RAGAZZI E TELEVISIONE

di Marco Vanelli

4. X FILES

PREMESSA

X Files è una delle serie di telefilm più seguite negli ultimi anni. Viene trasmessa da Italia Uno la domenica in prima serata, non continuativamente, bensì a blocchi di episodi. Il successo che la serie ha avuto negli Stati Uniti ha preceduto la sua uscita in Italia, creando una forte attesa soprattutto fra gli adolescenti. Sono nati in breve tempo gruppi di fan, riuniti dalla comune passione per il mistero, affascinati dai metodi di indagine assai diversi che usano i due protagonisti. Riviste, fanzine, romanzi con la narrazione degli episodi, guide — ufficiali e non — per profani, calendari, poster, cd con la colonna sonora e musiche affini, videocassette con episodi editi e inediti, un film per il cinema: questo il corollario di prodotti che accompagnano la serie televisiva.

Gli studenti dalle scuole medie in poi sono i "naturali" fruitori di un simile prodotto, decisamente ben confezionato e accattivante per chi ama essere intrigato da storie che superano abbondantemente i limiti della verosimiglianza. L'impianto fantastico su cui si basa la narrazione va ben al di là di ciò che comunemente viene classificato come "fantascienza" per toccare — come vedremo — ambiti impegnativi quali la politica, la fede, la ricerca della verità.

Gli appassionati di *X Files* spesso sono anche adulti. Nella nostra esperienza personale presso le scuole abbiamo incontrato molti insegnanti e molti genitori che guardano regolarmente i telefilm. Ragion per cui ci auguriamo che questa proposta di un utilizzo didattico di *X Files* possa incontrare il loro favore, e che perciò come educatori sappiano guidare gli studenti verso una lettura critica del fenomeno.

Esistono molti interventi sull'argomento; noi segnaliamo l'analisi (comprendente l'elenco e la descrizione dei primi 73 episodi) che si trova sulla rivista "Cineforum" n. 360, dicembre 1996, pp. 30-43.

COSA SONO GLI "X FILES"?

Con questo nome vengono definite in inglese quelle indagini schedate (file=archivio) dall'F.B.I. come misteriose (x=incognita), di fronte alle quali le consuete risposte razionali e scientifiche non sono sufficienti.

Già nella sigla che precede i telefilm vediamo apparire immagini, accompagnate da una musica suggestiva, che introducono al mistero: dischi volanti, occhi scrutatori, corridoi bui e ambienti inquietanti. Inoltre passano le seguenti scritte in inglese:

«attività paranormali»;
«il governo ne nega la conoscenza»;
«la verità è là fuori»;

che sono in sintesi i punti di forza del telefilm.

Infatti in ogni episodio si tratta di personaggi o avvenimenti che esulano dalla normalità e risultano difficilmente spiegabili. Inoltre appare sempre evidente un coinvolgimento governativo, risolutamente negato dagli interessati, pronti a tutto pur di nascondere le prove. La terza frase, poi, è un vero e proprio imperativo morale per i due protagonisti, pronti a correre qualunque rischio pur di scoprire la verità, da cercare sempre al di fuori delle consuete procedure istituzionali.

In pratica scopriamo che per quanto si cerchi di far luce sui misteri — quindi di raggiungere la verità — manca sempre un elemento per chiudere l'indagine, cosicché alla fine non si può dimostrare un bel niente. Questo elemento mancante (prova, referto,

testimonianza o conoscenza che sia) è in mano al governo, che ha interesse a non lasciarselo scappare. In altre parole: ciò che è definito "paranormale" diventerebbe "normale" se si conoscesse la verità; ma la verità è occultata dal governo per qualche spietata ragion di stato.

I protagonisti

Sono un giovane e una giovane agente dell'F.B.I., prestanti, singles, infaticabili. Sono chiamati a intervenire in qualunque caso ci sia un elemento inspiegabile, anche se le loro ricerche sono fortemente ostacolate dal governo (l'uomo con la sigaretta), e via via dall'esercito, dai servizi segreti o da altre potenze occulte.

Le loro modalità di indagine e le loro convinzioni personali sono assai diverse, perfino contrastanti, ma riescono a compenetrarsi sia psicologicamente sia professionalmente. Sono esclusi coinvolgimenti sentimentali fra i due, per quanto ne esistano i presupposti. Vediamo le loro caratteristiche.

Fox Mulder, interpretato da David Duchovny, è molto coinvolto dal suo lavoro. C'è un motivo personale alla base dei suoi interessi. Vediamo come lui stesso si presenta in uno degli episodi (VHS: *File 4. Colony*):

> «Sono vissuto con una profonda fede costruita sui vaghi ricordi di un'esperienza che non potevo né provare né spiegare. Quando avevo dodici anni mia sorella fu portata via, rapita da una forza sconosciuta che mi convinsi essere extraterrestre. Questa convinzione mi ha sostenuto, alimentando una ricerca di verità fuggevole quanto il ricordo stesso. Per questa mia fede ho pagato un prezzo molto alto, a volte, ma ne ho sempre accettato i rischi: nella mia carriera, nei rapporti con gli altri, per la mia reputazione, per la vita stessa».

In effetti la convinzione di Mulder — non ama farsi chiamare Fox — che dietro ai fenomeni paranormali ci sia l'attività criminale di forze extraterrestri, non è basata su prove oggettive, ma su un ricordo traumatico personale (la perdita della sorellina di otto anni) e su una incrollabile fede nell'esistenza di altre forme di vita. Non è un caso che nel suo ufficio e nella sua abitazione compaia un poster raffigurante il disegno di un disco volante e una scritta sotto: «I want to believe» (voglio credere). Quella è la sua religione, mentre non sembra praticarne nessuna di quelle rivelate.

Mulder è attratto da tutto ciò che risulta inspiegabile, irrazionale, impossibile con una passione quasi infantile. D'altra parte questa sua attitudine comincia proprio da bambino, con lo shock della perdita della sorella, e questo potrebbe avergli compromesso le capacità critiche. Ma a differenza di un bambino che ama il mistero per il mistero, Mulder si impegna a cercare la verità: una ricerca pericolosa in cui è spesso ostacolato dai suoi stessi superiori. Solo l'agente Scully condivide pienamente il suo impegno, pronta a rischiare la pelle e la reputazione con lui.

Dana Scully, interpretata da Gillian Anderson, è una scienziata incaricata di affiancare Mulder in modo da verificare la serietà del suo lavoro. È una donna razionale, capace di dominarsi, per niente incline ad assecondare il collega nelle sue teorie di complotto extraterrestre. Crede nella scienza e cerca ostinatamente una risposta dimostrabile agli strani fenomeni cui si trova ad assistere. Vediamo (sempre dall'episodio in VHS *File 4. Colony*) come lei parla di sé e dei suoi principi:

> «Molti aspetti di questo caso restano inspiegabili e suggeriscono la possibilità di fenomeni paranormali. Ma io credo che accettare quest'ipotesi significhi rinunciare a capire gli eventi scientifici che sono all'origine di tali fenomeni. Ho visto molte cose che hanno messo a dura prova la mia fiducia in un universo ordinato, ma quest'incertezza ha

solo rafforzato il mio bisogno di sapere, di capire, di adeguare la ragione a eventi che sembravano escluderla».

Inoltre Dana è credente in Dio, cattolica, e questa fede religiosa la sorregge ulteriormente rispetto alle prove durissime che affronta, comprese torture e test medici devastanti. Spesso prega e porta al collo una catenina con una piccola croce. In almeno due casi quella crocetta è servita a Mulder per trovare le sue tracce a seguito di sequestri extraterrestri e/o governativi (v. *File 3. Abduction* e *X Files. Il film*).

La sua convinzione è che le storie relative ai dischi volanti e simili siano messe in giro ad arte dai governativi per sviare l'attenzione dei cittadini da losche manovre di potere o turpi sperimentazioni. Per questo cerca di scuotere Mulder da quella che lei ritiene essere un'ingenuità e a spingerlo verso spiegazioni più plausibili. Comunque, nonostante le differenze di fondo, condivide con lui la ricerca della verità ad ogni costo.

I TEMI

La forza dei telefilm *X Files* sta nel far condividere agli spettatori la voglia di scoprire la verità da parte di Mulder e Scully, senza mai fornire risposte certe. "Verità" è la parola che ricorre più spesso nei dialoghi. Dietro ad essa si nasconde non solo una curiosità per lo svelamento del mistero, bensì un'ansia che ha caratteri molto legati alla precarietà dei tempi attuali. Sia che siamo portati a cercare risposte in altri mondi, sia che la colpa si attribuisca a chi comanda, in ogni caso un po' tutti vorremmo spiegazioni sulla nostra vita, a livello politico, esistenziale e metafisico.

Quella dei due agenti è una ricerca perennemente frustrata, cosicché la voglia di capire resta sempre aperta. Inoltre la grande intuizione che sta alla base del successo della serie sta nel fatto di fornire sempre due approcci possibili al problema, quello irrazionale e personalistico da una parte, quello scientifico e religioso dall'altra. In questo modo ogni spettatore può sentirsi "rappresentato" dai protagonisti, entrambi alla ricerca del vero, ma esponenti di due culture e psicologie opposte.

A differenza di tanti prodotti hollywoodiani e televisivi, dove l'emotività e il mondo fantastico dominano incontrastati e dove, anzi, si cerca di dimostrare attraverso le immagini truccate dagli effetti speciali la preminenza della fantasia sulla realtà, in *X Files* un principio di realtà sopravvive, e precisamente nel personaggio di Dana Scully. Rispetto al bambino mai cresciuto che sembra essere Mulder, simile in questo a molti personaggi dei film di Steven Spielberg (e non è a caso che con quel nome si presenta scherzosamente alla collega nell'episodio iniziale *Pilot*), la donna rappresenta un buon aggancio con la vita vera, dove le difficoltà devono essere affrontate per quello che sono, senza cedere a facili scorciatoie irrazionali. È anche vero, però, che l'evidenza delle immagini mostra allo spettatore ciò che Mulder viene a scoprire (astronavi, alieni, cloni), suffragando in questo modo le sue teorie. Ma proprio dal momento che manca la constatazione scientifica di Scully (indicativa in questo senso è la sequenza del disco volante in *X Files. Il film* dove la donna "non riesce" a vederlo), niente ci assicura che non si tratti di allucinazioni di un uomo che non ha ancora elaborato il lutto per la sorellina.

Per questo motivo, anche a livello narrativo, i due devono confrontarsi, scontrarsi, aiutarsi, capirsi ma mai unirsi. Una relazione fra loro o, ancor più, un matrimonio porterebbe alla ricomposizione dei due principi che sorreggono la serie purché restino distinti. Non vi alcun altro motivo per cui i due non si debbano innamorare: sono belli, amici, liberi, vicini, eppure sembra che l'idea nemmeno li sfiori. Quando ciò accade se ne ritraggono come da un tabù, e subito un motivo esterno li frena. Ma il vero motivo è interno: unendosi porrebbero fine al loro confronto dialettico e la tanto agognata verità finirebbe per non risiedere più dall'una e dall'altra parte. Di conseguenza avrebbe termine

anche il telefilm, basato com'è su una struttura aperta.

È indicativo quanto afferma in proposito Chris Carter, il creatore di *X Files*, in un'intervista contenuta nell'episodio in VHS *File 5. 82517*:

> «Cerco di dare sempre le due facce di ogni fatto, di ogni risposta, di ogni verità negli *X Files*, perché in effetti consente una mitologia più interessante.
>
> La verità è una cosa complessa e noi la presentiamo in modo complesso. Mi piace lasciare al pubblico la possibilità di cercare di capire dove siamo, che cosa vuole comunicare loro la mitologia dell'episodio, dove siamo diretti.
>
> Penso che parte del fascino degli *X Files* consista proprio nel fatto che nulla viene spiegato, anzi tutto viene lasciato senza spiegazione. Il pubblico viene condotto in un luogo caratterizzato da una grande incertezza e si spera che ne voglia sapere di più».

IPOTESI DI LAVORO

Orientarsi e verbalizzare

Una costante che ci è capitato di constatare consultando numerosi ragazzi appassionati e conoscitori della serie, è la loro pressoché totale incapacità a raccontarne la storia, o almeno a delineare le caratteristiche dei personaggi. È come se gli spettatori adolescenti si trovassero perennemente in "medias res", senza la possibilità di ricostruire uno stemma narrativo che permetta di orientarsi e stabilire cosa succeda e perché. Si sa, più o meno, che «Mulder ci crede e Scully no», e che «non si sono mai baciati»; ma se proviamo a chiedere come mai, cominciano ad accavallarsi episodi, colpi di scena, cloni, possessioni malvagie, da cui difficilmente un profano può capire qualcosa.

Questo effetto, d'altronde, è ciò che i creatori della serie volevano raggiungere; creare, cioè, una ragnatela narrativa comprensibile solo a chi è già all'interno, in modo da rafforzare la passione dei fans e stimolare la curiosità e l'invidia degli estranei. La particolare struttura aperta di ogni episodio che per la spiegazione di un evento rimanda a quelli precedenti e/o a quelli successivi, è decisamente accattivante, ma rischia di impedire un distacco critico. In fin dei conti non è molto diverso da ciò che accade nelle *Mille e una notte* e soprattutto nei romanzi d'appendice ottocenteschi, con un allargamento a macchia d'olio di fatti misteriosi concatenati, la cui soluzione viene perennemente rimandata.

Un primo lavoro da fare in classe può consistere, quindi, nell'analizzare la struttura narrativa, evidenziando come tutta questa tessitura risponda a un preciso scopo di irretimento dello spettatore, per "costringerlo" a dover seguire il resto degli episodi. È la tecnica della frustrazione continua: ogni volta che ci si avvicina a uno svelamento o all'innamoramento fra i due agenti, qualche fatto interviene a rimescolare le acque.

Avendo chiara la strategia narrativa, diventa più facile far notare i temi che emergono fra le righe del telefilm, le diverse concezioni di vita, la fuga dal reale di Mulder bilanciata dal principio di realtà di Scully. In questo senso la serie si segnala perché pur presentando un relativismo di fondo circa la vita e i suoi misteri, almeno non scivola in facili scappatoie *new age* inneggianti all'irrazionalità e all'emotività portata a sistema.

Rendere verosimile l'inverosimile

Assistendo ai telefilm *X Files* si ha una particolare percezione, quella di veder rappresentati fatti totalmente incredibili in modo plausibile, grazie alla serietà con cui i personaggi li affrontano. Di questo va reso merito agli attori, monocordi ma sufficientemente credibili, e prima ancora alla squadra di sceneggiatori. Pare che il loro lavoro nasca da una prassi curiosa: cercano sulle riviste popolari le notizie più strampalate

(es.: «Benzinaia nel Sud Carolina mette al mondo un bimbo-serpente»; o: «Il marito geloso: mia moglie preferisce gli extraterrestri») e su quelle cominciano a costruire la trama trattando il fatto come se fosse vero. In effetti ogni episodio della serie parte da uno spunto che potrebbe essere liquidato come una totale sciocchezza, ma l'ostinazione dei due agenti fa sì che si cominci a sospettare che la "verità" possa nascondersi anche lì dietro. In questo modo si rimpolpano i fatti inverosimili di implicazioni personali (sentimenti, psicologie) e di implicazioni politiche (il governo vuol nascondere la verità), così da renderli verosimili, accattivanti, coinvolgenti.

Lo stesso lavoro può essere tentato in classe. Provare a fare un'incursione nella stampa popolare (qualcuno oggi la definirebbe "trash"), dove notizie simili abbondano. Da notare sono anche le pubblicità, in particolare quei piccoli riquadri dove si offrono "occhiali da agenti segreti" o "talismani portafortuna" preparati da qualche veggente o mago.

Merita leggere con attenzione quanto vi è riportato, l'assurdità dei fatti, la retorica di chi li riferisce, le implicazioni morali che ne derivano. Il fatto che per noi educatori tutto questo sia considerato "ciarpame" non significa che lo sia anche per i ragazzi che, anzi, sono più portati a crederci di quanto non si pensi.

Una volta scelta una notizia inverosimile si può cercare di scrivere una storia sul modello degli *X Files*, magari prendendo in prestito proprio i protagonisti Mulder e Scully con le loro tipologie. Si deve, cioè, provare a sviluppare una trama — per quanto semplice — che possa rispondere alle caratteristiche di una sceneggiatura da telefilm:

- antefatto: si dice sia accaduto un fatto inverosimile (la notizia scelta);
- gli agenti Mulder e Scully ne vengono a conoscenza (scegliere il modo);
- gli agenti sono costretti a occuparsene per coinvolgimento personale (qualcosa nel fatto li riguarda, in modo diverso, entrambi; stabilire i motivi);
- gli agenti sono costretti a occuparsene per coinvolgimento politico (il governo ostacola le loro ricerche per un motivo da stabilire);
- nelle ricerche gli agenti vengono a scoprire che dietro al fatto inverosimile c'è una verità nascosta e scomoda (da scegliere);
- questa verità può essere doppiamente letta (da Mulder in chiave paranormale, da Scully in chiave scientifica);
- per il sopraggiungere di un accidente (provocato dal governo) l'indagine si ferma senza aver stabilito la verità.

Impegnando i ragazzi in una loro stesura possono capire in prima persona come sia costruita una di quelle storie che a loro piacciono tanto, quali sono gli ingredienti fissi e quali quelli variabili, ridimensionando almeno un poco il fascino televisivo da cui si lasciano tanto spesso ammaliare.

-

Catechesi e mass media:
le videocassette del catechista

Parlando con i catechisti parrocchiali ci capita spesso di sentire che molti di loro sono in ricerca di videocassette adatte ad affrontare i temi più svariati (amicizia, pace, rapporti familiari, adolescenza...), le vite dei santi o parti della Sacra Scrittura. Oppure ci capita di ascoltare frequenti lamentazioni relative ai pessimi esempi morali che offre la televisione e il mondo mass-mediale in genere.

Potremmo dire che questi sono gli atteggiamenti più diffusi: da un lato la ricerca continua di materiale audiovisivo che faciliti la lezione di catechismo, dall'altro la presa di distanza da tutto ciò che attiene alla comunicazione sociale.

Con il nostro primo intervento su queste pagine vorremmo offrire un contributo per affrontare con un minimo di competenza e serenità il rapporto tra l'educazione alla fede e gli strumenti della comunicazione audiovisiva. Strumenti che frequentemente si trovano nelle parrocchie, negli oratori, nei patronati, ma che spesso vengono lasciati al libero utilizzo dei ragazzi stessi. E, d'altra parte, costoro sono molto più abili di noi nel saper maneggiare un telecomando, sintonizzare un canale, inserire una presa skart. Perciò, riconosciamo pure la loro competenza *tecnica* e chiediamo il loro aiuto ogni volta che non siamo in grado di maneggiare un apparecchio, ma dimostriamo di essere consapevoli dello strumento educativo che andiamo a proporre.

Un errore che spesso viene compiuto da chi fa ricorso alle videocassette per la catechesi (film, documentari, sussidi creati appositamente), è di ritenere che esse vadano viste per intero, dall'inizio alla fine, utilizzandole quindi per una durata che va ben oltre il tempo limitato che abbiamo a disposizione durante l'incontro settimanale. Alle volte ciò è anche possibile, ma spesso rischia di non lasciare spazio al catechista e di impedire un qualunque confronto.

Conoscendo bene il materiale di cui disponiamo è invece possibile fare una scelta dei momenti o delle sequenze che meglio si adattano al nostro lavoro. Possiamo così proporre solo degli spezzoni, lasciando perciò più tempo all'approfondimento e alla discussione. Tra l'altro isolare delle singole parti da un audiovisivo – purché a sé stanti abbiano un senso

compiuto e una loro autonomia – può dare ai brani ottenuti una maggiore forza espressiva, utile per stimolare una riflessione o una discussione.

