatore vede per la prima volta la figura intera di E.T. È una creatura strana, perfino brutta, nel contempo affascinante... La drammaturgia della scena si basa su questa ambivalenza: da una parte la vista di E.T. suscita terrore, dall'altra Elliot subisce il fascino di questo essere estraneo che, come lui, è impaurito e pacifico. Alla fine Elliot guarda il brutto essere e rimane a sognare come se si fosse realizzato un desiderio.

Scena del film: «Gli Smarties»

E.T. ed Elliot si incontrano per la seconda volta (durata circa tre minuti). Elliot, che non rinuncia a voler trovare E.T., lo aspetta di notte nel giardino. All'improvviso appare E.T., Elliot si spaventa, E.T. si avvicina con un grugnito. Elliot ha paura, tuttavia rimane seduto nella sedia a sdraio. La mano E.T. lo afferra, e appoggia sulla coperta di Elliot gli Smarties raccolti nel bosco. Poi si vede Elliot che mette sul terreno gli Smarties. La mano di E.T. si sposta lentamente nella direzione degli Smarties, si sente un allegro schioccare delle labbra, Elliot sorride. Adesso appaiono i piedi di E.T. sul suolo. Grazie agli Smarties, Elliot attira E.T. nella sua camera. Il ghiaccio è rotto ed incominciano a diventare amici. Gli Smarties inseriscono E.T. nel mondo dei bambini. Gli Smarties vengono in aiuto nel rapporto tra E.T. ed Elliot. Elliot procura ad E.T. il nutrimento e lo aiuta a sopravvivere. Il nutrimento è, perciò, simbolo dell'affetto e dell'amore di Elliot verso E.T.

CHE COSA SI RACCONTANO I BAMBINI ATTRAVERSO QUESTE SCENE?

I bambini, uno dopo l'altro, procedono in maniera precisa e sensibile, raccontando le scene e gli episodi di un lungo film. Que-

sta nuova storia, la storia di Marco e Sven, non finisce come il film, con la fuga agitata dei bambini. Nel film i bambini, insieme ad E.T., sfuggono alla polizia, balzando sulle loro biciclette adatte per tutti i terreni, svoltando per varie strade e diventando irraggiungibili per gli adulti che li seguono. Questo finale del film ha segnato la nascita delle mountain bikes, che hanno distribuito ad una intera generazione di bambini e di giovani libertà e indipendenza. Non è questa però la storia che Marco e Sven si raccontano e che tra di loro sviluppano. Libertà ed indipendenza non sono la loro tematica. La loro storia affronta questi tre problemi:

- **Essere incompreso, lasciato solo e con il rischio della morte in un mondo di adulti.**
- **Sopravvivere perché un amico si affianca nel dolore.**
- **Superare la paura per qualcosa di estraneo e fare prudentemente amicizia.**

Entrambi i bambini, Sven e Marco, conoscono E.T. Il film li ha colpiti profondamente. Le tematiche di questo film gli sono familiari. Marco nota che Sven è nel medesimo stato d'animo che lui provava nel vedere il film.

ATTRAVERSO GLI ELEMENTI DEL FILM, COSTRUIRE UN DIALOGO PIENO DI COMPRESIONE RECIPROCA

Marco introduce degli elementi del film, usando un linguaggio diverso, parlando, con l'aiuto di questi, di tale stato d'animo e delle stesse tematiche.

Entrambi affrontano in maniera sicura episodi importanti del film, con i loro personaggi e le relative questioni. Sven si sente compreso da Marco. Per questo riesce ad uscire da quello stato d'animo che lo fa sentire abbandonato ed in pericolo. Egli si appropria della maniera, molto cauta, in cui nel film viene costruita un'amicizia, per parlare di amicizia con Marco. Marco a sua volta affronta subito tale problematica, rimandando all'episodio degli Smarties.

4.

Compito educativo: guardare la televisione

Educare significa promuovere ed incoraggiare. Inizia con l'osservazione e la comprensione. È compito degli adulti scoprire le tracce delle esperienze televisive dei bambini, per appoggiarli nel rielaborarle.

ELABORAZIONE DEI FILM ATTRAVERSO IL DIALOGO

Pensiamo nuovamente all'esempio del film «Le rane». Presentandosi l'occasione, gli alunni elaborano in gruppo, non senza conflitti, le esperienze televisive angoscianti e piene di eccessi. Nell'esempio riferito, la millanteria, rispetto a film che suscitano paura, chiude la strada alle paure specifiche del bambino. L'adulto si lascia imbrogliare da tale millanteria, e dai «film cattivi», e ne dà un'interpretazione letterale. La bambina, invece, disponibile all'ascolto, dà al dialogo il giusto orientamento. I due bambini, nel nostro ultimo esempio, utilizzano magistralmente le immagini cruciali del film E.T., per parlare delle paure, dell'incomprensione, delle richieste eccessive degli adulti. Si noti però che parlano pochissimo. Le scarse affermazioni richiamano comunque scene del film che li aiuta a capirsi perfettamente. I bambini comprendono i loro problemi utilizzando immagini e personaggi estrapolati dal film. Tutto ciò, in ultima analisi, non funziona in maniera molto diversa rispetto a duecento anni fa. Il giovane Anton, nel nostro romanzo storico, ricavava il materiale illustrativo utile per la elaborazione delle sue tematiche, dalle storie di eroi delle antiche leggende. Anche allora si trattava di storie di battaglie molto violente. Anche quando non riusciamo a capire immediatamente le tracce che le esperienze con i media lasciano nella vita dei nostri bambini, come ad esempio la testa di una Tartaruga Ninja in un recinto con la sabbia, non dovremmo scoraggiarci e cercare di continuare a fare attenzione. Anche se il mercato dei media, come nel caso delle Tartarughe Ninja, travolge i bambini con una architettata campagna pubblicitaria, in cui apparentemente il denaro non

ha rilevanza fondamentale, i bambini non subiscono passivamente! Anche le Tartarughe Ninja diventano il loro materiale, tanto nel recinto di sabbia, quanto nel gioco in gruppi. Le tracce delle esperienze dei media plasmano le esperienze ed il modo di agire dei bambini.

Consigli per i genitori

1. Senza conoscere il mondo delle immagini dei bambini, gli adulti difficilmente riescono a capire di che cosa i bambini parlano. Tutto quello che un bambino fa, vede, vive dentro di sé e pensa, sta in diretta connessione con le tematiche della sua attuale fase di sviluppo ed è espressione di esse. Per capire questo complicato intreccio, dobbiamo entrare in relazione con il bambino, cioè con le sue esperienze, con la sua vita quotidiana, con il suo ambiente sociale e con la sua famiglia.

2. La capacità di comprendere i bambini a prima vista sembra facile, altre volte confusa. Conoscendo però il loro mondo delle immagini, iniziamo a capire quanto siano sensibili e come siano complicate le tematiche che, con l'aiuto dei film, affrontano e apprendono.

3. I bambini hanno bisogno di propri spazi per poter esprimere le loro esperienze tratte dai film e trasformarle in linguaggio. Gli adulti devono fornire ai bambini tali spazi e mantenerli aperti. Qui i bambini parlano tra di loro, anche delle esperienze televisive, giocano imitando quello che hanno visto alla televisione e ciò che è stato per loro importante. In questo modo nel gioco di gruppo, elaborano insieme le impressioni suscitate dalla TV.

4. I bambini elaborano le esperienze televisive e le esprimono in modo corrispondente ai loro sentimenti e ai loro pensieri. A tal scopo usano le immagini. L'impressione ricevuta attraverso la televisione, diventa, durante l'elaborazione, una propria espressione. Questo succede con la pittura, col disegno, recitando delle parti o preparando delle scenette, con le costruzioni, con le bambole, o con altri giochi. Nel far questo i bambini elaborano le immagini e le tematiche televisive attraverso la libera associazione ed attraverso la fantasia secondo il modello dei loro sogni, e non secondo principi morali e orientati verso determinati scopi.

Sapersi regolare con la televisione

Prendere le distanze

Aiutare i bambini a vivere le proprie tematiche, ad esprimerle e a formularle, anziché apportare nuove tematiche a loro sconosciute. Ci sono nella nostra cultura due tematiche essenziali della vita che vengono trattate dai media:

- **Il tema della propria identità**

Riguarda la conoscenza di se stessi, accettando i propri limiti, confrontandosi con gli altri: quanto sono grande, sono bello, cattivo, buono, spregevole, piccolo, crudele...?

- **Il tema della sicurezza**

Riguarda il sentimento vitale e la convinzione di potersi fidare, di essere protetto, difeso, accettato, nutrito, guidato. Sempre di più i bambini ed i ragazzi acquisiscono mediante il piccolo schermo la rappresentazione di loro stessi, di come sono (bello come... coraggioso come...). Sperimentano la sicurezza attraverso i personaggi preferiti (di una serie) sullo schermo e sempre meno nella vita «reale».

Amalgamare

Assistere i bambini cogliendo dalla televisione quello di cui hanno bisogno per maturare le loro momentanee problematiche. Le esperienze televisive ed il materiale immaginario della TV sono ormai parte naturale ed imprescindibile delle esperienze e del linguaggio dei bambini. La televisione è quindi per essi diretta ed immediata, anche se noi adulti, a causa della nostra educazione insistiamo a dire che lo schermo è solo una parte di un mondo che funge da surrogato. Dato che lo schermo è integrato nella vita dei bambini, dobbiamo spingerli ed appoggiarli in modo da permettere loro di amalgamare le esperienze televisive e la vita di ogni giorno, al fine di elaborarne le impressioni ricevute. Non dobbiamo costringere i nostri bambini a vivere in due mondi: nel mondo reale e ordinato dell'educazione, della formazione e dei buoni libri, e nell'altro irreali (surrogato del mondo), dello stupido e cattivo mercato dei media, della TV e dei video. Perderebbero altrimenti la loro capacità creativa e organizzativa di saper prendere da quanto viene trasmesso alla televisione ciò che serve per le problematiche infantili nel mondo della loro quotidianità.

Prevenire

I bambini non sono utenti di prodotti mediali pornografici o sobillatori o fortemente violenti. Il problema è degli adulti a cui non è riuscito o non riesce conciliare tra loro i lati positivi e negativi della vita umana, delle fantasie, dei desideri, e di esperirli nella realtà e nel vivere con gli altri. Nella prevenzione lo scopo è molto più elevato. Trovando conferma alle loro speranze attraverso storie ed immagini adatte alla loro età, i bambini imparano a rappresentare simbolicamente le loro tematiche riguardanti la sicurezza e l'identità e ad elaborarne una parte rilevante. Realizzano ciò sia con i giganti che con i nani, con gli assassini, con lo sbranare e l'essere sbranati, con cavalieri sfavillanti e con vergini che si sacrificano, con Barbie e He-man, con i colossi e le belle principesse. Il pericolo che la televisione ed il video diventino un surrogato della realtà, si presenta quando i bambini non riescono a rappresentare simbolicamente le loro tematiche. All'offerta del mercato dei media ed al fascino dei prodotti mediali resistono solo quelle persone che dispongono di sufficienti mezzi espressivi per elaborare le loro problematiche. Molte rappresentazioni di violenza sessuale, per esempio, trattano tematiche come la sicurezza e l'identità, in modo, però, non adatto ad essere elaborato a tutte le età: poi, essendo spesso rappresentazioni grottesche ed eccessivamente distorte, si rivolgono solo agli adulti.

Completare

Naturalmente con la TV perdiamo molto della nostra cultura. È compito dei genitori, degli asili e della scuola offrire ai bambini gran parte di ciò che rischia di andare perduto: storie raccontate dolcemente, film senza violenza brutale e ingiustificata, libri, fare qualcosa anziché lasciarlo fare, creare anziché comprare, utilizzare tutti i nostri sensi anziché soltanto l'udito e la vista, vivere il palcoscenico teatrale invece del palcoscenico della televisione.

Questo può riuscire solo rispettando due premesse:

• Noi per primi dobbiamo essere affascinati da tutto ciò che in questo mondo di media e di consumi rischia di andare perduto.

Chi trova noiosi il teatro di prosa o d'opera, non si deve sentire obbligato, per semplice dovere culturale, o per così dire «per completamento del programma didattico», a mandare i propri figli a teatro.

- **Quanto viene proposto deve essere adatto alle diverse problematiche dei singoli bambini, deve corrispondere al loro stadio di sviluppo e al loro modo di fare esperienza.**

I bambini sono facilmente sedotti dal fascino dei media. Ragion per cui spesso è difficile mettersi in concorrenza con il mondo variopinto e cangiante dei media. Tuttavia non vanno dimenticati i vantaggi che offre la vicinanza e la vitalità dell'uomo, che il teleschermo non può offrire.

5.

Incoraggiamento: cosa fanno i bambini con le esperienze e le immagini televisive?

Il dialogo occasionale dei bambini sul film televisivo («Le rane») e la discussione di due bambini su E.T., mostrano come essi siano capaci di rapportarsi in maniera ragionevole con le loro esperienze televisive (anche pericolose) e il materiale immaginario.

Essi integrano il tutto nella loro vita, nel pensiero, nei sentimenti, dal momento che corrisponde alle loro rispettive tematiche: e ciò avviene quando discutono sulla televisione, quando parlano, quando conversano. I bambini sono in questo caso i partner ideali. Sebbene ciò possa apparire banale, è un compito educativo molto importante. Solo quando i bambini ed i ragazzi armonizzano tutte le parti della loro persona, i loro desideri, le loro esperienze, solo allora possono sviluppare una forte personalità. La parola chiave a tale proposito è: integrare. Proprio perché le esperienze con la TV hanno un grande influsso sui bambini, essi le debbono inserire costruttivamente nella loro vita e nei loro giochi. Nel fare questo i bambini non hanno bisogno di molto aiuto attivo da parte degli adulti. Lasciar fare è la parola magica. Gli adulti debbono lasciare che i bambini ricavano da quanto offrono i programmi televisivi quello che è fondamentale per il loro sviluppo. Per far questo i bambini hanno bisogno di spazi liberi per la loro fantasia, il divertimento, il gioco. E per tutto questo hanno bisogno anche di altri bambini!

Quale compito rimane agli adulti?

Gli adulti sono importanti come spettatori attenti, che capiscono quello che i bambini dicono, disegnano, o fanno nel gioco. Non è solo importante, naturalmente, che i bambini integrino le esperienze significative nel loro modo di agire, di pensare e di percepire. I bambini devono anche imparare a prendere le distanze da tutta la «TV-spazzatura», che li stressa e li allontana dalle loro proble-

matiche, dal loro modo di pensare e di sentire. Tutto ciò non è semplice nel vortice affascinante del consumismo e della televisione, e richiede un affettuoso sostegno degli adulti. Gli esempi mostrano il rapporto creativo ed espressivo che sanno costruire con la TV. I bambini riescono a produrre, dalla «spazzatura televisiva», «opere d'arte» personali. E questo il motivo per cui il libro comincia con gli esempi nei quali i bambini utilizzano la televisione. La seconda parte del libro si basa sulla domanda: cosa fanno i bambini con le esperienze e le immagini televisive? Naturalmente è anche importante pensare dove e come la TV «trasferisca» immagini per cui i bambini non sono ancora maturi.

L'altra domanda: cosa fa la televisione con i bambini? Ci impegnerà nella terza parte del libro. In quella parte si trattano, in maniera rilevante, le immagini di violenza.

6.

Messaggi

Un importante compito per gli adulti è capire i messaggi dei bambini e le loro immagini.

Regalo per riconciliarsi: il nonno, Peter e Heidi

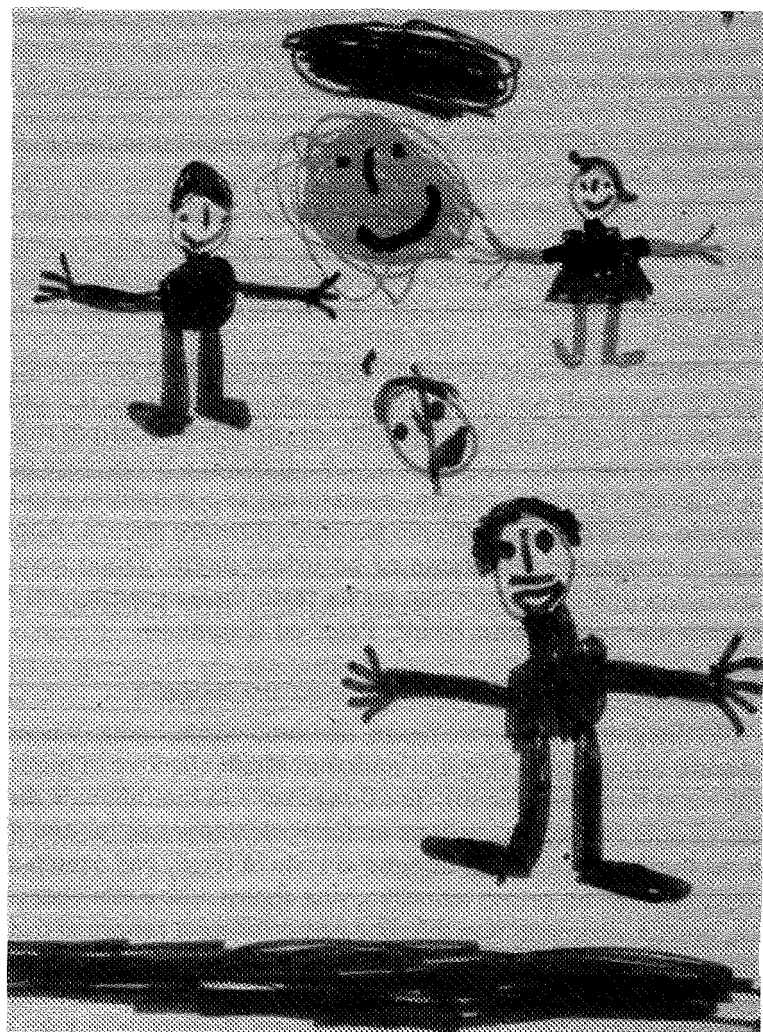
Sintesi di un dialogo con un padre in merito ad un disegno che gli ha fatto suo figlio di sette anni:

«Tommi mi ha fatto questo disegno, come regalo di riconciliazione, a seguito di una lite avvenuta domenica mattina. La lite è nata perché Tommi si è alzato molto presto e ha cercato di tirare giù dal letto me e mia moglie. Come ho iniziato a brontolare perché volevamo dormire ancora, è corso dal suo fratellino e lo ha svegliato. Allora non è stato più possibile dormire ancora. Allora mi sono veramente arrabbiato ed ho urlato molto. Dopo poco è venuto con questo disegno che mi ha fatto molto piacere. Mi ha spiegato che rappresenta Heidi, Peter ed il nonno».

ELABORAZIONE DI CONFLITTI NEI DISEGNI DEI BAMBINI

Nel disegno si vedono tre figure, un uomo con la barba (il nonno di Heidi) un bambino (Peter, l'amico di Heidi che vive in montagna) e una bambina (Heidi). Tra il ragazzo e la bambina c'è disegnato il sole con un'espressione amichevole e sopra di lui una nube. Al bordo inferiore del disegno si vede la terra. Nel centro del disegno si vede un primo tentativo, una figura, che è stata cancellata, poiché altrimenti non avrebbe preso forma il rapporto triangolare tra la figura degli adulti e le due figure dei bambini. Il disegno è colorato con i pennarelli blu, viola e giallo. Sull'altro lato del foglio si può vedere una réclame in cui ci sono delle auto da corsa. Il padre si ricorda che la sera precedente tutta la famiglia aveva visto Heidi, non il cartone animato ma il vecchio film in bianco e nero. I bambini hanno guardato il film senza commentare ma il padre dice che era chiaro che il film era piaciuto tantissimo. Nella

storia di Heidi si racconta di una bambina che dall'originaria e tranquilla natura delle montagne svizzere si trasferisce nella città civilizzata, dove subisce molte costrizioni.



Nonno, Peter e Heidi. Un'immagine di conciliazione della famiglia con il messaggio «io voglio che ci sia di nuovo l'armonia!».

Il vecchio film, quello che vede come attori bambini «veri», dà un posto centrale all'armonia che è costantemente messa in pericolo e minacciata. La differenza tra il cartone animato ed il film di Heidi sta proprio in questo. La scena, che il bambino ha disegnato come regalo di riconciliazione, mostra l'armonia, il conflitto è cosa passata. Figura maschile/bambino/bambina/sole sono di nuovo in armonia tra di loro. Il messaggio è chiaro: «Desidero che torni l'ordine e l'armonia tra noi!» Ma per chiarire che non si tratta solo di un disegno di riconciliazione familiare ma che parla di Heidi, dobbiamo completare il messaggio con: «Quest'armonia è fragile come l'armonia di Heidi nelle montagne svizzere. E lo spettatore sa bene che tale armonia non è costante». Il retro del foglio, forse, indica anche una possibile causa: il mondo affascinante delle macchine da corsa, che probabilmente fa ricordare al padre anche il mondo quotidiano degli uomini.

Il linguaggio simbolico dei bambini

I bambini, come tutti gli uomini, desiderano essere compresi. A tal fine usano molto meno degli adulti un linguaggio esplicito e mirato. Spiegano invece, ciò che per loro è importante, attraverso il linguaggio delle immagini, come hanno imparato dalle fiabe. I film, i video, i cartoni animati e i cartelloni pubblicitari, che oggi ci circondano, sono fonti importanti del linguaggio delle immagini e di altri mezzi espressivi con cui i bambini e gli adulti possono capirsi. Riuscire a capire i messaggi dei nostri figli presuppone la conoscenza e l'accettazione delle fonti di tali immagini e del linguaggio simbolico dei bambini. Questo richiede a volte talento investigativo e capacità di immedesimazione.

ESEMPI DI MESSAGGI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO DELLE IMMAGINI

Gli esempi seguenti intendono chiarire il linguaggio delle immagini dei bambini, ed i messaggi in esso contenuti.

• Ibernato sotto il ghiaccio: messaggio: Capitan Futuro ha bisogno di aiuto

Goetz è il ragazzo più difficile di una scuola elementare. Senza fare attenzione ai suoi compagni ed alla situazione contingente, si mette sempre in primo piano in modo violento ed aggressivo. I suoi compagni si ribellano e nella classe c'è spesso un'atmosfera poco serena. Nonostante l'insegnante si sforzi di promuovere una

maggior comprensione nei confronti di Goetz e cerchi parimenti di stimolare il ragazzo affinché faccia di tanto in tanto un po' di silenzio, i compagni lo emarginano. Come al solito Goetz aveva innervosito i suoi compagni con dei giochi violenti, ai quali avevano però partecipato altri alunni. Ciò nonostante, nella discussione che ne è seguita, tutti sostenevano che, come sempre, lui aveva fatto delle stupidaggini e li aveva disturbati. I bambini non sopportano più frasi come: «Guerra stellare», «stella galattica da combattimento», «...colpiscilo!». Oppure: «Io sono il tipo pericolosissimo!». Parla continuamente di fumetti o di film, che gli altri lo vogliano ascoltare o meno. I bambini si difendono dicendo: «Mi sembra così stupido che Goetz faccia sempre certe stupidaggini, e che se ne vanti così tanto!». Goetz rimane sempre l'escluso, disturbatore e rifiutato. Si calma un po', a volte, per poi raccontare una scena di Capitan Futuro. Capitan Futuro è l'eroe buono e radioso di un cartone animato giapponese trasmesso su una televisione privata. È l'eroe bravo e positivo che, nelle vesti di poliziotto, agisce escogitando tecniche di combattimento esclusive per liberarsi dalle forze del male (criminali, mostri, ecc.). Riesce sempre a liberarsi anche nei casi in cui subisce minacce di morte. In questo gli è di aiuto la sua squadra, di cui fanno parte anche due animali: «il cane lunare Eek» (che ha energie telepatiche, resiste senza ossigeno e mangia pietre e ferro) e la tartaruga Oak. In una puntata Capitan Futuro e la sua squadra vengono fatti prigionieri dal malvagio Zarro, tramortiti con un gas, immobilizzati e rinchiusi in una gabbia di vetro. Goetz racconta al proposito che Capitan Futuro era stato preso ma che in qualche modo si era saputo liberare. L'azione rappresentata nel film corrisponde esattamente a quello che racconta Goetz:

«È stato forte, quando i cani si sono nascosti da Capitan Futuro».

Entrambi gli animali della squadra del Capitano, Oak e Eek, si erano trasformati in apparecchi tecnici e adesso di nuovo in cane e tartaruga.

«Allora li hanno imprigionati, non mi ricordo come».

Capitan Futuro e la sua squadra erano stati messi in piedi in casse di vetro simili a bare, e immobilizzati con il gas nervino.

«Allora lui ha fatto un buco, mordendo, per Capitan Futuro. Poi lui, in qualche modo, ha fatto un segnale, in qualche modo». Capitan Futuro ha usato la telepatia per attirare Eek.

«Allora lo ha rotto mordendo. E allora, in qualche modo ha fatto qualcosa. E il cane ha mangiato qualcosa».

Capitan Futuro guida di nuovo il cane telepaticamente. Il cane morde alla base della cassa di vetro, poi si allontana perché non gli piace il materiale.

«Dopo ha fatto qualcos'altro. Non so come lo ha fatto».

Capitan Futuro richiama il cane e lo esorta ad essere bravo.

«Allora è ritornato il cane ed ha mangiato tutto».

Il cane fa un buco alla base della vetrina, vicino al piede di Capitan Futuro.

«Allora lui può muovere il piede. Poi rientra completamente in sé e rompe tutto».

Il Capitano può muoversi di nuovo e frantumare la vetrina con i pugni.

Goetz riporta il cartone animato con una precisione sbalorditiva.

Naturalmente la scena in sé non è comprensibile per gli adulti. Gli altri bambini invece avendo visto il film sanno di cosa si tratta. Discutono, infatti, su come Capitan Futuro sia riuscito a liberarsi. Questa volta, in via eccezionale, Capitan Futuro non riesce a liberarsi da solo ma ha bisogno dell'aiuto del cagnolino. Senza di lui, solo, controllato dal malvagio Zarro, il Capitano non sarebbe riuscito a liberarsi dalla sua prigione forzata. Tutto questo è chiaramente espresso nel film ed a ciò si riferisce chiaramente Goetz.

Goetz ha recepito queste scene del film in maniera molto attenta e sensibile, e con tale sensibilità le riporta. Per lui l'impossibilità di muoversi in cui si trova Capitan Futuro significa «essere ibernato». L'essere incapace di movimento corrisponde alla sua situazione sociale nella classe, in cui è isolato. Questa è una delle poche situazioni in cui è silenzioso o rassegnato e si rinchiude in se stesso.

«IBERNATO» COME CAPITAN FUTURO

Il bambino vive nell'incapacità di muoversi e lo descrive con l'aiuto della scena del telefilm «allora li hanno imprigionati». Dato che tali scene corrispondono alle sue problematiche e al suo vissuto, le ha estrapolate dal flusso delle immagini che ogni giorno vede in TV. Proprio perché queste scene sono così importanti per lui, è in grado di raccontarle con tale esattezza dopo settimane. Egli elabora la sequenza televisiva «irrigidimento/tramortimento/bara di vetro», usando un suo termine: «ibernato». Ha notato

un ulteriore importante aspetto della scena del telefilm: l'aiuto del cagnolino. Sottolinea questo aiuto. In questo modo vi associa un messaggio rivolto alla classe: i compagni, se sinceri, sono il presupposto per la sua liberazione. Anch'io, imprigionato come Capitano Futuro, ho bisogno di piccoli soccorritori. Non si può pensare che tali messaggi siano stati formulati in maniera consapevole partendo da una riflessione. Al contrario essi provengono più o meno dal «ventre» (ossia «dall'interno»). Ma chi si aspetta da Goetz un tale, sensibile messaggio, da lui che parla solo di battaglie? Inoltre i suoi compagni sicuramente sono prevenuti nei confronti di questo cartone animato. Capitano Futuro combatte sempre da solo. Perché adesso lui dovrebbe comunicare qualcosa di diverso da quello che è solito fare nel telefilm? Lo stereotipo di un eroe di questo genere blocca la strada che porterebbe i compagni alla comprensione di Goetz. Goetz ha invece colto dal cartone animato l'immagine dell'eroe «ibernato», senza aiuto ma non senza la possibilità di parlare, per rappresentare i suoi sentimenti e desideri inespressi.

Il vecchio pupazzo

Nello «Zeitmagazin» del mese di dicembre 1991 c'era una notizia sulle condizioni di vita dei bambini durante la guerra civile nell'Ulster (Nord Irlanda). La cronista mostra interesse per un ragazzo che ha incontrato con un pupazzo in mano: «Ancora Austy non si è staccato dai suoi giocattoli, e quando non è con i bambini della sua banda, si diverte con il suo pupazzo».

Nel duro mondo abbandonato in cui il ragazzo tredicenne cresce, il pupazzo significa per lui — secondo l'opinione della cronista — una parte della sua infanzia da contrapporre alla miseria quotidiana.

«Trascorre i pomeriggi tra le rovine e le barricate. I suoi genitori non hanno tempo per occuparsi di lui. Non ha ancora visto niente della città, al di fuori del ghetto cattolico. In questo ghetto si sta male. I bambini vagano tra l'immondizia maleodorante, inseguiti da cani abbandonati. Una pattuglia militare percorre le strade del sobborgo come fosse zona nemica. Un supermercato sprangato, barricate, graffiti, case popolari e senza tetto e sopra il rumore di un elicottero provvisto di telecamera. Austy sta sempre all'erta. Il ragazzo, con gli occhi infinitamente tristi, non risponde mai spontaneamente, mai senza riflettere. Racconta la sua vita nel ghet-

to, il suo sogno di una Irlanda unita, delle sue paure, del suo odio verso i soldati britannici, dell'esercito della Repubblica Irlandese (Eire) che lo protegge.

Uno sguardo più attento mostra anche, come questo ragazzo nord-irlandese, vive nel mondo delle immagini. Perciò egli pensa e sente diversamente da quello che presume la reporter, che presa dal sentimento, ne deduce che ciò dipenda dal rapporto tra un'infanzia felice ed una situazione attuale orrenda. Austy non gioca infatti con il suo vecchio pupazzo. Al contrario mostra un giocattolo attuale che fa riferimento al film «Rocky III» con Sylvester Stallone.

ROCKY

Occupandoci dei media è facile scoprire che il pupazzo che Austy ci mostra è inequivocabilmente la figura di «Mr.T». «Mr. T» è un uomo di colore gigante, tozzo e con il taglio dei capelli alla irochese. È già conosciuto anche dai bambini dell'asilo per un ruolo importante nella serie televisiva «A-Team». Qui fa la parte di un mercenario con un'impetuosa forza fisica che mantiene comunque molte caratteristiche infantili. Personifica un bambino dotato di forze gigantesche. I guantoni del pupazzo ci rimandano a Mr.T, al pugile nero e avversario del boxeur bianco Rocky nel film «Rocky III». In questo film il bianco difende il titolo di campione del mondo, viene sconfitto però dal pugile nero perché debole. Rocky torna a pensare alle sue radici, alla sua provenienza dalle periferie, e combatte di nuovo contro il nero vincendo il titolo di campione mondiale. Riassumendo il film dice questo: «Il bianco, di ceto sociale inferiore, dal ghetto metropolitano, vince ed ottiene il titolo di campione mondiale, lo riperde contro un pugile nero scatenato ma sempre fedele a se stesso ed alle sue origini, sconfigge di nuovo il nero perché ha ritrovato la sua identità».

