

FORME DI CARTONE

Estetica dell'animazione televisiva

 **SSERVATORIO**
di Pavia Media Research

Indice

INTRODUZIONE.....	3
LA LOTTA.....	7
La lotta eroica	7
L'addestramento alla lotta	12
La lotta virtuale	17
La lotta fantastica	19
La lotta edonistica	22
LA RIVALITA'	26
Le rivalità individuali.....	26
Rivalità femminili.....	27
Rivalità familiari.....	34
La parodia della lotta	36
IL GIOCO	40
Gioco di esercizio.....	42
La scoperta degli oggetti.....	42
Libero sfogo nell'attività motoria.....	46
Gioco simbolico: il "facciamo che tu eri"	48
Gioco con regole	52
L'APPRENDIMENTO	66
L'edutainment	66
L'esperienza	74
L'educazione civica.....	80
La formazione.....	83
La coscienza critica de I Simpson.....	86
ESTETICA DELL'ANIMAZIONE AMERICANA, GIAPPONESE, EUROPEA.....	90
Differenze e specificità.....	90
Generi privilegiati dall'animazione americana, giapponese, europea	90
Il movimento.....	92
L'espressività dei personaggi	94
La drammaticità	96
Contaminazioni	97
CONCLUSIONI E SINTESI DEI PRINCIPALI RISULTATI.....	99
NOTA METODOLOGICA	104
Campione di analisi.....	104
Metodo.....	104
BIBLIOGRAFIA	106

INTRODUZIONE

La ricerca *Forme di cartone* nasce dall'esigenza di approfondire gli aspetti iconici e stilistici dei cartoni animati analizzati nella precedente indagine, *Valori di cartone*¹. In quella cornice, oggetto di studio erano, secondo un approccio prevalentemente contenutistico, le trame e i personaggi, allo scopo di identificare i modelli valoriali proposti e le dimensioni semantiche più pregnanti.

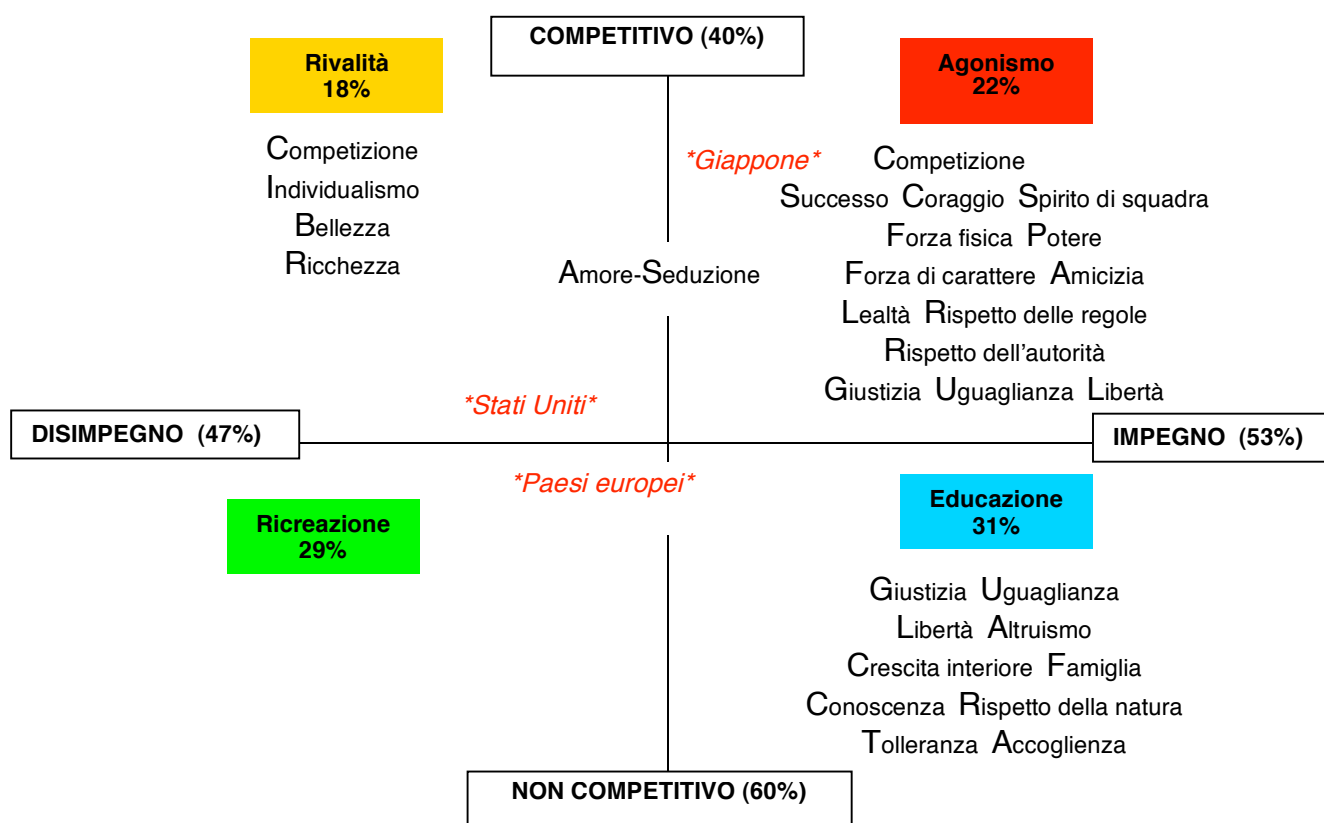
Questa fase ulteriore di ricerca si collega strettamente alla precedente, attingendo al medesimo corpus. Essendo quest'ultimo molto consistente (128 titoli, per un totale di 400 episodi), si è posta come prima fondamentale esigenza l'individuazione di una chiave di lettura efficace e capace di tracciare linee di separazione e di aggregazione significative in un materiale così eterogeneo.

Tra i molteplici criteri a disposizione, si è scelto di riprendere e riarticolare il discorso attorno a uno dei risultati centrali della precedente indagine: il raggruppamento dei cartoni animati secondo quattro grandi dimensioni valoriali, *Agonismo*, *Rivalità*, *Educazione*, *Ricreazione*. Come si caratterizzano stilisticamente i prodotti di animazione distinti in base a queste quattro categorie? Il fatto di condividere i contenuti valoriali ha come corrispettivo qualche affinità sul piano iconico? Oppure in ogni categoria prevalgono le differenze e sono piuttosto altri tipi di influenze a spiegare le similitudini stilistiche, ad esempio il paese o la casa di produzione, il genere di cartone, eccetera?

Prima di procedere, è opportuno riprendere brevemente - dalla ricerca *Valori di cartone* - il piano fattoriale dei valori (grafico 1), che chiarisce e sintetizza i quattro grandi raggruppamenti di cartoni animati e il tipo di valori che in essi si esprimono con maggiore intensità.

¹ Manuela Malchiodi (a cura di), *Valori di cartone. Esperienze e personaggi dell'animazione televisiva*, RTI - LINK Ricerca, Milano, 2009.

Grafico 1 – Il piano fattoriale dei valori



Il piano fattoriale è disegnato dai due assi, orizzontale e verticale, denominati *Impegno - Disimpegno* e *Competitivo - Non competitivo*.

I valori si addensano sul lato destro del grafico - dove si disegna l'area dell'impegno, del "dover essere" – e si diradano sul lato sinistro, dove prevale un'attitudine di leggerezza, di svago e l'intento primario è divertire, distrarre, ironizzare.

Il secondo asse, quello verticale, differenzia due modi di guardare al mondo e alle relazioni umane: il primo competitivo, in parte aggressivo (anche se di un'aggressività solitamente mitigata da regole e da forme di cooperazione interne al gruppo); il secondo non competitivo, inclusivo e accogliente.

I cartoni collocati nell'area dell'*Agonismo* articolano le loro storie attorno a imprese coraggiose, sfide sportive, combattimenti, percorsi di addestramento, missioni finalizzate a liberare, conquistare, salvare. La competizione è un valore centrale, disciplinato però da regole precise, guidato da obiettivi "nobili", finalizzato al raggiungimento di scopi collettivi.

Nel quadrante *Rivalità* la competizione è calata in un contesto contraddistinto da leggerezza e disimpegno; non si combatte per scopi collettivi, seguendo precise regole e severi percorsi di addestramento, piuttosto si rivalessa in maniera più pasticciona e improvvisata, per scopi prevalentemente individuali e di natura edonistica.

I cartoni dell'area *Educazione* ritraggono vari aspetti del processo di educazione degli individui, il loro inserimento nella collettività, l'acquisizione di conoscenze e competenze, l'interiorizzazione di valori condivisi; comprendono sia prodotti pedagogici in senso stretto, sia storie e avventure in cui i protagonisti attraversano processi di crescita e maturazione.

Infine, la *Ricreazione* è pausa dall'impegno educativo, puro scoppio di vitalità e di energia infantile. I cartoni qui posizionati riproducono il gioco non strutturato, non regolato, non impegnativo e forme di divertimento prive di componenti agonistiche.

È possibile osservare nel grafico la collocazione dei paesi di produzione dei prodotti di animazione.

Come anticipato sopra, la domanda che muove il nuovo percorso di analisi è la seguente: quali sono le caratteristiche formali salienti dei cartoni animati classificati in ogni categoria, quindi accomunati dall'impianto valoriale? Quali espressioni iconiche trovano le costellazioni di valori e gli stili di azione che contraddistinguono i vari quadranti?

Dal grafico e dalla breve sintesi precedente si intuisce che sono in gioco, oltre a specifici valori e a loro aggregazioni, anche stili narrativi differenti, con le loro ovvie ripercussioni a livello di rappresentazione iconica: i prodotti di animazione si distinguono, nel senso orizzontale, per un diverso bilanciamento di gravità e ironia, procedendo da storie molto "serie" e ricche di risvolti drammatici a strisce squisitamente comiche. Sulla direttrice verticale l'elemento cruciale è la presenza o assenza di competizione, passando da storie che trascinano senza sosta i protagonisti in gare, scontri, conflitti, a racconti articolati attorno ad avventure e a relazioni sostanzialmente "pacifiche" e cooperative.

Per chiarire meglio obiettivo e percorso di analisi è utile definire, per ogni quadrante, quella che può essere considerata l'*azione caratterizzante*.

Quadrante		Azione caratterizzante
Agonismo	⇒	Lottare
Rivalità	⇒	Competere
Ricreazione	⇒	Giocare
Educazione	⇒	Imparare

Si precisano così gli interrogativi di ricerca: con quali modalità e strumenti espressivi è raffigurata la *lotta* nei cartoni agonistici? Quali cambiamenti iconici accompagnano la transizione dalla lotta di tipo agonistico, densa di pathos e di valori, alle *rivalità individuali* e alla *competizione di tipo edonistico* osservate nel quadrante *Rivalità*? Come si esprime visivamente la forza e la fantasia del *gioco* nei cartoni ricreativi? Quali immagini costruiscono e accompagnano il percorso dell'*apprendimento* in quelli educativi?

Anticipando qui una risposta all'interrogativo iniziale, se la condivisione di contenuti valoriali e di stili di azione si rifletta o meno in somiglianze figurative e stilistiche, si può dire che questa relazione si osserva in maniera particolarmente evidente nei cartoni che meglio e con più intensità rappresentano ogni specifica dimensione valoriale e semantica. Ad esempio, i cartoni animati che raccontano una lotta di tipo *eroico* – che costituisce il nucleo semantico "duro" dell'*Agonismo* – condividono vari stilemi, a prescindere da altre variabili come l'origine geografico-culturale, temporale o il genere del cartone. Questi ultimi fattori, tuttavia, in particolare il paese di produzione, non cessano mai di esercitare la loro influenza, imprimendo una sorta di marchio di fabbrica che rende riconoscibili i propri prodotti.

Dunque l'analisi procede, da un lato, individuando gli elementi stilistici comuni in ogni quadrante, dall'altro attenta a quelli trasversali, che avvicinano cartoni animati dall'impianto valoriale diverso o, viceversa, distanziano cartoni simili nei valori.

Come si è sottolineato a più riprese nella ricerca precedente, anche in questa sede è opportuno ribadire che i quadranti sono distinti ma contigui, i loro confini aperti, permeabili e nei cartoni si riscontra la prevalenza, raramente l'esclusività, dei loro caratteri tipici. Per restituire questa continuità, l'esposizione segue un percorso visualizzabile come una curva che attraversa le aree del piano fattoriale, mostrando come alcune caratteristiche stilistiche, ben radicate in un quadrante, si trascinano in quelli contigui o progressivamente si perdono, a favore di nuove rappresentazioni.

Il primo capitolo esamina i cartoni di impronta agonistica e descrive come le immagini raccontano vari tipi di lotta, da quella definita *eroica* a quella *edonistica*, in una transizione dalla solennità alla leggerezza delle forme.

Il secondo capitolo riprende il concetto della lotta, osservando come questo si trasmuta nella rivalità, ossia una forma di competizione svuotata degli elementi eroici e rivestita, invece, di componenti individualistiche, edonistiche, umoristiche, con una trasformazione di molte convenzioni stilistiche proprie al quadrante precedente, fino al totale rovesciamento parodistico.

Nel terzo capitolo si analizzano le forme dell'intrattenimento che contraddistinguono l'area della ricreazione – in cui si stempera la componente competitiva e si potenziano la leggerezza, il disimpegno, l'ironia già osservati nel quadrante precedente –, usando come chiave di lettura il gioco infantile e rintracciando nelle immagini dei cartoni animati le modalità del giocare tipiche delle varie fasi evolutive: il gioco di esercizio, il gioco simbolico, il gioco con regole.

La dimensione del gioco si congiunge e poi lascia il campo, nel quarto capitolo, all'educazione, riconducendo gradualmente verso l'impegno e la serietà che richiedono i processi di apprendimento e di formazione. Dei cartoni animati vengono messe in luce le tecniche narrative, iconografiche, stilistiche che ne configurano la portata pedagogica.

Infine il quinto capitolo, riarticlando le informazioni raccolte lungo il percorso, si inserisce in una questione ampiamente dibattuta: le differenze tra prodotti di animazione statunitensi, giapponesi, europei e le loro rispettive specificità, in parte confermando le osservazioni di studiosi che prima e più approfonditamente di noi si sono occupati dell'argomento, in parte per portare l'attenzione sulla contaminazione degli stili, fenomeno osservabile nel nostro campione, anche se in forme ancora circoscritte.

LA LOTTA

di Manuela Malchiodi

L'azione più caratterizzante del quadrante *Agonismo* è la *lotta*: che si tratti di una battaglia, un duello, una guerra, lo scontro è il nucleo della narrazione.

I personaggi che vivono in questi cartoni sono *combattenti*. Naturalmente sono anche molto altro, ma il loro apporto alle evoluzioni della trama consiste principalmente nell'essere protagonisti di dinamiche conflittuali.

Dunque, l'azione della lotta e la figura del combattente saranno oggetto di descrizione e analisi nelle pagine seguenti. Come è rappresentata la lotta? Attraverso quali scelte grafiche, quali convenzioni, tecniche e strumenti espressivi? Inoltre, quali sono i tratti più caratteristici dei combattenti, i modi di rappresentare l'alterità buoni/cattivi, gli elementi figurativi usati per rendere la forza e le debolezze degli eroi e dei loro antagonisti?

Il primo passo consiste nel tracciare linee di demarcazione tra i cartoni animati pertinenti, in modo da classificarli, in base ad analogie e differenze, in un numero ristretto di categorie, che identificano diversi tipi di lotta:

1. la lotta eroica
2. l'addestramento alla lotta
3. la lotta virtuale
4. la lotta fantastica
5. la lotta edonistica

Ognuna di queste modalità di combattimento, distinguibile in maniera piuttosto agevole dal punto di vista narrativo, implica atmosfere e scenari dissimili e coinvolge soggetti almeno parzialmente distinti; ciò che qui interessa è verificare come tali specificità si declinano dal punto di vista figurativo.

La classificazione sopra esposta vede anche un progressivo alleggerimento dell'elemento guerresco/agonistico in favore di forme competitive via via meno impegnative, meno propense ai risvolti drammatici e, al contrario, più disposte ad accogliere componenti ironiche. In particolare, le due ultime categorie, la lotta *fantastica* e quella *edonistica*, preparano la transizione verso le forme di rivalità e le parodie della lotta che saranno descritte nel capitolo seguente.

LA LOTTA EROICA

Nel campione analizzato, i titoli più rappresentativi di questa categoria sono *I cavalieri dello zodiaco*, *Lady Oscar*, *Dragon Ball* – tutti e tre di origine giapponese -, lo statunitense *Iron Man* e due cartoni di produzione europea, l'italiano *Sandokan* e il francese *Galactik football*.

Le vicende narrate hanno un alone epico, sono storie di eroi valorosi che compiono imprese memorabili, guidate da nobili scopi. Fonti di ispirazione, più o meno dichiarate e rivisitate, di questi

cartoni e dei loro personaggi sono il mito, la storia, le tradizioni letterarie: *I cavalieri dello zodiaco* presenta evidenti richiami alla mitologia greca; la storia di *Lady Oscar* è ambientata prima e durante la rivoluzione francese, di cui mostra, tra i personaggi, anche i reali protagonisti; *Sandokan* si ispira al personaggio letterario di Emilio Salgari, un corsaro che combatte contro i colonialisti britannici; la saga di *Dragon Ball* attinge a racconti leggendari della tradizione giapponese; *Iron man*, fumetto supereroico della Marvel trasposto in serie animata dalla Fox, incarna l'eroe americano e richiama - quantomeno nelle origini del personaggio se non nelle storie recenti – miti e ideologie statunitensi degli anni Sessanta. *Galactik football*, che racconta un campionato di calcio intergalattico, a prima vista potrebbe sembrare un'anomalia, sganciata dai grandi temi epici, tuttavia, a un'analisi più attenta, può rientrare a pieno titolo in questa categoria, sia grazie agli elementi con cui arricchisce la vicenda (viaggi e rapporti intergalattici, catastrofi climatiche, poteri soprannaturali, misteri e tradimenti), sia in virtù del fatto che sfrutta bene l'alone mitico del calcio e i suoi feticci².

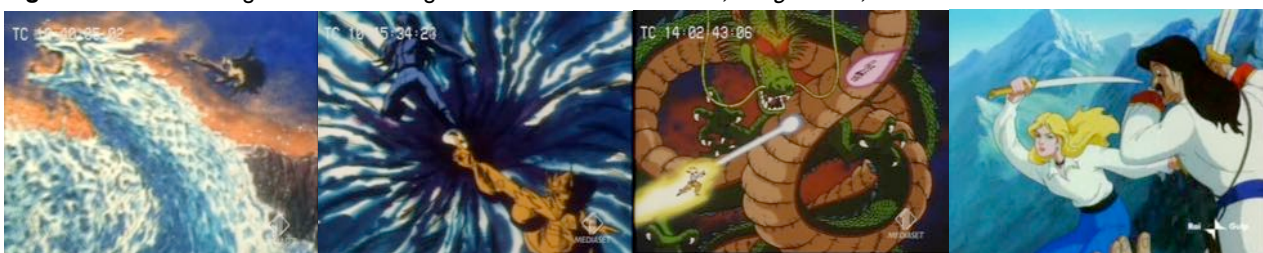
In tutti questi casi, dunque, sono in gioco dimensioni di grandezza, eccezionalità, straordinarietà. Se questi elementi sono ben evidenti nelle trame e nei dialoghi, che traduzione hanno sul piano iconico?

Ciò che accomuna cartoni animati così diversi è, prima di tutto, il respiro solenne reso attraverso varie soluzioni visive e sonore: espressioni serie, accigliate, gravi dei protagonisti (Figura 1), primi o prmissimi piani dei loro volti concentrati nell'azione o nella riflessione, accentuazione della bellezza degli eroi e della temibilità dei loro avversari, sfondi scenografici su cui si stagliano i corpi impegnati in (o in attesa della) battaglia (Figura 2), uso di colori intensi, o cupi, per accentuare la gravità del momento, inquadrature a campo lungo o lunghissimo per dare ampiezza e profondità alla scena di lotta o sottolineare la portata monumentale dell'impresa (Figura 3), pause e sospensioni dell'azione che generano tensione emotiva, colonne sonore suggestive che preparano o accompagnano con rumori e musiche gli snodi cruciali dell'azione.

Figura 1 Gravità delle espressioni: *I cavalieri dello Zodiaco*, *Lady Oscar*, *Galactik football*, *Iron man*



Figura 2 Sfondi scenografici della battaglia: *I cavalieri dello zodiaco*, *Dragon Ball*, *Sandokan*



² Sulla rilevanza "mitografica" del calcio e di alcuni suoi protagonisti, ved. Garcin Jérôme (sous la direction de), *Nouvelles mythologies*, Le Seuil, Paris, 2007 (trad. it.: *Nuovi miti d'oggi. Da Barthes alla Smart*, Isbn Edizioni, 2008).

Figura 3 Ampiezza e profondità della scena: *Galactik football*, *Sandokan*, *Dragon Ball*, *Lady Oscar*

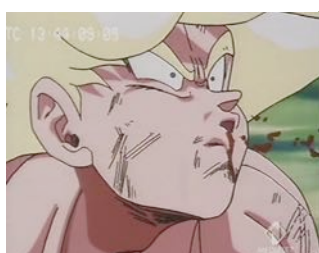


Questi elementi sono quasi sempre compresenti nei titoli giapponesi, potenziando l'effetto globale di pathos, mentre appaiono generalmente impiegati in maniera meno "intensiva" nei titoli statunitensi ed europei. *I cavalieri dello Zodiaco* e *Lady Oscar*, più degli altri, appaiono immersi in un'aura di drammaticità, grazie all'ampio ricorso agli elementi grafici e sonori sopra descritti, in particolare a quegli accorgimenti che incidono sul ritmo: pause e silenzi, fermi-immagine che fissano ritratti suggestivi, dilatazioni temporali ottenute sia interrompendo l'azione per introdurre il pensiero, sia presentando l'azione stessa con la tecnica *ralenti*. Un analogo effetto di drammaticità si riscontra in *Galactik football*, una produzione francese che, se da un lato si contraddistingue per una insolita combinazione di bidimensionalità e tridimensionalità, dall'altro assimila alcune tecniche tipiche degli *anime*. In particolare, appare simile ai titoli giapponesi per la solennità con cui sono rappresentati i momenti di lotta, per un certo tipo di ricerca estetica di matrice "fotografica" su personaggi e scenografie, per le variazioni del ritmo che, pur essendo in generale più rapido e incalzante, ricorre a sospensioni e rallentamenti – ottenuti, anche in questo caso, con il *ralenti*, con indugi su primi piani dei personaggi e con l'introduzione dei tempi più lunghi dell'introspezione³.

Sandokan, produzione italiana, utilizza invece un'animazione più simile a quella americana, fluida, serrata, senza rotture significative di velocità. Così come nel cartone americano, *Iron man*, la drammaticità appare stemperata, grazie anche a un maggiore ricorso a elementi ironici o grotteschi.

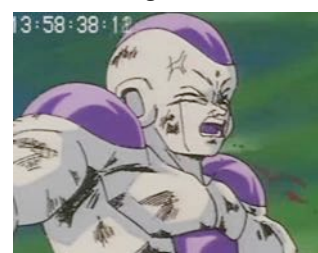
Infine, tra i titoli citati, va rilevata la specificità di *Dragon Ball*, *anime* che, pur assomigliando agli

Figura 4



altri due titoli giapponesi per quanto riguarda le tecniche usate, se ne differenzia per due aspetti: l'amplificazione degli spazi della lotta, che finisce per monopolizzare le scene, proponendo in ogni dettaglio lunghi e spettacolari combattimenti; un certo realismo della violenza (non dei personaggi, che hanno invece una rappresentazione più

Figura 5



realistica ne *I cavalieri dello zodiaco* e, soprattutto, in *Lady Oscar*), al punto da richiedere, nell'edizione italiana, correttivi e censure di vario tipo, ad esempio interventi grafici per rendere più indistinti gli schizzi di sangue (Figure 4 e 5).

³ Già nel fumetto vari studiosi hanno individuato nella rottura e nella sospensione del ritmo uno dei dispositivi maggiormente usati dagli autori per dare il senso del tragico. Secondo Thierry Groensteen, perché questo sentimento si realizzi è necessaria una sorta di penuria: i silenzi del racconto, il vuoto, l'assenza, l'immobilità, i piani fissi. Ved. "Orrore del vuoto: il sentimento del tragico dell'esistenza nel fumetto", in: Barbieri, D. (a cura di), *La linea inquieta. Emozione e ironia nel fumetto*, Meltemi, Roma, 2005.

I protagonisti della lotta eroica sono combattenti valorosi e senza macchia, il che si traduce, sul piano iconico, con l'accentuazione della loro bellezza e della loro forza: volti belli, corpi vigorosi, plastici, che emanano energia (Figura 6) anche negli eventuali momenti di debolezza e di sconfitta. Dalle loro espressioni non trapela la paura, sebbene questo sentimento sia a volte dichiarato, così come non viene mai meno la compostezza: l'eroe può soffrire ed essere vulnerabile, ma anche allora non si scompone, conserva la dignità e l'armonia dell'aspetto e la sua bellezza, semmai, aumenta di intensità. L'idealizzazione degli eroi, in momenti di particolare pathos, li rende simili a semidei, dalla cui immagine è rimosso tutto ciò che – troppo umano – ne intacca la perfezione.

Figura 6 La bellezza e la forza degli eroi: *I cavalieri dello Zodiaco, Dragon Ball, Sandokan, Iron man*



Una tecnica molto efficace e ricorrente nei cartoni giapponesi per esaltare il protagonismo individuale degli eroi consiste nell'astrarli dalla realtà, proiettandoli su sfondi irreali, spettacolari, talvolta molto suggestivi, immortalandoli in ritratti d'effetto. Una soluzione analoga si osserva in *Galactik football*, dove un bianco totale viene usato come sfondo di evoluzioni e virtuosismi calcistici, con i corpi ripresi da inquadrature oblique o proiettati verso l'alto in apparente assenza di gravità.

Figura 7 Ritratti suggestivi: *I cavalieri dello Zodiaco, Dragon Ball*

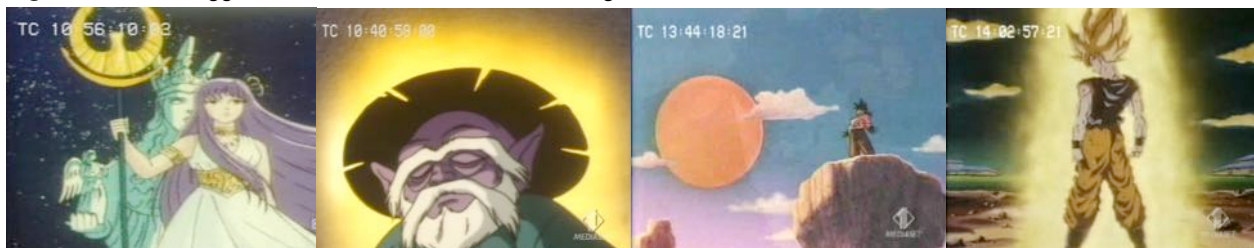


Figura 8 Ritratti suggestivi: *Galactik football, Lady Oscar*



In questo tipo di lotta, gli eroi affrontano gli antagonisti più crudeli e temibili di tutta la galleria di personaggi incontrati nei cartoni. Di questi ultimi si accentuano i dettagli fisici, fisiognomici, espressivi atti a generare paura. Se essi presentano talvolta fattezze mostruose o tratti sgradevoli (Figura 9), questa non è una regola;

Figura 9 Tratti sgradevoli o mostruosi di antagonisti: *Dragon Ball*, *Iron man*, *Sandokan*



non di rado sono belli quanto gli eroi, ma hanno espressioni crudeli, oppure il volto coperto da maschere, o il corpo rivestito di armature, aculei, innesti metallici che ne amplificano l'aggressività (Figura 10);

Figura 10 Volti di antagonisti: *I cavalieri dello zodiaco*, *Lady Oscar*, *Iron man*



o, ancora, si presentano avvolti di luci o di ombre, con i contorni sfumati fin quasi a renderli indistinguibili, simili a spettri (Figura 11). Molto efficace in questo senso, nell'episodio di *Galactik football*, il rito di presentazione della squadra degli *Shadows* prima del match calcistico: ispirato alla *haka* degli *All Blacks* sui campi di rugby, accompagnato da una musica trionfale, diventa una impressionante “danza degli spettri”.

Figura 11 – Rappresentazioni di antagonisti: *Lady Oscar*, *I cavalieri dello zodiaco*, *Galactik football*



Caratteristica fondamentale degli antagonisti è la potenza: non di rado sono loro – e non gli eroi - a concentrare le qualità di forza e tenacia. Le loro debolezze – quelle che alla fine concorrono alla loro rovina – risiedono altrove: eccesso di sicurezza, arroganza, sottovalutazione dell'avversario, sete smisurata di potere, assenza di umanità verso alleati e servitori, inferiorità intellettuale, eccetera. Ma sul piano della efficienza fisica e della volontà di potenza raramente mostrano cedimenti, se non nel momento della sconfitta finale. Non sono poche le situazioni che ritraggono una sproporzione di forze a vantaggio degli antagonisti, più imponenti, meglio addestrati, meglio armati, in superiorità numerica (Figura 12). Il che, naturalmente, accentua e drammatizza le difficoltà dell'impresa eroica.

Figura 12 Potenza soverchiante degli antagonisti: *I cavalieri dello zodiaco*, *Galactik football*, *Sandokan*



L'ambientazione di questi cartoni animati contribuisce a sua volta al senso di maestosità che li attraversa. L'azione si colloca su sfondi grandiosi, mai banali, ai quali è riservata una importante cura grafica. I cavalieri dello Zodiaco si affrontano in luoghi dal sapore antico e leggendario, ispirati alla storia e alla mitologia greca antica - il Palazzo dei Tornei, il Grande Tempio, Nuova Luxor -, oppure in mezzo a una natura selvaggia e incontaminata: mare calmo o tempestoso, isole, cieli stellati, rocce maestose, vulcani, grandi alberi. Gli scenari in cui Goku, l'eroe di *Dragon Ball*, combatte i suoi nemici sono quelli di una natura potente, grandiosa, di cui si accentua la forza distruttiva: vulcani in eruzione, terre aride e inospitali, mari in burrasca, fratture che si aprono nella terra, profondi crateri, cieli in tempesta, oppure attraversati da lontane esplosioni e incandescenze. Se Iron Man preferisce gli scenari tecnologici, riducendo gli spazi naturali – e se c'è natura, essa è abitata dalla tecnologia - è la natura rigogliosa delle foreste tropicali malesi a fare da sfondo alle avventure di Sandokan, insieme ai palazzi da "mille e una notte" e ai labirintici vicoli di vivaci città portuali. Lady Oscar si muove nell'atmosfera solenne e rarefatta della grande storia, tra i sontuosi corridoi e i magnifici giardini della reggia di Versailles e le turbolente strade di Parigi all'alba della Rivoluzione. In *Galactik football* c'è la galassia, con i suoi pianeti suggestivi, i grandi spazi aperti che si alternano con quelli claustrofobici delle navicelle e, soprattutto, gli stadi spettacolari, imponenti e cupi, impregnati della tensione emotiva di scontri che non sono solo calcistici.

L'ADDESTRAMENTO ALLA LOTTA

Una seconda categoria raggruppa alcuni cartoni animati in cui la narrazione ruota intorno alla preparazione psico-fisica alla lotta. I protagonisti combattono, ma soprattutto seguono un percorso di formazione sotto la guida di un maestro.

I titoli più rappresentativi sono, anche in questo caso, giapponesi - *Naruto* e *Ultimate Muscle* -, statunitensi - *Xiaolin showdown* e *Le avventure di Jackie Chan* – ed europei - *Shuriken School*.

Per alcuni aspetti, la costruzione stilistica della lotta si avvicina alla categoria precedente, riproducendone anche le differenze consuete tra prodotti americani e giapponesi, differenziandosene tuttavia in più punti.

Sebbene non manchino momenti di gravità e situazioni di tensione emotiva, questi si alternano spesso a scene (o intere puntate) dagli accenti camerateschi, quando gli allievi non sono impegnati in imprese pericolose o faticosi addestramenti, ma condividono svaghi e occupazioni divertenti; ciò dà luogo sulla scena a un'alternanza di tensione e distensione, velocità e inattività.

Un altro elemento distintivo rilevante risiede nel fatto che, più che nella categoria precedente, le immagini indugiano sulle tecniche di combattimento, mostrandone i dettagli e alternando continuamente i campi medi o lunghi, capaci di offrire una visione d'insieme della scena dello

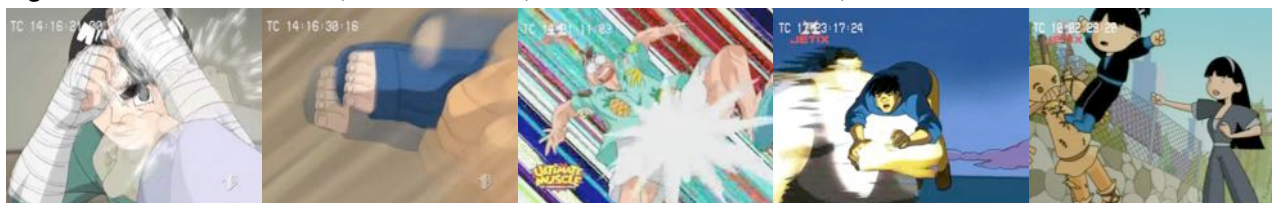
scontro, alle inquadrature ravvicinate o di dettaglio, adatte a mostrare i movimenti precisi dei corpi in azione e i loro effetti sui volti e i corpi dei protagonisti e degli avversari (Figura 13). La tecnica del *ralenti*, usata nella categoria precedente per accentuare la solennità e il pathos, qui ha spesso la funzione di immortalare i movimenti atletici e le loro precise traiettorie.

Figura 13 Tecniche di combattimento: *Naruto*, *Ultimate muscle*, *Le avventure di Jackie Chan*, *Shuriken School*



L'esigenza di riprodurre minuziosamente la dinamica della lotta spiega l'uso intensivo di tecniche volte a rappresentare e amplificare il movimento: linee cinetiche, nuvolette di fumo, flash luminosi, rumori incessanti o musica molto ritmata, riprese oblique o verticali, spostamenti rapidi di inquadratura, trascinamenti o scuotimenti dell'immagine (Figura 14). Ancora una volta, nei titoli americani ed europei prevale la fluidità del movimento, in quelli giapponesi l'intermittenza, ossia l'alternanza di forti soluzioni cinetiche e di immobilizzazione dei corpi nelle pose plastiche e spettacolari delle arti marziali.

Figura 14 Il movimento: *Naruto*, *Ultimate muscle*, *Le avventure di Jackie Chan*, *Shuriken School*



Gli scenari dell'azione sono spesso, anche se certo non esclusivamente, i luoghi preposti all'allenamento e agli incontri sportivi: il cortile attrezzato della scuola di arti marziali (*Shuriken School*), la palestra (*Naruto*), il ring su cui si svolgono gli incontri (*Ultimate Muscle*). Oggetto di inquadrature sono di frequente anche gli attrezzi utilizzati nel corso degli allenamenti: funi, bastoni, cavalline, travi o corde per esercitare l'equilibrio, fantocci e manichini meccanici per la pratica del combattimento, eccetera (Figura 15).

Figura 15 Luoghi e attrezzi dell'allenamento: *Naruto*, *Ultimate muscle*, *Shuriken School*



Essendo i protagonisti giovani in formazione – e non eroi invincibili come nella prima categoria –, ne emergono con maggiore risalto le debolezze: i loro corpi appaiono vulnerabili, fallibili, imperfetti, le loro espressioni tradiscono spesso il dolore, la paura, le esitazioni, la tentazione della rinuncia. In alcuni casi i protagonisti conservano la prestantza fisica dell'eroe (corpi muscolosi, agili, proporzionati, come in *Naruto* e *Ultimate Muscle*), in altri sono corpi rotondi e ancora informi di

bambini (*Shuriken School*, *Xiaolin Showdown*). In ogni caso, la compostezza armoniosa tipica dell'eroe scompare, per lasciare spazio a una gamma di inquadrature che indugiano sulle debolezze e sulle deformazioni dei corpi e dei volti durante l'azione (Figura 16).

Figura 16 Debolezze e deformazioni dei corpi: *Naruto*, *Ultimate muscle*, *Shuriken School*, *Xiaolin Showdown*



Se i protagonisti sono fortemente umanizzati nei loro punti deboli e cedimenti e, in generale, hanno l'aspetto di ragazzi o bambini, privi della bellezza e del fascino tipici dell'eroe, come sono rappresentati i loro avversari? Generalmente appaiono ben più forti di loro, più feroci, più determinati (Figura 17), talvolta anche più attraenti. In *Naruto* e *Ultimate Muscle* si incontrano spesso, tra gli antagonisti, figure molto inquietanti.

Figura 17 Antagonisti: *Naruto*, *Ultimate muscle*, *Xiaolin Showdown*



È opportuno, a questo punto, concedersi una digressione sui modi di rappresentare un tipo di personaggio piuttosto ricorrente in tutte le categorie della lotta: l'ambivalente, ossia il personaggio che, nel corso della trama, passa dal bene al male, o viceversa. Al di là dell'interesse semantico che questa trasformazione può avere – trattato nella ricerca precedente – ciò che appare interessante in questa sede è rintracciare i segni e le convenzioni grafiche usate per rappresentare la bontà e la cattiveria. A questo scopo ci si concederà, nelle immagini che seguono, di accostare personaggi riconducibili a diverse categorie di lotta.

La prima striscia (Figura 18) ritrae, nel primo frame, un cattivo che si trasforma temporaneamente in buono: su alcuni tratti somatici tipicamente malvagi (sopracciglia scure e folte, occhi spalancati, ghigno che scopre denti e lingua) si innesta una postura leggiadra, tipicamente associata alla bontà; l'effetto ricercato – e riuscito – è quello di comunicare la goffaggine di chi si trova in un ruolo diverso da quello consueto, goffaggine che diventa rivelatrice della contraddizione. Il secondo frame, tratto dallo stesso cartone, *Xiaolin Showdown*, raffigura invece i due buoni che, sotto l'effetto di un incantesimo, si stanno trasformando in malvagi: continuano a prevalere sui loro volti dei tratti bonari, ma una spirale al posto degli occhi comunica il loro disorientamento. Un espediente simile è utilizzato nei due frame successivi (*Team Galaxy*): il protagonista, buono, è vittima di un intervento ipnotico che lo trasforma in un gladiatore feroce; la luce nelle sue pupille e il sorriso ebete mostrano la perdita di coscienza, dopo di che i suoi tratti assumono connotazioni malvagie, con chiaroscuri nello sguardo, dilatazione del bianco oculare, piega delle labbra sprezzante, dentatura in evidenza.

Figura 18 Ambivalenza bontà/malvagità: *Xiaolin Showdown*, *Team Galaxy*



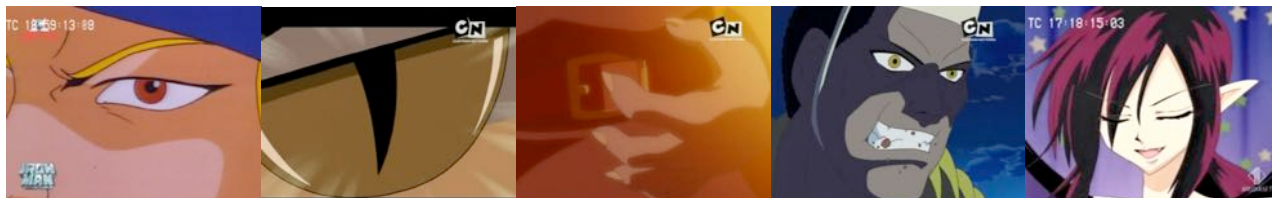
La striscia successiva (Figura 19) mostra due trasformazioni tratte dal cartone *Kim Possible*: nel primo caso è la malvagia Shego che, sotto l'effetto di un invertitore di personalità, diventa buona, nel secondo è il co-protagonista Ron che si trasforma in cattivo. Da notare come, in entrambi i casi, il cambiamento sia reso dalla piega degli occhi e delle sopracciglia, dalla dimensione e dall'accentuazione del nero delle pupille, dalla forma delle labbra e dall'evidenza dei denti. L'ultimo frame presenta un altro accorgimento dall'effetto particolarmente inquietante – basato sulla deformazione dei tratti del volto attraverso l'uso di luci e ombre - utilizzato nel cartone giapponese *Zatchbell*, per rendere un momento di ambiguità di un personaggio positivo.