Lo scopo di questo nostro intervento è di incoraggiare i catechisti e gli animatori a formarsi delle competenze paragonabili a quelle che già possiedono quando devono scegliere i brani della Bibbia che meglio si adattano a un determinato tema, come pure le testimonianze, gli articoli o ogni altro testo narrativo utile all'incontro di catechismo. Certo per fare questo è necessario prima conoscere bene gli audiovisivi che si hanno a disposizione, e prima ancora procurarseli.

E qui bisogna dire che se le nostre comunità parrocchiali che pure sono fornite di libri, riviste e dossier necessari alla catechesi, non lo sono altrettanto di videocassette, cd rom, diapositive o simili. Bisogna perciò attrezzarci personalmente, non solo acquistando i prodotti già pronti, ma anche imparando a registrare e a conservare tutto quanto possa servire in questo senso.

Certo possono rivelarsi utili tutti i film che – con più o meno arte, fede e intelligenza – si rifanno alla Scrittura, a momenti della storia della Chiesa o della vita delle comunità cristiane. Allo stesso modo i documentari, i reportage, le interviste possono prima o poi rivelarsi preziosi. Ma non solo; proviamo a registrare anche tutto ciò che in tv, spesso in modo irriverente, ha a che fare con la fede in Cristo: dagli spot per una nota marca di caffè ambientati in paradiso (un regno dei cieli estremamente rassicurante in cui continuiamo ad essere ciò che siamo già sulla terra: consumatori), ai cartoni animati dei *Simpson* (quante volte la bislacca famiglia in questione si trova a confrontarsi con problemi morali e perfino di fede...), alle trasmissioni della domenica mattina (in cui la santa messa è inserita tra una sfilata di majorette e una sagra culinaria...).

Questi programmi, proprio perché in apparenza lontani da un discorso cristiano o perché in apparenza innocui (e per certuni perfino edificanti), meritano di essere raccolti e analizzati, in quanto contribuiscono a creare la mentalità di cui sono formati i nostri ragazzi, una mentalità consumista e relativista dove il Vangelo fa fatica ad attecchire.

In altre parole ciò che vi consigliamo è di realizzare una piccola videoteca personale o parrocchiale, nella quale raccogliere – e catalogare – tutto ciò che può rivelarsi utile alla catechesi dei piccoli, dei giovani, degli adulti. Gli esempi positivi li possiamo ricavare anche da tanti film o programmi che, in sé, magari tanto positivi non lo sono e che non sono destinati ai più piccoli. Se ci abituiamo a saper isolare solo qualche

sequenza significativa, adatta, tanto per fare degli esempi, a descrivere una situazione familiare, amicale, affettiva o lavorativa, la scelta allora può risultare praticamente illimitata. È necessario, però, imparare a prestare attenzione a tutto quanto si vede in televisione o in video pensandolo in funzione di ciò che poi utilizzeremo coi ragazzi, classificandolo mentalmente e anche schedandolo in qualche rubrica, così che al momento necessario lo si possa andare a ricercare, rivedere, valutare se opportuno e infine proporre.

Proviamo ad immaginare un esempio. Dovendo trattare della *riconciliazione*, intesa sia come sacramento sia come atteggiamento generale che il cristiano è chiamato a vivere, pensiamo a quanti spezzoni, brani, episodi cinematografici o televisivi ci vengono in mente al momento. Elenchiamo dalla memoria ogni situazione audiovisiva che ci sembra esprimere molto bene – o anche molto male: anche questo è interessante – sia la confessione, sia un momento di ritrovata intesa e unità fra le persone. Proviamo ad andare a ricercare le videocassette dei film o programmi che abbiamo individuato nei nostri ricordi e rivediamo il pezzo in questione, valutando se si presta o meno a ciò che potremmo dire. Qualora non ci sia tornato nulla alla mente o non si siano trovate le cassette corrispondenti, cerchiamo allora di registrare, durante la settimana televisiva, qualche cosa che sia inerente: dalle riappacificazioni spettacolarizzate di certe brutte trasmissioni (*C'è posta per te*, *La vita in diretta*...), alle sequenze di tanti film che ruotano attorno a un confessionale, o a quei rari momenti – ma che pure ci sono – in cui la riconciliazione è trattata anche dai registi con serietà.

Sì, forse all'inizio non sarà facile, ma se già si comincia a farlo preventivamente per i temi che si intende trattare in futuro, e se soprattutto ci si fa aiutare anche dagli altri catechisti, scambiando informazioni e materiali, allora la cosa potrà risultare fattibile.

Marco Vanelli

Catechesi e televisione:
il caso Benigni

Ci è capitato di ripetere negli scorsi interventi quanto sia importante che i catechisti siano attrezzati a registrare e conservare quanto la televisione offre quotidianamente e che può rivelarsi utile per un annuncio audiovisivo.

Un'occasione davvero speciale è stata la serata del 23 dicembre scorso, quando Rai Uno ha trasmesso, in prima serata, uno special dedicato a Roberto Benigni dal titolo *L'ultimo del Paradiso*. Ne hanno parlato in tanti, anche perché è stato visto da quasi 14 milioni di spettatori. In più i giornali hanno messo in evidenza l'aspetto politico (quante battute erano riservate a Berlusconi, quante all'opposizione...), quello culturale (Dante in televisione), quello sociologico (nei giorni successivi si è registrata un'impennata delle vendite della *Divina Commedia*). Di fatto nessuno ci sembra che abbia rilevato l'elemento più importante: Benigni ha fatto una catechesi televisiva.

Dio in prima serata

L'ultimo del Paradiso è andato in onda senza interruzioni pubblicitarie, per quanto la netta divisione tra la prima e la seconda parte permettesse di inserirvi degli spot. È evidente che questa scelta faceva parte delle clausole contrattuali stabilite da Benigni ed è stata accettata solo in virtù della sua fama straordinaria, che avrà fatto comunque salire le quotazioni delle pubblicità trasmesse prima e dopo lo spettacolo.

D'altra parte un prezzo da pagare c'era pur sempre. Ecco allora che la prima metà, più propriamente di cabaret e di promozione al film *Pinocchio*, con i cori dei bambini e le insipide battutine sui politici, diventava il biglietto necessario per accedere alla seconda metà, chiaramente distinta (Benigni esce di scena con la neve finta che cade in studio e rientra subito trovando il teatro pulito), ma contigua; tale da impedire di cambiare canale, ma anche tale da rendersi conto che si trattava di un mutato registro di tono e di stile.

Della prima parte non ci interessiamo, ma andiamo direttamente alla seconda. Non è una novità che Benigni reciti Dante, l'ha fatto anche al Festival di Sanremo. Certo è apprezzabile che non sia andato a scegliere qualche passo popolare, noto anche al grande pubblico (Paolo e Francesca, Ulisse, Ugolino...), ma la più complessa delle cantiche, il Paradiso, sia per i contenuti che per l'altezza del canto. In ogni caso non era questo l'elemento più creativo dello spettacolo, anche perché non è stato Benigni a spiegare Dante, bensì Vittorio Sermonti (che infatti è stato ringraziato al termine della trasmissione), autore di un magnifico commento alla *Commedia* a suo tempo trasmesso alla radio e poi pubblicato in volume (Rizzoli Editore). Benigni ha recitato Sermonti, che a sua volta ha cercato di rendere comprensibile e vicina a un lettore di oggi la poesia dantesca. Non è quindi il valore divulgativo che a noi interessa, ma certi incisi che Benigni ha inserito e che non sono né di Dante né di Sermonti. Attraverso quei momenti l'attore-regista ha parlato di Dio, della vita

eterna, di Maria, dello Spirito Santo come di elementi di un'esperienza di fede sua propria, vissuta, conquistata negli anni. Come non ricordare gli esordi del comico toscano quando non era difficile sentirlo bestemmiare o comunque irridere il papa, i credenti, i santi, fino ad arrivare, invece, alle sempre più esplicite aperture di questi ultimi anni? In particolare merita rievocare la riflessione teologica offerta nel film *La vita è bella*.

Guido c'è

In quel film il personaggio protagonista si chiama Guido, è ebreo e dà la sua vita per salvare quella del figlio. Non solo: fa qualunque sforzo per far sì che il bambino non perda la *fiducia nella vita*, così come nella prima parte del racconto aveva fatto di tutto per liberare la futura moglie dai condizionamenti del suo ambiente borghese e fascista. In questo senso il percorso di Guido è più cristiano che propriamente ebraico, legato cioè a una visione della vita come dono di sé, come sacrificio offerto per amore, così come Gesù ha insegnato e testimoniato attraverso sua incarnazione.

Bene, l'amore che Guido impara a dare è connesso al concetto di servizio. Si pensi a ciò che gli insegna lo zio durante la lezione al Grand Hotel: «Servire è l'arte suprema: Dio è il primo servitore. Dio serve gli uomini, ma non è servo degli uomini». Guido come Dio, dunque, e se ripensiamo a certi vecchi monologhi di Benigni, un po' irriverenti, contenuti nel film *Tuttobenigni dal vivo* (1986) ne abbiamo una riprova: «Poi anche il nome... Gli altri dèi c'hanno un nome: Giove, Budda, Allah... Lui: Dio! Se si chiamava con un nome più umile era più simpatico a tutti no?! Che so: "Io sono Guido, non avrai altro Guido all'infuori di me". Era più simpatico, no!? "Aiutati che Guido t'aiuta!". "Piove come Guido la manda". Sui ponti dell'autostrada "Guido c'è". Insomma, era più simpatico... Veniva bellino...».

Guido, quindi, è il nome prescelto da Benigni per un Dio più umile, un Dio più simpatico. Proprio come il Guido del film, sorta di incarnazione divina tesa a portare amore agli altri quasi senza darlo a vedere. E in questo senso si spiega il titolo. La vita è bella proprio perché è donata per amore, così come ha insegnato il Dio cristiano: è bella nonostante le sofferenze del lager e nonostante la morte stessa.

Catechesi televisiva

Con *L'ultimo del Paradiso* Benigni ha fatto un passo avanti, interrompendo spesso la spiegazione del canto con dei momenti in cui si rivolgeva agli spettatori assicurando che le realtà trascendenti di cui parla Dante sono certe, sono il traguardo della nostra vita, sono elettrizzanti perché superano ogni limite umano, ogni peccato, ogni difficoltà a capire. I bambini (e lui stesso quando era bambino) non hanno problemi ad accettare i misteri di Dio, perché sono disponibili a credere e ad affidarsi come raccomanda proprio Gesù: bisogna ritornare bambini per parlare di Dio.

Si percepiva la grande partecipazione che Benigni aveva nel parlare di Maria, della sua bellezza, della grandezza della sua umiltà. La commozione visibile sui suoi occhi non aveva l'aria di qualcosa di calcolato, di abile, da attore navigato qual è, ma di una testimonianza di fede riscoperta e vissuta con gioia. Una gioia che troppo

spesso manca sui volti di chi annuncia la salvezza dai pulpiti come dai teleschermi. Benigni ha saputo rendere al Vangelo un servizio enormemente superiore alle tante apparizioni televisive di cardinali o alle prediche logorroiche di certe radio mariane. Benigni, con tutti i limiti e i compromessi che la sua figura professionale si porta dietro, per una sera è stato un catechista.

Utilizzazione

Noi, invece, catechisti lo siamo tutti i giorni e vogliamo approfittare dei mass media per allargare e approfondire il nostro annuncio. Così, avendo a disposizione la registrazione de *L'ultimo del Paradiso* (se non l'avete chiedete in giro: qualche vostro amico sicuramente ce l'ha; o comunque prestate attenzione ai programmi tv, prima o poi verrà replicato) possiamo servircene per organizzare una serata con i **giovani** e rivedere tutto lo spettacolo, facendo notare le differenze tra la prima e la seconda parte ed evidenziando in quest'ultima tutti quei richiami alla fede che vanno oltre il commento a Dante. Oppure si può prendere solo la seconda metà e mostrarla ai ragazzi dopo aver discusso con loro su quale idea di Dio ognuno di loro porta dentro di sé, confrontando le affermazioni di Benigni con quelle dei partecipanti che avremo raccolto su un cartellone. Anche la riproposta de *La vita è bella*, riletto in chiave teologica (e non, per esempio, come viene fatto spesso, per parlare della shoah), può servire a completare il quadro. Ne emergerà l'immagine di un Dio talmente grande che solo balbettando lo si può nominare (cfr. *L'ultimo del Paradiso*), ma anche talmente piccolo da farsi servo di tutti (cfr. *La vita è bella*).

Con gli adulti o con gli anziani sarà possibile fare, anche a tappe, la rilettura del XXXIII canto del *Paradiso*, fotocopiandone prima il testo in modo che ognuno possa seguirlo più agevolmente durante la visione. È conveniente suddividerlo in più incontri, perché per quanto il commento di Benigni risulti di grande immediatezza e comunicativa, è pur sempre vero che le terzine dantesche sono tutt'altro che accessibili a chi non abbia una cultura di livello superiore. Un'opportunità particolare ci viene suggerita anche dalla liturgia delle ore, che nell'Ufficio delle letture della solennità dell'Assunzione di Maria (15 agosto), propone come inno proprio l'invocazione alla Vergine con cui si apre il canto. In quella occasione, come per ogni altra festa mariana, la visione dello spettacolo nella parte corrispondente ai primi 21 versi, può essere un modo diverso e stimolante per parlare della Madonna.

Marco Vanelli

I fumetti e la catechesi

Cos'è un fumetto?

Quando si parla di fumetti, o *comics*, è bene precisare che cosa intendiamo. A volte nel linguaggio comune li si confonde con i cartoni animati; altre volte li si considera solo una sorta di illustrazione di un testo scritto. In realtà i fumetti sono:

- una sintesi tra un'immagine visiva di tipo grafico (un disegno) e un testo relativo a quell'immagine, scritto all'interno di un "palloncino" (o "nuvoletta", da cui deriva il nome italiano, in quanto sembra il fumo che esce dalla bocca di qualcuno).

Sotto questo aspetto il fumetto ha origini antiche, dal momento che già nelle raffigurazioni pittoriche medievali troviamo le frasi pronunciate da un personaggio, scritte in corrispondenza della sua bocca. Pensiamo a certe Annunciazioni in cui il saluto dell'angelo sembra uscire dalle sue labbra per dirigersi verso Maria. In alcune stampe del tempo della rivoluzione francese, poi, compaiono già i "palloncini" contenenti i discorsi detti dai personaggi storici. Ma per poter parlare di fumetto in senso moderno si deve aspettare il 1895, quando sul giornale americano "World" comparve per la prima volta una vignetta di Yellow Kid, un bambino pelato dal grande camicione giallo, ripresentato con regolarità nelle pubblicazioni successive.

Esistono infatti dei requisiti per definire un fumetto:

- la **serialità**; i personaggi che appaiono devono avere una costanza di rappresentazione. Dopo il primo disegno, i successivi ne devono rispettare dimensioni, proporzioni, tratto e colori;
- la **periodicità**; il fumetto per lo più tende a raccontare storie che non si esauriscono in una sola occasione. O con storie a puntate, o ricorrendo a episodi, i *comics* trovano una collocazione permanente su giornali e riviste specializzate;
- la **diffusione a stampa**; nonostante che i fumetti siano realizzati dall'abilità e dalla creatività di un autore, i fruitori non sono interessati a vedere l'originale uscito dalle sue mani (come accade per la pittura), ma la riproduzione tecnica di quel disegno, diffusa per mezzo della carta stampata;
- infine, il carattere di sintesi dell'immagine col testo attraverso il "palloncino" **non deve essere un fatto episodico**, ma la risorsa espressiva costante di questa forma di racconto.

Una storia a fumetti è composta da una serie di vignette, ordinate in strisce o in pagine. In ogni vignetta troviamo di solito un disegno e un testo scritto. Possono esistere anche immagini senza testo e più raramente testi senza immagini. In genere la parte scritta sta in alto, nel "palloncino", e contiene i dialoghi della scena. Quando invece un personaggio pensa senza parlare, allora la nuvoletta è disegnata col contorno ondulato e la fonte è data da una serie di bollicine. Se inoltre qualcuno parla attraverso un mezzo meccanico (telefono, radio, altoparlante), il contorno sarà dato da una linea a zig-zag.

I contenuti

I fumetti sono stati visti per anni come qualcosa di dannoso o comunque da non prendere troppo sul serio da parte degli educatori. Eppure buona parte della cultura di massa è stata influenzata dalle vignette stampate. Esse rappresentano per i ragazzi (ma non sono pochi gli adulti che ne fanno uso) una forma di lettura semplificata rispetto al romanzo poiché ci sono solo i dialoghi da seguire, mentre le azioni e le descrizioni sono affidate all'immagine. Al tempo stesso hanno molto in comune anche col cinema, da cui deriva l'alternanza tra piani e campi, la successione di inquadrature e la suddivisione in scene di una storia. E ormai un po' tutti sanno che esistono anche i fumetti d'autore, seri e impegnati, accanto a quelli destinati allo svago, per non parlare di quelli che si occupano di vicende orrorifiche, fantapolitiche o erotiche. È un mondo vastissimo, in cui da qualche anno si sono inseriti in misura massiccia anche i giapponesi con le loro serie infinite di albi (chiamati *manga*) in cui i protagonisti, in genere ragazzi adolescenti, sono alle prese con i problemi più strani: dagli attacchi degli alieni alla terra, al dover sostenere gare sportive in cui viene messo in ballo l'onore dei partecipanti.

I catechisti non possono guardare ai fumetti con atteggiamento di sufficienza, così come abbiamo già raccomandato per gli altri mass media, soprattutto se si tiene presente che dietro ogni storia, ogni personaggio, ogni giornalino c'è un modo di vedere il mondo, di affrontare la vita, di concepire il bene e il male.

Soprattutto quest'ultimo punto è uno dei più evidenti nei *manga* giapponesi poiché rispondono a un'etica assai diversa dalla nostra: il nemico va annientato senza pietà, non è ammessa la sconfitta e si dichiara l'odio mortale a qualcuno per un nonnulla. D'altra parte anche i supereroi americani non sono da meno: in virtù del senso di giustizia che incarnano personaggi come Spider Man o Batman, la società umana viene divisa in modo manicheo tra buoni e cattivi senza mezze misure, e la ragione sembra stare solo da una parte. Diverso è il discorso con i personaggi Disney, i quali sono improntati a un più sano umorismo, derivante dal presentare animali umanizzati alle prese con problemi di tutti i giorni: in definitiva possono risultare assai più realistici di tanti altri.

Nella catechesi

I contributi che i fumetti possono dare all'azione catechista sono svariati.

Se si opera con i più **piccoli**, può essere utile ogni tanto fornire delle fotocopie di un disegno di Gesù con relativo "palloncino" in bianco all'interno del quale far trascrivere una frase presa dal Vangelo. In questo modo, se vogliamo abituare i bambini a cercare una determinata citazione sul testo, per fissarla meglio nella memoria, diventa utile e piacevole fargliela riportare letteralmente nel fumetto vuoto, che avremo predisposto in precedenza servendoci delle versioni del Vangelo a fumetti (ne esistono diverse, alcune molto ben fatte), fotocopiandone una vignetta adatta (ad es., Gesù con gli

apostoli, sul mare, con le folle...) e togliendo il dialogo dalla fotocopia con il "bianchetto".

Con gli **adolescenti** sarebbe utile anche affrontare i fumetti in quanto tali, sia analizzandone il linguaggio e la storia, ma soprattutto entrando nel merito dei contenuti palesi o nascosti che presentano. Per questo lavoro è necessario che prima si faccia un'indagine su ciò che leggono i partecipanti, sentendo da loro perché amano quel determinato personaggio o quel genere di storie. Poi sta al catechista approfondire i vari tipi di fumetti emersi, per capirne valori e disvalori. È un lavoro impegnativo ma utile, in quanto, come abbiamo già detto per i cartoni animati o per la pubblicità, ci permette comunque di andare a confrontare l'annuncio di Cristo con gli atteggiamenti e le mentalità più diffusi nel mondo dei ragazzi.