Questa drammatica storia del film si addice all'età e alla vita di Austy. Uscire dal ghetto, dove si combatte, per diventare vincente e campione del mondo. Perché allora Austy ha il pupazzo del pugile nero, vincitore solo per poco tempo e dopo sconfitto? Questo è molto insolito per i bambini di quest'età. Ciò significa che la figura del pugile nero deve essere molto vicina alle tematiche del ragazzo. Quali problematiche rappresenta la figura del boxeur di colore, in quale rapporto stanno il pugile nero e quello bianco? Quali i vincitori, i lottatori e gli sconfitti? Quali parti della personalità, quali aspetti dell'identità rappresentano?

L'inizio del film ci mostra le connessioni e le tematiche essenziali: il lungometraggio comincia con la lotta per il titolo di campione del mondo di box e mostra due pugili completamente distrutti. Rocky vince anche se è rovinato fisicamente. Immagine centrale: il volto tumefatto, trasfigurato del vincitore. E l'immagine arcaica dell'uomo che come il gladiatore o il martire è allo stesso tempo vittima e vincitore. In un secondo momento viene rappresentata la sconfitta del campione bianco e l'ascesi dello sfidante. Rocky, conducendo una vita agiata, si rilassa e si indebolisce, nelle gare diventa un esibizionista, perde la sua dignità. Al contrario il nero non perde mai la sua dignità. La conserva durante tutto il film. Quando Rocky Balboa, l'immigrante che ha fatto successo, viene onorato con un monumento dalla sua città Filadelfia, quando ormai è al top del successo, viene sconfitto dallo sfidante nero. L'apparenza ed il modo in cui lo sfidante è vestito denotano una avversione a tutto ciò che è tipico della vita dei bianchi e dei borghesi. Mr. T — che simboleggia un'altra tipologia di ribelle o emarginato — è il pugile che non scende a compromessi e allo stesso tempo l'indiano (taglio dei capelli all'irochese, una piuma per l'orecchino, e la semplice giacca di pelle di camoscio).

Monologo del nero

«Eh, non fate a questo tipo nessun monumento piuttosto dategli il coraggio. Ho già detto che lo distruggerò. Hai avuto una chance, ora dammi la mia». (Interruzione da parte di un signore anziano: «Perché non sparisci una buona volta!»).

«Chiudi il becco vecchio! Piuttosto lui mi deve raccontare perché mi ha sempre scansato. La politica, la gente, non vuole che io vada in alto! Mi vogliono tenere al tappeto e non vogliono che io vinca il titolo, perché io non sono una marionetta come quel deficiente lassù. Se quel tipo non vuol venire da me, allora io vengo da voi e vi dico la verità. Io sono il numero uno. Questo vuol dire che sono il migliore. Questo buono a nulla combatte contro altri del suo genere. Io lo dico a voi ed a tutti: io combatto contro tutti, dappertutto!». Con questo atteggiamento il nero vince senza fatica e diventa campione. Rocky però impara da questo e da altri neri a tornare alle sue radici, cioè nel ghetto dei poveri e di coloro che devono lottare, riacquista la concentrazione e l'energia per combattere di nuovo e vincere senza esitazioni.

MODELLO DI IDENTITÀ

Il nero (Austy ne mostra la figura sotto forma di bambolotto) che, preso a modello, porta alla vittoria. Questa identità del nero, denota la sua solidità. Il monologo rivela la strada che si adatta a tale identità.

7.

Uno sguardo nello scrigno prezioso delle immagini

LE IMMAGINI TELEVISIVE, NUOVO MATERIALE PER IL LINGUAGGIO

Le immagini televisive sono il nuovo materiale linguistico con cui i bambini comunicano.

È il materiale attuale, ed anche futuro, del mercato dei media, che i bambini si procurano da soli. Collezionano immagini, personaggi, scene e racconti che sono appropriati per le loro tematiche ed adoperano il tutto per comunicarle. Parimenti cambiano preferenze e beniamini, rapidamente, in base al loro sviluppo.

Da «Alf» a «Rambo»: i bambini ed il loro materiale simbolico

I bambini dispongono di precipuo materiale simbolico per i loro messaggi, ma hanno anche bisogno di attenzione e di stimoli, come dimostra un video del Prof. Juergen Heckmann (Università di Bielefeld), in cui un ragazzo di circa dieci anni che ogni fine settimana va da suo padre racconta:

«Quando sono qui da tre giorni, nelle vacanze, devo andare subito in città e mi compro delle cose. (Domanda: che cosa?) Alf o Rambo o qualcosa di simile. Sylvester Stallone è il mio preferito. Alf non mi piace più. Ho smesso di fare la raccolta».

Apri una scatola. È piena di figure dove Stallone si vede nei suoi tipici ruoli: il soldato Rambo, il pugile Rocky.

«Sì, lui mi piace di più, perché è così bello e così duro. E perché è forte e pieno di muscoli. Ecco City Cooper, un uomo robusto e fortissimo. Qui ha appena liberato i suoi amici. E qui si mette la sua fascia. È nella prima parte. A volte le scambio (le foto con altri bambini)».

È impressionante vedere come il ragazzino piccolo e grasso sia affascinato da personaggi maschili sul genere di Sylvester Stallone. Egli porta sullo schermo personaggi ben precisi: freddi, insensibili, onesti, semplici, che parlano pochissimo. Combatte per la giustizia, senza pietà e senza compromessi, sempre con la forza

ed i muscoli. Alf, un personaggio divertente, un morbido, soffice, mostro extraterrestre, non gli interessa più. Questo cambio di personaggi televisivi preferiti, è un segno che indica che il ragazzo ha raggiunto una nuova fase di sviluppo. Staccandosi da Alf e prediligendo Stallone lo chiarisce ai suoi amici e a se stesso.

Iniziative di pedagogia dei media (media education)

Come e perché si compie una fase dello sviluppo? Nell'esempio precedente abbiamo visto che il passaggio ad una nuova fase è segnato da un'immagine maschile per noi difficilmente accettabile ma determinante per i passi futuri del ragazzo e per la ricerca della propria identità.

Ascoltare attentamente

Durante lo svolgimento di questo progetto pedagogico sui media, il ragazzo ha naturalmente trovato ascoltatori particolarmente attenti. Poiché il racconto del giovane è stato ripreso con una telecamera ha acquistato ancora maggiore importanza. Anche senza la telecamera, ascoltare attentamente è la premessa fondamentale per comprendere i bambini. In questa maniera anche coloro che passano spesso inosservati, hanno la possibilità di essere ascoltati e presi sul serio. Il messaggio può allora giungere.

Raccogliere ed osservare i disegni

Il messaggio che il bambino, dopo la lite, manda a suo padre attraverso il disegno di «Heidi, Peter e il nonno / macchine da corsa» ottiene la necessaria attenzione. È importante creare degli spazi adatti per tali disegni (i bambini appena crescono non ne fanno più). Perché, allora, non conservarli come le foto ricordo?

- Fissarli ad un pannello
- Raccoglierli in un album per poter riguardarli insieme
- Appendere alla parete in maniera ben visibile alcune immagini particolarmente importanti
- Raccogliere in una scatola da scarpe e sfogliare occasionalmente.

Fare dei collages

Nell'esempio precedente, il ragazzo menzionato ha scelto il metodo semplice della «scatola da scarpe».

Raccoglie tutte le immagini, da incollare o da scambiare, e così può mostrarle. In tal modo il ragazzo si occupa sia delle sue immagini fantastiche, sia delle sue tematiche attuali. Il padre, da cui va ogni fine settimana e durante le vacanze, potrebbe offrirgli qualcosa in aggiunta: un pannello su cui poter fissare le immagini preferite e toglierle nuovamente quando non hanno più significato per lui. Inoltre una più ampia scelta potrebbe ampliare il repertorio dei propri interessi. Tale materiale si trova facilmente in tutte le riviste che si occupano di televisione, noi dobbiamo solo ritagliarlo. Il ragazzo potrebbe incollare queste figure su un cartellone in modo da creare un poster. Fare un poster da soli può essere una pretesa eccessiva per dei bambini, non si deve quindi costringerli a fare qualcosa di troppo difficile, importante è comunque star loro vicini ed incoraggiarli magari immaginando insieme come potrebbe essere il poster completo.

Osservare la disposizione dei giochi per capire

Uno sguardo alla cesta dei giochi o allo scaffale dei giocattoli ci fornisce una miniera di informazioni e di messaggi. Come si comporta Austy, il ragazzo irlandese che mostra il suo pupazzo e attraverso di questo il «suo film» prediletto ed il «suo personaggio» preferito, così si comportano gli altri bambini. Nella gran quantità di materiale ludico a loro disposizione, traspare sempre un messaggio. Inoltre il mercato dei giocattoli e dei media, riversa nelle camere dei giovani materiale che non ha significato per i bambini, ed ancora meno può essere materiale simbolico per i loro messaggi.

Personaggi e storie dei cartoni animati

Cosa fanno i bambini con le loro esperienze televisive e con il materiale immaginario della televisione? Mandano messaggi nel loro ambiente. Inoltre le immagini, i personaggi e le storie causano qualcosa in loro a livello psicologico. Sylvester Stallone e il tipo di uomo che rappresenta, non è proprio l'offerta di materiale che noi daremmo ai nostri figli. Proprio i bambini che iniziano a confrontarsi con modelli maschili, dovrebbero poter disporre di un'offerta differenziata. Il mercato dei media in ciò è molto limitato. Tuttavia non è così scoraggiante come noi potremmo pensa-

re. Ecco il rapporto-stampa risalente al luglio 1992, di uno studio condotto da Jan-Uwe Rogge, psicologo ed esperto di media ad Amburgo:

I PERSONAGGI PACIFICI PREDILETTI DAI BAMBINI

Il mondo incontaminato è giunto nelle camere dei bambini tedeschi. Se fino a pochi mesi fa i bambini e le bambine vedevano film in video ed avevano eroi muscolosi come «Rambo» e «Terminator», adesso prediligono personaggi dei cartoni animati come «Bianca e Bernie», «Topolino», «La Sirenetta» e «Asterix». Nei supermarket e in molte videoteche, stando ai risultati di un'indagine, nei primi dieci posti della lista dei bestsellers ci sono i video per bambini. La ricerca dimostra che i bambini rivedono più volte le scene dei cartoni animati che più amano, per poi imitarle. Molti di loro sono affascinati da come vengono risolte, in modo simpatico, situazioni impossibili, sconfinando spesso nel fantastico.

L'istituzione più antica di pedagogia dei media in Germania, il *Münchener Institut Jugend Film Fernsehen*, nella ricerca «Poca voglia di forti combattenti», conferma questa tendenza e ne indica anche i problemi. Ecco i risultati più importanti:

— Il tempo trascorso davanti alla televisione, corrisponde per i bambini a quello dei cartoni animati.

— I genitori continuano ad essere indifferenti rispetto a ciò che i bambini guardano.

— I cartoni animati sono onnipresenti. Per esempio ci sono dei personaggi su lenzuola, magliette, diari, quaderni, giocattoli, fumetti ecc.

— I bambini amano invenzioni stimolanti ed avventure veloci, non desiderano battaglie cruenti.

— I bambini vogliono dei personaggi che siano simili a loro: amabili ed un po' casinisti.

— I bambini cercano serie di cartoni animati che si avvicinano alla loro vita. In particolare si orientano sulle figure dei protagonisti e sono contenti quando conquistano il mondo con arguzia e senza violenza.

QUATTRO TIPI DI PERSONAGGI

Lo studio presenta i quattro tipi di personaggi che emergono nella maggior parte dei cartoons:

- **il supremo salvatore**
- **l'eterno perdente**
- **il casinista amabile**
- **il piccolo furbone**

Attraverso questa classificazione dei cartoons si nota dove sta il fascino. Questi personaggi costituiscono una sorta di ponte tra le tematiche e il modo di vivere dei bambini: come ci si comporta con gli amici, con i compiti, con i problemi, con i divertimenti. A volte ci sono questi personaggi anche al negativo, per esempio He-man come sommo salvatore, dal cui modo di vivere i bambini possono prendere le distanze.

Televisione di qualità per i bambini: l'orso bianco-figlio e l'orso bianco-padre

Per quanto riguarda i cartoni animati è utile dire che attualmente rappresentano l'offerta televisiva principale per i bambini, e permettono loro di collegare, in maniera diretta, ciò che li interessa in quel momento, con la valutazione sui loro personaggi e sulle loro storie. In questo gioca un ruolo determinante l'età dei bambini, poiché le loro tematiche cambiano in maniera corrispondente ad essa. Ciò non ci autorizza però a non preoccuparci, in quanto raramente i bambini riescono autonomamente a prendere le distanze dal flusso delle immagini offerte e a non cambiare canale continuamente intrecciando le varie serie di cartoni animati. A tale proposito bisognerebbe offrire un numero maggiore di buone trasmissioni di quanto non sia stato fatto finora! I bambini hanno bisogno di storie televisive di alta qualità, e di poter usufruire di un'offerta differenziata che sia anche fonte di strumenti che permettono loro di comunicare. Il problema è che una trasmissione di buona qualità non ha normalmente un indice di ascolto altrettanto buono e spesso è finanziariamente in passivo. Ma ci sono ancora delle storie televisive di ottima qualità.

BUONE TRASMISSIONI TELEVISIVE:

«IL PICCOLO ORSO BIANCO»

Un cortometraggio «Il piccolo orso bianco», che nel 1992 la rete televisiva tedesca WDR ha trasmesso nel programma dei bambini, racconta con immagini molto belle ed in modo molto garba-

to la storia dell'orso bianco-papà e dell'orso bianco-figlio. Il filmato è fedele al libro illustrato da cui è tratta la storia.

Il piccolo orso cavalca comodamente sulla schiena del padre attraverso il bianco mondo del polo, fino a raggiungere il mare aperto. Qui il padre gli insegna come si nuota: «Vieni, piccolo Lars. Mostrami come sai nuotare bene!», è l'invito incoraggiante del padre al figlio, che divertito salta in acqua, sguazza in giro. «Non è male, figlio mio, presto nuoterai come un pesce». Dopo questa esplorazione nel mondo polare, e sotto la protezione del padre premuroso, entrambi si addormentano. Si scioglie la lastra di ghiaccio su cui dorme il piccolo e viene trascinato in mare. Quando Lars si sveglia si trova completamente solo. Chiama il padre, ha paura, ma è abbastanza fiducioso per aspettare e per resistere, finché viene depositato in una terra del meridione. Qui fa tante scoperte ed esperienze, in special modo con l'ippopotamo Hippo. In un primo momento ha paura dell'enorme animale, poi supera la paura e diventano amici. Si vedono l'uno accanto all'altro, accovacciati al chiar di luna di una spiaggia del mare del sud. Lars pensa tristemente al padre mentre Hippo si preoccupa invece del viaggio di ritorno. Viene una balena e trasporta Lars a casa, dove il padre lo sta attendendo sulla riva: «Lars, mio piccolo, dove sei stato? Che bello che tu sia ritornato». L'orsacchiotto cavalca sulle spalle dell'orso-padre nella neve che scende, e racconta le sue avventure.

SICUREZZA E IL GRANDE MONDO

Questo film tratta una tematica molto importante per i bambini in età prescolare. Partendo dalla sicurezza di base, inoltrarsi nel mondo attraente ed anche inquietante, per collezionare esperienze.

La storia, in modo encomiabile, dà la stessa importanza ad ambedue i poli di questa tematica: restare nella sicurezza della casa paterna o andare fuori, nell'avventura del grande mondo sconosciuto. Il film mostra dei personaggi che danno sicurezza ed incoraggiamento: il padre (orso bianco), l'amico (l'ippopotamo), il protettore (la balena). C'è sempre, dunque, qualcuno pronto a fare compagnia, che è forte, che protegge l'altro nel grande mondo delle proprie esperienze.

I giochi televisivi per capire meglio

Potersi confrontare vicendevolmente su quanto visto, è una funzione caratteristica della TV e di tutti gli altri media. Lo schermo

può promuovere molte sollecitazioni interessanti. Il film premiato, riconosciuto con il trofeo internazionale per la televisione dei bambini e dei giovani, «Prix Jeunesse International», dal titolo «La torre di Babele», è perfetto a questo proposito.

INTESA

Alcuni ragazzi polacchi e tedeschi si incontrano in una comune località di vacanza. Pur non essendo capaci di capire la lingua straniera dell'altro, si intendono perfettamente con alcuni giochi simili ai quiz televisivi. Anja, che parla polacco, e Volker, che parla tedesco, debbono arredare insieme un salotto. C'è un progetto conosciuto solo da Anja (e dagli spettatori). Volker deve disporre i mobili che ha a disposizione nel modo che Anja gli comunica attraverso i gesti e le parole. Per questo hanno a disposizione un minuto. I due riescono meglio del gruppo successivo. Segue poi una originale variante del «telefono senza fili». Un ragazzo tedesco dice ad un ragazzo polacco al megafono una frase, che il polacco deve ripetere. Si ottiene alla fine qualcosa di quasi incomprensibile, che però diverte tanto i bambini presenti.

Si passa infine al gioco delle ombre. I bambini cercano di rappresentare con i loro corpi una lettera, che gli altri debbono pronunciare nella propria lingua. Questo riesce molto bene. Il film, della durata di trenta minuti, è piacevole per gli spettatori e offre una grande quantità di sollecitazioni per giochi di comunicazione.

8.

Immagini per rafforzare la propria identità

I bambini utilizzano il materiale simbolico, cioè i personaggi, le figure, le storie che noi o i media offriamo, per intendersi tra di loro o con gli adulti o sulle problematiche di questi ultimi. Ma i bambini utilizzano anche il materiale simbolico per «riflettere» su se stessi, per capire chi sono e che cosa succede. Senza questo materiale simbolico non è possibile capirne l'identità con il conseguente bagaglio di fantasie e di desideri. In passato tramandavano questo materiale, tra l'altro, con le fiabe e le leggende degli eroi. Oggi questo materiale lo offre la televisione. Offre un eufemismo, la TV stracolma i bambini con personaggi banali, aggressivi, rumorosi, stupidi e megalomani. Anche se i genitori non desiderano per i loro figli niente di tutto ciò, non è quasi pensabile programmare la vita dei figli senza la televisione e il video. Proprio per questo vale la pena di sforzarsi e di promuovere una TV qualitativamente valida. Sembrerebbe facile a giudicare da questo gioco e dialogo di una mamma con la propria figlia di cinque anni, che parla del topo della trasmissione «Il programma con il topo».

Televisione di qualità: «Il programma con il topo»

TROVARE IL PROPRIO PUNTO DI VISTA CON L'AIUTO DI IMMAGINI TELEVISIVE

La madre prende la cassetta con le costruzioni. Isa deve costruire qualcosa che faccia riferimento alla sua trasmissione preferita «Il programma con il topo». Il topo è il protagonista. All'inizio prende casualmente dei cubetti delle costruzioni, poi si entusiasma e spiega quello che costruisce. Aggiunge sempre cose nuove che sono destinate tutte al topo. Al topo viene data non solo una famiglia ma anche l'ombelico. La madre guarda ciò che Isa ha costruito:

MADRE: «Questa non è una Chiesa, cosa può essere mai? Hmh, una sedia, no?».

ISA: «Una casa...».

MADRE: «Una casa, e sembra proprio bella!».

ISA: «Ma non vedi il tetto? ...Tre tetti».

MADRE: «E chi ci abita?».

Isa ha messo accanto alla casa con tre tetti, un personaggio con testa, braccia, gambe e con una pietra (tassello delle costruzioni) nel centro della pancia. Il topo ha anche una famiglia.

ISA: «Questo qui è il topo».

MADRE: «Dov'è il topo? Oh, com'è bello!».

ISA: «Finito».

MADRE: «Il topo è finito? Mi piace molto. Non è tanto piccolo. Isa, il topo abita nella casa?».

ISA: «Sì!».

MADRE: «Ci abita qualcun altro?».

ISA: «Baby-topo, papà-topo, figlio-topo e questa è la mamma».

MADRE: «Questa è la mamma. Vuoi fare anche gli altri topi?».

ISA: «Mmm...».

Isa passa ad altro. Costruisce una torre per il baby-topo.

MADRE: «Allora inizia, il topo ha davvero una bella casa».

ISA: «Adesso faccio anche la torre del topo».

MADRE: «Ha bisogno della torre? Per quale ragione?».

ISA: «Perché il baby non venga preso. Mamma ecco gli occhi del topo».

MADRE: «Oh, Isa, com'è bello!».

ISA: «Ben costruito. All'inizio non sapevo cosa prendere».

Isa evidenzia soprattutto l'ombelico del topo, ma anche la casa e l'arredamento. Vuole che la madre fotografi il topo. In questa maniera sia il testo sia il restante allestimento del gioco acquista un significato particolare.

MADRE: «Trovo che si riconosce molto bene la bocca».

ISA: «L'ombelico!».

MADRE: «Sì, è molto importante, lo si vede bene!».

ISA: «Possono sempre uscire, c'è la porta sopra».

MADRE: «Ah, la porta, l'avevo completamente dimenticata!».

ISA: «Questa è la porta della terrazza e questa è la porta d'ingresso. Fotografa di nuovo il topo!».

MADRE: «Hai finito di costruire o vuoi ancora aggiungere qualcosa?».

ISA: «Faccio ancora qualcosa!».

MADRE: «E cosa sarà?».

ISA: «Questo sarà ehm... del topo».

MADRE: «Ne vuoi prendere un altro?».

ISA: «Questa sarà... la poltrona del topo».

MADRE: «La poltrona?».

ISA: «La poltrona. E questo è un materasso, perché non sia troppo dura. Sì, per il topo, quando fa le capriole ha bisogno di un materasso. Tre materassi. No meglio due la casa diventa piccola».

Mi sento bene e scopro me stesso nel mio mondo

SCOPRO ME STESSO NEL MIO MONDO

Il topo di cui parla Isa, è il moderatore della trasmissione di attualità «Il programma con il topo, storie buffe e reali» che l'emittente ARD (il primo canale pubblico tedesco) trasmette già per la seconda generazione di bambini. La trasmissione è costituita da cartoons e documentari che durano da tre a sei minuti. Essi istruiscono (per esempio documentano sulla produzione di strumenti musicali), sono divertenti, incuriosiscono, eccitano la fantasia e si prestano ad essere imitati. Tra le varie rappresentazioni appare sempre il topo, da un minimo di trenta secondi a un massimo di un minuto, presentando una storia breve, spiritosa o comica. Il topo non soltanto accompagna i bambini nella trasmissione, ma dirige il programma stesso. L'obiettivo è importantissimo: osservare il mondo affascinante. Questo è possibile, perché partendo da una fiducia di base si accede al mondo ampio ed avvincente delle cose e della fantasia. Questo mondo fascinoso per Isa, attualmente, è lei medesima, nel suo ambiente sociale. Ha scoperto il proprio mondo — cioè il mondo della propria famiglia (casa e famiglia del topo) — e cerca di vedere come è costruito. E così arriva al punto centrale del topo: l'ombelico. Il topo che lei ha costruito non ha soltanto testa, stomaco, braccia e zampe, cioè tutto ciò che un bambino percepisce in maniera distinta in una persona, ma anche un punto centrale. Questo punto centrale ce lo ha ogni uomo, che sia grande o piccolo. E questo punto centrale ha a che fare con la provenienza degli uomini. Poiché il topo che lei ha costruito e di cui ha evidenziato l'ombelico con un tassello delle costruzioni, rappresenta anche tutti i componenti della famiglia del topo, Isa si interessa di conseguenza anche dei loro punti centrali. Attraverso il topo, che come personaggio televisivo non ha ombelico, la bimba scopre, da sola, come gli uomini e lei stessa, sono fatti, come persone con un proprio punto centrale. Può naturalmente osare

tanto senza alcun rischio, perché non solo ha visto la sicurezza della casa del topo televisivo, ma ha anche vissuto tale sicurezza nella propria famiglia.

Raccontare con le costruzioni

Certamente i bambini necessitano che i loro genitori li sollecitino a vedere buone trasmissioni. Perciò, in qualità di madre o di padre, dovremmo per primi cercare di scoprirle. I bambini dovrebbero inoltre poter appropriarsi personalmente di personaggi, figure, storie relative ad un determinato programma, e utilizzarle per sé. Strumenti particolarmente adatti a tale proposito sono quei tipi di giochi attraverso i quali il ragazzo può creare qualcosa di nuovo autonomamente, ad esempio costruzioni, bambole, automobiline, ecc... Questi sono dei mezzi con cui il bambino riesce ad elaborare «le immagini che sono nella sua testa» e ad esprimerle. Facendo ciò i bambini si occupano delle loro problematiche.

SCOPRIRE SE STESSI:

l'immagine di sé attraverso il computer

Lo schermo, per i bambini di oggi, non apre solamente il sipario sullo scintillante mondo dei film televisivi. È anche parte integrante del corredo dei giochi, dal gameboy fino al computer, con cui realizzare e cambiare grafici. In una ricerca campione, la professoressa diede ai bambini ed alle bambine di dieci-undici anni il diffusissimo Commodore 64, per fare una volta tanto, qualcosa di diverso dai consueti giochi rigidamente programmati.

La professoressa si è incontrata per alcuni pomeriggi con il suo gruppo di lavoro, per provare con gli alunni la tecnica per imparare a riprendere delle immagini con la telecamera, a trasferirle e modificarle sul computer.

PROVE CON LA TELECAMERA E CON IL COMPUTER

Nell'esempio seguente, una bambina e due bambini, espongono quanto sanno fare e lo spiegano davanti alla telecamera. Katja, la cui madre proviene dall'Indonesia (il padre è invece tedesco), si fa filmare da un compagno. Spiega: «Mia madre è indonesiana e desidero avere una immagine che mostri come sono come ragazza indonesiana». Un ragazzo lavora come cameraman. Cerca di «ottenere una inquadratura particolarmente bella».

Sullo schermo appare l'immagine di Katja, come una foto a mezzo busto, con la testa e la parte superiore del corpo. Katja guarda la telecamera tranquillamente e con la massima attenzione. Adesso incomincia a trasformare la sua immagine. Per prima cosa si occupa del colore dello sfondo della inquadratura. Dal verde al blu, dal rosso fino al giallo. Dopo sceglie la posa che più le piace e mette il proprio volto maggiormente in risalto facendo un primo piano. Lavora ancora sullo sfondo e mette sullo schermo, grazie al programma, una specie di albero. Fa risaltare i propri capelli con un colore nero e la bocca con il rosso, spiegando: «Alcune donne indonesiane sono come sono io nella foto. Ma trovo che ancora devo crescere». Fino al momento in cui la sua immagine è pronta, rimane del tempo che adopera per riflettere. C'è intorno un'atmosfera tranquilla e di grande concentrazione, insolita per i bambini, nella quale Katja non ha solo il tempo ma anche il coraggio di occuparsi della sua «immagine interiore» come ragazza e come donna, la cui origine risale ad una cultura totalmente diversa dalla sua vita e dal suo ambiente. Attraverso questa situazione — montaggio fotografico e composizione della inquadratura — riesce a riflettere su se stessa e su come sarà in futuro in qualità di donna indonesiana. Il programma che consente di elaborare le immagini le dà tale possibilità. L'insegnante ha a sua volta tolto gli ostacoli che si frappongono all'apprendimento. È stato importante che l'insegnante non abbia messo il computer come strumento di lavoro, al centro dell'attenzione. Il programma e lo schermo sono solo dei mezzi per occuparci della propria «immagine interiore». Qui non è tanto importante il lavoro con il computer, quanto considerare lo schermo come palcoscenico della fantasia, per i sogni e per le riflessioni.

Sintesi

- Compito principale dell'adulto è quello di individuare i personaggi e le problematiche fondamentali per i bambini. Bisogna inoltre osservarli ed ascoltarli mentre giocano o raccontano.
- L'obiettivo educativo è «fare ordine, districare». I bambini devono affrontare le loro tematiche e i problemi relativi alla loro identità. Per far questo hanno bisogno per lo più di un certo distacco dalla quotidianità e, ciò è ancora più importante, di una

certa distanza dalle immagini della televisione e del video distorte, confuse, aggressive. Trasmettere ai bambini un sentimento positivo, forse anche l'amore per le storie e i personaggi della TV di qualità, apre loro — e per tutta la vita — una fonte importante di immagini. I buoni programmi televisivi devono piacere anche agli adulti, altrimenti i bambini sentono subito che vengono consigliati loro solo per fini pedagogici.

• Tutto ciò che serve per elaborare le problematiche dei bambini (che non siano quelle del piccolo schermo) va sostenuto. Gli adulti per esempio possono creare degli spazi per una tranquilla lettura di racconti, senza che ciò abbia scopi prettamente linguistici. I bambini riflettono sulle immagini fantastiche e anche su di sé. Tempo ed attenzione per l'«immagine interna» si possono creare ugualmente con le costruzioni o con il computer. Per questo è necessario lo stimolo e l'appoggio degli adulti. In special modo quando si è di fronte ad una situazione in cui i media rappresentano una copertura, quando si tratta quindi di una compensazione, è richiesto il tempo e l'attenzione degli adulti.

9.

Immagini per bambine: la principessa Barbie, non può essere tutto

Una parte importante della propria personalità, dei desideri, delle paure, dipende dal nostro essere uomo o donna. Il proprio sesso e quello delle persone che ci sono vicine, plasma il mondo delle immagini nel quale e per mezzo del quale i bambini scoprono e riflettono su loro stessi e sul loro mondo. Le immagini e le storie televisive per le bambine, in opposizione a quanto accadeva nel più classico dei media, la fiaba, sono scarse, i personaggi femminili insipidi e riduttivi. Lo schermo offre poco rispetto alla molteplicità ed alla intensità delle fiabe. «Biancaneve» offre, per esempio, una vasta gamma di tematiche e di personaggi interessanti: la matrigna antagonista, che desidera che la figlia muoia; il padre passivo, che non protegge in maniera giusta la propria figlia; i nani, primitivi e non cresciuti, con i quali lei vive come tra fratelli; il principe meraviglioso che libera Biancaneve dalla bara di vetro dove giaceva immobile. In questa storia, attraverso diversi gradi della minaccia, della cura e dell'ammirazione, una ragazzina diventa una donna.

Pippi Calzelunghe è importante!

Come sempre nelle storie di Astrid Lindgren si trovano delle figure forti, anche di bambine: a partire da Pippi Calzelunghe, un personaggio della fantasia antiautoritaria, fino alla piccola Lotta, che si vede alle prese con le normali situazioni quotidiane della famiglia e dei bambini. Pippi Calzelunghe è importante per le bambine, giacché rafforza quelle parti delle bambine legate alla capacità di affermarsi, le parti più forti, anarchiche, felici e intraprendenti. Nelle storie di Pippi Calzelunghe sono presenti anche esitazione e prudenza, parti che vengono rappresentate da altre figure, per esempio Tom e Annika, che sono comunque convincenti per i bambini.