Figura 19 Ambivalenza bontà/malvagità: *Kim Possible*, *Zatchbell*



Infine, nell'ultima striscia (Figura 20) sono raffigurati alcuni dettagli grafici, indicatori di malvagità, ripresi da vari cartoni. L'occhio allungato e il sopracciglio sottile del primo frame comunicano concentrazione, freddezza, spietatezza; la pupilla affilata del secondo ricorda quella di un felino e trasmette un'idea di animalità, istintualità, aggressività; la mano nella terza immagine, robusta, contratta e con le unghie lunghe, ricorda gli artigli di animali o mostri; nel quarto frame spiccano gli occhi ferini, messi in risalto dal gioco di luci e ombre attorno allo sguardo, e la bocca ampia che scopre una dentatura forte e vorace; nell'ultima immagine sono le linee appuntite delle orecchie e, soprattutto, il canino allungato da vampiro a rivelare gli istinti malvagi.

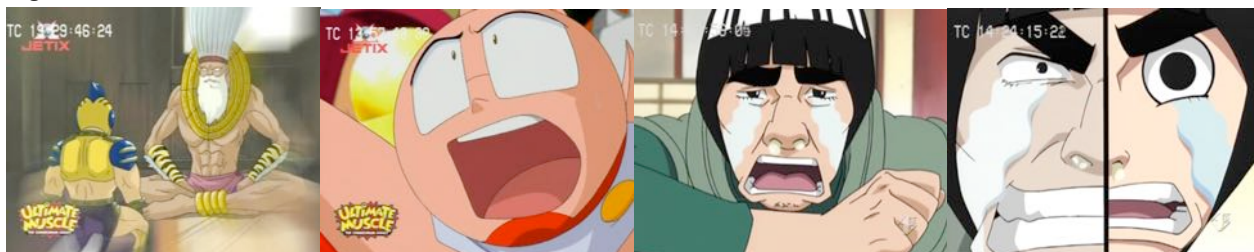
Figura 20 Dettagli indicatori di malvagità: *Iron Man*, *Xiaolin Showdown*, *Zatchbell*, *Mermaid Melody*



Tornando alla categoria in esame, l'addestramento alla lotta, in questi cartoni è sempre presente la figura del *maestro*: le sue rappresentazioni sono molto variegata, sia pure connotate sempre in maniera positiva: si va dalla figura distante, avvolta in un alone mitico, a quella partecipante, preoccupata per le sorti del proprio allievo, al punto di urlare disperatamente durante un incontro di lotta, o addirittura di piangere per la commozione, con l'impiego di lacrime “a fiume” assai ricorrenti

negli *anime*. Significativo l'ultimo frame della Figura 21, un'immagine speculare tratta da un episodio di *Naruto*, che suggerisce una sorta di rapporto simbiotico tra allievo e maestro: da una parte i tratti adulti e sofferiti del maestro, dall'altra il volto giovane ed emotivo dell'allievo, uniti nella stessa emozione.

Figura 21 Maestri: *Ultimate Muscle*, *Naruto*



Un'ultima annotazione interessante riguarda la compenetrazione di elementi culturali occidentali e orientali nei titoli analizzati.

Come si comprende immediatamente dai titoli, i due cartoni statunitensi e quello europeo (francese per la precisione) si ispirano rispettivamente all'universo cinese e giapponese.

Figura 22



Xiaolin showdown mette in scena un gruppo di giovani monaci shaolin e la loro lotta contro le forze del male; se, nella trama, l'ispirazione cinese è presente soprattutto nei riferimenti a *Yin e Yang*, alla compresenza nell'umano di forze opposte ma complementari, nelle immagini le influenze orientali si intrecciano curiosamente con quelle americane nei tratti somatici dei personaggi, nel loro abbigliamento, nelle ambientazioni. La stessa creatrice della serie ha dichiarato di voler

fondere cultura orientale e occidentale⁴.

Figura 23



Le avventure di Jackie Chan si ispira ai film interpretati dall'attore ed esperto di arti marziali cinese che alla fine dell'episodio viene brevemente intervistato. In questo caso il debito si esaurisce qui, le tecniche di animazione e le ambientazioni rimangono quelle tipiche delle strisce americane di azione (con le loro caratteristiche di dinamismo, rapidità, fluidità e "morbidezza" del movimento) e lo stesso personaggio di Jackie Chan, nella sua trasposizione animata, assomiglia poco a un orientale.

Figura 24



Shuriken è una parola giapponese che indica spade o dardi di varie forme e dà il nome alla scuola di arti marziali in cui si svolgono le avventure dei protagonisti. In questo cartone si assiste allo stesso tipo di mescolanza osservata in *Xiaolin Showdown*: a case e interni di foggia giapponese si affiancano palazzi e negozi che ricordano le metropoli occidentali; i tratti somatici dei protagonisti sono in parte orientali, in parte occidentali, così come la loro gestualità e il loro stile di vita.

⁴ Ved. http://it.wikipedia.org/wiki/Xiaolin_Showdown.

LA LOTTA VIRTUALE

La lotta virtuale è una forma specifica che si riscontra in tre titoli del campione, tutti di produzione giapponese, anche se in un caso con apporto statunitense: *Pokémon Advanced battle*, *Megaman Axess* (coprodotto con gli Usa), *Yu-Gi-Go Gx*.

La specificità risiede nel fatto che la lotta si svolge “per interposta persona”: ad esservi impegnati non sono tanto i protagonisti umani, quanto i loro alter-ego virtuali.

Questo implica, a livello iconico, alcune conseguenze, comuni ai tre titoli, sia pure nelle differenze che emergeranno. La battaglia si frantuma in tre componenti, ognuna delle quali ha precise caratterizzazioni sceniche: i protagonisti umani, gli alter-ego combattenti, gli strumenti tecnologici che attivano il comando e il “transfert”.

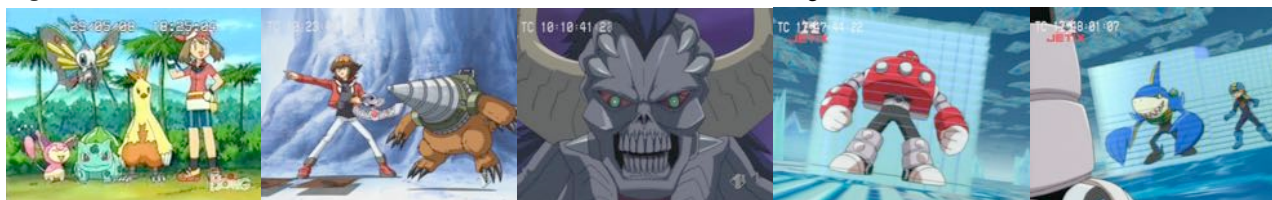
In occasione della battaglia, i protagonisti umani riflettono, nel volto, nell’atteggiamento, nella postura i segni convenzionali della lotta: aggressività, gesti di sfida, concentrazione, energia, tensione muscolare (Figura 25); tuttavia i loro corpi non si toccano e delegano ad altre entità lo scontro fisico vero e proprio. Il loro apporto è puramente strategico, decisionale e di comando. Non essendo coinvolti direttamente nella battaglia, i protagonisti non ne subiscono le conseguenze fisiche.

Figura 25 Corpi e posture dei protagonisti umani: *Yu-Gi-Go Gx*, *Pokémon Advanced Battle*, *Megaman Axess*



Nella rappresentazione degli alter-ego combattenti si libera la fantasia degli autori (Figura 26): mostriciattoli dalle forme più svariate, spesso carine e tenere (*Pokémon*), mostri enormi e minacciosi (*Yu-Gi-Go Gx*), specie di robot e buffi ibridi (*Megaman Axess*). Ogni mostro è dotato di poteri e capacità peculiari, tradotti in concreti dettagli fisici spesso inquadrati con primissimi piani, e il suo richiamo in battaglia è motivato, di volta in volta, da una valutazione di questi poteri in rapporto a quelli dell’avversario. Gli scontri tra mostri sono, questi sì, fisici, ma dai connotati assai poco realistici.

Figura 26 Mostri combattenti: *Pokémon Advanced Battle*, *Yu-Gi-Go Gx*, *Megaman Axess*



Fondamentali – e costantemente oggetto di inquadrature - sono poi gli strumenti di cui si servono i protagonisti per richiamare, “evocare” i mostri impegnati in battaglia: telecomandi, schede video, *console*, carte da gioco, il cui uso si accompagna spesso a suoni elettronici campionati (Figura 27). Qui emerge, in maniera evidente, il rimando ai giochi collegati al cartone animato. L’ingresso

dei tre cartoni nel mercato dell'animazione è stato infatti preceduto o seguito, comunque in ogni caso accompagnato, da *videogame* e/o giochi di carte che ne riproducono temi e personaggi. Le immagini di questi *anime* svolgono, quindi, una duplice funzione: costruire una storia avvincente per il pubblico infantile e suggerirgli regole, strategie, mosse e contromosse da impiegare nell'attività ludica autonoma, supportata dai giochi elettronici o da tavolo.

Figura 27 Strumenti usati per evocare i combattenti: *Megaman Axess*, *Yu-Gi-Go Gx*



I tre cartoni sono dunque accomunati da un'accentuazione degli aspetti tecnologici, non solo per le forme della lotta, con il ricorso agli strumenti sopra raffigurati e ad altri oggetti di natura tecnica, ma anche per la ricorrenza di immagini computerizzate.

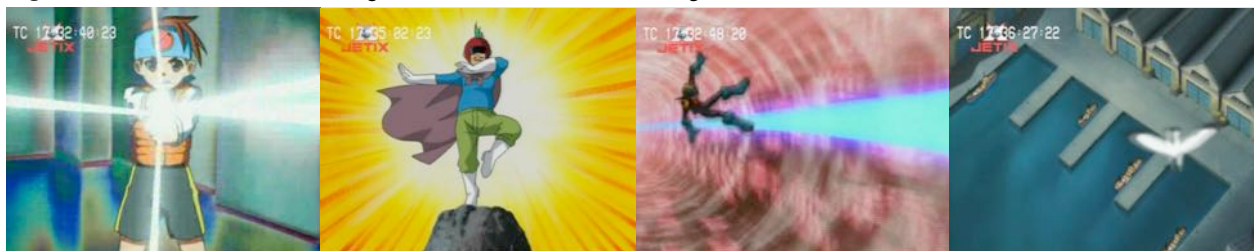
Ciò che, invece, li distingue è l'ambientazione e lo stile, oltre ai colori e agli artifici usati per rendere l'idea della battaglia: i *Pokémon*, capostipiti di questo genere, hanno spesso come scenario sfondi campestri e ricorrono perlopiù a colori chiari, luminosi, infantili (rosa, azzurro, giallo). Gli scontri tra mostriciattoli sono resi da una intensificazione dei colori, dall'uso abbondante di lampi luminosi, flash abbaglianti, colori elettrici e intermittenze cromatiche (Figura 28). Tanto da guadagnarsi in passato l'accusa, peraltro mai dimostrata, di provocare crisi epilettiche in soggetti fotosensibili.

Figura 28 Artifici cromatici usati negli scontri: *Pokémon Advanced Battle*



Un uso intensivo di effetti luminosi e di colori elettrici caratterizza anche *Megaman*, che, per quanto riguarda l'ambientazione, alterna i paesaggi urbani di una città portuale agli spazi virtuali.

Figura 29 Effetti luminosi usati negli scontri e ambientazioni: *Megaman Axess*



Yu-Gi-Go Gx, più notturno, denso di ombre e colori scuri, muove i suoi personaggi, simili a guerrieri metropolitani, in paesaggi cupi e lunari, che richiamano alla memoria gli scenari post-atomici di molta fantascienza: profili spettrali di edifici sventrati, villaggi abbandonati, macerie, carcasse di

auto distrutte, grotte e cunicoli sotterranei (Figura 30). Nei momenti di lotta, però, si assiste allo stesso dispiegamento di effetti già visto negli altri titoli giapponesi, non solo di questa categoria: effetti di luce, colori metallici e lucenti, forti ed elettrici, scintille, raggi, esplosioni di luce e fiamme, fosforescenze.

Figura 30 Personaggi e scenari fantascientifici: *Yu-Gi-Go Gx*



LA LOTTA FANTASTICA

Un quarto tipo di lotta si caratterizza per la presenza importante di elementi fantastici. Meno realistica delle due prime categorie, introduce tra i suoi personaggi un'ampia galleria di creature magiche, che traggono ispirazione dalla letteratura fiabesca e in cui la fantasia si sbizzarrisce alla ricerca di curiose fusioni.

I titoli più caratteristici sono gli statunitensi *American Dragon*, *Juniper Lee* e *Ben 10* e il giapponese *Zachbell*. Un po' ai margini di questa categoria un altro titolo giapponese, *Il giardino di Mushiking*, che con i precedenti condivide vari elementi, distinguendosi però, come si vedrà, su alcune importanti caratteristiche di stile.

In tutti questi cartoni i protagonisti umani rivestono un ruolo di mediazione tra mondi, quello umano e quello fantastico – abitato, di volta in volta, da mostri, alieni, insetti, creature magiche o mistiche - e un ruolo di protezione di quest'ultimo. In alcuni casi, il loro coinvolgimento arriva a superare le barriere che separano i mondi e loro stessi si trasformano in creature magiche: in *American Dragon* nonno e nipote si trasformano in due draghi; Ben – del cartone *Ben 10* – può trasformarsi in dieci alieni dotati di aspetto e di poteri diversi; *Zachbell*, dell'omonimo cartone, è esso stesso un mamodo (spiritello) inconsapevole; ne *Il giardino di Mushiking* sono molti gli esseri i cui tratti somatici derivano da una compenetrazione di natura umana e animale.

Dal punto di vista della rappresentazione iconica della lotta, le proprietà comuni ai diversi titoli (con la parziale eccezione di *Il giardino di Mushiking*) si possono così sintetizzare: una riduzione delle scene di lotta rispetto ad altre attività rappresentate, accenti meno drammatici e più ironici, carattere poco eroico dei protagonisti, ampiezza di scelte stilistiche a disposizione per raffigurare i personaggi, gli ambienti e la lotta, grazie all'apertura su mondi magici dove ogni ibridazione è lecita.

Si osserva dunque, in primo luogo, una contrazione del peso relativo della lotta nel racconto e una parallela espansione di altri ambienti e situazioni, tipicamente associati ad altri generi. Non a caso, varie sigle, che solitamente offrono un concentrato dei caratteri e delle occupazioni dei protagonisti, li rappresentano intenti in attività ludiche o scolastiche, comunque non competitive.

Inoltre, si riscontra una minore drammaticità – che va di pari passo con il minore realismo di ambientazioni, personaggi e situazioni - rispetto alle categorie precedenti; questo implica un

debole ricorso a quegli espedienti visivi e sonori atti a generare effetti di solennità, maestosità, o più semplicemente di tensione e suspense. I ritmi sono più accelerati, le colonne sonore più spensierate, i colori prevalentemente chiari e accesi, le immagini, così come i toni, impiegano più spesso elementi grotteschi e ironici (Figura 31).

Figura 31 Ricorso a elementi grotteschi: *Zatchbell*, *American Dragon*, *Juniper Lee*



Fa eccezione soltanto *Il giardino di Mushiking*, connotato decisamente in senso drammatico, al punto da introdurre nella narrazione il tema della morte - concetto pressoché assente nei cartoni animati eppure riscontrato più volte nel campione analizzato, nei titoli giapponesi.

Figura 32



Esso recupera le atmosfere, i colori cupi e una lentezza nell'incedere che sono ben più caratteristici dei titoli giapponesi della prima categoria. La Figura 32 ritrae il dolore di Glum per la morte del coleottero, suo migliore amico.

Si assiste anche, in questa categoria, a un ridimensionamento dei caratteri eroici, con il protagonismo affidato non a supereroi, super-guerrieri, super-allievi, ma piuttosto a piccoli aspiranti eroi, combattenti “per caso” o “saltuari”; lontani dalla perfezione estetica (che riflette la perfezione etica) dei *kalos kai agathos*, si passa alla carineria e simpatia di bambini e ragazzi normali (Figura 33).

Figura 33 Piccoli eroi e combattenti saltuari: *American Dragon*, *Juniper Lee*, *Ben 10*, *Zatchbell*, *Il giardino di Mushiking*



L'apertura su mondi magici dove tutto è possibile amplia le scelte stilistiche a disposizione per raffigurare i personaggi (Figura 34): è qui che si assiste al trionfo dell'immaginazione nella compenetrazione di umano, alieno, animale, vegetale, meccanico. Lo stesso vale per le ambientazioni, che, oltre a mescolare spesso ambienti urbani e naturali, si spostano tra diversi piani di realtà.

Figura 34 Personaggi e ibridazioni: *American Dragon*, *Juniper Lee*, *Ben 10*, *Zatchbell*, *Il giardino di Mushiking*

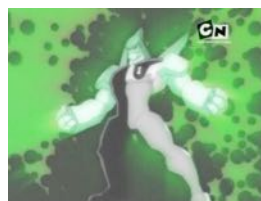


Aumenta anche, parallelamente, la ricchezza di soluzioni figurative per rappresentare la lotta, che può coinvolgere umani, animali, creature magiche, alieni, robot, oggetti che si animano, in combinazioni spesso curiose. Una linea di demarcazione corre tra i titoli statunitensi e giapponesi: nei primi la lotta è solitamente carica di humour ben più che di inquietudine, date le sembianze degli avversari: mostri simili a grandi e morbidi peluches in *Juniper Lee*, uomini dall'aspetto grottesco e vagamente mostruoso oppure disegnati con una mescolanza di tratti comici e segni convenzionali della malvagità in *American Dragon* (Figura 35).

Figura 35 Lotta e avversari nei cartoni americani: *Juniper Lee*, *American Dragon*, *Ben 10*



Figura 36



Solo *Ben 10* presenta avversari un po' più minacciosi.

Lo stesso protagonista, nelle sue trasformazioni, passa dall'aspetto rassicurante del piccolo alieno che ricorda ET (terzo frame della Figura 34) a quello del mostro nerboruto e gigantesco (Figura 36).

Nei cartoni giapponesi la lotta assume connotati diversi, ricorrendo ad avversari dall'aspetto ancora più sinistro (Figura 37).

Figura 37 Lotta e avversari nei cartoni giapponesi: *Il giardino di Mushiking*, *Zatchbell*



Alla diversa atmosfera delle battaglie contribuisce anche l'uso dello spettro cromatico. Come emerge chiaramente dalle immagini precedenti, *Juniper Lee* e *American Dragon* usano perlopiù colori sgargianti, saturi, che vanno a definire forme morbide, arrotondate, rassicuranti. *Ben 10* fa più spesso ricorso, nelle scene d'azione, a colori freddi, elettrici e all'uso delle ombre e dei chiaroscuri. *Zatchbell* ama i contrasti, i passaggi repentini dalla luce all'ombra, dalla lucentezza alla opacità del colore e ritrae i protagonisti ora in scenari naturali luminosi, ora sullo sfondo di tramonti incandescenti, ora sovrastati da cieli scuri e tumultuosi o prigionieri di foreste notturne e

claustrofobiche. *Il giardino di Mushiking* presenta un uso interessante del colore, che risalta come una componente di grande rilevanza nelle immagini, ricorrendo a un ampio ventaglio di colori naturali, talora chiari, più spesso notturni ma sempre luminosi, morbidi, quasi vellutati.

Un'ultima annotazione: due titoli statunitensi di questa categoria si ispirano, in qualche modo, alla cultura cinese-nipponica.

Figura 38



In *American Dragon* il protagonista è un tredicenne cinese-americano, addestrato dal nonno - di origine e tratti cinesi – al ruolo di dragone (Figura 38); il drago, figura mitologica radicata nell'immaginario collettivo di molti popoli, viene qui inteso come creatura portatrice di fortuna e bontà, secondo una concezione tipica del contesto cinese e orientale; ed è proprio in due

Figura 39



draghi che nipote e nonno si trasformano quando devono combattere (Figura 39).

Juniper Lee, che nei tratti somatici racchiude qualcosa di orientale, fa ampio uso di arti marziali nei combattimenti, addestrata dalla nonna al ruolo di Protettore delle creature magiche, ruolo che viene definito con le parole cinesi *Te-Xuan-Ze*.

Gli ammiccamenti alla sfera orientale si limitano, tuttavia, a questi elementi di superficie, mentre lo stile dell'animazione, così come l'articolazione delle trame, rimane tipicamente americano.

LA LOTTA EDONISTICA

Un'ultima categoria di lotta introduce nella narrazione obiettivi legati al piacere e stili di vita improntati all'edonismo, il che ha, sul piano dell'immagine, una traduzione di tipo estetizzante.

I titoli rappresentativi sono, per l'Europa, *Totally spies* e *Team Galaxy* (quest'ultimo, per la verità, è una coproduzione franco-italo-canadese), per gli Stati Uniti *Kim Possible*, infine *Mermaid Melodies* per il Giappone.

La fonte di ispirazione prevalente, in questa categoria, è cinematografica.

Totally Spies è il cartone che più abbonda di riferimenti di questo tipo: nel titolo, nei personaggi e nelle trame si richiama espressamente al noto telefilm *Charlie's Angels*; inoltre, l'uso di alcuni elementi grafici – ad esempio la frequente apparizione di una scritta digitale che precisa il luogo e l'ora dell'evento in corso – ricorda i film e telefilm spionistici. Il titolo *Kim Possible* deriva da un gioco di parole su *Mission Impossible* e anche gli altri cartoni ammiccano, in maniera più o meno esplicita, a film, telefilm, musical.

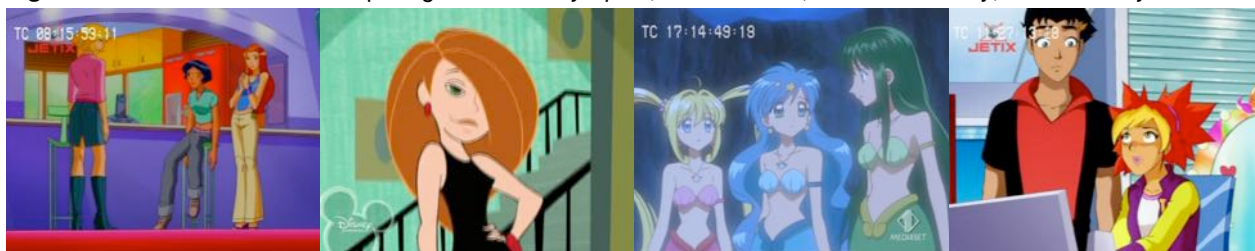
I valori edonistici che emergono dalla narrazione sono la bellezza, la ricchezza, la seduzione ed è interessante osservare in quale maniera essi sono supportati dalle immagini, concentrando l'attenzione su tre dimensioni principali: i personaggi, le ambientazioni, l'uso del colore.

Per quanto riguarda i personaggi, si ha qui a che fare con un protagonismo prevalentemente femminile, con l'eccezione di *Team Galaxy*, dove è misto. Quello che viene ritratto è un universo post-adolescenziale, più o meno prossimo all'età adulta, con una forte autonomia: i personaggi vivono perlopiù da soli, sganciati dalla famiglia. Ciò che emerge in maniera evidente fin dalla prima visione è la bellezza dei protagonisti, una avvenenza che si ispira – anche negli atteggiamenti e

nei comportamenti - alle icone contemporanee del mondo della moda, dello spettacolo, della musica: *look* ricercati e originali, pose provocanti, movenze “da passerella” (Figura 40).

Le tre spie di *Totally Spies* sono ragazze avvenenti, atletiche, dalle forme sottili e richiamano espressamente le tre varianti tradizionali della bellezza femminile: bionda, mora, rossa. Kim Possible, capelli rossi e occhi verdi, è ritratta nella sigla avvolta in un tubino nero e atteggiata in modo seducente. Le principesse di *Mermaid Melody*, ispirate alla figura mitologica della sirena, riproducono nei capelli e negli abiti un ampio spettro di colori pastello ed evocano un tipo di femminilità dolce e delicato. In *Team Galaxy* è il personaggio femminile – dal *look* scanzonato e vagamente *punk* - quello più frivolo e sensibile alle tentazioni dell'apparire.

Figura 40 Femminilità e stili delle protagoniste: *Totally Spies*, *Kim Possible*, *Mermaid Melody*, *Team Galaxy*



Anche nei luoghi e nelle ambientazioni si ritrova uno sguardo estetizzante. Le protagoniste si muovono tra interni ricchi e raffinati ed esterni suggestivi: Sam, Alex e Clover (*Totally Spies*) condividono una villa con piscina a Beverly Hills, splendidamente arredata e dotata di ogni *comfort* e le loro azioni si svolgono tra *college* esclusivi, set cinematografici e altri ambienti alla moda; nella rappresentazione del contesto, dove spicca l'attenzione ai dettagli, nulla è ordinario: le tre spie si muovono con auto sportive o di gran lusso, guidate da autisti eleganti, chiacchierano sullo sfondo di enormi acquari e oggetti di *design*, dormono in camere che sembrano uscite da prestigiose riviste di settore, si cambiano di abito continuamente, testimoniando un'attenzione all'aspetto fisico e all'abbigliamento che accomuna le varie serie (Figura 41). Frequenti sono le inquadrature panoramiche degli interni e gli *zoom* sui dettagli di arredamento.

Figura 41 Estetica degli spazi: *Totally Spies*



Aria di benessere e di leggerezza si respira anche in *Kim Possible*: le sue avventure si snodano tra ristoranti di lusso e bar alla moda, occasioni di *shopping*, viaggi in auto sportive, serate a teatro e momenti romantici con il fidanzato Ron (Figura 42). La ricercatezza estetica emerge anche nella ricchezza di dettagli e negli accostamenti e contrasti cromatici ad effetto. Particolarmente ricca e accurata è la rappresentazione degli ambienti: gli interni sono ritratti nei particolari, con inquadrature su arredi, stoviglie, tende, lampade, giornali, quaderni con tracce di scrittura, immagini riflesse negli specchi o nelle lenti degli occhiali... particolari che danno vivacità e qualità alla scena.

Figura 42 Estetica degli spazi: *Kim Possible*



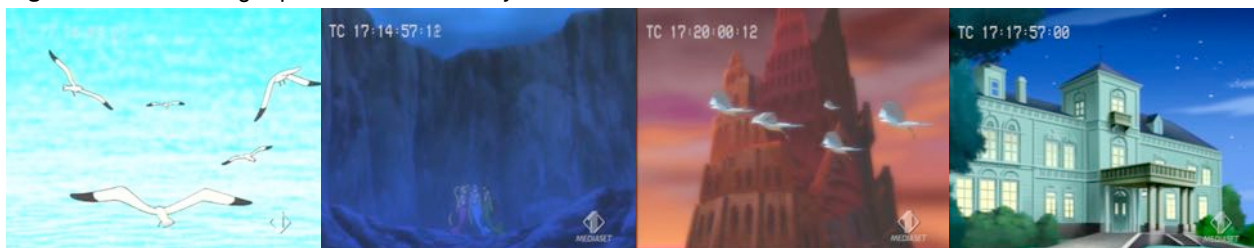
I protagonisti di *Team Galaxy* (cartone co-prodotto dalla stessa casa francese di *Totally Spies*, come appare piuttosto evidente dalle analogie stilistiche) frequentano una prestigiosa scuola – simile a una cittadella futuristica e dotata della tecnologia più avanzata - per diventare difensori dell’universo; padroneggiano perfettamente ogni sorta di strumento tecnologico, praticano sport estremi e vivono le loro avventure in scenari galattici di grande vivacità cromatica, tra alieni dalle fattezze curiose e dai colori sgargianti (Figura 43).

Figura 43 Estetica degli spazi: *Team Galaxy*



Mermaid Melody è ambientato sulle spiagge del Pacifico. I paesaggi naturali, marini in particolare, sono qui più presenti che altrove, accanto a scenari fantastici, ed è soprattutto su questi due piani che si esprime la ricerca estetica. Non mancano, tuttavia, i riferimenti iconici alle abitazioni e alle abitudini di vita dei protagonisti, che evocano a loro volta una sicura agiatezza (Figura 44). Diversamente dai cartoni precedenti, in cui prevalgono i colori sgargianti, saturi e i contrasti cromatici, qui i toni più romantici della narrazione privilegiano i colori sfumati, i riflessi argentei e dorati e una profusione di stelle, luci, cuori. Inoltre - altra specificità - l’elemento musicale è cardine della narrazione e cuore dell’impianto stilistico del cartone.

Figura 44 Estetica degli spazi: *Mermaid Melody*



In tutti i cartoni si osserva l’uso suggestivo ed elaborato dell’elemento cromatico - sia pure con preferenze diverse nei confronti dei toni pastello o dello spettro di colori pop -, fondamentale sia come elemento di identificazione delle protagoniste (in particolare in *Mermaid Melody* e *Totally Spies*, dove gli abiti “di battaglia” sono di diverso colore), sia come mezzo per costruire scenografie

di forte impatto visivo e gradevolezza estetica. Il colore è certamente un punto di forza di queste serie.

Ma che ne è dello scontro in questa cornice estetizzante? Si assiste a una curiosa rivisitazione della lotta in chiave *glamour* (Figure 45 e 46).

Le *Totally Spies* combattono con armi rubate alla cosmesi, alla moda, al *design*: il *cipria-cell*, ossia il portacipria che contiene un videofonino olografico, gli orecchini con microfono ultrasensibile, la lima e lo smalto per le unghie al laser, il chewing gum protettivo alla ciliegia, il phon spara-tornado, l'anello con proiettore di ologrammi, eccetera. In ogni puntata l'arsenale si arricchisce di nuovi esemplari, con evidenti vantaggi per il *merchandising*.

I protagonisti di *Team Galaxy* compiono le loro missioni esibendosi in sport spettacolari - come il *surf* sulla sabbia o le gare motociclistiche sullo sfondo di colossei futuristici -, pilotando aerei super-accessoriati e utilizzando con sapienza ogni forma di tecnologia d'avanguardia.

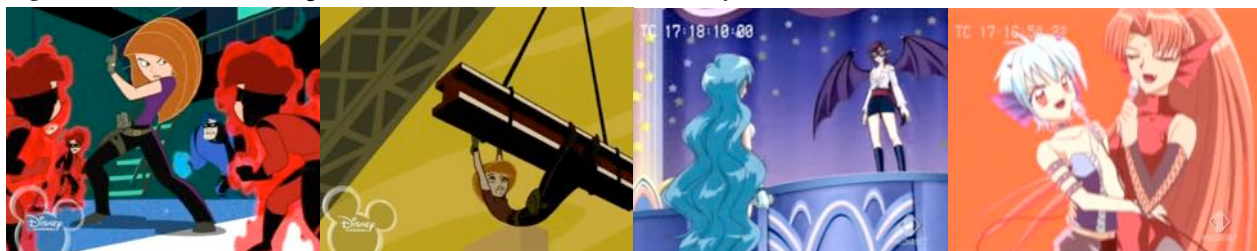
Kim Possible sfoggia, durante gli scontri, una tenuta *casual-chic* e compie eleganti evoluzioni e acrobazie sullo sfondo di scenari urbani, strizzando l'occhio ai film *cult* di genere spionistico.

Le principesse sirene combattono le loro nemiche con il canto, affrontandosi in scontri musicali in cui le armi hanno la forma poco minacciosa del microfono; ed è la musica a segnare il ritmo della battaglia.

Figura 45 La lotta in chiave *glamour*. *Totally Spies*, *Team Galaxy*



Figura 46 La lotta in chiave *glamour*. *Kim Possible*, *Mermaid Melody*



LA RIVALITA'

di Manuela Malchiodi

Se nel quadrante contiguo dell'*Agonismo* l'azione caratterizzante è la *lotta*, qui è la *rivalità*, intesa come una forma attenuata della lotta, svuotata dei significati e degli obiettivi che, in quel contesto, la originano e la alimentano. In altri termini: dal punto di vista della trama la spinta competitiva, conflittuale, rimane centrale, ma le sue determinanti non sono più le stesse della *lotta eroica*, né dell'*addestramento marziale*, né mostrano il coinvolgimento e l'impegno evidenziati dallo *scontro virtuale*. Le categorie del quadrante precedentemente analizzato che, quantomeno per alcuni aspetti, preludono ai tipi di competizione proprie di questa sfera sono la *lotta fantastica* e, soprattutto, la *lotta edonistica*, che presentano una sdrammatizzazione dello scontro, una maggiore spensieratezza e l'ingresso dell'ironico e del grottesco. Qui il processo di alleggerimento si fa radicale, così come l'introduzione di determinanti edonistiche e individualistiche nell'azione, il che ha ripercussioni sull'uso delle immagini. Dal punto di vista della resa figurativa, infatti, si assiste al rovesciamento di molte delle convenzioni e degli stili propri al quadrante precedente e a un effetto "specchio deformante", attraverso il quale le immagini della competizione e della lotta filtrano, ma con i contorni stravolti.

L'analisi di questo quadrante permette di distinguere due grandi raggruppamenti di cartoni, così definiti:

1. le rivalità individuali
2. la parodia della lotta

Nel primo gruppo rientrano le storie di rivalità prive di motivazioni e risvolti che vadano al di là della sfera privata e individuale; lo stile e i toni sono solitamente ironici. È utile qui distinguere due sottocategorie, che ricorrono a rappresentazioni parzialmente differenti: le *rivalità femminili*, dove la linea di conflitto è *intra-genere*; le *rivalità familiari*, che sono solitamente *inter-genere* e mettono in scena la competizione tra fratelli e sorelle.

Del secondo raggruppamento fanno parte cartoni in cui la lotta e lo scontro sono lo spunto centrale, ma rappresentati in chiave squisitamente parodistica.

LE RIVALITÀ INDIVIDUALI

Come si è detto, il conflitto si caratterizza, in questo contesto, in maniera molto diversa rispetto a quanto avviene nel quadrante dell'*Agonismo*, non solo per l'abbandono di finalità eroiche, di nobili scopi e di obiettivi che coinvolgono la collettività a favore di interessi molto più individuali, ma anche per le linee di separazione che definiscono i campi della cooperazione e del conflitto. Là, gli eroi identificano gli avversari tra coloro che incarnano concezioni del mondo distanti e contrapposte e scelgono o trovano gli alleati nella cerchia degli amici, dei familiari o in persone sconosciute che condividono i loro obiettivi. Non sono del tutto assenti le dinamiche di rivalità tra gli alleati, ma si tratta di comportamenti sporadici, che solitamente non compromettono l'alleanza stessa. Qui, invece, gli avversari condividono spesso la sfera familiare, amicale e i gruppi dei pari

e, in questa convivenza, minacciano l'uno la sfera di benefici, di "potere", di successo dell'altro. Essi competono, insomma, all'interno della stessa cerchia, contendendosi gli stessi "premi": l'affetto e l'attenzione dei genitori, l'apprezzamento da parte degli insegnanti o dei compagni di classe, l'interesse dei ragazzi o delle ragazze che si desidera sedurre.

A distinguere gli avversari tra di loro non è la concezione del mondo, piuttosto il carattere e le inclinazioni. Le immagini, con modalità che saranno esposte caso per caso, accompagnano questo ritirarsi dell'azione dalla vastità degli scenari "pubblici" a contesti più privati.

Rivalità femminili

Questo gruppo di cartoni presenta una certa continuità rispetto alla categoria della *lotta edonistica* analizzata nel capitolo precedente, accentuandone la leggerezza e l'impianto estetico e rinunciando alle ambizioni di salvare il mondo da vari tipi di criminali. Il tipo di rivalità messa in campo è quella *intra-genere*, ma declinata solo al femminile, ossia tra ragazze coetanee che competono su vari piani: sentimentale, amicale, scolastico, estetico. Si tratta dei cartoni che esprimono meglio il particolare addensamento di valori specifici del quadrante: individualismo, bellezza, ricchezza, amore/seduazione.

I titoli più significativi sono i seguenti: *Bratz*, *Sabrina* (Stati Uniti), *Sugar Sugar* (Giappone), *Lola & Virginia* (Europa).

Gli elementi unificanti sono il protagonismo femminile e l'esigenza di rappresentare tipi di femminilità alternativi e spesso in conflitto, cosa che dà luogo in vari casi a immagini stereotipate dei comportamenti e delle relazioni. Dal punto di vista dello stile, ci si trova di fronte a scelte grafiche molto diverse, interessanti da approfondire a loro volta.

Per far emergere sia le rappresentazioni ricorrenti e trasversali sia le differenze stilistiche, si può procedere rispondendo ad alcune domande: chi sono e come sono raffigurate le protagoniste e le antagoniste? In quali luoghi e ambienti si svolge l'azione e come sono disegnati gli scenari? Con quali strumenti espressivi sono messe in scena le dinamiche di rivalità?

Per quanto riguarda le protagoniste, esse sono disegnate in maniera molto diversa nei vari cartoni.

Le *Bratz* in versione animata nascono dal loro precedente successo di bambole e di questa origine

Figura 47



portano chiaramente le tracce nelle loro sembianze (Figura 47): disegnate al computer con effetto tridimensionale, innestano il movimento nel corpo delle bambole originarie, che hanno occhi e labbra molto grandi, truccati e curati in ogni dettaglio, naso piccolissimo, capelli setosi, lunghe gambe, un abbigliamento molto ricco ed esclusivo, tratti e movenze da star alla moda. Sono adulte, vivono da sole, gestiscono una rivista di moda e si dedicano alle loro passioni: oltre alla moda e allo *shopping*, la musica e i concerti (le quattro ragazze hanno un gruppo

musicale), le feste, la cura di sé (sembrano sempre appena uscite da un centro estetico) e una serie di occupazioni molto *fashion*.

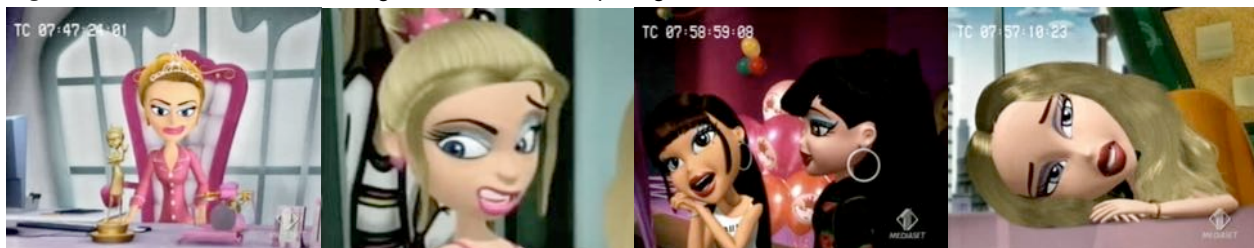
Le antagoniste delle Bratz (Figura 48) hanno il loro stesso aspetto e la medesima passione per tutto ciò che è alla moda e di successo – che cercano di "rubare" alle Bratz –, appartengono al loro stesso ambiente ma hanno modi di fare più aggressivi e provocatori. Il lavoro degli autori sulle fisionomie è fondamentale per marcare la differenza tra le rivali, tra

Figura 48



una polarità “positiva” – le Bratz che inseguono i loro sogni – e una “negativa” - le antagoniste che ne intralciano il cammino, rose dall’invidia e incapaci di perseguire un loro progetto autonomo e costruttivo. A tradire questa malevolenza e a ribadire continuamente la loro antipatia, un’ampia galleria di ghigni, smorfie, boccacce, contrapposte all’entusiasmo, agli ammiccamenti e alle moine sognanti delle Bratz, come evidenziato dalle immagini seguenti.