In particolare si può vedere come il fascino esercitato su di loro da un personaggio popolarissimo come **Dylan Dog** derivi dal fatto che nelle sue avventure c'è sempre qualcosa di arcano, legato al mistero della morte e degli spiriti dell'aldilà. Fermo restando il fatto che non è opportuno condannare indiscriminatamente questo tipo di divertimento, merita anche far presente quanto la nostra fede ha da dire in merito, ribadire la vittoria sulla morte da parte di Gesù e come la vita vera sia un bel po' diversa da come viene raccontata nei fumetti.

Con i **giovani**, infine, sempre restando nell'ambito di Dylan Dog o di fumetti simili, se ne può trarre l'occasione per una catechesi biblica, in quanto spesso in quelle storie si fa chiaro riferimento alla Scrittura non in quanto Parola di Dio, ma come libro arcano e magico, da equiparare alle profezie di Nostradamus. Fateci caso, ma se un personaggio ha un posto numerato in una sala o entra in una camera d'albergo, la cifra stampigliata è sempre 666, che anche i ragazzi hanno ormai imparato a riconoscere come «il numero della bestia» senza sapere perché.

Una attenta esegesi del passo corrispondente dell'Apocalisse (13, 18), con la spiegazione delle relazioni tra la «bestia» e Nerone, non può che portare un po' di chiarezza nelle menti giovanili spesso superficialmente attratte dal fascino del macabro e dell'occulto.

Marco Vanelli

I fumetti e la catechesi

Cos'è un fumetto?

Quando si parla di fumetti, o *comics*, è bene precisare che cosa intendiamo. A volte nel linguaggio comune li si confonde con i cartoni animati; altre volte li si considera solo una sorta di illustrazione di un testo scritto. In realtà i fumetti sono:

- una sintesi tra un'immagine visiva di tipo grafico (un disegno) e un testo relativo a quell'immagine, scritto all'interno di un "palloncino" (o "nuvoletta", da cui deriva il nome italiano, in quanto sembra il fumo che esce dalla bocca di qualcuno).

Sotto questo aspetto il fumetto ha origini antiche, dal momento che già nelle raffigurazioni pittoriche medievali troviamo le frasi pronunciate da un personaggio, scritte in corrispondenza della sua bocca. Pensiamo a certe Annunciazioni in cui il saluto dell'angelo sembra uscire dalle sue labbra per dirigersi verso Maria. In alcune stampe del tempo della rivoluzione francese, poi, compaiono già i "palloncini" contenenti i discorsi detti dai personaggi storici. Ma per poter parlare di fumetto in senso moderno si deve aspettare il 1895, quando sul giornale americano "World" comparve per la prima volta una vignetta di Yellow Kid, un bambino pelato dal grande camicione giallo, ripresentato con regolarità nelle pubblicazioni successive.

Esistono infatti dei requisiti per definire un fumetto:

- la **serialità**; i personaggi che appaiono devono avere una costanza di rappresentazione. Dopo il primo disegno, i successivi ne devono rispettare dimensioni, proporzioni, tratto e colori;
- la **periodicità**; il fumetto per lo più tende a raccontare storie che non si esauriscono in una sola occasione. O con storie a puntate, o ricorrendo a episodi, i *comics* trovano una collocazione permanente su giornali e riviste specializzate;
- la **diffusione a stampa**; nonostante che i fumetti siano realizzati dall'abilità e dalla creatività di un autore, i fruitori non sono interessati a vedere l'originale uscito dalle sue mani (come accade per la pittura), ma la riproduzione tecnica di quel disegno, diffusa per mezzo della carta stampata;
- infine, il carattere di sintesi dell'immagine col testo attraverso il "palloncino" **non deve essere un fatto episodico**, ma la risorsa espressiva costante di questa forma di racconto.

Una storia a fumetti è composta da una serie di vignette, ordinate in strisce o in pagine. In ogni vignetta troviamo di solito un disegno e un testo scritto. Possono esistere anche immagini senza testo e più raramente testi senza immagini. In genere la parte scritta sta in alto, nel "palloncino", e contiene i dialoghi della scena. Quando invece un personaggio pensa senza parlare, allora la nuvoletta è disegnata col contorno ondulato e la fonte è data da una serie di bollicine. Se inoltre qualcuno parla attraverso un mezzo meccanico (telefono, radio, altoparlante), il contorno sarà dato da una linea a zig-zag.

I contenuti

I fumetti sono stati visti per anni come qualcosa di dannoso o comunque da non prendere troppo sul serio da parte degli educatori. Eppure buona parte della cultura di massa è stata influenzata dalle vignette stampate. Esse rappresentano per i ragazzi (ma non sono pochi gli adulti che ne fanno uso) una forma di lettura semplificata rispetto al romanzo poiché ci sono solo i dialoghi da seguire, mentre le azioni e le descrizioni sono affidate all'immagine. Al tempo stesso hanno molto in comune anche col cinema, da cui deriva l'alternanza tra piani e campi, la successione di inquadrature e la suddivisione in scene di una storia. E ormai un po' tutti sanno che esistono anche i fumetti d'autore, seri e impegnati, accanto a quelli destinati allo svago, per non parlare di quelli che si occupano di vicende orrorifiche, fantapolitiche o erotiche. È un mondo vastissimo, in cui da qualche anno si sono inseriti in misura massiccia anche i giapponesi con le loro serie infinite di albi (chiamati *manga*) in cui i protagonisti, in genere ragazzi adolescenti, sono alle prese con i problemi più strani: dagli attacchi degli alieni alla terra, al dover sostenere gare sportive in cui viene messo in ballo l'onore dei partecipanti.

I catechisti non possono guardare ai fumetti con atteggiamento di sufficienza, così come abbiamo già raccomandato per gli altri mass media, soprattutto se si tiene presente che dietro ogni storia, ogni personaggio, ogni giornalino c'è un modo di vedere il mondo, di affrontare la vita, di concepire il bene e il male.

Soprattutto quest'ultimo punto è uno dei più evidenti nei *manga* giapponesi poiché rispondono a un'etica assai diversa dalla nostra: il nemico va annientato senza pietà, non è ammessa la sconfitta e si dichiara l'odio mortale a qualcuno per un nonnulla. D'altra parte anche i supereroi americani non sono da meno: in virtù del senso di giustizia che incarnano personaggi come Spider Man o Batman, la società umana viene divisa in modo manicheo tra buoni e cattivi senza mezze misure, e la ragione sembra stare solo da una parte. Diverso è il discorso con i personaggi Disney, i quali sono improntati a un più sano umorismo, derivante dal presentare animali umanizzati alle prese con problemi di tutti i giorni: in definitiva possono risultare assai più realistici di tanti altri.

Nella catechesi

I contributi che i fumetti possono dare all'azione catechista sono svariati.

Se si opera con i più **piccoli**, può essere utile ogni tanto fornire delle fotocopie di un disegno di Gesù con relativo "palloncino" in bianco all'interno del quale far trascrivere una frase presa dal Vangelo. In questo modo, se vogliamo abituare i bambini a cercare una determinata citazione sul testo, per fissarla meglio nella memoria, diventa utile e piacevole fargliela riportare letteralmente nel fumetto vuoto, che avremo predisposto in precedenza servendoci delle versioni del Vangelo a fumetti (ne esistono diverse, alcune molto ben fatte), fotocopiandone una vignetta adatta (ad es., Gesù con gli

apostoli, sul mare, con le folle...) e togliendo il dialogo dalla fotocopia con il "bianchetto".

Con gli **adolescenti** sarebbe utile anche affrontare i fumetti in quanto tali, sia analizzandone il linguaggio e la storia, ma soprattutto entrando nel merito dei contenuti palesi o nascosti che presentano. Per questo lavoro è necessario che prima si faccia un'indagine su ciò che leggono i partecipanti, sentendo da loro perché amano quel determinato personaggio o quel genere di storie. Poi sta al catechista approfondire i vari tipi di fumetti emersi, per capirne valori e disvalori. È un lavoro impegnativo ma utile, in quanto, come abbiamo già detto per i cartoni animati o per la pubblicità, ci permette comunque di andare a confrontare l'annuncio di Cristo con gli atteggiamenti e le mentalità più diffusi nel mondo dei ragazzi.

In particolare si può vedere come il fascino esercitato su di loro da un personaggio popolarissimo come **Dylan Dog** derivi dal fatto che nelle sue avventure c'è sempre qualcosa di arcano, legato al mistero della morte e degli spiriti dell'aldilà. Fermo restando il fatto che non è opportuno condannare indiscriminatamente questo tipo di divertimento, merita anche far presente quanto la nostra fede ha da dire in merito, ribadire la vittoria sulla morte da parte di Gesù e come la vita vera sia un bel po' diversa da come viene raccontata nei fumetti.

Con i **giovani**, infine, sempre restando nell'ambito di Dylan Dog o di fumetti simili, se ne può trarre l'occasione per una catechesi biblica, in quanto spesso in quelle storie si fa chiaro riferimento alla Scrittura non in quanto Parola di Dio, ma come libro arcano e magico, da equiparare alle profezie di Nostradamus. Fateci caso, ma se un personaggio ha un posto numerato in una sala o entra in una camera d'albergo, la cifra stampigliata è sempre 666, che anche i ragazzi hanno ormai imparato a riconoscere come «il numero della bestia» senza sapere perché.

Una attenta esegesi del passo corrispondente dell'Apocalisse (13, 18), con la spiegazione delle relazioni tra la «bestia» e Nerone, non può che portare un po' di chiarezza nelle menti giovanili spesso superficialmente attratte dal fascino del macabro e dell'occulto.

Marco Vanelli

RAGAZZI E TELEVISIONE

di Marco Vanelli

5. DRAGON BALL

PREMESSA

"Dragon Ball" e "Dragon Ball Z" sono le due parti di una serie di cartoni animati giapponesi nati a seguito dei fumetti omonimi, disegnati da Akira Toriyama. Gli episodi della prima serie sono andati in onda anche in Italia, su Junior TV, mentre la seconda è reperibile in videocassetta. Esistono inoltre alcuni episodi OAV (Original Animation Video: cartoni realizzati appositamente per il mercato home video), gadgets, videogiochi, compact disc con le canzoni, libri.

Oltre ai manga (cioè i fumetti) sono usciti alcuni numeri "speciali" da parte di case editrici in concorrenza, vere e proprie guide per orientarsi nei meandri narrativi della serie. Ma come al solito, per saperne di più, è meglio informarsi dai ragazzi che sapranno dire con esattezza se e su quale rete vengono attualmente trasmessi i cartoni; dove si comprano le videocassette e quanto costano; su quanti giornalini e albi in edicola sono contenute le storie disegnate.

COSA È DRAGON BALL?

Proviamo a leggere come viene presentata la serie, nella scheda allegata a una videocassetta comprata in edicola:

«Dragon Ball nasce come serie a fumetti nel novembre del 1984 dalla matita di Akira Toriyama e nel 1986 diventa un cartone animato. Si contraddistingue subito per la semplicità e la precisione dei disegni, per l'originalità dei personaggi e per l'incredibile ambientazione. La storia si svolge in un mondo parallelo al nostro, in cui gli esseri umani hanno imparato a convivere con esseri metà uomo e metà animale e con feroci sauri preistorici. In questo mondo dall'apparenza civile, la via della forza è il motore di ogni cosa. Anche il protagonista, Son Goku, che all'inizio della storia ha quattordici anni, è in possesso di una forza e di un'agilità fuori dal comune. "Dragon Ball" e il seguito "Dragon Ball Z" raccontano le avventure di Goku, impegnato in innumerevoli battaglie che lo aiuteranno a crescere sia spiritualmente sia fisicamente, portandolo alla fine a salvare il mondo dagli attacchi di alieni superpotenti. Scopo di tutti gli scontri è la conquista delle mitiche sette sfere che, una volta riunite, sono in grado di esaudire ogni desiderio»[1].

In questo caso il titolo che è stato dato alla serie a fumetti e agli episodi televisivi non si riferisce al protagonista (Goku), ma a una leggenda intorno alla quale ruotano le storie dei vari personaggi.

La leggenda afferma l'esistenza di un drago pronto a materializzarsi ogni volta che vengano raccolte in un solo luogo sette sfere magiche sparse in vari angoli della terra. Da qui il titolo: il «drago della sfera». Soddisfatta la richiesta, qualunque essa sia, di chi in quel momento è in possesso delle sfere, il drago scompare finché qualcuno non riesce nuovamente a reperire le mitiche sfere che — va da sé — sono molto ambite sia dai buoni che dai cattivi.

Raccontare la storia, anche per sommi capi, è un'impresa disperata, soprattutto se non si è addentro a questo tipo di narrazioni. È però indispensabile sapere che esistono due distinti filoni, riferiti alle diverse età del protagonista: l'infanzia e la giovinezza. Infatti cambia anche il titolo: "Dragon Ball" e "Dragon Ball Z". Per cui se decidete di impostare

---

[1] "Dragon Ball Z Collection" n. 1, testi di Alessio Meda, Novara, Istituto Geografico De Agostini, 1998.

un'attività didattica su questo materiale, sarà bene che non facciate confusione tra l'una e l'altra serie, che pure sono realizzate dallo stesso autore, Akira Toriyama, apprezzatissimo dai fans, e si pongono su un piano di continuità temporale.

Ambientazione

Siamo di fronte a un esempio di "fantascienza post-atomica", dove la società variegata sembra sopravvissuta a una catastrofe nucleare e dove convivono elementi futuribili (astronavi, armi tecnologiche, radar per individuare le sfere, capsule capaci di materializzare aerei o sottomarini) e elementi medioevali (draghi, tornei, principesse prigioniere nei castelli, mostri zoomorfi). In questo guazzabuglio troviamo guerrieri dai poteri sovrumani e eroi formatisi a una rigida disciplina zen; problemi di vita quotidiana e draghi onnipotenti; paure dettate da mostri demoniaci e fiducia nei poteri superni. Il mondo che ci viene presentato è popolato da personaggi perennemente in lotta fra loro e perennemente in cerca delle sfere per realizzare le loro ambizioni più deliranti: la conquista dell'universo come quella di un fidanzato. Anche l'assetto politico e sociale che si intravede lascia immaginare una realtà in costante alternanza tra le istanze di pace e di giustizia e le terribili sopraffazioni ad opera di tiranni di ogni tipo. L'unico momento centrale per la vita di tutti è il periodico torneo di arti marziali dove il protagonista ha modo di farsi valere sui poteri malvagi di tanti rivali.

L'ambiente rappresentato negli episodi è un continuo alternarsi di giungle, città, isole, deserti, inferi, corti imperiali, senza una precisa distinzione tra nazioni o continenti, lingue o razze. A differenza di quanto abbiamo incontrato fino ad ora nelle serie "Sailor Moon" o "Ranma 1/2" qui manca totalmente qualunque regola relativa alle trasformazioni o ai poteri di cui sono dotati i personaggi: le spiegazioni — quando ci sono — sul perché di un comportamento straordinario, vengono date via via che gli episodi procedono, senza uno schema preciso e senza preoccuparsi di alcuna verosimiglianza narrativa.

Il valore assoluto è la forza, e tutti si rivelano dotati di risorse sempre più micidiali, capaci di resistere ai colpi segreti di qualche nemico potentissimo. Seguendo una progressione senza limiti, ognuno è poi in grado di potenziare ulteriormente le proprie risorse raggiungendo livelli parossistici di energia distruttrice. La vita sembra concepita in funzione degli avanzamenti di grado nella potenza, che si ottengono o ricorrendo a forze extraterrestri, o con una dura preparazione. Perfino da morti si può continuare ad allenarsi per raggiungere uno stadio superiore. Leggiamo da uno "Speciale '96 Dragonball Z" dove si racconta della morte di Goku:

«Goku nel frattempo è in paradiso e comincia un allenamento speciale con un nuovo maestro chiamato Kaiou, il quale gli insegnerà ad usare la telepatia e ad evocare le forze della terra e del cielo. Lo stesso Goku fa sapere tramite il maestro Kaiou di non voler essere resuscitato prima di un anno, tempo necessario al suo allenamento...»[2].

A ogni stadio raggiunto corrisponde in genere una trasformazione fisica.

I PERSONAGGI

Sono un'infinità: elencarli tutti e descrivere le relazioni esistenti fra loro richiederebbe uno spazio eccessivo e non garantirebbe una maggiore chiarezza. Anche perché nella seconda parte della serie ne compaiono di nuovi e ne esistono perfino alcuni in grado di viaggiare nel tempo, quindi attivi sul momento ma cronologicamente non ancora nati. Alcuni sono animali, altri uomini dai poteri magici, altre donne in cerca di marito, altri extraterrestri, altri divini. A questo proposito ne esiste uno (Kamisama) che è presentato

[2] "Speciale '96 Dragonball Z", Livorno, Komics LaB, pp. 12-3.

proprio come Dio, che non è nato tale (era un abitante del pianeta Namek venuto sulla Terra per conquistarla), ma lo è diventato estirpando «in qualche modo il lato perfido e malvagio che albergava in lui».

Per non complicare le cose, perciò, ne presentiamo solo alcuni: il protagonista Goku perché la storia tutto sommato ruota intorno a lui, e quelli più umoristici che incontriamo all'inizio della serie.

Goku

Nel fumetto si chiama Son Goku. Nella prima parte ("Dragon Ball") è un ragazzino rimasto solo dopo la morte del nonno che lo ha allevato insegnandogli dei trucchi di combattimento e lasciandogli in eredità una delle sette sfere del drago, per la precisione la quarta. È del tutto ignaro del mondo, ingenuo oltre misura. La sua prima ricerca delle sfere coincide con l'inizio di un cammino formativo che lo porterà a delineare un sistema di valori e una consapevolezza dell'utilizzo delle sue risorse. La sua preparazione nelle arti marziali sarà curata dal Maestro Tartaruga, che gli farà dono di una nuvoletta capace di trasportarlo ovunque, come un tappeto volante.

Fisicamente Goku si contraddistingue per una capigliatura corvina refrattaria al pettine, e per una coda scimmiesca che poi perderà. È un anche un licantropo, pronto a trasformarsi in enorme gorilla qualora fissi la luna piena.

Come personaggio è il perno della storia, dato che tutti gli altri sono in relazione diretta o indiretta con lui. Possiede un alto senso di lealtà e di altruismo.

Nella seconda parte della serie ("Dragon Ball Z") Goku è un ventenne che dopo aver vinto il torneo di arti marziali si sposa con Kiki, si ritira a vita privata per qualche anno e diventa padre di Gohan, un bambino che assomiglia in tutto e per tutto a lui da piccolo. Anche da grande Goku conserva la capigliatura bizzarra ed è pronto a tornare a combattere nel momento in cui la pace del mondo viene minacciata da nuovi super-potenti. Qui la trama si complica ulteriormente e perde la vena umoristica che nella prima parte stemperava i combattimenti e le ricerche delle sfere. Goku, comunque, è destinato a scoprire la sua vera natura (è un extraterrestre, proviene dal pianeta Saiya); continuerà ad acquisire forza, a modificarsi (diventerà biondo) e a lottare per i buoni. Nella ventilata terza parte ("Dragon Ball GT"), di cui non abbiamo notizie precise, dovrebbe ritornare bambino.

Maestro Tartaruga

È un anziano eremita che vive su un'isoletta deserta, maestro di arti marziali, definito l'uomo più forte del mondo. Sarà lui a fare scuola a Goku bambino e a Crilin, un altro ragazzino prima rivale di Goku, poi il suo amico più caro.

Il Maestro è una via di mezzo tra il saggio zen (imperturbabile, dalla risposta pronta, conoscitore di ogni segreto nella sua disciplina) e il vecchietto feticista e pedofilo (è sdentato, insegue qualunque ragazzina nella speranza di poterle toccare il seno o di avere in premio la sua biancheria intima, legge riviste sexy). Simile a certi personaggi che abbiamo incontrato in "Ranma 1/2" (v. Happosai e Obaba), il Maestro dovrebbe garantire un certo umorismo al racconto, grazie alla dose di erotismo grossolano con cui è caratterizzato. Questo fatto lo rende comunque più umano rispetto a tutti gli altri combattenti dai super poteri.