PERSONAGGI PER BAMBINE

Un gruppo di bambine di nove anni si sta occupando del tema: essere coraggiose ed indipendenti senza incorrere in alcun rischio. Per procurarsi immagini su questo tema, devono innanzitutto staccarsi dalle figure monotematiche di eroi combattenti, da Capitan Futuro a Rocky. Le bambine allestiscono nella scuola elementare un gioco (un viaggio della fantasia) il cui occorrente viene fatto a mano. Si allontanano dalle armi spaziali e dagli eroi e si orientano verso Pippi Calzelunghe.

ELABORARE IL QUOTIDIANO ATTRAVERSO LE IMMAGINI TELEVISIVE

Le bambine compongono una storia, in cui vanno via da casa perché lo stress della scuola e il conflitto con i genitori le innervosiscono. Volano su un altro pianeta, per ritornare poi pentite a casa. Per realizzare questa storia, dove non ci sono eroi, devono opporsi in maniera attiva alla serie di Capitan Futuro, che ha naturalmente lasciato delle tracce in loro. Raccogliendo infatti materiale senza alcun obiettivo prefissato, riflettono sull'opportunità alla Capitan Futuro. Questa riflessione appare nella discussione sul fucile a raggi di Capitan Futuro. Parlando dei pro e dei contro di queste armi, affrontano le problematiche degli eroi e delle battaglie legate alla serie televisiva.

TANJA: «Un fucile a raggi, come Capitan Futuro. Me ne faccio subito uno per il viaggio».

DAGMAR: «Cosa?».

TANJA: «Fucile a raggi, come in Capitan Futuro».

DAGMAR: «Di tali sciocchezze non ne abbiamo bisogno!».

Finisce con questo rifiuto. Lasciare l'idea del fucile a raggi significa affrontare la tematica: entrare con prudenza e con le spalle coperte, nel mondo dell'avventura. Successivamente raccontano anche della fonte delle loro immagini:

«Sì, perché la mamma brontola sempre... fuggono... con Pippi. Si trova in questo programma... Annika voleva solo dire che litiga troppo. E poi il fratello di Annika, Tom, aveva quel libro "Scappiamo da casa". Poi Annika ha guardato il libro e allora ha detto, ah, allora vado via anch'io. E poi voleva naturalmente Tom con sé. E dopo è andata anche Pippi... No, dopo ogni tanto diceva nel viaggio, se fossimo stati a casa non saremo ora a vagabondare sotto la pioggia».

Questa frase termina con la spiegazione:

«Ma io non fuggo mai. A casa si sta bene, anche se a volte c'è confusione».

Una fonte differenziata di immagini: «Pippi Calzelunghe»

UN TELEFILM COMMOVENTE

Lo sceneggiato «Pippi Calzelunghe» (1971), che viene trasmesso in televisione, oggi può sembrare un genere di gusto sorpassato. La telecamera si sofferma in modo che i bambini abbiano tempo per osservare Pippi, Annika e Tom nei loro viaggi. Gli scherzi che vengono in mente a Pippi, le piccole avventure, vengono mostrate in modo tale da permettere ai bambini che guardano, un momento per riflettere e per sensibilizzarsi nei confronti di tali scene. I bambini si divertono molto, per esempio, per una lite (Tom: «Adesso la fuga mi fa di nuovo ridere»), poi è proprio la vita avventurosa (una passeggiata a piedi) a diventare stressante (se non dovessimo sempre andare a piedi). Improvvisamente Pippi ha l'idea di viaggiare in treno senza pagare. Tale idea nasce nella scena in modo che anche i telespettatori possano esserne coinvolti emotivamente. I bambini saltano sul tetto di un treno merci che passa di là. Si vede Pippi saltellare senza preoccupazione sul tetto. Annika può allo stesso tempo comunicare la sua paura. In aggiunta la telecamera mostra a lungo come i bambini stanno seduti insieme, si coccolano, cantano una canzone. Dopo la telecamera passa ai particolari: i girasoli in fiore, un lago, gli uccelli. Mentre i bambini cantano il treno si avvicina ad un tunnel. Annika non sa cosa fare. Pippi trova una semplice soluzione: sdraiarsi sulla pancia, logico, no?! I bambini attraversano il tunnel, il teleschermo rimane a lungo nero, fino a quando il treno esce fuori nella campagna estiva. Tom e Annika sono contenti per l'avventura vissuta e ridono dei loro volti anneriti dalla fuliggine.

Lo sceneggiato ci mostra con coraggio ed esitazione l'autonomia e l'avventura.

Lontano dallo stress, affermarsi con intelligenza come «Wickie»

In una scuola elementare c'è anche una bambina, Katrin, che cerca di liberarsi da un determinato modello di azione. Non si tratta di lottare per la libertà. Gioca con Karola, che è la dominatrice, quella che tiene in mano le redini del gruppo ma, proprio perciò,

si sente pressata e stressata. Ed è attraverso questo stress che sviluppa fantasie di catastrofi e confusione. Nel registratore che è rimasto acceso durante tutto il gioco, si sente quanto segue:

Rullo di tamburi

«10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-Paaaaaartenza! Pchh! Colpito!».

I bambini disturbano il gioco di Karola.

ANDREAS: «Gettano le scarpe in aria» (intende le scarpe della maestra).

Tamburi, risa.

ANDREAS: «Io ora lancio il razzo!».

ECKHARD: «Come no? Dobbiamo buttare in aria le scarpe. L'ho già detto!».

KAROLA: «No!».

KATRIN: «Così proprio non va, devi accendere la miccia. Come facciamo?».

ANDREAS: «Adesso parte subito lentamente».

(Confusione).

A questo punto Katrin cerca di mettere ordine. Nella confusione generale Katrin fa la parte di «Wickie» e propone:

KATRIN: «Io ho una domanda molto interessante: possiamo avere il suo Wickie?».

ECKHARD: «Sì».

KATRIN: «Grazie».

ECKHARD: (adirato, con voce alterata) «Ma non lo uccidere!».

KATRIN: «No, no!».

ECKHARD: (voce infuriata) «Altrimenti vi uccido!».

KATRIN: (gioca con il personaggio) «Wickie, Wickie, vola un po' verso... verso il razzo» (con voce alterata, debole). «Tutto chiaro! (con voce normale) Wickieeee! Partenza! Torna subito giù!».

Cosa vuol fare Katrin quando, in mezzo all'atmosfera tesa rumorosa e confusa, si mette a giocare con Wickie? «Wickie» è in ogni caso un cartone animato, che ha come incoraggiante protagonista, un ragazzo attento e riflessivo. Il protagonista vive in un villaggio vichingo, dove abitano dei simpatici barbari, che non hanno alcuna idea della civilizzazione. I Vichinghi vivono insieme come una grande, caotica famiglia, e regolano le loro dispute in maniera veloce, a volte violenta. Il loro comandante ama le lotte, si getta a capofitto nelle avventure poco chiare, nelle quali si scontra col pirata Sven, che vuole continuamente incendiare il villaggio dei Vichinghi. In questo assembramento di persone rumorose che com-

battono sempre, c'è il ragazzino di nome «Wickie» che all'inizio di ciascuna puntata del film non ha le carte in regola. Egli cerca sempre di evitare o di risolvere i problemi mediante la riflessione. Per questo viene deriso e non preso in considerazione dai litigiosi compagni e pirati, incluse le bambine. Ogni storia finisce però con Wickie che riesce a trovare la soluzione grazie al fatto che riflette.

IL MESSAGGIO DI «WICKIE»

Nella confusione del gruppo di bambini e del loro viaggio spaziale, «Wickie» dà un chiaro messaggio: fuori della stupida confusione, verso una storia tranquilla, di cui Wickie è il simbolo, il presupposto. I bambini ascoltano. Katrin non può però affermarsi con Wickie. Karola è la leader nel gruppo e Katrin le è molto amica. La serie «Wickie» ha dei lineamenti chiaramente problematici. La figura di Wickie, valida ed incoraggiante per tutti i bambini, è inserita in un contesto confuso e rumoroso, forse eccessivo per i ragazzini al punto di incutere qualche paura.

Televisione di qualità: una storia di bambine forti narrata realisticamente

Mancano delle figure e delle storie di donne forti adatte alle bambine ed ai loro interessi. Questo è un problema, poiché i cartoni animati preferiti dai bambini indicano le figure femminili solo come accessori sul tipo della bambola Barbie. È rassicurante, però, un film che è stato presentato al Concorso per l'infanzia e l'adolescenza «Prix Jeunesse International» 1992 che s'intitola «Press Gang» (purtroppo inedito in Italia). Un gruppo di bambine e di giovani donne pubblica un giornale per i giovani. Perciò devono acquistare credibilità non solo nei confronti del mondo stupido dei media e delle dive dello spettacolo, ma anche nei confronti dell'editore, un giovane signore. Il film inizia con Linda, la redattrice capo del giornale per i giovani, invitata per un'intervista in uno show dello studio televisivo regionale. Il moderatore, un tipo sciocco, vuol far ridere il pubblico a spese dell'invitata. Lei si difende davanti al pubblico televisivo non impelagandosi nella stupida chiacchierata e nello show superficiale, ma parlando seriamente degli obiettivi del proprio giornale. Si difende con argomentazioni puntuali dalle prepotenze del conduttore, che vuole spingerla nel ruolo della donna da non prendere sul serio. Con uno scatto abbandona lo show, cosa che le sue colleghe trovano eroi-

co. Questa situazione finale avvilente si ripete di nuovo nel film, ancora più acuitizzata, quando nello show spunta il suo ragazzo. Nel programma Linda vuole rendere pubblico il problema delle dimissioni della propria redazione per colpa dell'editore. Lo show gestito dai giovani uomini, esasperato dalla presenza di una rivale, vuole mostrarla come una femminista, emancipata, scurrile e ridicola, che non merita di essere presa sul serio neppure dal suo fidanzato. Linda è nella situazione di imporsi contro questo anientamento che la ferisce, ma riesce anche con coraggio e costanza a dirigere il suo giornale tra gli intrighi e le difficoltà economiche dell'editore. Nel far questo vive fino in fondo, realisticamente, tutte le situazioni relazionali dei giovani, fatte di eroismo, solidarietà, concorrenza e incomprendimento.

Il significato di Barbie: la variante moderna di Biancaneve

Tra ciò che viene proposto alle bambine, oltre alle figure di Astrid Lindgren o alle storie e ai racconti realistici di bambine autonome, non può mancare naturalmente l'antichissima figura della Principessa. La moderna principessa è saltata fuori da oltre trent'anni nelle vesti hollywoodiane di «Barbie», provocando l'indignazione di donne e mamme, che in lei non vedono assolutamente una figura di identificazione della femminilità moderna. Si potrebbe piuttosto pensarla come principessa «commerciale», al massimo, ma ad osservare bene lei molti tratti corrispondono esattamente a quelli di Cenerentola: essere solo bella! Nella fiaba Biancaneve ha una vita pericolosa. L'invidiosa matrigna la minaccia e la perseguita. In effetti non viene uccisa dai cacciatori del bosco, neppure mangiata dalla matrigna, ma questo non impedisce a quest'ultima di inseguirla per avvelenarla, nel mondo a metà dei nani, dei non uomini. Piantata dai nani, continua a vivere in una bara di vetro. Diventerà una donna solo se sarà ammirata per la sua bellezza. Senza nessuna emozione e di una bellezza perfetta, aspetta il tempo in cui potrà vivere insieme al suo principe.

Questa però è una vita al di fuori della cassa di vetro, piena di emozioni e senza principi ammirati (cosa che la favola non racconta). Se tutto ciò viene oggi incarnato da Barbie, è però cambiata la causa del suo irrigidimento fisico-corporeo. Naturalmente Barbie porta molte innovazioni rispetto alla figura tradizionale della principessa. Tuttavia, la fase della bellezza rigida segna un'im-

portante fase dello sviluppo delle bambine. Si tratta di una fase, in cui i figli maschi attirano l'attenzione dei genitori, degli insegnanti e soprattutto della madre con He-man, con Knight Rider e ancora con gli altrettanto rigidi Rambo/Rocky. Quanto sia importante questa figura con la sua storia originaria, lo si vede notando come molte bambine la adattano nel gioco, per tutto il periodo delle elementari. Barbie rappresenta anche il modello femminile di molte figure dei cartoni animati con uomini eroici, ma con principesse belle e passive.

LA PRINCIPESSA CON I CAVALLI NELLA FATTORIA

Karin, di circa nove anni, ha trasformato gran parte della sua camera in una casa in miniatura, completa di salotto, camera da letto e spogliatoio. Grande quasi come il salotto c'è la stalla, con i cavalli di Barbie. La stalla è divisa in box accuratamente puliti. La bimba ha realizzato il tutto con le pesanti costruzioni in legno. Ai cavalli, due bruni, un bianco, un morello, non manca niente. Stanno sempre a coppia in un box in cui ognuno ha la propria mangiatoia, ben fornita di segatura. Da qui i viottoli pavimentati conducono in un cortile (raffinatamente decorato con il gesso): l'abitazione è separata dalla stalla da un muro. In essa c'è tutto l'equipaggiamento di Barbie: dal cane fino ai vari tipi di vestitini, pettini, spazzole. Tutto è arredato così piacevolmente nei particolari, che potrebbe abitarci una vera principessa Barbie, si potrebbe vestire, truccare ed incontrare con gli amici. Lei stessa è seduta immobile avvolta in stoffa preziosa (rimanenza di una stoffa presa tra gli scampoli della mamma) e contempla la situazione. Proprio accanto all'entrata c'è Pumuckl che sta come un folletto da solo ai margini di questo mondo accuratamente principesco. Soprattutto troneggia il registratore, che racconta sempre le stesse storie partendo da «La storia infinita», passando a «Pumuckl» e infine le avventure di Enid Blyton. La principessa-star, la fattoria con i cavalli, Pumuckl, ecc. si completano in un quadro complesso della vita dei bambini.

COSA MANCA A BARBIE

Biancaneve è una principessa come Barbie. L'una proviene, come figura delle fiabe, da quel tempo in cui tutti gli uomini avevano come punto di riferimento il re e la regina; l'altra dagli USA degli anni Cinquanta e perciò assomiglia molto ad una star hollywoodiana che pubblicizza cosmetici. Ambedue vorrebbero/dovreb-

bero essere ammirate : è questo il messaggio per gli adulti. Barbie e Biancaneve non sono soltanto principesse che vengono da due mondi diversi. Si differenziano anche in un altro punto essenziale: in Barbie non c'è alcuna vicenda violenta dovuta alla competizione/concorrenza. Barbie ha addirittura Ken, un atletico bambolotto, forte e muscoloso. A circa 150 anni dalle fiabe per bambini e per la famiglia dei fratelli Grimm, come «Biancaneve», mancano in una figura essenzialmente fantastica per le bambine (e cioè Barbie) delle tematiche fondamentali. Biancaneve, bellissima, come testimonia lo specchio magico, è crudelmente perseguitata dalla matrigna-strega: deve essere sgozzata e avvelenata. La fiaba presenta in maniera fortemente drastica il tema della competizione tra la matrigna e la figlia, e appoggia chiaramente la posizione della ragazza. Dov'è questa tematica in Barbie? Non c'è nessuno bello, attraente, non è in competizione con gli altri.

Anche le bambine hanno bisogno di storie che possano chiarire i punti oscuri della loro anima infantile e delle loro paure da bambine. Le bambine si avvicinano a queste problematiche con personaggi e storie drastiche, anche se le resistenze degli adulti fanno in modo di limitare queste tematiche o di affidarle a storie di battaglie, di uomini e di eroi.

ESEMPIO: IL GIGANTE DI ZERALDA

«Il gigante di Zeralda» di Tomi Ungerer è un esempio di una storia moderna — con stile fiabesco — che con immagini drastiche, incisive, incoraggia ad essere forte, intelligente ed allegro. Il libro illustrato inizia con un cavaliere mostruoso e divoratore degli uomini, che dalla sua fortezza va alla più vicina città, per catturarsi dei bambini: «Ogni giorno il divoratore di uomini veniva in città e acciuffava qualche bambino. I genitori atterriti, scavano misteriosi sotterranei e nascondigli per i loro figli. Nascondevano i loro bambini e le bambine in cassapanche, in botti, in cantine oscure e in stanze sotterranee. Le scuole si svuotarono e gli insegnanti erano disoccupati». Tomi Ungerer mostra il pauroso gigante con una bisaccia sulla spalla, da cui salta fuori un braccio di un bimbo, ma anche una bambina, che si nasconde in una cassapanca, e di un bambino, che si rifugia per nascondersi in una caverna sotterranea.

Una ragazzina di circa sei anni, che ha visto il gigante di Zeralda e forse anche letto il libro, ha arricchito il libro con un disegno. Coglie nell'immagine la proposta del tema: nascondersi o cercare

protezione. Disegna una bambina che si costruisce un posto protetto. Nella sua fantasia questa maniera si avvicina alla figura di Zeralda, bambina coraggiosa che non si fa sorprendere sprovvista, da alcun gigante appostato o divoratore di uomini. Anzi, al contrario, quando con il suo carretto e i suoi preziosi prodotti della fattoria va nella città minacciata, esibisce al mostro la civilizzazione e gli offre il cibo genuino, cosa che lo allontana dal divorare gli uomini e da tutti i suoi primitivi misfatti. La storia finisce con una famiglia pacifica e con molti bambini carini.

Le bambine si avvicinano con cautela all'orrore ed alle streghe

• La cassetta dell'orrore di Petra: uno sguardo retrospettivo

Petra, 16 anni, racconta a un collaboratore al centro giovani, che alla fine delle scuole elementari, ascoltava volentieri musicassette horror (cioè rock cosiddetto heavy metal) e leggeva i fumetti di storie dell'orrore.

PETRA: «Beh, sì, dunque la faccenda era tale che io sapevo proprio esattamente che ciò in fin dei conti era una fesseria».

Petra, dunque, all'inizio del dialogo prende le distanze dal fatto che tali cassette le piacciono.

PETRA: «Sì, poi, poi questo, in qualche maniera, era anche una prova di coraggio. E poi... i bambini lo facevano e naturalmente volevamo farlo anche noi, anche noi volevamo partecipare, anche noi abbiamo coraggio. Dunque in ciò eravamo molto infantili. Allora ci sdraiavamo in una stanza, la oscuravamo e poi ascoltavamo... sì... qualche ragazza».

Nel ricordo di Petra le storie di orrore, in quanto tali, non erano molto importanti. Era fondamentale piuttosto, sentirsi parte del suo gruppo di riferimento, venir apprezzata/riconosciuta e anche di essere forte (prova di coraggio), di vivere molto la vicinanza con gli altri (sempre sdraiati in una camera). Proprio perché si tratta di coraggio e di apprezzamento, i bambini diventano un importante gruppo di riferimento. Un po' più tardi, riporta un'esperienza di una gita di quando era in quarta elementare. Il sentirsi vicini, che nasce quando si ha tutti paura, è in ogni caso molto importante. Ascoltare insieme delle storie di orrore, dà sicurezza e fiducia e aiuta a superare la paura. Questa vicinanza Petra la trova con le sue amiche.

Domanda: «Che cassette erano?».

PETRA: «John Sinclair e Mary Brand, qualcosa del genere. Mary Brand, una specialità psicoanalitica (Petra ride). Hanno sempre a che fare con qualcosa di sovrannaturale, venivano contattate e in ogni caso riuscivano in cose molto speciali in cui gli altri non erano capaci».

«John Sinclair» e «Mary Brand» sono storie in cassette, romanzetti e fumetti, che trattano di spiriti e del sovrannaturale misto ad elementi di avventura per bambini e di miti antichi, per lo più storpiati. Un esempio a tale proposito, può essere letto alla fine del paragrafo sul dialogo.

FUMETTI DELL'ORRORE

Il dialogo si sposta sui fumetti dell'orrore.

PETRA: «Sì ho letto, penso solo due o tre giornalini, me li ero fatti prestare dai bambini e da Ulla. Li avevano sempre e ne parlavano continuamente... e allora volevamo sapere di cosa si trattava. Volevamo in qualche modo partecipare».

Probabilmente era importante poter parlare insieme di quello che gli altri sapevano. Un ruolo importante lo gioca la voglia di sapere quello che è «in». Dopo un po' Petra ha raccontato che pure altri bambini hanno letto, ascoltato e guardato le stesse cose. Chiesto quante cassette avesse, ha risposto che ne aveva cinque, dieci, cercando comunque di ridurne l'importanza. I genitori non si sono mai immischiati, non hanno cercato di guidare la sua curiosità o di intervenire nel rapporto col gruppo. La madre ha comunque valutato queste cassette e i relativi fumetti.

PETRA: «Mia madre, lei pensava solo, sosteneva, anche se non me li ha mai tolti, che io sentivo e leggevo solo fesserie, si chiedeva come potessi ascoltare una simile robaccia».

VALUTAZIONE DEI FUMETTI DI ORRORE

Come valuta Petra i racconti e i dischi horror, adesso che ha sedici anni? Pensa che non le abbiano fatto male, soprattutto perché lei ne ha letti ed ascoltati pochi.

PETRA: «Io non lo giudicherei così (negativamente come la madre), naturalmente non è una cosa troppo seria... Però la trovo buona. Sì, penso di non avere esagerato, in realtà ci sono anche alcuni che non ascoltano altro e che alla fine entreranno nel cast di film di zombies.

Il dialogo si sposta alla tematica dei film di zombies. Petra spiega la differenza tra gli effetti dei film (horror o splatter) e delle cassette (heavy metal). Gli effetti dei videoclip li giudica molto potenti: «Le immagini in testa, non le puoi più dimenticare».

PETRA: «Per esempio i film non li ho mai guardati. Non volevo, perché, sai, ne avevo paura. Col registratore non puoi addentrarti così tanto, sai, c'erano le voci e basta, ci si poteva immaginare qualcosa, ma non rimangono delle immagini in testa che non puoi più dimenticare».

Petra giudica i bambini che guardano quei film, «tipi» con «una rotella fuori posto».

PETRA: «Beh, ci sono dei "tipi" che lo fanno di continuo, sono fissati. Fanno sempre certe cose ed ascoltano certe storie d'orrore nei dischi».

Domanda: «Bambini o bambine?».

PETRA: «Bambini».

Petra racconta la sequenza e i modi in cui lei ha letto le diverse storie. Dopo storie di avventure emozionanti, che i bambini vivono insieme, per Petra è arrivato il momento di procurarsi storie adatte alla sua età e al gruppo di bambini cui faceva riferimento. A queste appartengono anche le storie di orrore ed i media più duri.

GIÀ UN PO' PIÙ GRANDE

PETRA: «All'inizio mi sono procurata solo cassette con "TKKG" (Tim, Kloesschen, Karl e Gaby) ed erano una gran sciocchezza. E poi, poi c'è stato un compromesso, cioè la musica, con cui non potevo vivere poi forti emozioni ma per il resto mi sentivo già abbastanza grande. E poi rimasero queste cassette dell'orrore e basta, e anche questo è stato in qualche modo un pretesto. Così, appunto, sono arrivata alle cassette di orrore. Ed è stato semplicissimo. Nella classe allora si verificò questo e chi ascoltava ancora "Bibbi Blocksberg" o una simile fesseria, era spacciato. Ma le cassette di orrore, allora sì, che in qualche modo si era più grandi! Ma la musica per me non era niente di speciale, allora rappresentava solo un passaggio».

I libri su «TKKG» raccontano le amichevoli avventure di Tim, Kloesschen, Karl e Gaby, che sono un gruppo molto attivo e legato. Bibbi Blocksberg è, da una parte una ragazza normale, ma contemporaneamente una piccola strega.

Domanda: «Dimmi, quando dall'ascolto di queste cassette sei passata anche alla musica? Ci hai messo dentro anche qualcosa della "heavy metal"?».

PETRA: «Mmm... I video no, non li ho visti, ma l'heavy metal lo sopporto bene. Ma solo i Cure o qualcosa del genere. È successo attraverso i bambini che frequento. Allora registri la musica, scambi le cassette, le ascolti, succede così. Per un periodo ho ascoltato solo musica punk o roba simile, e per un periodo molto lungo ho ascoltato solo i Cure. Okay, è musica un tantino paurosa, a volte anche deprimente, adesso mi piace solo l'heavy».

L'heavy metal è un genere musicale ed anche un filone di videoclip, che con immagini aggressive ed eccentriche, con scene e figure che superano ogni limite, intendono dare fastidio e scandalo al mondo degli adulti e dei borghesi. A tal fine forniscono ai giovani fantasie di onnipotenza, che partono da un minimo di scurrilità fino a toccare la pazzia. I Cure sono un gruppo musicale che fa della musica malinconica, piuttosto depressiva, con cui paradossalmente si mette in risalto, quale gioia della vita, la decadenza e la fine.

COME SONO I MEDIA DELL'ORRORE PER LE BAMBINE?

Come appaiono adesso i media dell'orrore, che le bambine ascoltano, leggono, o vedono, quando sono cresciuti con le cassette per i bambini del tipo «Bibbi Blocksberg». Petra cita «John Sinclair». I romanzetti con poco più di 50 pagine, definiscono «John Sinclair», cacciatore di spiriti e le varie storie che vengono definite «la grande serie dell'orrore». Ne «La peregrinazione all'aldilà» — che in Germania vanta parecchie edizioni — si narra di un castello scozzese popolato dagli spiriti e dagli immortali che imperversano sulla falsariga di Dracula e che trascinano via ed uccidono gli abitanti del paese vicino. La moglie di una delle vittime scomparse, riceve aiuto dall'ispettore superiore Sinclair di Scotland Yard. Proprio per una successiva storia si fa la pubblicità in questo modo: «Venezia è diventata un incubo per John Sinclair, in un groviglio di canali e di viuzze strette, va a caccia della banda dalle maschere d'oro, e della misteriosa gondola della morte».

ESEMPI

I giornali offrono del materiale simile, come ad esempio, «Gli spettri», «Vanessa», «L'undicesimo mondo», o «Guerre stellari». «Guerre stellari» porta il sottotitolo: «Ecco gli eroi della battaglia

per la libertà della galassia». Se si sostituisce Galassia con scuola famiglia o il mondo degli adulti in genere, si può comprendere facilmente il fascino di queste storie, per le bambine nell'età della pubertà. «Al comando della principessa Leia, si associano i gruppi sparsi dei ribelli per allearsi contro l'Impero».

Nel «Duello con la lady nera», si parla della battaglia contro una leader spietata e disumana, una specie di padrona o dominatrice, che assomiglia a Barbie ed usa spietatamente la frusta raggiante contro i ribelli. La tematica emerge dalla battaglia contro la cattiva, sadica superdonna, che alcuni giovani eroi, sotto la guida di una principessa, vogliono sconfiggere. Vanessa non ci porta nel mondo moderno della science-fiction, ma nell'Inghilterra del diciannovesimo secolo, e nel mondo degli spiriti buoni e dei demoni cattivi. Un giovane amico, del mondo degli spiriti medievali, va a fare visita a Vanessa e la protegge dai nani cattivi e dai diavoli infernali. In questa raccolta di storie agiscono una molteplicità di figure di bambine, tutte all'inizio della pubertà, che sono perseguitate da esseri misteriosi e pericolosi. In una storia, una ragazza riceve in regalo da una vecchia, un panda-giocattolo, da lei stretto. Il giocattolo si trasforma in un mostro sanguinario: la storia si sviluppa fino ad un tentativo di omicidio, che la ragazza, sotto l'influsso della vecchia cattiva e del suo panda-mostro, deve commettere. Questo genere di storie racconta — anche senza erotismo — dei rapporti con giovani principi. Il pericolo sta in molte azioni (incomprensibili, oscure, misteriose) svolte da uomini e donne, normali o straordinarie, che possono esercitare ambigualmente potere o violenza.

METAMORFOSI MOSTRUOSE

Le storie illustrate della rivista «Spettri», presentano ancora più chiaramente un mondo intermedio fra le identità e le capacità umane. Riguarda la metamorfosi: uomini si trasformano in mostri, i quali a loro volta assumono le sembianze di uomini. Gli autori non risparmiano argomenti e personaggi astrusi. Ci sono uomini con proboscidi e orecchie di maiale, con occhi simili a palle da tennis, che si mimetizzano con maschere da uomini veri, con volti normali, ma che poi, incontrandosi e amandosi come uomo-mostro e donna-mostro, si riconoscono l'un l'altro attraverso i loro visi, normali/anormali. Questa storia termina per esempio, in quanto concepita come un film dentro al film, con un finale in cui una coppia si bacia con bocche a muso di maiale. Tale happy

end viene considerato stupido o assurdo in quanto gli spettatori e tutti gli altri si erano trasformati in maiali. Il fascino di questo genere di storie sta nell'argomento «metamorfosi» e nella tematica o nella domanda di quanto possano fare le facoltà umane, quali nuove e minacciose caratteristiche gli uomini possono avere, quali fisionomie pazzesche, astruse, oscure si possono mostrare a noi stessi e agli altri quando ci si trasforma in una bella ragazza o in una donna attraente.

L'APPARTENENZA AI GRUPPI E LA VICINANZA

Queste storie dell'orrore vengono usate dalle bambine per comunicarsi la loro appartenenza al gruppo, per documentare quanto sono grandi/mature, e per avere la possibilità di stare vicino ad altre bambine. Attraverso ciò si arriva ad affrontare temi molto importanti. Questo miscuglio di storie di spettri, orrore, avventura, si rende disponibile come materiale simbolico per il loro pensiero e i loro sentimenti, con cui formulano i loro desideri attuali, le loro esperienze contraddittorie, le incerte rappresentazioni del loro futuro e i ricordi della loro infanzia. Non si sentono obbligati, con queste storie, ad agire e pensare in maniera ragionevole, come adulti o come giovani di successo. Così vivono le loro tematiche riducendole a sogni da svegli o rappresentazioni di desideri, elaborandole raramente con sviluppi razionali e paure intuibili sul prossimo futuro. Il nuovo, ma anche quanto da lungo tempo rimosso, tutto quello che ci si attende da bambine ordinarie e normali, a cui loro invece non vogliono assolutamente adattarsi, o il complicato miscuglio di tutto questo, riceve un suo linguaggio e una sua espressione. Il mercato dei media in questo caso non offre certamente prodotti artistico-culturali interessanti, nella nostra cultura sono scomparsi archetipi e simboli di cui le bambine avrebbero bisogno per le loro problematiche. Dato però che il mercato dei media attinge alle storie e ai personaggi della nostra tradizione artistico-culturale, è palese la mancanza di storie e personaggi intellettualmente rilevanti.

Esempio:

Discutere l'escluso attraverso ciò che viene escluso

Alcune ragazze (tra i 13 e i 15 anni) costruiscono da sé delle case di cartone. Mentre arredano le varie stanze, discutono fra di

loro sulle possibili occasioni della vita odierna. Costruire la casa, in realtà, è per loro una cosa secondaria e solo il pretesto per intrattenersi sulle loro problematiche. Parlano di televisione, e degli amici, cantano canzoni di successo di loro gradimento. Mentre dispongono o incollano nella stanza vari oggetti di arredamento (immagini di cartelloni pubblicitari, mobili di plastica) il loro discorso verte sulla TV. Prima parlano del titolo del video e poi passano alla scena che affronta i temi «parto, sangue, divorare ed essere divorato»!

— «...quello con i divoratori di uomini».

— «Allora hanno tirato fuori gli occhi. La donna era ancora viva».

— «No, quando era incinta, come andava in giro».

— «È successo a questo punto, dove c'era una donna incinta».

