

Cartone animato: subdola babysitter in agguato?

*Quali garanzie a tutela di un sano
sviluppo dei minori?*

*Atti del convegno
16 Maggio 2012*

*A cura di
Giovanna Lo Sapia
Presidente dell'Associazione Atlante Onlus*



Presentazione

Il convegno "Cartone animato: subdola babysitter in agguato" tenutosi il 16 Maggio 2012 a Firenze presso Palazzo Medici Riccardi è stato organizzato dall'Associazione Atlante Onlus con il patrocinio dell'Università degli Studi di Firenze, della Regione Toscana, della Provincia di Firenze, del Comune di Firenze, della Società della Salute di Firenze, del SIAF, dell'Istituto degli Innocenti, del CIF, dei Lions, dell'Associazione Celine.

I lavori sono stati introdotti dalla presentazione della Prof.ssa Giovanna Lo Sapia, Presidente dell'Associazione Atlante.

Di seguito il saluto delle Istituzioni e gli interventi di:

Prof. Marcello Scalzo

Nella comunicazione contemporanea diventano sempre più importanti le immagini "non reali". Immagini "non reali" sono tutte quelle elaborazioni (grafiche o fotografiche) che implicano alla base un processo di "immaginazione" e "creatività" (come i cartoon appunto). Alcuni esempi, illustrano come per l'artefice della comunicazione sia possibile "distorcere" la realtà a proprio piacimento.

Dott.ssa Emilia Genta

Oggi i genitori in difficoltà nella relazione con i bambini spesso ricorrono a deleghe e ci troviamo in una situazione sempre più forte di chiusura, possiamo stare e stiamo sempre di più a casa da soli a giocare anziché cercare il gruppo.

Di fatto i cartoni non possono essere delega della responsabilità dell'adulto e non possono coprire le mancanze che sono legate al contenimento, inteso sia in termini di limiti, ma anche come esperienze concrete, in cui si può sperimentare l'essere tenuto, l'essere fermato, l'essere preso. E' importante quindi poter stare insieme davanti alla tv, poter spiegare le immagini, le situazioni non proprio chiare per il bambino, quindi accompagnarlo nella sperimentazione.



MARCELLO SCALZO

(Università degli Studi di Firenze)

“Cartoon/Graphic: immaginare... sempre”

L'evoluzione dei modelli e dei linguaggi della comunicazione sta interessando tutti gli aspetti della società, compreso, naturalmente, tutto quello che riguarda l'infanzia e l'adolescenza. I prodotti, dai giochi agli spettacoli che abbiano come target il bambino, devono necessariamente accogliere ed adeguarsi a tutte le novità nell'ambito del graphic design e del visual, di prodotti quali cartoni animati e, negli ultimi trent'anni, dei videogiochi, che ormai rappresentano il 'quotidiano' di tutti i nostri ragazzi. Ma a ben guardare, l'istinto al gioco e le modalità sono comunque rimaste immutate nel tempo. I concetti e le dinamiche che spingevano i bambini e i ragazzi di cinquant'anni fa sono gli stessi che animano i ragazzi di oggi. Sono però cambiati i linguaggi dei mass media, i supporti tecnici, gli strumenti, gli oggetti. La televisione e i programmi televisivi: cinquant'anni fa, destinato ai bambini e agli adolescenti era solo un programma specifico, "La TV dei ragazzi", un siparietto di un'ora circa, che andava in onda dopo le 17.00: un appuntamento sporadico che ti portava davanti al televisore per un lasso di tempo minimo. Ora, con l'istituzione di canali tematici destinati all'infanzia e agli adolescenti, la permanenza davanti al piccolo schermo potrebbe protrarsi per l'intera giornata, cosa del tutto impensabile cinquant'anni fa. Un ricordo personale: un'estensione della permanenza davanti alla TV (oltre ai 45 minuti della "TV dei ragazzi"), era la trasmissione "Non è mai troppo tardi" condotta dal maestro Alberto Manzi: i bambini in età scolare venivano 'attratti' dai disegni che il maestro Manzi eseguiva coi gessetti, la C di casa, la F di faro... Attirava l'azione del disegno, la capacità che aveva questo grande pedagogo e bravissimo disegnatore di sintetizzare, di graficizzare cose, concetti, idee.