Puar e Olong

Sono animali trasformisti e parlanti. Il primo è una specie di scoiattolo, il secondo un maialino. Sono stati compagni d'asilo e sono entrambi capaci di tramutarsi in qualunque

cosa, vivente e non, per un breve lasso di tempo. Anche Olong è un guardone feticista (chiederà al drago un paio di mutandine), per di più è imbranato e pavido. Per qualche strano motivo va vestito come Che Guevara.

I due non sono gli unici animali antropomorfi del racconto, ma forse quelli più simpatici.

I TEMI

La visione del mondo che deriva da "Dragon Ball" è quanto mai caotica, l'abbiamo visto sopra. Ogni ordine naturale, sociale, religioso, politico è stato sostituito col principio della forza. Sopravvive un senso di giustizia e di bene in virtù del quale possiamo distinguere i personaggi in buoni e cattivi, anche se tutti usano le stesse armi, gli stessi allenamenti o le stesse forze soprannaturali.

Almeno fino ad un certo sviluppo della serie si può notare il valore positivo del protagonista, estraneo ai fatti del mondo, ingenuo e candido. La presenza della nuvoletta ne è la prova, essendo essa destinata a un personaggio dal cuore puro. In questo senso Goku è paragonabile al Parsifal del ciclo arturiano, destinato a superare gli altri paladini grazie al suo essere incontaminato dal «peccato dei lombi».

È anche positivo che ogni volta che Goku riesce a mettere insieme le sette sfere, al drago vengono chiesti miracoli per gli altri, per chi è più in difficoltà, e non per soddisfare i propri desideri egoistici.

Più delicato si fa il discorso quando si guarda all'insistenza sui poteri magico-divini, alla possibilità di rinascere, al continuo ricorso all'energia acquisita che si trasforma in forza combattiva, alla vita concepita per stadi di purificazione successivi. Qui si scivola facilmente in un contesto New Age formato ragazzi, che sotto la superficie della fantascienza nasconde un sostrato di continui richiami a pratiche e concetti della spiritualità acquariana tanto di moda. Relativismo filosofico e sincretismo religioso diventano così le linee guida di questo come di altri programmi (si veda "Sailor Moon"), favorendo nei ragazzi una confusione valoriale da non sottovalutare. Ma non è il caso — l'abbiamo già detto nei precedenti interventi — di condannare indiscriminatamente o demonizzare senza conoscere. La strada migliore è aiutare a leggere, insegnare a superare le apparenze dell'immagine audiovisiva, riconoscere le contraddizioni. È probabile che la valutazione estetica nostra e quella dei ragazzi circa questi prodotti restino a una distanza abissale, ma almeno avremo parlato dello stesso oggetto con lo stesso linguaggio.

IPOTESI DI LAVORO

Giochiamo alla filologia

L'avevamo già indicato nello scorso intervento: un primo lavoro da promuovere è quello di fare chiarezza nel bandolo narrativo. In questo senso bisogna considerare che i ragazzi si muovono senza problemi tra nuovi personaggi, parentele improbabili, agnizioni, leggende e trasformazioni di cui è intessuto "Dragon Ball", ma non riescono a verbalizzare. Sanno parlarne fra loro, disponendo delle stesse conoscenze, ma difficilmente riuscirebbero a venire a capo, non diciamo dell'intera saga, ma anche di un singolo episodio. Per contro noi insegnanti, che saremmo in grado di verbalizzare, non siamo abituati a frequentare questo genere di cartoni (forse più facilitato è chi segue "Beautiful": ma gli insegnanti lo vedono?). Perciò ci scoraggiamo subito di fronte ai nomi giapponesi, alle figure sgraziate, alla complicazione diegetica e — diciamolo francamente — alla stupidità dell'insieme. Noi siamo disorientati ma eloquenti, mentre i ragazzi conoscono il labirinto ma non lo saprebbero raccontare. Uniamo le forze!

Prendiamo un pezzo della storia, di cui ci siamo in precedenza fatti almeno un'idea vaga, anche sulla base di queste righe, e proponiamo ai ragazzi di raccontarla per scritto. Confrontiamo fra loro gli elaborati, come se si trattasse di altrettanti testimoni manoscritti di una tradizione medioevale, grazie ai quali si possa cercare di ricostruire il testimone più attendibile, l'archetipo della storia. Lavoriamo come filologi per mettere insieme un unico testo formato dalle parti migliori (cioè più eloquenti, più coerentemente narrative) dei singoli elaborati. Là dove compaia un nome inedito si spinga a un'integrazione di quel personaggio e di quelli che gli sono connessi nella struttura della trama. Dove invece si crei confusione si disegni su un cartellone una sorta di albero genealogico con le relazioni parentali, amicali e ostili. Dove infine si verifichino contrasti insanabili, si inviti a cercare la videocassetta o il fumetto corrispondente per dirimere la questione. Giocando alla filologia otterremo il risultato di insegnare un metodo di indagine sui testi e favoriremo la comprensione dei *sotto*-testi.

Magic

Se da un lato la storia di "Dragon Ball" ha una struttura orizzontale, grazie alla quale gli episodi successivi vengono a sviluppare i fatti narrati in quelli precedenti, dall'altro lato si può riconoscere uno schema circolare nelle singole puntate. In particolare ci riferiamo alla ricerca delle sfere, la conseguente comparsa del drago e la successiva dispersione delle sfere. Esse non restano mai tutte quante in mano ad un unico personaggio, ma per un motivo o per l'altro finiscono sempre per essere "ridistribuite" ai quattro venti e conseguentemente cercate di nuovo.

In questo il cartone animato ricorda certi giochi da fare con carte speciali, assai conosciuti dai ragazzi, dove ad ogni giro si ricomincia da capo e si acquista punteggio sulla base dei valori segnati sulle carte e delle loro raffigurazioni. Il più famoso di questi giochi è "Magic", le cui carte cambiano in continuazione e si acquistano in edicola o nei negozi specializzati. Poiché alcune di esse vengono prodotte in tiratura limitatissima, per i collezionisti acquistano un valore commerciale alto, e non è improbabile che un bambino si trovi fra le mani un pezzo che può rivendere a cento o più mila lire.

L'elemento interessante di questo gioco — le cui regole sono più complicate della trama di "Dragon Ball" — è la dimensione narrativa che si viene a creare dall'interazione delle varie carte giocate in tavola, ognuna delle quali possiede un valore, un piccolo testo e un'illustrazione (di cui si riporta l'autore, dato che cambia) correlati fra loro. I giri di carte sono estremamente rapidi e permettono di acquisire punteggio sulla base dello sviluppo narrativo che si viene a creare tra le proprie carte messe in gioco e quelle dei concorrenti. È un po' come se ogni volta si dovessero cercare le sfere del drago ma, una volta ottenute, si ricominciasse da capo.

I testi e le illustrazioni delle carte appartengono più all'universo della letteratura "fantasy" che a quello fantascientifico. Ma anche qui si fa un gran parlare di energia, magia, rigenerazione. Chissà quante volte avrete visto a scuola i ragazzi impegnati durante l'intervallo a fare delle rapide partite a Magic, o a scambiarsi doppioni dal proprio mazzo personale (in gergo si chiama "grimorio"), e magari non avete dato peso a queste "figurine"? Beh, non sono figurine, ma un complicato mondo a noi sconosciuto che può rivelarsi tanto stimolante quanto dannoso.

Perciò allo stesso modo di quanto indicato sopra, proviamo a farci "raccontare" "Magic", proviamo a farci introdurre da neofiti in questo universo parallelo, proviamo a fare qualche accenno di lettura delle immagini sulle carte (alcune anche notevoli), proviamo a integrare questo tipo di racconti con altri che ci sono più familiari e hanno punti in comune (Ariosto, Calvino, Tolkien, Ende), proviamo...

RAGAZZI E TELEVISIONE

di Marco Vanelli

6. EVANGELION

PREMESSA

Con "Evangelion" vogliamo accostarci a una serie di manga (fumetti) e di anime (cartoni animati) ancora non conosciutissimi, ma che rappresentano la punta più avanzata dell'interesse dei ragazzi appassionati nel settore. La serie televisiva — al momento — non è trasmessa da nessuna rete italiana, ma è reperibile in videocassetta presso i negozi specializzati (edita da Dynamic Italia).

La versione manga è pubblicata in Italia dall'editore Planet Manga in una serie di otto volumetti (che non esauriscono tutta la storia: i successivi non sono stati ancora tradotti), più una serie parallela (film book) a colori con le immagini del cartone animato riportate in sequenza come in un fumetto. Questa seconda serie stampata anticipa la fine delle avventure così come appare nella versione video, non necessariamente identica al manga. In Giappone una seconda ipotesi di finale è uscita anche nei cinema.

Non ci risulta che esista altro materiale divulgativo.

DI COSA SI TRATTA?

"Evangelion" (la serie manga) e "Neon Genesis Evangelion" (la serie video) si presentano come un prodotto decisamente più elevato nella qualità rispetto alle altre serie similari. Non solo il disegno è più curato, ma anche il racconto e i personaggi risultano pensati, arricchiti di complessità psicologiche, sfaccettati.

L'ambito narrativo è di nuovo quello di una fantascienza post-nucleare. Così viene introdotta la storia nel manga:

> «Anno 2000 d.C. Un meteorite ad altissima densità si schianta in Antartide, sciogliendone la calotta polare. È il più grande cataclisma che la storia umana ricordi: il "Second Impact".
>
> L'innalzamento del livello dei mari, le crisi economiche e i conflitti civili che seguirono al disastro causarono il dimezzamento della popolazione terrestre.
>
> Sono passati quindici anni da allora. Proprio mentre il pianeta inizia a intravedere la luce della ricostruzione, l'umanità è chiamata ad affrontare una nuova prova, dei nuovi nemici. Gli "Angeli", esseri dalle origini sconosciute che attaccano l'uno dopo l'altro. Saranno davvero creature divine, come il loro nome sembrerebbe suggerire?
>
> Per contrastare la loro venuta, gli uomini hanno costruito le macchine umanoidi multifunzione "Evangelion". Nel 2015 ne sono operative già tre unità, e per pilotarle sono stati selezionati tre ragazzini, nei quali gli adulti ripongono tutte le loro speranze. Per questi tre ragazzi, che si addossano così il peso del destino dell'umanità, è ormai giunto il tempo della battaglia...»[1].

Già da queste prime righe possiamo riconoscere alcuni elementi costanti nei contributi già pubblicati in questo itinerario:

- il **millenarismo**, che si ripresenta in forme variegate: dalla paura della catastrofe (e si guardi anche alla serie di film che negli ultimi due anni hanno riportato in auge eruzioni, tornadi, cataclismi, meteoriti), alla ricerca di risposte in nuove forme di religiosità (la New Age);
- l'**egocentrismo adolescenziale**, basato sull'immaginarsi salvatori dell'umanità quando invece nella realtà quotidiana la propria esperienza risulta fallimentare e frustrante (si veda il personaggio principale: Shinji Ikari).

Tutta la storia si basa sulla necessità da parte di un'organizzazione multinazionale per la difesa del pianeta di trovare dei piloti con precise caratteristiche per comandare dei "robot difensivi" chiamati Evangelion. Questi piloti devono essere ragazzi quattordicenni, anche se il motivo non viene spiegato. Ciò contro cui combatteranno sono i famigerati Angeli, "robot" distruttivi, forse

[1] "Evangelion" n. 1, novembre 1997.

extraterrestri, miranti all'eliminazione dell'uomo sulla terra. Il protagonista è un ragazzo orfano di madre, dimenticato dal padre comandante supremo dell'unità di difesa, che ha vissuto coi nonni e al presente si trova solo e depresso. Ma il padre inaspettatamente lo manda a chiamare perché divenga il pilota del secondo Evangelion, senza dargli tempo di scegliere né possibilità di allenarsi. Il ragazzo si ritrova così da un momento all'altro strappato dal suo mondo per diventare combattente per la salvezza dell'umanità. In ogni episodio sarà chiamato ad affrontare un nuovo attacco di un Angelo, da solo o insieme agli altri piloti selezionati, sempre ragazzi e ragazze quattordicenni che vivono nel quartier generale sotterraneo ultraprotetto.

Angeli e Evangelion

Come ci si sarà accorti dai nomi vi è un chiaro riferimento a temi religiosi cristiani nella serie. Gli Angeli (annunciatori) sono creature misteriose e distruttive, al servizio di una potenza malvagia che cerca di impedire il ristabilimento della civiltà terrestre dopo il cataclisma dell'anno 2000. L'Evangelion (buona notizia) è invece lo strumento per combattere gli Angeli, pilotato da giovanetti interiormente sofferenti, non compromessi con il potere come gli adulti, leali e, a dispetto delle apparenze, casti.

Inoltre, come leggiamo nei manga, in un altro sommario delle avventure, altri richiami prettamente religiosi sono presenti:

> «Per far fronte alla terrificante forza degli Angeli, i cui attacchi erano stati previsti, l'Agenzia Speciale Nerv[2] ha sviluppato il "progetto E"[3]. Gli Evangelion sono così diventati una realtà.
>
> E mentre il "Progetto E" si fa giorno dopo giorno sempre più avanzato, nell'ombra prosegue lo sviluppo del misterioso progetto per il perfezionamento dell'uomo.
>
> Il momento in cui si aprirà la porta proibita che conduce ai *regni divini* è sempre più vicino...»[4].

Come vediamo il clima è realmente "apocalittico", con chiari riferimenti escatologici legati al "progetto per il perfezionamento dell'uomo". Nel seguito della storia scopriremo esistere un embrione chiamato Adam, definito: "il primo uomo, l'esistenza a prototipo di dio. È imprigionato nel *Terminal Dogma*, il livello più profondo del Qartier Generale Nerv. Non è dato sapere se sia o meno l'Angelo apparso al Polo Sud durante il *Second Impact*"[5].

Inoltre esiste la Seele, un'organizzazione "segreta a livello mondiale, che si nasconde dietro la *Commissione per il perfezionamento dell'uomo* e la Nerv. Pare che tutte le loro attività seguano i fatti menzionati nei Rotoli del Mar Morto"[6].

A questo punto saltano fuori anche i Rotoli di Qumran, la comunità monastica sul Mar Morto, esistente al tempo di Gesù, i cui libri conservati in apposite giare furono ritrovati casualmente da un pastorello arabo nel 1947. Questi testi hanno un grande valore storico e filologico perché si tratta di regole proprie della comunità attraverso le quali si è potuto scoprire il loro stile di vita monastico pur all'interno della religione ebraica, poco incline a questo tipo di vocazione; e inoltre alcuni codici del vecchio Testamento, importanti perché in assoluto i più antichi esistenti al mondo.

Ma questa grande, seria e documentata scoperta archeologica sta stuzzicando negli ultimi anni la fantasia di pseudo saggisti e narratori New Age che vedono in quei testi la presenza di qualche segreto esoterico o qualche verità scomoda per i cristiani. Che simili farneticazioni finiscano in una storia a fumetti e in un cartone animato ormai non stupisce più di tanto visto che perfino gli editori "cattolici" non si peritano a lanciare sul mercato "sensazionali rivelazioni provenienti dal Mar Morto"[7].

---

[2] L'ente di difesa sotterraneo comandato dal padre di Shinij Ikari.

[3] E=Evangelion.

[4] "Evangelion" n. 3, gennaio 1998.

[5] "Neon Genesis Evangelion", film book n. 9, maggio 1999, p. 5. Si noti anche il nome di Terminal *Dogma*.

[6] Idem, p. 5.

[7] In merito si veda lo *Speciale "I giardini dell'Eden"*, con i contributi di M. Vanelli, Carlo Miglietta e Giovanni Braida, in: "Ciemme", n. 125, ottobre 1998, pp. 94-103.

I PERSONAGGI

Non sono moltissimi, e aumentano gradualmente con il susseguirsi degli episodi. Questo permette anche al lettore "profano" (quale sarà con ogni probabilità l'insegnante che voglia accostarvisi) di abituarsi poco alla volta al "plot" centrale senza dover fare eccessivi sforzi. Inoltre nella versione manga all'inizio di ogni volume è possibile trovare uno specchietto con nomi e caratteristiche e relazioni di ogni personaggio. Vi è anche un riassunto delle puntate precedenti.

Shinji Ikari è il protagonista assoluto: un ragazzo quattordicenne fortemente complessato e triste, sofferente per la perdita della madre e l'assenza del padre (Gendo Ikari, comandante supremo della Nerv). All'inizio della storia lo vediamo da solo, in una città svuotata per l'imminente attacco di un Angelo, angosciato e demotivato (fig. 1). I suoi monologhi interiori sono indicativi:

> «Ma io, da adulto, cosa potrò mai diventare? Non ho mai avuto né sogni né aspirazioni. Ora ho quattordici anni. Sono un adolescente, ma non lo sono certo diventato perché l'ho voluto io... Quindi anche se dovessi morire per qualche disgrazia, non penso che me ne importerebbe granché. Almeno così ho scritto in un tema a scuola... con il risultato di aver fatto arrabbiare il professore»[8].

Abbiamo la tipica descrizione del vuoto esistenziale di un adolescente, che pensa al suicidio («anche se dovessi morire») pur senza ammetterlo e si sente incompreso dagli adulti (qui il professore, ma vedremo più avanti soprattutto il padre). In linea con i paradossi abituali nei manga/anime, da questo stato fallimentare Shinji si trova in un solo momento catapultato a partecipare ad un progetto di salvezza mondiale dove lui soltanto potrà intervenire, realizzando un sogno che tanti ragazzi fanno: quanto più mi sento sconfitto dalla realtà, tanto più mi gratifico nella fantasia.

Suo scopo è dimostrare al padre di valere qualcosa, per quanto il padre continui ad ignorarlo ed accusarlo di viltà ogni volta che tentenna. Il suo vittimismo si complica ulteriormente in quanto continua ad essere giudicato anche dopo che ha realmente dato prova di coraggio. In soccorso gli vengono le altre figure presenti al Quartier Generale: in particolare la giovane e intraprendente Misato Katsuragi (fig. 2) e l'enigmatica Rei Ayanami (fig. 3), la pilota del primo Evangelion. Inutile dire che entrambe sono sexy e turbano la sicurezza di Shinji, attratto dal sesso ma ancora impreparato a quel passo (figg. 4-5). In questo senso si può dire che la castità "forzata" di Shinji (ma anche delle due ragazze pilota degli altri Evangelion, Rei Ayanami e Asuka Soryu Langley) facciano parte della missione salvifica e un po' messianica a cui sono chiamati.

Nonostante la serie assecondi il delirio di onnipotenza adolescenziale del protagonista (e dei lettori adolescenti), al tempo stesso ne prende le distanze, mostrandolo in modo problematico, conflittuale, teso a confrontarsi necessariamente con abbozzi di principi di realtà incarnati dal padre come da altre figure di contorno. La stessa fine della vicenda, così come appare dal Film book n. 9 (maggio 1999), fa pensare che tutto quanto sia stato immaginato da Shinji, presentato come un normale ragazzo desideroso di avere un buon rapporto con i genitori e con gli amici. Così scopriamo che tutto ciò che abbiamo visto, in realtà è una trasfigurazione fantastica del quotidiano, mentre Shinji arriva ad accettarsi e ad accettare gli altri "ampliando il proprio mondo". Queste le ultime parole del Film book:

«"Grazie". "Grazie". "Grazie". Gli amici, i conoscenti, i genitori benedicono Shinji. In mezzo a tutti quei rallegramenti persino la bocca di Shinji arriva ad allargarsi in un bel sorriso. Un sorriso felice, perché quello è il perfezionamento di Shinji. Questa è solo una delle numerose conclusioni possibili»[9].

Shinji finalmente sorride, mentre alle sue spalle si vede un cielo azzurro pieno di nuvolette fino all'orizzonte (un classico dell'iconografia New Age). In un finale complicato e metalinguistico il ragazzo ha superato i suoi complessi. D'altra parte proprio a un complesso di tipo edipico sembra

---

[8] "Evangelion" n. 1.