— «Allora stavano tutt'attorno e hanno aspettato che il bambino venisse fuori. Però esce sempre molto sangue. Il bambino è uscito e si sono buttati tutti addosso».

— «E il piccolo ha riso, (risa) ha fatto hi! hi! hi!».

— «Sì, sì, così i divoratori di uomini fanno nascere i bambini».

— «Era un divoratore di uomini femmina?».

— «Era una donna».

— «Una donna normale?».

— «Sì, un uomo non può avere bambini».

Il dialogo passa a una scena in cui una donna vomita le proprie viscere dalla bocca. Con questa conversazione le bambine discutono una tematica complessa e per loro molto importante «parto/apertura del corpo/sangue» in maniera totalmente diversa da come abitualmente succede nella scuola, che si preoccupa dell'igiene facendo riferimento alla sessualità. Anche se necessario è comunque difficile prendere coscienza e comprendere il linguaggio delle immagini di video sadici, bisogna però accettare che questi costituiscono una zona di proiezione diversa dalle domande mediche o dalle immagini della fantasia, e bisogna anche ammettere che in questo modo si possono acquisire anche altri modelli culturali di spiegazione.

10.

Immagini per bambini: «Conoscere la paura da chi l'ha vissuta»

La fiaba «Conoscere la paura da chi l'ha vissuta» racconta che si può diventare uomini solo quando siamo in grado di aver paura. Un bambino deve cioè superare una fase dello sviluppo per giungere ad un'altra in cui impara ad avere paura. A tal fine, però, contano poco le lotte e le prove di coraggio, si richiede piuttosto sensibilità, come si può vedere nella conclusione della fiaba, dopo la narrazione di molte prove di coraggio terrificanti, brutte e crudeli. La fiaba narra, pertanto, di un padre che aveva due figli, di cui uno intelligente, attento e di successo. Al più giovane invece mancano sensibilità ed emozioni, cosa che disturba perfino lui stesso. Vuole finalmente apprendere la paura; si espone per questo a situazioni orribili con scene popolate da fantasmi e da luoghi di supplizio con impiccati, attraverso lo shock di mostri animaleschi oppure di morti nel proprio letto, ecc. ecc.

Supera e domina ogni cosa, solo perché non percepisce il terrore. Evidentemente gli manca, in merito, la necessaria capacità percettiva.

PAURA E ORRORE PER MATURARE?

La fiaba descrive situazioni di paura e di orrore, che tuttora, con tutte le varianti possibili, si vedono sullo schermo televisivo. Prima di tutto il bambino viene portato sul campanile, dove il sagrestano lo deve spaventare travestito da fantasma. Il bambino, non accorgendosi che si tratta di una persona mascherata, lo fa cadere dalle scale tanto che si rompe una gamba. Poi la fiaba in un crescendo di orrore rappresenta una situazione realistica di grande paura: il bambino trascorre una notte sotto il patibolo insieme ad alcuni impiccati. Tale situazione si avvicina molto al genere TV dei telefilm gialli e di azione pieni di risse e sparatorie, di omicidi e cadaveri. Il bambino non è ancora capace di impaurirsi, poiché non immagina assolutamente che gli impiccati possano essere uo-

mini investiti da un destino spietato. Su questo invece si basano anche oggi i produttori appunto di telefilm gialli e di azione. Ancora lontano un miglio da alti e bassi, da gioie e dolori, da timori e angosce, dato che gli mancano esperienza ed attenzione verso gli altri, arriva l'età in cui diventano importanti le principesse. Anche la principessa non è tanto fondamentale come persona, quanto piuttosto come abitante di un castello, dove regnano sia un re sia un mostro. Qui si può dare prova di coraggio. Per ricevere la principessa, egli deve confrontarsi con il mostro. Spezza gli artigli ad alcuni gatti neri selvaggi colpendoli a morte, gioca a carte con le anime vaganti, tira fuori dalla bara un cadavere e cerca di riscaldarlo affinché non sia più così freddo (cosa che rivela un crescente rapporto verso gli altri e le loro necessità). Invece la morte come destino inevitabile dell'uomo gli è ancora sconosciuta ed inintelligibile, essendo per lui solo una forma del confuso mondo dei fantasmi. Visto che in nessuna situazione ha rivelato di aver paura e ha pure imparato una quantità di cose riguardanti l'essere umano, riceve in premio la principessa. Più precisamente, il re è affascinato da tanto coraggio (o mancanza di emozioni) e gli dice: «Tu hai liberato il mio castello e devi sposare mia figlia». Ma la principessa sa che il giovane non sarà un partner maturo fino a quando non avrà vissuto esperienze con sentimenti di paura. Le sono estranee le prove di coraggio degli uomini, ma sia lei sia la dama di compagnia, conoscono il mezzo efficace per far prendere paura. Di notte rovescia su di lui un secchio pieno d'acqua fredda con grossi pesci verdoni. «Ah, ecco cosa mi atterrisce, cara signora! Sì, adesso so che cosa è l'orrore».

LA STRADA PER ARRIVARE NEL MONDO DEGLI UOMINI (MASCHI ADULTI), ATTRAVERSO LO SCHERMO

La strada per arrivare nel mondo degli uomini si realizza oggi anche attraverso il piccolo schermo, tramite le prove di coraggio, le emozioni, le paure e la visione dell'orrore, che la TV stessa ci offre.

Immagini di uomini: «Alf», «Mad Max», «Cosby»

Un bambino undicenne dice di conoscere «Mad Max». Sua madre è preoccupata e trova negativo che suo figlio preferisca i film di orrore o di fantascienza, pieni di violenza e di tecnologia. «Quanto più sangue, tanto più belli». «Mad Max» è un film in tre parti.

Il lungometraggio si apre con uno sguardo dal mirino di un fucile su una coppia durante il coito, prosegue con un inseguimento di macchine, diventando una vera e propria caccia che finisce con un'immensa esplosione. Nel mezzo ci sono espressioni come: «Gli hanno sparato al cervello», «Io sono una macchina di autodistruzione che ha fatto il pieno», «Io sono l'eletto, che punisce tutto quello che non è degno di essere sulla strada». Seguono immagini paradossali di azioni violente, come uomini che combattono spietatamente l'uno contro l'altro in automobile o in motocicletta, che si inseguono, si bruciano, si sparano, si annientano, si trafiggono. Insieme all'inseguimento, ai tormenti, alle lotte e ai morti, la visione punta su particolari macabri, come una mano spezzata, legata a una catena, che dondola dal tetto di una macchina. La seconda parte di «Mad Max» finisce con un'azione di lotta e di inseguimento in strada che dura 14 minuti, in cui i punk attaccano l'eroe con tutte le armi, nuove ed arcaiche, che si possono immaginare in una sadica ebbrezza di sangue e di distruzione; gli antagonisti vengono quindi annientati dagli strani veicoli e vanno in fiamme a seguito di tremende esplosioni. Le immagini del film mostrano realisticamente i particolari orribili, la cinecamera intensifica la folle caccia all'uomo con riprese dall'alto, grazie alla sky-cam montata su elicotteri. La trama della prima e seconda parte è semplice: dopo una guerra alcune bande si combattono per disporre della benzina ormai rara, così da poter folleggiare sulle autostrade. Con azioni terrificanti distruggono l'ultimo ritaglio della vita quotidiana. La famiglia del poliziotto stradale Max è vittima di questo terrore. Max diventa il vendicatore.

PAURA DELL'ABBANDONO A CAUSA DEI VIDEO

- **La comprensibile paura della madre dinanzi all'abbandono**

La madre si preoccupa di questi film in video perché suo figlio frequenta una comitiva di ragazzi più grandi di lui che hanno già avuto a che fare con la polizia. Poiché deve pensare unicamente lei al mantenimento della casa, mentre è al lavoro, suo figlio Michael resta solo, molto isolato e senza alcun controllo. La madre teme dunque che il gruppo di adolescenti abbia un cattivo influsso sul figlio. Inoltre Michael ha qualche problema a scuola. Tali difficoltà sono state la giusta occasione per un colloquio con la psicologa dell'istituto. In questa circostanza la madre ha esplicitato tutti i suoi timori: «Vuole l'impossibile, vuole sottomettere tutti, vuole fare la parte del boss». Ha paura che Michael venga iniziato

da questo gruppo ad azioni violente incontrollabili e ad attività sessuali voyeuristiche:

«Il fatto è che frequenta dei sedicenni. È piuttosto alto e non dimostra di essere più piccolo, di avere solo undici anni. È andato via con loro, e loro non hanno meglio da fare che abbordare un paio di ragazze di diciassette anni. Mio figlio era seduto e illuminato di gioia stava a guardare la scena. A me è quasi venuto un infarto».

- **La ricerca di figure maschili**

Michael non indica alla psicologa della scuola come trasmissione preferita «Mad Max» o cose del genere, ma «Bill Cosby Show» o «Alf». «Bill Cosby Show» è un'allegria e amichevole serie per la famiglia, che si può vedere in quasi tutta l'Europa. Gli Huxtables (Robinson in Italia) sono una famiglia nera, di ceto medio, padre, madre e tanti figli, una parentela numerosa, vivono in armonia e dinamicità il loro quotidiano. Non si annoiano e i loro conflitti vengono risolti con umorismo. Sia i genitori sia i ragazzi, sebbene stiano sempre insieme, hanno il loro spazio individuale. Questo programma (una cosiddetta sit-com, ossia situation comedy), è dunque fatto ad episodi che mostrano una vita di famiglia attiva e di successo.

«Alf», protagonista di una serie televisiva dallo stesso nome, è un essere proveniente dallo spazio, rappresentato da un animale di peluche, che trova nascondiglio in una famiglia americana (padre, madre, sorella maggiore, fratello piccolo): egli si comporta come un bambino che si sta addentrando nell'età della pubertà e, che proprio per questo motivo, sta al centro dell'attenzione di tutto il nucleo domestico.

CHE COSA CERCA VERAMENTE MICHAEL

- **Che senso hanno questi telefilm per il giovane Michael? Cosa dovrebbe tentare di capire la mamma?**

In realtà è vero che il figlio vede «Mad Max», ma in modo completamente diverso da come lei pensa. Per la madre «Mad Max» rappresenta le immagini dell'incuria e della crudeltà, che a loro volta corrispondono a quelle di terrore (frutto di una disciplina e di una educazione irrisolte), per le quali si sente responsabile nei confronti del figlio e dei pericoli cui va incontro. «Mad Max» punta molto sui pericoli e sulle atrocità di certe bande che minacciano la vita quotidiana, e contemporaneamente tematizza tali proble-

mi. «Mad Max» mette in risalto l'immagine terribile di un mondo terroristico dominato da una società maschilista. Quello che la mamma racconta come possibilità di degrado sessuale del figlio dovuto alla frequentazione di certe bande, deriva da una tendenza rapportabile all'inizio aggressivo, conturbante e voyeuristico di «Mad Max I».

A Michael «Mad Max» appare sicuramente in maniera diversa. Egli ha altri interessi e vede tali film da un'altra prospettiva. Questo è il motivo per cui per lui vanno bene sia «Mad Max» sia «Alf». L'«Alf» che vive la sua pubertà, dà, alla megalomania aggressiva su cui si basano tutti i personaggi di «Mad Max» («Io sono una macchina di autodistruzione», «io sono l'eletto che punisce tutti quelli che non sono degni di stare sulla strada»), un nuovo significato, trasformando e ordinando tali rappresentazioni in spiritose megafantasie adeguate all'età dei fruitori.

CHE COSA RAPPRESENTA «ALF»?

Alf è un bambino ed allo stesso tempo un adolescente che, scherzando o chiedendo esplicitamente aiuto, ottiene sempre il risultato di stare al centro dell'attenzione dell'intera famiglia. Alf non ha nessun ritegno ed è concentrato su di sé, inoltre stravolge la vita e le regole della famiglia, in particolare dei genitori, con la gioia aggressiva del gioco e delle trovate sciocche, con cui cerca di evidenziare l'arbitrarietà e l'inconsistenza delle regole. Questo dal punto di vista drammaturgico è realizzato perfettamente, perché Alf, in quanto extraterrestre, è sconosciuto alla famiglia americana di ceto medio, anche se data la sua età ultrasecolare, conosce già la vita. In quanto animale di peluche, in un mondo straniero, si può lasciar prendere dalla paura — nonostante la pomposa vanteria logorroica — e viene coccolato e curato da tutta la famiglia. L'aggressività viene rappresentata soltanto verbalmente. Così Alf dice di voler arrostitire il gatto e spremere il succo. «Nella realtà delle immagini», ciò non avviene. La serie «Alf» rappresenta interamente le situazioni familiari conflittuali, che sono collegate con i desideri di distacco, sicurezza, potenza e riconoscimento. In ciò nessuno subisce ingiustizia così che la famiglia (assieme ad ogni suo componente) afferma la propria autonomia.

COSA SIGNIFICA IL «BILL COSBY SHOW»?

«Bill Cosby Show» non è solo una nuova variante della tematica «vita di una famiglia di successo». Michael sottolinea chiara-

mente quanto la serie sia per lui importante, soprattutto quando afferma che preferisce di gran lunga il «Bill Cosby Show» anziché andare fuori con gli amici. Parla della famiglia Huxtable solo dopo che, con fatica, ne è stato pronunciato il nome. Si tratta di una famiglia americana, nera, integra, alle cui circostanze di vita il bambino attribuisce una grande importanza. Michael ha un padre nero, che non ha mai visto, di cui non sa quasi niente se non che era un soldato nell'US Army (esercito americano). L'identità di questo padre è un problema che occupa l'immaginazione e i desideri di Michael, riguardo ai quali, però nella realtà familiare, non c'è modo di parlare. «Mad Max» (il poliziotto che combatte) è molto attraente per Michael, in quanto le immagini del film sono quelle di uomini/soldati che combattono e che forniscono al bambino immagini adatte alla figura del padre. Secondo tale prospettiva, solo pochi elementi narrativi di «Mad Max» diventano importanti: Max diventa violento in quanto i punk irrompono con terrore nella sua vita quotidiana e, alla fine della prima parte, sequestrano e uccidono la giovane moglie e il figlio bambino. Nella seconda parte Mad Max assume il ruolo del protettore di un bambino abbandonato, che a sua volta, con la propria presenza, aiuta di nuovo Mad Max nella lotta tra la vita e la morte.

VITA FAMILIARE

Dalla prospettiva di Michael tra «Mad Max», «Alf» e «Bill Cosby Show» c'è un rapporto intrinseco e un comune denominatore, che nascono attraverso le sue esperienze familiari e che solo così vengono riconosciuti: «Alf» presenta scene famigliari, adatte alla sua età, «Bill Cosby Show» di una famiglia vivace, unita, nera, e «Mad Max» di un padre guerriero. Nel colloquio con la psicologa della scuola, la madre viene informata abbondantemente sulla sua famiglia e sulla relativa esistenza relazionale, in maniera da rendere chiara la differenza tra il significato che i telefilm hanno per lei e quello che invece hanno per il figlio. Quando argomenti come il padre nero e l'autonomia di un bambino di dieci anni possono diventare elementi di confronto nel nucleo familiare, allora tutti e tre i tipi di telefilm perdono valore. Allo stesso tempo è chiaro che sta cercando con sensibilità, anche altri tipi di caratteristiche maschili: da un lato padri comprensivi e gratificati dal successo («Bill Cosby Show»), dall'altro giovani in età puberale (ad esempio Alf col suo pacifico caos, che esprime, solo verbalmente, il suo impeto).

Telefilm di qualità per i bambini: attiva e al contempo sensibile

Le immagini o i personaggi maschili che la televisione offre ai bambini, si dirigono tutti in una medesima direzione: lottare duramente a favore della giustizia, semplicemente per sopravvivenza oppure per ambizione. L'attore Sylvester Stallone e i protagonisti da lui incarnati sono tipici in tal senso e quindi molto attraenti per i bambini vicini alla pubertà. Indipendentemente dalle motivazioni e dalla correttezza manifestata nei combattimenti e nello scontro fisico da Rambo e da Rocky, a questi personaggi manca ciò che manca al giovane della fiaba che va via per imparare cos'è la paura: la sensibilità per quelle componenti della vita che non hanno niente a che fare con i conflitti. Certamente i bambini cercano nei programmi televisivi anche sequenze e scene delicate o commoventi, che però trovano solo in un contesto di minaccia e lotta per la vita. Una importante eccezione è, per esempio, la storia di E.T., che i due bambini, nell'esempio descritto (p. 42ss) hanno utilizzato per attestare comprensione ed amicizia reciproca. Perciò vale la pena di offrire ai giovani — per equilibrarle con l'altro tipo suddetto — anche ulteriori tipologie di personaggi e storie che a loro volta siano affascinanti, delicate e sensibili. Vale la pena indicare la serie televisiva «Otto volante, film sugli amici oggi» (purtroppo ancora inedita in Italia). La redazione di «Otto volante», si è infatti prefissa i seguenti obiettivi:

ESEMPIO: «OTTO VOLANTE, FILM SUGLI AMICI OGGI»

A partire dai nove anni i bambini reagiscono in maniera crescente, come fossero allergici, a tutto ciò che ha a che fare con l'insegnamento e l'eccessiva sorveglianza. Vogliono essere considerati abili, esperti e ben informati, in grado di sapersi regolare nella scelta delle varie offerte televisive dai film ai serial. Per questo i telefilm dell'«Otto volante» sono costruiti in maniera da incitare i bambini a trovare le proprie risposte e a tirare le loro conclusioni. Con diversi mezzi stilistici questi telefilm danno ai bambini spazio per ragionare e incitano a scoprire quanto è consono al proprio campo di azione. Con immagini sorprendenti, con avvenimenti insoliti e con eventi drammatici, i telefilm offrono agli spettatori possibilità di esperienza che vanno al di là della quotidianità. I telefilm sono pieni di trovate spiritose e sfruttano il sottile piacere dei bambini a provare paura. Sostituendosi agli eroi, i bambini possono affrontare dei rischi temporanei con la sicurezza che questi hanno una fine e possono essere rimossi o superati.

Nel telefilm «I Riders», Patte e Ralph devono sostenere delle prove di coraggio prima che vengano accolti nel gruppo dei più grandi, appunto nei Riders. Si tratta di rubare sigarette e di guidare una scavatrice. In queste azioni sono in rischio la vita e l'amicizia. Nel bisogno i due scoprono difatti che possono ottenere una totale reciproca fiducia.

La prima scena del telefilm mostra che cosa succede a un tredicenne e a un quattordicenne: i due amici si accostano per gioco a uno dei padri, che sta riparando la propria auto. Sono i bambini che tengono in mano l'evolversi dell'azione! Staccano al padre la batteria e si rallegrano molto che lui può partire con la sua macchina solo quando, ridendo, mostrano la loro burla e la loro superiorità. A partire da questo momento è chiaro che essi sono alla ricerca di una vera vita da uomini, e che questa non può più essere ristretta alla partita di ping-pong con i coetanei. Emergono i Riders. Sono un po' più grandi, con vestiti e smancerie mostrano come sono «giusti», superiori e battaglieri. I due amici vogliono entrare in questo gruppo di uomini veri, cosa che avviene però, naturalmente, solo attraverso la lotta, il confronto e la vittoria. Per questo Patte e Ralph debbono provocare arbitrariamente delle liti con giovani più grandi e più forti. Nella rissa intervengono poi i Riders. Dato che sono numericamente superiori, vincono. La provocazione e la rissa conseguente, con nasi insanguinati, vengono seguite dai telespettatori con grande emozione e massimo coinvolgimento. Proprio qui il telefilm è brillante nella drammaturgia. Ambedue i giovani si ritrovano spettatori della rissa. La contraddittorietà diventa a loro palese e comprensibilissima: il fascino fa propendere per i più forti. Allo stesso tempo i due dicono però che questo genere di vittoria è scorretto. Il telefilm però non svisgiorisce l'importante tematica dei giovani con una morale semplice o nobile, ma evidenzia ed identifica una contraddizione. Analizziamo in tal senso un estratto dal dialogo dei due giovani:

— «Sei uomini contro due. Una quantità assolutamente ingiusta, i Riders».

— «Ma sono uniti. Gli "horner" no. Uno dipende dall'altro».

— «Anche i Riders non sono tanto migliori».

— «Si sono vendicati».

— «Sì, sì, adesso sono brutali proprio alla stessa maniera. È tutto stupido».

A questo punto, in pieno dialogo sulla correttezza e sulla competizione, il giovane che parteggia per i brutali Riders indica cosa significa essere l'uno per l'altro. Con «fammi vedere», si rivolge all'amico, a cui sanguina il naso, con comprensione e con solidarietà. Qui il telefilm si rivela perfetto: nessuna parola o gesto di troppo. A partire da questo punto riesce a raccontare una storia convincente, e cioè come sia contraddittoria la tematica «farsi strada lottando, essere completamente uniti». Così la prova di coraggio abbastanza consueta per questa età, per esempio rubare sigarette in un negozio, assume pure aspetti umani: il bambino deve derubare, senza farsi scoprire, una giovane commessa e poiché non lo vuole fare, si impelaga in alcune contraddizioni. I ragazzi più grandi lo considerano piccolo e vigliacco. Questo conduce a una ulteriore prova di coraggio, per accedere direttamente al mondo reale degli uomini. Il bulldozer è a tale proposito un simbolo. Il gruppo di giovani mette in moto in una cava di ghiaia una scavatrice, che Ralf non riesce a dominare. I Riders se la svignano. Patte aiuta Ralf a trovare l'interruttore di emergenza. Il bulldozer si ferma. Ralf ha le lacrime agli occhi. Patte gli pone il braccio attorno alle spalle, per consolarlo. Si allontanano spavaldi ed arroganti dai Riders, e vanno via.

11.

Paure: cosa fa la televisione con i bambini?

Al complicato rapporto tra bambini e televisione ci si può avvicinare con due quesiti:

- **Cosa fanno i bambini con la televisione?**
- **Cosa fa la televisione con i bambini?**

Nessuno dei due quesiti da solo aiuta a trovare l'adeguata collocazione della televisione per i bambini. Se si vogliono educare i bambini solo con il timore che la TV rechi danno, che provochi abbandono oppure aggressività, allora si costruiscono, sempre più numerose, altissime barriere tra i bambini ed il flusso delle immagini. In una società basata sul consumo per ogni classe sociale in quasi tutti i settori della vita, dove uno vale per quello che possiede ed è in grado di disporre, questa è un'impresa audace e inutile! Per tutto ciò si raccomanda anche nel consumo delle immagini offerte dal piccolo schermo, di aiutare i bambini e di appoggiare ciò che loro sono capaci di fare. Dal flusso delle immagini colgono in definitiva ciò che si addice ai loro interessi. Insieme sono capaci di elaborare le esperienze televisive. Con le «immagini in testa» i bambini riescono a fare molte cose:

COSA FANNO I BAMBINI CON LE «IMMAGINI IN TESTA»?

- **si spiegano (comunicano);**
- **affrontano ed elaborano i loro importanti discorsi;**
- **scoprono la propria identità.**

Anche attraverso le immagini televisive (e di tutti gli altri media) rafforzano le loro capacità e danno forma alla loro vita ed al modo di relazionarsi con gli altri. Se, in qualità di mamma, padre, educatrice o insegnante, si è capito quanto detto e si accettano i bambini con il loro modo di vivere, allora la domanda sulle

conseguenze delle «immagini in testa» è necessaria. Cominciamo quindi a trattare quelle immagini di violenza, che ci preoccupano in modo particolare. Le rappresentazioni della crudeltà e dell'orrore sono quella parte dell'offerta dei media che sciocca noi adulti e che ci spinge subito a sentire il dovere di proteggere i bambini. Il dilagare delle immagini ha scalfito le tradizionali dighe protettive contro la paura, l'umiliazione e il degrado degli uomini, con la violenza che viene spesso rappresentata in maniera esaltante. Lo spettro delle «immagini di violenza» è ampio, si estende dai fumetti, pieni di tensione, fino al cinema spaventosamente sadico. È importante stare a guardare in modo critico quello che si insinua così innocentemente nel pensiero e nei sentimenti dei bambini. Altrettanto importante è osservare come i bambini prendano le distanze dalle immagini di paura, violenza o orrore. Fanno ciò per lo più in modo velato, ma traspare flebilmente in che maniera oppongano resistenza a tali immagini. Compito degli adulti è «districare (dare un ordine)» e' consiste nel soccorrere i bambini nel prendere le distanze da quanto loro proposto dai media. Oltre al distacco dalle immagini, i bambini devono essere aiutati a «sotto-mettere» le immagini, a renderle utili per i loro fini quotidiani, svincolandole dal contesto del telefilm e utilizzandole come mezzo espressivo nella comunicazione con gli altri e come mezzo per l'elaborazione delle proprie tematiche.

12.

Non sono innocui anche se nessuno piange a causa loro: i cartoni animati come modello di interpretazione

Il bambino che nell'esempio precedentemente riportato (pag. 46) disturba continuamente, che non smette mai di innervosire i compagni con i titoli dei telefilm, che racconta ininterrottamente quello che ha visto alla televisione, cade nella trappola dei cartoni animati dove si vedono inseguimenti continui e lotte spasmodiche. Egli ha captato perfettamente che l'eroico poliziotto spaziale della serie dei cartoons giapponesi, non si limita a combattere ma in realtà chiede aiuto e lo riceve. Quando racconta certe scene ai compagni non ha la minima chance di essere capito. Aiutatemi, come è stato aiutato il guerriero spaziale: questo è incomprensibile.

CAPITAN FUTURO:

NON È UNA STORIA PER UN MESSAGGIO SENSIBILE

I suoi compagni, come potevano capire che un personaggio che lotta sempre fosse improvvisamente diventato sensibile e che avesse bisogno di aiuto anziché di armi? L'incomprensione è già predisposta dal tipo di serie televisiva: il poliziotto dello spazio che ha bisogno di aiuto non può emergere come immagine per un messaggio sensibile! Nella scena dell'episodio a cui il bambino si riferisce e che riproduce dettagliatamente, Capitan Futuro si libera dal suo stato di congelamento nella bara di vetro, con l'aiuto di un cagnolino. Nessuno, nella classe, capisce che Capitan Futuro, in via eccezionale, riceve aiuto da un piccolo animale. Nessuno si aspetta che il bambino voglia dire attraverso questa scena, qualcosa di molto personale che lo riguarda, e per questo non viene capito. In realtà alcuni compagni hanno esattamente in mente la scena del cartoon, e discutono proprio sul modo in cui Capitan Futuro si sia liberato lottando. Nel modello di azione di questa serie di cartoni animati, è rilevante solo la lotta come mezzo per esorcizzare

la minaccia. Quello che gli alunni conoscono e si attendono da questo genere di opere, quello che per loro è evidente e con cui hanno dimestichezza, adesso li blocca nel capire il messaggio specifico. I bambini comprendono meglio con immagini audiovisive e racconti filmici che acquistano senso proprio con modelli di lotta, di guerra, di strategia come quelli delle serie tipo «Capitan Futuro» o «He-Man». I bambini come possono comunicare e capire i messaggi più sensibili?

Stress a causa della distruzione del mondo: fuga dalla distruzione

Altro esempio. In un gruppo di bambini della scuola elementare (due bambine e tre bambini) i maschietti determinano l'atmosfera.

In verità cooperano, al contempo sono però molto autonomi ed indipendenti. Lo possono essere perché Karola si sente la responsabile della preparazione, dello svolgimento e del successo del lavoro di gruppo, che consiste nel gioco «viaggio spaziale». Assume infatti senza alcuna esitazione, la funzione di capo del gruppo, che i maschietti tentano sempre di sottrarle. Rischia di fallire, poiché i bambini reagiscono capricciosamente alla sua rappresentazione e partecipano poco sia alla preparazione sia alla costruzione del gioco collettivo. Karola tuttavia è l'elemento fondamentale tanto per la strutturazione quanto per le decisioni. È lei che collega le fila confuse dell'azione che gli altri bambini apportano al gioco. Questo lavoro richiede un'enorme capacità di immedesimazione e contemporaneamente di sapersi imporre. Si sente sotto stress in qualità di capogruppo, sia perché dirige i lavori per inscenare un gioco che desidererebbe fosse accolto favorevolmente dalla classe e dall'insegnante. Karola mostra la sua grande fatica quando recita i pezzi della catastrofe e della fuga, della serie televisiva «Capitan Futuro». Come capogruppo lo stress emerge quando crea l'atmosfera della distruzione del mondo. Così facendo non si rilassa ma la tensione che le proviene dal suo ruolo viene amplificata dall'atmosfera della catastrofe e dalla tensione del cartone animato che lei ha scelto di recitare.

• Drammatica minaccia e fuga

Karola inscena un gioco che rappresenta una catastrofe impellente e una fuga caotica. Poiché si tratta dello sviluppo di una

azione di gioco, Karola dà le seguenti motivazioni in merito a tale scelta:

«Questo è uno strumento con cui si può ammazzare uno e spedirlo nel sistema solare... Con questa cosa qua, si può ammazzare uno e farlo entrare nel sistema solare. Allora diventa tutto giallo. Allora può prendere fuoco o qualcosa del genere».

Se guardiamo attentamente queste frasi, notiamo tre precise componenti:

— Minaccia di morte: uccidere, bruciare.

— Minaccia anonima: con uno strumento così, si può uccidere uno.

— Luogo pericoloso: spedirlo in un altro sistema solare.

Su questo schema si basa il materiale con cui Karola sviluppa diverse catastrofi in diversi luoghi: scontro planetario / succede qualcosa / incidenti / caduta di satelliti / pianeta ghiacciato / precipiterei in una caverna di pietra / essere rinchiuso in una caverna / nel combustibile elettrico. Le catastrofi si ingigantiscono in maniera sempre crescente fino ad arrivare alla «caverna nell'acqua in una cava di pietra con pianeti che si scontrano», la super catastrofe incombe: «Difatti l'esplosivo non serve, altrimenti si distrugge l'intero cosmo».

Karola dice ad esempio quanto segue:

— «I pianeti si devono scontrare noi dovremmo far esplodere qualcosa. Allora succederebbe qualcosa. In un modo qualsiasi e poi ci sarebbe un incidente.

— «E per questo il missile precipiterebbe e noi allora dobbiamo costruire lì sotto qualcosa di nuovo. No?

— «Sì e il missile cadrebbe in una caverna di pietra, e qui noi dovremmo usare l'esplosivo e trivellare con attrezzi».

— «Beh, allora andremmo in rovina e saremmo di nuovo alla partenza, poi andremmo di nuovo in acqua e succederebbe che ci troveremmo in una caverna, strepitoso!».

— «Noi dovremmo andare sotto attraverso il combustibile elettrico. E adesso succederebbe che dovremmo ripartire, cosa che non avviene e allora cadremmo, eh, nell'acqua con la caverna».

PRESSIONE DEL TEMPO

Alle minacce ed alle catastrofi si aggiunge la pressione del tempo:

KAROLA: «Ci può aiutare? In due mesi e 65 secondi esplose...».

BAMBINO: «Settimane!».

BAMBINO: «Giorni!».

KAROLA: «Mmm, giorno..., giorni... tra due giorni e 65 secondi esplode il pianeta sul Kelvis, e noi dovremmo...».

C'È UNA CATASTROFE PER KAROLA?