I giochi più comuni negli anni '50/'60 erano giochi 'statici': soldatini, modellini vari di automobili o altri mezzi di locomozione, bambole, animali di peluche. Si inventavano quindi situazioni di interazione con questi giochi, solitamente privi di movimenti dinamici; si cercava di interagire con i giocattoli, animandoli, dando loro movimento. Il mero oggetto interessava il giusto, quello che attirava era immaginare le possibili interazioni, gli scenari, le occasioni di gioco. C'erano anche giochi di tipo 'dinamico': ad esempio, particolarmente amati dai bambini erano i modelli di macchine con carica a molla (in seguito a batterie), e il motivo di tanto successo era l'azione di caricare il meccanismo di moto (in gergo "dare la corda") e poi di lasciare su un piano la macchinina che partiva in velocità. Era questo che piaceva: l'azione dinamica. Altra cosa importante: il suono. A volte, in queste macchinine, la carica a molla azionava insieme al movimento un suono, ad esempio la sirena (nei veicoli della polizia o in quelli dei vigili del fuoco), motivo di ulteriore interesse dovuto a questa doppia azione dinamica: interazione suono e movimento. Qualcosa di simile si ritrovava in alcune bambole: alla rotazione del giocattolo era collegato il movimento degli occhi, o un effetto acustico simile a un "mama" che usciva dal



pancino; o ancora, in alcuni modelli, premendo il pancino dei bambolotti venivano emessi dal giocattolo dei suoni simili al pianto o al vagito dei bambini. Il dinamismo per eccellenza era rappresentato dal trenino elettrico, un gioco, il più delle volte, appannaggio dei 'grandi'. Il fascino del trenino elettrico risiedeva nel concetto di movimento, una forza, per noi invisibile, che permetteva al trenino di muoversi da solo. Dinamicità e interazione si ritrovavano nei giochi compiuti con le armi giocattolo: guardie e ladri, indiani e cow boy, tutti giochi di ruolo, come diremmo oggi. La finta arma non era però 'dinamica'; certo poteva produrre un rumore, il "bang", provocato dai 'fulminanti' (che però ben presto finivano) ma, il più delle volte, era la nostra voce che simulava l'esplosione del colpo. Il possesso dell'arma giocattolo portava alla ricerca del gioco di ruolo: questo implicava una necessaria aggregazione. La socializzazione per eseguire giochi di gruppo apre ad altri concetti: l'alleanza, la sfida, l'emulazione, l'aguzzare l'ingegno o la forza per diventare la figura emergente o dominante, il leader.

Parlando di giochi, di divertimenti, di svaghi un ruolo non marginale è svolto dalla lettura, dai libri, anche se nel nostro ambito è più indicato parlare di testi illustrati, o meglio di fumetti. È innegabile l'importanza che tali opere rivestono nella nostra infanzia e formazione. Tralasciando le pubblicazioni destinate all'infanzia e alla prima età scolare (es. i cartoon della Looney Tunes o Walt Disney) nell'adolescenza i fumetti dei supereroi (es. Superman, Batman, Spiderman e gli altri personaggi della Marvel) spingono ad un concetto di emulazione. Chi di noi non si è immedesimato nell'uomo pipistrello immaginandosi almeno per una volta nelle vicende dell'eroe mascherato? A volte da soli, altre volte con i fratellini più piccoli o con gli amici. Il fumetto e i suoi personaggi diventano una sorta di strumento intorno al quale costruire storie, immaginare avventure. Storie, però, nelle quali alla fine non moriva mai nessuno. Quasi come negli episodi polizieschi di Topolino, dove nelle incruente sparatorie tra Macchia nera o Gamba di legno non viene ferito mai nessuno. Una sorta di 'violenza pacifica', dove alla fine ci si ritrova ancora tutti insieme per ricominciare una nuova avventura.