Figura 49 *Bratz*: smorfie delle antagoniste, moine delle protagoniste



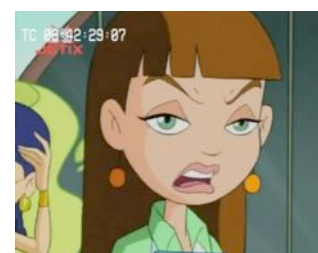
La piccola strega Sabrina (Figura 50) ha le sembianze di un’adolescente normale (anche se appare più adulta dei suoi “ufficiali” 12 anni), disegnata comunque con

Figura 50



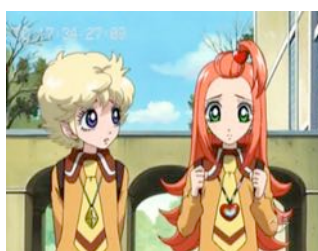
una evidente attenzione all’estetica: corpo sottile e slanciato, capelli biondi e foltissimi, occhi grandi e azzurri, tratti del viso molto graziosi. L’abbigliamento è curato, ma è quello *casual/sportivo* prevalente tra le ragazze della sua età. Lo stesso si può dire per le amiche e le rivali della ragazza. Come

Figura 51



nel caso delle *Bratz*, la contrapposizione si disegna sui volti e nella mimica, con frequenti deformazioni delle espressioni facciali delle rivali in smorfie sgradevoli (Figura 51). La rappresentazione di corpi e visi è, nel complesso, abbastanza realistica, anche se, a differenza delle *Bratz*, non mancano qui personaggi o elementi fantastici, legati ai poteri magici delle protagoniste.

Figura 52



Vanilla e Chocola, adolescenti protagoniste di *Sugar Sugar*, al tempo stesso amiche e rivali (competono per conquistare tra i ragazzi il maggior numero di *cristalli di cuore*, ossia cristalli che contengono emozioni e sentimenti), sono streghettoni di un regno magico. Sono disegnate con i tratti somatici caratteristici degli *anime*: occhi grandissimi e molto espressivi, grazie alla forma e ai giochi di luce al loro interno, naso e bocca appena

Figura 53



accennati, capelli colorati e con le ciocche molto definite, corpi sottili, vestiti con colori tra cui dominano il rosa, il viola, l’azzurro e gli effetti di luce. Portano al collo ciondoli a forma di cuore e diamante e nella sigla sono presentate immerse in una profusione di luci, scintille, stelle e cuori brillanti. L’impronta prevalente del cartone è sentimentale, i toni romantici, la rappresentazione dei personaggi è meno realistica che nei titoli precedenti, per i frequenti sconfinamenti nella dimensione magico-onirica.

Figura 54



Lola e Virginia, le due dodicenni compagne di scuola e feroci rivali dell'omonimo cartone, sono tratteggiate in maniera molto stilizzata.

Lola è raffigurata come una ragazza semplice, cicciottella e un po' goffa, poco interessata al suo aspetto; la sua rivale è, al contrario, ricca, sofisticata e griffata. Lo stile del cartone è comico e la rappresentazione dei personaggi parodistica.

Al di là delle evidenti differenze di impronta e stile, emergono sentimenti e preoccupazioni comuni. Le protagoniste, così come le antagoniste, sono spesso intente alla cura di sé e del proprio aspetto: maschere di bellezza, bagni in schiumose vasche idromassaggio, cure per capelli, scelta degli ornamenti sono attività che punteggiano la quotidianità dei personaggi – e di conseguenza le immagini dei cartoni –, definendone la personalità e gli interessi e connotandosi come armi importanti nella competizione estetica.

Figura 55 La cura di sé: *Bratz*, *Lola e Virginia*, *Sabrina*



L'abbigliamento è costantemente fulcro di attenzione: le protagoniste si cambiano spesso di abito e l'inquadratura indugia sui dettagli dei vestiti e della vestizione. Molte scene centrali della narrazione hanno come sfondo ricche e raffinate cabine-armadio e come oggetto la scelta dell'abito, dell'acconciatura, delle scarpe, del trucco e dei gioielli (Figura 56). Si intuisce, dietro a molte di queste immagini, la sollecitazione di un'attività ludica ispirata al cartone animato e supportata da un ricco *merchandising*. Questo stile di vita edonistico ed estetizzante trova l'espressione più compiuta nelle *Bratz* (che, non a caso, rappresentano un brand molto potente e un fenomeno commerciale di grande rilievo, con una fornitissima linea di giocattoli e *gadget*), mentre è mitigato dal romanticismo in *Sugar Sugar*, ha un'espressione più ironica in *Sabrina* ed è in parte ridicolizzato in *Lola & Virginia*, dove è l'antagonista a esserne portatrice.

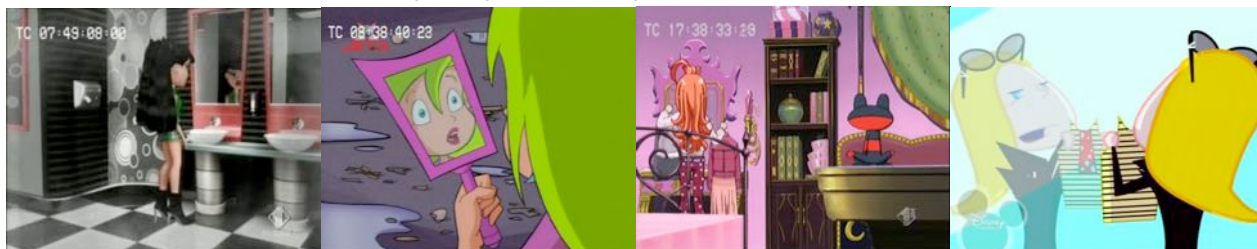
Figura 56 Abiti e guardaroba: *Bratz*, *Sugar Sugar*, *Lola e Virginia*



Oggetto-simbolo per eccellenza di uno stile di vita narcisistico, improntato all'apparire, è lo *specchio*, difficilmente assente dalle scenografie entro cui si muovono le protagoniste (Figura 57). Specchio che alimenta la vanità - una delle manifestazioni psicologiche più rappresentate -, incute

insicurezza, oppure, semplicemente, è una presenza fissa e apparentemente neutrale nella scena. In alcuni cartoni di tipo agonistico si è incontrato lo stesso oggetto, ma rivestito di una diversa simbologia: strumento che rivela parti o sentimenti nascosti delle persone, superficie che consente passaggi tra il mondo del bene e quello del male. Qui, nello specchio, le protagoniste cercano i segni della propria bellezza e scrutano i confini effimeri del potere che, attraverso la bellezza, potranno esercitare.

Figura 57 Specchi: *Bratz*, *Sabrina*, *Sugar Sugar*, *Lola* e *Virginia*



Altri oggetti e figure, questa volta più specifici ai singoli cartoni, hanno una ricorrenza e una pregnanza tali da caricarsi di forza simbolica o metaforica.

Figura 58



Il *telefono cellulare* delle *Bratz*, ad esempio: onnipresente, utilizzato con frequenza quasi maniacale, a testimoniare una condizione di ininterrotta connessione con il mondo esterno, come richiesto dallo *status* di giovani rampanti e da un ambiente in cui il successo si misura anche in base alla quantità e alla rete di relazioni intrattenute.

Figura 59



Un folto armamentario magico, più tradizionale - bacchette magiche, tappeti volanti, pozioni stregate, onde di energia che scaturiscono dalle mani - costella le immagini di *Sugar Sugar* e *Sabrina* (sia pure ricorrendo a cromatismi e atmosfere diverse: immagini ovattate, tenui, rivestite della delicatezza dei colori pastello nel primo cartone, colori più decisi e contorni più netti nel secondo). Da un lato, banalmente, si tratta di oggetti e figure funzionali alla costruzione di storie che raccontano per l'appunto le avventure di piccole streghe. Dall'altro sono anch'essi, come gli specchi, oggetti attraverso i quali le protagoniste mettono alla prova il loro potere. Un potere magico che, diversamente da quanto avviene in altri generi di cartoni, non è orientato a salvare, distruggere o dominare il mondo, ma perlopiù a conquistare cuori maschili, ammirazione, successi a scuola o tra gli amici, premi di bellezza.

Figura 60 Oggetti magici: *Sugar Sugar*, *Sabrina*



Osservando i luoghi e gli scenari dell'azione si nota un'altra ricorrenza significativa: una elevata presenza di interni, che possono essere letti metaforicamente come gli spazi angusti della rivalità, ben diversi dagli spazi aperti, ampi e a volte monumentali della lotta. Gli interni, inoltre, sono oggetto di un'attenzione estetica decisamente rilevante. Il gusto per l'abbigliamento trova completamente nel gusto per l'arredamento della casa, per gli arredi che decorano e abbelliscono gli spazi di vita. Questo elemento, già riscontrato nei titoli classificati nella categoria *lotta edonistica*, appare dunque tipico dei cartoni animati "femminili" (quelli con un protagonismo sostanzialmente femminile e rivolti a un target prevalentemente di bambine e ragazze).

Le Bratz sono, anche in questo caso, l'esempio più efficace: gli ambienti in cui si muovono sono curati nei minimi dettagli (notare, nella Figura 61, i tappeti zebrati con cuscini colorati, i quadri alle pareti, il tavoli *design*, le vetrate del *loft* con vista sui grattacieli, i pavimenti lucidi a grandi scacchi bianchi e neri, gli effetti di luce creati dalle lampade), caratterizzati da contrasti accesi di colori e disegnati in maniera da suggerire quella miscela di ricchezza, sfarzo, creatività tipiche dell'ambiente della moda.

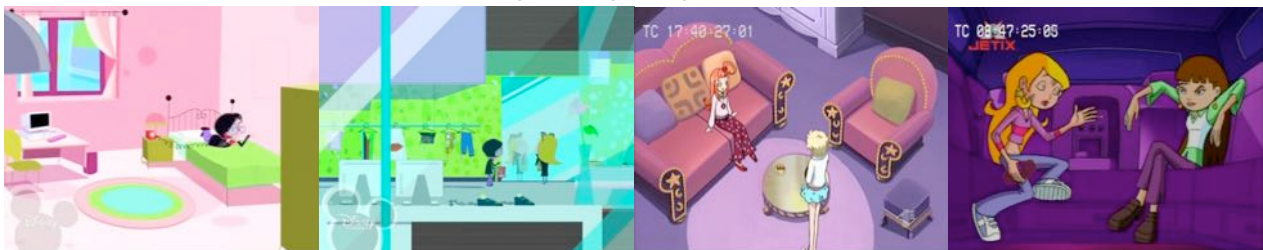
Figura 61 *Bratz*: rappresentazioni di interni



Anche gli altri titoli, comunque, sia pur ispirandosi a stili estetici diversi, non disdegnano le rappresentazioni di dettagli d'arredamento e di interni decorati con cura (Figura 62).

Particolarmente interessante e originale è l'elemento cromatico in *Lola e Virginia*, non solo negli interni: soltanto i personaggi sono disegnati con contorni netti, mentre negli sfondi le linee di contorno si dissolvono e, a definire l'immagine e le geometrie è esclusivamente il colore, con le sue diverse gradazioni di intensità, corposità, luminosità, trasparenza.

Figura 62 Rappresentazioni di interni: *Lola e Virginia*, *Sugar Sugar*, *Sabrina*



Venendo alla rivalità, prima di analizzarne la rappresentazione iconica è opportuno accennare alle sue ragioni e ai suoi "premi", che assumono connotati diversi nei vari cartoni, rinviando a modelli di femminilità non del tutto omogenei. Ci si limita qui a una breve annotazione a margine, perché il discorso riguarda più il contenuto che gli stili.

Le Bratz, che come si è detto vivono sole e lavorano nel campo della moda, hanno come obiettivo fondamentale la realizzazione dei propri sogni e progetti di vita, in questo svelando una certa

ambivalenza tra un modello femminile di accentuata autonomia e una valorizzazione di obiettivi e preoccupazioni che si collocano senza rotture e con totale passività in uno schema femminile molto tradizionale: cura maniacale della bellezza, del corpo, dell'abbigliamento, immersione in una sfera esclusivamente privata, dinamiche conflittuali concentrate prevalentemente, se non esclusivamente, tra donne.

Il modello offerto da *Sugar Sugar* è anch'esso tradizionale, ma in altro modo, concentrato com'è sulla realizzazione femminile attraverso le relazioni amorose e il successo in campo sentimentale (con tanto di riferimenti all'“ereditarietà” di questo ruolo, perché Vanilla e Chocola non fanno altro che proseguire una rivalità iniziata tra le loro madri). Le due protagoniste si muovono, a loro volta, nella dimensione prevalente del privato e, grazie anche a un certo uso delle immagini, sembrano sospese in una sorta di bolla magica, ovattata, onirica, lontana dalla realtà.

Sabrina, sia pure con un certo livello di ironia, rappresenta gli obiettivi frivoli di una competizione che si accende sotto la spinta della vanità, dell'invidia e della gelosia: assicurarsi gli sguardi maschili e l'ammirazione femminile, vincere premi di bellezza, dimostrare le proprie superiori capacità magiche, talvolta darsi da fare per obiettivi più allargati che, tuttavia, restano defilati rispetto ai primi.

Lola e Virginia ha l'impostazione più umoristica e, in una cornice di battute e contrasti dal sapore comico, esaspera e mette in ridicolo i vezzi modaiole dell'antagonista, portatrice dei valori legati alla ricchezza e all'apparire, mentre la protagonista incarna un modello di ragazza normale, semplice, con varie qualità di carattere ma nessuna abilità nel gestire la propria immagine. Lo schema, tuttavia, rimane volutamente quello di uno scontro individuale – con obiettivi spesso condivisi e declinati “al femminile” - in cui si esauriscono le energie delle due rivali.

Entrando nel merito delle immagini e degli accorgimenti grafici usati per raffigurare la rivalità, si osserva un lavoro degli autori sulla fisionomia e, in alcuni casi, sul contorno dei volti.

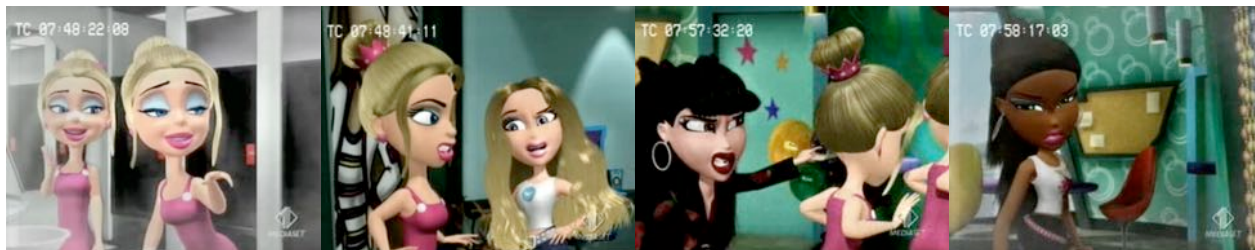
In *Sabrina* si ricorre abbondantemente a inquadrature concentrate sui primi piani o i piani medi per isolare le espressioni del viso e le gestualità del corpo che esprimono tutto il ventaglio di sentimenti che generano e alimentano la rivalità, oppure ne conseguono (Figura 63). La gamma delle espressioni è così amplificata da ricordare le bizzie dei bambini, con un effetto di infantilizzazione dei personaggi. Si ritrovano qui le medesime gestualità che si vedono ricorrere spesso nelle rivalità tra fratelli e sorelle (paragrafo successivo), ad esempio il gesto di contendersi un oggetto cercando di strapparlo uno dalle mani dell'altro.

Figura 63 *Sabrina*: la rivalità e le sue espressioni



Molto teatrali, impostate, manierate sono le liti delle Bratz (Figura 64). L'accentuazione di tratti fisiognomici già molto marcati, la deformazione dei volumi dei volti tridimensionali genera spesso effetti grotteschi.

Figura 64 *Bratz*: la rivalità e le sue espressioni



In *Lola e Virginia*, dove la rivalità tra le protagoniste nasce dal loro essere antitetiche, oltre a una elencazione umoristica di tutte le varianti dell'invidia e della rabbia – fredda, trattenuta, repressa, esplosiva, sadica - gli autori ricorrono a un lavoro sugli sfondi e sulla cornice dei volti, proiettandovi le emozioni negative e distruttive dei personaggi sotto forma di colori, lampi, raggi di luce, aureole diaboliche.

Figura 65 *Lola e Virginia*: la rivalità e le sue espressioni



La competizione, infine, vive in un alone di ambiguità nel cartone *Sugar Sugar*: come si è detto, le due protagoniste sono amiche inseparabili, pur essendo in competizione per il trono di regina di Extramondo, che passa attraverso la conquista del maggior numero di cuori. I rapporti tra le due ragazze sono rappresentati insistendo sull'affetto e la solidarietà reciproca.

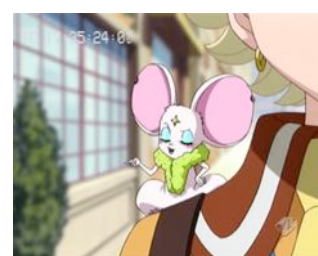
Il sentimento della rivalità è, perciò, rimosso dalle relazioni delle due amiche, ma trasferito all'esterno, incarnandosi nei loro "famigli", animaletti protettori e consiglieri.

Figura 66



La topolina Blanca, in particolare, disegnata con i tratti e i vezzi della vanità, siede accovacciata sulla spalla di Vanilla e le sussurra all'orecchio parole insinuanti, per sollecitarne l'ambizione e l'invidia. Dando luogo così alla rappresentazione metaforica di un conflitto interiore tra amicizia e rivalità.

Figura 67



Rivalità familiari

Un secondo raggruppamento di cartoni mette in scena le rivalità infantili, in particolare la loro forma più paradigmatica, che coinvolge fratelli e sorelle, e lo fa con un approccio del tutto umoristico. Ai fini dell'analisi sono stati selezionati soltanto alcuni titoli – tutti prodotti Disney - in cui tale rivalità è un elemento strutturale della trama e dei personaggi, per la precisione *Yin Yang Yo*, *Phineas e Ferb*, *The Replacements*.

Per comprendere come le immagini concorrano al senso complessivo, si deve considerare in primo luogo che si tratta di strisce comiche. È vero che mettono in gioco problemi infantili importanti, in particolare l'ambivalenza insita nella relazione fraterna: legame affettivo forte, importante occasione di rispecchiamento (una delle prime che il bambino sperimenta), ma anche terreno di conflitti e di sentimenti quali la gelosia, l'invidia, la competizione, a causa della condivisione quotidiana di genitori, spazi, risorse e a causa, anche, dei diversi ruoli a cui si è assegnati in base all'identità di genere. Tuttavia queste ambivalenze sono sdrammatizzate dalla comicità della rappresentazione. Dunque, coerentemente con lo scopo, lo stile è esuberante e all'effetto di vivacità concorrono vari fattori: dialoghi serrati e brillanti, velocità del ritmo, energia cinetica dei personaggi, frequenza e rapidità dei cambi di scena – in un continuo alternarsi di azione e reazione -, vivacità dei colori, una colonna sonora adeguata e frizzante. Le pause nel ritmo sono rare, brevi e servono per sottolineare un'espressione buffa, una reazione divertente. Per rendere l'idea dello scontro, oltre a quella della comicità, questi cartoni accentuano, esasperano alcuni aspetti: *Yin Yang Yo* ha un ritmo sincopato, nervoso, *The Replacements* suggerisce l'isteria non solo nelle interazioni tra i protagonisti, ma anche nel tratteggiare i personaggi di contorno e la continua altalena di conflitti e riappacificazioni.

Se tutti questi elementi forniscono una buona cornice allo scontro, la rappresentazione iconica della rivalità si appoggia, soprattutto, sulla fisionomia dei personaggi, in uno sforzo teso a perfezionare l'espressività dei volti, la gestualità e la mobilità dei tratti somatici.

Un primo aspetto interessante è la rappresentazione delle differenze tra i rivali. Essendo questi fratelli e sorelle, spesso si somigliano ma, nello stesso tempo, si definiscono l'uno in contrapposizione all'altro.

Figura 68

Yin e Yang, disegnati in maniera estremamente stilizzata, sono differenziati cromaticamente con i classici rosa-azzurro associati al femminile e al maschile (differenza di genere a cui fa riferimento anche il loro nome e che ricorre spesso come ragione di conflitti); a distanziarli concorrono anche le rappresentazioni dei diversi caratteri e attitudini – ad esempio la propensione allo studio di Yin e la svogliatezza di Yang (Figura 68).



Figura 69



Todd e Ridley (*The Replacements*) sono due orfani che si sono procurati due improbabili genitori presso una Agenzia Sostituzioni, a cui continuano costantemente a fare ricorso per rimpiazzare persone adulte inadeguate al proprio compito. I due fratelli si assomigliano nei tratti; la differenza, oltre che di genere, è anche di età e si riflette in un aspetto più curato della ragazza e più disordinato (il ciuffo ribelle) e infantile del ragazzino.

Phineas e Ferb sono due fratellastri uniti dalle loro inesauribili intenzioni e invenzioni ludiche, opposti alla sorella maggiore, Candace, che cerca sempre, senza successo, di contenere la loro esuberanza e di smascherare le loro trovate di fronte a due genitori distratti. Come nel

Figura 71



caso precedente, la differenza è nel genere e nell'età, ma risiede soprattutto nei tratti giocosi e nella scioltezza di movimento dei due fratelli contrapposti ai tratti perennemente accigliati e alla rigidità di Candace (Figura 70).

L'autore ricorre spesso a un artificio divertente, consistente nel rappresentare la soggettiva dei due ragazzini, che scorgono nella sorella gli stessi lineamenti di esseri mostruosi (Figura 71).

Figura 70



Se in questa inesauribile conflittualità si esprime l'individualismo dei personaggi, la loro spinta ad

Figura 72



affermare o far prevalere le rispettive identità, d'altro canto la storia prevede quasi sempre, nel suo svolgimento o nel suo esito, anche la cooperazione, la contrattazione, la riappacificazione, il conforto reciproco. Yin e Yang uniscono le forze quando devono combattere i nemici "veri" e si accorgono che stanno stupidamente esaurendo le loro

Figura 73



energie uno contro l'altro, Todd e Ridley arrivano a ostacolarsi in maniera feroce, ma sanno poi uscire dal vortice di ripicche per ritornare alla complicità. L'unica rivalità insanabile sembra essere quella tra i fratelli Phineas e Ferb (loro sì, solidali uno con l'altro) e la sorella maggiore Candace, troppo grande e arcigna per condividere la loro passione per il gioco, ma non abbastanza adulta da disinteressarsene.

Molto elaborato è il lavoro sulle fisionomie dei personaggi e sulla loro mimica: in tutti i casi, si parte da poche linee essenziali; esse, tuttavia, abilmente trattate, restituiscono un'ampia galleria di espressioni che esprimono lo scontro e i sentimenti che lo accompagnano (Figura 74).

Figura 74 Espressioni dello scontro: *The Replacements* e *Phineas e Ferb*



In particolare, *Yin Yang Yo* mostra chiaramente come, partendo da un grado massimo di semplicità e stilizzazione, si approdi a un elevato livello di espressività. I due protagonisti hanno grandi volti sferici che ricordano le *emoticon*. Come mostrano bene le immagini seguenti, la circonferenza del viso rimane sempre costante, dunque il disegno gioca con la modulazione delle

linee interne di occhi, sopracciglia, labbra, oltre che con la forma delle orecchie e la mimica dei minuscoli corpi.

Figura 75 Yin Yang Yo: espressioni dello scontro



I litigi, in questi cartoni, trasmettono l'idea di un'onda che, prendendo origine da un punto della scena (ad esempio lo sguardo di un personaggio che diventa accigliato), travolge progressivamente ogni parte di essa, senza che nulla rimanga statico o escluso dal flusso: le espressioni e i movimenti dei personaggi mutano continuamente, uno in relazione all'altro.

La resa di questa mobilità somatica e di una gestualità nervosa e convulsa richiede una tecnica di animazione molto rapida, che non faccia economia di fotogrammi e che abbia la capacità di diffondere il movimento espressivo dal suo punto di origine a tutto il resto della scena; tecniche, peraltro, in cui Disney è maestra⁵.

LA PARODIA DELLA LOTTA

Per parodia si intende l'imitazione - riconoscibile come tale - di uno stile (letterario, artistico, cinematografico, ecc.), in chiave comica o grottesca. Scivolando, all'interno del nostro campione, verso livelli sempre più accentuati di comicità si incontrano alcuni titoli che esemplificano bene questo modello: *Cacciatori di draghi* (Europa), *Polizia Dipartimento Favole* (Coproduzione Europa - Stati Uniti), *Scuola di polizia* (Stati Uniti), *Gino il pollo* (Europa).

Il primo rivisita in chiave comica il genere fantasy, il secondo riprende la tradizione fiabesca e il genere poliziesco, fondendoli con effetti farseschi, il terzo è una trasposizione animata dell'omonima serie cinematografica e televisiva – già in sé una parodia del poliziesco -, il quarto, per la sua frequente scelta di bersagli sociali, vira più propriamente verso la satira.

La caratteristica della parodia è quella di riproporre, stravolgendoli, gli elementi costitutivi di un modello originario: un testo, un genere, uno stile. In una prospettiva di analisi delle immagini, un esercizio interessante consiste nell'isolare le forme più tipiche del modello originario, per coglierne la deformazione parodistica.

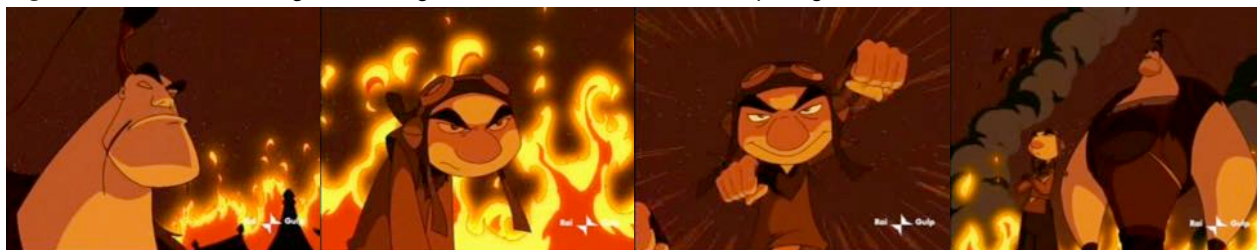
In *Cacciatori di draghi* l'esercizio è facilitato dal fatto che il protagonista sia solito millantare, in pubblico, imprese eroiche che, nella realtà, hanno avuto uno svolgimento ben più modesto. Questi racconti "a uso esterno" – ossia la battaglia per come si sarebbe dovuta svolgere secondo i canoni eroici – sono accompagnati da immagini che contrastano in maniera radicale con le scene di lotta "effettiva".

La figura 76 mostra la versione "idealizzata" della lotta, sia pure già assediata dal comico: sfondo cupo, personaggi incorniciati dalle fiamme e immersi in violenti chiaroscuri, gravità e intensità delle

⁵ Luca Raffaelli, *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Castelvechi, Roma, 1994.

espressioni, sguardi sprezzanti di fronte al pericolo, forza, corpi che si ergono, coraggiosi e solidali, contro gli avversari. Tutti espedienti usati, come si è visto, nella rappresentazione della lotta eroica, per tradurre graficamente valori come la dedizione a una causa nobile, la forza fisica e quella di carattere, il coraggio, l'autocontrollo, il rispetto delle regole, il successo, lo spirito di squadra.

Figura 76 *Cacciatori di draghi*: la battaglia idealizzata nel racconto del protagonista



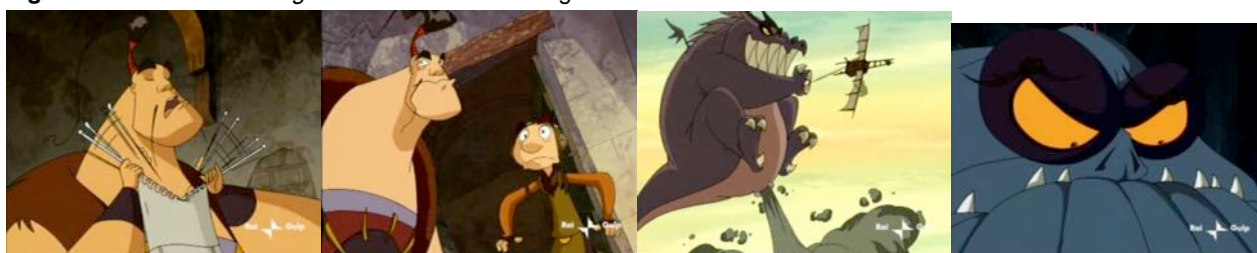
L'elemento parodistico - già presente in queste immagini, dal momento che gli atteggiamenti eroici sono come "appiccicati" addosso a personaggi disegnati con un tratto evidentemente comico - trova completa espressione nel contrasto con la rappresentazione "reale" della battaglia (Figura 77): sfondi che non hanno più nulla di drammatico, clamorosi insuccessi dell'azione, atteggiamenti di resa, di paura, perdita di compostezza e fuga disordinata di fronte al pericolo.

Figura 77 *Cacciatori di draghi*: la battaglia "reale"



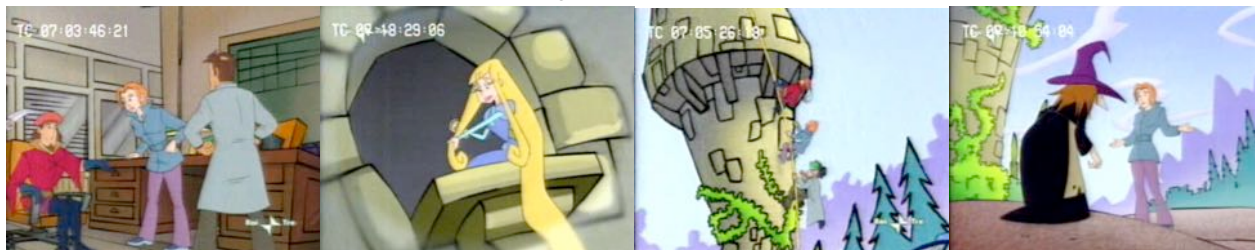
Anche i ritratti dei personaggi concorrono all'effetto dissacrante e introducono l'elemento del ridicolo negli spazi occupati, nella lotta eroica, dal drammatico, dall'epico, dal glorioso.

Figura 78 *Cacciatori di draghi*: ritratti di "eroi" e antagonisti



Polizia Dipartimento Favole, come si è detto, fa incontrare due diversi mondi narrativi e stilistici, uno tipicamente associato alla fiaba e un altro al genere poliziesco. Dal punto di vista iconico, i due mondi vivono senza fondersi, il che genera un effetto straniante e, già di per sé, comico: detective in impermeabile, nel più classico stile poliziesco, si calano in scenari che sembrano uscire direttamente dai libri di fiabe illustrate, oppure, viceversa, i personaggi delle fiabe entrano nei polverosi uffici e nei laboratori di analisi del dipartimento di polizia.

Figura 79 *Polizia Dipartimento Favole*: l'intreccio di genere poliziesco e fiabesco



Un altro contrasto che nutre la parodia è innestato nei personaggi stessi, che giocano con i *clichés* dei generi fiabesco e poliziesco, spesso insidiandoli (Figura 80): la strega cattiva, raffigurata secondo rigoroso stereotipo, tradisce già dall'espressione una certa bonarietà; il leggiadro principe non tarda a rivelare la sua natura avida e criminale; Raperonzolo dai lunghi capelli affronta, in realtà, un serio problema di calvizie; la medesima ossessione estetica porta il duro detective - mascella quadrata, tutto muscoli e sicurezza – ad abbandonare completamente rigore professionale e affidabilità di fronte a una inarrestabile caduta di capelli.

Figura 80 *Polizia Dipartimento Favole*: personaggi che rompono i clichés della fiaba e del poliziesco



Altri personaggi fissi della serie sfruttano gli effetti comici delle contaminazioni dei generi: Pinocchio è un informatore in incognito, il principe-rospo è un collaboratore del dipartimento, con il ruolo di poliziotto-scientziato, ispirato alle recenti serie televisive sulla polizia scientifica.

Figura 81



Figura 82



Scuola di polizia riproduce in versione cartone animato le *gag* della famosa serie cinematografica e televisiva. Il cartone gioca le sue carte comiche mettendo in scena le avventure demenziali dei maldestri cadetti dell'accademia di polizia. Le immagini sono un concentrato di caricature di poliziotti in azione, come già risulta evidente da alcuni *frame* tratti dalla sigla.

Figura 83 *Scuola di polizia* – Gag tratte dalla sigla



Gino il pollo è un cartone italiano curioso sia per le sue origini⁶, sia per la storia e i personaggi: il protagonista è un pollo braccato da capo Colby e dai suoi scagnozzi

Figura 84



(Figura 84), che fanno parte della Chicken Investigation Agency, evidente parodia della Central Intelligence Agency, ovvero CIA. Questi ultimi vogliono conquistare il mondo e, usando Gino come cavia di un esperimento, lo smaterializzano in internet. Lo stile è originale nel panorama dell'animazione, sia per la ricchezza di riferimenti satirici a eventi e personaggi dell'attualità, sia per le scelte grafiche, i frequenti inserti musicali con canzoni che raccontano parti della storia, l'uso della

caricatura. Tra le avventure stravaganti che si intrecciano con il piano narrativo principale, il cartone non disdegna le parodie letterario-cinematografiche, come quella dell'*Odissea* (che diventa *Pollodissea*), nei due episodi analizzati. Il poema è presentato attraverso una rapida e sincopata successione degli episodi salienti e gioca in maniera caricaturale con i suoi protagonisti, esasperandone alcune caratteristiche o rovesciando le aspettative. Gino è, naturalmente, Ulisse ed esercita una *leadership* traballante nei confronti dei suoi "marinai", un gruppo di animali strampalati della Tecnofattoria, tra cui la pecora Dolly; la maga Circe è rappresentata come una specie di mollusco-cantante sguaiata e appariscente, le sirene hanno un aspetto mostruoso ed emettono suoni disarmonici, tanto da rendere ridicolo l'espedito di Gino di farsi legare all'albero maestro per non farsene ammaliare, il ruolo di Penelope è giocato dalla gallina Gina, raffinata fidanzata francese del pollo (Figura 85).

Figura 85 – *Gino il pollo*: la Pollodissea



⁶ Ved. http://it.wikipedia.org/wiki/Gino_il_pollo.

IL GIOCO

di Giuseppe Milazzo

Il quadrante della *Ricreazione* è caratterizzato da un intrattenimento fondato sul disimpegno e sulle relazioni non-competitive. Il gioco, nelle sue diverse forme e rappresentazioni, è un'azione ricorrente in questi cartoni animati e perciò lo si è scelto come chiave per decifrare l'estetica dell'intrattenimento per/dei minori. In particolare lo schema di Piaget⁷ si è rivelato fertile per l'interpretazione dei titoli campionati. Lo psicologo e pedagogista svizzero classifica i tipi dell'attività ludica infantile in: giochi di esercizio, svolti durante la fase senso-motoria (0-2 anni); giochi simbolici, che emergono più tardi durante la fase pre-operatoria (2-6 anni); giochi con regole, effettuati durante le fasi delle operazioni concrete e formali (dai 6/7 anni in su).

I giochi di esercizio sono quelli psico-motori dei primissimi mesi di vita, quando si esplorano gli oggetti (si osservano, si gettano per terra, si portano in bocca) o quando si dà libero sfogo alle attività motorie (la corsa, le capriole, le giravolte). Non può sfuggire, come sarà più avanti argomentato, il legame fra questi giochi e le rappresentazioni offerte da alcuni cartoni animati, in particolare i classici Warner Bros e Hanna & Barbera.

Il gioco simbolico è caratterizzato dallo sviluppo di una capacità creativa nel bambino, il saper prendere oggetti diversi e costruire storie di finzione. La rappresentazione di giochi di finzione è caratteristica di alcuni cartoni animati rivolti a un pubblico molto giovane e che, pur con valenza essenzialmente ludica, sfiorano la dimensione pedagogica.

Nel gioco con regole, il bambino riesce a manipolare i simboli in modo logico (operazioni concrete) e infine a formulare pensieri astratti (operazioni formali). In questo caso, la dimensione di gioco è più articolata e lo sviluppo cognitivo raggiunto è da adulti, o meglio da quasi-adulti.

In questo capitolo sono messe in luce le forme e le rappresentazioni del gioco nei cartoni animati raggruppate secondo la classificazione di Piaget:

1. Gioco di esercizio
 - 1.1. la scoperta degli oggetti
 - 1.2. libero sfogo nell'attività motoria
2. Gioco simbolico
 - 2.1. il "facciamo che tu eri"
3. Gioco con regole

L'ultima categoria di attività ludica (quella con regole) assume nel contesto del quadrante della *Ricreazione* alcune peculiarità. In primo luogo, l'incontro con il mondo delle regole è generalmente appena accennato; sono frequenti infatti i cartoni animati che promuovono l'intrattenimento puro, sfrenato, dove la regola (formale, sociale, di comportamento) è sconosciuta ai protagonisti o percepita come qualcosa di misterioso. In questo caso si mette in scena l'incontro con il mondo delle regole e lo smarrimento iniziale che ne può derivare. In secondo luogo, la dimensione di

⁷ Jean Piaget, *La formazione del simbolo nel bambino: imitazione, gioco, sogno, immagine e rappresentazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1972.

sberleffo e leggerezza, centrale nella rappresentazione della ricreazione, contagia anche la relazione con l'autorità e le norme costituite: si assiste allora frequentemente a casi di sospensione o sovvertimento vero e proprio delle regole, con intento però chiaramente satirico. Esempi di rappresentazione di gioco con regole stringenti e un ferreo copione sulle mosse possibili dei partecipanti sono più frequenti in altri quadranti del piano fattoriale dei valori, dove l'osservanza delle norme è più seria e l'assimilazione è necessaria alla buona riuscita del gioco stesso.

I cartoni animati di questo quadrante sono ricchi di messe in scena del tempo libero dove le azioni di gioco richiamano appunto giochi di esercizio, simbolici o con regole; talvolta un cartone ha un'evidente prevalenza di una tipologia di gioco rispetto alle altre, talora si nota una compenetrazione di forme, che miscela il divertimento fisico e la ricerca della vertigine ad attività di gioco simbolico o con regole che denotano uno sviluppo cognitivo più avanzato. L'aver acquisito competenze superiori non inibisce totalmente i giochi di età evolutive precedenti; non vi è una separazione netta nelle tipologie di gioco, al contrario si assiste nei cartoni, come nella realtà, a scivolamenti verso giochi diversi, che pure possono caratterizzare fasi diverse di maturità. Al di là di una classificazione rigida, quindi, questa modalità di esposizione è funzionale alla presentazione delle diverse forme di gioco rilevate.

Prima di analizzare le specificità di ogni raggruppamento, è utile sottolineare due caratteristiche stilistiche che ricorrono in gran parte dei cartoni animati di questo quadrante: la dimensione di **irrealtà**, che permea in forme diverse quasi tutte le narrazioni, e il sostenuto **dinamismo** nelle azioni.

Il senso di irrealtà è costruito in molteplici modi, ad esempio:

- dando vita a esseri puramente fantasiosi, a oggetti inanimati o del mondo animale;
- raffigurando gli ambienti con pochi tratti o con sfondi a tinta unita;
- non rispettando le proporzioni di corpi e oggetti del mondo reale;
- proponendo scontri improbabili e totalmente privi di conseguenze.