[9] "Neon Genesis Evangelion", Film book n. 9, p. 95.

rimandare tutta la struttura narrativa. Shinji è dominato da un senso di colpa derivante dal rapporto di odio e amore, rifiuto e ammirazione verso il padre. Inoltre è interessante notare la struttura materna dell'Evangelion, il cui abitacolo è riempito da un liquido (chiamato LCL) che deve penetrare nei polmoni del conducente per permettergli di rifornirsi direttamente di ossigeno ed è collegato alla base grazie all'*umbilical cable*, vero e proprio cordone ombelicale di alimentazione che può essere reciso dall'Angelo durante il combattimento.

Come si vede i richiami psicologici sono molti, e contribuiscono a rendere la serie leggibile a più livelli, oltre che altamente suggestiva per i ragazzi.

IL LINGUAGGIO

Come si accennava la qualità di "Evangelion" e "Neon Genesis Evangelion" è superiore alla media: sia nell'immagine (la grafica, il colore, l'animazione, il ritmo cinematografico), sia nella sceneggiatura, per le complessità narrative e tematiche su esposte. Perfino nel manga, a differenza di quanto spesso avviene sui fumetti, dove il testo verbale è approssimativo, sgrammaticato e retorico, è ravvisabile un tentativo di ricercatezza maggiore, perfino con accenni poetici. Si veda il prologo del volume 5 (marzo 1998):

> «L'arido asfalto della città non conosce stagioni. Il lamento delle cicale copre ogni rumore. Tutto è avvolto dalla luce abbagliante del sole, e io non riesco a vedere nulla.
>
> In un incrocio, solitario mi sono voltato e ho scorto la tua sagoma diafana, ma anche se ho proteso le mie braccia tu sei subito sparita, lasciandomi solo con il tepore del tuo corpo e con il vento flebile a sospingere la mia schiena.
>
> Noi potremo incontrarci, potremo osservarci, ma io so che c'è una strada lontana che ci farà riunire, prima o poi.
>
> Noi vaghiamo in questo cielo denso di misteri. Al tramonto il sole brucia in cielo e si nasconde dietro all'ammasso di edifici costruiti dall'uomo, lasciando la città nell'infinito di una notte imperscrutabile»[10].

Un altro aspetto proprio del linguaggio dei manga è l'ordine delle pagine e la direzione di lettura. Questi volumetti sono pubblicati rigorosamente "alla giapponese", cioè con l'inizio della storia in quella che per noi è l'ultima pagina e una disposizione delle vignette che va da destra verso sinistra (cfr. fig. 6). Questa convenzione, lontana da quella occidentale, sta diventando familiare ai ragazzi abituali lettori di manga, mentre diventa uno scoglio immediato per l'adulto che, pur sapendolo, fatica a procedere "contro mano". È un elemento di differenziazione importante, che rischia di isolare ancora di più i ragazzi in un mondo dove i "grandi" sono ospiti sgraditi. L'educatore che vi vuol penetrare ne deve essere consapevole.

IPOTESI DI LAVORO

Tra manga e anime

Questa doppia serie animata e disegnata si presta per un confronto tra i due linguaggi, le loro differenze e i punti in comune.

Pur procedendo parallelamente, succede che tra l'anime e il manga si verifichino divergenze nella vicenda, e che il racconto segua procedimenti diversi: lineare quello su tavola, a incastro e flash back quello filmato. Nei volumetti, a partire dal n. 2 (dicembre 1997), esiste una sezione apposita denomiata "Animanga" dove scrupolosamente vengono messi in parallelo gli episodi in video e quelli su carta. La lettura "sinottica" offerta dalla redazione è molto precisa, e mette in evidenza via via le rispettive particolarità linguistiche.

Questo lavoro può essere fatto anche in classe, dopo aver letto e visto (o visto e letto) una stessa sezione di "Evangelion". Si noterà che nel manga il protagonista appare sotto una luce più introspettiva, con maggiori sfumature di carattere, mentre l'anime privilegia l'azione e una

[10] "Evangelion" n. 5, marzo 1998.

dilatazione dei tempi, portando avanti con più facilità diversi filoni narrativi.

Una volta che questo sia chiaro all'insegnante, proviamo a chiedere ai ragazzi:

- come mai dal fumetto veniamo a scoprire più aspetti di Shinji e del suo mondo interiore?
- I tempi di lettura del manga e di visione dell'anime sono identici?
- In quale caso ho maggiori possibilità di riflessione?
- E perché è più facile seguire le battaglie nella versione video?
- Può il manga restituire la complessità di un'azione bellica, l'insieme dei dettagli, la suggestione dei rumori?

È bene, cioè, che da questa analisi comparata emerga la specificità dei due mezzi, il fumetto e il cartone animato, così come abbiamo già avuto modo di sperimentare negli interventi di "Animazione ed Espressione" n. 198, pp. 210-214; n. 199, pp. 271-274; n. 200, pp. 342-345.

Egocentrismo cosmico

Abbiamo visto che uno dei temi di "Evangelion" è quello paradossale di presentare un ragazzo come unico possibile salvatore del mondo. Al di là della finzione narrativa, un simile pensiero risulta assai realistico, tenendo conto della tendenza dei bambini e dei ragazzi a una percezione egocentrica della realtà. Si può arrivare perfino a concepire l'esistenza dell'universo come pura manifestazione esteriore del proprio mondo interiore, così come accade nell'ipotesi di finale pubblicata nel Film book n. 9. Infatti, prima di riconciliarsi con genitori e amici, Shinji inizia un cammino per accettare se stesso, mentre il disegno lo rappresenta con tratti più schematici e in un ambiente astratto. Così recita il testo delle didascalie:

«Un mondo immacolato. Lì si trova Shinji. "E questo?". "Un mondo in cui non vi è niente?". "Un mondo in cui non vi è nessuno?". "Un mondo arbitrario". "Arbitrario?". "Un mondo arbitrario senza restrizioni". "Questa è libertà?". "Già, un mondo libero". "Al suo posto non c'è niente". "Il limite impensabile per me?". Un mondo per lui solo.

"Già, io sono io". Shinji se ne rende conto. "Però, gli altri sono sicuramente costituiti dalla forma del mio cuore". "Proprio così, Shinji Ikari". Risuona la voce di Misato, proveniente da chissà dove. A seguire si ode la voce di Asuka: "Finalmente hai capito?". Shinji ha la sensazione di un risveglio della coscienza.

"Capisco, anche questo è un mondo alla mia portata". Poi riprende i sensi. […] Shinji arriva a credere che il mondo reale non sia così male. Però ancora non accetta se stesso. Intorno a lui appaiono le persone che conosce, e ognuno dice qualcosa. La limitata visione del mondo di una persona, il mondo modificato da un unico modo di percepire. E infine viene indicato. Poiché non è abituato a venire apprezzato dalle persone, scruta i visi della gente. "Non mi detestano forse tutti?". Asuka gli risponde: "Ma sei scemo? Solo tu ti sei fissato su quella roba". "Comunque io non mi piaccio... però potrei anche cambiare" ribatte Shinji.

Io potrei anche restare qui". "Ma certo! Io non sono altri che me stesso. Io sono io". Se ne convince. "...Io voglio essere qui. Mi piacerebbe stare qui". In quell'istante il mondo sia amplia»[11].

E infatti vediamo intorno a lui costruirsi un pianeta dal nulla.

Per chi voglia approfondire con i ragazzi questa dimensione psicologica di "Evangelion", cercando di verificare quanto in classe esista o sia esistito un simile sentire, può allargare l'analisi anche grazie alla lettura di un racconto e alla visione di un cortometraggio.

Si tratta del racconto *Ricordi in vendita* di Philip K. Dick (1928-1982), uno dei maggiori scrittori di fantascienza di tutti i tempi, e forse in assoluto quello più riscoperto in questi anni[12]. Il protagonista possiede un complicato sistema di livelli di coscienza in cui si mescolano ricordi e immaginazioni, alla cui base risiede un fatto non dimostrabile: se lui muore gli extraterrestri distruggeranno la Terra. Questa "verità", risalente alla sua prima infanzia, gli garantisce così

[11] "Neon Genesis Evangelion", Film book n. 9, pp. 83-95.

[12] Il racconto si trova in: P.K. Dick, "I difensori della terra", Roma, Fanucci Editore, pp. 209-34. Le opere di Dick sono ora ripubblicate da Bompiani, Einaudi e Sellerio.

incolumità, protezione e riconoscenza da parte dei potenti.

Il film cortometraggio è il terzo episodio di *Ai confini della realtà* (1983), diretto da Joe Dante ispirandosi alla vecchia serie televisiva omonima. Anche qui troviamo un bambino rispettato e temuto da genitori e adulti visto che in realtà essi esistono solo perché lui li sta pensando, e nel momento in cui si vuol vendicare di qualcuno, egli lo cancella dalla mente, oppure lo trasforma in qualcos'altro. Nel solito delirio di onnipotenza il bambino arriverà a distruggere l'intero mondo, salvo poi ricostruirlo partendo da un fiore.

Televisione e famiglia

Prendiamo un episodio a caso dei *Simpson*: nella sigla vediamo i cinque membri di una famiglia sgangherata (il figlio Bart, aspirante bulletto; il padre Homer, scansafatiche e ottuso; la figlia Lisa, intelligente e anticonformista; la madre Marge, donna di casa convinta del suo ruolo; la piccola Maggie, ancora in attesa di una collocazione nel mondo) mentre tornano a casa dalla scuola, dal lavoro o dal supermarket. Il loro punto d'arrivo è il divano del salotto, davanti al quale sta perennemente acceso il televisore. Lì si siedono tutti, e guardano ad occhi sgranati il teleschermo, cioè l'unico elemento unificante di un nucleo familiare altrimenti a forte rischio di disgregazione.

Siamo partiti da questa immagine-simbolo dei *Simpson* perché ci sembra che quel "telefilm a cartoni animati" possa essere preso come emblema del rapporto tra televisione e famiglia, sia nel senso dell'enorme peso che ha assunto la prima nella vita della seconda, sia in quanto le trasmissioni televisive raccontano sempre più spesso storie che riguardano le dinamiche familiari.

Dai talk show ai "programmi contenitore" come *La vita in diretta*, dalle telenovelas alle fiction di prima serata – per non parlare dei tanti film, cartoni animati e, soprattutto, spot pubblicitari –, i rapporti tra mariti e mogli, tra genitori e figli, e quelli tra i fratelli sono un argomento ricorrente nei palinsesti televisivi, **quasi sempre** affrontato con superficialità, sia di tipo sentimentalistico (*Un medico in famiglia*), sia di tipo scurrile (*Sex and the City*). Le famiglie che appaiono in tv sono false, o perché troppo perfette (si pensi agli spot del Mulino Bianco), o perché scosse da problematiche di maniera, siano esse gli scontri generazionali o i dissidi della coppia. In particolare, il limite di questi programmi, che peraltro vanno per la maggiore, è quello di non creare problemi agli spettatori, di solleticare il lato emotivo

o divertente, senza suscitare una riflessione che possa valere anche nella vita vera che si svolge *al di qua* del teleschermo.

Inoltre un grosso rischio è presentato dalla definizione dei ruoli familiari offerta, ad esempio, dalla pubblicità, dove spesso vediamo dei padri incapaci di dare la merendina giusta ai loro figli e delle madri appagate del loro ruolo perché, invece, sanno scegliere la marca giusta dello snack, consapevoli delle qualità nutritive di quei prodotti come se li avessero preparati loro stesse, e come se il compito educativo di una madre si limitasse a quello. I figli, per contro, soprattutto se bambini, appaiono come dei consumatori a ritmo continuo, insaziabili di ovetti di cioccolata con sorpresa o di giocattoli sempre nuovi.

Si provi a guardare con attenzione quegli spot rivolti specificamente a loro, che passano durante il pomeriggio tra un cartone e l'altro. Noi adulti non vi prestiamo ascolto e, anzi, se ci imbattiamo in essi cambiamo subito canale. Ma cerchiamo per una volta di osservarli con calma, magari dopo averli video-registrati: ci accorgeremo dell'origine di tanti comportamenti che i bambini assumono, sguaiati, rumorosi e aggressivi. Lo stesso livello audio del volume è ben maggiore rispetto a quello dei normali programmi, per non parlare del ritmo di montaggio delle scene, della velocità di parola dello speaker e delle alonature date ai colori: tutti trucchi utilizzati per indurre i piccoli telespettatori a imitare dei comportamenti, il primo e più importante dei quali è il consumare.

In questo panorama la serie dei *Simpson* ci offre l'opportunità per una sana critica al sistema, tanto più efficace quanto più si sia educati a capire il significato profondo di ciò che vediamo. Pur trattandosi di un cartone animato non è un programma pensato per i bambini, ma per gli adulti, nonostante che i primi ne siano assidui spettatori e si divertano pure. Ma è un divertimento, il loro, che può risultare dannoso, in quanto gli autori dei *Simpson* usano **l'ironia** come modo costante per criticare i nostri tempi e le degenerazioni del mondo occidentale.

Ora l'ironia – cioè la capacità di affermare scherzando il contrario di ciò che si pensa – richiede nel recettore una "doppia decodifica" per arrivare al significato vero; cioè: di fronte alla frase «che bel vestito che hai», detta con ironia, io che ascolto dovrei capire che invece il vestito è brutto, nonostante il significato apparente di quelle parole che esprimono il contrario. Tutto questo un bambino – ma anche un ragazzo, spesso – non è in grado di compierlo, e perciò si ferma al primo livello di comunicazione. Ciò vuol dire che se Homer Simpson si comporta in modo sbagliato come marito e come padre, nel telefilm è un modo ironico per criticare quel tipo di atteggiamento, ma lo spettatore bambino può invece scambiarlo per un *modus vivendi* normale, accettabile e, tutto sommato, simpatico.

Con questo non si può saltare alla considerazione sbagliata che i *Simpson* siano **di per sé** diseducativi e che pertanto vadano boicottati: non sono adatti ai bambini, ma lo sarebbero, e con profitto, per gli adulti. Ecco che qui interviene anche il ruolo del catechista, che potrebbe servirsi dei *Simpson* per impostare una riflessione sull'immagine della famiglia così come appare in televisione, a sua volta specchio del mondo d'oggi. Certo, in tv non è tutto negativo né esiste solo l'ironia graffiante dei *Simpson* come occasione per riflettere. Ogni tanto dei film seri sulla famiglia

vengono trasmessi, e anche con successo: pensiamo a un'opera di valore come *La meglio gioventù*, di Marco Tullio Giordana, che ha saputo staccarsi dalla banalità imperante. Peccato però che, in un grande affresco generazionale come quello, sia mancata del tutto la dimensione religiosa che pure fa parte, a qualunque livello venga vissuta, dell'esperienza familiare della maggioranza degli italiani.

Tornando ai Simpson, il ridere dei comportamenti sbagliati di una famiglia-tipo in materia di educazione, rispetto della natura, fede e vita religiosa, valori civili e morali, dialogo e rispetto umano – tutti aspetti di cui i protagonisti del telefilm allegramente si infischiano – deve servire a rinforzare i nostri valori e le nostre scelte, ad evitare simili pericoli e ad interrogarci se per caso non ci comportiamo allo stesso modo. In altre parole *I Simpson* può servire da **monito** per lo spettatore, non da **modello**, deve far **pensare** e non **svagare**, purché sia usato con intelligenza e attenzione pastorale.

Come dicevamo sarebbe utile un intervento del catechista a proposito della tematica generale sulla famiglia, vista attraverso la lente deformante dei *Simpson*. Poiché si può dare per scontato che i bambini e i ragazzi seguano o quanto meno conoscano il programma, in un primo momento si può chiedere loro che cosa ne pensano, facendosi descrivere i personaggi, i comportamenti, i rapporti che presentano in famiglia e fuori. È probabile che già in questa prima ricognizione appaia evidente l'insieme degli atteggiamenti sbagliati e maleducati che i *Simpson* impersonano. Ma se si chiede ai ragazzi il **perché** di simili cose sbagliate, probabilmente ci sentiremo rispondere che è così perché fa ridere, è buffo e basta, senza alcun significato.

Allora sarà bene che il catechista (il quale si sarà già premunito di vedersi una diecina di episodi così da poterne scegliere uno adatto al caso – ma, ricordiamo, in tutti il tema familiare è più o meno presente) proponga la visione di una puntata dei *Simpson* durante l'incontro. Poiché la durata è di circa 20 minuti, c'è tempo per vederlo una prima volta tutti assieme senza commenti, per poi riguardarlo soffermandosi (cioè stoppando ogni volta il videoregistratore) via via che incontriamo qualche passaggio ironico che racconta come **non dovrebbe** vivere una famiglia e a maggior ragione una famiglia cristiana.

Elencando tutti gli errori che vediamo sul video, proviamo poi a interrogarci se anche nelle nostre famiglie accadono cose simili e come vengono affrontate. Un confronto col Vangelo, poi, può dare indicazioni salutari per individuare delle alternative a una vita impostata sull'egoismo, sul conformismo massmediale e sulla chiusura ad ogni prospettiva spirituale e trascendente.

Marco Vanelli

I videogiochi

L'argomento del nostro intervento riguarda questa volta un ambito massmediale in cui, più di ogni altro, si misura la distanza tra la formazione del catechista adulto e il vissuto del bambino o del ragazzo di oggi; nel senso che non si può nemmeno dire che i grandi abbiano una conoscenza rudimentale dei videogiochi: non ce l'hanno per niente. La generazione cresciuta col computer in casa ha utilizzato questo strumento non solo per scrivere, fare i conti o navigare su internet, ma anche per sviluppare un senso ludico del tutto impensabile nel passato, che consiste nella possibilità di competere con un "cervello elettronico", misurando le proprie abilità e risorse non con un compagno vivente, ma con una macchina.

Chi ha visto il grande film di Stanley Kubrick *2001: odissa nello spazio* (1968), ricorderà l'effetto quasi paradossale che poteva fare allora, in quello scenario, vedere un astronauta che giocava a scacchi con un computer. Si trattava di una fantasia fantascientifica, puntualmente verificatasi una ventina di anni dopo, non solo per persone specializzate e plurilaureate, ma alla portata di qualunque bambino nella cui famiglia fosse entrato un videogame.

A quel punto i genitori, gli educatori, gli insegnanti, i catechisti si erano già ritirati, ammettendo di fatto la propria incapacità a capirci qualcosa e dimostrando il proprio disinteresse verso giochi che sembravano richiedere velocità di riflessi e voglia di dare la caccia a nemici virtuali i cui soli nomi risultano impronunciabili per un adulto.

Come si sa la diffusione dei videogiochi ha creato enormi preoccupazioni sotto il profilo educativo in quanto ci si è accorti che i ragazzi vi dedicano ore e ore, in una solitudine quasi ipnotica, muovendo i tasti a una velocità sempre maggiore e sviluppando un forte senso di frustrazione per ogni volta che la macchina ha il sopravvento. L'allarme ancora più forte è scattato nel momento in cui si sono verificati casi di malori e perdita di conoscenza da parte dei fruitori totalmente assorbiti dal gioco, tanto da perdere il senso della realtà circostante.

Quello degli effetti sull'organismo e sulla psiche è sembrato, allora, essere il problema principale da affrontare, traducendo come sempre l'intervento educativo solo in un controllo maggiore dei ragazzi in termini quantitativi, limitando il tempo di gioco se non proibendolo del tutto. Non ci sembra, invece, che nessun educatore si sia mai occupato seriamente dell'aspetto valoriale dei videogiochi, tenendo conto che essi non richiedono soltanto abilità di reazione e concentrazione, ma presentano anche delle storie e dei personaggi che, come tutte le storie e tutti i personaggi, si comportano seguendo un codice di valori morali che possiamo condividere o no.

Ideali e valori

Non vogliamo qui sottovalutare gli effetti negativi che i videogiochi possono avere sul piano organico o psichico dei ragazzi, ma si tratta di aspetti già frequentemente sottolineati sulla stampa o in televisione. Ciò che proponiamo ai catechisti è invece un approccio che cerchi di comprendere che tipo di sentimenti

provi un ragazzo che passa delle ore sparando a qualche mostro galattico o a dei nemici dalle fattezze più realistiche.