Nel mondo degli intrattenimenti, gli anni '70 del secolo scorso, hanno segnato una svolta epocale: l'avvento dei videogiochi. A ben vedere questi rappresentano una logica evoluzione del concetto dell'interazione; il nostro vecchio soldatino lo facevamo combattere, cadere, morire, in immaginari contesti di azione di guerra. Ora il videogioco ci offre una vasta possibilità di scenari, di azioni, di contesti bellici, di armi e attrezzature. La nostra vecchia pistola di plastica diventa virtuale, non è più necessario coinvolgere amici per immaginare un'azione multipla, non è più obbligatoria l'aggregazione per definire un gruppo: il videogioco basta da solo, soddisfa tutte le esigenze, tutte le nostre richieste di avventura e di azione. Il videogioco è il nostro partner ideale, sempre disponibile, mai stanco, sempre al nostro stesso livello, o addirittura il più delle volte più bravo di noi! È il nostro complice, il sostituto perfetto dell'amico del cuore o del nostro fratellino.

L'evoluzione dei videogiochi è stata una costante, al passo con i tempi, le mode, i costumi della nostra società. Dapprima si è partiti con gli elementari videogiochi, come il tennis tavolo, il Tetris, il calcio. Abitualmente erano giochi di abilità e velocità di riflessi, dove spesso dovevi costruire elementi, superare ostacoli. Con il passare degli anni i videogiochi sono diventati sempre più violenti: alla costruzione si è sostituita la distruzione: più ammazzi, più punti totalizzi, più uccidi, più nemici fai fuori, più vinci. Comunque resta sempre il libero arbitrio: scegliere tra un gioco o un altro, scegliere di accendere o spegnere il PC.



Nelle elaborazioni grafiche che da anni realizzo nei miei Corsi all'Università di Firenze, chiedo ai miei studenti di ideare degli elaborati per un progetto dal titolo "Firenze Immaginaria". Agli allievi sono richiesti fantasia e immaginazione, le stesse qualità alle quali attingevamo noi, ora adulti, quando per diventare sceriffo bastava una pistola di plastica, una stella di stagnola e una busta di pane in testa era sufficiente per farci trasformare in Batman.

Ingredienti per un buon elaborato: i monumenti e le figure topiche di Firenze e della fiorentinità, fantasia, immaginazione e un pizzico di ironia. E il mondo dei cartoon e dei fumetti possono far parte di questa ricetta. Braccio di Ferro e Olivia nella giungla con la cupola del Brunelleschi e il campanile di Giotto. Un Superman che ha staccato la torre di Palazzo Vecchio per sostituirla con il Big Ben di Londra. In un'altra immagine Supermario e gli Angry Birds si muovono sul tetto del Duomo, saltano su mattoni che emergono fuori dalla Cupola; o sempre Supermario con uno strano cappello in testa: la Cupola del Brunelleschi. Oppure lo scoiattolo Scrat con una ghianda sempre a forma di Cupola. Troviamo un videogioco che si snoda tra il Duomo, il campanile di Giotto e Santa Croce; uno scenario da Jurassic Park è ambientato in Piazza SS. Annunziata. Batman osserva il batsegnale da un ponte di Firenze. E sempre l'Uomo Pipistrello svetta su una Gotham City che, a ben guardare, rivela d'essere il nuovo palazzo di giustizia di Novoli. Spiderman volteggia tra i monumenti di Piazza Duomo. Dalla Cupola salta fuori un Jeeg Robot d'acciaio. E altri ancora. I ragazzi liberano la fantasia: solo una mente aperta può volare in alto.

Le illustrazioni sono tratte dagli elaborati "Firenze immaginaria" realizzati per il Corso di Grafica della Facoltà di Architettura di Firenze, prof. Marcello Scalzo, dall'anno accademico 2008 al 2011 e pubblicate nel volume: Marcello Scalzo, Firenze Immaginaria, EDK Editrice, Rimini 2011