Il dinamismo connota ampiamente le azioni imponendo un ritmo sostenuto alla narrazione; si pensi a costanti quali:

- la centralità dell'azione e del movimento nelle sceneggiature;
- un frequente ricorso a espedienti grafici per comunicare un vorticoso senso di velocità;
- l'essenzialità del contenuto verbale a vantaggio di una narrazione iconica;
- l'abbondante uso di musiche che dettano il ritmo dell'azione e di suoni onomatopeici che accompagnano l'azione stessa.

Entrambe queste dimensioni permeano in maniera diffusa il gioco infantile e i cartoni animati della *Ricreazione*, essenzialmente destinati a un pubblico pre-scolare.

GIOCO DI ESERCIZIO

La scoperta degli oggetti

Esempi di sperimentazioni si trovano in alcuni cartoni animati pre-scolari, ove l'imitabilità di azioni semplici e ripetute rende efficace il contatto con il telespettatore. La scoperta degli oggetti, attraverso l'osservazione delle forme e la ricerca di un loro potenziale utilizzo, è tipica del gioco di esercizio. Due cartoni animati di produzione italiana, fra loro molto diversi ma basati sulla scoperta di cose nuove, dalle quali scaturiscono una serie di avventure, sono *I Bi-bi* e *I Così*. Baco, Bina, Blob e Bu sono i quattro fantasiosi protagonisti de *I Bi-bi*, un cartone che racconta con gli occhi dei bambini quotidiane scoperte e piccoli misteri. L'ambientazione è fiabesca, con uno spiccato contrasto fra scenografia e personaggi: gli sfondi e gli ambienti sono statici e dipinti a tempera, suggerendo atmosfere remote ma al contempo raffinate, da quadro o libro illustrato, mentre i personaggi sono mobili, con contorni netti e tratto pulito, colori più uniformi e intensi (Figura 86). Questo contrasto di tinte pone al centro dell'immaginario i protagonisti, i loro corpi; tutto il mondo è filtrato dalle esperienze dirette delle piccole creature, ricalcando la soggettività dei bimbi più piccoli in una fase di egocentrismo radicale. *I Bi-bi* sono inoltre disegnati con fisionomie infantili, occhi grandi, naso piccolo, viso tondo, sempre per favorire la contiguità fra personaggi e pubblico ideale. I disegni accompagnano in maniera fluida e coerente la semplicità delle storie; le espressioni di stupore e di puro divertimento, quali gioia e risate, sono quelle più proprie dei personaggi. La scoperta di nuovi oggetti è motivo di allegria e stimola le avventure del vissuto soggettivo dei bambini.

Figura 86 Personaggi e ambienti: *I Bi-bi*



Anche la sceneggiatura de *I Così* di Bruno Bozzetto ruota attorno alla scoperta degli oggetti, in questo caso abbandonati per caso dai “Cosoni”, esseri giganti che simboleggiano il mondo reale, degli umani, presumibilmente adulti. Di per sé il cartone mischia la fantasia, la scoperta degli oggetti, il gioco, la creatività e l'immaginazione dei bambini, anche se il piano dei significati è molto sofisticato evidenziando, ad esempio, il rapporto fra grandi e piccoli, la distanza e le incomprensioni, i tic e le debolezze, tutto raffigurato in maniera acuta e spiritosa, ironica, surreale, incisiva e talvolta impietosa. La tecnica di disegno è qui computerizzata, i colori sono tenui negli sfondi e intensi nei personaggi (Figura 87). Come ne *I Bi-bi*, anche in questo caso il contrasto stilistico fra ambientazione e protagonisti serve a catturare l'attenzione sulle azioni e filtrare la realtà attraverso le esperienze soggettive. Le figure però sono molto stilizzate e assumono con pochi tratti sembianze “reali” dei ruoli che rappresentano. Attraverso la scoperta di nuovi oggetti e

lo sforzo di attribuire a essi un valore strumentale o espressivo si percorre una prima socializzazione con il mondo esterno.

Figura 87 Personaggi e ambienti: *I Così*



Alla scoperta degli oggetti si affianca anche in alcuni cartoni animati la scoperta della natura e del mondo animale. *Tork*, di produzione europea, più vicino alla *Live Action* che a un cartone tradizionale, è un esempio interessante di incontro e gioco con la natura. Gli ambienti e gli spazi mostrati, di fauna e flora, sono reali ed echeggiano quelli classici dei documentari sugli animali. I protagonisti, piccoli elfi, sono sovrapposti al reale con animazione computerizzata. Il contrasto fra ambienti e personaggi è portato all'ennesima potenza: da un lato pupazzi, giocattoli di fantasia, dall'altro il mondo reale, con foreste, fiumi, cascate e animali veri che vi abitano (Figura 88). *Tork* è un cartone ludico ma con un certo intento educativo, dove il gioco nella natura è parte di una pedagogia ricreativa. La sceneggiatura è minimale, i dialoghi essenziali, in linea con lo stile del cartone e il pubblico a cui si rivolge. Una voce fuori campo narra l'incipit e il finale della storia, rafforzando il carattere fiabesco del prodotto. In questo caso è naturalmente interessante il rapporto fra immagini vere e fantastiche, il gioco continuo con pezzi di realtà, l'umanizzazione degli animali veri (a cui si concede l'uso della parola come agli animali "finti" di altri cartoni animati), il divertimento della scoperta e dell'invenzione, l'avventura di storie fantastiche, sempre però dentro il mondo della natura. L'impianto fiabesco è centrale anche nell'estetica del prodotto. Le espressioni dei personaggi sono basiche, i tratti e le fisionomie da bambole o pupazzetti: Tork con occhi grossi e tondi e un assiduo sguardo di sorpresa, un naso piccolo e schiacciato, il viso arrotondato e le orecchie a punta da elfo; Iris, l'amica di gioco, è simile ma con caratteri femminili, occhi allungati, capelli lunghi e colori più tenui.

Figura 88 Personaggi e ambienti: *Tork*



Il Nido è un altro esempio di cartone animato che raccoglie alcune caratteristiche di gioco di esercizio e scoperta degli oggetti. Ancora una volta sono centrali la semplicità (di storie e di tratti) e il gioco con pezzi di irrealtà.

Largo a Noddy, una coproduzione anglo-americana basata su un soggetto dell'autrice inglese Enid Blyton, è un cartone moderno creato con tecniche di animazione computerizzata dove pupazzi e burattini vivono nel mondo fantastico di Giocattolandia. I balocchi sono gli attori di avventure immaginate dai bambini, il cartone animato non fa altro che suggerire possibili sceneggiature di gioco. Si ritrovano anche qui le principali caratteristiche dei giochi di esercizio e della scoperta degli oggetti rilevate nei cartoni precedenti.

Fra le caratteristiche estetiche di questi cartoni animati, si notano alcune costanti quali:

- l'animismo infantile;
- espressioni minimali che comunicano serenità;
- accentuazione di tratti simbolici per descrivere i personaggi e gli ambienti;
- accenni di manipolazione espressiva degli oggetti di realtà.

Nelle figure che seguono sono riportati esempi che chiariscono questi concetti. Quasi tutti i protagonisti dei cartoni di questa categoria sono esseri fantastici, animali o giocattoli che prendono vita, si animano (Figura 89). La tendenza a considerare corpi e oggetti immobili come qualcosa di cosciente, vivo, è tipica dei bambini molto piccoli. Anche la relazione con il **magico**, il fantastico, è peculiare delle prime fasi evolutive del bambino e questi cartoni riproducono ripetutamente situazioni magiche e azioni irreali. Si trovano esseri fantastici con poteri straordinari (*I Bi-Bi*), elfi-pupazzi che abitano nel mondo reale (*Tork*), animalotti umanizzati (*Il Nido*) e pupazzi giocattolo a Giocattolandia (*Largo a Noddy*). Nonostante l'eterogeneità stilistica che emerge da questi ritratti, è chiaro il ricorso comune all'animismo infantile.

Figura 89 Animismo infantile. I protagonisti "irreali" dei cartoni animati: *I Bi-Bi*, *Tork*, *Il Nido*, *Largo a Noddy*



La semplicità di tratti e sceneggiature si accompagna a una gamma ristretta di espressioni dei personaggi (Figura 90); in questo caso, però, la riduzione di complessità non è solo funzionale a rendere fruibile la visione a un giovane pubblico che presumibilmente non ha ancora quel bagaglio di strumenti necessari alla decodifica di messaggi complessi, ma risponde anche all'intenzionalità di trasmettere messaggi di serenità e allegria. Le **risate**, per esempio, sono una costante sonora che accompagna il gioco e il divertimento dei personaggi: mostrano visivamente e acusticamente i connotati della ricreazione, generano risate mostrando risate, colorano le storie raccontate di una tinta leggera e spensierata. Anche in questo caso, le differenze stilistiche fra cartoni animati non alterano la scelta comune ai diversi autori di proporre momenti di allegria attraverso la raffigurazione di espressioni minimali che comunicano serenità. Questa semplificazione espressiva

è, tra l'altro, perfettamente coerente con l'elementarità del linguaggio utilizzato dai personaggi e dei dialoghi.

Figura 90 Espressioni minimali che comunicano serenità. La messa in scena dell'allegria: *I Bi-Bi*, *Tork*, *Il Nido*, *Largo a Noddy*



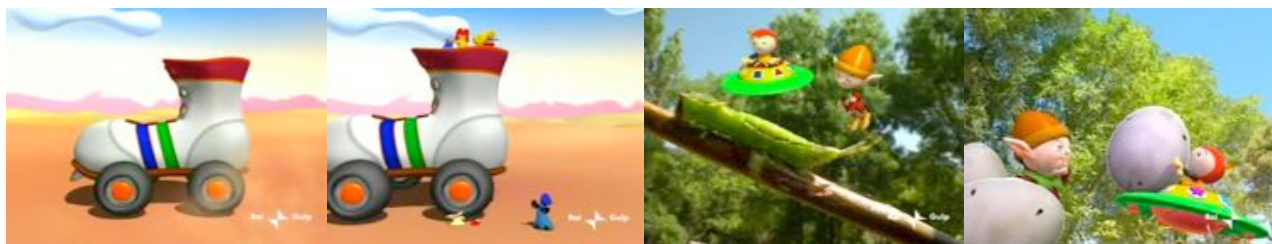
La complessità stilistica è ridotta anche attraverso l'uso (stereotipato) di **tratti simbolici**. I personaggi de *I Così* (Figura 91) sono un esempio efficace di come poter raffigurare ruoli, prima ancora che personaggi, attraverso semplici accorgimenti grafici. Il poliziotto Tuttokay, di colore blu e con cappello a visiera (come una divisa), occhiali scuri e rotelle (da motociclista), è inconfondibile nonostante i pochi tratti utilizzati dai disegnatori. L'uso ironico e abbondante dei diversi dialetti regionali è una presa in giro degli stereotipi a essi associati. Le canzoncine cantate dalle donne mentre fanno ginnastica ("uh uh ah e la ciccia se ne va") sono esilaranti, le raffigurazioni del femminile assolutamente caricaturali: la biondona in rosso, bolognese, forme da chioccia, seno che deborda da una generosa scollatura e ciglia lunghissime da gattona; la straniera (o altoatesina) con accento tedesco, capelli rossi e lentiggini, eccetera. Anche nell'esempio di *Meg and Mog*, altra produzione europea, i tratti sono minimali ma fortemente simbolici: la strega ha un cappello a punta, un vestito con le frange, e prepara una pozione nel pentolone. Gli ambienti reali del mondo di *Tork* hanno la funzione simbolica di immediato richiamo a una natura incontaminata, abitata da diverse specie animali.

Figura 91 Tratti simbolici per descrivere personaggi e ambienti: *I Così*, *Meg e Mog*, *Tork*



La scoperta di cose nuove e oggetti del mondo reale è in questi cartoni motivo di gioco e gratificazione espressiva. Nell'esempio riportato sotto (Figura 92) si vede un pattino a rotelle che diventa, nella fantasia dei Così, un oggetto da utilizzare per il divertimento, per il soddisfacimento di un piacere immediato (una vacanza in camper). Gli oggetti esistono qui in quanto potenzialità di gioco, ogni cosa possiede una **dimensione espressiva** da scoprire, che non necessariamente coincide con la funzione primaria, strumentale, dell'oggetto stesso. Nel caso di *Tork*, motivo di gioco diventano anche gli animali incontrati, le tane di scoiattoli o le uova di serpente, gli alberi, le pozze d'acqua o le cascate. In questi esempi, gli oggetti di realtà non sono ancora manipolati con sapienza e si predilige il loro valore espressivo rispetto a quello strumentale.

Figura 92 Accenni di manipolazione espressiva di oggetti di realtà: *I Così, Tork*



Libero sfogo nell'attività motoria

Il gioco di esercizio è una tipologia di gioco ampiamente ricreata da alcuni cartoni animati. Lo sfogo motorio è qui inebriante, finalizzato a un divertimento immediato, le azioni sono spesso ripetute in maniera circolare, senza sostanziali alterazioni di trama da una puntata alla successiva. I cartoni Warner Bros, Hanna & Barbera, Fleischer mettono in scena la ricreazione per stabilire un filo diretto con il gioco cinetico dei bambini. L'azione è il centro delle avventure di *Braccio di ferro*, inossidabile per generazioni, emblema della storia dei cartoni animati comici statunitensi. Linee nette, contorni a china, tratti semplici, colori pieni senza sfumature definiscono il disegno (Figura 93). Gag tradizionali, intrecci semplici, stereotipi estetici dei personaggi (si pensi alla raffigurazione di Bruto: brutto, grasso, barbuto, ignorante) costruiscono le sceneggiature. Velocità di cambio scene, inseguimenti, rapidità di scatti, la sceneggiatura ha un ritmo veloce, dialoghi ridotti all'osso e scontri da comiche che definiscono l'identità del cartone. Durante questi giochi di esercizio (essenzialmente motorio), la semplificazione del buono e del cattivo è talmente esasperata da rendere le minacce e le schermaglie fra personaggi innocue e divertenti.

Figura 93 Tratti e colori: *Braccio di ferro*



Anche *Spyke and Tyke* (Hanna & Barbera), con disegni fiabeschi, ripropone il gioco sensorio-motorio. I personaggi, raffigurati con tratti tondeggianti, occhi grandi, movimenti morbidi, espressioni basiche, recitano una commedia ove fantasia, gioco e risate riassumono le chiavi primarie del racconto. Sono molte le raffigurazioni simboliche dei personaggi (formiche in divisa militare, con casco e anfibi, guidate da un capitano con i gradi che riceve nella tenda da campo ornata dalla bandiera americana) e sempre finalizzate a creare una cornice umoristica (Figura 94). Il conflitto è divertente, privo di ogni reale elemento violento. La fantasia di gioco, o il gioco di fantasia, è stimolata dalle strampalate invenzioni e dagli stratagemmi ideati dai protagonisti per prevalere sull'avversario. C'è un riconoscimento dell'astuzia, dell'intelligenza, più che della forza. Gli oggetti del reale sono utilizzati per costruire, con fantasia, armi da gioco (l'albero, il sasso, la corda per costruire una catapulta, gli spazzolini da denti usati come navi d'assalto, le penne

stilografiche diventano cannoni, le pigne simboleggiano le bombe, ecc.). Un primo esempio di gioco simbolico, dove gli oggetti della quotidianità sono piegati agli usi strumentali scelti dagli attori, è presente seppure in maniera secondaria rispetto all'esplosione di energia raffigurata da azioni rapide di inseguimento e scontro.

Sulla stessa scia di questi cartoni si muovono, con narrazioni leggermente più articolate, altri classici americani della Warner Bros come *Gatto Silvestro*, *Pepe la puzzola* e *Bugs Bunny*. Ancora una volta l'azione, il gioco cinetico, il divertimento senza regole, la vertigine, gli scontri e le corse sono al centro delle narrazioni.

A questi titoli classici si può aggiungere, anche se con stili narrativi originali, l'italiano *Lupo Alberto*: raffinati disegni a tempera nella fattoria degli animali fanno da sfondo alle avventure comiche dei personaggi del celebre fumetto. Linee morbide, animali buffi, colori vivaci animano tutti gli spazi del cartone, c'è grande ricchezza di particolari e semplicità di contrasti. Particolari moderni e divertenti (la parabola sul tetto della fattoria, il look dei personaggi, le espressioni, gli arredamenti, ecc.) riempiono la quotidianità dei personaggi e li umanizzano (Figura 94).

Figura 94 Tratti e colori: *Spike and Tyke*, *Lupo Alberto*



L'azione fine a sé stessa, la corsa, il movimento inebriante, entrano certamente anche in altri cartoni, ma in maniera meno centrale e di solito più finalizzata. In altre parole, azioni di puro gioco senso-motorio compaiono in altre sceneggiature ma senza occupare l'interezza del cartone come invece accade in questi titoli.

Gli stilemi che si ripetono in tutti questi cartoni animati sono:

- la raffigurazione della velocità;
- la ridicolizzazione degli scontri.

La **velocità** è, come detto, un tratto iconico distintivo di tutti i cartoni che raffigurano il gioco cinetico. Fra le tecniche grafiche più utilizzate (Figura 95), si possono citare le classiche sovrapposizioni di immagini che viste in rapida sequenza producono il senso di dinamicità (nell'esempio un pugno di Braccio di Ferro a Bruto), le linee cinetiche lasciate dai personaggi per raffigurare lo spostamento d'aria (la corsa di Braccio di Ferro che scompare dalla scena) o le scie sfocate che seguono il personaggio in corsa (la corsa di Pepe la puzzola giù dalla collina). Gli esempi di queste azioni di velocità sono innumerevoli e spesso si accompagnano a scontri e baruffe: nell'ultima immagine il piccolo piccione tira una martellata sul piede di Gatto Silvestro. Come si vede, l'intera sequenza di spostamento del martello è presente in un singolo frame e già compare l'espressione di dolore nel volto di Gatto Silvestro, producendo l'effetto di estrema velocità voluto dagli autori.

Figura 95 La raffigurazione della velocità: *Braccio di Ferro*, *Pepe la puzzola*, *Gatto Silvestro*



Gli **scontri** assumono quasi sempre caratteri fantasiosi e fortemente umoristici. La ridicolizzazione avviene soprattutto attraverso la dimensione irrealistica e la sostanziale assenza di conseguenze nefaste. Negli esempi riportati (Figura 96) si nota, ad esempio, la plasmabilità dei personaggi che si schiacciano, si allungano, si deformano in maniera caricaturale a seconda dei colpi subiti, per poi riprendere immediatamente le sembianze di partenza. Come pupazzi di gomma tornano dopo la torsione alla forma originaria. La “violenza” di contenuti è sbiadita da interventi stilistici che minimizzano il realismo, esasperando la cornice comica di ogni azione.

Figura 96 La ridicolizzazione degli scontri: *Braccio di ferro*, *Bugs Bunny*



Un'altra caratteristica di quasi tutti questi titoli è la ripetizione seriale di azioni pressoché identiche: non c'è sorpresa nelle loro trame, ma attesa per uno svolgimento che appassiona proprio per la sua prevedibilità. A differenza dei cartoni descritti nel gioco di esercizio finalizzato alla scoperta degli oggetti, che ruotano attorno a giochi molto semplici ma più pacati, meno fisici, questi cartoni esaltano la dimensione motoria e la padronanza del proprio corpo.

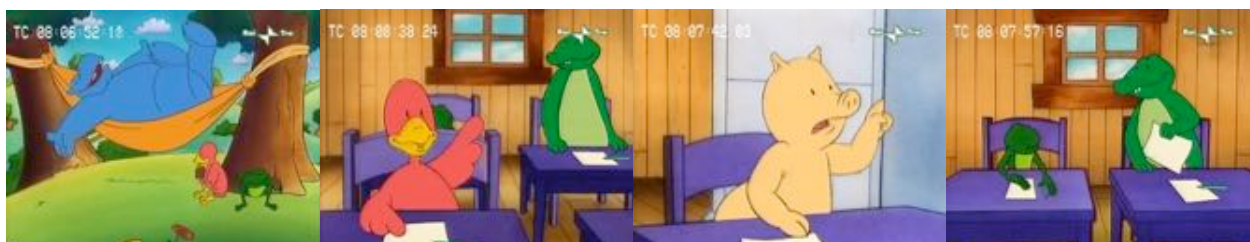
GIOCO SIMBOLICO: IL “FACCIAMO CHE TU ERI”

L'invenzione, seppur sconclusionata, di storie e piattaforme di gioco fantastiche e l'assegnazione di ruoli a terzi (seguendo il caratteristico incipit “facciamo che tu eri”) per il sostenimento del mondo temporaneamente creato con l'immaginazione sono tipiche dei giochi simbolici. Compare qui la capacità di ideare scenari di finzione, sebbene non sia ancora sviluppata appieno la competenza di differenziare se stessi dagli altri, o comunque il proprio punto di vista da quello altrui.

Il gioco simbolico è presente in maniera esplicita nel cartone animato canadese *Mumblebumble*, un prescolare dove si mette in scena il gioco di un gruppo di animali-bambini. Fingendo di essere a scuola, ad esempio, si ripercorrono le lezioni di diverse materie e i momenti della quotidianità scolastica, passando attraverso azioni fortemente simboliche che scandiscono il tempo, come l'appello che dà inizio alla giornata in classe. Colori tenui e sfumati da acquarello definiscono il frame stilistico. Personaggi morbidi, irreali, disegnati con tratto fine, occhi puntiformi, espressioni minimali, buoni e pacionconi recitano le parti assegnate con semplicità, dialoghi elementari, battute

brevi e frequenti risate (Figura 97). La presenza di una voce fuori campo che dà inizio alla storia e definisce il *setting* del gioco a cui si dedicheranno i protagonisti stabilisce il confine fra realtà e fantasia, fra la rapida definizione dei ruoli e l'impersonificazione degli stessi. *Mumblebumble* è un cartone prescolare, con intento blandamente pedagogico, che suggerisce modalità di gioco coordinate, senza particolari regole, ma pur sempre da fare insieme ad altri. Il gioco della scuola non ha bisogno di grandi spiegazioni; è sì irrealista, si fa finta di, ma parte dell'esperienza soggettiva dei bambini e quindi non necessita di particolari spiegazioni. Il cartone offre un esempio di gioco che può essere immediatamente riprodotto dai telespettatori. Il movimento sprigiona divertimento e i personaggi si fondono talvolta in uno stato di allegria, perché nel gioco simbolico fanno incursione elementi di gioco di esercizio, dove riemerge la ricreazione pura, senso-motoria, normalmente svolta in spazi esterni, dominati dal verde di prati e colline. Un uso della telecamera relativamente statico, piani fissi, poco numerosi, di insieme, qualche prospettiva, primi piani di mezzo busto, facilita la fruizione del cartone, rendendolo appetibile a bambini molto piccoli.

Figura 97 Personaggi e ambienti: *Mumblebumble*



I Rubbadubbers (Figura 98), protagonisti dell'omonimo cartone animato britannico, sono giocattoli da bagno, utilizzati per svagarsi qualche attimo prima o durante i quotidiani riti di pulizia. I giochi si animano dando vita a storie fantastiche, utilizzando il gioco simbolico in diverse forme. L'incipit, una sigla vivace, ritmica, coerente con le caratteristiche essenziali del cartone, introduce le peculiarità stilistiche (non è un cartone tradizionale, ma uno *stop motion* con giocattoli da bagno), i luoghi prevalenti (il bagno) e i personaggi (giocattoli). Le immagini si alternano rapidamente, la telecamera parte da un piano alto sul piccolo quartiere, e zooma precipitosamente sulla finestra di una casa: è il bagno dei Rubbadubbers. Il disegno è stilizzato: colori pastello, curvature irreali, morbide, tipiche di giochi per l'infanzia, alberi curiosamente potati che danno vita a forme fantastiche, il richiamo simbolico della fantasia, del mondo del "e se fossimo" che apre le avventure immaginarie dei protagonisti. Il bagno, il palcoscenico primario del cartone, ha invece tratti di forte realismo e contiene tutto ciò che serve per una buona igiene (sapone, spazzolini, dentifricio, spazzole, asciugamani, ecc.). I connotati del disegno, colori e forme, non lasciano dubbi: si tratta di una casa vissuta da bambini. La sigla ha al suo interno un campionamento dei rumori dell'acqua che scorre, la colonna sonora, stilizzata ma abbastanza realistica, delle mattine in bagno. Il tratto simbolico più pregnante è quello dell'igiene, raffigurato da acqua e bagnoschiuma. Le bolle di sapone puliscono, ma sono anche elemento di gioco e allegria. Proiezioni di realtà e fantasia si fondono, come nell'immaginario dei bambini: la vasca da bagno (enorme proprio come nella percezione soggettiva dei piccoli) è bianca, il colore dell'igiene, l'acqua è blu intenso e ci si specchia, i sanitari sono moderni, stilizzati, quasi di design. Verde, rosso, blu, viola, rosa i colori vivaci dei pupazzi-giocattolo che spiccano su tinte più tenui negli sfondi. La telecamera si muove come in un film, dando movimento all'azione. I personaggi, amici di gioco ma responsabili pulitori, si muovono a scatti, sono spesso inquadrati in primissimo piano, visti da vicino come fra le (corte)

braccia di un bambino. Lo sguardo è appunto quello dei piccoli sui propri giochi. I pupazzi sono piuttosto statici, le espressioni sono ancora una volta minimali, ma efficaci (il broncio, il sorriso, il sollievo, ecc.). Il luogo dell'immaginario, dopo la frase magica “e se fossimo”, è decisamente più tinta pastello, spariscono le coreografie “realistiche”, si appiattiscono gli spazi sulla scena. Rimangono però richiami buffi della realtà di partenza, in particolare degli oggetti del bagno.

Figura 98 Personaggi e ambienti: *I Rubbadubbers*



Fra le caratteristiche estetiche di cartoni animati che raffigurano il gioco simbolico si possono rilevare in particolare:

- la raffigurazione di ruoli coordinati;
- la sostituzione dell'oggetto.

Il gioco del “facciamo che tu eri” introduce qualche elemento embrionale di gioco sociale, dove si nota la presenza di **ruoli coordinati**. Nelle immagini riportate (Figura 99), si raffigura ad esempio il gioco della scuola, con insegnante in cattedra e alunni nei banchi, la messa in scena dell'ora di disegno e di educazione fisica (*Mumblebumble*). I ruoli coordinati qui raffigurati sono prevalentemente di tipo relazionale (maestro-allievo). Nell'ultima immagine, tratta da *I Rubbadubbers*, c'è un altro esempio di ruolo coordinato: il piccolo robot Reg immagina un viaggio sulla luna e recita la parte dell'astronauta. Dal punto di vista estetico, basta un casco sul capo per trasformarlo in un perfetto esploratore dello spazio.

Figura 99 La raffigurazione di ruoli coordinati: *Mumblebumble*, *I Rubbadubbers*



Nel gioco simbolico si assiste a una manipolazione strumentale di cose inanimate al fine di creare l'ambiente ideale per i propri giochi; in particolare è la **sostituzione degli oggetti**, facendo appunto finta che un oggetto di uso comune “diventi” nel proprio immaginario qualcos'altro, a comparire in questi cartoni animati. La scenografia de *I Rubbadubbers* è costruita con utensili del

bagno e ognuno di essi è utilizzato nel gioco per simulare altri ambienti o cose (Figura 100); gli spazzolini da denti simulano le palme, i cotton fioc servono per costruire una catapulta o il treppiedi della cinepresa, i pettini verdi rappresentano la vegetazione, la vasca da bagno può essere un lago (o il mare), i coperchi di barattoli dei tavolini. La capacità di immaginare nuovi scenari, associando significati a simboli (la scatola è la casa, l'acqua del bagno è il mare, il portasapone è la barca, ecc.) testimonia il passaggio a uno sviluppo cognitivo che consente la manipolazione simbolica. In questa fase, tuttavia, non è ancora sviluppata la capacità di differenziare nettamente il proprio punto di vista da quello degli altri, le ricostruzioni simboliche dei bambini restano quindi poco "accessibili" ad altri, i racconti che assumono senso per i bambini narranti non sono altrettanto comprensibili a un pubblico adulto. Chiaramente il cartone animato "corregge" questo difetto comunicativo e presenta invece storie ampiamente comprensibili, dove gli oggetti sostituiti sono pieni di tratti simbolici universalmente condivisi.

Figura 100 La sostituzione dell'oggetto: *I Rubbadubbers*



A differenza del gioco di esercizio puro, quello dello sfogo motorio fine a se stesso, il gioco simbolico proposto da questi cartoni animati propone un intrattenimento leggermente più strutturato, dove è centrale la proiezione di fantasia, la contrattazione di senso sui contorni dei molteplici contesti irreali immaginati, il coordinamento embrionale fra giocatori. Queste dimensioni sono certo presenti anche nei cartoni animati descritti nella tipologia del gioco di esercizio, ma assumono qui sfumature differenti. Per quanto riguarda la proiezione di fantasia, nei cartoni che propongono giochi di esercizio si mostra prevalentemente il risultato finale della proiezione, quel mondo di finzione precostituito che è frutto dell'esercizio di fantasia stesso. Nella rappresentazione dei giochi simbolici si mostra, invece, con intento quasi pedagogico, il processo attraverso cui la proiezione si realizza: l'esercizio di fantasia è qui descritto nelle sue fasi costituenti. La contrattazione di senso sul mondo irreali è nei cartoni animati che propongono giochi di esercizio un dato, una costante definita a priori dalla sceneggiatura. Viceversa, nel gioco simbolico la contrattazione di senso è una variabile, definita di volta in volta dal gruppo di personaggi/giocatori. Infine, nel gioco di esercizio il coordinamento di ruoli è di tipo istintivo, pre-razionale e segue leggi "naturali". Al contrario, il coordinamento di ruoli nel gioco simbolico è funzionale al sostenimento del gioco, è temporaneo e le varie parti della sceneggiatura sono assegnate.

GIOCO CON REGOLE

Situazioni da commedia adolescenziale sono presenti in cartoni animati che si rivolgono a un pubblico di età scolare. Il tema dell'amicizia e del rapporto con il gruppo dei pari è spesso centrale. Le esperienze vissute dai personaggi mostrano, con ironia e sberleffo, un primo incontro con le regole sociali che governano le relazioni umane, i rapporti tra fratelli e sorelle, fra compagni di scuola e di gioco, amici immaginari, eccetera. Tuttavia, come detto in apertura, non si può ancora parlare di veri e propri giochi *guidati* da regole: le norme appaiono ancora casuali o incomprese dai protagonisti. È invece frequente in queste storie la sfida al precetto, una disattesa non seria o delittuosa naturalmente, ma costruita con burle e marachelle da personaggi che delle regole si *prendono gioco*. Nell'incontro con il gioco sociale, fatto insieme ad altri, collaborativo, i protagonisti si confrontano con le dinamiche di gruppo, in maniera curiosa e disordinata, senza aver interiorizzato alcun elemento competitivo. A differenza del gioco presente nei cartoni animati dei quadranti superiori del piano fattoriale dei valori, infatti, il gioco nel quadrante della *Ricreazione* non prevede né vinti né vincitori, o comunque la posta in palio è di fatto insignificante. I cartoni animati raccolti in questa categoria sono caratterizzati da:

- una riduzione di complicazione per non distrarre dalle finalità umoristiche;
- una componente significativa di surrealismo;
- un copioso ricorso a tratti stilizzati e caricaturali;
- un radicamento nel contesto culturale di riferimento.

Il cartone animato più irriverente nei confronti delle regole, dell'autorità costituita, della società (americana) in generale, che alterna humor nero e cinismo, è *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy* (Stati Uniti), una serie del celebre *Grim & Evil* (*Brutti e cattivi*). La finalità umoristica del cartone è esplicita: si passa da ripetute gag da avanspettacolo (pernacchie, peti, rutti) a fulminanti battute sui vezzi della società moderna, accompagnate spesso da sottili citazioni colte e riferimenti al mondo dell'industria culturale americana (il mondo dei media, il cinema, la televisione, lo star system, altri cartoni animati). Billy è un ragazzino spontaneo e pasticcione, decisamente stupido, mentre Mandy è molto intelligente, fredda e cinica. L'incontro con Tenebra, caricatura grottesca della morte, dà vita a una serie di avventure che hanno come teatro la grigia città di Endsville. Oltre al tratto dell'irriverenza nei confronti delle regole, delle credenze, dei buoni sentimenti, *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy* sono anche dal punto di vista estetico uno spartiacque fra i cartoni che si fondano sul gioco di esercizio e simbolico con quelli che raffigurano il gioco con regole. Come sarà mostrato negli esempi successivi, le caratteristiche estetiche che accompagnano le avventure di Billy e Mandy sono radicate nella riduzione di complicazione, nella raffigurazione del surrealismo, nell'uso di tratti stilizzati e caricaturali e nel contesto culturale di riferimento.

Un buon esempio di forme di socializzazione col mondo e scherno delle **regole** è poi quello offerto da *Alieni pazzeschi* (Figura 101), moderno cartone americano realizzato con tecniche di animazione computerizzata. Il giovane "Tommy della terra" ospita in una casa sul faro cinque curiosi alieni che provengono dal pianeta Conformia. I personaggi hanno tutti le sembianze di pupazzi di gomma, plastici, linee morbide, teste grosse su corpi minuti, occhi giganti, espressioni

accentuate, avvolti da ombre e sfondi che danno il senso di profondità tridimensionale. Mentre gli “umani” sono tutti ragazzini che scoprono i misteri delle regole sociali attraverso le prime relazioni, l’amore, la gelosia, la prepotenza, le stranezze caratteriali, i cinque alieni si confrontano con qualsiasi regola, perché, venendo da un altro pianeta, non danno nulla per scontato e perché solitamente non comprendono la rilevanza della norma stessa. Il gioco del mettere in discussione il valore assoluto di consuetudini e formalità si avverte nei comportamenti dell’alieno Gumpers, un prototipo di scimmione rosa, stupidone, sempre affamato di dolci, decisamente sgraziato, pasticcione, che non rispetta le regole di condotta perché non educato, come può essere un bambino piccolo. I lazzi sono divertenti, innocui, simpatici nonostante (o grazie a) un pizzico di volgarità. Nell’esempio riportato sotto, Gumpers è prima impegnato in una “gara di rutti”, da cui esce naturalmente vincitore, e poi sottoposto a lezioni di etichetta (lezioni di danza con Gabry, un’amica di Tommy, esercizi di postura insieme a Tommy e una seduta sul rito del tè con l’aristocratico Granville) prima dell’incontro con la promessa sposa. L’intento satirico è evidente, così come l’esaltazione della spontaneità e del divertimento sfrenato in contrapposizione alla forma e al contegno. C’è quindi un incontro con le norme ma, come si vede, è ancora acerbo perché i personaggi percepiscono l’esistenza delle regole ma preferiscono evaderle e schernirle.

Figura 101 Il prendersi gioco delle regole: *Alieni pazzeschi*



La presa in giro del contegno e della forma è assai frequente anche nei personaggi di *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*. Rutti e pernacchie sono ricorrenti espressioni di diversi personaggi, iniziando da Billy, protagonista incolto e animalesco della serie, per arrivare a personaggi minori, come Duck, un fantasma papero invisibile che passa il tempo a spernacchiare dietro a qualche persona per imbarazzarla in pubblico (Figura 102). Della convenzione, appunto, ci si prende gioco nonostante se ne riconosca l’esistenza.

Figura 102 Il prendersi gioco delle regole: *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



La dimensione ironica di *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy* si evolve spesso nel dileggio di giochi e cartoni animati concorrenti. Nelle immagini della Figura 103, si deridono i giochi con le carte, con particolare riferimento a quelli associati ad altri cartoni (*Pokémon*). Di fronte alla noia del gioco in sé rispetto a come è “pubblicizzato”, Billy chiede a Tenebra di rendere reale la

proliferazione degli strani mostri evocati dalle carte; il che dà vita a esseri grotteschi e violenti che seminano il panico nella cittadina. Come sempre in questo cartone, sarà il razio cinio e la freddezza di Mandy a risolvere il problema.

Figura 103 Il prendersi gioco dei giochi con regole: *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Camp Lazlo è un altro cartone animato americano esilarante che affronta la questione delle regole, dell'incontro con gli altri, del funzionamento della società, dei doveri e dell'autorità costituita. Il contesto è quello di un campo scout, Campo Kidney, abitato da animali con fattezze umane. Il protagonista è la scimmia Lazlo che, insieme al suo buffo gruppo di amici, è allergico alle regole del campo, non le rispetta e per questo fa impazzire il capo scout Lumpus. La raffigurazione dell'autorità è caricaturale (Figura 104): in un episodio compare il capo supremo in visita a Campo Kidney, vestito in divisa militare, con tanto di gradi e un macchinone (il famigerato hummer) che simboleggia il potere e in parte la sopraffazione; Lumpus è talvolta descritto come lascivo e volgare (come nell'immagine un po' gotica del capo scout che, mentre si fa un bagno, immerso nella schiuma, con candele accese per creare atmosfera, mangia un sandwich e rutta sonoramente), altre volte come impacciato e curioso (ad esempio nel travestimento da ragazzino, con parrucca e divisa da giovane scout, per entrare in possesso di una copia del giornalino e leggere i segreti del campo). Sempre in maniera assolutamente ironica e divertente, si mette in scena il disagio degli animali boy scout che non sopportano più di stare nella colonia e cercano in tutti i modi di fuggire (nell'ultima immagine, il maldestro tentativo di chiudersi in un pacco postale per farsi poi spedire fuori dal campo).

Figura 104 Raffigurazione impietosa dell'autorità: *Camp Lazlo*



È interessante anche il tema della natura (Figura 105). Da un lato c'è una ricchezza di particolari negli sfondi: ne è un esempio il campo di girasoli di cui i ragazzini si appassionano, comicamente contrastati da Lumpus che vede nell'amore verso i fiori un atteggiamento inadeguato, almeno secondo la concezione militaresca che egli applica al suo ruolo di capo scout. La scenografia è anche arricchita da dettagli cromatici e un sapiente uso di tempere per disegnare la natura, gli alberi in particolare, stilizzati ma efficacemente dipinti. Dall'altro lato c'è un sarcastico ritratto delle idiosincrasie che colpiscono i ragazzini abituati a vivere nelle città: nonostante i protagonisti siano

tutti animali, si presenta in maniera canzonatoria la fobia per gli insetti. L'elefantino rosa Raj, un vero fifone, in una puntata è preso dal panico alla vista di insetti nella sua tenda (suda freddo quando una coccinella si posa sulla sua proboscide, poi riempie di insetticida la propria tenda e si rifugia a letto sotto una sontuosa zanzariera). Il tratto paradossale è accentuato dalla ricerca dei rimedi per curare la fobia: pur vivendo in mezzo alla natura, Lazlo tenta di far passare la paura a Raj utilizzando un gioco per bambini metropolitani, la formifattoria, una scatola trasparente dove vivono e si riproducono le formiche.

Figura 105 Il rapporto con la natura: *Camp Lazlo*



Il tema della fantasia, del gioco, dell'immaginazione è centrale nel cartone statunitense *Gli amici immaginari di Casa Foster*. Gli elementi fantastici sono la scena dove si consuma una trama ironica e divertente, che presenta giochi di tipo collaborativo senza particolari regole, lieve, a tratti surreale. La sigla un po' tenebrosa - sfondo blu azzurro, castello su tinte gialle, rosse, marroni, interni della casa estremamente stilizzati, spazi a una dimensione, pochi colori e la presentazione dei curiosi personaggi, gli amici immaginari lasciati nella casa dai bambini che crescono - definisce il senso di mistero e surrealismo che permea tutte le avventure. A livello stilistico si nota una **riduzione di complicazione** finalizzata proprio a non distrarre il telespettatore dalle finalità umoristiche (Figura 106).