Come dicevamo, mettendoci nei panni di un video-giocatore ci si trova sempre di fronte un abbozzo di storia raccontata, con la descrizione dei personaggi contro i quali si deve combattere o nei quali ci si deve identificare. E in genere – non sempre – si combatte dalla parte del bene contro i malvagi; ma in quale modo?

Si ha l'impressione che l'esistenza del male e delle creature votate al male sia una specie di pretesto o scusa narrativa per poter far compiere al giocatore, direttamente o per interposto personaggio, delle azioni di violenza inaudita – virtuali, s'intende – ma con le quali dar sfogo al desiderio di vendetta e alla voglia di dominare che spesso albergano nel nostro animo. Come dire: poiché un fine buono può giustificare dei mezzi sanguinosi, vi creiamo un mondo in pericolo dove sfogare tutti i vostri istinti violenti attraverso l'assunzione del ruolo dell'eroe positivo. Di costui, infatti, chi gioca prende, letteralmente, il punto di vista, nel senso che quasi tutti i videogames sono realizzati simulando quella che nel cinema si chiama "soggettiva", cioè un'inquadratura che mostra ciò che sta vedendo un personaggio, come se la macchina da presa fosse i suoi stessi occhi. La coincidenza tra la propria visione e quella di un'altra persona porta con sé anche la tendenza all'identificazione emozionale, a far sì che ci si senta come colui che sta combattendo; e se chi combatte lo fa per dei (presunti) ideali o valori, è facile che quegli ideali o valori riescano a insinuarsi nel vissuto del giocatore, non soltanto quando è di fronte al computer, ma anche quando si trova ad affrontare la vita reale.

È questo che ci sembra più pericoloso dal punto di vista dell'educazione alla fede: che possano essere assorbiti, senza che siano presentati chiaramente come tali, dei comportamenti e dei modi di pensare all'opposto del vangelo, magari più gratificanti e coinvolgenti del – per fare un esempio – porgere l'altra guancia. Tanto per rendere l'idea, esiste una serie di videogiochi creati da un signore che si chiama Peter Molyneux, dal titolo *Populous* in cui si deve assumere il ruolo di un dio olimpico il cui obiettivo è scalzare il sommo Zeus, sconfiggendo i rivali e distruggendo gli ostacoli cui presumibilmente va incontro un simile ribelle. E fin qui si tratta di un racconto di pura fantasia, dove però fa capolino una presenza del tema religioso, visto in una prospettiva tutt'altro che rassicurante. E se a qualche altro creatore – sempre che non sia già successo – venisse in mente di spostarsi dall'Olimpo al Regno dei Cieli?

Cosa può fare il catechista?

Per prima cosa cercare di saperne di più, senza scandalizzarsi a priori o prendere sotto gamba la portata un mondo che è gestito quasi interamente dai ragazzi, restando ai grandi il solo compito di pagare il costo dei videogames.

Farsi raccontare dai ragazzi del catechismo quali videogiochi conoscono, quali usano abitualmente e, soprattutto, perché li trovano tanto piacevoli, può diventare un buon terreno di discussione e di comprensione. Occorre cioè far verbalizzare ciò che in genere rimane tutto nella mente e nei sentimenti del giocatore:

- di cosa parla il gioco? (è una storia ispirata a fatti reali, storici, oppure totalmente inventata? È tratta da un libro o creata per l'occasione?);

- quali premesse vengono date al giocatore? (se deve combattere il male, perché? Con quali armi? Oppure può stare dalla parte dei malvagi?);

- ci sono riferimenti di tipo religioso? (i poteri dei personaggi sono umani o sovrumani? C'è un'etica nei combattimenti? O non è che la questione etica serva solo a giustificare dei combattimenti senza limiti?);

- nella vita reale succede mai di pensare a come sarebbe più facile risolvere le questioni come in un videogame? (in quali personaggi i ragazzi si identificano? Che nomi hanno? Che caratteristiche fisiche e morali presentano?).

Discutere di tutto questo, senza pretendere di dare risposte precostituite (tipo: «I videogiochi sono tutte porcherie che fanno male agli occhi e alla mente...»), può aiutare i ragazzi a prendere coscienza di quello che è il loro mondo ludico, a confrontarlo con la fede, le relazioni umane, il male e la violenza della vita vera, che hanno ben altre forme rispetto a quelle del computer.

Ai catechisti che vogliano capirne qualcosa di più, consigliamo anche di vedere la trilogia di *Matrix*, famosissimi film di fantascienza in cui si racconta, di fatto, che il mondo così come noi lo conosciamo è in realtà un videogioco. Il racconto è pieno di riferimenti religiosi: il protagonista si chiama Neo (anagramma di One=Uno) e viene a salvare quel che resta dell'umanità dominata dalle macchine, in un luogo chiamato Sion...

Un altro film che può essere utilizzato anche con i ragazzi è *Tron* (1982), prodotto dalla Disney, dove pure troviamo un personaggio che, dopo aver creato un videogioco dove si è inserito un virus maligno, entra lui stesso nella realtà virtuale per salvarla dal suo interno: se teniamo conto che a un dato punto il protagonista viene quasi crocifisso, ogni riferimento al vangelo risulta tutt'altro che casuale...

Marco Vanelli

La videoteca del catechista: la riconciliazione

Nel nostro passato intervento, scrivevamo di come può rivelarsi utile possedere una videoteca catechistica disponibile per creare un'introduzione audiovisiva ad un incontro, per stimolare un dibattito, per far riflettere su un determinato modo di vivere.

Le vhs in questione ben difficilmente saranno già pronte per l'argomento; è più facile che ognuno di noi debba raccogliere singoli brani, spezzoni, sequenze da ciò che conosce e possiede per poter formare un suo proprio montaggio, scegliendo da questa e da quella videocassetta per ottenere un nuovo prodotto.

Sia chiaro che non è necessario procedere tecnicamente con il riversamento in un unico nastro dei singoli pezzi scelti: chi lo può e lo sa fare si ritroverà delle antologie personalizzate da riutilizzare anche in futuro, ma chi non fosse in grado di attivarsi in questo senso può agevolmente preparare il materiale audiovisivo portandolo al punto giusto, mostrandolo fino al momento desiderato e successivamente cambiando filmato. Può risultare un modo laborioso, ma se fatto con attenzione, senza intoppi (è fondamentale avere le videocassette al punto giusto!) e conoscendo il funzionamento del videoregistratore, del televisore o del videoproiettore, la cosa può scorrere agevolmente.

Riconciliazione in tv

Abbiamo fatto l'esempio, nel numero passato, di come trattare il tema della riconciliazione partendo da spunti filmati. Intendiamo ora svilupparlo sia per chiarire concretamente come procedere, sia per fornire un suggerimento da utilizzare di fatto nei vari ambiti catechistici.

Anche quando intendiamo trattare del sacramento, può risultare utile partire dal *sentimento* della riconciliazione, di come è vissuto sotto il profilo psicologico e di come si traduca in gesti e parole di cui facciamo esperienza tutti i giorni. La televisione, in particolare, sfrutta l'aspetto emozionale che sta dietro a quei gesti e da qualche anno ha imparato a farne spettacolo. Trasmissioni di successo come *Perdonami*, *C'è posta per te*, *I fatti vostri*, *Al posto tuo*, in un certo qual modo anche *Forum*, sono basate proprio sul tentativo di riavvicinare persone che, per una qualche colpa del passato, hanno maturato risentimenti, ostilità se non, perfino, odio. Il tutto avviene di fronte ad un pubblico presente in studio che, dopo

aver ascoltato le premesse raccontate da una delle due parti, interviene con gli applausi o i fischi ad approvare o meno la scelta che viene compiuta dalle persone in questione. Il pubblico da casa, poi, suggestionato dalle reazioni in sala, dalla musica, dalla costruzione dilatata del programma (tesa a creare una certa suspense) e dal ruolo assunto dal conduttore, solo in apparenza imparziale, finisce per commuoversi o irritarsi come se avesse partecipato in prima persona ai casi narrati, molti dei quali, poi, sono artatamente inventati.

Il catechista che voglia trattare della riconciliazione può registrare diverse puntate di queste trasmissioni e, con calma, vedersele. Potrà così scegliere qualche episodio particolarmente significativo per mostrare come, in quei casi umani, la suggestione del momento conti di più di una vera comprensione reciproca, mentre i problemi protratti per anni senza alcuna volontà di superamento si risolvano improvvisamente, come per incanto, di fronte a milioni di spettatori.

Ciò che in ogni caso si può notare con interesse è la frequenza dei gesti che scandiscono la riconciliazione: il desiderio/timore dell'incontro, l'imbarazzo a dover ammettere la propria colpa, l'attesa della risposta della persona offesa, l'abbraccio finale. Sono tutti elementi di comportamento che ritroviamo descritti anche nella parabola del padre misericordioso (cfr. Lc 15, 11-32): riletta dopo aver visionato quei brani, essa può risultare più "contestualizzata" in un ambito umano, pur sottolineando le abissali differenze che esistono tra il vangelo e Maria De Filippi.

C'è
Posta
per Te

Una storia vera

Il regista statunitense David Linch è noto per il suo interesse nei confronti del lato oscuro e un po' perverso dell'esistenza, tradotto in storie dai risvolti spesso torbidi e inquietanti. Nonostante ciò nella sua filmografia si trova anche un'opera del tutto anomala, solare, rassicurante, poetica e contemplativa. Ci riferiamo a *Una storia vera* (The Straight Story, 2000), uno splendido film, disponibile in vhs, in cui il vecchio protagonista, prima di morire, decide di raggiungere il fratello che non vede da anni, col quale ha litigato, per potersi riappacificare con lui. Per

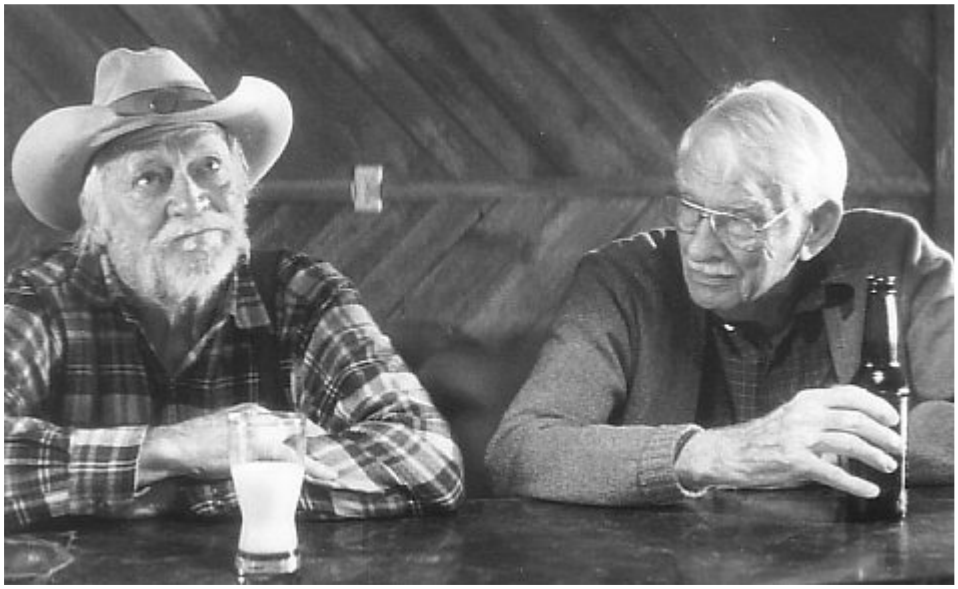
questo intraprende un paradossale viaggio per le strade americane sull'unico mezzo di trasporto di cui dispone, un tagliaerbe a motore, nella speranza di poter coprire le centinaia di miglia che lo separano dal fratello.

La pellicola racconta le tappe del viaggio, gli incontri che il vecchio fa (tutti casi umani variamente provati dalla vita), fino al raggiungimento della meta. Delle cause della loro separazione non veniamo a sapere molto, ma ciò che davvero conta nella prospettiva offerta da Linch è il ricongiungimento dei due fratelli che, senza bisogno di troppe spiegazioni, si ritrovano a contemplare il cielo stellato così come facevano quando erano ragazzi (bisogna sottolineare che quel cielo che loro vedono è tutto interiore, spirituale, in quanto il loro incontro avviene in pieno giorno!).

Un film come questo ci sentiamo di consigliarlo a tutti quei catechisti che abbiano modo di proporne anche la visione integrale, all'interno di un cineforum rivolto a partecipanti di qualunque età. Ma a parte il valore complessivo, rispetto al nostro tema può risultare utile mostrarne la prima parte (la decisione di partire e, soprattutto, il *perché*) e – tagliando tutto ciò che sta al centro – la parte finale, quando avviene la riconciliazione silenziosa sulla base di un valore comune: quel cielo stellato che entrambi ancora riescono a vedere in se stessi.

Il legame con la Scrittura si può individuare a vari livelli, soprattutto quando l'incontro con Gesù permette all'uomo peccatore di riscoprire al proprio interno i valori più profondi sopiti dal tempo, dalla scarsa stima che ha di sé, dall'incapacità a uscire dal proprio orizzonte limitato. Un confronto tra l'itinerario del protagonista del film e quello di personaggi quali la samaritana (cfr. Gv 4, 5-30), Zaccheo (cfr. Lc 19, 1-10) o la peccatrice dai lunghi capelli (cfr. Lc 7, 36-50), potrà risultare illuminante per comprendere come in ogni esistenza, anche la più incallita nell'errore, si è sempre in tempo per riconciliarsi con Dio.

Marco Vanelli



Le trasmissioni televisive per ragazzi

Informare o formare?

Parlando dell'influenza della televisione nella formazione dei bambini e dei ragazzi a volte si sottovaluta il fatto che i personaggi dei cartoni animati o di certi telefilm di fantascienza diventano per loro dei veri punti di riferimento o addirittura dei modelli di comportamento in quanto dallo schermo continuano a vivere nella fantasia, cioè in una dimensione che è estremamente reale per gli spettatori più piccoli.

Il catechista adulto spesso non tiene sufficientemente conto di questo aspetto: il suo rapporto con la televisione è diverso da quello dei ragazzi, perché quando era bambino la televisione non c'era o era fortemente diversa da quella di oggi. Forse il catechista o l'animatore giovane può capire meglio che nel rapporto di un bambino con la realtà esterna, con gli altri o con il mondo dei valori ormai esiste questa nuova variabile, la televisione, che ha acquisito negli ultimi anni un peso sempre maggiore fino a diventare, in alcuni casi, preponderante.

Contrariamente a quanto si vuol far credere, la televisione non si limita a *informare* ma è capace di *formare*, in modo molto più accattivante e continuativo di quanto non riesca a fare la parrocchia o il gruppo di catechismo. Per di più la formazione televisiva si attua in modo sotterraneo e poco controllabile, e fa leva più sulla dimensione emotiva che su quella razionale degli spettatori. L'atteggiamento dei più piccoli, inoltre, cambia durante la crescita. Un bambino è portato a ritenere che ciò che accade nella vita vera possa succedere allo stesso modo in televisione, per cui, ad esempio, di fronte a un personaggio che muore in un film, egli crede che l'attore che lo interpreta sia stato ucciso veramente.

Successivamente si verifica un ribaltamento che, a pensarci bene, può rivelarsi ancor più pericoloso: i ragazzi sono convinti che quanto avviene in un programma televisivo, con tutto ciò di accattivante e divertente comporta, lo si possa fare anche nella vita vera, e quindi si possa imitare lo stesso atteggiamento con lo stesso successo. Basta ascoltare i ragazzi quando parlano o quando giocano e ci si accorge subito che imitano trasmissioni per grandi come *Il grande fratello* oppure tendono a comportarsi come certi supereroi che hanno visto in telefilm o cartoni animati, le *Sailor Moon* o i *Pokémon*.

La ricerca dell'Assoluto

Quella che un tempo era la *Tv dei ragazzi*, cioè una serie di programmi pensati appositamente per i più piccoli, in onda nel tardo pomeriggio fino alla metà degli anni Settanta, si è poi trasformata in una enorme quantità di trasmissioni acquistate a scatola chiusa dalle televisioni straniere, giapponese in particolare, per riempire palinsesti sempre più estesi. Se guardiamo una giornata-tipo delle nostre reti televisive ci accorgiamo che i programmi per ragazzi cominciano alle 6,30 del mattino per proseguire ininterrottamente fino a sera. All'attenzione qualitativa si è sostituito un bisogno di quantità senza particolari controlli educativi da parte dei genitori, degli insegnanti o anche degli educatori alla fede.

I programmi televisivi per ragazzi che si sono affermati in Italia successivamente al 1976 – quando cioè è avvenuta la riforma della Rai e si è passati all'attuale panorama televisivo: libera concorrenza, trasmissioni a colori, forte connotazione politica delle reti, estensione delle fasce orarie fino a coprire le 24 ore giornaliere – avevano uno stile e dei temi che non si erano mai visti prima. Pensiamo al tipo di disegno nei cartoni animati giapponesi (su cui torneremo nei prossimi interventi entrando maggiormente nello specifico): non più i simpatici e innocui pupazzetti di animali parlanti, bensì adolescenti o adulti dagli occhi sproporzionati e luccicanti e dai sentimenti esasperati, in perenne lotta contro qualcuno. Ma poniamo attenzione anche ai temi trattati: un

elemento costante nelle storie è dato dal fattore religioso, presente sia nelle avventure di ambientazione storica, sportiva o di vita quotidiana. Tutti i personaggi sembrano lottare per raggiungere l'*Assoluto*: si lotta contro il nemico, si migliorano di continuo le prestazioni agonistiche, si cerca di essere degni delle aspettative dei propri antenati.

Di conseguenza, però, si assiste a un continuo pericolo di non riuscire, di perdere la faccia e l'onore, di essere presi in giro e poi esclusi dal gruppo sociale in cui si vive. Si teme l'onta della sconfitta e del fallimento, che schiaccia i malcapitati con dei sensi di colpa enormi. Potremmo anche chiamarla "etica del samurai", cioè una concezione di vita dove il perdente è tenuto a praticare l'*harakiri*, cioè del suicidio rituale come unica possibilità per riscattarsi.

Pensiamo a quanto tutto questo sia lontano dall'annuncio cristiano, quanto contrasti questa visione della vita con il vangelo che propone una via di santificazione che passa attraverso l'accettazione dei propri limiti, l'ammissione del peccato, la richiesta di perdono e la riconciliazione. Influenzati da simili storie e personaggi, i nostri ragazzi diventano spesso intolleranti e impazienti, vorrebbero una giustizia definitiva già sulla terra che faccia piazza pulita di chi sbaglia, è diverso o disturba. Quante volte nelle discussioni su questi temi scopriamo che, soprattutto gli adolescenti, sono favorevoli alla pena di morte, all'eutanasia, all'aborto... Frutto della mentalità familiare, si dirà: è vero; ma è vero anche che i programmi televisivi che guardano sin da quando erano bambini non lasciano spazio alla redenzione, alla conversione, alla solidarietà. E di conseguenza succede che essi perdano pure fiducia in se stessi, che di fronte ai loro propri peccati restino schiacciati non tanto per la consapevolezza di aver tradito l'amore di Dio, quanto per non essere stati all'altezza di un compito.

Che fare?

Il catechista non può far finta di niente, ma non deve nemmeno demonizzare questo ambito promuovendo "crociate" anti-televisive o ridicolizzando ciò che piace ai ragazzi. Proviamo a parlarne con loro, facendoci raccontare quello che guardano: il tipo di programmi, i personaggi, le avventure. Raccogliamo dei dati in questo senso, così da formarci una mappa di quel mondo televisivo, forse non completa, ma che ci permetta di video-registrarci qualcuna di quelle trasmissioni e provare a conoscerle.