• **Che funzione hanno i simboli della catastrofe e della fuga?**

Che cosa «intende dire» Karola con questo? C'è una tematica che è in connessione con queste scene? Una connessione è evidente: Karola può sviluppare, attraverso queste catastrofi, la sua posizione di guida nel gruppo di creatività dei bambini, ma si addentra però in una serie di difficoltà crescenti, che a sua volta cerca di equilibrare facendo aumentare anche il numero delle catastrofi. Il susseguirsi di tali catastrofi, però la rende ancora più stressata. Utilizza allora una storia di catastrofi e di crisi che, per come è costruita e condotta, protegge la sua posizione di guida del gruppo:

KAROLA: «Andreas, sdraiati per piacere!

Rullo di tamburi.

«10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-Paaaaaartenza! Pchch! Colpito!».

I bambini disturbano il gioco di Karola

Andreas: «Gettano le scarpe in aria» (intende le scarpe della maestra).

Tamburi, risa.

ANDREAS: «Io ora lancio il razzo!».

ECKHARD: «Come no? Dobbiamo buttare in aria le scarpe. L'ho già detto!».

KAROLA: «No!».

KATRIN: «Così proprio non va, devi accendere la miccia. Come facciamo?».

ANDREAS: «Adesso parte subito lentamente».

Confusione.

Katrin cerca a questo punto di porre rimedio alla confusione e prova a imitare «Wickie» (vedi p. 82) Karola si sente frustrata.

KAROLA (si lamenta leggermente): «Aaaah, mi viene un infarto!».

Tratta con aggressività Sven, l'isolato recalcitrante: «Sven, ancora una volta tu non partecipi!». E quindi ordina ad Andreas: «Dagli uno schiaffo!». Dopo questa soluzione aggressiva della crisi del gruppo, ripropone la sua storia di catastrofi, strumentalizzandola. Ricompone il gruppo sollecitando i bambini a impedire lo scontro planetario e allo stesso tempo la fine del mondo. Illustra la serietà della situazione mediante la pressione esercitata dal tem-

po che hanno a disposizione, perché la catastrofe incombe immediatamente (...«Fra due giorni e 65 secondi il pianeta esplose a Kelvis, e noi dobbiamo...»). Quanto più importante diventa per Karola la storia della catastrofe e della fuga, tanto più deve stimolare gli altri bambini ad aderire al suo progetto e limitare le altre idee. Quanto più lotta per la coesione del gruppo, tanto più introduce i simboli delle catastrofi e delle fughe, da lei rappresentate come pericolo comune. Così facendo obbliga ad una maggior collaborazione tutti i componenti del gruppo.

LE CATASTROFI IN TELEVISIONE INVADONO IL GIOCO

• **Che relazione c'è tra le serie televisive e le catastrofi di Karola?**

Esistono diversi punti di contatto ed elementi in comune tra le attività del gruppo e del gioco con la serie «Capitan Futuro».

— Il caos della serie televisiva, l'obbligatorietà dell'azione, che è tipica di altri serial di avventura.

— Le scene della catastrofe e della fuga che in parte vengono riportate direttamente come citazioni dalla serie medesima.

Soltanto scrutando attentamente quello che Karola fa e confrontandolo con la serie televisiva, che lei non indica mai chiaramente, si evince come siano vicini lo stress, la confusione e l'atmosfera catastrofica della serie e lo stato d'animo della bambina. Se si analizza questa vicinanza si percepisce come Karola si senta minacciata. Lei non può «esternare» in quale tipo di angoscia e di tensione si trova. Utilizza la catastrofe televisiva come strumento per liberarsene, entra però in un gioco che, come un vortice, la conduce in situazioni sempre più stressanti. In questa atmosfera non le riesce affatto di sfuggire alla tensione e alla fatica.

• **Caos e stress nella serie televisiva «Capitan Futuro»**

La serie televisiva «Capitan Futuro» è realizzata in modo sfrenato, con stile caotico e stressante. Ogni episodio è composto da un rapido susseguirsi di brevissime inquadrature, da musica drammatica e da asserzioni linguisticamente povere, che denotano appunto il caos e lo stress. Questa struttura corrisponde alla strategia di Karola per la quale i motivi della catastrofe si ammassano continuamente. La pressione si rafforza sia per il numero eccessivo di elementi nel gioco, sia perché questi vengono da lei acuiti attraverso un'obbligatorietà, rappresentata verbalmente («adesso dobbiamo», «adesso dobbiamo molto velocemente»). Il caos e lo stress che ne conseguono si notano assai bene nel seguente esempio:

KAROLA: «Speriamo di avere fortuna, che non affondi, altrimenti siamo nella caverna».

ANDREAS: «È affondata!».

KAROLA: «Ah, sì, noi però, non siamo ancora partiti!».

ANDREAS: «Siamo affondati perché ne è entrato uno di troppo».

KAROLA: «Dobbiamo innanzitutto partire, dobbiamo però attraverso... attraversare in volo. E quando l'abbiamo fatto, proprio allora viene un terremoto. Dobbiamo quindi volare molto velocemente».

ANDREAS: «Ah, sì, volare velocemente. Pchch!».

KAROLA: «Può verificarsi in poche ore. Presto, presto!!!».

ECKHARD: «Anche fra pochi secondi. Bip, bip».

ANDREAS: «Eh, tu Oskar!».

ECKHARD: «Mi chiamo Otto, cretino!».

ANDREAS: «Ehi, Otto!».

ECKHARD: «Sì?».

ANDREAS: «Senti qualcosa?».

ECKHARD: «Sì, manca la corrente. E la luna sta proprio esplodendo...».

KAROLA: «In pochi secondi può succedere».

ANDREAS: «Pericolo di esplosione lunare, tra quanti minuti o ore?».

KARIN: «In diecimila minuti!!!».

ECKHARD: «In dieci secondi. Bip, bip, bip».

KAROLA: «10-9-8».

ANDREAS: «No!».

KAROLA: «5-4-3-2-1-Partenza!».

ANDREAS: «Il missile si è alzato».

KAROLA: «Allora, ora siamo nella caverna. Va bene? Dunque, adesso possono scendere tutti quelli che riescono a farlo in tempo. Presto, scendere! Può affondare in pochi minuti! Presto, scendere!».

• Argomenti della serie televisiva utilizzati da Karola

Karola utilizza una quantità di argomenti che appaiono anche nella serie televisiva. Gli argomenti risultano caratterizzati in diversi modi: da un lato sono in parte generici in quanto appaiono in molti altri media, e dall'altro sono tipici delle storie di avventure, di catastrofi e di fughe. Karola ha sviluppato la seguente storia: il missile cade in un pianeta d'acqua e affonda. Sott'acqua c'è una caverna, che porta al sistema solare, accanto a Kelvis. «Kelvis» rischia di esplodere nella caverna e di distruggere il pianeta.

IMMAGINE DEL TELEFILM: ESPLOSIONE

Esplosione in una caverna sott'acqua. Fuga dallo scontro planetario. Gli argomenti «scontro» ed «esplosione», che Karola utilizza, in *Capitan Futuro* corrispondono ai temi seguenti:

— La terra è minacciata da uno scontro planetario. Immagini del telefilm: la superficie terrestre resistente, eruzioni vulcaniche, esplosione, città rase al suolo, uomini nel panico, fuoco.

— La squadra ha fatto un atterraggio di emergenza su un pianeta in pericolo di esplosione. Immagini del telefilm: fuoco, lava incandescente, terremoto, pianeta che esplode.

— C'è il pianeta Celbes (Kelvis).

— Su un pianeta, in conseguenza di un'esplosione, scoppia una parte della superficie. Immagini del telefilm: eruzione vulcanica, esplosione, lava incandescente che inghiotte un uomo e che distrugge i palazzi.

IMMAGINI DEL TELEFILM: «AFFONDARE» E «ESSERE IMPRIGIONATO»

I temi «affondare» e «essere imprigionato» che Karola utilizza, in *Capitan Futuro* corrispondono alle seguenti sequenze:

— *Capitan Futuro* è rinchiuso, sott'acqua, in una miniera che sta crollando; l'azione prosegue su un pianeta d'acqua. Immagini del telefilm: pareti che si spaccano, masse d'acqua che avanzano con impeto, vortici, livello dell'acqua crescente, superficie del pianeta coperta d'acqua, nave spaziale sott'acqua.

— *Capitan Futuro* viene trasformato in pesce e fatto prigioniero in una gabbia dentro una caverna sott'acqua. Immagini del telefilm: caverna, acqua, la strada che porta all'acqua attraverso una caverna.

— La nave spaziale della squadra di *Capitan Futuro* ha fatto un atterraggio di emergenza in un pianeta in pericolo di esplosione e affonda nella lava. Immagini del telefilm: pianeta che esplode, terremoto, eruzione vulcanica, lava incandescente, fuoco.

Strategie di guerra

LA GUERRA IRROMPE NEL PENSIERO DI UN BAMBINO

I telefilm costituiscono per i bambini, simboli più o meno uniformemente interpretabili, perché sono strutturati tutti in modo analogo e semplice. Così l'eroe della serie, *Capitan Futuro*, non può essere collegato in modo diretto al contesto di un messaggio

affettivo sensibile. Però lo stress della fine del mondo si adatta molto bene per rappresentare lo stress della vita quotidiana. Spaventa anche il modo in cui un bambino di nove anni comprende il modello essenziale della moderna strategia di guerra proprio dalla serie televisiva «Capitan Futuro». La storia del futuro di un poliziotto spaziale, che deve respingere l'attacco di esseri cattivi che possono causare morte e distruzione generali, non è purtroppo affatto lontana dalla realtà. Come nelle cronache giornalistiche sulle guerre attuali, gli eroi positivi si imbattono in pericoli rilevanti ponendo a rischio la propria vita e possono evitarli solo con l'uso di armi e con la distruttività di cose e di persone, per diventare così l'unico vincitore sopravvissuto. Le immagini televisive sulla guerra del Golfo, con le riprese dagli apparecchi all'attacco o quelle delle contraeree nemiche sono identiche a quelle dei cartoni animati. Il bambino racconta la seguente storia:

LA GUERRA IN CAPITAN FUTURO

«Allora il Capitan Futuro è volato stando in una certa cosa dove c'erano tantissimi morti. Certi occhi, da dove esce un raggio di fuoco. Allora Capitan Futuro torna indietro e attacca; allora ho immaginato, pensavo che sarebbe stato colpito a morte da questa stella: ma riesce a salvarsi!».

Il bambino riesce da solo a comprendere dettagli essenziali di una battaglia, che però risulta essere poco trasparente e molto confusa. Descrive perciò alla perfezione la scena di un telefilm con la dovuta logica strategica. Il poliziotto spaziale e la sua squadra volano fino all'ingresso della sua «meta» cercata per tre puntate (l'eroe vola verso la propria meta). I criminali inseguiti dai poliziotti spaziali, giacciono cadaveri a terra (luogo della morte). Un guardiano, con un cannone laser al posto degli occhi, con un colpo di allarme, respinge i poliziotti spaziali (vengono notati ed attaccati). Mette in guardia i poliziotti prima della prosecuzione del volo. Questi addirittura indietreggiano: si tratta però di una finta per poter assalire inosservati (indietreggiare in posizione di assalto). Segue l'attacco del guardiano, che spara con le armi che aveva nascosto prima. I poliziotti spaziali sono in una situazione di pericolo mortale (assalto totale con pericolo mortale). Capitan Futuro colpisce a morte il guardiano e così vince (la vittoria, una volta che l'avversario è stato annientato).

Le asserzioni del giovane, confrontate con le rappresentazioni della serie televisiva, illustrano quanto segue:

— Il giovane descrive in modo esatto le scene della serie e la sua logica di azione anche se ciò ha poco a che fare con il modo di rappresentazione a noi familiare.

— La descrizione del giovane e le sintesi delle scene da lui selezionate e raccontate esprimono un tipico modello utilizzato dalle serie televisive, sui pericoli, sulle lotte, sugli atti eroici dei poliziotti spaziali: essere assaliti e minacciati mortalmente, combattere strategicamente fino alla vittoria.

Il giovane non solo ha identificato ed espresso con scene determinanti del telefilm la logica di questa serie, ma in questo modo ha inoltre ripresentato esattamente sia il modello di tutti i film di azione sia la logica della strategia della guerra.

Effetti di lungo periodo: i modelli di interpretazione si sovrappongono

Le onnipresenti immagini e le storie di violenza, entrano, come una ragnatela finissima, nel pensiero, nei sentimenti e nelle attività dei bambini. Funzionano — quasi invisibilmente — come modello di pensiero e di interpretazione, perché sono alla base, per esempio, degli obiettivi educativi, degli interessi specifici, dell'ambiente circostante e del rafforzamento vicendevole. In una ricerca psicologica sulla «rappresentazione della violenza in televisione e l'atteggiamento di fronte al comportamento aggressivo dei bambini tra i 12 e i 15 anni», si fa riferimento anche alla violenza e all'aggressione come ritorsione ad un assalto. Questo è un famoso modello di narrazione: qualcuno viene aggredito e si difende. Qualcosa del genere succede anche nell'idea di educazione dei genitori, che incoraggiano i loro figli ad essere valorosi e forti e a difendersi. La ricerca ha dato il seguente risultato:

LA VIOLENZA COME REAZIONE ALL'AGGRESSIVITÀ

A lungo termine il consumo della TV determina nei bambini e nelle bambine effetti sull'atteggiamento di fronte alla aggressione come reazione (difendersi, colpire per reagire, combattere perché attaccati). La televisione spesso attribuisce a tali reazioni aggressive una giustificazione morale (difendersi, proteggersi, respin-

gere i pericoli). Esse vengono tollerate anche nella vita quotidiana e possibilmente incoraggiate dai genitori: anche i genitori promuovono la difesa in maniera aggressiva come reazione a un precedente attacco o la vedono come un modo di agire del tutto naturale, soprattutto nei giovani. I bambini che guardano frequentemente telefilm con scene aggressive, accettano prontamente reazioni altrettanto bellicose. Considerano legittima l'aggressione come difesa dall'aggressione, in special modo quando si è insicuri dell'ambiente sociale in cui viviamo. Nelle bambine con l'andar del tempo si verifica un reciproco influsso tra questo atteggiamento e l'intensità del consumo televisivo. Dato che le bambine tollerano meno dei bambini le reazioni aggressive, preferiscono vederle «rappresentate» in TV.

GLI ADULTI COME MODELLO

La ricerca dimostra che nel caso in cui i bambini si difendono aggressivamente, le figure di riferimento, in quanto modello o giustificazione, sono molto più importanti dell'«aggressione come reazione» che vedono alla televisione. Ciò che i genitori ritengono buono o accettabile con quello che i figli guardano in TV, si sovrappone. Tale sovrapposizione avviene in maniera corrispondente alle difficoltà incontrate nell'educazione dei bambini e delle bambine. Questo ha, di nuovo, molte conseguenze sul consumo televisivo. La televisione si presenta in situazioni socialmente difficili come ripiego o alternativa. Con essa i bambini cercano di nascondere soprattutto l'insicurezza, mentre le bambine la loro disposizione alla reazione aggressiva.

Però i ragazzi mediante l'uso della TV non imparano a superare le loro insicurezze, e le ragazze ricevono ulteriori informazioni sui comportamenti aggressivi e sulla loro giustificazione, che però esse non possono sperimentare. Simili esperienze sono evidenti in quegli spettatori che iniziano a guardare se stessi e il mondo attraverso lo schermo della TV, e delle cose negative che esso presenta. Questo ha per conseguenza che cominciano ad aver paura. Le psicologhe dei mass-media Marta Storm e Marianna Grewe-Partsch sintetizzano così le ricerche americane su questo argomento:

I GRANDI CONSUMATORI DI TELEVISIONE HANNO PIÙ PAURA

«Un gruppo di persone, che passa molte ore davanti al televisore, ha molte più paure di un gruppo di persone che guarda poco la TV, anche se esposto ai medesimi rischi durante la propria vita.

I grandi consumatori, rispetto ai piccoli consumatori, hanno una grande paura di diventare essi stessi vittime di delinquenti violenti. Questo succede nonostante tale preoccupante aspettativa non corrisponda assolutamente al numero dei delitti indicati dalle statistiche criminali. Si tratta quindi di un'immagine distorta della realtà, propria dei grandi consumatori, collegata a un timore, che impedisce revisioni o trasformazioni della loro visione del mondo, determinata dalla paura».

13.

Paura dell'orrore e della violenza sullo schermo

All'inizio degli anni Ottanta si è affermato sul mercato un nuovo medium, la videocassetta, grazie a una serie di film con una forma di realismo spietato fino ad allora sconosciuto. Quest'orrore, mai visto prima, ha sconvolto genitori e pedagoghi. Si è reso necessario estendere, come conseguenza, la tutela dei bambini nei confronti dei video e delle videoteche. In effetti la maggioranza dei bambini è protetta dalle pessime rappresentazioni di violenza e orrore, ma sullo schermo si vede ancora molto materiale terrificante, a cui ci siamo abituati col passare del tempo.

Di cosa hanno paura i bambini e come possono confrontarsi con questa paura

Un padre, in un incontro serale tra i genitori di un asilo, racconta come sua figlia si sia spaventata per una trasmissione de «Il cesto delle marionette di Augusta». In questo programma è caduto da un armadio uno scheletro. Da quel momento sua figlia non è più andata dalla camera al bagno da sola, perché nel corridoio c'è un armadio. Aveva paura che venisse fuori uno scheletro. Questa storia, piuttosto inconsueta, si trova all'inizio di questo capitolo sulla paura dello schermo, non a caso. Dunque anche «Il cesto delle marionette di Augusta», una trasmissione per i bambini assolutamente innocua e sorpassata, in cui con le marionette si presentano note fiabe per bambini, può suscitare paura in loro stessi. Quello che suscita paura nei bambini dipende dalle problematiche individuali e da come essi le elaborano. La paura è una specie di sofferenza dell'anima, dunque un segnale che ci sono problemi, desideri e obiettivi,

- che non si possono conciliare tra loro,
- che non si possono conciliare con la vita reale nella famiglia, nel gruppo dei coetanei, nell'asilo e così di seguito,
- che ci sono problemi e desideri e obiettivi — per immagini

e problematiche, imposte dall'esterno — che i bambini in base al loro stadio di sviluppo, alle proprie esperienze, allo sviluppo intellettuale e alle problematiche attuali e personali, non possono né capire né elaborare.

Lo scheletro ne «Il cesto delle marionette di Augusta» ha toccato un punto problematico della ragazzina, anche se nella stragrande maggioranza dei bambini, uno scheletro in un tale contesto televisivo, non provocherebbe niente. Per questo bisogna rapportarsi esattamente al caso concreto, come sempre, quando si tratta di educazione! Non ci sono delle soglie comuni per stabilire quando le immagini di violenza e di orrore, sovrastano le capacità dei bambini o quando determinano gravi conflitti. Se questo però succede, allora è un segnale d'allarme dell'anima.

Solo e abbandonato alla paura

Nonostante ogni necessaria differenziazione, si può valutare quando si raggiungono o si superano i limiti per i bambini. Il famoso istituto di pedagogia e ricerca sui media di Monaco: «Gioventù, film, televisione», nella ricerca, che varrebbe la pena leggere (e tradurre in italiano), «Tra il divertimento e la paura: televisione nella vita quotidiana dei bambini», ha descritto un caso toccante:

INDIANA JONES

David, di nove anni, non è affatto sprovveduto in fatto di film di orrore, ne conosce alcuni, sa raccontare qualcosa di moltissimi lungometraggi, recita le scene nei minimi particolari e nel farlo è sempre molto agitato; per quanto concerne «Indiana Jones», che ha visto alcuni mesi fa, è rimasto completamente sconcertato. Una scena gli è rimasta impressa nel pensiero cioè, in dettaglio: «C'era un cerchio e vi appendono i bambini innocenti, bambini piccoli e ... li appendono a questo e poi fanno un buco, nel buco c'è il fuoco e l'uomo cattivo pronuncia una formula magica (mostra il proprio petto) e strappa il cuore. E poi vengono messi nel fuoco (scuote il capo) e io ho urlato e ho detto smettetela... perché avevo paura, sì, avevo paura».

David descrive esattamente un episodio terrificante tratto dal film di avventura «Indiana Jones», in cui un giovane, nel contesto di una cerimonia sacrificale, viene bruciato in una fornace. Prima però, uno stregone gli strappa il cuore dal corpo. Il film mo-

stra realisticamente queste scene di esecuzione e di sacrificio. Come sia costruita la situazione, quale genere di storie e di immagini siano mischiate e sovrapposte, anche dall'adulto esperto può essere compreso solo dopo ripetute visioni attraverso una valida esperienza analitica. La scena si rifà ai sacrifici di bambini ed adulti del culto di Baal (mitologia teutonica), come pure a quello di Kali (divinità indiana) e alle cerimonie religiose degli Atzechi. Si riferisce anche ai riti woodoo, che nei media attuali sono molto presenti, ricorda infine le scene di tortura tratte dai film western coi pelirosse e dalla vecchia serie di «Tarzan». Parimenti vengono presentate agli spettatori paure tipiche della prima infanzia. Lo stregone potentissimo, la vittima designata piccola e impotente, «tutto collegato a un culto sacrificale, che vede una persona, cui viene strappato il cuore dal petto e mentre ancora batte appeso ad un palo, che viene calata lentamente in una buca ardente ancora in vita, e muore completamente solo quando prende fuoco, suscitano un'impressione durevole e terrificante, la stessa che questa scena ha lasciato in David». Così lo studio dell'istituto «Gioventù, film, televisione» sintetizza nuovamente le terrificanti scene dell'esempio di David. David non capisce niente di tutto questo. Da questo esempio alla fine della ricerca si ricava tale conclusione:

PAURA PER LA VIOLENZA INCOMPRESIBILE

«Quando i bambini si imbattono in una violenza drastica, che si colloca in contesti misteriosi, reagiscono con paura. Tali avvenimenti sono per loro incomprensibili, non hanno alcuna possibilità di spiegazione. Essi naturalmente non sono neppure capaci di prendere le distanze da tali rappresentazioni, che rimangono magiche (ossia non elaborate) nelle loro menti, senza che si riduca, anche dopo lungo tempo, l'orrore e l'effetto terrificante».

«Base lunare Alpha»: un fantasma nella famiglia

Anche quando la famiglia si lascia influenzare o guidare dai bambini nelle scelte televisive, succede a volte che all'improvviso, in serata, si inserisce un programma per nulla innocuo. Ecco la relazione di un padre sui propri figli Nina (quattro anni) e Oli (cinque).

«Nel tardo pomeriggio di domenica mi sono divertito in giro con i miei figli e poi insieme abbiamo fatto ginnastica con la pertica. Nina e Oli si agitavano molto perché ognuno voleva la pertica solo per sé, e fare ginnastica solo con me. Oli per esempio, ha respinto quella parte del materassino che aveva usato Nina per salire sulla pertica. Poiché in quella domenica si era votato, volevo vedere, dopo le 18, le percentuali dei risultati delle elezioni. Appena è comparso sullo schermo lo studio predisposto per le elezioni, i miei due figli erano già seduti accanto a me. Il presentatore ha comunicato che avremmo dovuto attendere i risultati e in attesa che giungessero le comunicazioni, hanno trasmesso “Base lunare Alpha”. Il risultato delle elezioni è stato subito inserito nel telefilm. Che cosa è “Base lunare Alpha”? In questo telefilm di fantascienza, una squadra della base lunare Alpha, atterra su un pianeta simile alla terra, che l'équipe analizza scientificamente. Un punto di luce splendente, fa impazzire due astronauti. Una telecamera mostra delle lotte accanite ed un razzo/aeroplano, inizia a prender fuoco e quasi precipita. Tutto è in serio pericolo. La causa di tutte le difficoltà, in cui si sono imbattuti i viaggiatori spaziali, probabilmente sta dietro a una porta chiusa di cemento. Essa si apre, emozionante e minacciosa. Tre astronauti entrano nello spazio retrostante. La telecamera mostra una scrivania e dietro, su una sedia girevole, una figura umana, che si intravede solo posteriormente. Per gli adulti è chiaro che la tensione che il telefilm ha costruito adesso sarà al massimo. Forse c'è seduto nella sedia girevole un essere mostruoso. Metto in guardia i bambini: “Fate attenzione, adesso sicuramente mostrano un fantasma o qualcosa di orribile, che nella realtà non esiste”. La scena è pesante. Il telefilm mostra una mummia spaventosa. Poi arriva la soluzione. Il comandante dei viaggiatori spaziali parla con la luce, che ha causato la follia agli astronauti. Subito dopo il telefilm finisce, si vedono scene di un party per le elezioni. Adesso basta davvero. Spegniamo il televisore. Oli per tutta la durata del telefilm è stato molto teso. Nina si è accucciata stretta a me, si è aggrappata a me. Dopo che si è spenta la televisione Oli si mette in un angolo del materassino! Mi rivolgo a Nina: “Guarda, c'è un fantasma sotto il materassino!”. Getto un cuscino in quella direzione. Nina ha di nuovo paura, si nasconde. Poi prende un cuscino e lo tira nella direzione del fantasma. Guarda sotto il materassino e vede Oli.

Oli ne ricava un gioco, si butta un lenzuolo in testa e urla, continua cioè a fare il fantasma. Oli dà suggerimenti per quello che Nina ed io dobbiamo fare nel gioco dei fantasmi. Nina non è completamente coinvolta da questo gioco, però partecipa. Poi faccio la proposta di fare una fotografia del fantasma con la macchina fotografica istantanea. Nina ed io prendiamo la macchina fotografica e Nina, con il mio aiuto, fa una foto. Si vede che Nina è contenta. Adesso Oli vuole la macchina fotografica e la toglie brutalmente dalle mani della sorella. C'è un duro scambio di parole tra tutti quanti. Dopo che si sono calmate le acque, si affigge alla parete la foto con il lenzuolo-fantasma. Nella mattinata successiva, a colazione, Oli prende la fotografia in cui si vede il fantasma e racconta che il giorno precedente ha fatto il fantasma. La prende Nina e racconta che sulla sedia girevole c'è stato un fantasma».

PRETESA E SFORZO

Quanto è stato trasmesso, come tappabuchi, al posto delle elezioni, ha suscitato non poche emozioni. Il bambino in realtà individua subito e attivamente un gioco che alla sua agitazione dia una causa concreta: il fantasma. Trasferisce però la sua tensione nel litigio con la sorella. La rivalità in effetti c'era anche prima del telefilm, ma si scatena adesso, poiché l'episodio continua a tenerli tutti in tensione. La bambina mostra la sua paura immediatamente e cerca vicinanza fisica e protezione affettiva nel padre. Ne ha veramente bisogno in quanto non ha esperienze di come prendere le distanze dallo schermo quando ci sono immagini di orrore. In questo modo sequestra il padre, che ha perso il controllo emotivo della situazione e che per questo non può più dare ascolto contemporaneamente a Nina e Oli. Forse questa situazione di conflitto esplicita, ha portato anche una forma di alleggerimento e di distensione, tanto che i bambini non si dovrebbero trascinare nei loro sogni l'immagine della mummia-fantasma. Eccellente è stata l'idea del padre di dare forma e simbolo alla causa della paura con una foto. Già al mattino seguente a colazione la paura è scomparsa, sia perché se ne può parlare come «fantasma», sia per il fatto che i bambini possono mostrarsi e mostrare agli altri il «fantasma». Quello che fa paura, deve poter essere verbalizzato, per esempio in una caccia ai fantasmi con la foto istantanea.

Distanza: fare ordine e prendere le distanze dalle esperienze televisive che suscitano paura

- **«Wickie»: essere sopraffatti dall'attacco del malvagio Sven**

I bambini di appena quattro o cinque anni vedono all'asilo, insieme agli adulti, la registrazione dell'episodio «L'assalto» tratta dalla serie televisiva «Wickie». Nel momento in cui i pirati danno alle fiamme con torce infuocate, il villaggio dei Vichinghi, un bambino agitato domanda: «Perché le case vanno in fiamme?». Il bambino non intuisce di che cosa si tratti, nota solo che succede qualcosa di terribile. Un altro bambino risponde: «Perché vengono i fantasmi». Anche questo ragazzino capisce solo che succede qualcosa di minaccioso e lo indica con «fantasmi», anche se nel telefilm i pirati sono già conosciuti. La risposta di un altro bambino: «Telefonate subito alla polizia. Ai vigili del fuoco e poi la polizia, veloce!».

- **La struttura del telefilm e le sue conseguenze**

L'episodio racconta la seguente storia: il pirata Sven e la sua squadra assalgono il villaggio di Wickie. Gli abitanti, forti, dominatori, battaglieri, reagiscono troppo caoticamente. Soltanto Wickie, il figlio del capo, in genere indeciso, riflessivo, pauroso, ha la bella idea di liberare i lupi che prima erano stati catturati dai Vichinghi: i lupi assalgono i pirati e li scacciano definitivamente.

Composizione del telefilm «L'assalto», tratto dalla serie «Wickie»

Sequenze del film/durata; svolgimento dell'azione nella scena del film.

1. 60 secondi. Suspence iniziale sull'immagine del titolo. 33 inquadrature; circa ogni 2 secondi una nuova inquadratura.
2. 70 secondi. Vita pacifica nel villaggio dei Vichinghi. Il padre di Wickie Halvar non è capace di fare del male ad una mosca. 18 inquadrature; circa ogni 4 secondi una nuova inquadratura.
3. 85 secondi. Wickie ha compassione dei lupi catturati. Per questo viene preso in giro. 14 inquadrature, circa ogni 4 secondi una nuova inquadratura.
4. 80 secondi. Prova di coraggio, in cui Wickie cade in acqua. 15 inquadrature, circa ogni 5 secondi una nuova inquadratura.

5. 50 secondi. Wickie vuole convincere suo padre a liberare i lupi. 8 inquadrature, circa ogni 6 secondi una nuova inquadratura.

6. 45 secondi. Il pirata Sven prepara l'attacco del villaggio dei Vichinghi. Questa sequenza è così strutturata: civette nella notte / baia dei Vichinghi, pirati con binocolo / Sven con una pallottola, un pirata dà notizie / volto di Sven / Sven, pirata / Sven gioca con un proiettile / pirati / nave. 9 inquadrature; ogni 5 secondi una nuova inquadratura.

7. 60 secondi. Wickie riconosce la minaccia e mette in guardia i Vichinghi. La sequenza è così strutturata: luna, un lupo, figura di Wickie / pendio della montagna. Entra in scena Wickie / cielo notturno, ripresa della nave dei pirati / Wickie / bandiera dei pirati, albero maestro, vela / Wickie, spaventato / Wickie corre e cade dal pendio della montagna, cade su una catasta di legna / ingresso di casa con gradini / Wickie entra in casa passando per i gradini / Wickie sveglia il padre Halvar, che non si vuole svegliare. 11 inquadrature, circa una ogni 5 secondi.

8. 35 secondi. Assalto dei pirati. La sequenza è così strutturata: freccia fiammeggiante (missile) nel cielo notturno / nave dei pirati, freccia incendiaria / nave dei pirati, freccia incendiaria che scocca / freccia incendiaria nel villaggio dei Vichinghi, fuoco che va ingigandendosi / villaggio in fiamme, Halvar entra in azione e tira fuori la sua spada / Wickie batte il gong / Halvar con la spada / Wickie accanto al gong / villaggio in fiamme con onde marine. (A questo punto i bambini parlano di fantasmi, di vigili del fuoco e della polizia). 9 inquadrature, circa una ogni 4 secondi.