Figura 106 La riduzione della complicazione (per non distrarre dalle finalità umoristiche). Tratti e colori: *Gli amici immaginari di Casa Foster*

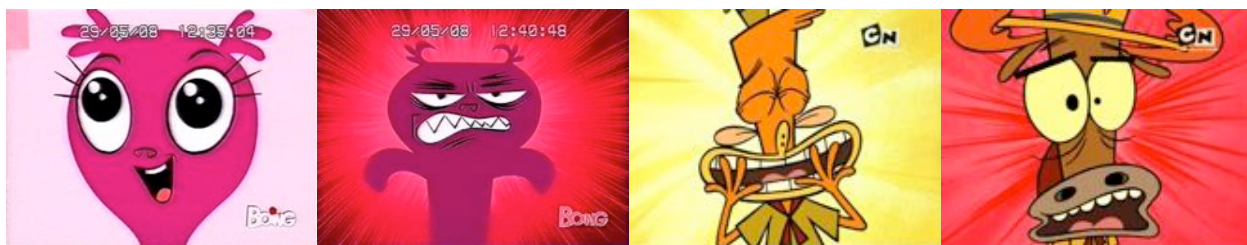


Il fatto stesso che la casa sia abitata da creature di fantasia "abbandonate", o messe in pensione, dai bambini che crescono è di per sé surreale, ma descrive anche una fase di passaggio, di crescita dal gioco infantile, prevalentemente solitario o parallelo (vicino ad altri bimbi, ma sempre a giocare da soli), a quello con amici del gruppo dei pari. I bambini possono tornare, saltuariamente, con nostalgia e affetto, a visitare i vecchi amici immaginari e immergersi in giochi di fantasia. È interessante tuttavia notare la distinzione strutturale di ruoli nel cartone: gli "oggetti" immaginari sono protagonisti, i bambini comparse. I tratti sono molto stilizzati, irrealistici, funzionali al tipo di cartone, divertente e ironico. La tenerezza e la bellezza della piccola amica immaginaria Berry, attraente, determinata, con tratti di follia e isterismo, un po' femme fatale e un po' bambina capricciosa, si trasfigurano in smorfie di rabbia e pazzia (Figura 107). Si deforma il volto e le espressioni mostrano con ironia la cattiveria della donna, che prende le sembianze di un

diavoletto. Anche qui torna l'astuzia e la fantasia nei tentativi di Berry prima di sedurre Bloo (torte, regali, fotografie, lusinghe), poi di allontanare Mac da Bloo. Il cartone è molto teatrale, con scenografie essenziali, intrecci e sceneggiatura da tragicommedia; sembra il teatro delle marionette che entrano in scena e recitano un testo articolato, con modalità espressive ridotte, amplificate da effetti scenici.

La riduzione di complicazione è ottenuta anche con momentanee abolizioni degli sfondi: i colori sono utilizzati sapientemente per amplificare il messaggio lanciato dai personaggi. Lo sguardo innamorato di Berry, occhi spalancati e sorriso estasiato, è ad esempio circondato dal rosa, mentre quello furioso, con sguardo rabbioso, è sovrapposto a un rosso brillante per amplificare l'effetto di "scoppio" d'ira. In maniera simile l'idea brillante di Lazlo è amplificata dall'effetto di luce gialla, il panico nello sguardo atterrito di Lumpus dal rosso (Figura 107).

Figura 107 La riduzione della complicazione (per non distrarre dalle finalità umoristiche). Espressioni e sfondi in: *Gli amici immaginari di Casa Foster, Camp Lazlo*



La complicazione stilistica è ridotta anche al fine di focalizzare l'attenzione del telespettatore sui personaggi, sulle loro azioni o sulle battute da loro pronunciate. L'uso di sfondi a tinta unita, con scenografie disegnate, è tipica di *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy* (Figura 108). L'azione di Tenebra che si alza per prendere qualcosa dal frigo risalta grazie all'uso di colori sul personaggio e sull'oggetto, mentre il resto della cucina rimane inessenziale, e quindi appena tratteggiata su un foglio giallo. La medesima tecnica è utilizzata in diversi interni, dove il colore semmai richiama l'atmosfera generica dell'ambiente: grigio-verde per simboleggiare il buio di una cantina o di una camera da letto di notte, il viola o rosso antico per raffigurare la calda atmosfera di un laboratorio sotterraneo. La stessa semplificazione stilistica è utilizzata per depotenziare gli sfondi negli esterni. La città di Endsville, dove vivono Billy e Mandy, è ritratta in modo più rarefatto e meno dettagliato rispetto ai suoi abitanti, che si muovono su uno sfondo evidentemente disegnato creando una sorta di meta-contesto dichiaratamente e permanentemente cartonistico, disposto ad accogliere esseri dalla forma più svariata e ad aprire finestre su "altri mondi". Endsville è una sorta di palcoscenico per allegorie varie dell'umanità, prima fra tutte Tenebra, *il cupo mietitore*, allegoria della morte e protagonista della serie.

Figura 108 La riduzione della complicazione (per non distrarre dalle finalità umoristiche). Gli sfondi in: *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Anche *SpongeBob* (Stati Uniti), pur essendo sostanzialmente basato su un gioco simbolico perché animali o oggetti del quotidiano si animano nel fondo del mare, approfondisce in maniera surreale, comica e sconclusionata le relazioni “umane” fra i personaggi. L’ambientazione è fantasiosa, ma con continui richiami alla realtà quotidiana e in particolare a quella della cultura americana. La spugna SpongeBob assume con pochi tratti le fisionomie simboliche del ruolo ricoperto (divisa da cuoco sotto la spugna, camicia bianca, cappello, cravattino rosso). Nonostante la forte stilizzazione, le espressioni facciali sono amplificate, rapide e continue. Le ambientazioni sono buffe con richiami a tratti reali e allo stile marinairesco, da sottomarino. Anche qui si vedono alcuni sfondi sfumati, mentre i personaggi sono tutti a tinta unita, brillante, in modo da prevalere immediatamente sulla scena. Il giallo di SpongeBob attira subito l’attenzione del telespettatore e rimanda ad altri celebri cartoni come *I Simpson*. I personaggi vivono sott’acqua, ma questo è un dettaglio che emerge con moderazione (quando SpongeBob muove rapidamente le braccia, ad esempio, si sente il rumore di movimento dell’acqua, ma non c’è normalmente alcuna accentuazione di questo, come bollicine o scie d’acqua. Solo i cambi di scena o le azioni particolarmente veloci sono marcati dalle bollicine). La contraddizione di cucinare sott’acqua e vedere il fumo salire dagli hamburger è facilmente superata dal **surrealismo** del cartone (Figura 109). Musica moderna in ascesa sulle scene non parlate, a tema con l’azione svolta (musica da saloon durante la preparazione di hamburger, SpongeBob che canta su una base rock al parco, ecc.) accompagna efficacemente il testo verbale e le immagini. Rapidi cambi di scena, buffe raffigurazioni e suoni accentuano il carattere surreale, ironico e umoristico, passando dall’ostrica che rutta, peraltro sott’acqua ma adagiata su un laghetto, alla dolce Patty, un hamburger di cui si innamora SpongeBob (!), che marcisce, con dovizia di particolari su muffe e vermi.

Figura 109 La rappresentazione del surreale: *SpongeBob*



Esempi di surrealismo dove pezzi di realtà si mischiano comicamente a trovate di fantasia sono frequenti anche in *Camp Lazlo*. Nella sequenza che segue (Figura 110), si descrive l’ennesimo tentativo di fuga di un boy scout, in questo caso l’ornitorinco Edward, che scava un tunnel sotterraneo. Inavvertitamente però buca il letto del lago che a sua volta si svuota, mostrando al

centro della scena il buco di scarico dell'acqua. Nell'ultima immagine, Lazlo accorre con i suoi amici a spegnere un presunto incendio portandosi dietro l'intera vasca da bagno piena d'acqua.

Figura 110 La rappresentazione del surreale: *Camp Lazlo*



Il surrealismo ne *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy* ha sempre una funzione dissacrante e fortemente umoristica (Figura 111). Tenebra prende il sole in costume da bagno, con tanto di occhiali scuri e crema solare o immagina in sogno la moglie ideale, un mostro con un vestito azzurro attillato e una collana rossa, che lo accoglie nel focolare domestico. Nella sigla stessa, ci si prende gioco di un tenebroso cimitero, mostrando le corna di uno zombie che escono dal terreno. Efficacemente surreali sono anche le raffigurazioni dei compagni di scuola di Billy che allegoricamente si trasformano in esseri con la testa di hamburger e bibita.

Figura 111 La rappresentazione del surreale: *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Il laboratorio di Dexter (Stati Uniti) mischia tanti “tipi di gioco”, ma l’incontro/scontro con il gioco sociale e le sue regole sembra tutto sommato il prevalente. La prima immagine della sigla, una porta vista in prospettiva da angolatura bassa, riprende la stanza di Dee Dee, sorella di Dexter e suo alter-ego. Sorriso vispo, aria da furbetta, gioiosa, Dee Dee esce in punta di piedi dalla stanza, pronta a fare qualche scherzo al fratello o irrompere di nascosto nel suo laboratorio segreto. Alla porta di Dee Dee è appeso un poster di danza, la sua passione di ragazzina vivace, sportiva, socievole. La porta che apre il mondo di Dexter è invece piena di scritte e cartelli tipo “stop”, “divieto di accesso”, area “tossica” (Figura 112). Dexter cerca di difendere il suo mondo dall’invadente sorellina. Nella breve sigla si snoda la trama essenziale del cartone: il giovane secchione Dexter, le sue invenzioni strampalate, la sorellina che irrompe nella sua scena creando scompiglio e il rivale Mandark, piccolo genietto del male, che approfitta della confusione per contrapporsi a Dexter. I personaggi sono ampiamente stilizzati, raffigurazioni abbastanza irrealistiche, semplici ma efficaci. Il mondo di Dexter, il suo laboratorio segreto, è blu, super tecnologico, asettico. La semplice comparsa di Dee Dee altera i colori della scena imponendo, con il rosa del vestito/scarpe e il giallo intenso dei capelli, una vivacità altrimenti assente dal luogo della scienza (Figura 112). I **tratti stilizzati** si trasformano nei volumi per accentuare i cambi di espressioni: divertente la plasticità degli occhiali di Dexter che assecondano le espressioni del

viso, talvolta tagliati in alto per seguire le sopracciglia all'ingiù sulla fronte, talvolta aperti a palla per seguire l'apertura degli occhi in segno di stupore. Gli occhiali sono una protuberanza del corpo di Dexter e si modellano sulle sue espressioni. Il gioco, ironico, rapido, fisico, divertente, dinamico è di scontro con la sorellina. La fantasia è quella delle invenzioni, tipiche dell'infanzia, che mescolano il gioco e l'irrealtà. L'intrattenimento puro di tipo motorio si abbandona a qualche citazione delle classiche liti fra gatto e topo, un omaggio ai vecchi titoli della Hanna & Barbera. Negli scontri si estraggono le invenzioni più pazzesche, ma nonostante l'odio apparente c'è sempre un briciolo di affetto; gli scontri poi sono totalmente privi di realismo e annullano ogni conseguenza delle azioni violente. Dexter non lascia cadere la sorella una volta sgonfiata la tuta per volare, ma la raccoglie in volo. La stessa attenzione fra "nemici" di vecchi cartoni la mostra Dee Dee che si dispiace di aver distrutto l'ennesima invenzione del fratello. Il ritmo è molto vivace, cambi rapidi di immagine, azioni veloci, inseguimenti, lotte, accentuazione di colpi, movimento. Sono diverse le citazioni anche di cult movie. Ne è un esempio la puntata in cui Dexter cerca di dare cuore e cervello all'animale giurassico, far vivere il mostro, che poi si ritorce contro di lui, offrendo in maniera comica e surreale l'interrogativo sulla creazione scientifica che sfugge dalle mani del creatore. La mamma, rossetto, ciglia lunghe, orecchini, e poi grembiule, guanti da casalinga, sorridente e apparentemente vuota è un altro esempio di ironia e comicità.

In *Quella scimmia del mio amico* (Stati Uniti), l'amicizia e il gioco di Adam, unico umano nella zoo scuola, con la scimmia Jake è centrale nel racconto. Anche questo è un cartone molto stilizzato, con contorni a china netti, proporzioni dei corpi non rispettate, colori puliti sui personaggi, intensi e vari, sfondi leggermente sfumati. È presente una caratterizzazione del maschile e del femminile, del bello e del brutto, dell'in e dell'out, ecc. Le ragazze pon-pon, ad esempio, sono vezzose, pettinate alla moda, vestite in divisa, occhioni e ciglia lunghe. La ragazza Koala è invece la rappresentazione della nuova emarginata, occhialuta, bruttina; si affeziona ad Adam per la sua gentilezza, ma quando acquista sicurezza in se stessa, nella sua bellezza - grazie a semplici fiocchi ai capelli - li abbandona in cerca di amici migliori. Ci sono sfondi interessanti da quadro astratto in quasi tutte le scene. Le mode, le amicizie, vere e false, sono appunto il tema centrale del cartone, rivelando relazioni che fanno emergere la presenza, seppure misteriosa, di regole sociali.

Infine, *SquirrelBoy* (Stati Uniti), ironico, umoristico e leggermente sarcastico, è un cartone che ruota attorno all'amicizia fra Andy e la volpe Rodney. Colori intensi, personaggi stilizzati, cambi di immagini e sfondi definiscono il clima. Espressioni di primo piano sono importanti nella narrazione, le proporzioni sballate focalizzano l'attenzione su particolari che sono al centro della narrazione: un barattolo di salsa grande quanto tutto il corpo di Andy, una testa più lunga del resto del corpo, ecc. Sono frequenti anche smorfie che deformano il viso per esaltare il particolare, occhi che si spostano con gli occhiali, che a loro volta cambiano forma con il personaggio. Gioco, fantasia, astuzia, amicizia sono gli ingredienti centrali della narrazione. La stilizzazione degli esterni è abbondante, con colori forti che definiscono le atmosfere.

Figura 112 La stilizzazione caricaturale: *Il laboratorio di Dexter*, *Quella scimmia del mio amico*, *Squirrelboy*, *Gli amici immaginari di Casa Foster*, *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Oltre alle caratteristiche stilistiche finora descritte (la riduzione di complicazione, il surrealismo e il ricorso a tratti fortemente stilizzati), questi cartoni animati certamente si somigliano perché sono stati realizzati nel medesimo **contesto culturale**: tutti questi titoli sono infatti moderni e di produzione americana. Il cartone più “datato” è *Il laboratorio di Dexter* con la prima stagione andata in onda nel 1996. Quattro di questi cartoni (*Gli amici immaginari di Casa Foster*, *Quella scimmia del mio amico*, *Squirrel Boy*, *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*) sono inoltre usciti dalla stessa casa di produzione: il Cartoon Network Studios. L’omogeneità di contesto culturale emerge nel connubio fra modernità e società americana: con ironia e sarcasmo gli autori si divertono a introdurre elementi estetici stereotipati che prendono di mira i costumi e le usanze dell’americano medio. In questa operazione vi è una forte dose di scherno e un pizzico di critica. Dal punto di vista iconico, sono frequenti immagini (Figura 113) che rimandano al quotidiano americano, reale o stereotipato che sia. La casa della famiglia di Dexter è una villetta a schiera, con giardinetto e immancabile garage annesso all’abitazione, il salotto ha il camino, candele, fotografie appese e soprattutto una moquette color porpora. La spugna SpongeBob lavora in un fast-food, il Krusty Krab, dove naturalmente si cucinano hamburger. Non può mancare poi, sempre nel mondo sottomarino di *SpongeBob*, un riferimento a un altro spazio fortemente simbolico: il centro commerciale, con relativo parcheggio per le barche.

Figura 113 Gli spazi simbolici dell'americanità: *Il laboratorio di Dexter, SpongeBob*



L'ufficio del capo scout Lumpus di *Camp Lazlo* ha l'immane bandiera americana, viceversa la tenda di Lazlo è "sfacciatamente" adornata da bandiere della pace. Come emerge dalla Figura 114, ci sono poi anche qui accenni a luoghi simbolici della quotidianità americana (l'ufficio postale, sempre con bandiera a stelle e strisce che sventola), di pratiche e atteggiamenti che rasentano i luoghi comuni (il picchetto di protesta in difesa della luna) e mestieri fortemente simbolici (gli strilloni che vendono i giornali con lo scoop del secolo).

Figura 114 Gli spazi simbolici dell'americanità: *Camp Lazlo*



Il richiamo all'onnipotenza simbolica dei fast food per definire i tratti dell'americanità è buffamente ripreso anche dagli autori di *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy* (Figura 115). In diverse puntate appare l'uomo hamburger, con tanto di maionese e cetriolini; talvolta si vede la macchina a forma di hamburger che sfreccia fra le strade della cupa Endsville; i poliziotti hanno la divisa, occhiali scuri, berretto, ma sempre una testa a forma di hamburger. Anche in questo cartone animato appare spesso la bandiera a stelle e strisce, ad esempio sul tetto della scuola di Billy e Mandy o nell'ufficio dello psichiatra che entra nella sala pedalando su un triciclo, ennesima caricatura impertinente di una professione.

Figura 115 Gli spazi simbolici dell'americanità: *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Un esempio simbolico di gioco a-sociale che coinvolge grandi e piccini è poi la televisione. In questi cartoni si fa spesso riferimento in maniera ironica alla relazione simbiotica con il mezzo televisivo dell'americano medio, o in generale dell'uomo moderno (Figura 116). Il padre di Dexter è il classico adulto, un po' tonto, che trascorre gran parte del suo tempo sul divano di fronte allo schermo e si cruccia se non trova il telecomando. Andy e Rodney (*Squirrel boy*) si stordiscono di fronte alla televisione sognando di poter entrare in possesso dei giocattoli pubblicizzati da una

televendita. Billy assegna alla televisione il ruolo di maestra, ne testimonia il rispetto e l'affetto baciando lo schermo e poi si nutre dei suoi "insegnamenti" godendosi una televendita di una ceretta per la depilazione con una sexy testimonial. L'annoiato Tenebra trascorre diverso tempo sul divano di fronte alla scatola magica e si commuove asciugandosi le lacrime mentre guarda un serial romantico. La televisione, o una sua trasfigurazione, è pure usata dallo psichiatra per proiettare sullo schermo i pensieri racchiusi nella testa dei pazienti. Curiosamente tutti i televisori mantengono un design antiquato: un catafalco con antenna a baffo nella casa di Dexter, in contrapposizione al mondo super tecnologico del laboratorio del piccolo genietto, una piccola tv dal sapore vintage nella cucina piuttosto moderna di Andy e Rodney, una scatola dalle forme morbide con manopole e tasti in evidenza nel salotto di Billy.

Figura 116 La relazione simbiotica con la TV: *Il laboratorio di Dexter, Squirrel boy, Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Un altro passatempo raffigurato in alcuni di questi cartoni animati, totalmente inesistente nei pre-scolari visti in precedenza, è il videogioco (Figura 117). Una certa alienazione è presente nella concentrazione di Tenebra e Billy alle prese con una *console*, nello sguardo dei compagni (secchioni) di Billy che, invece di fare ginnastica, giocano in parallelo allo stesso gioco elettronico e nell'espressione di Tommy della terra che preferisce giocare in solitudine invece di uscire con l'amico alieno Dinko. Naturalmente, il videogioco non cattura soltanto bambini e adolescenti, ma anche il mondo degli adulti: nell'ultima immagine è il preside Buonomore della scuola di Billy a svagarsi con un gioco di avventura sul proprio computer dell'ufficio.

Figura 117 La presenza di videogiochi: *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy, Alieni pazzeschi*



Sempre con un'accentuata verve satirica si affronta la relazione patologica con il denaro, l'avidità, il successo (Figura 118). Lo spirito del capitalismo è presentato con citazioni surreali di illustri

personaggi (Paperon de Paperoni in primis) in *SpongeBob* dove il granchio Mr. Krabs, avaro padrone del fast food Krasty Krab, sguazza in un mare di dollari. Mr. Krabs, nel delirio affettivo col denaro, riesce persino ad animare monete e banconote e farle parlare. In maniera esilarante il denaro esprime al padrone il suo massimo desiderio: circolare, viaggiare, passare di mano di mano, in altre parole essere speso. Anche Andy e Rodney di *Squirrel boy* provano l'esperienza di guadagnare un mucchio di soldi vendendo sandwich, in linea con la pratica educativa del self-made man, tanto cara all'etica americana. In Casa Foster, invece, ci si fa in quattro per accrescere le donazioni e cambiare finalmente l'allarme di casa. In una puntata, la cupa Mandy non si fa problemi a fregare un'idea di business a Tenebra e presentarsi in Limousine con un maggiordomo che le porta i sacchi pieni di dollari. La funzione del denaro è in tutti questi esempi appena sfiorata, le "regole" del gioco non sono del tutto chiare anche perché l'attaccamento è di tipo affettivo e non certo solo strumentale.

Figura 118 La relazione col denaro: *SpongeBob*, *Squirrel boy*, *Gli amici immaginari di Casa Foster*, *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Una buona dose di ironia e surrealismo avvolge le mode giovanili, l'estetica, l'etichetta di personaggi che vivono l'appartenenza al gruppo attraverso un adeguamento estetico al canone di riferimento (Figura 119). L'esempio dei "mitici" in *Quella scimmia del mio amico* è una parodia delle compagnie scolastiche adolescenziali: occhiali scuri, vestiti alla moda, basettoni, stereo portatile, linguaggio stereotipato per gli animali della scuola zoo di Adam. Il corrispettivo femminile sono le ragazze pon-pon: divise di ordinanza, pettinature alla moda, fiocchetti ai capelli, ciglia all'insù. Il cartone animato prende in giro le omologazioni e svela quanto esse siano in fondo effimere e superficiali. Caricaturali, stereotipati e sarcastici sono anche i modi di rappresentare i giovani e le loro mode in *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*. Il secchione della classe di Billy ha capelli rossi, occhiali, lentiggini (o brufoli), orecchie a sventola e corpo rachitico. Il *flashback* sulla giovinezza di Dracula è una canzonatura delle vecchie mode anni 70: Dracula è un rasta, figlio dei fiori, con gilet aperto sul petto, ciondolo che ritrae il pugno chiuso delle Pantere Nere, capelli lunghi e arruffati, baffoni e basettoni; il suo amico è una versione da febbre del sabato sera, colori sgargianti, camicia con collo a punta, cappello in testa, pantaloni attillati a zampa di elefante. Sapientemente costruita è anche la trasformazione del grigio preside Buonomore in un "super gangster rapper dell'hip hop", con immancabile berretto con visiera storta, catenona d'oro al collo, larghe t-shirt, pantaloni con cavallo bassissimo, e fantastici anelli (o tirapugni) con l'opposizione semantica "Love" e "Hate".

Figura 119 Le mode giovanili e l'appartenenza di gruppo: *Quella scimmia del mio amico*, *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*



Le trasformazioni estetiche sono funzionali alla ricerca di un look comune ai membri della “compagnia”. La ragazza Koala di *Quella scimmia del mio amico* è sottoposta a diversi tentativi di remake di immagine e, infine, la scelta ricade ironicamente su un semplice dettaglio: i fiocchi ai capelli. Questo accorgimento è sufficiente alla ragazza Koala per essere accettata dal gruppetto di ragazze pon-pon (Figura 120).

Figura 120 Le mode giovanili e l'appartenenza di gruppo: le trasformazioni estetiche in *Quella scimmia del mio amico*



Tutti questi esempi evidenziano la lettura sarcastica di alcune debolezze, amplificate dall'accentuazione caricaturale, della società americana moderna e amplificano il tratto surreale che contraddistingue questi cartoni animati. I connotati stilistici introdotti dalle narrazioni (spazi simbolici, relazione con la televisione, il denaro, le mode giovanili) hanno la duplice funzione di:

- sottolineare la contemporaneità delle vicende narrate, restituendo loro uno sfondo di realtà;
- mischiare il surrealismo *de facto* (la zoo scuola, la casa degli amici immaginari, ecc.) con i tratti surreali della realtà del contesto culturale contemporaneo.

Indubbiamente l'abbondante ricorso alle armi del surrealismo è intenzionalmente legato alle finalità umoristiche di questi prodotti, tuttavia queste peculiarità sono pressoché assenti dai cartoni classificati nelle tipologie di gioco di esercizio e in quelle di gioco simbolico.

In conclusione, incrociando le principali caratteristiche estetiche evidenziate con i cartoni animati del quadrante della *Ricreazione*, si può notare come alcuni titoli descritti dentro una tipologia di gioco (di esercizio, simbolico o con regole) possono includere anche caratteristiche di altre tipologie. *I Così*, ad esempio, sono sì rappresentativi del gioco di esercizio, e infatti ne possiedono

tutte le caratteristiche tipiche, ma nel contempo contengono anche una riduzione di complicazione (grafica) per non distrarre da finalità umoristiche, una dose di surrealismo, un riflesso di contemporaneità e una accentuazione parossistica di tratti del contesto culturale di riferimento. Queste ultime sono tutte caratteristiche stilistiche più tipiche di cartoni animati che raffigurano giochi con regole, dove si accenna alle complessità del gioco sociale e all'incontro, pur inconsapevole, con le relative norme. Questa compresenza di tratti di gioco e stili eterogenei non deve stupire, essendo i cartoni animati produzioni artistiche complesse, fatte di molteplici messaggi, forme e stili. Alcuni titoli in particolare offrono letture variegata, talvolta facilmente e univocamente comprensibili da pubblici eterogenei, altre volte decodificate a diversi livelli. *I Così* sono un cartone divertente e ironico che può rivolgere un messaggio bivalente, e non per questo contraddittorio, a un pubblico di bambini o di adulti. Anche *SpongeBob*, *Gli amici immaginari di Casa Foster*, *Camp Lazlo* e *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*, cartoni essenzialmente umoristici e surreali, con numerosi riferimenti alla contemporaneità e al contesto culturale di riferimento, ricchi di battute rivolte a un pubblico adulto, sono comunque basati su storie di animismo, dove personaggi irreali o oggetti inanimati prendono vita come nell'immaginario dei bambini più piccoli.

In generale, poi, le produzioni più recenti mischiano con più leggerezza generi diversi, stili e pubblici potenziali, proponendo modelli di ricreazione più articolati rispetto a quanto facessero i cartoni animati classici, oltre a permettersi libertà stilistiche maggiori. Infine, quasi tutti i cartoni animati del quadrante della *Ricreazione* sono di produzione occidentale (prevalentemente americana ma anche – soprattutto fra i prescolari - europea); la messa in scena della ricreazione infantile, spensierata, di puro intrattenimento e imperniata sulle caratteristiche di gioco dei bambini più piccoli non sembra essere tipica delle produzioni giapponesi, o per meglio dire dei prodotti giapponesi trasmessi in Italia, essendo i cartoni animati nipponici sostanzialmente assenti dal quadrante qui descritto.

L'APPRENDIMENTO

di Monia Azzalini

I cartoni animati compresi nel quadrante *Educazione* sono numerosi e piuttosto eterogenei fra loro quanto al genere, al target, al paese di origine, al periodo di produzione, alla durata, agli elementi formali e a quelli stilistici. Tuttavia si contraddistinguono unitamente per una forte valenza pedagogica: con modalità piuttosto variegate, convenzionali o originali, tradizionali o innovative, implicite o esplicite, pedanti o leggere, serie o giocose, essi si configurano per i loro telespettatori come un'occasione per imparare qualcosa. Imparare a vivere o a conoscere il mondo, a comprendere se stessi o gli altri, imparare le nozioni della teoria o la pratica dell'esperienza, dall'insegnamento altrui o dall'applicazione individuale, a sviluppare abilità, capacità, intelligenza e, da ultimo ma non ultimo, a guardare con consapevolezza critica quello che accade nella società contemporanea. Attorno a questi e ad altri elementi che connotano *l'imparare* si snoda la loro vocazione educativa, sia a livello di contenuti, sia sotto il profilo estetico.

Diversi elementi formali e stilistici concorrono alla messa in scena di opportunità di apprendimento distinguibili secondo alcune categorie euristiche che rinviano a un'articolata proposta educativa: *l'edutainment*, *l'esperienza*, *l'educazione civica*, *la formazione*, *la coscienza critica*. Ovviamente si tratta di una classificazione astratta, che traccia linee di separazione nette, laddove invece i confini sono più labili, ma è funzionale all'analisi: raggruppare i cartoni animati di questo quadrante nelle categorie elencate consente infatti di evidenziare quali sono le "tecniche" narrative, iconografiche, stilistiche che configurano distintamente la loro portata pedagogica.

L'EDUTAINMENT

Il termine *edutainment* deriva dalla fusione fra la parola *education* e la parola *entertainment*, evocando quella mescolanza fra educazione e intrattenimento che caratterizza alcuni cartoni animati, e anche altri prodotti per bambini derivati dalle più moderne tecnologie della comunicazione (*software*, videogiochi, DVD, CD, etc), finalizzati a coltivare abilità, sviluppare capacità, competenze e intelligenza, insegnare nozioni e materie attraverso una modalità ludica, giocosa, che diverta e prevenga la noia evidentemente ascrivita a forme di insegnamento più tradizionali. *L'edutainment*, nella letteratura contemporanea⁸, connota dunque una serie di prodotti specifici, anche televisivi: si tratta di programmi appositamente creati per insegnare qualcosa ai bambini, divertendoli. Sebbene tutti i cartoni compresi nel quadrante *Educazione*, essendo da un lato un prodotto di intrattenimento e veicolando dall'altro valori educativi, possono intendersi in senso lato come forme di *edutainment*, al fine di sviluppare questa analisi si opterà per la prima e più ristretta accezione del termine, considerando come *edutainment* solo quei cartoni animati che, nel campione considerato, si presentano esplicitamente e chiaramente come prodotti didattici

⁸ Ved. Roberto Maragliano, *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, Roma-Bari, 2004; Antonio Nanni, *Una nuova Paideia. Prospettive educative per il XXI secolo*, Emi, Bologna, 2000; Italo Tanoni, *Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento apprendimento*, Erickson, Gardolo (TN), 2003.

destinati ai minori, ovvero *Dora l'esploratrice*, *Higglytown Heroes*, *I miei amici Tigro e Pooh*, *La casa di Topolino*, *Little Einsteins* (tutte produzioni americane) e, un po' al margine del sottogruppo, la produzione italiana *Leonardo*. Tutti questi titoli sono contraddistinti da una marcata impronta didattica evidente nella struttura della narrazione, nelle immagini, nel linguaggio, nel ritmo, nella

Figura 121



musica, nei contenuti. Il loro schema narrativo si configura anzitutto come messa in scena di un esercizio scolastico piuttosto tradizionale: “il problema”. Tutti i titoli più sopra citati iniziano con una storia, l'*incipit* di un'avventura, che propone un problema da risolvere, impostandolo come obiettivo della puntata: riportare a casa il piccolo orso fuggito sulla montagna per paura della volpe (episodio di *Dora l'esploratrice*) oppure scoprire chi ha rubato il miele di Pooh (episodio de *I miei amici Tigro e Pooh*), oppure ancora recuperare il carico per la festa dei treni sottratto dall'aereo Jack al trenino rosso (episodio dei *Little Einsteins*).

A partire da questo problema “concreto”, lo schema narrativo si snoda in modo piuttosto semplice attraverso la rappresentazione di strategie risolutive, teoriche e pratiche, che conoscono talora anche l'errore, ottemperando così all'antico motto dello “sbagliando si impara”, sino alla messa in scena della soluzione finale. Tutti i titoli analizzati evidenziano una struttura narrativa che si sovrappone a un percorso didattico a tappe, dove ogni passaggio assume la configurazione di una prova di abilità o competenza: per esempio calcolare

quanti soldi servono a pagare il biglietto per salire sulla barca e pescare i pesci per sfamare mister Pettibon, il gatto ospite della casa di Topolino.

In questo caso la prova inscenata è un vero e proprio esercizio di aritmetica e offre l'occasione di sviluppare una competenza matematica, altrove le capacità evocate sono di tipo diverso. Per esempio, *Dora l'esploratrice* offre numerose occasioni per esercitare abilità topografiche basilari. Non a caso la mappa è strumento fondamentale fra quelli riposti nello zaino che accompagna la piccola Dora nelle sue esplorazioni.

Figura 122

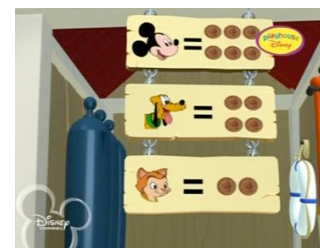


Figura 123



Come appare evidente dalle immagini riportate, gli esercizi proposti vengono spesso rappresentati attraverso illustrazioni didattiche mutate talora dalla manualistica scolastica, talora dall'iconografia elettronica: l'immagine tratta da *La casa di Topolino* riporta in corrispondenza di ciascun personaggio (Topolino, Pluto e il gatto) le monete da pagare per l'accesso alla barca, visualizzando così gli elementi da considerare nella sommatoria, secondo un modello didattico tradizionale che rappresenta

il numero come composizione di tante unità oggettivate; il *frame* estrapolato da un episodio di *Dora l'esploratrice* riporta il disegno molto stilizzato di una mappa (la cui sagoma antropomorfizzata è disegnata nella parte in alto a sinistra), che raffigura il percorso dalla foresta alla montagna, indicando con una “V” rossa il passaggio già effettuato da Dora e i suoi amici nella giungla, con una freccia blu la collinetta da superare, con l'icona azzurra a forma di freccia il fiume da varcare e, infine, in lontananza, nell'angolo in alto a destra, la montagna su cui si è rifugiato il piccolo orso. Gli elementi grafici utilizzati per marcare le diverse tappe del percorso, riprodotti qui in forma statica,

nell'animazione si illuminano e sono accompagnati da un suono digitale, con un linguaggio mutuato dalla elettronica, peraltro seguito dalla lezione frontale della mappa umanizzata che spiega le sue indicazioni al pubblico.

In *Higglytown Heroes* ricorre invece uno strumento tradizionale della lezione scolastica, riproposto in versione animata: la lavagna. Ogni volta che si presenta un problema, per esempio come riuscire a vedere la sfilata del paese in mezzo a tanta folla, la piccola Twinkle immagina soluzioni complesse e divertenti, che vengono raffigurate da una lavagna, un grande foglio bianco a righe su cui Twinkle con una matita disegna le sue fantasie.

Figura 124 Twinkle alla lavagna in un episodio degli *Higglytown Heroes*



In questo caso l'illustrazione appare uno stimolo allo sviluppo della creatività infantile; l'applicazione al disegno che Twinkle mette in scena sembra evocare l'emulazione.

Ne *La casa di Topolino* una grafica maggiormente ispirata alle nuove tecnologie elettroniche propone la raffigurazione della scatola magica, un oggetto che ricorda le piccole *console* per bambini proposte anche come giocattoli prescolari.

Figura 125



Una sorta di sfera bidimensionale, sovrastata da due piccole sfere simmetriche in modo da riprodurre la forma della testa di Topolino, suddivisa in quattro quadranti, mostra tre diversi strumenti (gli "strumentopoli") più un punto interrogativo che simboleggia lo strumento "jolly", offrendo così a Topolino, e al pubblico chiamato a partecipare, quattro alternative fra cui scegliere, di volta in volta, la più adatta a superare una tappa (per esempio qual è lo strumento utile a pescare i

pesci nel lago). Mano a mano che gli strumenti vengono usati e le prove superate, la loro illustrazione sulla scatola di Topolino si colora di grigio in segno di esclusione, come in un videogioco interattivo.

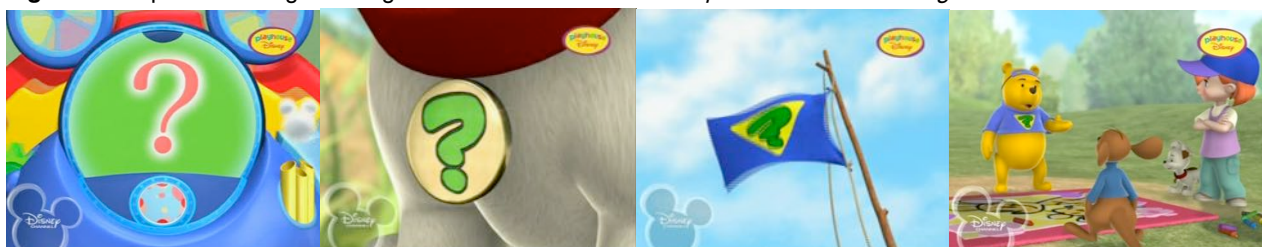
Questa breve rassegna delle diverse forme di linguaggio iconografico ricorrente nei cartoni di *edutainment* e mutate dalla didattica tradizionale o dalla grafica computerizzata mette bene in evidenza la compresenza tipica, in queste animazioni, di un linguaggio argomentativo, che presuppone una struttura cognitiva logico-razionale, e un linguaggio iconografico, che presuppone una struttura cognitiva di tipo olistico e interattivo⁹. In effetti, il linguaggio di questi cartoni animati presenta alcune caratteristiche interessanti. Il linguaggio verbale, ovvero quello espresso nei dialoghi e nelle battute, si contraddistingue come diretto e interattivo: i protagonisti dell'*edutainment* si rivolgono in prima persona ai loro telespettatori, cercando di coinvolgerli, con richiami espliciti, nel percorso didattico tracciato come una divertente avventura quotidiana. Dora, Darby, Topolino e i piccoli Einsteins si rivolgono al loro pubblico personalmente, con appelli espliciti all'attenzione e all'osservazione ("state attenti!", "guardate!"), alla partecipazione ("andiamo!"), alla ripetizione di qualche motto ("ripetete il motto!"), all'emulazione di qualche azione

⁹ Ved., per esempio, Roberto Maragliano, *Dovete smetterla, cari adulti, di voler "addomesticare la bestia"*, in *Telèma*, n. 24, primavera 2001 e Francesco Antonucci, *La scuola di è rotta. Perché cambiano i modi di apprendere*, Laterza, Roma-Bari, 2001.

(“battete le mani!”), alla risposta a domande e quesiti (“il fiume è sul primo sentiero? Sul secondo sentiero? O sul terzo sentiero?”), alla selezione di una fra le diverse alternative possibili sovente illustrate da uno schema. In molti casi, il loro linguaggio finalizzato al coinvolgimento diretto dei bambini si arricchisce con il supporto di schemi, illustrazioni, grafici, luci e suoni che concorrono a rafforzare la portata didattica delle loro espressioni verbali; tenendo sempre in debito conto il target a cui si rivolgono: bambini in età prescolare, ai quali meglio si addicono storie semplici, passaggi lineari e ritmi lenti e ripetitivi.

Dal punto di vista stilistico, appaiono interessanti e innovative soprattutto le modalità ricorrenti per rallentare i tempi dell’animazione e inscenare la coazione a ripetere. Una prima forma riscontrata è caratterizzata da fermi-immagine che incorniciano i protagonisti mentre rivolgono più volte il medesimo messaggio ai telespettatori ed è tipica soprattutto di *Dora l'esploratrice* e dei *Little Einsteins*. Una seconda modalità individuata è contraddistinta dalla trasmissione assidua di segni come il punto interrogativo che indica sia ne *La casa di Topolino* sia ne *I miei amici Tiro e Pooh* la messa in scena di una problema o di un giallo da risolvere. In tutti e due i casi vi è una certa retorica funzionale agli intenti fortemente didattici di queste serie televisive che, nel complesso, assumono la forma di una vera e propria lezione animata: sia i messaggi diretti rivolti dai protagonisti al pubblico tramite stimolazioni verbali, sia quelli indiretti veicolati dalle immagini sono reiterati continuamente.