Ritagliamoci un momento per guardare i programmi per ragazzi, anche se ci può apparire una perdita di tempo e di energie. In questo modo potremo parlare il loro stesso linguaggio e proporre delle considerazioni senza apparire incompetenti. Facciamolo in gruppi di lavoro con altri catechisti, in modo da confrontare le informazioni di cui ognuno dispone e raccogliere maggiori impressioni e idee. E infine proviamo a individuare una qualche sequenza da riproporre nel gruppo di catechismo affrontando uno dei temi di cui parlavamo sopra (riconciliazione, tolleranza, accettazione di sé, solidarietà), lavorando sul contrasto. E cioè: dopo aver visto un brano televisivo su videocassetta, proviamo ad analizzare insieme il comportamento dei personaggi, le situazioni mostrate, in quali valori credono. E poi confrontiamoli con la proposta cristiana, con la Parola di Gesù e col suo esempio; senza dire (anche implicitamente): "ecco, a voi piacciono queste schifezze, e invece...", ma facendo capire: "ecco, questo è un tipo di vita dove non è ammesso sbagliare; l'amore di Dio va oltre, infatti...".

Marco Vanelli

Catechesi multimediale
di Marco Vanelli

PUBBLICITÀ E CATECHESI

È IMPORTANTE prestare attenzione alla pubblicità per compiere un'opera di ecologia mentale e intervenire con i ragazzi non tanto con il tono censorio di chi propone i digiuni televisivi, quanto con la buona volontà di chi cerca di capire quale sia il meccanismo un po' perverso che porta gli spettatori a subire il **fascino dell'acquisto**.
Ne parlavamo nel precedente articolo, nel quale notavamo come, per lo più, **gli spot** facciano leva su valori o comportamenti che vanno a **suggestionare** la nostra fantasia, spesso senza che essi abbiano niente a che fare con il prodotto in questione.
Cosa c'entra il paradiso con il caffè? Forse per dire che quella marca è di una bontà *paradisiaca*? O per rassicurarci rispetto alla paura che più attanaglia l'umanità, quella della morte?

Pubblicità e catechesi

A volte i temi della catechesi possono trovare una relazione con il mondo della **pubblicità** nei tanti spot che essa propone: la famiglia, le relazioni umane, il benessere, la religione, il Natale, la Pasqua, l'inferno, il paradiso…
Questi ultimi, e la religione in genere, se andiamo a vedere bene, sono assai frequenti, sia con riferimenti diretti che indiretti. Un caso evidente, si è visto, è quello del caffè Lavazza, ma non è l'unico. Ad esempio, con chiaro intento parodistico, un altro caffè, il Segafredo, è invece ambientato all'inferno, rappresentato come un posto vivace e piuttosto gradevole, dove procaci fanciulle servono la bevanda a Renzo Arbore.
Inferi e regni dei cieli compaiono spesso con le anime che devono scegliere quale direzione prendere e magari preferiscono il luogo in cui possono mantenere le loro abitudini terrene. Troviamo, inoltre, preti e suore impegnati a fare pulizie, oppure lo stesso *Padreterno* che, in uno spot di qualche anno fa, consultando un'enciclopedia a fascicoli, dopo aver trovato la voce *Dio*, sentenziava: "C'è!".

Come procedere

Nella catechesi, l'accostamento al mondo pubblicitario può avvenire in modi diversi. In un primo momento si può educare a guardare la pubblicità in modo critico, con alcuni incontri specifici. E in altri momenti si può utilizzare un singolo spot inerente al tema che si sta trattando.

Nel primo caso si parte dall'interrogativo: **Quale importanza riveste la pubblicità nel mondo di oggi?** Un prodotto, per quanto possa essere

buono di per sé, se non viene conosciuto dal pubblico (cioè, *pubblicizzato*) non ha mercato. In questo senso la pubblicità assolve a una **funzione positiva**: si rende noto ciò che esiste, si ampliano le conoscenze e le possibilità di scelta.
Alcune domande: Fino a che punto siamo succubi della pubblicità? Ci incuriosisce soltanto o soggiaciamo a essa? Compriamo i prodotti che vengono pubblicizzati? Crediamo alle qualità che lo spot attribuisce al prodotto o ne verifichiamo la veridicità? I divi della pubblicità diventano un po' i nostri modelli nel vestire, negli atteggiamenti di vita, nelle relazioni sociali?

Passando all'analisi del messaggio, cercheremo di capire in che modo la pubblicità cerca di suggestionare l'acquirente piuttosto che convincerlo con valide ragioni.
In pubblicità spesso si scambia **la causa con l'effetto**: si mostra una persona magra per promuovere un prodotto dimagrante; oppure si punta a un sentimento, a un comportamento, a uno stile di vita che niente ha a che fare con ciò che si cerca di vendere: un uomo di successo, sicuro di sé guida una certa automobile. È importante, per non lasciarsi influenzare, separare il fascino delle immagini di vita dal fascino del prodotto in sé, smascherare **l'accostamento arbitrario** che il pubblicitario costruisce ad arte.
Per una corretta lettura del messaggio pubblicitario non bastano un paio di articoli, ma lo sforzo di prestare attenzione è il primo passo per formarsi una coscienza critica.

Registriamo gli spot religiosi

Dopo aver introdotto il tema con le considerazioni generali che abbiamo riportato sopra, si può procedere invitando i catechizzandi a raccogliere, videoregistrandoli, gli spot che avranno modo di vedere durante la settimana e, in essi, individuare tutti i riferimenti religiosi.
Rivedendoli insieme, nell'incontro successivo, si potrà costatare come si faccia **ricorso al sacro** per vendere cose totalmente profane, o come vengono presentati modelli che non corrispondono al contenuto della nostra fede e della nostra vita di cristiani. Ne anticipiamo alcuni:

■ **i preti** sono visti abitualmente come figure repressive per tutto ciò che attiene al sesso e ai piaceri terreni, quasi una sorta di cattiva coscienza da far tacere al più presto. Essi stessi sono mostrati, spesso, in procinto di cadere in tentazione, che si tratti di assaggiare un buon piatto o di ammirare una bella donna.

■ **Le suore** sono sempre presentate con grandi cappelli o con veli di altri tempi, indaffarate a pulire, un po' civettuole e infantili, magari al servizio dei preti come fossero donne di servizio.

■ **Dio** è visto in modo piuttosto pagano, come un tuono che interviene a minacciare gli uomini in procinto di cedere alle tentazioni; come un'istanza magica cui ci si rivolge, per chiedere un intervento

risolutore nelle situazioni difficili; come un buon vecchio burbero e accondiscendente.

■ Certi dolci o gelati sono messi in relazione con i **peccati capitali**. Le descrizioni molto suggestive invitano alla trasgressione: gola, lussuria, accidia… sono vizi di cui non ci si deve vergognare. La voce dello speaker, in genere, è maschile e registrata con effetti di eco che ricordano le sonorità delle grandi cattedrali del passato, dove i predicatori si affannavano a redimere le anime peccatrici.

■ Così come i **vizi**, anche **le virtù** sono tirate in ballo. Si faccia caso a come viene usata in doppio senso la parola *bontà*, che vale tanto per il prodotto commestibile quanto per l'atteggiamento di chi lo consuma. In questo modo una nota serie di piatti surgelati è definita *buona per davvero*, a differenza dei personaggi degli spot che li cucinano soltanto per sé (per es. Babbo Natale), rivelando la loro indole *cattiva*:

■ **Le anime** dei trapassati si trovano in *paradisi* e *inferni* che non differiscono un granché se non per i colori di fondo: azzurri luminosi o rossi cupi. Spesso ci sono anche i luoghi intermedi, gli *uffici di smistamento* dove si deve prendere l'ascensore che sale o quello che scende. Lì le anime sono incerte sul da farsi, e finiscono per scegliere la strada più seducente, che in genere è l'inferno. Sempre in quei luoghi intermedi troviamo anche angeli e demoni che si prendono una pausa dai loro rispettivi impegni eterni;

■ **Temi più esplicitamente religiosi** si possono trovare, poi, negli spot dedicati al sostegno della chiesa cattolica (il cosiddetto *otto per mille*), o a particolari pubblicazioni come *Famiglia Cristiana* o *L'Avvenire* che offrono un punto di vista cattolico all'interno del panorama informativo. In questi casi l'aspetto religioso è trattato con più serietà e rispetto, ma non mancano forzature e accostamenti bizzarri (si pensi ai carmelitani scalzi... con le scarpe, in uno spot dell'*Avvenire*).

■ Infine **le feste religiose**, Natale e Pasqua, sono unicamente sinonimi di intimità familiare, di calore domestico o allegria primaverile, ma senza legame con il loro autentico significato. Il termine *dolce* è usato nel doppio senso di valore umano e di sapore da gustare nei prodotti di pasticceria, per cui si confonde la dolcezza di un abbraccio con quella del pandoro.

Che ne dice la pubblicità?

Il secondo modo di valorizzare la pubblicità in catechesi consiste nel confrontarla con il tema che si sta trattando in gruppo.
Prevedendo gli argomenti dell'anno, il catechista non perde occasione di registrare quegli spot pubblicitari che via via ritiene utili allo scopo. Poi, al momento opportuno estrarrà dal suo archivio lo spot giusto.
Si guarda insieme, si cerca di capirne il

messaggio evidente e quelli subdoli, ricercandoli nelle parole, negli atteggiamenti, nelle azioni…; si confrontano i messaggi emersi con la mentalità evangelica. La pubblicità dice *beati*…. Gesù invece… sperando che non sempre siano in contraddizione.

Pubblicità
seconda parte

Dicevamo nello scorso intervento dell'importanza di prestare attenzione alla pubblicità per compiere un'opera di ecologia mentale, e di intervenire con i ragazzi non tanto con il tono censorio di chi propone i digiuni televisivi, quanto con la buona volontà di chi cerca di capire quale sia il meccanismo un po' perverso che porta gli spettatori a subire il fascino dell'acquisto.

Avevamo anche notato come per lo più gli spot facciano leva su dei valori o dei comportamenti che vanno a suggestionare la nostra fantasia, spesso senza che essi abbiano niente a che fare con il prodotto in questione. Cosa c'entra il paradiso con il caffè? Forse per dire che quella marca è di una bontà "paradisiaca"? O forse per rassicurarci rispetto alla paura che più attanaglia l'umanità, quella della morte?

Come procedere

Catechisti ed educatori possono dedicare una parte del loro programma al mondo della pubblicità, scegliendo un tema di fondo da individuare tra i tanti che gli spot propongono: la famiglia, le relazioni umane, il benessere, la religione. Quest'ultimo, se andiamo a ben vedere, è assai frequente, sia con riferimenti diretti che indiretti. Un caso evidente, si è visto, è quello del caffè Lavazza, ma non è l'unico. Ad esempio, con chiaro intento parodistico, un altro caffè, il Segafredo, è invece ambientato all'inferno, rappresentato come un posto vivace e piuttosto gradevole, dove procaci fanciulle servono la bevanda a Renzo Arbore.

Inferi e regni dei cieli compaiono spesso, con le anime che devono scegliere quale direzione prendere e magari preferiscono il luogo in cui possono mantenere le loro abitudini terrene. E poi troviamo preti e suore impegnati a fare pulizie, oppure lo stesso Padreterno che, in uno spot di qualche anno fa, consultando un'enciclopedia a fascicoli, dopo aver trovato la voce «Dio», sentenziava: «C'è!».

Introdurre il tema

Una prima fase del lavoro può riguardare l'introduzione del tema: quale importanza riveste la pubblicità nel mondo di oggi? Un prodotto, per quanto possa essere buono di per sé, se non viene conosciuto dal pubblico (cioè, "pubblicizzato") non ha mercato. In questo senso la pubblicità assolve a una funzione positiva: si rende noto ciò che esiste, si ampliano le conoscenze e le facoltà di scelta. Certo non era così quando si consumava ciò che si produceva nel proprio territorio, quando non esisteva l'industria e la diffusione capillare delle merci. Pensiamo che già agli inizi del Novecento, un poeta come Aldo Palazzeschi poteva scrivere una poesia dal titolo *La passeggiata*, i cui versi erano formati esclusivamente dalle scritte pubblicitarie che si potevano leggere per strada durante, appunto, una passeggiata. Eccone un brano:

[...]
Cioccolato Talmone.

Il più ricercato biscotto.
Duretto e Tenerini
via della Carità.
[...]
Cinematografo Splendor,
il ventre di Berlino,
viaggio nel Giappone,
l'onomastico di Stefanino.
Attrazione! Attrazione!
Cerotto Manganello,
infallibile contro i reumatismi,
l'ultima scoperta della scienza!
[...]

Nella pubblicità si investono miliardi, segno che essa rende a chi ne fa uso. Ma in che modo viene utilizzata?

Analisi del messaggio pubblicitario

Ecco, qui si passa al secondo punto, all'analisi del messaggio pubblicitario: capire in che modo si cerca di suggestionare il possibile acquirente piuttosto che convincerlo con valide ragioni. In pubblicità spesso si scambia la causa con l'effetto (ad esempio, si mostra una persona magra e in buona forma fisica per promuovere un prodotto dimagrante); oppure si punta a un sentimento, a un comportamento, a uno stile di vita che niente ha a che fare con ciò che si cerca di vendere (vedo un uomo di successo, ben vestito e sicuro di sé che guida una certa automobile).

Diventa importante, allora, per non lasciarsi influenzare, separare il fascino delle immagini di vita che ci vengono presentate dal fascino del prodotto in sé, smascherare l'accostamento arbitrario che il pubblicitario costruisce ad arte.

Per una corretta lettura del messaggio pubblicitario occorrerebbe una competenza che non si impara con un paio di articoli, ma già lo sforzo di prestare attenzione a ciò che in genere si guarda distrattamente è il primo passo per formarsi una coscienza critica.

Registriamo gli spot "religiosi"

Dopo aver introdotto il tema con le considerazioni generali che abbiamo riportato sopra, si può procedere invitando i ragazzi a raccogliere, videoregistrandoli, gli spot che avranno modo di vedere durante la settimana, e tra questi individuare tutti i riferimenti religiosi che vi troveranno.

Rivedendoli insieme, durante l'incontro successivo, si potrà constatare volta per volta come si faccia ricorso al sacro per vendere cose totalmente profane, o come vengono presentati modelli che non corrispondono al contenuto della nostra fede e della nostra vita di cristiani. Ne anticipiamo alcuni:

- i **preti** sono visti abitualmente come figure repressive per tutto ciò che attiene al

sesso e ai piaceri terreni, quasi una sorta di cattiva coscienza da far tacere al più presto. In questo senso essi stessi sono mostrati spesso in procinto di cadere in tentazione: che si tratti di assaggiare un buon piatto o di ammirare una bella donna;

- le **suore** sono sempre presentate con grandi cappelli o col velo, indaffarate a pulire, un po' civettuole e infantili, magari al servizio dei preti come se fossero donne di servizio;
- **Dio** si rivela negli spot in modo molto pagano, come un tuono che interviene a minacciare gli uomini in procinto di cedere alle tentazioni oppure come un'istanza magica cui ci si rivolge, alzando gli occhi al cielo, per chiedere un intervento risolutore nelle situazioni difficili;
- certi dolci o gelati sono messi in relazione con i **peccati capitali**, accompagnati da descrizioni molto suggestive che invitano alla trasgressione. Gola, lussuria, accidia, ecc. sono vizi di cui non ci si deve vergognare. La voce dello speaker, in genere è maschile e registrata con effetti di eco che ricordano le sonorità delle grandi cattedrali del passato, dove i predicatori si affannavano a redimere le anime peccatrici;
- così come i vizi, anche le **virtù** sono tirate in ballo. Si faccia caso a come viene usata in doppio senso la parola "bontà", che vale tanto per il prodotto commestibile quanto per l'atteggiamento di lo consuma. In questo modo una nota serie di piatti surgelati viene definita "buona per davvero" a differenza dei personaggi degli spot che li cucinano esclusivamente per sé (per esempio Babbo Natale), rivelando tutta la loro indole "cattiva";
- le **anime** dei trapassati si trovano, come si è visto, in paradisi e inferni che non differiscono un granché se non per i colori di fondo: azzurri luminosi o rossi cupi. Spesso ci sono anche i luoghi intermedi, gli "uffici di smistamento" dove si deve prendere l'ascensore che sale o quello che scende. Lì le anime sono incerte sul da farsi, e finiscono per scegliere la strada più seducente, che in genere è l'inferno. Sempre in quei luoghi intermedi troviamo anche angeli e demoni che si prendono una pausa dai loro rispettivi impegni eterni;
- **temi più esplicitamente religiosi** si possono trovare, poi, negli spot dedicati al sostegno alla chiesa cattolica (il cosiddetto "otto per mille"), o a particolari pubblicazioni come "Famiglia Cristiana" o "L'Avvenire" che offrono un punto di vista cattolico all'interno del panorama informativo. In questi casi l'aspetto religioso è trattato con più serietà e rispetto, ma non mancano forzature e accostamenti bizzarri (si pensi ai carmelitani scalzi... con le scarpe, in uno spot dell'"Avvenire");
- infine le **feste religiose**, Natale e Pasqua, sono unicamente sinonimi di intimità familiare, di calore domestico o allegria primaverile, ma senza legame con le tappe del calendario liturgico. Il termine "dolce" è usato nel doppio senso di valore umano e di sapore da gustare nei prodotti di pasticceria, per cui si confonde la dolcezza di un abbraccio con quella del pandoro.

Coinvolgere tutta la comunità

Quelle che abbiamo tracciato sono linee di fondo che più o meno si ripetono in tv di stagione in stagione. Perciò non sarà difficile individuarle all'interno degli spot che i ragazzi proporranno, raccogliendo le considerazioni che verranno fuori dalla

discussione sopra un cartellone.

Rielaborando ciò che verrà scritto sul cartellone, accorpando i punti ed evidenziando le linee di fondo generali (un po' come abbiamo cercato di suggerire noi più sopra), il tutto può diventare un documento che il gruppo dei ragazzi propone al Consiglio Pastorale della parrocchia per allargare quest'opera di attenzione ai messaggi pubblicitari e di ecologia mentale a tutta la comunità. A quel punto gli stessi ragazzi potrebbero diventare gli artefici di una serata cui invitare adulti e genitori, dove mostrare gli spot e spiegarli, stimolando una discussione più ampia circa un problema che riguarda tutti, nessuno escluso.

Marco Vanelli

I quiz in televisione

In principio... il quiz

Come sappiamo la televisione italiana ha compiuto il cinquantesimo anno di attività. Tra **le prime trasmissioni** [**che**] a riscuotere un immediato gradimento popolare, fino a diventare un fenomeno di massa, troviamo i quiz, già allora legati al volto e alla professionalità di colui che potremmo definire il fondatore di questo genere televisivo, Mike Bongiorno.

Rispetto agli altri programmi che la televisione cominciò a trasmettere, il quiz è forse quello che si presenta come una novità propria del piccolo schermo. Tutto il resto, se ci pensiamo, proveniva da forme di spettacolo e di comunicazione già esistenti: i film li si **poteva vedere** al cinema, le commedie e i concerti in teatro, i telegiornali avevano un precedente sia alla radio che al cinema, i documentari **erano proiettati** anche sul grande schermo. Il gioco a quiz, invece, era una prerogativa del teleschermo e il suo primo, forse insuperato, esempio italiano, *Lascia o raddoppia?*, ottenne un successo tale che nei teatri e nelle sale cinematografiche dovettero spostare l'inizio degli spettacoli, il giovedì sera, per permettere agli spettatori di **guardare, in precedenza,** il programma **di cui tutti parlavano**.

Perché questo interesse? e perché il suo conduttore divenne così amato dagli italiani? **È un fenomeno che sarebbe complesso analizzare qui, ma esistono studi sull'argomento che si possono leggere senza troppi sforzi, come il famoso *Fenomenologia di Mike Bongiorno* che Umberto Eco scrisse nel 1961, dove analizzava, in modo perfino divertente, l'effetto "rassicurante" che il presentatore aveva sul pubblico.** A noi basta constatare che, di fronte ai quiz, gli spettatori, di ogni età, si trovano spinti a gareggiare mentalmente con i concorrenti, immedesimandosi nel loro ruolo e provando a fornire **per primi** le risposte esatte alle domande che vengono poste. È una specie di competizione virtuosa – qualcuno potrebbe dire – , dove [**in fin dei conti**] si deve tirare fuori il meglio di sé, la propria cultura, [**la propria**] prontezza e memoria.