9. 45 secondi. Sven distrugge la nave dei Vichinghi. La sequenza è composta così: navi / Sven con freccia da assalto, pirati / navi / vibra la freccia da assalto / Sven lancia la freccia sulla nave dei Vichinghi / Sven con la sua freccia distrugge la nave dei Vichinghi / l'albero maestro della nave che affonda / Sven maliziosamente sorridente / i pirati assalgono il villaggio / Sven. 10 inquadrature; circa una ogni 4-5 secondi.

10. 90 secondi. Vichinghi che fuggono e litigano.

11. 105 secondi. Wickie ha un'idea, viene sostenuto dal suo amico Gilbi.

12. 35 secondi. I pirati progettano un piano di assalto.
13. 100 secondi. Wickie prepara il piano di difesa, anche se Halvar non lo capisce. Gilbi sostiene ora Wickie.
14. 85 secondi. Lotta, in cui i Vichinghi sono in pericolo estremo.
15. 80 secondi. I Vichinghi ascoltano il consiglio di Wickie e si ritirano dal combattimento.
16. 95 secondi. L'idea di Wickie porta alla soluzione. I bambini gettano cibo per i lupi sui pirati.
17. 30 secondi. Wickie viene lodato dal padre Halvar. Halvar caccia definitivamente i pirati.
18. 40 secondi. Wickie ha sfortuna. Cade dal recinto della gabbia dei lupi e viene deriso da Gilbi.
19. 85 secondi. I lupi scacciano i pirati. Gioia dei Vichinghi. I pirati battono in ritirata.
20. 60 secondi. Wickie viene inseguito da un lupo. I bambini ridono di Wickie. Wickie viene raggiunto dal lupo e buttato in aria.

IMMAGINI INGARBUGLIATE, TERRIFICANTI

- **«Wickie»: non il personaggio, ma il telefilm fa paura**

In questo eccesso di elementi nella narrazione (cioè delle inquadrature e delle sequenze del telefilm) i bambini reagiscono in modo emotivo soltanto di fronte agli elementi e alle immagini particolarmente drammatiche, che recepiscono isolatamente, senza capirne le loro connessioni. L'analisi e lo schema del telefilm che abbiamo descritto con le singole sequenze e le molte inquadrature mostra tutto quello che si riversa sui bambini in poco più di 20 minuti. La quantità di particolari rende difficile, anche per bambini più grandi, cogliere immediatamente il filo logico dello svolgersi della storia. Reagiscono agli eventi particolarmente evidenziati nel telefilm. Per questo le connessioni e la storia non vengono colte per intero. I bambini registrano difatti azioni come quella di Wickie che cade in acqua o del villaggio che va in fiamme, però in maniera isolata dal contesto e dallo sviluppo della storia. In effetti si verifica che un bambino molto teso, agitato, quando

i pirati colpiscono il villaggio dei Vichinghi con le frecce incendiarie, domanda: «Perché bruciano le case?». Il bambino ha visto soltanto che qualcosa di minaccioso brucia, ma non la ragione. La storia del film rimane estranea alla comprensione. I bambini cercano una spiegazione: «Perché vengono i fantasmi!». A ciò si collega il tentativo di alleggerire l'emozione mediante il ricorso a soccorritori molto forti: «Chiamate immediatamente la polizia. Vigili del fuoco, veloci, e poi la polizia».

- **Che cosa è successo**

I bambini colgono solo isolatamente gli elementi dello sviluppo della trama del telefilm, e non l'intero procedere. La vicenda del film non offre quindi modelli né per spiegare le singole unità (o sequenze) né per sminuire la tensione emotiva, cosa che invece è chiara nella fiaba (che si risolve sempre bene). I bambini capiscono solo a tratti le componenti emotive di un elemento dell'azione. Per questo sono molto colpiti emotivamente.

- **Semplici mezzi contro gli eccessi e la paura**

I bambini, che familiarizzano sempre di più con i protagonisti e con le storie del telefilm, riescono a prendere le distanze dai suoi elementi minacciosi e stressanti. L'insegnante ha avuto la buona idea di comprare dal giornalaio i fumetti di «Wickie» e di metterli fra gli altri libri disponibili nell'asilo. In questo modo i bambini hanno avuto l'occasione — quando lo hanno ritenuto opportuno — di dedicarsi a loro modo ai personaggi e alle storie tipiche riguardanti «Wickie». Attorno ai fumetti si sono formate situazioni per lo più consuete e spontanee di lettura, di dialogo e di gioco.

OSSERVAZIONI SU COME I BAMBINI

SVILUPPANO LA CAPACITÀ DI PRENDERE LE DISTANZE

- 1° giorno: **I personaggi sono ancora sconosciuti**

L'insegnante legge per Philip e Michel un pezzo del fumetto di «Wickie». Nel momento in cui l'insegnante interrompe per un momento per osservare la scena, e per discutere sull'azione, i bambini le chiedono con insistenza di continuare la lettura e di spostare la mano dal giornalino, in modo che siano visibili tutte le immagini. Alla domanda dell'insegnante di dire quale sia Wickie e quale Halvar, i bambini non rispondono o dicono che non lo sanno.

2° giorno: Lettura e gioco dei ruoli

L'insegnante gioca «ai pirati» con Philip, Bastian, Marie (di tre anni), Anni e Jasmin. È il consueto gioco in cui i bambini si inseguono reciprocamente e corrono l'uno dietro l'altro. L'insegnante è il malvagio Sven, il capo dei pirati. Anche i bambini fanno la parte dei pirati. Il gioco dura circa 5 minuti. Dopo di che l'insegnante continua a leggere dal fumetto.

Gioco furioso che ha per argomento «essere forti e sapersi imporre», dialogo sui personaggi del fumetto. Nel gioco spontaneo dei ruoli i bambini attingono i loro personaggi dal fumetto «Wickie» e li utilizzano nell'ambito dei consueti giochi dell'acchiapparsi e rincorrersi. Si inseguono nell'asilo. Bastian ha una matita, che utilizza come pistola. La punta più volte alle costole dell'insegnante, che partecipa al gioco. L'insegnante adesso fa la parte di Sven il cattivo, e corre dietro ai bambini e cerca di afferrarli. Poi il gioco si rovescia, i bambini cercano di acchiappare l'adulto, per metterlo in prigione. Così viene anche lui buttato dentro e strozzato. Mentre i bambini imprigionano l'adulto, dicono che ora sono i poliziotti. Nel gioco eseguito fino ad allora i bambini erano pirati. Durante il gioco si fanno i seguenti commenti:

CHRISTIAN: «Allora, ora Sven è morto». Replica di un altro bambino.

BAMBINO: «I Vichinghi non hanno mai ucciso Sven il cattivo».

MICHEL: «Sì! I Vichinghi devono uccidere Sven, altrimenti Sven potrebbe rubare le monete d'oro del padre di Wickie».

Con questo gioco i bambini riescono ad esprimere il loro problema: essere superiori e poter decidere. Qui agiscono automaticamente attraverso i protagonisti. Dal ruolo di pirati passano a quello di poliziotti e mettono in prigione il capo malvagio dei pirati. Utilizzano protagonisti televisivi nel loro ambiente sociale, dando, per esempio, ad un adulto, un ruolo nel loro gioco (Sven il cattivo).

3° giorno: Possibilità di dialogo sull'argomento:

«Ricevere attenzioni» o «Grande/Piccolo»

Markus: «Voglio dirti come inizia Wickie alla televisione». Incomincia a cantare la sigla della trasmissione di «Wickie», cosa che non gli riesce tanto in quanto conosce il testo solo in parte. Dopo un po' Michel interrompe il canto di Markus mentre sollecita l'insegnante a continuare a leggere. Nel giornoletto a questo punto

c'è la scena in cui i Vichinghi combattono insieme, e l'insegnante domanda loro se i Vichinghi qualche volta si feriscono. Risponde Michel: «No, perché sono solo bambole. Anche alla TV i Vichinghi non si feriscono mai». Dopo un po' Michel dice improvvisamente: «Preferisco ascoltare il mio disco, il mio disco è migliore che il giornalino di Wickie. Il giornalino è proprio nauseante». Alla domanda sui motivi dell'ascolto, nonostante tutto questo, egli dice: «Tanto per fare, adesso vado». Si alza e abbandona il posto.

La bambina più piccola (tre anni) si occupa dell'argomento «Grande/Piccolo»:

INSEGNANTE: «Lo trovi giusto che il gigante adesso scivoli?».

MARIE: «Sì».

INSEGNANTE: «Perché per te è giusto?».

MARIE: «È bello, perché lui ha imprigionato il piccolo, e per questo è fantastico».

4° giorno:

Rivalità tra i bambini ed aggressioni contro gli adulti

Durante la lettura ha luogo un breve dialogo tra l'insegnante e Markus.

INSEGNANTE: «Che cosa ha fatto il gigante?».

MARKUS: «Ha fatto prigioniero il piccolo Wickie!».

INSEGNANTE: «E dove ha messo in prigione Wickie?».

MARKUS: «Nella gabbia degli uccelli».

Michel incomincia adesso a entrare in rivalità con Markus. Dice che Markus non lo può sapere poiché non l'ha visto. All'obiezione dell'insegnante che questo non cambia niente, Michel vuole che si continui la lettura, così Markus. L'insegnante però non si lascia influenzare dall'intervento di Michel e chiede come continua la storia. Markus racconta che il gigante vuole dare fuoco a Wickie, ma il capo dei Vichinghi (il padre di Wickie) lo salva. Sul dare a fuoco si sviluppa un malinteso tra i bambini, l'insegnante e un educatore che nel frattempo si è unito al dialogo. Ai bambini dà fastidio il continuo fare domande da parte degli adulti. Desiderano che venga continuata la lettura. A seguito di ulteriori domande da parte degli adulti, i bambini si infuriano.

MICHEL: «Voi siete veramente bambini!».

MARKUS: «Sì, e voi siete uomini vecchi e primitivi perché ancora non sapete niente!».

5° giorno: Argomento «paura»: modello di azione di Wickie

Anni ha sempre un topo di stoffa in mano e con esso si stringe all'insegnante, spaventatissima, mentre i bambini discutono sui tipi cattivi del fumetto.

MICHEL (commenta il comportamento di Anni): «Anni tu sei un coniglietto spaventato. Wickie non ha mai paura».

Dopo un po' Michel scopre il malvagio Sven, il personaggio di un pirata cattivo, che compare in molte storie di Wickie. Così commenta la figura: «Il grasso Sven vuole vincere i Vichinghi, ma i Vichinghi vincono sempre, perché Wickie ha sempre delle belle trovate». Improvvisamente Markus in un'altra situazione asserisce che si ripete sempre il modello di racconto: «Ricomincia sempre dall'inizio».

Successivamente Michel e Christian scoprono che Wickie non soltanto ha delle buone idee, ma spesso deve anche subire dei colpi, prima che la storia finisca bene per lui e per i suoi amici. I bambini notano anche quello che non è adatto a «Wickie». Un'insegnante legge una storia in cui una maga muta in maiali i Vichinghi. I bambini non vogliono accettare che questa storia faccia parte delle storie di «Wickie».

IL TELEFILM VIENE COMPRESO

Dopo che i bambini per 5 giorni consecutivi si sono interessati ai personaggi e ai modelli di azione tratti da Wickie, rivedono adesso insieme agli adulti il telefilm di Wickie intitolato «Imbroglione». In questo episodio Sven il cattivo, attacca la nave dei Vichinghi. I Vichinghi possono però respingere l'assalto, le navi vengono colpite ed affondano, poiché essi seguono un suggerimento di Wickie. Le scene sull'argomento «Superiore/inferiore» sono importanti e comprensibili per i bambini. Sono ora nella condizione di confrontarsi con quella situazione e di domandarsi in proposito:

— «Quando viene ancora il grasso Sven?».

— «Desidero rivedere il grasso Sven. Vorrei vedere ancora come il grasso ha lanciato la freccia, e come sta seduto nella sedia». Segue la scena in cui il pirata Sven attacca i Vichinghi. Immersa in una situazione tesa, Karin dice (con un effetto tranquillizzante sugli altri): «Wickie ha delle idee fantastiche, i Vichinghi vincono sempre».

Nella scena in cui viene affondata la nave dei pirati, Markus dice: «Essi (intende dire i pirati) non li (intende i Vichinghi) pren-

dono. Allora i Vichinghi prendono un martello e distruggono la freccia di Sven».

Wickie non viene mai sconfitto, non si addice al personaggio del telefilm, ma le attività che si sono ottenute attraverso l'episodio e con tutti i personaggi e la successiva elaborazione, mostrano che i bambini non hanno visto invano le immagini del telefilm medesimo.

MECCANISMI DI DIFESA

• **Esempio quotidiano: i bambini imparano con mezzi semplici a prendere le distanze dalle immagini televisive**

I bambini sviluppano autonomamente meccanismi di difesa. È importante perciò che gli adulti osservino, ascoltino e si lascino coinvolgere nel dialogo e nel gioco. Un bambino di sette anni per tutta la giornata aspetta di vedere il programma «Il cacciatore di tigri», una parte di una serie televisiva brutale riguardante le battaglie dei Samurai. Aspetta perché sulla rivista di programmi televisivi c'è scritto che è il Robin Hood giapponese. Con il personaggio Robin Hood è in grado di fare qualcosa. Per questo continua a chiedere quando arriverà finalmente questo Robin Hood giapponese. Le precedenti esperienze televisive hanno creato in lui determinate aspettative. L'annuncio del telefilm racconta brevemente degli spezzoni della serie, creando nuove aspettative... Il telefilm incomincia. Quando, dopo alcuni minuti spunta il «cacciatore di tigri» il bambino esclama commentando: «È come Bud Spencer, solo che sta in Cina!». Subito dopo il bambino si ammutolisce del tutto, si rosicchia le unghie, è palesemente concentrato su ciò che il piccolo schermo trasmette.

Durante una scena di lotta parla di nuovo di Bud Spencer. Con questa figura di padre gigante impersonata da Bud Spencer, che combattendo vittoriosamente, protegge con successo, il bambino inserisce la lotta minacciosa del telefilm recente nel modello di azione e di riferimento del personaggio «Bud Spencer». Le storie del «padre» forte, che lotta e che protegge, lo toccano molto, lo tranquillizzano e gli trasmettono anche la speranza di un finale del telefilm pacifico e positivo: così il bambino riesce a sopportare le rappresentazioni brutali e violente. Con un processo attivo di associazione mentale, struttura le esperienze televisive tranquillizzanti per elaborare così le attuali minacciose esperienze televisive: la violenza protettiva frapposta alla violenza distruttiva. Senza personaggi come «Robin Hood» o «Bud Spencer» e senza la capacità

di servirsi di tali personaggi — e ciò presuppone molta comprensione da parte dei genitori — il bambino sarebbe stressato e indifeso dinanzi alla brutale serie televisiva.

Schermo/follia, fiabe e fantasie dei bambini: argomenti teorici

VIOLENZA E ORRORE SI SONO «INFILTRATI»

• Un cavallo di Troia: il video

All'inizio degli anni Ottanta l'offerta sullo schermo televisivo ha avuto per la prima volta una crescita rilevante. Il videoregistratore entra in tutti i salotti e fa notizia grazie a ciò che le videoteche offrono coi film in vhs: brutalità, violenza, zombies, cannibali. Dappertutto sorgono in massa negozi di video che provvedono al rifornimento. Un rifornimento, che ha superato di gran lunga gli abituali limiti del buon gusto. E non solo questo, i video di orrore e di violenza hanno anche superato tutti i tabù. Oltre ai film porno, che vendevano 10 o 15 anni prima per l'eccitazione dei loro clienti, i video hanno portato scene di violenza di una brutalità insopportabile e di un cinismo ripugnante nei confronti degli uomini, degradati a oggetti di rissa, di tormento, di umiliazione, di violenza: chi non aveva alcuna esperienza di video, è stato preso dal panico, dal terrore, dalla paura allo stato puro, quando inaspettatamente ha visto video del genere. Qui gli uomini vengono massacrati, violentati, torturati, scorticati, ridotti a pezzi da seghe a catena, schiacciati da macchine, torturati da sedie elettriche. Zombies, vampiri e mostri immobilizzano le loro vittime, le tormentano e le distruggono crudelmente. E tutto ciò è vissuto dallo spettatore quasi con un contatto epidermico, vedendo ogni dettaglio brutale in riprese ingigantite e in interminabili inquadrature: sicuramente i video strumentalizzano la violazione dei limiti come mezzo per farsi pubblicità. Determinante è stata però la possibilità di scegliere in modo del tutto individuale il programma e riunire così gli argomenti e le immagini che ci interessano, cosa che la televisione comune (generalista) non permette. Nel frattempo in Germania (in Italia invece ciò vale solo per le cassette pornografiche) le videoteche si sono regolamentate e in realtà sono stati creati settori precisi per l'horror e l'hard core accessibili solo agli adulti. Alcuni anni fa c'è stato un altro cambiamento: la TV pubblica, impegnata per contratto nel contribuire all'informazione, all'intrattenimento e alla formazione, è entrata in concorrenza con le

trasmissioni private. E in questo c'è stata una trasformazione determinante. I molti nuovi programmi televisivi si orientano al gusto della maggioranza e agli indici di ascolto. I risultati sono: erotismo, soft-porno, film di guerra, di azione, giochi televisivi e pubblicità a non finire. La discussione pubblica si è preoccupata principalmente della rappresentazione della violenza. Al centro c'è stato e continua ad esserci il quesito se e come i bambini vengono influenzati negativamente dalle rappresentazioni di violenza. A tale proposito ecco le argomentazioni tipiche tratte dal giornale tedesco «Genitori» del mese di luglio 1991:

RELAZIONE TERRIFICANTE SUI FILM DI ORRORE

• **I film gialli fanno diventare criminali i bambini?**

Due studi recenti dimostrano che: la violenza proveniente dal video e dalla televisione non è senza conseguenze — soprattutto per i bambini!

L'assassinio si è verificato secondo copione: con il coltello in mano, il bambino di 15 anni è saltato su una sedia e lo ha trafitto. Il suo obiettivo: la carotide del suo coetaneo in una casa della gioventù. Il bambino di 14 anni è morto dissanguato. Lo psicologo giudiziario, dopo accurata analisi della ferita, ha confermato che l'episodio seguiva «un modello di comportamento ricavato da Rambo», dunque alla maniera di quell'eroe ambiguo fatto di muscoli e di armi, che dalla sua prima apparizione sullo schermo nel film «Rambo III» fa carneficina di cattivi russi, totalizzando 123 vittime in 100 minuti di film. Lo schermo come modello per una realtà fatta di sangue?

«Tutto indica che la violenza, rappresentata nei film, alla televisione o sul video, accresce l'inclinazione dei bambini e dei ragazzi alla violenza», sostiene il Prof. Dr. Werner Glogauer. Il docente di Scienza dell'Educazione dell'Università di Augsburg ha esaminato, in due studi, la connessione tra la violenza trasmessa dai media e la violenza dei bambini. Per la prima ricerca il Ministero di Giustizia bavarese ha messo a sua disposizione una documentazione giudiziaria (seppure anonima). Il risultato è stato terrificante. «I media agiscono come stimoli, motivazioni e soprattutto come modelli, nell'attuare delitti», dice Glogauer. E aggiunge: «Almeno uno su dieci delitti di violenza, ad opera di bambini, è da attribuire senz'altro ai media». Il pedagogista sostiene la sua tesi con impressionanti esempi: come quello di un giovane ritar-

dato di 18 anni della Bassa Baviera, il cui divertimento nel tempo libero consiste, dall'età di 14 anni, nel vedere film di azione e di violenza. Non aveva una bambina, credeva però di sapere, tramite i film, come comportarsi con le donne. A causa delle ultime rappresentazioni cinematografiche, vede una pellicola in cui le torture e le violenze costituivano la struttura essenziale dell'azione, assale una giovane, la violenta e la uccide con numerose pugnalate.

Altro esempio: ecco il caso di due bambine, di 13 e 14 anni, che dopo aver assistito a un film horror e a numerosi film gialli, vogliono «provare l'ebbrezza di uccidere». A tal scopo danno da mangiare a un bambino di 4 anni delle bacche per uccelli. Il bambino è stato salvato giusto in tempo. Infine il caso di un giovane che una sera si cala nelle vesti aggressive dei lottatori «Ninja», un gruppo di leggendari combattenti giapponesi, colpisce seguendo il copione di numerosi telefilm «Ninja» e nel far questo distrugge con la sua spada da Samurai una Casa della Gioventù e ferisce gravemente due educatrici.

- **Le scene di violenza sono molto differenziate**

Questo tipo di studio fa senz'altro paura ai genitori e a suo modo è anche legato al mercato dei media dell'orrore. Nel migliore dei casi tali annunci scioccanti riescono a destare la dovuta indignazione. Bisogna capire, prima di tutto, perché gli spettatori si lasciano attrarre da questo genere di telefilm e videocassette, cioè da immagini e storie di violenza. Quali problematiche vengono toccate con l'aiuto di queste immagini terrificanti? All'origine non può essere né la messinscena della distruzione dell'uomo né la pura rappresentazione del cannibalismo. Ecco in merito uno spunto di riflessione:

VIOLENZA NELLE FIABE

Il cannibalismo è presente in molti racconti, per esempio nella fiaba «Biancaneve»: qui il cacciatore su comando della matrigna cattiva deve uccidere Biancaneve e deve portarle come «testimonianza» il polmone e il fegato. Conosciamo l'inganno del cacciatore: uccide un piccolo maiale, dà alla matrigna le interiora al posto del polmone e del fegato di Biancaneve. Nella fiaba dei fratelli Grimm c'è scritto letteralmente che il cuoco ha dovuto cucinare il polmone ed il fegato... «La donna cattiva li mangiò e credette di aver mangiato il polmone ed il fegato di Biancaneve». Questa non è una scena che ci colpisce con terrore e panico. Dal punto

di vista del contenuto si distinguono poco le fiabe e i video: gli uomini vengono massacrati e mangiati. La differenza sta nella rappresentazione e nella messa in scena di queste storie: la fiaba ci dà parole chiave per la nostra fantasia, concetti che noi possiamo cogliere o non cogliere, che possiamo sviluppare, alleggerire o rafforzare. Noi «insceniamo» il tutto come è per noi più accettabile e utile. Nella nostra fantasia scorre in maniera più o meno lenta, tempestosa, sanguinaria o impassibile, cattiva o pacifica, la lotta tra la matrigna e la figliastra. Entrano in scena anche i simpatici ed amichevoli nani. La sceneggiatura, che si conclude sempre con un finale buono è un particolare molto importante.

VIOLENZA NEL FILM

I film in videocassetta invece costringono lo spettatore a entrare nelle scene in genere rappresentate in maniera molto realistica, dettagliata e fedele. A ciò si aggiunge la sceneggiatura, con apprensione sempre crescente, che non dà spazio alla possibilità di prendere le distanze, che non dà tempo per pensare che si tratta soltanto del lavoro di truccatori e attori. Chi si meraviglia che per lo spettatore i confini tra fiction e realtà si infrangono? Il martellamento della musica e delle grida risonanti ci impedisce di distinguere tra realtà, fantasia e cinema. Questa mistura prodotta da immagini realistiche e la mancanza della dovuta distanza produce in noi paura, minaccia e panico.

• Come riescono a spuntarla i bambini e i ragazzi con tali video

Come si comportano i bambini e i ragazzi con questi film? Vivono la violenza del video con paura e terrore? Oppure ci sono dei bambini che, come gli adulti, vedono film di violenza in continuazione? Si hanno poche conoscenze chiare su chi come e perché compra tali videocassette, le prende in prestito e se le guarda, su chi si impaurisce o ha gli incubi. Questo campo rimane chiuso per determinate ricerche, giacché il tabù «in realtà una tale cosa non si può vedere» nasconde con molta ipocrisia e altrettanta vanteria i motivi più veri. C'è tuttavia una serie di relazioni, anche di bambini e di ragazzi, che testimonia che «consumano» film sadici ma senza quel terrore, che colpisce gli adulti che hanno esperienza dei video. Questi bambini sviluppano naturalmente difesa e distanza, in maniera che le scene brutali possono essere tenute lontane da loro come fiction, come non realtà e come follia dell'orrore. Nella teoria si parla di «piacere della paura» come per le prove di corag-

gio. È necessario a tale scopo che siano abituati a confrontarsi con certi mezzi stilistici... I bambini conoscono simili figure cinetelevisive da lungo tempo cioè dai vecchi racconti. Conoscono parimenti, dalla televisione «normale», le situazioni inscenate, in genere molto tempo prima di vedere i video. I bambini si sono abituati al mezzo stilistico della violenza così come alla scemenza della pubblicità dei detersivi, che appunto ognuno vede come battuta pubblicitaria. Da questa riflessione non si può dedurre naturalmente una ricetta pedagogica, nel senso di far familiarizzare i bambini, magari presto, con la follia dei video. Al contrario i bambini hanno il diritto di essere protetti dagli adulti, naturalmente anche dal mercato dei media e da queste invenzioni terrificanti di sadica follia. Però queste riflessioni rafforzano un poco la speranza che i bambini, contro questa follia, sviluppino una specie di difesa spirituale.

- **Fantasie grottesche dei bambini**

I bambini, insieme a questa distanza, che possono sviluppare, manifestano una certa vicinanza a certe rappresentazioni, cosa che li spinge anche a scene di violenza. Che cosa significa tutto questo? Per i bambini non si tratta di messinscena realistiche di violenza di media diversi, e cioè per esempio della violenza del video. Per loro - soprattutto i video, le cassette registrate, i fumetti o le storie di avventura - sono ugualmente importanti, perché ne possono trarre stimoli per la fantasia. La tesi determinante a tale scopo è: i bambini e i giovani hanno una vicinanza interiore alle rappresentazioni grottesche di violenza, poiché così si esprimono e si confrontano con quanto è per loro incomprensibile, minaccioso e angosciante. Il vero scandalo è che il mercato dei media sfrutta spudoratamente tale rapporto! Il rapporto tra bambini e violenza è però, non di rado, un rapporto che crea difficoltà agli adulti.

SPERIMENTARE LA PARTE «OSCURA»

Vogliamo trattare l'argomento con termini drastici: i bambini qualche volta sono cattivi e qualche volta debbono essere cattivi per svilupparsi in maniera normale. Che significa questo? È insito nella nostra natura umana tendere verso il bene, anche se viviamo in un mondo, tanto pieno di violenza e di minacce, che noi respingiamo e spesso minimizziamo. Chi si rende conto chiaramente che lui stesso potrebbe essere annoverato tra gli annuali 8.000 o i 10.000 morti del traffico? Chi si rende conto che l'amianto, che noi met-

tiamo in circolazione con i freni delle nostre macchine, provoca il cancro ai polmoni e che le centrali atomiche esplodono?

Per i bambini, nel nostro mondo dell'efficienza, ci sono delle costrizioni particolari. Ecco un resoconto del giornale del mese di agosto 1992 dei risultati di uno studio dell'Università di Bielefeld, di cui riferisce il professore di Sociologia dei Giovani Klaus Hurrelmann:

RAGAZZI STRESSATI NEL NOSTRO MONDO DELL'EFFICIENZA

Un numero sempre crescente di bambini e bambine si trova male in Germania. Da essi si pretende più di quanto possano fare in base alla loro età... I bambini non sperimentano la dimensione del rispetto, della dignità e del libero sviluppo di cui hanno bisogno per una sana crescita. Il loro diritto a un ambiente integro è ferito. La famiglia ha un ruolo determinante nella crescita dei bambini. Però più di un terzo delle coppie si separano e di questo i figli ne soffrono le conseguenze. Le scuole — come del resto in Italia — promuovono troppo poco l'apprendimento sociale e lo sviluppo della personalità, e i genitori mettono sotto sforzo i loro figli. Questo porta a malattie causate dallo stress. Il 10-15% dei bambini soffrono di disturbi psicologici: bambini iperattivi, stressati, aggressivi e depressi, addirittura con i suicidi in aumento. Almeno il 10% di tutti i bambini sono ammalati cronici. Allergie come asma e raffreddore da fieno si estendono come un'epidemia. Anche la quantità di malattie psicosomatiche aumenta, tra queste i disturbi di concentrazione, di digestione, di alimentazione, oppure il mal di testa e di pancia, le vertigini, l'insonnia.

TENERE LONTANO QUANTO È CATTIVO?

In un mondo minaccioso almeno i bambini devono essere buoni e protetti, come piccoli angeli che rendono più bello il mondo. Questa importanza è attribuita principalmente alle ragazze ancora in famiglia. Con questa speranza cerchiamo di purificare le parti oscure della vita umana tenendole lontane dallo spirito dei bambini, in modo che cresca in loro soltanto il bello e il bene. Grande sbaglio! I bambini hanno bisogno di spazio per scoprire e apprendere le parti oscure e violente e per cogliere esperienze su come ci si comporta con esse. Ciò non significa però, per evitare incomprensioni, che siano necessarie e da promuovere le videocassette. I bambini hanno piuttosto bisogno di scoprire da se stessi le parti oscure

degli uomini, di sé e degli altri, con l'aiuto di una fantasia grottesca, che essi adattano sempre più alla realtà.

COME SONO QUESTE FANTASIE GROTTESCHE?

Ritorniamo a Biancaneve. La storia della matrigna gelosa, che fa uccidere la figliastra per poi divorarla (per ripossederla simbolicamente), presa alla lettera, è inesauroibilmente folle, sanguinaria, grottesca e cattiva. Per accettarla nei bambini interviene però qualcosa di molto importante, cioè la rappresentazione che una madre possa essere estremamente cattiva e gelosa. Questa donna cattiva e gelosa può essere anche tanto potente da fare a pezzi, almeno spiritualmente, una persona e da trangugiarla. A ciò si aggiunga che questa atrocità è possibile solo perché è morta la madre buona di Biancaneve che la proteggeva.

FANTASIE GROTTESCHE PER SUPERARE LE PAURE

Ecco come un pensiero di Bruno Bettelheim tratto dal suo libro «I bambini hanno bisogno delle fiabe»:

«I bambini hanno bisogno di fantasie grottesche per superare le paure. Come prima cosa una tale "immagine stravagante", avvia a rappresentazioni realistiche su come la madre e le madri, sono o possono essere buone o cattive, pretenziose o generose, accoglienti o difensive, consolanti o distaccate. Un altro pensiero: come può un bambino apprendere e valutare le proprie forze, se non può provarle e non può prendere coscienza anche di tutto quello che può fare di cattivo? I bambini debbono verificare le loro forze con altri bambini, con animali, con oggetti, con i genitori, con l'apprendimento. Ma i bambini devono confrontare sempre con la fantasia, le loro forze e debolezze, sovradimensionate, gonfiate e probabilmente sanguinarie, brutali e con paure e pericoli giganteschi. Conosciamo comunque qualcosa di simile nelle fiabe. Così il nano riesce a far sì che il gigante cannibale uccida la propria figlia. Il testo, cioè nel pensiero realistico dell'adulto, tratta della vita familiare "omicida", di chi divora qualcuno di come tuttavia sopravviva, diventi grande e forte. Solo che in questo i bambini, nella loro fantasia e nei loro giochi, utilizzano poco gli aiuti del nano, per esempio gli stivali dalle sette leghe. Per i nostri bambini fucili, pugnali, mitragliatori, pistole, sciabole e armi simili sono necessarie, per raggiungere combattendo, almeno come bambino, il proprio posto da eroe. Tali aiuti di potere e di violenza, come le pi-

stole, non sono componenti dell'arsenale di guerra, bensì prestiti della fantasia ricavati dal mondo degli adulti».