Figura 126 Il punto interrogativo segno ricorrente in *La casa di Topolino* e *I miei amici Tiro e Pooh*



Gli elementi considerati sino a ora riguardano più da vicino la dimensione educativa di prodotti che mescolano, come più volte sottolineato, educazione e intrattenimento. Se i primi riguardano, oltre ai contenuti e agli strumenti, di cui si dirà a fine paragrafo, lo schema narrativo, il linguaggio iconografico e verbale, il ritmo; la componente ludica è invece maggiormente rappresentata dall’ambientazione (in contesti avventurosi), dall’estetica (giocosa) e dalla musica.

La dimensione dell’avventura appare trasversale a tutti questi cartoni sebbene articolata in modo differente, a partire dall’ambientazione: la natura in cui si muove *Dora l'esploratrice*, zaino in spalla e scarponcini ai piedi, in fuga dai coccodrilli e in compagnia di giaguari e orsi, fra le rapide del fiume e i pendii della montagna ripropongono l’immaginario classico, letterario e cinematografico, dell’avventura, seppure nei toni rassicuranti di una bambina preparata e attrezzata a superare tutti i pericoli e i rischi di questo genere di esperienza e a trasmettere la sua abilità di muoversi nella natura ai suoi piccoli telespettatori.

Figura 127 L'avventura di *Dora l'esploratrice*



L'avventura di Tigro, Pooh e la piccola Darby ambientata nel più rassicurante Bosco dei Cento Acri, dove ogni animale ha sembianze antropomorfe e gioca, parla, vive con i protagonisti della serie, non evoca l'immaginario avventuroso classico incentrato sul rischio e sul pericolo, si propone piuttosto come l'avventura della scoperta, dell'inchiesta, del giallo, tanto che i tre protagonisti sono dotati di abiti e accessori da “superdetective”, che indossano per risolvere il problema del giorno, travestendosi così in ogni episodio.

Figura 128 L'avventura nel mondo dei Cento Acri ne *I miei amici Tigro e Pooh*



L'avventura di Topolino appare anch'essa lontana dalle minacce della natura, assai pacificata e finanche patinata (il lago, per esempio, ha l'innaturale forma di stella), che fa da sfondo pressoché anonimo a storie sviluppate attorno a problemi dalla soluzione facilitata sia dalla rassicurante guida di Topolino, sia dalla presenza di una scatola magica dotata di tutti gli strumenti occorrenti al lieto fine.

Figura 129 Il magico mondo dei classici Disney ne *La casa di Topolino*



Se la dimensione avventurosa di Topolino ruota attorno a un mondo fatato, giocoso e semplice, di pari passo con contenuti educativi molto basilari, quella dei piccoli Einsteins, che fa da sfondo alla scoperta complessa della musica classica, dell'arte, delle tradizioni culturali diffuse nel mondo, si configura come un ambiente ricco e complesso quanto i contenuti. Che sia il selvaggio west o i palazzi storici dell'Europa, l'ambiente in cui si muovono i piccoli Einsteins, a bordo della navicella Rocket, è stimolante e curioso, ricco e vario, si muove al ritmo di un brano musicale, nei tempi dell'adagio e dell'allegro, spazia dalla natura alla città, attraversa mari e monti, è in parte disegnato

e in parte ritratto in fotografie dal vero che ne ripropongono un'immagine fortemente realistica. Infine, esso presenta rischi e pericoli ben governati dai quattro giovani amici, grazie alle conoscenze di cui dispongono e che trasmettono al loro pubblico.

Figura 130 Il mondo esplorato a bordo della navicella Rocket dai *Little Einsteins*



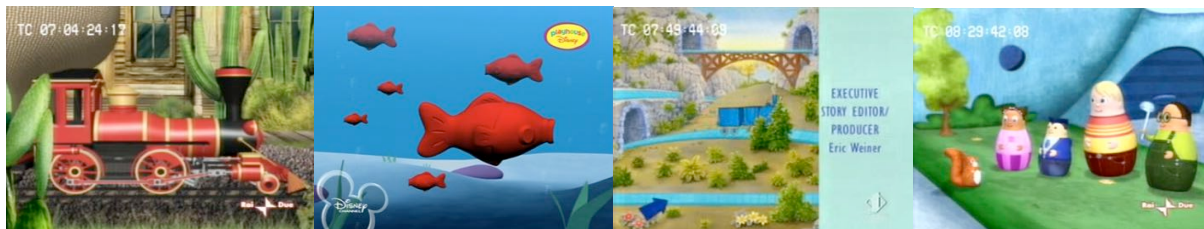
La dimensione avventurosa degli eroi di Higglytown è quella che più si distanzia dalle altre, con la sua connotazione metropolitana, dove i rischi e i pericoli sono costituiti non tanto dal mondo esterno, disegnato con tratti molto surreali e fantastici, quanto dai limiti e dalle paure che i quattro amici di Higglytown percepiscono e superano grazie alla collaborazione di qualche professionista, esperta/o d'arte e mestieri che interviene in loro aiuto.

Figura 131 La città degli *Higglytown Heroes* e un esempio di piccolo-grande eroe



Per quanto riguarda la dimensione ludica, i cartoni di *edutainment* si contraddistinguono per la frequente messa in scena di veri e propri giocattoli: dai classici trenini che corrono su binari ai pesci di gomma che nuotano nell'acqua, dai giochi interattivi proposti in alcuni momenti topici di *Dora l'esploratrice* e *La casa di Topolino* alle matrioske rievocate dalla forma dei protagonisti di *Higglytown Heroes*.

Figura 132 Giocattoli e giochi in *Little Einsteins*, *La casa di Topolino*, *Dora l'esploratrice*, *Higglytown Heroes*



Fra gli elementi ludici rientra poi la canzone, che ricorre sotto forma di brani musicali nei diversi episodi analizzati: sostituisce i dialoghi, segnala momenti di passaggio e apre spazi ricreativi che alleggeriscono la trama e animano il ritmo a volte un po' lento e ripetitivo di questi prodotti.

Gli strumenti e i contenuti – si diceva più sopra – sono elementi che, fra gli altri, configurano la portata educativa delle serie animate di *edutainment*. Binocoli, canne da pesca, mappe, zaini, e numerosi altri utensili vengono utilizzati spesso dai protagonisti per risolvere problemi, superare tappe, affrontare con successo le prove messe in campo. Molto frequente è la rappresentazione di strumenti ottici, come lenti, cannocchiali, binocoli, periscopi che consentono di “vedere meglio” e confermano simbolicamente il primato della vista fra i sensi stimolati dall’animazione televisiva. Essi permettono di avvicinare a sé luoghi lontani (per esempio la montagna su cui è fuggito il piccolo orso e che Dora e i suoi amici devono raggiungere) o di ingrandire piccoli oggetti o animali (per esempio le formiche che, invisibili a occhio nudo, trasportano agilmente i grandi vasi di miele di Pooh), ma anche di focalizzare il problema da risolvere e di delimitare il campo di azione, specialmente nei titoli con una maggiore vocazione all’avventura.

L’uso degli oggetti, che nella dimensione del gioco vista nel capitolo precedente ha una connotazione prevalentemente espressiva, è qui strumentale, in quanto strettamente associato alla funzione pedagogica.

Figura 133 Strumenti ottici rappresentati in *Dora l'esploratrice*, *Higglytown Heroes*, *I miei amici Tigro e Pooh*, *La casa di Topolino*, *Little Einsteins*



Infine, per concludere questa parte relativa all’*edutainment* televisivo, appare importante un breve accenno ai contenuti educativi di cui sono ricche le serie analizzate. *Dora l’esploratrice* si avventura nel mondo della natura con uno zaino sulle spalle e una mappa animata sempre a portata di mano: la topografia, la conoscenza delle forme naturali (il bosco, la montagna, il fiume) e degli animali sono gli insegnamenti principali di questa serie, caratterizzata anche da una forte vocazione all’insegnamento linguistico evidente nell’attenzione al nominare le forme di vita e nel ricorso a parole o brevi frasi in lingua inglese. Il mondo cittadino degli *Higglytown Heroes* costituisce invece un’occasione per i bambini di conoscere le professioni, le arti, i mestieri e le tecniche che nel loro insieme consentono il funzionamento della vita collettiva di una comunità: in tutti gli episodi analizzati, la soluzione del problema della puntata non proviene dalla creatività della piccola Twinkle, che propone fantasie realisticamente impraticabili, bensì dall’incontro casuale con qualche professionista della città, uno dei tanti piccoli-grandi eroi di Higglytown. Le avventure di Darby, Tigro, Pooh e i loro amici sono occasioni per scoprire la natura (e sapere, per esempio, che le formiche possono portare carichi fino a 25 volte superiori al loro peso) o la vita (e comprendere, per esempio, che un abbraccio è sempre un regalo gradito alle persone a cui si vuole bene). *La casa di Topolino* ha invece una vocazione didattica più specifica, proponendo veri e propri esercizi di apprendimento di forme e colori, di aritmetica o di geometria, nozioni di scienza e naturalistiche. Infine, i *Little Einsteins* si offrono come momenti di educazione alla musica classica, all’arte figurativa e alla conoscenza degli strumenti musicali, focalizzando di volta in volta l’attenzione su un brano classico e un’opera artistica che vengono presentate all’inizio e nel sommario finale. In tutti questi cartoni, poi, ogni singolo episodio può sviluppare trame che forniscono l’occasione di apprendere altri contenuti, meno strutturati o tipici della serie, più occasionali, comunque educativi.

Prima di passare alle altre categorie di cartoni animati, merita certamente una breve analisi *Leonardo*, un cartone strutturalmente differente da quelli più sopra considerati, essendo più vicino al racconto tradizionale e a un linguaggio d'animazione classico, ma con alcune affinità interessanti. *Leonardo* è una serie liberamente ispirata alla vita e alle opere del giovane Leonardo da Vinci; dedicata a un pubblico di bambini in età scolare, essa si presenta come il racconto vivace e divertente, a tratti assai ironico, di un genio in erba che unisce la sua fervida creatività a un grande ingegno e a dotte nozioni scientifiche. Le trame dei diversi episodi si snodano attorno alle avventure del giovane Leonardo e del suo gruppo di amici, prima fra tutti l'amata Gioconda, i quali competono con il gruppo di rivali capeggiato da Laura e dal maldestro gregario, suo fratello Gottardo, giovani di Vinci più inclini all'uso dell'inganno e della magia che non a quello della scienza. Se la sfida è centrale alla narrazione del cartone, altrettanto fondamentale appare lo schema della proposta di un problema e della sua soluzione, che si sviluppa in maniera del tutto simile ai cartoni di *edutainment*. Salvo il linguaggio che non è diretto ai telespettatori, non è interattivo ma chiuso e tutto interno al racconto, ricorrono in *Leonardo* alcuni stilemi riconosciuti come tipici dei cartoni animati prodotti a scopo esplicitamente didattico: l'uso della rappresentazione grafica, la costante messa in scena di "strumenti", la presenza di simboli che indicano momenti topici, di canzoni che svolgono parte della trama, il contenuto di nozioni matematiche, scientifiche, ingegneristiche veicolate non occasionalmente. Il ricorso a una grafica molto didascalica avviene costantemente per la rappresentazione delle invenzioni di Leonardo. Il giovane genio è dotato di un intuito tale che gli consente di vedere in piccoli oggetti d'uso quotidiano o nella natura la genesi di progetti di volta in volta risolutivi rispetto all'insorgere di qualche problema. Ogni progetto viene messo in scena anzitutto come disegno a matita e solo successivamente come realizzazione pratica, oggettivata in una macchina o altro. A simboleggiare la comparsa di un'idea nella mente di Leonardo ricorre sempre una rappresentazione simbolica del giovane: i suoi lunghi capelli, tagliati appena sopra alle spalle, si arruffano e ondeggiano con un effetto medusa sopra la testa, per poi ricadere non appena il genio si mette all'opera per concretizzare la sua idea.

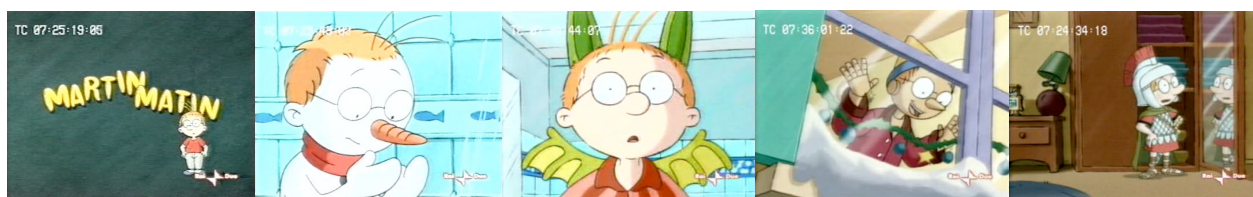
Figura 134 Una sequenza che mostra i passaggi tipici della messa in scena delle invenzioni di *Leonardo*



L'ESPERIENZA

La categoria dell'*esperienza* raggruppa il numero più cospicuo dei titoli collocati nel quadrante *Educazione*. Questi cartoni animati offrono molte occasioni ai bambini di immedesimarsi con le esperienze dei loro personaggi, ovvero di vivere, attraverso un'esperienza mediata, la scoperta del mondo. Gli stessi protagonisti di queste serie animate sono talora gettati nell'avventura di un'esperienza stra-ordinaria, fuori dall'ordinario, in un vero e proprio gioco di ruolo in cui devono dimostrare di sapersela cavare. In questo senso le serie più significative sono certamente le produzioni europee *Martin Matin* e *Tre gemelle e una strega*, accomunate da uno schema narrativo che prevede strutturalmente per ogni episodio l'assunzione di una nuova identità o di un'inedita parte in qualche storia fantastica o leggendaria. Martin è un bambino che si risveglia ogni mattina nei panni di un "personaggio", un pupazzo di neve o un piccolo drago, un burattino di legno o un soldato romano, di cui assume sembianze e identità, pur continuando a vivere nella sua casa, nella sua città, nella sua scuola e con i suoi amici.

Figura 135 Trasformazioni di *Martin Matin*



Le tre gemelle, invece, sono tre bimbe allegre e vivaci che immancabilmente, ogni giorno, combinano qualche guaio che induce la Strega annoiata e dispettosa a proiettarle nell'avventura di storie leggendarie come quella dell'architetto spagnolo Gaudì o quella di Harvey Cheney, il protagonista di *Capitani coraggiosi*.

Figura 136 Le storie di *Tre gemelle e una strega*



In entrambe queste serie animate, il gioco di ruolo è dichiarato e reso esplicito dalle immagini che mostrano l'assunzione di un'identità o di una parte in una storia: Martin osserva con stupore ogni mattina la trasformazione del proprio corpo e sperimenta poi lungo la sua *routine* quotidiana cosa significhi essere altro da sé; è invece un gesto della Strega, rappresentato attraverso un movimento della mano e del braccio accompagnato da luci sfavillanti, che cala le tre gemelle dentro una storia da vivere, spostandole magicamente dalla loro abitazione a un altrove lontano nello spazio e nel tempo. Le dinamiche sono simili a quelle osservate nel *gioco simbolico* (ved. capitolo 3), ma la portata pedagogica è qui prevalente rispetto a quella puramente ludica.

Figura 137 La trasformazione di *Martin Matin* in drago



Figura 138 Tre gemelle e una strega proiettate dentro la storia di *Capitani coraggiosi*



Un'altra serie animata che, con un essenziale impianto umoristico, inscena di frequente la proiezione del suo protagonista dentro altri mondi, in questo caso surreali o virtuali più che leggendari, è la famosa produzione statunitense dal titolo *Due fantagenitori*. Il piccolo Timmy Turner, oltre a una mamma e a un papà tradizionali, ha anche due fantagenitori, Cosmo e Wanda, che possono esaudire quotidianamente un suo desiderio; cosa che di norma stravolge la quotidianità del loro "fantafiglioccio", conducendolo all'avventura in un mondo dove vigono regole diverse da quelle reali. Sperimentando così la trasgressione o la rottura dell'ordine delle cose, Timmy si rende conto della sua importanza, scoprendo di volta in volta qualche valore (quello della sincerità o quello dell'amore, dell'amicizia o dell'obbedienza). Un episodio esemplare in questo senso è quello in cui il protagonista desidera avere genitori che non si preoccupino tanto per lui, come accade normalmente: che gli permettano di vedere tutti i programmi in TV, anche quelli più violenti, di mangiare solo dolcetti e niente verdure, di lavarsi quando vuole e via dicendo. Esaudito questo desiderio, con un tocco di magia dei fantagenitori, Timmy prova per pochi giorni la gioia di una vita sregolata, per capire poi, con il passare del tempo, cosa significhi l'incuranza: compagni di scuola respingenti di fronte a un bambino tanto puzzolente da attirare le mosche ovunque attorno a sé, genitori sporchi, senza denti, svogliati e distanti, una casa decadente, sporca, buia, invivibile e un giardino tanto incolto da divenire l'*habitat* ideale per una giraffa.

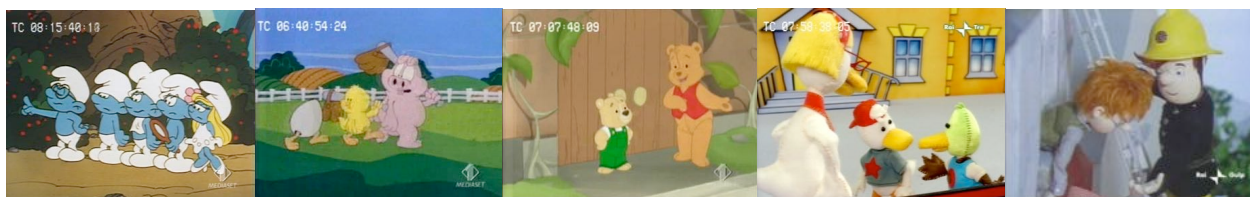
Figura 139 Alcuni *frame* tratti dall'episodio "Fuori dalle regole" di *Due fantagenitori*



Se *Martin Matin*, *Tre gemelle e una strega*, *Due fantagenitori* inscenano un vero e proprio gioco di ruolo, proponendo un immaginario di esperienze virtualmente vissute dai loro protagonisti, gli altri cartoni raggruppati in questa categoria ricorrono invece a forme di immedesimazione diverse, incentrate su elementi meno espliciti. Il primo e più ricorrente è la rappresentazione simbolica dei

bambini, attraverso la messa in scena di “esseri” antropomorfi, come i Puffi (*I Puffi sanno*¹⁰), i gatti Felix e Garfield con i loro amici (*Baby Felix and the friends* e *Garfield e i suoi amici*¹¹), gli orsacchiotti de *Il mondo di Benjamin*¹², i pupazzi a forma di volatili (gufo, papero, civetta, pipistrello, ecc.) di *Telefono amico* e quelli a forma di bambole di *Sam il pompiere*¹³, gli scoiattoli e gli altri animali del bosco di *Fiabe da terre lontane*¹⁴. Esseri irreali che sono “altro” rispetto ai bambini, ma ne hanno alcune caratteristiche: parlano, camminano, giocano, ridono, scherzano, vanno a scuola e/o partecipano pienamente a una vita sociale e comunitaria. Le loro sembianze sono distanti da quelle umane, e anche le avventure che vivono sono fantastiche e fittizie, ma assolutamente reali e realistiche appaiono le dinamiche di relazione che essi intessono con gli altri e le pratiche di adattamento al contesto che essi sperimentano. In tal modo, questi cartoni offrono l’occasione al loro pubblico di vivere un’esperienza mediata, simbolica (e dunque più rassicurante, rispetto a un’esperienza diretta), come i titoli analizzati in precedenza, ma attraverso una “tecnica” differente: qui il gioco di ruolo non è messo in scena esplicitamente e vissuto personalmente dai protagonisti animati, ma solo ispirato da personaggi dichiaratamente fittizi che sperimentano quotidianamente, però, problemi comuni a tutti i bambini.

Figura 140 Le sembianze fantastiche di alcuni protagonisti de *I Puffi sanno*, *Gli amici di Garfield*, *Il mondo di Benjamin*, *Telefono amico*, *Sam il pompiere*



Agli esempi più sopra citati vanno aggiunti, con qualche *distinguo*, anche i personaggi dei *Due fantagenitori* e di *Samsam il cosmoeroe*. Per quanto riguarda la prima serie, che gioca anzitutto sulla proiezione del suo protagonista dentro un mondo “irreale”, coerente con i suoi desideri, se Timmy è rappresentato come un bambino a tutti gli effetti, sebbene con uno stile animato molto stilizzato, i suoi fantagenitori Wanda e Cosmo mescolano invece una fisionomia umana a tratti surreali: vivono sotto forma di pesci rossi in una vaschetta d’acqua e si trasformano in fantagenitori all’occorrenza, assumendo sembianze antropomorfe ma non completamente. I loro tratti somatici sono simili a quelli degli uomini e delle donne disegnate nel cartone: hanno un volto con due occhi, un naso e una bocca, un corpo molto piccolo come i bambini della serie, con busto, gambe, piedi e braccia (interessante, nel secondo frame della Figura 141, la straordinaria efficacia stilistica delle poche linee capaci di differenziare il maschile e il femminile). Come le fate, però, dispongono di due piccole ali che li tengono sospesi da terra in un costante moto ondulatorio (dal basso verso l’alto) che rappresenta la loro condizione fantastica, confermata dalla bacchetta magica che portano in mano e usano per esaudire il desiderio quotidiano di Timmy. Cosmo e Wanda appartengono infatti al Fantamondo, uno dei tanti universi in cui di puntata in puntata Timmy si ritrova proiettato.

¹⁰ Produzione USA.

¹¹ Entrambi produzioni USA.

¹² Coproduzione UK-Canada.

¹³ Produzione europea (inglese).

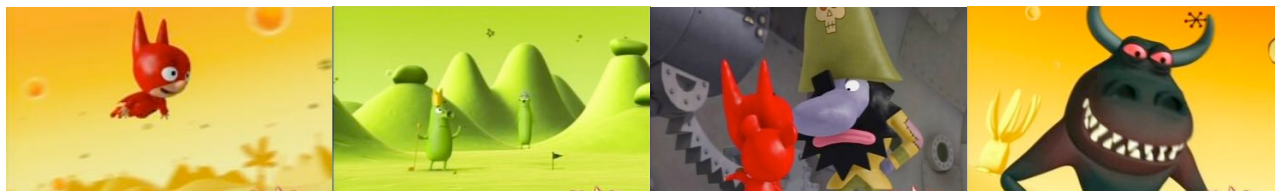
¹⁴ Produzione europea (russa).

Figura 141 Cosmo e Wanda in *Due fantagenitori*



Per quanto riguarda Samsam, il piccolo cosmoeroe protagonista dell'omonima produzione europea è un bambino un po' speciale, non tanto per i tratti somatici, che seppure fortemente stilizzati sono molto umani, quanto per il costume da supereroe che indossa sempre ed è distintivo della sua identità. Attorno a lui si muovono un padre e una madre rappresentati come una versione adulta di Samsam, in tuta da cosmoeroe e da cosmoeroina, e poi una serie di personaggi fantastici, esseri antropomorfi che rappresentano l'universo multicolore degli abitanti del cosmo: Re Marfiale e i suoi sudditi, abitanti del pianeta Marfe (*alias* Marte), tutti verdi, come si conviene a ogni marziano; Barbaferoce e i Barbatroci, una rivisitazione moderna dei più tradizionali pirati del mare disegnati con una forma originale, che mantiene però tutti i tratti simbolici dell'iconografia classica del pirata (barba lunga, occhio bendato, grande cappello con il simbolo del teschio, stivali alti, qualche pezza qua e là sugli abiti stralci); poi Puzozozzo e i Bagnalettini, l'amica Samgiuli, l'amico Fagiolino, l'orsetto Samteddy, la maestra e infine Incubone, un grande toro dalle corna minacciose e dal sorriso sarcastico, "mostruosa" incarnazione delle piccole-grandi paure di Samsam.

Figura 142 Alcuni personaggi di *Samsam il cosmoeroe*



Sia Timmy sia Samsam sono bambini a tutti gli effetti ma circondati da esseri fantastici e fittizi, in una forma di rappresentazione che favorisce la distanza fra il realismo dei temi ricorrenti nelle storie narrate e il surrealismo dei personaggi ritratti.

Il secondo elemento che favorisce l'estraniamento dal reale e che stimola il gioco di ruolo e delle parti nei cartoni di *esperienza* è relativo all'ambientazione fantastica o fuori dal tempo che li caratterizza. Le proposte dei titoli esaminati sono piuttosto variegata: si passa dal mondo caramellato e ricco di decori della produzione americana *Fragolina dolcemente*, dove le nuvole hanno i riccioli, gli alberi e le case la forma di dolci, al villaggio dei Puffi, che vivono dentro grandi funghi; dal paesaggio fiabesco e a tratti cupo delle *Fiabe polacche*, dove gli alberi si tingono di blu o di rosso, sul far del tramonto che precede una notte in cui la morte, sotto le sembianze di una vecchina avvolta da un manto grigio, farà la sua comparsa, al mondo povero, essenziale e solare del tempo in cui visse *Marcellino pane e vino*¹⁵ (i primi anni del Novecento), in un convento di frati immerso in una natura incontaminata; dal cosmo futuristico di Samsam, dove le sfumature dei colori caldi dal rosso, all'arancio, al giallo fanno da sfondo a case che celebrano la domotica e

¹⁵ Produzione europea

navicelle spaziali che viaggiano su strade interplanetarie, passando attraverso i colori simbolici degli altri pianeti, al piccolo villaggio gallese di Pontipandy di *Sam il pompiere* fra piccole botteghe e trattorie ricostruite come in un gioco delle costruzioni.

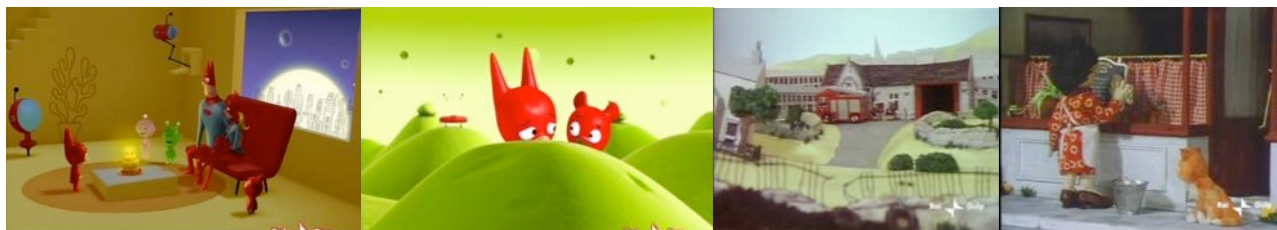
Figura 143 L'ambientazione di *Fragolina dolcec cuore* e *I Puffi sanno*



Figura 144 L'ambientazione di *Fiabe polacche* e *Marcellino pane e vino*



Figura 145 L'ambientazione di *Samsam il cosmoeroe* e *Sam il pompiere*



Come testimonia questa galleria di *frame* estrapolati dai cartoni citati, l'immaginario proposto attraverso queste ambientazioni è variegato e variamente ispirato ad altri prodotti per bambini, dai libri illustrati ai giocattoli, e contribuisce a fornire molteplici occasioni di sperimentare situazioni sconosciute ed eterogenee fra loro, proiettando bimbe e bimbi in un contesto, almeno a livello simbolico, altro dal loro ambiente quotidiano. Che sia un immaginario già appreso dalla lettura di una fiaba, di un racconto o nel gioco, oppure che sia del tutto nuovo, quello in cui il pubblico di questi cartoni si ritrova calato è un "altro" mondo, dove, tuttavia, i protagonisti affrontano e superano le paure e le ansie dei più comuni bambini: il timore di fare pipì a letto, la paura di non essere abbastanza amati dai propri genitori, l'inadeguatezza avvertita di fronte a uno strumento musicale che non si sa suonare, l'impulso a lasciar pietrificato il nemico (Gargamella in un episodio de *I Puffi sanno*) e la comprensione che la vita è un diritto anche dei cattivi (nello stesso episodio), la paura del diverso e quella dell'abbandono, l'ansia per le minacce del bullo di turno e la rassicurazione, infine, dell'amicizia e dell'amore.

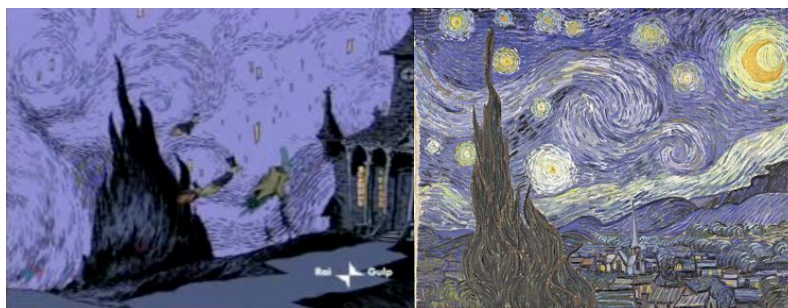
Il terzo elemento su cui si fonda l'equilibrio fra irrealtà dell'immaginario e realismo delle tematiche tipico di questo gruppo di cartoni animati è lo stile del disegno. Alcune delle serie analizzate

presentano caratteristiche stilistiche molto particolari e tali da apparire funzionali a creare quella distanza fra estetica della rappresentazione (irreale) e tematizzazione dei contenuti (realistica) che contribuisce a negoziare un messaggio educativo “morbido”, “leggero”, assai diverso dall’offerta didattica dell’*edutainment*, molto strutturata, guidata, incanalata dentro un immaginario monolitico, poco predisposto a libere interpretazioni o suggestioni, e lontano anche dalla “pesantezza” dei cartoni di *formazione*, dove la drammaticità della vita appare essenziale a suggerire percorsi di crescita indirizzati a un pubblico più maturo, come si vedrà in un paragrafo successivo.

Il titolo più interessante da questo punto di vista è certamente *Piccolo vampiro*, una produzione francese d’autore tratta dall’omonimo fumetto di Joann Sfar. Lo stile con cui è disegnata questa serie è ricco di suggestioni difficili da descrivere con un linguaggio diverso da quello delle immagini: i disegni ricordano a tratti i quadri di Van Gogh, con i colori contaminati dalle linee della matita che tracciano forme, contorni, ombre e prospettive.

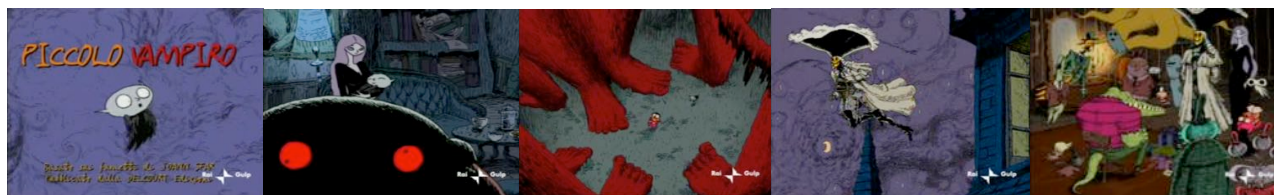
Figura 146 *Piccolo Vampiro* e *Notte stellata* di Van Gogh a confronto

La scenografia e certi personaggi ricordano la nota serie televisiva *La famiglia Addams*, se non fosse che qui i protagonisti, tutti vampiri o spettri, salvo il piccolo Michel, ondeggiano su e giù, come i fantagenitori Wanda e Cosmo, in un moto reso più inquietante, però,



in questo caso, dall’assenza di ali. L’ambientazione gotica, la stilizzazione assoluta dei personaggi, che assumono una fisionomia ispirata all’*horror* cinematografico, il disegno che anima le radici degli alberi ritratti con le sembianze di piedi giganti, le trame disposte a narrare l’assurdo, come per esempio la trasformazione di uno scienziato in mosca, a causa di un errore in un antico esperimento della macchina del tempo; tutta l’estetica di questo cartone animato concorre a un effetto di totale estraniamento, pur rimanendo predisposta ad accogliere temi e messaggi alla portata di bambini “normali”.

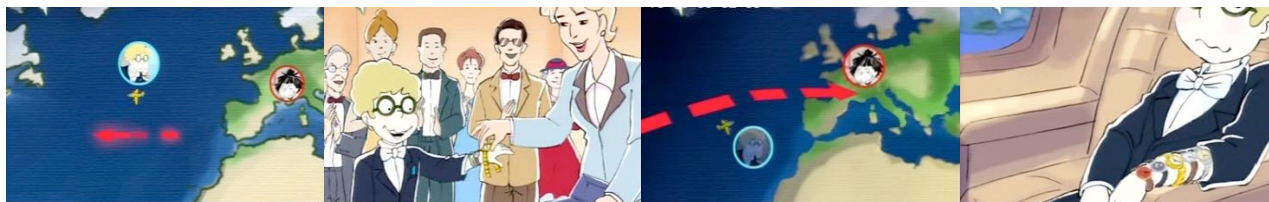
Figura 147 *Piccolo Vampiro*



Prima di analizzare i cartoni di *educazione civica*, qualche parola merita anche il cartone italiano tratto dai fumetti di Grazia Nidasio, *Il mondo di Stefi*. L’esperienza narrata da questa serie animata si configura come moderna e innovativa per l’estetica che mescola immagini realistiche, seppure molto stilizzate, alla grafica astratta in funzione didascalica, che avvicina questo cartone ai prodotti di *edutainment*. L’episodio analizzato racconta il giorno del compleanno di un amico di Stefi, il ricchissimo Ezio i cui genitori all’estero per lavoro gli regalano feste “mordi e fuggi” nelle città in cui vivono, costringendolo a consumare quel giorno di festa in una sorta di estenuante giro del mondo. L’esperienza di Ezio, che riceve simbolicamente in dono orologi da tutti, collezionandone al polso

ben cinque, è un'occasione per riflettere sul trascorrere del tempo ma anche di apprendere come funziona il fuso orario. Il viaggio di Ezio dall'Europa verso le Americhe e ritorno viene infatti rappresentato con disegni che riproducono un planetario in forma stilizzata e tracciano con frecce l'itinerario di Ezio, sullo sfondo di chiari e scuri che simboleggiano il trascorrere del giorno e della notte.

Figura 148 *Il mondo di Stefi*

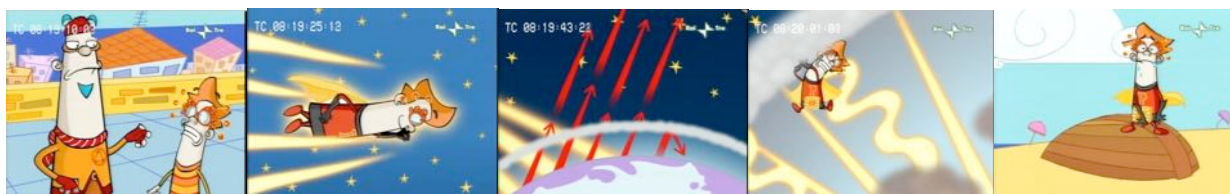


L'EDUCAZIONE CIVICA

L'*educazione civica* comprende una serie di cartoni animati che offrono occasioni di esperienza e dunque presentano molti elementi comuni ai programmi analizzati nel paragrafo precedente, dai quali li si è tenuti distinti, tuttavia, per due motivi relativi rispettivamente ai contenuti educativi e allo schema narrativo. Dal punto di vista tematico, i titoli inclusi in questa categoria (gli italiani *Antonio e la banda dei giardinetti* e *Due amici per la terra* e le due coproduzioni anglo-americane *Finley spegni fuoco* e *Il mondo di Todd*,) si focalizzano su argomenti di educazione civica specifici e molto attuali, come per esempio il rispetto dell'ambiente e della legalità. Quanto alla loro struttura narrativa, essi sviluppano sempre una storia che racconta la soluzione di un problema empirico: un gruppo di bambini sperimenta un comportamento non conforme a regole di buona condotta o a vere e proprie norme di legge e, attraverso l'esperienza e la comprensione delle conseguenze che ne derivano, si orienta verso una condotta etica e legale. Da questo punto di vista, questi cartoni animati sono speculari a quelli di *edutainment*. Se questi ultimi sviluppano uno schema narrativo secondo una logica deduttiva, lo schema narrativo dei cartoni di *educazione civica* segue una logica di tipo induttivo. Nel primo caso, dato un problema se ne mostrano i passi inferenziali che portano alla soluzione, nel secondo caso, invece, è a partire dall'esperienza di casi particolari che si deducono leggi universali. In entrambi questi generi di cartone, la narrazione si snoda in modo piuttosto semplice e rigoroso attorno alla soluzione di una questione, nello spazio simbolico di una lezione animata. Fatta eccezione per *Antonio e la banda dei giardinetti*, indirizzato a un target di bambini più grandi e perciò più ricco di spunti tematici, gli altri titoli di *educazione civica* concentrano infatti in ogni episodio un solo argomento, sviluppandolo, similmente ai cartoni di *edutainment*, come un problema da risolvere. Ciò che cambia è solo la direzione del percorso: invertita, essa procede dall'effetto alla causa e non viceversa. Per esempio, nell'episodio de *Il mondo di Todd* dal titolo "Acqua pulita", è a partire dai sintomi di malessere di due pesciolini, Banana e Finningan, che Todd e i suoi amici scoprono l'inquinamento del laghetto vicino a casa, causato dai rifiuti che, in un modo o nell'altro, vi sono finiti dentro. Nell'episodio "La terra con la febbre" di *Due amici per la terra* è invece l'alieno Raimondo, che viene dall'anno 3000, a mostrare a Pietro, con un paio di occhiali speciali, il surriscaldamento del pianeta Terra e a spiegargliene le cause.

Le modalità iconografiche impiegate per costruire uno schema narrativo induttivo in queste serie animate sono piuttosto diverse fra loro. *Due amici per la terra* ha un'impostazione fortemente didattica che ricorre anzitutto all'uso della grafica con immagini stilizzate, per esempio, di raggi solari, terra e atmosfera nonché frecce che illustrano in modo didascalico i meccanismi di riscaldamento e surriscaldamento del pianeta, per spiegare che cos'è l'effetto serra; poi, alla messa in scena, già accennata, di uno strumento, per visualizzare ciò che non si vede a occhio nudo: gli occhiali speciali che dal mondo del futuro Raimondo porta a Pietro sulla terra; infine, al gioco di ruolo dove Pietro è invitato a fingere di essere "Capitan raggio di sole" e immedesimarsi in un raggio solare e nel suo destino in presenza dell'effetto serra.

Figura 149 *Due amici per la terra*



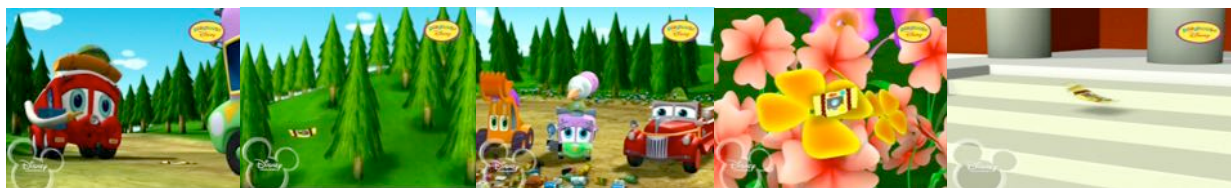
Il mondo di Todd – i cui disegni evocano, fra l'altro, i quadri di Keith Haring - ricorre invece prevalentemente alla focalizzazione degli elementi centrali alla narrazione, con primi piani ricorrenti su particolari come il pesce triste in mezzo a cartacce e vecchi oggetti gettati nel lago o sul cestino straripante di rifiuti, ritratti sullo sfondo di un'ambientazione anonima ed essenziale, e con immagini simboliche di oggetti, per esempio il vecchio scarponcino che inquina il lago o i guanti di gomma che servono per ripulirlo, che scorrono come *frame* di passaggio da una scena all'altra e fissano l'attenzione del telespettatore; propone, poi, il gioco di ruolo, con riprese di situazioni dichiaratamente fittizie, come quella che visualizza l'amico di Todd immaginando di tornare a casa e di ritrovarsi immerso nell'immondizia; infine, Todd, il protagonista della serie, viene ritratto frontalmente mentre si rivolge direttamente al suo pubblico, in apertura e in chiusura della puntata e in tutti i momenti topici della "lezione".