• **Compensazione: impulsi per la fantasia dei bambini**

A conclusione delle riflessioni sulle fantasie suscitate dalle fiabe, bisogna ancora notare che le fiabe oggi sono obsolete o antiquate nella vita quotidiana dei bambini. I bambini ricavano quanto serve alla loro fantasia (giochi, sogni, desideri, elaborazione dei loro interessi) dai media che mostrano la violenza. Qui non sono più i cannibali delle fiabe a indicare il percorso ma gli zombies, gli sterminatori a catena, i vampiri dei media dei nostri giorni. Questi personaggi e gli atti di orrore che essi compiono, canalizzano la fantasia dei nostri bambini e spingono sulla scia dei video le loro fantasie di forza, di grandezza, di paura, di aspirazione e di eroismo, che sono però sovrastimate e necessitano di un ulteriore sviluppo. Naturalmente resta la speranza, che i bambini riescano a trovare da soli la via per le loro immaginazioni e che possano passare attraverso il marciame dei media e dei video senza esserne danneggiati. Nessuno sa però se e in che misura il mercato dei media non ponga ostacoli insormontabili ai bambini nel loro percorso, nel loro sforzo di risolvere i propri problemi, o che addirittura li distolga dal loro sentiero. Certamente alcuni itinerari di sviluppo vengono sbarrati. Per questo i genitori hanno il compito tutelare di tener lontano dai bambini tutti gli eccessi del video. Ma ciò riesce solo se i bambini vogliono collaborare. Ed essi lo fanno molto più facilmente, se hanno spazio per i giochi e per le loro grottesche fantasie, che dal punto di vista degli adulti risultano irreali o inverosimili. Il migliore stimolo essi lo ricevono dai diversi gruppi di bambini, dove, non controllati dagli adulti, provano se sono forti o deboli, coraggiosi o vili, eccezionali o talentuosi, o parimenti stupidi e ignoranti, incapaci e malvagi. Sono da annoverare anche quelle attività che uno da adulto non vorrebbe ammettere, ma che conosce dalla propria infanzia. Se uno le conosce, allora dovrebbe proibirle. La strada maestra qui è non sapere niente. In altri termini: quando già il mercato dei media occupa e canalizza le fantasie e i giochi dei nostri bambini, i genitori non dovrebbero intervenire nelle loro attività, o nel loro modo di fare esperienza, neanche per regolare, frenare, evitare.

«DOVE ABITANO I BAMBINI SELVAGGI»

Maurice Sendac, con il suo libro d'immagini «Dove abitano i bambini selvaggi», non solo ha realizzato un meraviglioso volume illustrato: il libro è anche l'ideale per immedesimarsi come adulto nelle fantasie dei bambini, che sono connesse con le immagini di violenza. Max, il protagonista dei «bambini selvaggi», si è travestito in lupo e trasforma la sua camera in una specie di caverna di ladri, fissando anche un gancio alla parete. Egli minaccia di mangiare la madre, che per questo lo considera un bambino selvaggio. Dopo che è dovuto andare a letto senza cena, nella sua camera succedono molte cose strane. Appare una foresta, le pareti si schiudono al mondo intero, nel mare c'è una nave a disposizione «solo per Max». Con essa va dai tipacci selvaggi, che sono dei mostri animaleschi confusionari e che digrignano i denti in maniera spaventosa ma che Max addomestica con la sua arte magica. I mostri lo dichiarano Re. Insieme possono fare baccano e si divertono. Quando i divertimenti si fanno molto aspri, manda a letto i mostri senza cena «E Max, il re dei tipacci selvaggi, era solo e voleva essere proprio dove qualcuno lo amasse tantissimo». Per questo con la barca a vela ritorna di nuovo a casa «fino alla propria camera, dove era notte e lo attendeva la cena».

14.

Integrazione: collegare le esperienze dei media al flusso della vita quotidiana e attraverso questo legame dar loro un nuovo significato

È d'importanza fondamentale che i bambini riescano a rendere utile per se stessi il mezzo più importante di tutti i media e del mercato del consumo moderni, scegliendo quello che è necessario nella loro vita. La televisione è fatta dallo stesso materiale delle fantasie e dei sogni. La TV è formata da immagini e storie, in cui tutto è possibile, ma allo stesso tempo impossibile, in cui ogni cosa è collegata con il tutto ma volendo si può di nuovo distaccare. Tutto questo richiede un impegno attivo dei bambini, che danno forma al repertorio di immagini televisive integrandole nella propria vita. Bruno Bettelheim, psicologo dell'età evolutiva, che ha valutato e descritto il significato delle fiabe per i bambini, con il saggio «I bambini hanno bisogno della televisione?» (pubblicato sulla rivista «Television» del 1988) per la TV mette al primo posto i seguenti argomenti:

I BAMBINI HANNO BISOGNO DELLA TELEVISIONE?

«Auguriamo ai nostri bambini una vita senza problemi. Nella realtà invece è piena di sorprese e di frustrazioni. I bambini si aspettano molto... Quanto più è limitata la loro vita quotidiana, tanto più grande è la loro brama di beni materiali, di cui sono costituiti i sogni quotidiani. Nel passato i bambini modellavano il loro mondo fantastico servendosi delle fiabe, dei miti e delle storie bibliche. Nelle storie del Vecchio Testamento e nelle fiabe c'era una quantità di violenza e di delinquenza. Nei drammi greci dell'antichità classica, così come successivamente nelle opere di Shakespeare, non di raro l'azione si svolge con crudeltà... Molti bambini non solo

godono delle fantasie aggressive, ma ne hanno bisogno. Essi hanno bisogno di beni materiali per i loro sogni quotidiani di aggressione e di vendetta, in cui possono sfogare in maniera sostitutiva i loro sentimenti ostili, senza ferire i parenti più vicini. Bambini molto piccoli desiderano forse picchiare le loro bambole — e facendo questo pensano gelosamente al fratellino appena nato — che è per loro di ostacolo. Oppure alzano arrabbiati la mano contro la madre o il padre. I bambini un po' più grandi non possono più tollerare di esprimere le loro aggressioni in maniera così diretta. Un bambino che cresce sano, passa subito a fantasticherie quotidiane, in cui non lui stesso, ma un'altra persona, scarica tutta la sua aggressività su un'altra figura lontana o immaginaria. I bambini non desiderano altro che cartoons, in cui un animale piccolo e senza aiuto, per esempio un topo, prende in giro animali molto più grandi e più forti. La televisione offre ai bambini "modelli", per fantasticare e sperimentare finché si vuole. Se questo per un determinato bambino sia utile o nocivo, dipende forse da quale figura televisiva in quel momento egli emuli. Ma tutto ciò a sua volta dipende essenzialmente dalla sua personalità e dai problemi con cui al momento si confronta, che non da quello che viene rappresentato sullo schermo... Solo un bambino, la cui vita emotiva è vuota e le cui condizioni esistenziali sono particolarmente distruttive, "vivrà" nel mondo dei programmi televisivi. Ciò può essere più desiderabile che confrontarsi con la vita reale. Questo infatti potrebbe condurre a perdere ogni speranza o a diventare violento contro quelli che gli rendono la vita infelice. In realtà la maggior parte dei bambini cercano qualche volta rifugio nella fantasia alimentata dalla TV, anche se si lasciano coinvolgere solo in una limitata parte della loro esistenza. La televisione è in realtà un mezzo ideale che consente al bambino di tornare immediatamente dal mondo della fantasia alla vita concreta, con la stessa rapidità di volare nel mondo della fantasia, quando la realtà non si può più affrontare. Tutto quello di cui c'è bisogno per fantasticare è un bottone per accendere e spegnere».

TELEVISIONE COME DISPOSITIVO DI INNESCO PER I PROPRI SENTIMENTI

- **Con un telefilm di qualità si giunge ai propri sentimenti**

Non tutti i bambini che dinanzi alla TV si impauriscono, vengono per questo toccati nella loro sensibilità dalla televisione, an-

che se è stata proprio la storia del telefilm a far scattare la paura stessa. La paura aiuta un bambino di sei anni a venir fuori dalla rigidità dei sentimenti. Poiché viene sopraffatto dai propri sentimenti, si apre a un problema minaccioso. Quando supera la barriera del sentimento, diventa violento e usa immagini linguistiche veramente aggressive («Allora mi compro ancora un'aquila. Ed essa vi solleva poi in alto. Poi vola con voi sulle montagne e qui venite divorati») contro l'educatore e contro gli altri bambini. Come si arriva a tanto?

Un gruppo di bambini dell'asilo insieme al loro insegnante vede l'episodio «Un animale è un animale», della serie televisiva per bambini «Novità da Uhlenbusch» (trasmessa solo in Germania), in cui un bambino contadino riceve in regalo un porcellino tutto per sé, lo tira su poi, come è di norma in una fattoria, lo vende, forse al macellaio. Con il ricavato può comprarsi una bicicletta da lungo tempo desiderata. Il telefilm racconta con immagini toccanti, lentamente, con sentimento e anche con umorismo, una storia tratta dalla vita quotidiana dei bambini e sostiene così il tenore del cartoon permettendo di coinvolgere i bambini, con le loro tematiche e con i loro problemi. In questo commovente telefilm a cartoni animati — come tutta la serie dell'ottima produzione per i bambini — un bambino, all'improvviso, si impaurisce e piange in modo parimenti affranto e inconsolabile.

TEMA, «SEPARAZIONE»

David, un bambino di sei anni, poco prima aveva dato ordini agli altri bambini. Quando il ragazzo del telefilm spiega al porcellino che non lo può mantenere e che comunque non lo uccide ma andrà a finire dai suoi «fratelli», David incomincia a piangere sfrenatamente. L'educatore spegne il televisore, cerca di consolare David e di parlargli. David però è diventato tanto «piccolo» che a stento riesce a parlare. L'educatore concede a David abbastanza tempo, poi lo riporta alla realtà della vita dei bambini. («Tu puoi anche osservare dai contadini questi piccoli porcellini... Lui però ha bisogno del denaro per la bicicletta... Ha ottenuto un altro porcellino»). David adesso incomincia a parlare con un bambino più grande e alla fine formula l'espressione linguistica aggressiva già citata: «Allora mi compro anche un'aquila. Ed essa si solleva poi in alto... Questa vola con voi sulle montagne, e qui venite divorati».

Il telefilm commovente che ha come problematica «separazio-

ne / essere in pericolo», ha suscitato nel bambino paura, poiché questo tema lo ha colpito e forse lo ha impaurito senza che lo potesse esprimere. Dato che il telefilm dà tempo ai bambini che lo guardano di notare quello che succede in loro stessi, David può essere sopraffatto dalla sua paura. Ha la fortuna d'averne dalla sua parte un ascoltatore sensibile, che accetta il suo pianto, che gli apre la via alla visione realistica del quotidiano, che accetta anche la soluzione aggressivo-fantastica (aquila/qui venite divorati). Il re violento e potente dell'aria è per David l'immagine giusta. Utilizza l'arcaica aquila, che sta per forza, potenza e lotta, per avvicinarsi a tastonando alla sua realtà sociale. È stato compiuto un pezzo di integrazione.

• **Respingere la paura della scuola con immagini della lotta**

L'esempio che segue è tipico per il modo in cui i bambini elaborano attivamente la realtà e la integrano. Per loro le esperienze della TV sono una delle tante occasioni. Nel corso dell'attività, durante una giornata in asilo, ci sono sempre da elaborare sia esperienze reali sia esperienze televisive, nonché desideri, fantasie e tematiche. I bambini fanno questo mentre, parlando, agendo, giocando e sognando, elaborano quello che ha rilevanza in loro, nel corso del compiersi dell'azione. In questa maniera mettono in relazione tutto quello che loro fanno, integrando le singole esperienze ed immagini in modo da ricavarne un tutto. Ecco un esempio in merito, in cui un bambino, di circa sette anni, parla della scuola, dello sforzo di rendimento e della televisione. L'ascoltatore è un adulto. Il bambino parla per primo dell'angustia e dell'oppressione. Siede da solo, perché altrimenti lo spazio non gli basta. Non è capace a disegnare dei cavalli e neppure un asino — dice lui — mentre gli altri per i loro disegni di cavalli ricevono un ottimo voto. Gli altri inoltre lo prendono in giro: «Mi danno dell'elefante». «Se io potessi picchiare Uli tanto da portargli via gli occhi e gli orecchi. Veramente! Se potessi picchiare una volta Bodo! Se sapessi fare bene il pugilato allora lo riempirei veramente di pugni!». Dal desiderio aggressivo il dialogo si muta in fantasia: «Se mi fanno arrabbiare dandomi dell'elefante, allora mi chiedo, se potessi mordere, allora sarei un potente elefante africano e li calpesterei tutti». Parlando di «serpenti» e «tigri» il bambino arriva a una scena di lotta raccontata attivamente: «Devi prendere anche il fucile, hanno delle rivoltelle pesanti, sparano due o quattro volte. Poi sono morti. Ah, con una tigre normale sei spacciato». Inoltre racconta

una scena in cui una tigre viene fatta prigioniera con il lazzo. Ciò è probabilmente la ripetizione di un brano preso da un film televisivo. Lo conferma egli stesso più tardi, parlando di un giovane coraggioso: «Ho visto gente simile alla televisione. Lui era in Africa e doveva catturare una tigre». Da quanto racconta sembra che l'abbia fatto con grande bravura, senza armi, solo con il lazzo. Dopo che il bambino ha rappresentato queste scene televisive, ne esce rilassato e sciolto. Come si spiega?

IMMAGINI TELEVISIVE VIOLENTE

PER DISCUTERE SU ESPERIENZE DI VIOLENZA

Con questo dialogo che è durato pochi minuti il bambino ha collegato i suoi problemi scolastici e di gruppo «angustia/essere attaccato» sia con il suo desiderio di lottare sia con le esperienze vere e con quelle televisive. In un processo di fantasia variamente intrecciato e associato, il bambino integra le esperienze vere e quelle televisive, le immagini di fantasia e quelle del piccolo schermo. Insieme costituiscono per lui un'unità distensiva. Si combinano reciprocamente. Il film televisivo, probabilmente eccitante, viene evocato nella discussione e dà un senso alla situazione di gruppo indicando i suoi desideri di soluzione. È importante che in quest'esempio le tre componenti della violenza vadano bene insieme. Probabilmente esse non solo vanno bene insieme, ma potrebbero anche costituire un'unità rinforzante: esperienze di violenza nella scuola (angustia, sforzo di rendimento, venir preso in giro), fantasie di violenza (lotte) e analoga rappresentazione nel telefilm (cattura dell'animale con il lazzo).

LE IMMAGINI DELLA VIOLENZA RESTANO NON ELABORATE

Questo processo di collegamento delle esperienze quotidiane con le fantasie e i desideri è una questione attiva ed autonoma del bambino. Elabora le esperienze televisive quando le associa al suo problema, alle sue paure e ai suoi desideri. Le esperienze televisive gli danno senso e lo aiutano ad esprimersi. Invece la parte violenta delle esperienze televisive non viene da lui elaborata. La utilizza come qualcosa di normale (come purtroppo veramente è). Tali processi di lavorazione e di trasformazione generalmente non sono collegati casualmente al corso dell'azione quotidiana. Si nota facilmente come un bambino dà forma alle proprie esperienze. Questo prendere coscienza, è un compito degli adulti, poiché essi lo deb-

bono senz'altro promuovere e sostenere. Per far questo basta molto spesso ascoltare con sentimento e accettare fantasie, tematiche e immagini televisive. Sono molto importanti a tal fine i giochi di azione, di attacco e di fantasia.

Che cosa si può fare per aiutare?

- Il dialogo «pedagogico» collettivo dopo un telefilm allevia presto la cattiva coscienza educativa dei genitori e viene per lo più imposto ai bambini. È molto importante ascoltare e lasciarsi coinvolgere dall'aquila, Barbie, Pippi, cowboys e fantasmi, e qualche volta anche meravigliarsi. Il secondo compito determinante degli adulti è creare o lasciare aperti occasione e spazio per la fantasia.
- I bambini, quando giocano, parlano e si animano, prendendo le distanze dalla TV. Il gioco nel gruppo è la migliore occasione per trasformare le esperienze televisive. Anche in questo i genitori debbono offrire spazio e tempo per il gioco e per un ambiente possibilmente stimolante e di conseguenza tenersi, spesso, decisamente lontani da loro. Sovente bisogna disporre con i vicini dei luoghi per i giochi, dal prato deserto che i bambini animano fino alla discoteca per i giovani e alla cantina per i party.
- Far sperimentare ai bambini appena lo richiedono tutti i media di cui la famiglia dispone. Fanno meno danno alla macchina fotografica della mamma di quanto facciano alcuni adulti. Macchina fotografica, registratore e video devono diventare per i bambini un proprio mezzo espressivo. Per questo essi hanno bisogno di esperienza nell'adoperarli e anche di stimoli da parte dei genitori. Ecco l'album fotografico con delle foto scattate con la macchina fotografica istantanea nella visita allo zoo o durante le vacanze. Molto richieste sono le foto ricordo di compleanni di bambini, fatte possibilmente dai bambini stessi con delle macchine fotografiche istantanee. Gli hobbies degli adulti sono un'area affascinante, premesso che non siano imposti. Nelle riunioni serali dei genitori, nell'asilo e nella scuola, le educatrici e gli insegnanti hanno bisogno di incoraggiamento ed approvazione, quando vogliono presentare i media visivi e sonori come mezzo espressivo di creazione.

La «TV di ragazzi» in Italia: cartoons e paradossi

«Cosa fa la tv ai bambini?» è per molti aspetti un libro di media education, una disciplina scolastica relativamente nuova, nel senso che in alcuni paesi (Canada, Inghilterra, Australia, Giappone) esiste da alcuni decenni, mentre ad esempio in Italia non è ancora prevista dai programmi ministeriali ed in Germania è stata attivata in diversi Länder solo a partire dal 1995, merito anche di quest'opera di Bachmair e di una consolidata tradizione di studi psico-socio-pedagogici verso l'universo infantile, adolescenziale, giovanile. Si tratta quindi di un testo di educazione ai mezzi di comunicazione di massa che s'incentra sul resoconto di una ricerca condotta da pedagogisti e mediologi, a diretto contatto coi bambini, sulle preferenze di quest'ultimi nei confronti di un'offerta di mercato abbastanza eterogenea in quanto a linguaggi, tecniche, generi, oggetti. Ma nella multiformità di prodotti che il sistema mediale più o meno democraticamente impone ai giovanissimi (grosso modo i bambini delle scuole materne, elementari, medie inferiori), tra nastri, dischi, cd, computers, film in cassetta, videogames, giornalini, fumetti, libri, giocattoli, nel tempo libero, è ancora la televisione a prevalere in quel filone specifico della programmazione quotidiana che va sotto il nome di «TV dei ragazzi».

I riferimenti del testo, appunto, ai programmi della «TV dei ragazzi» sono in tal senso accurati e puntualissimi, così come l'analisi delle conseguenze che queste trasmissioni producono sui comportamenti dei bambini: in questo modo lo scritto acquista il valore di un modello interpretativo che, nell'esaminare un cartoon o un telefilm, va ben al di là del dato statistico, per divenire uno strumento di didattica universalmente riconosciuto, con una applicabilità, che potrebbe coinvolgere esperienze socioeducative svariatissime.

L'integrità di un metodo rigoroso, pur nell'assoluta libertà con cui affianca scienze umane e filosofiche (psicologia, etica, peda-

gogia, semiotica), è tuttavia verificata su una realtà assai specifica, quella della televisione tedesca dei primi anni Novanta, sottolineando proprio la parola «televisione» e non altri termini quali politica, economia, società o cultura.

La TV, pur rappresentando simbolicamente il «villaggio globale» di cui parlava già trent'anni fa il teorico Marshall McLuhan, resta ancora un fenomeno legato a un contesto nazionale: oltre gli interessi pubblici e privati, nonostante gli sforzi per creare una dimensione europea o addirittura planetaria al linguaggio audiovisivo per eccellenza del XX secolo (e quasi di certo dei prossimi decenni), esistono a tutt'oggi parecchi ostacoli di ordine pratico (primo fra tutti le scarse conoscenze delle lingue straniere da parte degli utenti medesimi) per l'affermazione in tempi brevi di una televisione unitaria del Vecchio Continente o del mondo intero.

Se dunque continueranno a sussistere tante realtà televisive quanti i gruppi etnico-linguistici più o meno distinti attraverso la riconoscibilità di una parlata nazionale, il libro di Bachmair dimostra come la TV dei singoli Paesi abbia da sempre confermato, nel presente o in epoche remote, accanto ad una vena cosmopolita, una marcata identità localistica. Infatti, sotto quest'aspetto, l'unico riscontro difficoltoso, non di commento né di approccio epistemologico, ma semplicemente di completezza informativa, che il lettore italiano può riscontrare in «Cosa fa la tv ai bambini?» è proprio il frequente, inevitabile, necessario riferimento all'attualità della TV tedesca o all'uso di prodotti medialti dei bambini in Germania.

Somiglianze e differenze tra tv italiana e tv tedesca

Ma la televisione nella Bundes Republik presenta anche strette analogie, oltre sottili discordanze, con quella italiana: innanzitutto i due sistemi televisivi generali vanno considerati in parte analoghi o equipollenti, nel senso che le storie del piccolo schermo tedesco e di quello nostrano coincidono nell'ormai quarantennale iter evolutivo da paleo a neo-TV: entrambe nate, come reti di Stato, agli inizi degli anni Cinquanta, incrementatesi nel decennio successivo, hanno subito gli effetti della deregulation in questi ultimissimi decenni, con la fioritura di molte antenne private, fino al crearsi di potenti network in grado di attrarre grosse fette di utenza indifferenziata con intrattenimento di bassa lega. La caccia al-

l'audience, di conseguenza, ha coinvolto in entrambi i casi, anche i canali pubblici, che hanno via via sostituito il modello culturale-educativo con quello generalista e spettacolare, fino alle soglie della cosiddetta TV-spazzatura (informazione scandalistica, scoop gridati, pornografia strisciante, violenza, insulsaggini, volgarità a getto continuo).

Permangono tuttavia fondamentali distinguo tra le due televisioni: innanzitutto, per la Germania, s'è trattato, proprio negli anni in cui Bachmair scrive il libro, sia dell'estensione a tutto il territorio (da poco riunito) del modello televisivo occidentale, sia, inseguito, di un'offerta mediatica assai più variegata su quattro differenti piani. Il primo riguarda quello delle tecnologie: non tanto le immagini via etere, quanto piuttosto il maggior uso dei videoregistratori, del noleggio (o acquisto) di cassette, della pay-TV (via cavo) e delle antenne paraboliche o satellitari. Il secondo concerne il piano organizzativo con opportunità di scelta, che, senza restringersi al duopolio Rai/Fininvest, hanno lasciato in parte il campo libero ad una vera e propria concorrenza in termini di garanzia e di correttezza per la concentrazione dei media stessi. Il terzo attiene al piano gestionale, con l'emittenza in accordo con la politica di autonomia dei Länder, nell'attuazione di una sorta di federalismo televisivo, affidando direttamente alle autorità regionali il compito del decentramento di apparati e strutture, col vantaggio di potenziare le culture locali, favorire l'informazione pluralistica, decentrare la ricerca audiovisiva a piccoli blocchi. Il quarto infine comporta il piano qualitativo nel mantenimento della tendenza alla sperimentazione e all'originalità che da sempre contraddistingue la serietà della TV pubblica tedesca (in rapporto alla decadenza artistica di quella privata). Anche solo limitandosi all'elenco dei programmi citati da Bachmair, si intuisce subito come, accanto a concessioni alle regole del consumo e del commercio (le serie americane e giapponesi), permanga la volontà nella TV pubblica (anch'essa generalista alla pari dell'italiana), di perpetuare un livello produttivo rispettoso degli interessi dei bambini a salvaguardia della loro psicologia e nel tentativo di interpretare, favorire, sviluppare le loro esigenze genuine: il tutto mediante forme e contenuti che, senza rinunciare al piacere dell'immagine o dello specifico televisivo, rispecchino sempre più il modo di pensare o di esprimersi dei piccoli utenti. Dunque, almeno idealmente, non solo una televisione con o per i bambini, ma soprattutto dalla parte dei bambini, con il dichiarato obiettivo di contrastare l'inva-

denza di testi e messaggi che ipocritamente fanno leva sulle debolezze emotive (paura, orrore, aggressività, maltrattamento, ecc.).

Leggendo il libro di Bachmair si scopre quindi che dalla Germania all'Italia (e viceversa) le tragedie e le speranze nell'incontro/scontro tra i bambini e la televisione sono in fondo le stesse: anche nel nostro Paese brutalità e violenza dominano nel consumo giovanile quotidiano del piccolo schermo nell'età compresa fra i 4 e i 14 anni. In tal senso gli indici d'ascolto sono purtroppo eloquenti: nel 1995 film teletrasmessi come «Carrie lo sguardo di Satana» (mezzanotte di un sabato), «Full Metal Jacket» (lunedì ore 20.40), «Body of Evidence» (martedì ore 22.30) hanno avuto rispettivamente, secondo i dati Auditel, circa 370mila, 500mila e 300mila mini-spettatori. Il confronto dell'audience con i generi e i programmi di successo è ancor più significativa: mezzo milione di piccolissimi teleutenti per «Bim bum bam» (disegni animati) in onda tra le 16 e le 18, altrettanti per i cartoons delle 7 di mattina. I loro idoli invece appartengono a trasmissioni per così dire «per adulti» da Fiorello a Mike Bongiorno, da «Paperissima» a «Striscia la notizia».

Come scriveva, a commento di questi risultati, Aldo Grasso, docente di teoria della Comunicazione all'Università Cattolica di Brescia, sul Corriere della Sera: «È facile per le famiglie dare la colpa alla TV: le famiglie che incolpano la TV si somigliano tutte; le famiglie che si addossano la colpa, sono differenti, ciascuna a suo modo. (...) Ciò che fa la differenza tra le famiglie nei confronti della TV è, ancora una volta, un rapporto di classe. Ma qui i "classici" del marxismo servono a poco. Perché la differenza sociale non passa — non passa soltanto — attraverso i soldi, il possesso di case e carte di credito. No, la diversità è costituita da quel patrimonio del simbolico che ogni nucleo familiare possiede. Se un ragazzo ha come unica fonte di informazione il televisore, è un ragazzo povero. Se un ragazzo, accanto al televisore, ha la possibilità di incontrare giornali, libri, dischi, film, parole, è un ragazzo ricco. Se un ragazzo a scuola trova insegnanti a loro volta abbruttiti dalla TV è un ragazzo sventurato, se un ragazzo può scegliere scuole dove insegnanti insegnano, è un ragazzo invidiabile».

* * *

La differenza che si coglie tra la TV tedesca e quella italiana a livello di trasmissioni per i bambini è proprio quella di cui si parlava nella prefazione: da un lato l'esistenza in Germania di molte operazioni di grande valore (estetico, culturale, educativo) che occupano una parte cospicua dei palinsesti televisivi sia federali (ARD e ZDF) sia regionali (nove del circuito ARD); dall'altro la totale misconoscenza di questa stessa TV mai giunta sui nostri schermi non tanto per ragioni intrinseche (localismi troppo accentuati), quanto piuttosto per la scarsa attenzione che Rai e Fininvest continuano a riservare alla cosiddetta «TV dei ragazzi» di qualità.

I nomi dei personaggi o i titoli delle serie risultano invece familiari a noi italiani, quando anche in Germania il livello espressivo si abbassa notevolmente: sono infatti frequenti i casi di megaproduzioni riportate da Bachmair (He-Man, Ninja, Capitan Futuro) che dagli Stati Uniti e dall'Estremo Oriente hanno invaso le TV europee a causa della loro vendibilità a basso costo, secondo i più abili dettami dello show business, tra accattivante spettacolarità e latenti ideologismi. La «TV dei ragazzi» in Italia non è sempre stata così, anzi per un lungo periodo, dalle origini fino agli anni Settanta, è unanimemente ritenuta tra le migliori al mondo in quanto a proposte didattico-ricreative: nella Rai paleotelevisiva, quando il modello formativo-culturale prevaleva nettamente su quello informativo-spettacolare, le trasmissioni per i bambini erano il fiore all'occhiello dell'intero palinsesto: «Giramondo», «Giocagìò», «Chissà chi lo sa», «Giovanna la nonna del Corsaro Nero», i pupazzi di Maria Peregò, le ombre animate di Lotte Reininger, il cabaret di Giancarlo Cobelli rappresentano sia un capitolo fondamentale di storia televisiva sia un pezzo importante del costume sociale italiano.

Una mattina piena di cartoni

Poi, col progressivo avvento della neo-TV (flusso continuo, proliferare di canali, nuove tecnologie, appiattimento, degrado, spottizzazione), in Italia è quasi scomparsa l'idea di «TV dei ragazzi» quale momento aggregante per un coerente progetto educativo. Forse, come sostiene Marina d'Amato in «Lo schermo incantato», la sola vera novità degli ultimi anni è l'aumento dei ritmi con cui si manifestano le più o meno effettive trasformazioni: «È un andamento decisamente impensabile nei decenni precedenti: la garanzia di stabilità che ora la programmazione offre sta appunto nel

sapersi adeguare con rapidità alle scelte del pubblico; al tempo stesso la prerogativa della distribuzione multirete chiama lo spettatore — anche o meglio soprattutto i più piccoli — a comporre da soli il proprio palinsesto personale sui tasti del telecomando. E se ha potuto stupire la longevità manifestata dall'82 all'87 dal contenitore di Raidue «Tandem», vanno ricordati i continui cambiamenti delle offerte al suo interno». Anche per la «TV dei ragazzi», negli ultimi quindici anni, i cambiamenti quindi sono divenuti sempre più rapidi per effetto della coincidenza tra la fine del monopolio e la riforma della Rai: i criteri di programmazione delle private, diversificandosi nettamente da tutti gli altri, hanno occupato i grandi spazi vuoti della fascia pomeridiana fino ad inventare una nuova televisione per i minori con l'obiettivo di polarizzare questo tipo di pubblico per diverse ore, con forti intrusioni pubblicitarie (poi regolamentate dalla Legge Mammi del 1991). La risposta della Rai, nel corso del decennio precedente fino ai primi anni Novanta, è stata frenica ed inconcludente: «Manca, — sostiene ancora la D'Amato — per una precisa politica degli acquisti, una valida alternativa alla messa in onda (spesso in replica) di vecchie serie di telefilm e cartoni. Così il rilevamento degli indici d'ascolto (che si fa sempre più perfezionato) continua a segnalare la crescente scelta dei bambini per i programmi di network privati; la produzione della Rai non è in declino però dal punto di vista del gradimento perché programmi come «L'albero azzurro» sono tra i più apprezzati in assoluto».