Figura 150 *Il mondo di Todd*



Anche l'estetica di *Finley spegni fuoco* gioca soprattutto su una messa in scena essenziale: pochi personaggi e oggetti, spesso ripresi in primo piano, risaltano sullo sfondo di un'ambientazione e di un disegno molto puliti e anonimi, sovente ripresi a campo lungo; poi sulla rappresentazione di contrasti, fra l'ambiente pulito e l'ambiente sporco, e, infine, sull'evocazione della fantasia: guidati da Capitan Parker, il camioncino dei pompieri Finley e i suoi amici, tutte vetture di servizio umanizzate (una ruspa, uno scuolabus, un furgoncino dei gelati), sono chiamati a immaginare dove può finire una cartaccia non debitamente gettata in un cestino ma trasportata dal vento verso le acque dell'oceano o magari tra fiori e farfalle o ancora sulle scale di un bel palazzo.

Figura 151 *Finley spegni fuoco*



Antonio e la banda dei giardinetti presenta invece caratteristiche piuttosto diverse; anzitutto ricorrendo di meno a un'estetica esplicativa e molto di più a una sceneggiatura incentrata sui dialoghi, dove i temi della legalità si mescolano a quelli dell'amore e dell'amicizia, secondo caratteristiche che ricordano da vicino i cartoni di *formazione*. L'educazione civica, in questo caso, si innesta su un piano narrativo di educazione sentimentale. La trama dell'episodio analizzato, "CD pirata. No grazie!", racconta di come Antonio, per emulare il bullo dei giardinetti Freccia, che ha grande successo con le ragazze e riesce a strappare un appuntamento alla sua amata Manu, si avventura nello smercio di CD da masterizzare e distribuire sul mercato nero, rubandoli all'amico Giovanni. Una serie di vicende incentrate sullo scontro e sul confronto con gli amici dei giardinetti, lo indurranno a capire la gravità del suo comportamento. Le immagini dunque narrano soprattutto l'interiorizzazione dell'importanza della legalità, nonché dei valori di lealtà e amicizia, da parte di Antonio.

Figura 152 *Antonio e la banda dei giardinetti*



Come appare evidente dalla galleria di *frame* sopra riportati, i personaggi sono ritratti in modo stilizzato ma molto realistico, soprattutto per la grande espressività dei loro volti e dei loro corpi, e anche l'ambientazione è molto particolareggiata e funzionale a caratterizzare l'esperienza dei protagonisti: Antonio aspetta il giovane fuorilegge a cui consegnare i CD da masterizzare in un'atmosfera notturna e nebbiosa, appena illuminata da un lampione che gli consente di vedere l'arrivo del fuorilegge sotto forma di un'ombra oscura; prova vergogna di fronte all'amico Giovanni, tanto da coprirsi il volto con la coperta sotto cui sta smaltendo un po' di febbre; riflette infine sulla sua colpa, stringendosi le gambe al petto, seduto sopra a un muretto, mentre l'amica Angela con un gesto della mano sprezzante prende le distanze da lui.

Funzionale a comunicare la densità emotiva della storia di Antonio e a collocarla in un'epoca assolutamente contemporanea è certamente, poi, la colonna sonora di questo cartone composta da brani di musica rap, che accompagnano i momenti salienti della trama, giocata su un'armonica composizione di vuoti e di pieni, come tutta la sceneggiatura. Al contrario, invece, di quanto avviene negli altri titoli di *educazione civica*, dove non ci sono mai momenti di pausa e tutti i messaggi sono esplicitati sia con le battute dei personaggi, molto esplicative, sia attraverso le immagini, senza lasciare spazio alla libera interpretazione o a suggestioni che distraggano dalla lezione impartita.

LA FORMAZIONE

Stili e formati assai diversi da quelli analizzati fin qui caratterizzano i cartoni animati raggruppati nella categoria *formazione*: le serie giapponesi *Anna dai capelli rossi* e *Belle e Sebastien*, divenuti titoli classici dell'animazione televisiva, e le più recenti produzioni europee *La compagnia dei celestini* (liberamente ispirato all'omonimo romanzo di Stefano Benni), *Moby Dick e il segreto di Mu*, *La principessa Sissi*, tutte serie il cui schema narrativo ricorda da vicino il romanzo di formazione, sebbene in misura diversa a seconda dei titoli. Se *Anna dai capelli rossi* e *Belle e Sebastien* soddisfano pienamente i requisiti del romanzo di formazione più tradizionale, *La compagnia dei celestini* si presenta come una rivisitazione moderna del genere, *Moby Dick e il segreto di Mu* innesta i temi della formazione su un altro genere letterario, quello dell'avventura che vede protagonista, fra gli altri, la leggendaria balena bianca evocata nel titolo, e *La Principessa Sissi*, infine, propone un percorso di formazione sotto la veste del romanzo storico raccontato con toni romantico-sentimentali. In ogni caso, tutti i titoli considerati rievocano qualche genere letterario, fra cui il romanzo di formazione appare fondamentale, nella misura in cui essi narrano storie incentrate sul percorso di crescita dei loro protagonisti verso l'età adulta, storie di vita che si dipanano lentamente lungo gli episodi aperti e concatenati che le sviluppano. Se i prodotti di *edutainment* - dai quali maggiormente si distanziano quelli di *formazione* - offrono un'occasione per apprendere nozioni, praticare l'intelligenza, sviluppare competenze e abilità cognitive, i cartoni di *formazione* propongono modelli di vita e di relazione per imparare a gestire emozioni, sentimenti, affetti, progetti, per apprendere l'apertura e l'accoglienza verso l'altro, da un lato, la consapevolezza di sé, dei propri limiti e delle proprie possibilità, dall'altro. I tempi della loro narrazione sono lunghi e diluiti, il loro schema educativo non rinvia alla didattica del manuale scolastico o delle nuove tecnologie, bensì alle strutture narrative del romanzo, con diverse storie che si intrecciano lungo trame complesse e articolate; il loro linguaggio non è mai diretto verso i telespettatori ma composto dai dialoghi fra i protagonisti e dalle immagini narranti, in taluni casi accompagnate da una voce fuori campo; con il loro pubblico questi cartoni non negoziano un'interazione didattica o ludica, bensì la disposizione all'ascolto e all'immedesimazione, che sia quella più contemporanea con i ragazzi de *La compagnia dei celestini* o quella di un tempo che fu con *La principessa Sissi*, comunque è quella condivisa dall'avventura della crescita e dei sentimenti. Un'avventura che, se, specialmente in *Moby Dick e il segreto di Mu* e ne *La principessa Sissi* si configura spesso come esposta ai rischi e ai pericoli del mondo e della sua storia, è soprattutto densa dell'intimità dell'anima. Ben si comprende allora la ricchezza dei ritratti dei protagonisti (Anna, Sebastien, Sissi e Romy, il protagonista di *Moby Dick e il segreto di Mu*), raffigurati con molte espressioni diverse, nel tentativo di catturare e veicolare al pubblico i loro stati d'animo: di gioia o dolore, rabbia o serenità, svago o concentrazione, noia o entusiasmo, malinconia o allegria, speranza o rassegnazione.

Figura 153 Alcune espressioni emotive in *Anna dai capelli rossi*, *Belle e Sebastien*, *La compagnia dei celestini*



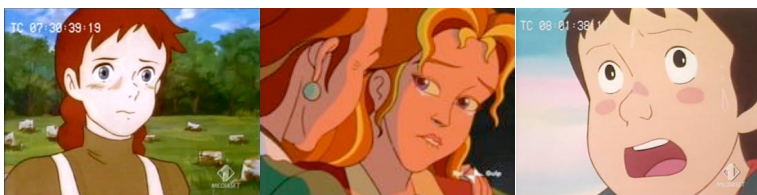
Figura 154 Alcune espressioni emotive in *Moby Dick e il segreto di Mu*, *La principessa Sissi*



Come si può notare, anche scorrendo la galleria delle immagini riportate più sopra, a prevalere sono i primi o primissimi piani sui volti dei protagonisti, la cui vita interiore viene narrata attraverso le linee che tratteggiano i loro occhi e le loro labbra. Grandi occhi che si aprono per accompagnare la gioia e l'entusiasmo, lo stupore e la speranza, oppure si chiudono per manifestare il dolore o la tristezza, ma anche il sogno e la meditazione. Labbra sottili, appena delineate da una riga, oppure più carnose e colorate, come quelle di Memorino, giovane dai tratti fisiognomici africani, e come quelle della seducente principessa Sissi, che risponde a modelli estetici più contemporanei, in ogni caso, labbra che si aprono in grandi sorrisi nei momenti di gioia e si chiudono in un morso di dolore dinnanzi alla tristezza.

Figura 155 Lacrime di Anna, Sissi e Sebastien

Poi ancora occhi umidi di lacrime e visi solcati da gocce di sudore che tradiscono l'ansia o il timore e bocche aperte in un grido di gioia o di paura. Sono queste le principali varianti



attraverso le quali i disegni dei volti rispecchiano la vita interiore dei personaggi.

Poi ci sono i corpi che meglio dei volti si prestano a rappresentare alcune emozioni come la rabbia, per esempio, perlopiù dipinta con pugni chiusi o battuti sul tavolo e le relazioni con gli altri, raccontate dal gesticolare di mani e braccia, che stringono o aggrediscono, da posture e movimenti che accolgono o respingono, inscenando in questo modo le tappe fondamentali di un processo di maturazione delle emozioni e dei sentimenti, che conosce l'amore e l'amicizia, così come il conflitto e il confronto con gli altri.

Figura 156



Figura 157 Rappresentazioni di corpi che accolgono o respingono in *Anna dai capelli rossi*, *Belle e Sebastien*, *La compagnia dei celestini*, *Moby Dick e il segreto di Mu*

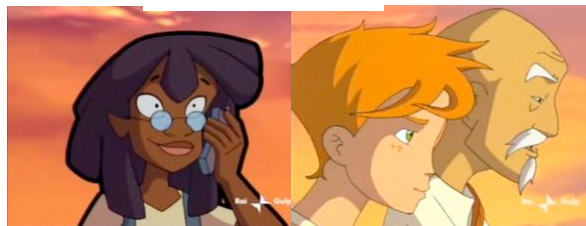


Anche il ritmo della narrazione svolge un ruolo importante nel mettere in scena la dimensione emozionale-sentimentale predominante in questi cartoni. In particolare ne *La compagnia dei celestini* e *Moby Dick e il segreto di Mu*, i due titoli in cui l'interiorità appare meno manifesta attraverso i volti, semmai subliminata nell'azione, nel primo caso, e nell'avventura mitologica, nel

secondo, i cambi di registro fra pause di riflessione e intensità delle azioni sono ricorrenti: i momenti di pausa appaiono funzionali a conferire pregnanza alla rapidità con cui alcuni avvicendamenti vengono inscenati.

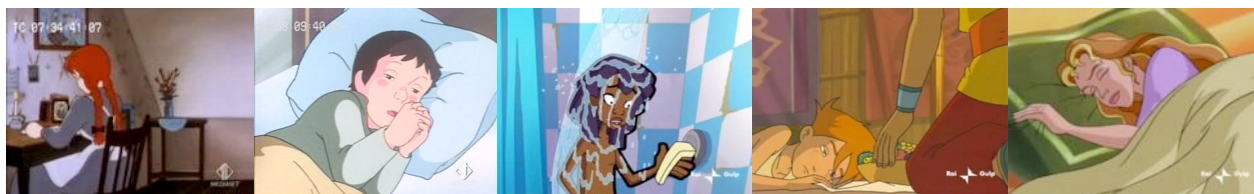
Figura 158

Allora anche le ambientazioni ricche e movimentate, caratteristiche di tutti questi cartoni, si svuotano di particolari e creano scenari suggestivi, con la luce del tramonto alle spalle del protagonista, per esempio, che si ritrova pacificato con se stesso e con gli altri dopo aver compiuto una tappa del suo percorso di crescita.



Le immagini riportate nella figura più sopra rappresentano momenti conclusivi di due episodi, rispettivamente de *La compagnia dei celestini* e di *Moby Dick e il segreto di Mu*, che terminano in corrispondenza della fine di una giornata, seguendo una struttura ricorrente nei cartoni di *formazione* che mettono in scena il trascorrere del tempo. Il percorso di crescita e di maturazione che essi narrano è scandito dal passare degli anni e delle stagioni, dei giorni e delle notti, delle albe e dei tramonti, in una successione temporale costante e testimoniata dal contesto quotidiano che li ritrae nei momenti dedicati al pranzo e alla cena, al sonno e al risveglio, agli studi o al gioco, alla cura di sé e al tempo libero, secondo una scansione sempre presente, anche nei titoli più ispirati all'avventura, e che invece è assente, per esempio, nei cartoni di *edutainment*, delimitati in uno spazio di apprendimento-giocosco circoscritto e come sospeso nel tempo.

Figura 159 Momenti di quotidianità in *Anna dai capelli rossi*, *Belle e Sebastien*, *La compagnia dei celestini*, *Moby Dick e il segreto di Mu*, *La principessa Sissi*



Gli sfondi su cui si staglia la vita quotidiana dei protagonisti di questi cartoni sono piuttosto diversi a seconda della serie considerata e possono essere distinti in due generi: luoghi stanziali o luoghi itineranti. Appartengono al primo genere gli spazi in cui si muove Anna, fra la casa dal tetto verde e la scuola, i prati e i boschi tutti attorno, quelli della Compagnia dei celestini, la squadra di pallastrada che si muove fra le vie di una metropoli dipinta come assolutamente familiare e le stanze di una scuola-*college* dove si conduce una vita moderna nel flusso ininterrotto degli studi e della vita, e ancora appartengono a questo genere gli spazi della principessa Sissi, che vive fra il Palazzo di Schonbrunn e le altre dimore imperiali. Sono invece luoghi itineranti quelli che incorniciano l'avventura di Sebastien attraverso paesi e città dove il piccolo trova sempre qualche amico e un buon riparo, facendo del mondo la sua casa; come sono itineranti gli spazi del viaggio di Romy, sulle isole dove sono custodite le pietre preziose che gli consentiranno di recuperare la memoria di Mu, la civiltà scomparsa di cui è l'ultimo erede. Che si tratti di luoghi stanziali o itineranti, questi spazi sono dipinti in modo piuttosto ricco e particolareggiato, con un'alternanza vivace fra riprese a campo lungo e primi piani, non solo sui volti dei personaggi, ma anche su particolari di contesto, specie in corrispondenza dei momenti di pausa che rallentano il ritmo: un

lampone raccolto nei prati, due uccelli su un ramo, il soffione della doccia, alcune farfalle in volo, un portaritratti. E più che una valorizzazione delle piccole cose, questa attenzione ai particolari sembra una tecnica efficace a fermare il tempo della narrazione per rappresentare simbolicamente la riflessione necessaria a qualsiasi processo di *formazione*: un percorso lungo e diluito nel tempo, in qualsiasi momento della vita ma specialmente nel passaggio all'età adulta, quando tante energie ed emozioni richiedono di essere controllate, incanalate, indirizzate verso la formazione di una propria identità e di un proprio progetto di vita e, allora, dopo il superamento di una tappa o di un momento di vita edificante, la riflessione si fa necessaria per trattenere ciò che si è appreso.

Figura 160 Particolari raffigurati in *Anna dai capelli rossi*, *Belle e Sebastien*, *La compagnia dei celestini*, *Moby Dick* e *il segreto di Mu*, *La principessa Sissi*



LA COSCIENZA CRITICA DE I SIMPSON

Oltre questo genere di riflessione proposta dai cartoni di *formazione* si colloca certamente la valenza educativa della famosa serie televisiva americana *I Simpson*, a cui è riservata quest'ultima parte del capitolo. Se i cartoni di *formazione*, pur contemplando la gioia di vivere che si manifesta non di rado nelle battute dei loro personaggi o in vere e proprie situazioni comiche, mettono in scena anzitutto la fatica di crescere, sostenendo un registro serio e a tratti drammatico¹⁶, *I Simpson* costituiscono per i loro telespettatori anzitutto un momento di svago e divertimento. Anch'essi, però, mettono in scena, a modo loro, la fatica o il male di vivere nella società contemporanea, tanto da aver ispirato a un *pool* di studiosi e professori universitari americano un'opera dal titolo evocativo *I Simpson e la filosofia*¹⁷. In realtà, questa serie si predispone a una lettura e a una fruizione perlomeno bivalente: lieve per un pubblico di bambini piccoli o "distratto", a cui strappa facili risate con battute divertenti e *gag* esilaranti; complessa per i telespettatori più maturi e più attenti, a cui strizza l'occhio, mettendo in scena vizi e (più raramente) virtù degli Stati Uniti d'America.

Ricchi di citazioni dotte, pertinenti diversi ambiti del sapere, dalla storia alla letteratura, dalla musica alla cinematografia, *I Simpson* sono poi una vera e propria fonte di stimoli culturali per chi li sa cogliere, semplicemente una suggestione iconografica per gli altri.

¹⁶ Si pensi per esempio al piccolo protagonista di *Belle e Sebastien*, solo con due cani alla ricerca della madre, lungo strade sconosciute.

¹⁷ William Irwin, Mark T. Canard, Aeon J. Skoble, *I Simpson e la filosofia*, Isbn Edizioni, Milano, 2005.

Figura 161 Citazioni storiche, cinematografiche, televisive ne *I Simpson*



Intrisi di satira, a partire dalle loro sembianze “ingiallite”, essi offrono al loro pubblico più maturo l’occasione di guardare in modo critico e consapevole alle credenze, agli atteggiamenti, ai valori, all’identità culturale statunitense, per molti versi assimilabile e assimilata a quella occidentale *tout court*, svelandone ipocrisie e cedimenti, sia attraverso i temi proposti, che attingono alle fonti più svariate cui si accennava sopra, sia attraverso la loro iconografia. Non mancano poi di mettere in scena i temi classici dei cartoni animati come quelli relativi alle relazioni fra bambini e tra bambini e adulti, proponendo comunque una morale spesso cinica e impietosa, specie verso il mondo dei “grandi” con cui i piccoli protagonisti della serie si confrontano, scoprendolo non di rado ben al di sotto delle loro aspettative.

Figura 162 Trasgressioni ed eccessi degli adulti ne *I Simpson*



Così, se, in generale, negli altri cartoni del quadrante *Educazione* l’ironia è bandita, a fronte di un impegno serio, anche se non sempre serio, all’insegnamento o alla comunicazione di qualche valore, ne *I Simpson*, dove con molta franchezza vengono denunciate le contraddizioni e le ipocrisie della moderna società, nonché la perenne debolezza degli esseri umani, non vi è nessuna remora a mettere in scena l’irriverenza del monello di famiglia che si cala i pantaloni, in un gesto di sfida alla “buona educazione”, perché qui i valori vanno oltre l’etichetta e i codici delle buone maniere.

In questo senso *I Simpson* offrono qualcosa di assai diverso da un percorso di *formazione* usuale, fondato su valori tradizionali e convenzioni sociali trasmesse per via generazionale: assumendo la maturità come una tappa mai definitivamente acquisita, ne propongono una sorta di critica permanente, in uno stimolo continuo alla consapevolezza di sé, degli altri e di quello che accade nel mondo. Non a caso la serie è ambientata in una città statunitense “qualunque”, fra villette con giardino, come quella dove vive la famiglia Simpson, scuola, biblioteca, cinema e musei dedicati alle più varie esposizioni: il contesto ideale per inscenare la vita di una famiglia media americana e trasformarla in una grande metafora della contemporaneità.

Figura 163



Figura 164 Ambienti e ambientazione de *I Simpson*



Anche quando le citazioni letterarie, storiche o cinematografiche diventano parti essenziali della sceneggiatura e vengono scenografate, esse mantengono un legame forte con il contesto originario: sono metafore nella metafora. Sotto la veste di persone o personaggi famosi, per esempio Mozart o Salieri, si muovono i membri della famiglia Simpson e gli altri abitanti di Springfield, oppure sono i personaggi letterari, storici o cinematografici più o meno noti al grande pubblico televisivo ad assumere sembianze “simpsoniane”: pelle gialla (o marrone se sono afro-americani o indiani), forme del viso e del corpo rotondeggianti, labbra superiore sporgente, quattro dita delle mani e via dicendo.

Figura 165 I Simpson nei panni di personaggi famosi e personaggi famosi ritratti con caratteristiche "simpsoniane"



Che siano i personaggi de *I Simpson* a calarsi nel ruolo di qualche “personaggio famoso”, recitandone la parte, oppure i “personaggi famosi” a calarsi nei panni dei personaggi de *I Simpson*, l’ambientazione è unica e omogenea: la realtà evocata è quella di Springfield, capace di rappresentare simbolicamente una città americana qualunque, attraverso una costante relazione “osmotica” con i prodotti culturali e sociali che la permeano.

Figura 166 Evocazioni della cultura e della società americana ne *I Simpson*



Ciò che rappresentano *I Simpson* è una sorta di meta-società americana da cui guardare la società originaria, grazie a una vera e propria costruzione iperbolica, dove le citazioni, come in una scatola cinese, contengono altre citazioni, interne o esterne alla serie, e le relazioni fra il mondo rappresentato e quello che sta fuori dallo schermo si intrecciano continuamente, creando un nuovo universo di senso che si propone come spazio di interpretazione critica della modernità.

Figura 167



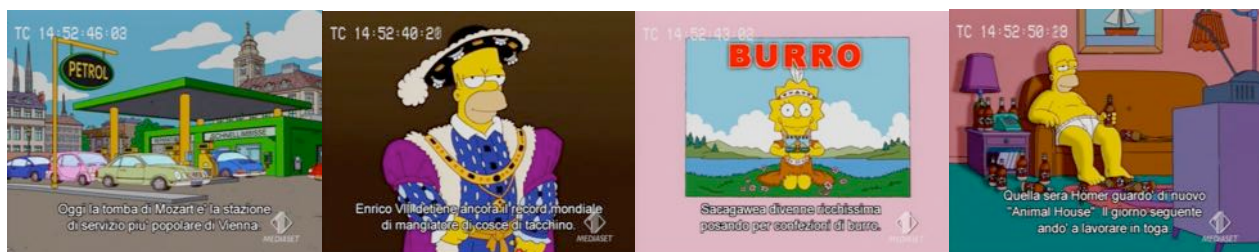
Per esempio, il cartone animato preferito da Lisa e Bart, *Grattachecca e Fichetto*, evidente parodia di *Tom e Jerry*, viene ripreso, nell'episodio che narra la storia di Enrico VIII d'Inghilterra, in una versione cinquecentesca che li ritrae come spettacolo di marionette, contribuendo così a riportare le remote vicende storiche di una dinastia britannica a quelle più prossime dell'anonima Springfield e a leggere la biografia del monarca inglese in chiave contemporanea. Nello stesso episodio viene narrata anche la storia di Mozart e della sua rivalità con Salieri, così come narrata nel film di Milos Forman, *Amadeus*, che attribuisce la responsabilità della morte del famoso musicista viennese al meno noto rivale Salieri: questa versione cinematografica non solo viene traslata ne *I Simpson*, con Bart nei panni di Mozart e Lisa in quelli di Salieri, ma anche criticata come storicamente inesatta da Lisa, che, a fine episodio, ricalatasi nei panni dell'intellettuale di famiglia, riconduce il telespettatore alla biografia ufficiale dei due musicisti.

Figura 168 Burt e Lisa Simpson nei panni di Mozart e Salieri, nelle scene finali dell'episodio che rievoca *Amadeus*



Senza troppa enfasi però, perché l'iperbole sembra un gioco più finalizzato ad ampliare l'orizzonte del pubblico, affinché tenga desta la sua coscienza critica (nel caso specifico rispetto alle produzioni culturali), che non ad affermare verità assolute, in quell'equilibrio sempre un po' instabile fra intellettualismo e anti-intellettualismo tipico de *I Simpson*¹⁸: alla rapida battuta di Lisa segue infatti l'esilarante reazione di Homer, che di *Amadeus* ricorda solo l'attore nel ruolo di Mozart, già protagonista di *Animal House*, ed esce dunque di scena sculettando sulle note della colonna di questo suo *cult movie*, lasciando, infine, la telecamera a una sequenza "didascalica" che riporta il pubblico a una visione decisamente più cinica, disincantata e lieve della Storia.

Figura 169 *I Simpson*



¹⁸ Aeon J. Skoble, *Lisa e l'antintellettualismo americano*, in William Irwin, Mark T. Canard, Aeon J. Skoble, *Op. cit.*, pp. 35-45.

ESTETICA DELL'ANIMAZIONE AMERICANA, GIAPPONESE, EUROPEA

di Manuela Malchiodi

DIFFERENZE E SPECIFICITÀ

Un fattore che imprime tracce evidenti nello stile dei cartoni è il paese di produzione. Le diverse tradizioni figurative, artistiche, culturali in senso lato in cui i prodotti di animazione affondano le radici continuano evidentemente a esercitare la loro influenza¹⁹, nonostante le evoluzioni in corso sfocino talvolta su intrecci dalle forme inedite.

Il campione di cartoni animati analizzati contiene una buona rappresentanza di prodotti statunitensi giapponesi ed europei, oltre ad alcune coproduzioni, il che permette di svolgere alcune osservazioni sulle principali differenze e specificità emerse dall'indagine.

Sul tema si è già scritto molto, in particolare sulle differenze tra animazione statunitense e giapponese, quindi in molti punti la riflessione si ancorerà ad alcuni testi interessanti pubblicati in anni recenti.

Generi privilegiati dall'animazione americana, giapponese, europea

Una prima differenza rilevante fra le tre aree geografiche e culturali emerge – all'interno del nostro campione - nella preferenza per alcuni generi rispetto ad altri²⁰: se tra i prodotti statunitensi si incontra una grande profusione di strisce comiche, sia classiche sia più recenti, i cartoni giapponesi prediligono le storie di avventura, di fantascienza o fantasy e il genere affettivo-sentimentale, concedendo alla commedia uno spazio marginale. Le produzioni europee, sebbene dedichino al genere avventuroso e fantasy un'attenzione pressoché analoga a quelle giapponesi, non disdegnano affatto la commedia e si distinguono per i numerosi cartoni prescolari.

Questo contribuisce a spiegare un dato già emerso nella precedente indagine, ossia la collocazione speculare dei cartoni americani e giapponesi rispetto all'asse serio/ironico, i primi collocati in prossimità dei valori estremi di ironia, i secondi dislocati sul versante opposto della serietà, mentre i cartoni europei, pur privilegiando i toni ironici, si distribuiscono sull'asse in maniera più equilibrata.

Ciò implica evidenti ripercussioni sugli aspetti stilistici. I numerosi studi sulle immagini dei fumetti e dei cartoni animati mostrano come la gran parte degli elementi che concorrono alla rappresentazione iconica – dalla modulazione delle linee alla ricchezza degli sfondi, dalla velocità del ritmo alla resa del movimento, dal tipo di inquadrature all'espressività dei personaggi - muti a

¹⁹ Su queste tradizioni ved. Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008 e Giaime Alonge – Alessandro Amaducci, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino, 2007.

²⁰ È opportuno precisare che i cartoni analizzati in questa ricerca rappresentano la selezione operata dalle emittenti italiane prese in esame, in un determinato periodo, all'interno di un'offerta che è certamente, nel suo insieme, ben più vasta e variegata. Le riflessioni che seguono, di conseguenza, non hanno la pretesa di generalizzare le conclusioni all'intera animazione proveniente da queste tre grandi aree geografico-culturali.

seconda che si punti a un effetto umoristico oppure drammatico²¹. Un cartone animato umoristico richiede, generalmente, un ritmo sostenuto e vivace, mentre un cartone caratterizzato da un'impronta più seria o drammatica può trarre vantaggio da rallentamenti del ritmo e da pause di sospensione incastonate nel racconto. Il primo preferisce le linee stilizzate e gli sfondi essenziali, che non distolgano l'attenzione dalle gag²², il secondo ricorre spesso a linee modulate e complesse e a sfondi intensi, realistici, scenografici. Si potrebbe proseguire, entrando nel dettaglio dei diversi generi, mostrando la semplicità delle linee e i cromatismi allegri prediletti dai cartoni prescolari, rivolti ai bambini più piccoli, in contrasto con gli scenari cupi e i forti contrasti di molti prodotti di fantascienza, con le atmosfere ovattate di certi cartoni sentimentali. E così via.

Alcune preferenze grafiche e tendenze stilistiche, tuttavia, mostrano una certa solida permanenza nei prodotti di animazione di ciascuno dei tre contesti geografico-culturali, a prescindere dal loro genere. Ci si concentrerà nelle prossime pagine sulle più rilevanti: il ritmo, il movimento, l'espressività dei volti e la drammaticità.

Il ritmo

Un primo elemento che differenzia radicalmente i cartoni americani e giapponesi è il *ritmo*: dinamico, uniformemente sostenuto nei primi, mutevole nei secondi, ora accelerato, ora rallentato da lunghi momenti di silenzio o di sospensione dell'azione. Non che manchino, nel primo caso, momenti di minore tensione, tuttavia essi non si discostano mai troppo dal ritmo generale – le pause sono brevi, i dialoghi incalzanti, le parentesi veloci - e appaiono perlopiù funzionali al successivo intensificarsi dell'azione. L'effetto è quello di un fluire pressoché ininterrotto di eventi. Nei prodotti giapponesi, invece, i momenti di pausa hanno ben altra consistenza e una certa "autonomia" rispetto allo spazio degli accadimenti.

Questa caratteristica alternanza di "pieni" e "vuoti", tipica secondo Ghilardi dell'animazione giapponese, testimonierebbe una particolare sensibilità per la quale

*[...] sulla scorta delle influenze culturali di taoismo e buddismo [...] la vita non è fatta solo di elementi significativi, intensi, condensati, "pieni"; a questi si mescolano fasi di sospensione, di attesa, di quiete, di "vuoto". O meglio: non ci sono momenti "significativi" e momenti "insignificanti"; tutti sono ugualmente portatori di senso [...]*²³.

Legata al ritmo è l'*emergenza dell'interiorità e del pensiero dei protagonisti*: nel primo tipo di cartoni non si assiste a significative dilatazioni dei tempi dell'azione per accoglierne le manifestazioni, il pensiero confluisce nei gesti o si esplicita nei dialoghi serrati; nel secondo caso il pensiero reclama e genera uno spazio e un tempo appropriati, dando origine a rallentamenti e a onde ritmiche molto variabili. L'incidenza di tali pause nel ritmo del racconto appare ancora più significativa se si considera che, in alcuni casi, è la versione italiana a introdurre voci fuori campo

²¹ Ved. Daniele Barbieri, op. cit. e, dello stesso autore, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano, 1991.

²² Ved. l'intervista a Tex Avery, famoso autore statunitense e creatore, tra l'altro, di *Bugs Bunny*, in Antonini-Tognolotti, *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema di animazione*, Il principe costante edizioni, Milano, 2008, pp. 247-254.

²³ Marcello Ghilardi, *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Esedra Editrice, Padova, 2003, p. 30.

per esprimere i pensieri dei protagonisti, laddove, nella versione originale, sono presenti soltanto silenzi²⁴.

Nel complesso i titoli europei hanno un ritmo più sostenuto rispetto ai giapponesi, ma un respiro più ampio rispetto agli americani. Come si è visto nel primo capitolo, nella trattazione della *lotta eroica*, il titolo europeo del campione che accoglie, perlomeno in una certa misura, una lentezza analoga a quella dei cartoni giapponesi è il francese *Galactik football*. Questo cartone usa un crescendo dal sapore cinematografico, che mette in gioco a poco a poco le premesse, per poi condensarle nell'azione centrale e così, da un inizio piuttosto lento e riflessivo, converge sempre più intensamente verso la partita, che è il cuore narrativo della puntata. Esso presenta, nel ritmo, sospensioni e dilatazioni di gusto nipponico, ottenute con la tecnica del *ralenti*, con lunghe inquadrature sui volti dei personaggi, con l'introduzione di pause introspettive.

L'incedere pacato di vari altri prodotti europei non ricorre agli stilemi dei cartoni giapponesi, ma risponde piuttosto a una peculiare ricerca estetica, oltre che a una tendenza originale di rappresentare, se non l'introspezione, momenti di riflessione, come si osserva in vari titoli italiani e francesi: *Il piccolo vampiro*, coi suoi personaggi e le sue storie fluttuanti in una notte priva di inizio e fine; *Il mondo di Stefi*, dove le riflessioni della ragazzina curiosa impongono le giuste pause a una realtà altrimenti frenetica²⁵; *La compagnia dei celestini*, con molta azione e un ritmo piuttosto veloce, alternato però a momenti di riflessione, di dialogo e di quotidianità; *Antonio e la banda dei giardinetti*, con i dialoghi alternati a momenti di passaggio in cui i fermi immagine sui volti dei protagonisti ne sottolineano gli stati d'animo, il tutto scandito dalla curiosa miscela di vitalità e indolenza tipica del rap. In effetti una caratteristica interessante e ricorrente nei cartoni italiani consiste nell'inserire parti musicali che contribuiscono a scandire proprio il ritmo della storia. Succede, come si è visto, in *Antonio e la banda dei giardinetti*, ma anche in *Gino il pollo*, in *Leonardo*, dove ogni episodio contiene almeno un paio di brani musicali - uno rap e uno rockeggiante - che sono parte integrante della trama.

Rimanendo in contesto europeo, anche alcune fiabe che attingono alla tradizione letteraria mantengono nella trasposizione animata un ritmo tranquillo, con voci fuori campo che accompagnano le immagini, adattandone lo sviluppo ai tempi ampi della lettura. Di altro tipo è la lentezza di molti cartoni prescolari, che deriva dalla pratica necessità di offrire il tempo necessario alla comprensione dei bambini più piccoli.

Il movimento

Un'altra differenza tra i vari prodotti di animazione, in vario modo correlata al ritmo, è nel *movimento*. In questo caso spiccano maggiormente le analogie tra prodotti europei e statunitensi e le loro dissomiglianze rispetto a quelli giapponesi²⁶.

²⁴ Ad esempio nel caso di *Dragon Ball*: http://it.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball.

²⁵ Interessante, in un episodio di quest'ultimo cartone, il modo in cui è risolta la diversa temporalità che scandisce le due avventure parallele, quella di Stefi e quella del suo amico Ezio, costretto dai genitori a un estenuante giro del mondo per festeggiare il suo compleanno. La frenesia e il ritmo febbrile dell'avventura di Ezio sono "neutralizzati" dal fatto di essere vissuti attraverso un palmare su cui Stefi, nella calma della sua stanza e dei suoi pensieri, osserva le immagini del viaggio.

²⁶ Le evoluzioni tecniche nel campo dell'animazione, in particolare la *stop motion* e l'animazione 3D, con le loro nuove modalità di resa del movimento, contribuiscono ad avvicinare l'animazione statunitense ed europea e a distinguerle da quella giapponese, che ne fa un impiego minore, seppure in crescita.

Lo studio del movimento è stato sempre al centro delle preoccupazioni degli autori americani, a cominciare da Disney, che ha consolidato una prassi di fluidità e morbidezza divenuta punto di riferimento nel campo dell'animazione. Delle famose dodici regole disneyane, molte trattano accorgimenti per perfezionare il movimento²⁷. Questa attenzione implica costi elevati - richiedendo un gran numero di fotogrammi al secondo e uno studio accurato delle pose intermedie -, tanto che alcune case di produzione americane, in primis Hanna & Barbera, affrontano periodi di crisi del settore ricorrendo a un'animazione ridotta e ripetitiva, compensata dalla profusione di dialoghi²⁸.

L'animazione giapponese nasce più statica, trovandosi in fretta a fare i conti con una crisi mondiale del settore e, a fronte di piccoli budget, sceglie di economizzare sui fotogrammi, di enfatizzare le storie e la regia e di ricorrere ad accorgimenti diversi per la resa del movimento²⁹. Come spiega bene Luca Raffaelli³⁰, il cartone nipponico in molti casi "non prevede il rispetto della regola dettata dal maestro dell'animazione d'autore Norman McLaren, secondo cui non si deve muovere il disegno ma disegnare il movimento" e sembra un fumetto animato. Tuttavia, questi condizionamenti economici di mercato, incontrando evidentemente un particolare tipo di sensibilità e un insieme complesso di tradizioni culturali ed estetiche, danno luogo a uno stile che si consolida e si perfeziona, rendendo inconfondibili le produzioni giapponesi.

Il tipo di movimento che ne risulta è, al tempo stesso, meno fluido, meno diffuso nella scena, meno costante nel corso della narrazione e, come si è visto in particolare nei cartoni di azione, mostra una profusione di espedienti cromatici, luminosi, acustici e di regia atti a simularlo: fasci di luce, lampeggiamenti, linee cinetiche coloratissime, uso di accorgimenti che trasformano il colore in movimento, addensandolo o rarefacendolo, sfondi che si sfuocano per dare l'idea della velocità, rumori di movimenti, immagini fatte girare vorticosamente, figure che compaiono prima in lontananza e poi improvvisamente vicine per simulare la rapidità dell'azione, alternanza veloce di immagini fisse, inquadrature oblique e riprese di personaggi capovolti o in posizioni dinamiche.

Questi diversi modi di rendere il movimento possono dare luogo a diversi tipi di piacere o "dispiacere" estetico: nei titoli statunitensi si è coinvolti dal dinamismo delle scene, pervase da un movimento che si diffonde come un'onda in ogni loro parte, ci si stupisce della mobilità espressiva dei volti, si apprezza la ricchezza di scenari in cui tutto "vive" e nulla rimane escluso; in alcuni casi, tuttavia, forse nei prodotti meno riusciti, si può percepire una ridondanza, una eccedenza di informazioni visive rispetto a quelle che l'occhio riesce a fissare, una eccessiva rapidità che non consente di soffermarsi su un elemento della storia o un dettaglio della scena, o ancora una uniformità del ritmo che non differenzia tra momenti che richiederebbero di essere sottolineati diversamente.

Nei prodotti giapponesi si rimane catturati da suggestioni teatrali: i fermi-immagine, l'indugio sui volti dei personaggi, sui dettagli di volti, corpi, sfondi, le tecniche di rallentamento dell'azione trascinano in una temporalità più calma e dilatata. L'impressione è che, se i cartoni americani riproducono meglio l'esteriorità del mondo, la realtà che si muove di un moto incessante e indipendente dai singoli individui che la abitano, quelli giapponesi restituiscono l'interiorità con le sue pause e i suoi moti disomogenei. La vertigine della giostra da un lato, la vertigine dell'abisso dall'altro.

²⁷ Ved. Luca Raffaelli, op. cit. e Matilde Tortora (a cura di), *Viaggi nell'animazione*, Tunué, Latina, 2008.

²⁸ Una animazione limitata, con un movimento meno pulito, è presente anche nei più recenti *web cartoon* (Animazione Flash).

²⁹ Ved. Marco Pellitteri, op. cit.

³⁰ Op. cit.

Negli *anime* il movimento non è uniforme nella scena, ma focalizzato su sue parti ristrette, come se solo quelle fossero illuminate da riflettori e il contorno si immobilizzasse; il protagonismo individuale è spesso esaltato da procedure che astraggono le figure dalla realtà, proiettandole su sfondi irreali. Queste tecniche danno origine, in molti casi, a ritratti suggestivi, evocativi, di grande impatto estetico. Ciò non toglie che questo tipo di animazione, quando non è adeguatamente supportata da una ricerca stilistica di qualità, possa risultare povera, ripetitiva, eccessivamente lenta, caratterizzata da rigidità e artificialità. Inoltre, il ricorso sovrabbondante, che si riscontra talvolta, alle intermittenze, ai lampi di luce e ai colori fiammeggianti per tradurre il movimento può risultare fastidioso alla visione.