La D'Amato cita dunque «L'albero azzurro» come modello; cosa sia è noto, ma vale la pena ricordarlo: una giovane che racconta le fiabe, suona e canta, mentre un attore gioca coi più diversi materiali, trasformandoli con semplici trucchi e geniali invenzioni in tanti nuovi oggetti, mentre un pupazzo curioso e pasticciatore fa divertire i piccoli telespettatori. Come ha scritto Aldo Grasso «uno dei rari tentativi di fare una televisione che abbia un po' di rispetto per i telespettatori più piccini».

Ormai la situazione sembra paradossale: il meglio della «TV per ragazzi», attualmente proposto da Raidue con «Quante storie!», un contenitore, al cui interno si trovano ad esempio (giugno 1996) lo stesso «Albero azzurro», i cartoons di Babar, il telefilm «Blossom» e, di seguito, i documentari «Nel regno della natura», viene teletrasmesso tra le 7 e le 9 di mattina. Da qui si spiega la preferenza che il pubblico infantile ha accordato per lungo tempo ai programmi delle private, che, assai più strategicamente, hanno

piazzato cartoons e telefilm nelle prime ore del pomeriggio o addirittura fino in prima serata. Ma, come si diceva, i palinsesti sono sempre in perpetuo cambiamento: oggi (1996) in Italia la televisione che guarda ai bambini appare più articolata rispetto a due-tre anni fa. Numerose modifiche sono anzitutto sopravvenute a livello di fasce di programmazione, con la scoperta, da parte di Raidue (anche se le antenne minori operavano già in tal senso) del prime time quale bacino di utenza dei giovanissimi: il rivoluzionario spostamento del notiziario alle 20.30 per far posto già dalle 19.50 a «Go-Cart» si è rivelato vincente dal punto di vista dell'audience e del gradimento per bambini e adulti, nonostante i dubbi sollevati da qualche critico. In effetti «Go-Cart» è una sorta di contenitore, dove ai quiz stucchevoli e alle gags altrettanto banali di tre presentatori si alternano i famosi cartoons della Warner (non sempre di livello eccelso): il rischio che corre tutto il pubblico è quello di un'eccessiva cartonizzazione del piccolo schermo, con la conseguenza di impoverimento dei contenuti a favore di forme estremamente semplificate e infantilistiche.

Walt Disney su tutti

È chiaro ormai che sia i cartoons di «Go-cart» sia quelli della serie giapponese «Sailor moon» su Rete 4 stanno sempre più invadendo la fascia serale: un recente sondaggio della S&G pubblicato sul n. 1 di «TV sorrisi e canzoni» (26 maggio 1996) dimostra chiaramente che questo tipo di programma divide il pubblico degli adulti da quello dei bambini: sulla bellezza (o bontà) di queste trasmissioni sembrano tutti d'accordo: tra i genitori alla generica domanda «Vi piacciono i cartoni animati?» il 76,4% risponde sì (purtroppo in questa e altre risposte il settimanale non riporta il numero degli interpellati), mentre tra i bambini (dai 5 ai 14 anni) la percentuale sale addirittura all'88,7%. Sulla più delicata questione «Siete d'accordo che i cartoni animati e i programmi per bambini o ragazzi vengano trasmessi di sera» solo il 29,4% degli adulti dice di sì, mentre tra i minori quest'ultimo prevale col 59,4%. Al di là dei commenti, sta di fatto che i cartoons, oggi, in Italia, occupano sempre più spazio nell'universo mediale.

A parte «Go-Cart», l'altra grossa novità riguarda infatti il ritorno dei cartoons della Walt Disney Productions (e di altri gruppi americani ed europei) che si rifanno allo stile classico del suo creatore: in particolare i «Duck Tales» sono episodi che ripropo-

gono Paperino e gli abitanti di Paperopoli che gli studios di Burbank per il cinema e la televisione avevano abbandonato da un quarantennio, relegandoli alla sola carta stampata (in Italia il costante successo del settimanale a fumetti Topolino distribuito da Nerbini e Mondadori); analogamente il ritorno disneyano è confermato nell'exploit su grande schermo e in videocassetta sia con le ristampe dei classici lungometraggi (da «Fantasia» a «Biancaneve», da «Peter Pan» a «La carica dei 101») sia con la realizzazione di nuovi film tratti, dopo un periodo di oblio, dalle antiche fiabe («La sirenetta», «Aladin», «La bella e la bestia») o persino da fatti storici («Pocahontas»).

Un infinito cliché

In Italia la programmazione per i bambini insomma riflette la tendenza ancora generalista dei principali gruppi televisivi: analizzando i palinsesti delle sette emittenti maggiori, in un periodo qualunque dell'anno solare (in questo caso la scelta è ricaduta casualmente sulla settimana che va da lunedì 3 a venerdì 9 giugno 1996), è facile dedurre che tutte le reti fanno in pratica le stesse cose, ripetendo quasi all'infinito un identico cliché. A livello di collocazione i grandi picchi orari sono grosso modo di quattro tipi: nella primissima mattinata («Ciao ciao mattina» su Italia 1 dalle 6.10 alle 9.05, «Quante storie!» su Raidue dalle 7.00 alle 8.20, «Buongiorno zap zap» su Montecarlo dalle 8.00 alle 10.00) quando i bambini si svegliano, fanno colazione, si preparano per andare a scuola; nel primo pomeriggio («Ciao ciao» su Italia 1 dalle 13.00 alle 14.30, «Quante storie flash» su Raidue dalle 14.05 alle 14.40, «I Robinson» su Canale 5 dalle 14.15 alle 14.45) quando i bambini tornano da scuola, siedono a tavola per il pranzo, si riposano o si svagano prima di iniziare i compiti o gli studi; nel bel mezzo del pomeriggio («Solletico» su Raiuno dalle 15.50 alle 17.50, quattro cartoons su canale 5 dalle 16.00 alle 18.00), quando i bambini dovrebbero lavorare per la scuola o dedicarsi ad attività sportive o all'aria aperta; ed infine fra il tardo pomeriggio e l'inizio della serata («Zap zap» su Montecarlo dalle 18.00 alle 19.10, «Game boat» su Rete 4 dalle 19.50 alle 20.40, «Blob soup» su Raitre dalle 20.00 alle 20.10 e il citato «Go-cart» su Raidue dalle 19.50 alle 20.30). Tirando le somme, salvo brevi interruzioni (tra le 10 e le 13) la giornata, dall'alba al tramonto, è interamente distribuita, sia pur fra sette antenne diverse, fra i programmi per i bambi-

ni, in modo che in teoria chiunque potrebbe trascorre l'intero pomeriggio davanti al piccolo schermo, passando da un canale all'altro, o magari restando sintonizzato sullo stesso, come accade per il curioso esperimento di Antenna 3, un'emittente lombarda che appunto di pomeriggio tra le 15.05 e le 19.00 si trasforma in Junior TV, ossia in una rete interamente dedicata ai minori con un equilibrato dosaggio di telefilm, documentari, cartoons, spesso di eccellente qualità.

A livello di scelte, prevale ovunque il metagenere del contenitore, che come dice la parola stessa, ha il merito di raccogliere al proprio interno molti generi, e, nello specifico della «TV dei ragazzi», quasi sempre un susseguirsi di brevi programmi tra loro separati da un gruppo di spot pubblicitari oppure da presentatori e giochi a premi sulla falsariga del varietà per adulti. Ma la forma prevalente di spettacolo non è lo show, che occupa all'incirca un 10% sul totale dei programmi sopraccitati, bensì la fiction a sua volta ripartita in telefilm (20%) e cartoni (80%): si tratta per lo più di serie importate che, per quanto concerne i telefilm, arrivano soprattutto dagli Stati Uniti (90%), mentre per i cartoons la predominanza del Giappone è ancora forte sulle reti Fininvest (90%), mentre in Rai e su Junior TV è più o meno equamente organizzata tra Giappone, Stati Uniti ed Europa.

Solo un passatempo?

Ma a questo punto è altresì doveroso capire cosa ne pensano i bambini della televisione: a tale proposito è utile commentare una relazione per l'ACEC dell'esperto Giulio Carminati «Televisione e famiglia: ambiti educativi e culture devianti» basata su una ricerca motivazionale condotta dal prof. Vittorio Cigoli dell'Università Cattolica di Milano ed effettuata tra il 1992 e il 1993 con una serie di 200 interviste motivazionali rivolte da psicologi specializzati a bambini (5-10 anni) e genitori. Per quanto concerne anzitutto il tempo libero del bambino, il ruolo della TV nelle diverse attività infantili per i genitori sarebbe marginale e limitato a funzioni di svago e distensione («La TV è solo un passatempo per mio figlio»); anche i bambini tendono a dichiarare la relatività del piccolo schermo nei confronti di attività socializzanti recepite come più gratificanti («mi piace la TV ma preferisco stare con gli amici»). Ma in entrambi i casi, nella maggior parte delle interviste la televisione è fruita con grande intensità quantitativa, con frequenza

quotidiana per i genitori, con una durata media di tre ore giornaliere per i bambini, con la tendenza dei primi a sottostimare il peso della TV sia verso se stessi sia nei confronti dei propri figli, con un'esigenza di rassicurazione sulla natura del rapporto tra il bambino e i media («mio figlio non è dipendente dalla TV come tanti altri bambini»).

Sulle abitudini dell'ascolto, la ricerca, puntando sugli orari della fruizione televisiva infantile, constata che la visione del piccolo schermo da parte dei minori è ripartita quasi lungo tutto l'arco dell'intera giornata, con punte elevatissime di audience nei momenti postprandiali (attorno alle 14.00 e alle 21.00). Emerge purtroppo la tendenza al progressivo aumento del consumo televisivo in primo mattino (tra le 7.00 e le 8.30) e nelle ore serali (anche dopo il prime time): in tal senso il piccolo schermo viene a costituirsi quale medium familiare, strumento di condivisione all'interno della famiglia, assolvendo pure una funzione-chiave, ossia strumento di passaggio per aiutare il bambino nel difficile momento della separazione dai genitori sia tra mondo interno (famiglia, appunto) ed esterno (scuola) sia tra veglia e sonno e tra realtà e sogno.

Pur con questa distribuzione eterogenea, le interviste hanno mostrato sostanziali differenze nel vissuto del bambino tra l'ascolto televisivo di mattino e pomeriggio e quelle avvenute durante i pasti (o nelle ore serali). Da un lato il tempo mattutino e pomeridiano della TV è recepito dal bambino come spazio personale, in cui riceve dagli adulti la legittimazione nella scelta dei programmi (in base alle sue preferenze) con una fruizione individuale (o condivisa solo con altri bambini come amici o fratellini); dall'altro il tempo reale e quello prandiale rispondono a momenti di vita familiare, in cui gli adulti scelgono le trasmissioni, nonostante sia proprio il bambino a determinarne spesso le scelte, dunque attraverso una fruizione condivisa della TV (dove l'elaborazione dei contenuti televisivi dipende tantissimo dal ruolo mediatore degli adulti medesimi).

Le abitudini dell'ascolto nella visione individuale e in quella condivisa della TV sono abbastanza diverse tra loro. Nel primo caso l'individualismo mattutino e pomeridiano attiva nel bambino l'emergenza di spinte identificatorie: ad esempio egli imita i personaggi di telefilm o cartoons, partecipando quindi alla cena ed inserendola nel proprio spazio vitale sia mediante l'immersione nel mondo fantastico (bambino preso dentro al piccolo schermo) sia attraverso comportamenti affabulatori (bambino dialogante o in-

tegrante coi personaggi televisivi). Ma in ambo i casi né la TV né i suoi programmi s'inseriscono neutralmente in questo processo comportamentale, giacché possono anche favorirlo, ostacolarlo o reprimerlo con altrettanta incisività.

La visione condivisa

Nel secondo caso la visione condivisa è per il bambino un'esperienza ricca di molti significati, in particolare per due tipi di dinamiche: condivisione vuol dire soprattutto che il comune orientamento verso il piccolo schermo agevola un'esperienza assai gratificante di contatto fisico con gli adulti e al contempo soddisfa l'esigenza infantile di partecipare/integrarsi alla famiglia; comunicazione potrebbe invece essere (ma succede raramente!) l'elaborazione di ciò che il bambino vede assieme agli adulti con la messa in gioco delle esperienze e personali e dei punti di vista. Se quest'ultimo momento si verifica presso famiglie colte, preparate, intelligenti, non bisogna tuttavia escludere il fatto che la TV ha parecchie caratteristiche onde proporsi quale strumento socializzante sui versanti sia della partecipazione sia della condivisione.

Per quanto riguarda ciò che i mediologi chiamano competenza dell'ascolto, la scelta e il gradimento dei programmi da parte dei bambini sono un aspetto assai complesso ed interessante. La loro competenza nello scegliere trasmissioni, orari, emittenti risulta quasi sempre elevatissima: si tratta di una competenza che, a differenza del passato recente, non concerne più solo l'offerta televisiva settoriale, ma anche quella di programmi rivolti al pubblico degli adulti, quasi a conferma della progressiva estensione del tempo in cui i bambini stanno esposti davanti alla TV, al di fuori di fasce orarie a loro tradizionalmente riservate.

Le preferenze dei bambini

Le preferenze espresse dai bambini, sui criteri che orientano le loro scelte, si riferiscono a tre grandi aree di richiesta: la prima consta di programmi allegri e divertenti; la seconda di quelli che soddisfano bisogni ludici e competitivi; la terza comporta esigenze di fantasia e desideri di avventura. I generi televisivi che hanno a che fare con queste predilezioni obbediscono a criteri-base di scelte e preferenze: nella prima area i bambini indicano: cartoons con personaggi buffi, simpatici, spiritosi; film e telefilm comici e umo-

ristici; intrattenimento imperniato su scherzi, gags, caricature; nella seconda telequiz; incontri sportivi; programmi con giochi, gare, sfide, scommesse; nella terza cartoons a contenuto fiabesco, sentimentale, epico, fantascientifico, oppure film e telefilm d'azione (poliziesco, horror, avventura per i più grandi). In tutte tre le aree il bambino si orienta attraverso criteri rispondenti ai propri bisogni, senza che aderisca ad indicazioni, proposte, suggerimenti degli adulti. Per contro l'interesse verso programmi informativi e documentaristici, nonostante le sollecitazioni degli adulti (molti genitori e qualche insegnante) è oggi piuttosto tiepida. Si deduce infatti che le preferenze vanno innanzitutto ai cartoons, quindi alla fiction dal vero ed infine anche a show eterogenei (in cui prevale l'aspetto ludico-competitivo), il tutto a conferma del fenomeno di omologazione e omogeneizzazione tra spettatore-adulto e spettatore-bambino.

Curiose sono anche le risposte per i programmi non graditi in cui emerge il rifiuto dei bambini tanto per i programmi in cui il linguaggio verbale domina su altri espedienti comunicativi (talk show, notiziari, inchieste) quanto per le trasmissioni dai contenuti fortemente drammatici con più o meno esplicite scene di morte o di violenza (film di guerra e dell'orrore, reportages, TV-verità, ecc.). Da un lato esiste quindi il rifiuto di quanto eccessivamente sbilanciato sul piano dell'intrattenimento verbale (anche se è rivolto specificamente ai bambini), dall'altro nella ricerca di Cigoli i piccoli intervistati hanno evidenziato un'accentuata ipersensibilità nei confronti della TV violenta: in entrambi i casi essi attribuiscono agli adulti il predominio della parola e l'esibizione di morti e violenze.

Sulla violenza il discorso è ovviamente lungo e complesso ma vale la pena ricordare quanto scrive Carminati a commento di questi ultimi risultati: «Presentare ai bambini un mondo nel quale ogni oggetto relazionale si riduce ad essere amico o nemico, significa precludere l'uso dell'intelligenza, e quindi la capacità di analisi, di problematizzazione, di dubbio e — soprattutto — la possibilità di scambio critico e di comunicazione. Se si tiene conto che già di per sé il mezzo televisivo “non prevede e non consente risposte di ritorno nei confronti degli stimoli cui ci si sottopone nella fruizione”, si può comprendere quanto sia probabile, per il bambino e soprattutto in quelle famiglie prive di una reale possibilità di dialogo, inserire nelle categorie “buono” e “amico” degli eventi che in realtà rappresentano dei “disvalori”, senza essere capace di filtrarli con gli strumenti dell'intelligenza critica e “senza” — come

è stato rilevato in precedenza — “avere la possibilità di confrontarsi con i genitori ed essere da loro aiutato a maturare le proprie capacità di analisi”».

Le preferenze dei bambini risultano altresì dall'attaccamento a certi personaggi: infatti i protagonisti televisivi costituiscono potenziali modelli identificatori ed in quanto tali assumono importanza fondamentale per attivare l'interesse e orientare le scelte del bambino. Il bambino inoltre mostra di apprezzare tre categorie di personaggi: belli-dolci-gentili; simpatici-buffi-divertenti; bravi-intelligenti-coraggiosi. I primi esercitano una fortissima attrazione poiché si propongono quale modello estetico quasi idealizzato, in grado di affascinare i maschietti e di attivare nelle bambine vivaci spinte immedesimative: i secondi soddisfano bisogni ludici, permettendo di operare una divertente e dissacratoria manipolazione della realtà circostante; i terzi rappresentano la proiezione delle fantasie infantili di controllo magico della realtà: configurandosi come eroi buoni, forti e protettivi rassicurano inoltre il bambino medesimo. Nelle tre categorie il bambino percepisce sempre tali personaggi come appartenenti al suo stesso mondo.

La ricerca a questo punto ha evidenziato un aspetto mai rilevato dagli studi precedenti, ossia il fatto che in alcuni bambini la tensione alla riuscita (alla base delle preferenze verso i personaggi vincenti o di successo) si esterna mediante il desiderio di identificazione con protagonisti che hanno conseguito un successo economico rilevante, con fasi del tipo «mi piacerebbe essere un attore importante, così guadagno tanti soldi», «un bambino che vince molti soldi ad un gioco», «un personaggio della pubblicità, perché ti danno molti soldi», «Paperone, perché ha un mucchio di soldi», «Zenga, perché vince e guadagna tanti soldi». Insomma l'interiorizzazione del bambino di uno dei modelli socioculturali oggi dominanti avviene nel considerare il denaro come simbolo della riuscita personale. Bisogna precisare da un lato che il bambino non percepisce il denaro quale status-symbol, ma come mezzo di consumo illimitato, in grado di soddisfare desideri magico-onnipotenti; dall'altro, tutto questo spiega il grande successo per il bambino di programmi imperniati su quiz e giochi finalizzati al conseguimento di premi in denaro.

Per i personaggi televisivi contestati dai bambini esistono due tipologie di modelli negativi: i protagonisti seri e verbosi (speakers, conduttori, ecc.) e quelli esplicitamente aggressivi (taluni cattivi dei serial); si tratta di due caratterizzazioni che talvolta si sovrappo-

pongono in un'unica figura: in definitiva il bambino percepisce in loro un desiderio di potere (controllare o prevaricare l'altro) che egli vive come estraneo al proprio mondo e ai bisogni di affiliazione e realizzazione personale.

Il videoregistratore

Come nota anche Bachmair la TV non è solo programmazione televisiva, ma anche videoregistrazione, se si pensa che pure in Italia le famiglie con prole che posseggono tale apparecchio erano circa il 60% nel 1992 (e oggi 1996 forse un 20% in più). Il motivo sotteso all'uso della videocassetta concerne sia i genitori sia i figli: tra gli intervistati l'atteggiamento degli adulti verso il videoregistratore è assai più positivo rispetto a quello espresso verso la TV, per una duplice ragione, affettiva e razionale. Sul piano affettivo i genitori dicono di poter esercitare più o meno responsabilmente un maggior controllo sui contenuti dei programmi dei figli e di poter altresì prolungare la propria infanzia; sul piano razionale attribuiscono all'apparecchio almeno tre risorse: l'adattabilità al tempo del bambino («lo vede quando vuole e quando può»), l'interattività («conosce a memoria storie e personaggi, quindi mima le situazioni, parla coi protagonisti, ecc.»), l'attivazione delle capacità decisionali («decide lui cosa vedere, quando interrompere, ecc.»). Vi è quindi piena disponibilità degli adulti a permettere al bambino l'uso del videoregistratore, quasi senza limiti e senza vincoli, con la conseguenza di un sempre maggior successo del mezzo e con la tendenza ad incrementare i consumi di trasmissioni in videocassetta. Ciò vale anche se si analizza la questione dalla parte del bambino, la cui esperienza col video risulta più gratificante rispetto a quella dei programmi televisivi per l'immediatezza, per la manipolazione eccitante degli stimoli e per l'offerta della visione reiterata dei programmi (esperienza assai gradita poiché funge da elemento rassicurante di controllo della realtà).

Il ruolo dei genitori

Per quanto riguarda il ruolo assunto dai genitori nel rapporto bambino/televisione, gli adulti evidenziano un atteggiamento ambivalente nei confronti del medium. Da un lato infatti la fruizione della TV rappresenta ormai un'abitudine consolidata all'interno della famiglia: alla TV viene riconosciuto un ruolo familiare sia

come mezzo di fruizione individuale (anche da parte del bambino) sia quale strumento di condivisione familiare. Dall'altro sia pur variamente gli adulti percepiscono la pericolosità della TV in rapporto all'uso che ne fa il bambino: pur non essendo una novità tale attribuzione risulta, per frequenza ed intensità, molto più accentuata che nel passato. Quindi dalla cultura della fiducia e dei significati positivi (TV come medium plasmante e formativo per il bambino) si è passati oggi alla cultura del sospetto, improntata sulla diffidenza verso il medium (TV quale mostro che ruba la mente del bambino e che inocula modelli violenti e cattivi).

L'enfatizzazione dei genitori sulla pericolosità del medium è dovuta a tre fattori: il primo è il surplus costituito dall'attuale offerta multirete («troppa scelta significa troppe distrazioni per il bambino»); il secondo è l'escalation nella spettacolarizzazione dei contenuti da parte di tutti i canali per effetto della corsa all'audience («ovunque giri trovi violenza», «la concorrenza è la causa della TV-spazzatura»); il terzo è l'ipersensibilità del bambino nei confronti di programmi violenti. Tutti e tre portano a dubbi e preoccupazioni da parte di molti adulti con la conseguenza di controllare sempre più le scelte dei programmi e i comportamenti di fruizione dei figli (da cui si spiega anche il crescente successo del videoregistratore).

Ma l'esigenza di un controllo della TV si traduce anche in tre diversi atteggiamenti: nel primo, in un governo del mezzo televisivo da parte dei genitori attraverso: individuazione di limiti spazio-temporali all'uso della TV; codifica di norme che ne regolano la visione; attenzione nei confronti delle scelte operate dai bambini; e (minoritariamente) elaborazione dei contenuti televisivi fruiti dai bambini e di quelli fruiti collettivamente dalla famiglia. Nel secondo nella rinuncia al governo del mezzo per un senso di colpa (indotto soprattutto dagli impegni dei genitori) con la tendenza a ripagare il bambino subendo i suoi ricatti o aderendo ai suoi capricci consumistici. Nel terzo, in un tentativo di allontanarsi dal «male» percepito nella TV attraverso meccanismi difensivi semplificanti o negando qualsiasi dipendenza nei comportamenti fruitivi del bambino («lui/lei non è teledipendente come tanti altri bambini») o svalutando la stessa TV e minimizzando l'importanza assunta dal loro bambino («per lui/lei la TV non è molto importante», «ne potrebbe anche fare a meno», «è solo un passatempo»).

Sul significato della televisione nel contesto delle dinamiche familiari, Carminati e Cigoli dimostrano come il medium assume una

connotazione positiva in quelle famiglie in cui esiste un governo delle relazioni, delle comunicazioni e degli oggetti; in questi casi la TV da un lato non assume contorni minacciosi, quindi non le vengono attribuite caratteristiche di pericolosità o nocività per il bambino, dall'altro può assumere tra i molti significati quello di strumento di passaggio (di codici, modelli, valori) dalla vecchia alla nuova generazione.

Invece nelle famiglie in cui tale governo è assente (o carente) la TV non si inserisce in un sistema di valori stabile e definito. E qui permangono tre casistiche: gli adulti attribuiscono alla TV dei significati funzionali e/o contingenti, assumendo la TV come babysitter, riempitivo, calmante, premio per il bambino. Operano una sorta di diniego e svalutazione, con la conseguente delega della responsabilità genitoriale al bambino e/o alla stessa TV (negando in sostanza l'influenza esercitata dal medium). Controllano rigidamente il medium, con la TV quale oggetto minaccioso da esorcizzare o sorvegliare, con la conseguenza di una scissione tra il buono (l'interno) e il cattivo (l'esterno) fino alla doppia scissione tra mondo dell'infanzia (innocenza) e mondo dell'adulto (violenza, verbosità, inganno).

Prendere coscienza del problema

In conclusione la ricerca sottolinea che dalle interviste la TV risulta uno strumento che assume molteplici significati e che soddisfa o fa fronte a bisogni diversi del bambino. Si tratta quindi di uno strumento che può o non può essere governato nello scambio generazionale, giacché i pericoli effettivi stanno nel mancato governo del medium da parte delle famiglie. Ma il pericolo risiede anche in un ambito sociale a causa della scadente sensibilità al ruolo dell'infanzia, pur nell'acquisizione di una sua centralità nel mondo mentale adulto e nella sua riduttiva omogeneizzazione al contesto edulcorato e consumistico della società tecnocratica.

L'alternativa, allora, consiste nel cominciare a prendere coscienza del problema: e «Che cosa fa la tv ai bambini?» di Bachmair non è che un inizio molto, molto promettente...

Bibliografia italiana

(a cura di GUIDO MICHELONE)

AA.VV., *Famiglia e mass media*, Acec, Roma 1994.

AA.VV., *Mass media e famiglia*, Cisf, Milano 1981.

Elvira ARCENAS, *Curriculum mass media. Guida per la programmazione dell'educazione ai mass media*, Sei, Torino 1982.

Marco AURELI, *Comunicazione audiovisiva e problemi educativi*, Aiart, Roma 1992.

Giovanni BECHELLONI, *Televisione come cultura*, Liguori, Napoli 1995.

Jean BIANCHI, Henri BOURGEOIS, *I mass media dalla parte del pubblico. Il gioco della ricezione*, Elle Di Ci, Leumann 1995.

Maria Luisa BIONDA, Guido MICHELONE, Dario VIGANÒ, *I figli e la televisione*, In Dialogo, Milano 1995.

Milly BUONANNO, *Leggere la fiction*, Liguori, Napoli 1996.

Giulio CARMINATI, *Osservatorio teen agers*, Rai, Roma 1994.

Francesco CASETTI, *L'ospite fisso. Televisione e mass media nelle famiglie italiane*, San Paolo, Cinisello Balsamo 1995.

Leandro CASTELLANI, *Leggere e scrivere audiovisivo*, La Scuola, Brescia 1986.

Marina D'AMATO, *Infanzia e pregiudizio. I bambini come li vediamo*, Nuova Eri, Roma 1993.

Marina D'AMATO, *Per amore, per gioco, per forza. Televisione dei bambini e dei ragazzi: storia e analisi*, Nuova Eri, Roma 1988.

Aimée DORR, *Televisione e bambini, Un mezzo speciale per un pubblico speciale*, Nuova Eri, Roma 1990.

Ruggero EUGENI, Chiara GIACCARDI, *Famiglia e mass media: per un'etica della comunicazione mediale*, Vita e Pensiero, Milano 1995.

Roberto GIANNATELLI, Pier Cesare RIVOLTELLA, *Le impronte di Robinson. Mass media, cultura popolare, educazione*, Elle Di Ci, Leumann 1996.

Roberto GIANNATELLI, Pier Cesare RIVOLTELLA, *Teleduchiamo. Linee per un uso didattico della televisione*, Elle Di Ci, Leumann 1994.

Donato GOFFREDO, *Il linguaggio dei media. Guida all'educazione audiovisiva*, Paoline, Cinisello Balsamo 1984.

Aldo GRASSO, *Storia della televisione italiana*, Garzanti, Milano 1992.

Christopher e Melodie' LANE, *Genitori col telecomando. Come educare con i mass media*, Messaggero, Padova 1994.

Cristina LASTREGO, FRANCESCO TESTA, *Dalla televisione al libro. Bambini e informazione*, Einaudi, Torino 1988.

Marino LIVOLSI, *La televisione a scuola. Percorsi di ricerca e proposte didattiche*, Quaderni Irrsae Lombardia, Milano 1992.

Mario LODI, *La TV a capotavola*, Mondadori, Milano 1994.

Elisa MANNA, *Età evolutiva e televisione. Livelli di analisi e dimensioni della fruizione*, Eri, Torino 1982.

Guido MICHELONE, Dario VIGANÒ, *Il teleforum. Domande e risposte sul piccolo schermo*, Paoline, Milano 1994.

Guido MICHELONE, Dario VIGANÒ, *La televisione in famiglia. Trasmissioni a confronto*, Paoline, Milano 1995.

Anna OLIVERIO FERRARIS, *TV per un figlio*, Laterza, Bari-Roma 1995.

Vince PACKARD, *I bambini in pericolo*, Editori Riuniti, Roma 1985.

Aurelio PELLAI, *Il bambino che addomesticò il televisore. La guida per crescere bambini felici e teleducati*, Franco Angeli, Milano 1996.

Erica PELLEGRINI, *Gian Burrasca, Pinocchio & Company. Il racconto televisivo per bambini 1954-1994*, Nuova Eri, Roma 1995.

Karl POPPER, *Cattiva maestra televisione*, Reset, Milano 1994.

Andrea SALERNO, *Violenza in TV. Il rapporto di Los Angeles*, Reset, Milano 1996.

Fernando SAVATER, *Etica per un figlio*, Laterza, Roma-Bari 1991.

Gianni STATERA, Sara BENTIVEGNA, Mario MORCELLINI, *Crescere con lo spot. Pubblicità televisiva e socializzazione infantile*, Nuova Eri, Roma 1990.

Giuseppe TESORIO e Anna Maria SPINELLI, *L'immagine e i materiali. Itinerari per capire e comunicare nel mondo delle immagini e dei segni*, San Paolo, Cinisello Balsamo 1988.

Aldo Maria VALLI, *A noi la linea. La televisione in famiglia*, Ares, Milano 1996.

Indice

<i>Prefazione</i> (Giovanni Bechelloni)	<i>pag.</i>	5
1. L'educazione nell'intreccio fra media e consumi: confrontare le opinioni, cercare le tracce	»	11
2. Distrarci in un marasma di opinioni	»	15
3. Scoprire e decifrare le tracce dei media nella vita dei bambini	»	37
4. Compito educativo: guardare la televisione	»	47
5. Incoraggiamento: cosa fanno i bambini con le espe- rienze e le immagini televisive?	»	53
6. Messaggi	»	55
7. Uno sguardo nello scrigno prezioso delle immagi- ni	»	65
8. Immagini per rafforzare la propria identità	»	73
9. Immagini per bambine: la principessa Barbie non può essere tutto	»	79
10. Immagini per bambini: «Conoscere la paura da chi l'ha vissuta»	»	95
11. Paure: cosa fa la televisione con i bambini?	»	105
12. Non sono innocui anche se nessuno piange a cau- sa loro: i cartoni animati come modello di inter- pretazione	»	107
13. Paura dell'orrore e della violenza sullo schermo	»	119
14. Integrazione: collegare le esperienze dei media al flusso della vita quotidiana e attraverso questo le- game dar loro un nuovo significato	»	141
<i>Postfazione</i> (Guido Michelone)	»	147
<i>Bibliografia italiana</i>	»	163