Nel contesto europeo, come si è detto più affine al modello statunitense, si riscontra però una maggiore varietà: cartoni che hanno appreso perfettamente la lezione disneyana convivono con altri in cui il movimento è più approssimativo o stilizzato, con altri ancora che piegano il movimento – talvolta addirittura rinunciandovi – alle esigenze narrative e/o estetiche, come accade in alcune fiabe animate che presentano una successione di immagini fisse tratte dall'iconografia tradizionale, oppure in cartoni che ricorrono ad artifici fotografici o pittorici e in alcune scene immobilizzano le figure per integrarle allo sfondo.

L'espressività dei personaggi

Nei cartoni americani l'espressività è affidata soprattutto a un lavoro meticoloso sulle linee fisiognomiche e sulla mimica dei corpi, sia pure senza trascurare altri accorgimenti (interventi sugli sfondi, musica, ecc.). Un particolare sforzo creativo è immesso nel perfezionamento della eloquenza dei volti e della gestualità: le emozioni dei personaggi, anche quelle nascoste, devono risultare evidenti, amplificate, invadendo la loro figura, seguendo la tradizione disneyana. I disegnatori cercano di animare la personalità e personificare emozioni e pensieri³¹. Tutta la scena è permeata da una forte mobilità espressiva. Ad esempio, se accade a un personaggio di avere un'esplosione di rabbia, quello a lui vicino manifesterà nel volto e nella postura un'espressione di spavento - oppure di irritazione, sarcasmo e via dicendo -, qualcun'altro da lontano si volterà esprimendo curiosità oppure ironia. Se uno rivela sconforto, qualcun'altro si atteggerà alla comprensione, oppure si volterà per esibire indifferenza. Nessun soggetto presente sulla scena, insomma, è lasciato ai margini del flusso, ogni volto e corpo reagisce espressivamente agli altri. Tutto ciò permette di far comprendere e di accentuare le relazioni e le dinamiche tra i vari personaggi. Il fatto che questi ultimi abbiano molto spesso tratti altamente stilizzati e poco realistici, o che addirittura abbiano sembianze non umane, ma di animali o pupazzi, non impedisce un risultato efficace, al contrario lo potenzia, consentendo ai disegnatori di giocare ampiamente con i segni umoristici e caricaturali e assicurando così una libertà di disegno che i personaggi umani rappresentati realisticamente non ammetterebbero.

³¹ Ved. intervista a John Canemaker, autore e docente di animazione, in Matilde Tortora, op. cit., in particolare il capitolo "Per un vocabolario del movimento. Conversazione con John Canemaker", pp. 67-75.

Figura 170 Espressività di volti e gestualità nei cartoon americani: *Xiaolin Showdown*, *Ed Edd & Eddy*, *Le tenebrose avventure di Billy e Mandy*, *Scooby doo & Scrappy Doo*

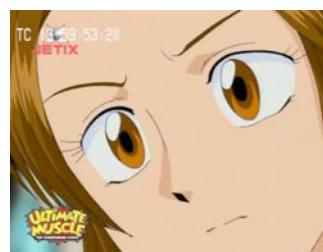


Questa ricerca di espressività si ritrova, analoga, in vari cartoni europei. Si riscontra anche, di frequente, un uso particolarmente riuscito della simbologia per restituire efficacemente e con pochi tratti un carattere, un ruolo. Lo si è visto bene ne *I Così* di Bruno Bozzetto, dove le figure estremamente stilizzate assumono con pochi segni grafici le sembianze “reali” dei ruoli che rappresentano.

Un’espressività minimale e ripetitiva caratterizza, invece, molti cartoni prescolari europei: tratti e fisionomie da bambole o pupazzi, una gamma ristretta di espressioni. Questa riduzione di complessità è funzionale, da un lato, a facilitare la comprensione da parte di un pubblico ancora poco competente, dall’altra a trasmettere messaggi di serenità e allegria attraverso volti tondi e perennemente atteggiati allo stupore e alla meraviglia.

Nei cartoni giapponesi la ricerca di espressività si colloca altrove. È vero che i grandi occhi dei personaggi degli *anime* sono funzionali a rendere i loro stati d’animo, ma il resto della fisionomia non è oggetto di particolare approfondimento stilistico. Anzi, si riscontra talvolta una certa fissità

Figura 171



dei volti che ricorda la maschera. Il procedimento, come si è visto tipico dell’animazione americana, di diffusione della mobilità espressiva all’intera scena non è qui ricorrente, anzi è piuttosto raro: prevalgono le situazioni in cui soltanto il volto del personaggio che in quel momento rappresenta il centro dell’azione manifesta una qualche espressione, mentre i volti e corpi circostanti sono immobili o quasi. Se, da un lato, questo fa pensare a quanto scrive Pellitteri a proposito di alcuni retaggi dell’estetica tradizionale giapponese³², che richiede pause di immobilità

per favorire il pathos e la fissazione di momenti, di volti, di posture per permettere la contemplazione dell’opera, dall’altro appare in linea con la caratteristica generale dell’animazione nipponica di prediligere la suggestione, il mistero, l’indeterminatezza, l’ambiguità da interpretare.

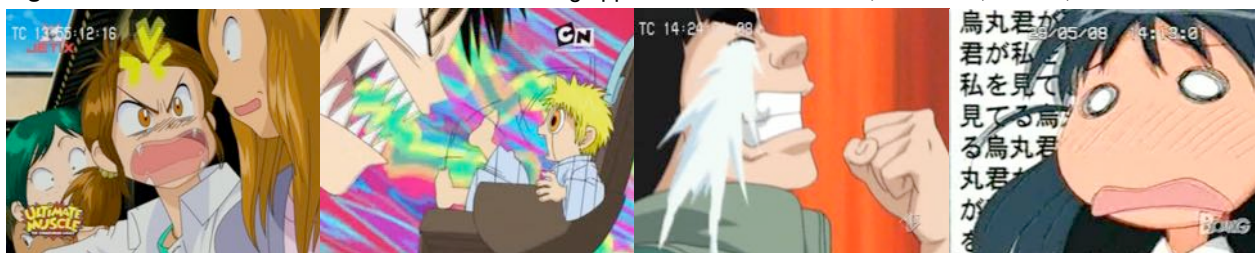
È inoltre probabile che all’effetto di maggiore staticità espressiva concorrano anche i limiti imposti dal realismo dei personaggi. La prevalenza in questi cartoni di personaggi umani, di cui molti ritratti in maniera realistica, limita le possibilità a disposizione dei disegnatori: le emozioni manifestate da un volto umano sono evidentemente più contenute, meno appariscenti rispetto a quelle che è possibile disegnare su personaggi non realistici o non umani, come visto sopra. Solo nei cartoni che accolgono elementi umoristici si assiste a deformazioni esasperate e improvvise delle fisionomie per mostrare una emozione particolarmente forte, di rabbia o di dolore (Figura 172).

Anche in questi casi, comunque, il fatto che manchi una transizione espressiva, che ci sia un rapido ritorno ai tratti normali e che l’effetto visivo sia perlopiù grottesco fa di questi accorgimenti

³² Op. cit.

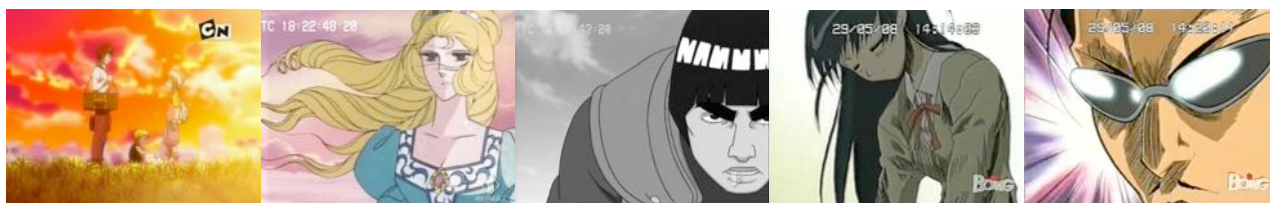
delle momentanee sospensioni di realismo, delle parentesi in una espressività normalmente più contenuta.

Figura 172 Deformazioni delle fisionomie nei cartoni giapponesi: *Ultimate Muscle*, *Zatchbell*, *Naruto*, *School Rumble*



L'espressività nei cartoni giapponesi è delegata molto più spesso ad altri fattori: voci fuori campo che esprimono i pensieri e i sentimenti dei protagonisti, sfondi expressionisti in cui sembra proiettarsi l'interiorità, usi simbolici del colore (ad esempio il rosso o il nero usati per incorniciare il volto del personaggio ed evidenziarne la rabbia), particolari accorgimenti cromatici o grafici, come virare il colore verso il bianco e nero o verso il seppia, trasformare il tratto assimilandolo a quello fumettistico, aggiungere qualche dettaglio, scritta, segno in funzione didascalica.

Figura 173 Accorgimenti per dare espressività ai personaggi nei cartoni giapponesi: *Zatchbell*, *Lady Oscar*, *Naruto*, *School Rumble*



La drammaticità

Un'altra differenza importante tra cartoni di diversa origine, che è prima di tutto di natura narrativa ma ha ripercussioni evidenti sulla rappresentazione iconica, è nella portata del drammatico. Non solo, come si è detto, i cartoni americani sembrano particolarmente attratti dalla commedia e quelli giapponesi dalle narrazioni più gravi, ma, all'interno degli stessi generi più "seri", l'equilibrio tra tensione drammatica ed elementi di alleggerimento è ottenuto con dosaggi diversi, che nel caso dei titoli nipponici propendono verso la prima, arrivando a introdurre non solo drammi personali irrisolti, ma anche riferimenti alla malattia e alla morte. In particolare la morte, assente nei titoli americani del campione e incontrata soltanto in un titolo europeo (ispirato a una fiaba polacca), si presenta come possibilità ben più concreta e colpisce anche i protagonisti o i loro più stretti alleati in vari cartoni giapponesi: *Lady Oscar*, *Il giardino di Mushiking*, *I cavalieri dello zodiaco*, *Dragon Ball*, *Ultimate Muscle*, *Naruto*. Persino nella cornice irreale di *Yu-Gi-Go Gx*, dove le battaglie sono virtuali, combattute con carte e strumenti tecnologici e senza un coinvolgimento diretto del corpo, si

paventa la possibilità che gli effetti del combattimento possano divenire reali, ossia ripercuotersi sul protagonista-giocatore, lasciando intendere che essere sconfitti equivarrebbe a morire³³.

Dal punto di vista dell'immagine questo ha diversi effetti rilevanti. La violenza ha tratti più inquietanti, talvolta un'espressione più realistica, perché i corpi sono vulnerabili, possono essere feriti e anche morire. Inoltre, una serie di elementi drammatici rimossi o edulcorati nei cartoni americani ed europei e invece ampiamente introdotti nelle narrazioni giapponesi - angosce esistenziali, tormenti interiori, ambivalenze dell'animo umano, esperienza del sacrificio - caricano le scene di tensione e le immagini di profondità e oscurità, talvolta di poesia.

CONTAMINAZIONI

Una serie di caratteristiche stilistiche consente, nella maggioranza dei casi, di distinguere agevolmente i cartoni giapponesi da quelli americani. Un po' più difficile è distinguere tra prodotti americani ed europei, prima di tutto perché l'animazione europea ha vari volti e manca di una omogeneità paragonabile a quella degli altri due contesti, in secondo luogo perché, soprattutto in alcune dimensioni stilistiche di base, si ispira ai principali modelli di animazione statunitense, a partire da quello disneyano, con diversi gradi di autonomia a seconda del paese.

Ciò che ci interessa capire è se la tendenza alla contaminazione degli stili, sempre più diffusa nel mondo dell'animazione d'autore³⁴, sia osservabile anche nei prodotti televisivi confluiti nella nostra analisi.

Un primo territorio favorevole agli scambi stilistici è quello delle co-produzioni, quantomeno nei casi in cui i ruoli creativi sono condivisi tra i soggetti coinvolti e non invece concentrati in un soggetto dominante, delegando agli altri gli apporti puramente tecnici.

Altre situazioni interessanti sono quelle in cui elementi culturali o stilistici tipici di un contesto geografico-culturale filtrano per varie vie all'interno di un altro. Questi scambi non sono un fenomeno recente: si pensi, in particolare, ai numerosi prodotti giapponesi, presenti o meno nel nostro campione, di ambientazione occidentale o ispirati alla storia, alla letteratura, alla mitologia europea e americana: *Lady Oscar*, *Anna dai capelli rossi*, *Belle e Sebastien*, *I cavalieri dello zodiaco*, *Heidi*, *Rémy*, *Candy Candy*, ecc. Che sia per ragioni di interesse culturale o di interesse economico - la conquista dei mercati occidentali -, questi cartoni prodotti in Giappone hanno messo in scena personaggi e ambienti occidentali, iniettandovi sensibilità e mentalità nipponiche. Presente anche il processo inverso, che vede i cartoni animati americani ed europei attingere all'immaginario e alla cultura orientale. A raccogliere l'interesse degli animatori occidentali sono, in particolare, il mondo delle arti marziali, con i suoi più suggestivi protagonisti (il monaco combattente, il maestro), o anche aspetti e concetti della filosofia cinese, come *yin e yang*, che indicano l'opposizione-complementarietà tra forze primordiali e che diventano, in diversi casi, spunti o motori della narrazione.

Nella maggior parte dei casi, tuttavia, questi prestiti e incursioni non incidono sulle tecniche stilistiche e l'estetica dei cartoni continua a essere in tutto e per tutto riconoscibile come

³³ È evidente che queste rappresentazioni lasciano trasparire i modi diversi in cui la morte – in particolare la morte del guerriero – è concepita nel contesto occidentale e orientale, nello specifico giapponese. Ved. Marcello Ghilardi, *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Esedra, Padova, 2003, in particolare il capitolo "Votati alla morte: il senso del dovere e il sacrificio di sé", pp. 75-96.

³⁴ Si pensi al caso recente del film di animazione *First Squad* sulla seconda guerra mondiale, nato dalla collaborazione tra autori russi e giapponesi.

giapponese in un caso, americana o europea nell'altro. Ripercorrendo brevemente alcuni esempi incontrati nel campione e trattati durante l'esposizione, è possibile chiarire la portata del fenomeno e individuare diversi gradi e forme di contaminazione.

Si è visto come, in vari casi, gli ammiccamenti alla sfera cino-nipponica si limitino a elementi di superficie: gli statunitensi *American Dragon*, *Juniper Lee*, *Le avventure di Jackie Chan*, *Yin Yang Yo* sono accomunati dal fatto che i protagonisti praticano le arti marziali sotto la guida di maestri che hanno un'origine cinese o legami con la cultura cinese. Nella pratica dell'addestramento filtrano anche alcuni elementi basilari di filosofia orientale. Lo stile dell'animazione e le ambientazioni, tuttavia, rimangono quelli tipici delle strisce americane di azione.

In altri casi la mescolanza penetra un po' più a fondo nelle immagini e negli scenari, anche se nel complesso il linguaggio figurativo rimane molto più prossimo agli stilemi occidentali che a quelli orientali. Il franco-spagnolo *Shuriken School*, che ambienta le sue storie in una scuola di arti marziali, mette in scena un curioso *melting pot* e ritrae personaggi, stili di vita, scenari e ambientazioni orientali e occidentali nella città immaginaria di Tokirohama³⁵.

I protagonisti di *Xiaolin showdown* sono un gruppo molto assortito dal punto di vista dei tratti somatici: un giovanissimo monaco cinese con gli occhi a mandorla e la carnagione giallastra, un ragazzone texano vestito da cow boy, un ragazzo brasiliano e una giovane giapponese, un saggio e anziano monaco cinese, un piccolo drago. Il cartone, oltre a includere nella sigla elementi decorativi, simboli, calligrafie orientali, introduce il concetto cinese di *yin e yang* nel cuore della trama e inietta una certa dose di ambivalenza nei personaggi, che talvolta transitano dal bene al male, ricorrendo così a un tipo di rappresentazione più ricorrente nei cartoni giapponesi che in quelli americani. Anche i paesaggi richiamano, a tratti, gli scenari di alcuni *anime* di combattimento: aridi, lunari, avvolti da fuoco e fiamme, con grandi rocce affacciate sul vuoto, vulcani in eruzione e altri segni di una natura distruttiva.

Più profonde sono le influenze stilistiche giapponesi in due cartoni di produzione (o co-produzione) francese: uno, già citato, è *Galactik football*. Pur collocandosi all'interno di una sperimentazione stilistica di matrice prevalentemente occidentale, che combina bidimensionalità e tridimensionalità, questo cartone evidenzia una dilatazione temporale, un accoglimento delle pause introspettive, una tonalità drammatica che appaiono piuttosto tipici dei cartoni giapponesi e assimila, sia pure rivisitandole, alcune tecniche proprie agli *anime*. Ad esempio la resa del movimento ricorre ora alle forme inedite rese possibili dall'animazione tridimensionale, ora a tecniche molto utilizzate nei cartoni giapponesi, come le inquadrature oblique, le posture dinamiche, i passaggi rapidi da piani lunghissimi e panoramici a primi e primissimi piani, per restituire l'effetto velocità.

Moby Dick e il segreto di Mu, un titolo franco-lussemburghese che nei titoli di coda rivela una ricchezza di apporti diversi (nomi cinesi, arabi, italiani, ecc.), ricorda da vicino le produzioni giapponesi in alcuni tratti del disegno (i personaggi hanno tratti spigolosi, i capelli disegnati a ciocche, gli occhi grandi e un po' squadrati) e della narrazione, densa di valori espressi in proverbi, spesso enunciati da anziani saggi, e propensa a una certa commistione fra buoni e cattivi. Poi *Moby Dick*, come i cartoni giapponesi, ha molti momenti di pausa, in cui ama indulgere sui particolari della natura o sulle scene della quotidianità – farfalle che volano, uccelli sui rami, pescatori che ritraggono le reti - valorizzando così le piccole cose vicino alle “grandi” e fissando quegli attimi che, apparentemente inutili alla narrazione, in realtà le conferiscono respiro.

³⁵ Paradossalmente, il fatto di rappresentare i personaggi con dei tratti somatici tipicamente orientali (occhi a mandorla, capelli neri lisci, ecc.) tradisce di per sé l'origine non giapponese del cartone, perché l'animazione giapponese raffigura i suoi personaggi in maniera molto diversa. Ved. Pellitteri, op. cit.

CONCLUSIONI E SINTESI DEI PRINCIPALI RISULTATI

Sollecitata da alcuni interrogativi posti in conclusione della precedente ricerca, questa indagine ha esplorato i punti di intersezione tra espressione e contenuto, tra etica ed estetica.

Sono emerse relazioni interessanti tra contenuti valoriali e rappresentazioni formali, così come si sono chiarite le influenze del contesto culturale di produzione sulle scelte e sulle preferenze stilistiche.

Le tabelle delle prossime pagine articolano in forma sintetica queste relazioni e influenze. Per ognuna delle categorie individuate – *lotta, rivalità, gioco, apprendimento* - sono elencati gli elementi iconografici comuni, a evidenziare come la condivisione di contenuti valoriali e di stili di azione si rifletta in somiglianze figurative. Un'ultima tabella riassume le principali specificità estetiche legate al paese di produzione.

Oltre a completarsi reciprocamente, favorendo uno sguardo multiprospettico sui prodotti di animazione, le due indagini sono concordi nel rivelare, ciascuna all'interno del proprio orizzonte di osservazione, la complessità dei cartoni animati. Se nei contenuti emergono densità valoriale e ricchezza semantica, nel muoversi tra le immagini si incontrano, sia pure accanto a prodotti di impianto tradizionale o di ambizioni modeste, le tracce evidenti di una ricerca estetica feconda e numerosi esempi di vitalità stilistica e di creatività innovativa.

Rappresentazioni della lotta		
Tipologie	Titoli rappresentativi	Principali caratteristiche stilistiche
Lotta eroica	- o <i>I cavalieri dello Zodiaco</i> - o <i>Lady Oscar</i> - o <i>Dragon Ball</i> - o <i>Galactik football</i> - o <i>Sandokan</i>	- o Bellezza e compostezza degli eroi - o Esaltazione del protagonismo individuale attraverso ritratti suggestivi - o Rappresentazione della crudeltà e della temibilità degli avversari - o Ambientazioni epiche e sfondi scenografici della battaglia - o Inquadrature a campo lungo o lunghissimo per dare ampiezza e profondità alla scena di lotta - o Pause e sospensioni dell'azione che accentuano il pathos, ampio uso dell'effetto <i>ralenti</i> - o Colori intensi e cupi, colonne sonore solenni
Addestramento alla lotta	- o <i>Naruto</i> - o <i>Ultimate Muscle</i> - o <i>Xiaolin Showdown</i> - o <i>Le avventure di Jackie Chan</i> - o <i>Shuriken School</i>	- o Alternanza tensione-distensione - o Inquadrature di dettaglio sulle mosse dei combattimenti - o Uso intensivo di tecniche per amplificare il movimento - o Effetto <i>ralenti</i> per immortalare i movimenti atletici - o Scenari: luoghi dell'allenamento - o Protagonisti vulnerabili, deformazioni di corpi e volti - o Rappresentazioni frequenti e intense della figura del maestro
Lotta virtuale	- o <i>Pokémon Advanced Battle</i> - o <i>Megaman Axess</i> - o <i>Yu-Gi-Go Gx</i>	- o Lotta "frantumata" in tre componenti, con specifiche caratterizzazioni sceniche: protagonisti umani, alter-ego combattenti, strumenti tecnologici che attivano il <i>transfert</i> - o Richiami ai giochi collegati (videogame, giochi di carte, ecc.) - o Accentuazione degli aspetti tecnologici - o Artifici cromatici per rendere l'idea della battaglia: uso intensivo di lampi, flash abbaglianti, colori elettrici e metallici, scintille, fosforescenze
Lotta fantastica	- o <i>American Dragon</i> - o <i>Juniper Lee</i> - o <i>Ben 10</i> - o <i>Zatchbell</i> - o <i>Il giardino di Mushiking</i>	- o Contrazione del peso relativo della lotta nell'economia del racconto e delle immagini - o Introduzione di elementi umoristici e grotteschi - o Aspetto poco eroico dei protagonisti - o Ampiezza e varietà di scelte stilistiche per raffigurare i personaggi (ibridazioni) e la lotta
Lotta edonistica	- o <i>Totally Spies</i> - o <i>Team Galaxy</i> - o <i>Kim Possible</i> - o <i>Mermaid Melody</i>	- o Protagonismo prevalentemente femminile - o Bellezza dei/delle protagonisti/e ispirata alle icone contemporanee di moda, spettacolo, ecc. - o Ricerchezza estetica delle ambientazioni - o Uso suggestivo ed elaborato dello spettro cromatico - o Rivisitazione della lotta in chiave <i>glamour</i>

Rappresentazioni della rivalità		
Tipologie	Titoli rappresentativi	Principali caratteristiche stilistiche
Rivalità femminili	- o <i>Bratz</i> - o <i>Sabrina</i> - o <i>Sugar Sugar</i> - o <i>Lola e Virginia</i>	- o Protagonismo femminile - o Estetica dei corpi, inquadrature frequenti su dettagli di abbigliamento e guardaroba - o Oggetto-simbolo: lo specchio - o Molti interni, disegnati con grande ricercatezza - o Rappresentazione della rivalità attraverso un lavoro sulle fisionomie e sugli sfondi
Rivalità familiari	- o <i>Yin Yang Yo</i> - o <i>Phineas e Ferb</i> - o <i>The Replacements</i>	- o Stile umoristico - o Ritmo vivace, talvolta sincopato - o Energia cinetica dei personaggi - o Frequenza e rapidità dei cambi di scena - o Vivacità cromatica - o Lavoro sulle fisionomie, espressività dei volti e della gestualità
Parodia della lotta	- o <i>Cacciatori di draghi</i> - o <i>Polizia dipartimento favole</i> - o <i>Scuola di polizia</i> - o <i>Gino il pollo</i>	- o Stile comico-satirico - o Ritratti dissacranti dei protagonisti e degli antagonisti - o Ridicolizzazione delle azioni e degli scontri - o Effetti comici delle contaminazioni tra i generi - o Ampio ricorso alla caricatura

Rappresentazioni del gioco		
Tipologie	Titoli rappresentativi	Principali caratteristiche stilistiche
Gioco di esercizio: la scoperta degli oggetti	- o <i>I Bi-Bi</i> - o <i>I Così</i> - o <i>Tork</i> - o <i>Il nido</i> - o <i>Largo a Noddy</i>	- o Ambientazione fiabesca e animismo infantile - o Figure stilizzate - o Centralità dell'azione e della soggettività infantile - o Espressioni minimali che comunicano serenità - o Uso di tratti simbolici - o Accenni di manipolazione espressiva di oggetti della realtà
Gioco di esercizio: libero sfogo motorio	- o <i>Braccio di ferro</i> - o <i>Spyke & Tyke</i> - o <i>Pepe la puzzola</i> - o <i>Bugs Bunny</i> - o <i>Gatto Silvestro</i> - o <i>Lupo Alberto</i>	- o Cornice umoristica - o Rapidità del ritmo - o Raffigurazione della velocità - o Centralità e circolarità dell'azione - o Figure stilizzate, disegno semplice, colori netti - o Ridicolizzazione degli scontri
Gioco simbolico	- o <i>Mumblebumble</i> - o <i>Rubbadubbers</i>	- o Creazione di scenari di finzione - o Cromatismi chiari e allegri - o Semplicità delle inquadrature - o Raffigurazione di ruoli coordinati - o Sostituzione dell'oggetto
Gioco con regole	- o <i>Billy e Mandy</i> - o <i>Alieni pazzeschi</i> - o <i>Camp Lazlo</i> - o <i>Gli amici immaginari di casa Foster</i> - o <i>Sponge Bob</i> - o <i>Quella scimmia del mio amico</i> - o <i>Il laboratorio di Dexter</i> - o <i>Squirrel Boy</i>	- o Sberleffo della regola - o Riduzione di complicazione per non distrarre dalle finalità umoristiche - o Componente significativa di surrealismo - o Copioso ricorso a tratti stilizzati e caricaturali - o Radicamento nel contesto culturale di riferimento - o Oggetti-simbolo: apparecchi TV, videogiochi

Rappresentazioni dell'apprendimento		
Tipologie	Titoli rappresentativi	Principali caratteristiche stilistiche
Edutainment	- o <i>Dora l'esploratrice</i> - o <i>Higglytown Heroes</i> - o <i>I miei amici Tigro e Pooh</i> - o <i>La casa di Topolino</i> - o <i>Little Einsteins</i>	- o Messa in scena di un esercizio scolastico: il problema - o Ricorso a illustrazioni didattiche mutate dalla manualistica scolastica o dall'iconografia elettronica - o Immagini che sollecitano l'interattività - o Componente ludica nei contesti avventurosi e nella messa in scena di giocattoli - o Uso strumentale degli oggetti, strettamente associato alla funzione pedagogica - o Oggetti-simbolo: strumenti ottici
Esperienza	- o <i>Martin Matin</i> - o <i>Tre gemelle e una strega</i> - o <i>Due fantagenitori</i> - o <i>I puffi sanno</i> - o <i>Samsam il cosmoeroe</i> - o <i>Il mondo di Benjamin</i> - o <i>Baby Felix and the Friends</i> - o <i>Sam il pompiere</i> - o <i>Telefono amico</i> - o <i>Fiabe da terre lontane</i> - o <i>Piccolo vampiro</i> - o <i>Il mondo di Stefi</i>	- o Gioco di ruolo reso esplicito da convenzioni iconiche rituali e dal trasferimento dei protagonisti in scenari leggendari, immaginari, virtuali - o Rappresentazione simbolica dei bambini attraverso la messa in scena di esseri antropomorfi, irreali, che tuttavia sperimentano quotidianamente problemi infantili "realistici" - o Ambientazione fantastica e fuori dal tempo che favorisce l'estraniamento dal reale e stimola il gioco di ruolo
Educazione civica	- o <i>Il mondo di Todd</i> - o <i>Finley spegni fuoco</i> - o <i>Due amici per la terra</i> - o <i>Antonio e la banda dei giardinetti</i>	- o Messa in scena di un problema empirico di educazione civica e della sua soluzione - o Schema narrativo induttivo - o Immagini-stimolo offerte all'immedesimazione dei protagonisti - o Rappresentazione di contrasti giusto/sbagliato
Formazione	- o <i>Anna dai capelli rossi</i> - o <i>Belle e Sebastien</i> - o <i>La compagnia dei celestini</i> - o <i>Moby Dick e il segreto di Mu</i> - o <i>La principessa Sissi</i>	- o Rappresentazione di modelli di vita e di relazioni - o Strutture narrative del romanzo - o Ricchezza dei ritratti dei protagonisti, per catturarne gli stati d'animo - o Tempi lunghi e diluiti, pause di riflessione - o Messa in scena della quotidianità e del trascorrere del tempo - o Ricchezza di particolari di contesto
Coscienza critica	o <i>I Simpson</i>	- o Immagini destinate a una duplice fruizione, lieve e complessa - o Citazioni storiche, cinematografiche, televisive, ecc. - o Rappresentazione satirica della famiglia e della società - o Messa in scena di metafore della contemporaneità

Principali differenze tra animazione americana, giapponese, europea			
Dimensioni	USA	Giappone	Europa
Preferenze per i vari generi di cartone	Grande profusione di strisce comiche, sia classiche sia più recenti → <u>prevalenza registro comico</u>	Avventura, fantascienza, fantasy, affettivo-sentimentale, spazio marginale per la commedia → <u>prevalenza registro serio</u>	Avventuroso e fantasy, commedia e numerosi cartoni prescolari → <u>posizione più equilibrata sull'asse serio/ironico</u>
Ritmo	○ Dinamico, incalzante, uniformemente sostenuto ○ Il pensiero confluisce nei gesti o nei dialoghi serrati	○ Mutevole, ora accelerato, ora rallentato da pause e sospensioni ○ Il pensiero, l'interiorità reclamano un tempo appropriato, dando origine a dilatazioni del ritmo	○ Ritmo più sostenuto rispetto ai cartoni giapponesi, ma respiro più ampio rispetto a quelli americani ○ Presenza di momenti di riflessione e di una ricerca estetica che spesso domandano un ritmo pacato
Movimento	○ Fluidità e morbidezza di tradizione disneyana ○ Diffusione di onde dinamiche in tutta la scena	○ Maggiore staticità, profusione di accorgimenti grafici, cromatici, acustici, di regia atti a rendere il movimento ○ Focalizzazione del movimento in parti limitate della scena	○ Maggiori affinità con il modello americano, ma anche maggiore varietà: convivenza di cartoni di scuola disneyana, altri in cui il movimento è più approssimativo o stilizzato, altri che lo piegano alle esigenze narrative ed estetiche
Espressività dei personaggi	○ Affidata prevalentemente a un lavoro meticoloso sulle linee fisiognomiche e sulla mimica dei corpi ○ Evidenza e amplificazione delle emozioni ○ Scena permeata da intensa mobilità espressiva ○ Ricorso frequente a stilizzazioni caricaturali, a personaggi non realistici o non umani	○ Maggiore staticità espressiva e minore approfondimento stilistico della fisionomia ○ Frequente fissazione di volti e posture ○ Espressività più spesso delegata ad altri fattori: voci fuori campo che esprimono emozioni e sentimenti, sfondi espressionisti, usi simbolici del colore e altri accorgimenti grafici e cromatici	○ Ricerca di espressività generalmente accurata ○ Uso della simbologia per restituire con pochi tratti un carattere o un ruolo ○ Espressività limitata in molti cartoni prescolari
Drammaticità	○ Elementi di alleggerimento anche in molti cartoni "seri" ○ Sdrammatizzazione dei contenuti violenti	○ Pathos, tensione drammatica, riferimenti a drammi e angosce personali, alla malattia e alla morte. ○ Rappresentazione più inquietante e realistica della violenza, maggiore vulnerabilità dei corpi e maggiore tensione nelle immagini	○ Componenti ironiche di alleggerimento, presenza di toni seri ma raramente drammatici ○ Il tema della morte non è completamente rimosso

NOTA METODOLOGICA

CAMPIONE DI ANALISI

Come si è detto nell'introduzione, il campione di questa ricerca è lo stesso di una precedente indagine sui cartoni animati, pubblicata da RTI-LINK con il titolo *Valori di cartone*: 128 diversi titoli, per un totale di 400 episodi, andati in onda

- tra le ore 6.30 e le ore 20.30 di una settimana campione, dal 25 al 31 maggio 2008, su quattro emittenti analogiche nazionali che propongono spazi significativi di programmazione per minori: Rai 2, Rai 3, Italia 1, MTV;
- nella stessa fascia oraria (6:30-20:30) di una giornata campione, all'interno della settimana suddetta (il 29 maggio 2008), sulle seguenti emittenti in digitale terrestre e via satellite: Rai Gulp, Boing, Disney Channel, Cartoon Network, Jetix.

Se l'analisi ha preso in considerazione tutti i 128 titoli, l'esposizione - inevitabilmente selettiva e senza pretese di esaustività - ha approfondito solo quelli che meglio descrivono le tipologie di volta in volta identificate.

METODO

La ricerca, pur ancorandosi agli elementi contenutistici e testuali trattati nell'indagine precedente, consiste essenzialmente in una analisi formale.

I cartoni animati, suddivisi nelle quattro grandi categorie semantiche e valoriali descritte nei paragrafi precedenti, ammettendo un certo grado di apertura e di mobilità tra una classe e l'altra, sono stati sottoposti a un processo di scomposizione che ha permesso di isolarne e descriverne i codici visivi, grafici, sonori e di mettere in luce il loro apporto alla rappresentazione delle azioni caratterizzanti dei vari quadranti: la lotta, la rivalità, il gioco, l'apprendimento.

Nel dettaglio, si è prestata attenzione ai seguenti elementi:

- il ritmo (elementi che concorrono a definirlo, uniformità o variazioni, contrazione o dilatazione);
- il movimento (la resa del movimento e le tecniche utilizzate, prevalenza di fluidità o scatti, rapidità o lentezza, diffusione o concentrazione del movimento);
- il colore e l'illuminazione (preferenze cromatiche, uso del bianco e nero, del chiaroscuro, usi simbolici del colore, luminosità);
- l'uso della linea e le forme prevalenti (tondeggianti o spigolose, semplici o complesse, stilizzate o realistiche, morbide o rigide, ecc.);
- le dimensioni e le inquadrature (prevalenza di effetti bidimensionali o tridimensionali, uso della prospettiva, tipi di inquadrature, angolazioni, mobilità o fissità delle riprese);
- i tratti fisiognomici e la mimica dei personaggi, la rappresentazione degli stati d'animo;
- gli sfondi (definizione, disegno, colori, effetti realistici, ecc.);

- gli ambienti e i contesti dell'azione (interni o esterni, ambientazione rurale, cittadina, metropolitana, fantastica, definizione dei dettagli);
- l'uso di accorgimenti grafici a fini estetici (dissolvenze, stacchi, tendine, immagini digitali, cornici, grafica dei titoli e delle scritte);
- la colonna audio (musiche, rumori).

BIBLIOGRAFIA

- Alonge, G. e Amaducci, A.
2007 *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino
- Antonini, A. e Tognolotti, C.
2008 *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema di animazione*, Il principe costante edizioni, Milano
- Antonucci, F.
2001 *La scuola di è rotta. Perché cambiano i modi di apprendere*, Laterza, Roma-Bari
- Barbieri, D.
1991 *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano
2005 (a cura di), *La linea inquieta. Emozione e ironia nel fumetto*, Meltemi, Roma
- Bencivenni, A.
2003 *Hayao Miyazaki. Il dio dell'anime*, Le Mani, Recco - Genova
- Bluth, D.
2007 *Creare i cartoni animati vol. 2: Le tecniche di animazione*, Free Books, Città di Castello (PG)
- Brancato, S.
2000 *Sociologie dell'immaginario. Forme del fantastico e industria culturale*, Carocci, Roma
- Businaro, C., Santangelo, S. e Ursini, F.
2006 *Parole rosa, parole azzurre. Bambine, bambini e pubblicità televisiva*, CLEUP, Padova
- Caillois, R.
1958 *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Paris (tr. it.: *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2004)
- Castellazzi, D.
1999 *Animeland: viaggio tra i cartoni made in Japan*, Tarab, Firenze
- CNEL e Osservatorio di Pavia
2002 "La rappresentazione della differenza di genere nei cartoni animati per bambini. Il caso dei Pokémon", in *Donne, Lavoro, Tv. La rappresentazione femminile nei programmi televisivi*, Documenti 11, Roma
- D'Amato, M.
1999 *I teleroi. I personaggi le storie i miti della tv dei ragazzi*, Editori Riuniti, Roma
2007 *Telefantasie. Nuovi paradigmi dell'immaginario*, Franco Angeli, Milano
- Eco, U.
1997 *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano
1985 "Il linguaggio del volto", in: *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano, pp. 45-54

- Garcin, J.
2007 (sous la direction de), *Nouvelles mythologies*, Le Seuil, Paris, (trad. it.: *Nuovi miti d'oggi. Da Barthes alla Smart*, Isbn Edizioni, 2008)
- Ghilardi, M.
2003 *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Esedra, Padova
- Hayashi, H.
2004 *Come disegnare i manga. Vol. 3 – I combattimenti*, Panini Comics, Modena
2009 *Come disegnare i manga. Vol. 4 - Personaggi femminili*, Panini Comics, Modena
- Hebdige, D.
1988 *Hiding in the light. On images and things*, Comedia/Routledge, London (trad. it. *La lambretta e il videoclip. Cose e consumi dell'immaginario contemporaneo*, EDT, Torino, 1991)
- Irwin, W., Canard, M. T. e Skoble, A. J.
2001 *The Simpson and Philosophy: The D'ho Of Homer*, Carus Publishing Company (trad. it. *I Simpson e la filosofia*, Isbn Edizioni, Milano, 2005)
- Lipperini, L.
2000 *Generazione Pokémon*, Castelvechi, Roma
- Malchiodi, M.
2009 (a cura di), *Valori di cartone. Esperienze e personaggi dell'animazione televisiva*, RTI - LINK Ricerca, Milano
- Maragliano, R.
2001 "Dovete smetterla, cari adulti, di voler "addomesticare la bestia"", in *Telèma*, n. 24, primavera
2004 *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, Roma-Bari
- Metastasio, R.
2000 "Comunicazione pubblicitaria e socializzazione. Evoluzione dei modelli comunicativi riferiti al genere nella pubblicità televisiva di giochi per l'infanzia", in "Rassegna italiana di linguistica applicata", vol. 32, n. 3, pp. 107-123
2002 *La scatola magica. Tv, bambini e socializzazione*, Roma, Carocci
- Nanni, A.
2000 *Una nuova Paideia. Prospettive educative per il XXI secolo*, Emi, Bologna
- Pellitteri, M.
1999 *Mazinga nostalgia. Storia, valori, linguaggi della Goldrake generation*, Roma, Castelvechi
2002 *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione*, SEAM, Roma
2008 *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué

- Piaget, J.
1972 *La formazione del simbolo nel bambino: imitazione, gioco, sogno, immagine e rappresentazione*, La Nuova Italia, Firenze
- Pozzato, M.P. e Grignaffini, G.
2008 *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, RTI - LINK Ricerca, Milano
- Raffaelli, L.
1994 *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre*, Castelveccchi, Roma
- Semprini, V.
2006 *Bam! Sock! Lo scontro a fumetti. Dramma e spettacolo del conflitto nei comics d'avventura*, Tunué, Latina
- Tanoni, I.
2003 *Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento apprendimento*, Erickson, Gardolo (TN)
- Tisseron, S.
2000 *Petites mythologies d'aujourd'hui*, Parigi, Aubier
- Tortora, M.
2008 (a cura di), *Viaggi nell'animazione. Interventi e testimonianze sul mondo animato da Emile Reynaud a Second Life*, Tunué, Latina