Può darsi, ma non dovremmo sottovalutare la "confezione" in cui i quiz sono posti, lo spettacolo che viene realizzato intorno alle domande, la caratterizzazione dei concorrenti che diventano, magari solo per breve periodo, dei beniamini del pubblico.

Come al solito, ciò su cui vorremmo puntare l'attenzione è non tanto la presenza o l'assenza di elementi esplicitamente morali in un programma, quanto il tipo di atteggiamento umano che viene presentato **e** la concezione di vita che emerge dai comportamenti di chi vi **compare**.

Vediamo alcuni aspetti legati ai quiz.

I soldi. Il motivo per cui i concorrenti gareggiano è la cifra in palio, sempre più consistente e spesso spropositata rispetto al reale impegno richiesto. Pensiamo ai quiz **terra terra**, quelli che non mancano in un qualunque programma-contenitore mattutino o pomeridiano, dove i telespettatori sono invitati a telefonare per

rispondere a delle domande assolutamente elementari, ma per le quali viene chiesto comunque «un aiutino» al conduttore di turno. **Costui** si trova nella condizione di elargire dei soldi (non suoi **ma degli sponsor**) al popolo, con il paternalistico atteggiamento di chi regala caramelle a dei bambini un po' tonti e poveri. Non è raro il caso in cui, in cambio delle cifre in palio, il telespettatore si presti ad essere beffeggiato per il divertimento generale, soprattutto se si tratta di una persona anziana e di basso livello culturale: **alcuni presentatori** devono buona parte del loro successo proprio a questa specie di cinismo televisivo. **[per ovviare al problema dei nomi, potresti mettere qui le foto di Bonolis e di Papi...]**

Le vallette. Chiamate veline, letterine o con altro neologismo, sono sempre belle ragazze scoperte che contornano i conduttori. Sgambettano e sorridono alla telecamera, senza essere né vere danzatrici né avere un **ruolo preciso** nel gioco. Solo saltuariamente hanno diritto ad aprire bocca, ma in genere ciò permette al presentatore di fare qualche battuta sulla loro stupidità, inversamente proporzionale alla procacità **che esibiscono**. La loro è divenuta ormai una specie di professione ambita dalle ragazzine, pronte ad accettare anche un ruolo così poco stimolante pur di entrare nel mondo dello spettacolo. Per averne un ritratto credibile, i catechisti possono vedere il personaggio della figlia desiderosa di sfondare in televisione, nel film *Ricordati di me* di Gabriele Muccino. Si tratta di una pellicola non adatta ai minori, ma che fornisce alcuni spunti di riflessione interessanti sulla perdita di valori nella famiglia borghese italiana di oggi.

Le domande. Rispetto ai quiz del passato, in cui il concorrente era tenuto a conoscere una materia in modo esatto e ad avere una buona cultura generale, oggi assistiamo a delle trasmissioni dove le domande non hanno a che fare con la conoscenza ma con la bizzarria, la curiosità, i trabocchetti. Siamo più nell'ambito dell'enigmistica che della cultura: **viene chiesto**, ad esempio, quanti mariti abbia avuto Liz Taylor, dando poi quattro risposte possibili tra cui scegliere. Per rispondere, l'abilità risulta più utile della formazione, e con una buona capacità di logica le percentuali di errore diminuiscono. Ne *L'eredità* di Amadeus o in *Passaparola* di Jerry Scotti le domande passano indifferentemente dal nome di un calciatore alle opere di Dante, mettendo tutto sullo stesso piano televisivo. Se poi si tratta di un quesito riguardante la Bibbia o, più in generale, l'ambito religioso – fateci caso –, i partecipanti sbagliano quasi sempre...

Che fare?

Un catechista che voglia affrontare questo argomento con i ragazzi più grandi può servirsi di alcuni film che ne fanno la storia o descrivono **il poco rassicurante** "dietro le quinte" del mondo dei quiz. Ne riportiamo i titoli, ricordando che non occorre mostrarli per intero, ma se ne può scegliere solo un episodio o una sequenza che aiutino a capire di cosa vogliamo parlare. Per esempio, per vedere come fosse "il padre di tutti i quiz" in Italia, si può scegliere il divertente *Totò, lascia o raddoppia?* di Camillo Mastrocinque, in cui il grande comico napoletano, già nel 1956, scherzava sul successo televisivo del momento. Sempre a quel programma è dedicata una bella sequenza di *C'eravamo tanto amati*, di Ettore Scola, dove compare lo stesso Mike

Bongiorno. Più interessante e complesso è un intero film dedicato ad uno scandalo avvenuto nella televisione americana nel 1958, quando si scoprì che a pilotare le vittorie dei partecipanti era uno sponsor: *Quiz Show*, di Robert Redford, racconta tutto questo, mostrando come si possa convogliare il consenso del pubblico su un modello di concorrente televisivo anziché su un altro, per motivi che hanno a che fare con l'economia e con la politica.

Dopo aver fatto questo tipo di approfondimento, si può registrare una qualunque puntata dei quiz più noti sul nostro teleschermo, da *Chi vuol esser milionario?* a *Sarabanda* **a** ***Affari tuoi***, e rivederla assieme, puntando l'attenzione su ciò che abbiamo sottolineato più sopra: l'atteggiamento del conduttore, il valore dato ai soldi e ai premi, il ruolo delle vallette, il modo di presentarsi dei concorrenti, il tono delle domande. Si scoprirà, senza troppa fatica, che siamo ben lontani da una visione cristiana della persona, delle ricchezze, del sapere, della bellezza fisica.

Con questo dovremmo arrivare a condannare i quiz e **raccomandare ai ragazzi di non guardarli**? Oppure fare come certe emittenti radiofoniche cattoliche che hanno sostituito i quiz con le domande sul catechismo e sulla Parola di Dio? No, non crediamo né nella censura, né nella sostituzione, ma nell'esercizio critico: abituarsi a capire quanto ci viene offerto dalla televisione e saperlo valutare. Diventare, in altre parole, sale della terra anche in quest'ambito.

Marco Vanelli

RAGAZZI E TELEVISIONE

di Marco Vanelli

3. RANMA 1/2

Premessa

Ranma 1/2 è il titolo di una serie di fumetti giapponesi (manga) disegnati da Rumiko Takahashi, forse la più famosa e apprezzata disegnatrice nipponica. Dalle avventure su carta, iniziate una diecina di anni fa, è stata tratta in seguito la serie di animazione televisiva, composta da 129 episodi che sono andati in onda anche sulle nostre reti, prima su Junior TV poi su TMC. Esistono inoltre le videocassette in vendita con raccolte di episodi televisivi non censurati, ma anche gli otto episodi OAV (Original Animation Video: cartoni realizzati appositamente per il mercato home video) e i tre film d'animazione a lungometraggio.

Anche i manga escono in Italia in più versioni, edite da Granata Press, da Star Comics e Akromedia, con la traduzione degli episodi creati dalla Takahashi ma anche con numeri monografici dedicati al complicato mondo del protagonista.

Come al solito, per saperne di più, basta informarsi dai ragazzi che sapranno dire con esattezza se e su quale rete vengono attualmente trasmessi i cartoni; dove si comprano le videocassette e quanto costano; su quanti giornalini e albi in edicola sono contenute le storie disegnate.

Chi è Ranma 1/2?

Ranma Saotome è un ragazzo di 16 anni chiamato "1/2" per la sua particolarità di trasformarsi in ragazza ogni volta che si bagna con l'acqua fredda (figg. 1, 2). Intorno a questa sua strana, e spesso imbarazzante, metamorfosi ruota una serie di personaggi altrettanto strani e mutevoli legati a lui da vincoli familiari, di amicizia o di rivalità.

Ranma è figlio di un esperto di arti marziali giapponesi, Genma Saotome, estremamente severo e esigente nella formazione atletica del figlio. Durante un viaggio in Cina insieme al padre e alla madre a Ranma capita di cadere in un lago magico dove secoli prima era annegata una fanciulla. Una maledizione ricade su di lui: ogni volta che si bagna con l'acqua fredda cambia sesso, finché non si bagna di nuovo con l'acqua calda.

L'episodio è avvenuto durante un addestramento con Genma, anch'egli caduto in una delle cento sorgenti maledette della regione cinese di Jusenkyo, ma con la conseguenza di trasformarsi in un panda. Padre e figlio, vergognandosi per la loro condizione disonorevole, tornano di nascosto in Giappone ospiti di Suon Tendo, amico di Genma e come lui maestro di arti marziali. La madre di Ranma cerca invano figlio e marito, senza riconoscerli quando li incontra sotto le fattezze di ragazza e di panda.

Per un accordo tra Genma e Suon, Ranma si ritrova fidanzato con la figlia minore di questi, Akane, ma è messo continuamente in imbarazzo dalle trasformazioni a cui è soggetto. La sua speranza è quella di poter trovare un antidoto al maleficio e poter restare maschio per sempre. Anche perché — come femmina — ha una serie di spasimanti decisi a tutto pur di averla. A venirgli in aiuto è la sua estrema abilità nella lotta dove dà mostra di un'agilità che lo rende di fatto imbattibile. Un suo punto debole sono i gatti che teme oltre modo.

Gli altri personaggi

Genma Saotome, il padre di Ranma (fig. 3), è un tipo irascibile e brontolone, ormai quasi abituato a sentirsi un panda. Infatti a differenza del figlio che cerca di tornare quanto prima alla sua natura originale, Genma passa intere giornate sotto forma di panda, giocando a dama col suo amico Suon. Quando è panda non può parlare e si esprime attraverso dei cartelli scritti (fig. 4).

Suon Tendo è l'amico di Genma (fig. 5). Entrambi sono stati allievi di Happosai, un vecchietto libidinoso e feticista verso cui mostrano una riverenza e una devozione tipicamente zen. Suon gestisce con le tre figlie la "Scuola di lotta indiscriminata" (fig. 6); ha un carattere del tutto emotivo per cui si commuove alla minima occasione. Non lo si vede mai combattere, ma sta sempre in riposo a leggere il giornale o a giocare a dama.

Akane Tendo, di 16 anni (fig. 7), è la figlia minore di Suon, promessa fidanzata di Ranma. E' un'attaccabrighe, combattiva, per nulla interessata alla corte che le fanno buona parte dei ragazzi del liceo che frequenta e che ogni mattina l'attendono all'entrata. Grazie alle mosse imparate nella scuola paterna, Akane riesce a stendere a terra diecine di pretendenti, da vero maschiaccio. Dedica la maggior parte del suo tempo all'allenamento e non si cura un granché della sua bellezza, a differenza della sorella **Nabiki** (fig. 8), avidissima e pronta a tutto pur di guadagnare. Le due sorelle non sanno fare niente in cucina; i lavori domestici sono di esclusiva competenza della terza sorella, **Katsumi** (fig. 9), perennemente in grembiule.

Happosai (fig. 20) è stato il sommo maestro di Genma e Suon. Adesso è un vecchietto piccolissimo, desideroso di vedere nuda Akane e di toccarla. Colleziona biancheria intima femminile che ruba alle ragazze (Ranma compresa) della famiglia Tendo. Nonostante l'aria ridicola è depositario di segreti di combattimento che sa mettere a frutto quando occorre. Per questo i suoi allievi non osano contrastarlo, ma anzi lo ossequiano in continuazione. Solo Ranma sembra non temerlo.

Aristocrat Kuno e **Kodaki Kuno** sono fratello e sorella (figg. 10, 11) ricchi e spietati. Entrambi sono innamorati di Ranma, rispettivamente quando è femmina e quando è maschio, che credono due persone diverse. Aristocrat fa la corte anche ad Akane, per questo rende Ranma geloso e si scontra continuamente con lui fino all'ultima mossa segreta. Kodaki usa metodi affatto scorretti per irretire Ranma, suscitando la gelosia di Akane.

Ryoga, **Mousse** e **Shan Pu** sono "amici" di Ranma, accomunati dalla stessa sorte: sono anch'essi caduti nelle sorgenti maledette, per cui bagnandosi si trasformano rispettivamente in maialino, papera e gatta. Ryoga è un ragazzo innamorato di Akane, come Mousse, affetto da grave miopia ma grande esperto di armi inusuali. Shan Pu è una ragazza che viene dalla Cina e ha aperto in Giappone un ristorante cinese. E' decisa ad ogni costo a sposare Ranma, aiutata in questo dalle scorrettezze della sua bisnonna **Obaba** (fig. 21), piccoletta ma combattiva.

Scuola di lotta indiscriminata

Abbiamo descritto succintamente i personaggi e i loro ruoli per cercare di districare almeno in parte la matassa narrativa di cui è composta la serie *Ranma 1/2*. Seguendo poi i singoli episodi, in televisione o sui manga, la cosa risulta assai più semplice, perché lo schema diegetico è sempre il medesimo. Ogni volta troveremo Ranma che per incidente, o per dispetto, o per strategia, si bagna tramutandosi; e sempre ogni volta assisteremo a due o tre combattimenti. Le motivazioni per cui avvengono i combattimenti sono la gelosia e l'onore. La gran quantità di personaggi di contorno serve a fornire varianti per complicare

la situazione, ma la base è sempre ossessivamente la medesima: metamorfosi e arti marziali.

Non a caso il luogo di partenza è la palestra di Suon dove si insegna una "lotta indiscriminata". Indiscriminata perché a dispetto delle millenarie tradizioni orientali, qui ognuno inventa mosse speciali che gli permettono di sconfiggere l'avversario senza il minimo rispetto delle regole. La stessa mutazione dei corpi — oltre alle valenze psicologiche che vedremo più avanti — è usata come soluzione di combattimento che all'occorrenza facilita la vittoria.

Ciò che accomuna tutti i personaggi è quella sorta di "etica del samurai" grazie alla quale risulta inammissibile la sconfitta: l'avversario diventa il nemico da annientare e qualsiasi pretesto (dai biscotti non graditi a uno sguardo frainteso) è un buon motivo di scontro. Questo è un mondo dove si può arrivare soltanto primi: i vinti sono colpiti da un'onta infamante. Le conseguenze educative di una simile impostazione sono facilmente immaginabili e riscontrabili nella scarsa capacità che i ragazzi hanno a superare difficoltà e sconfitte.

I TEMI

L'ambiguità sessuale

L'aspetto che contraddistingue *Ranma 1/2* dalle tante serie a fumetti e d'animazione sul mercato è quello della metamorfosi dei personaggi, moderna versione dei miti cantati da Ovidio. E' in particolare una di queste trasformazioni a colpire la fantasia di lettori e spettatori, quella del protagonista. Mentre gli altri personaggi cambiano foggia per diventare qualcosa di strampalato, lontano dalla realtà, l'adolescente Ranma diventa la sua versione al femminile, con piccole ma sostanziali modificazioni morfologiche.

Dobbiamo notare infatti che già la versione maschile di Ranma è alquanto femminea (fig. 12) nella gentilezza dei tratti somatici, con quel codino che serve a identificarlo e che resta nelle due versioni. Certo i disegnatori approfittano ogni volta che avviene un bagno (ma può bastare anche qualche goccia di pioggia) a mostrare un seno che sboccia all'improvviso sul torace di Ranma (fig. 13), ma il suo viso non cambia più di tanto. Data anche la casacca rossa che indossa comunemente e che si adatta ogni volta ai cambiamenti del fisico, si può dire che Ranma sia ricalcato sul modello androgino di Michael Jackson, la pop star in continua e reale metamorfosi.

L'insistenza sulle situazioni imbarazzanti a cui Ranma è sottoposto in virtù del suo tallone d'Achille è sfruttata non solo per creare momenti divertenti (?) nella saga, ma soprattutto per evocare un argomento tabù, vicino alla sensibilità dei pre-adolescenti, quello dell'incertezza sessuale. Infatti, per quanto Ranma si sforzi di dar prova della sua virilità, essa viene messa repentinamente in discussione da qualche fatto accidentale, riportandolo all'altra metà di sé con cui non vuole fare i conti. In un episodio, esistente sia in versione manga che in versione cartoon, dal titolo significativo *Il corpo e lo spirito*, assistiamo a un suo sogno in cui egli vede se stesso maschio fare il bagno in una fonte sulfurea. Ma all'improvviso appare Aristocrat Kuno (fig. 14), enorme e incombente. Come si ricorderà Kuno è innamorato di Ranma al femminile.

Alle proteste di Ranma («Idiota! Dammi un'occhiata! Sono un ... ») la parola «ragazzo» non esce, ma in compenso spuntano i seni (fig. 15). Per quanto cerchi di fuggire nuotando e dichiarandosi interiormente maschio, la mano virile di Kuno è sopra di lui (fig. 16) e finisce per afferrarlo (fig. 17). Al risveglio il ricordo del sogno diventa per Ranma motivo di rabbia e frustrazione; la presenza di Kuno resta nella mente del ragazzo, come si vede dall'ultima vignetta (fig. 18).

Così come era facile individuare nelle trasformazioni di Sailor Moon una

rappresentazione simbolica dello sviluppo femminile con relativo esorcismo delle paure che si legano a quella fase, anche in questo caso ci troviamo di fronte a un tentativo di toccare nel profondo le corde dei pre-adolescenti maschi, ancora incerti sul ruolo sessuale da assumere. Ranma non riesce a dominare il suo corpo, a farlo vivere in sintonia col suo spirito, a regolarne i passaggi. Il sogno che abbiamo visto la dice lunga su quanto il suo inconscio sia attratto dalla mascolinità che lui non possiede. Tutto questo, per quanto appaia narrativamente fantastico, si rivela assai realistico nelle sue valenze profonde, grazie alla capacità di evocare ansie comuni alla maggior parte dei ragazzi.

«Vecchiaccia maledetta»

Come sempre nella produzione di fumetti, cartoni animati e telefilm, gli adulti e gli anziani sono rappresentati in modo caricaturale, del tutto ininfluenti nella vita sociale e affettiva dei ragazzi. Si veda Genma che accetta di buon grado la sua maledizione e vive sempre più spesso da panda, ma anche Suon che, maestro di arti marziali, si mette a piangere alla minima emozione. E poi i rari passanti, o insegnanti e bidelli, che pur osservando gli scontri all'ultimo colpo dei protagonisti, non intervengono e si limitano a raccomandare banalità (fig. 19).

Per non dire dei due anziani Happosai e Obaba, brutti, perfidi, infidi, egoisti. Il primo poi è un vero maniaco feticista che colleziona reggiseni e mutandine delle ragazze. Senza contare i tentativi che compie di poter vedere e toccare Akane ai bagni pubblici, dove però gli capita per punizione di sbirciare donne vecchie (fig. 20). Obaba viene invece apostrofata comunemente come «vecchiaccia» e presa a calci (fig. 21).

Anche da questa serie emerge chiaro il messaggio che la vita vera è quella dei giovani, e meglio ancora dei ragazzi: sono loro che si autogestiscono, vanno in giro, si innamorano, si allenano, si scontrano e fanno i bagni. Vanno anche a scuola, ma non studiano mai.

La lingua

I testi dei fumetti e dei cartoni animati della serie non sono particolarmente elaborati. Si continua a ripetere «cosa?!» ad ogni occasione (fig. 22), ma si trovano anche imprecazioni e parolacce (figg. 23, 24). Nel risvolto di copertina di uno degli albi possiamo leggere quanto segue:

«Dopo aver letto *Ranma 1/2* non guarderete più con serenità il rubinetto dell'acqua fredda! Ma solo chi s'è immerso in un fantomatico sito stregato subisce la maledizione di essere trasformato in panda o vedersi spuntare un *par di tette* dopo una doccia fredda. Una scatenata farsa sull'ambiguità sessuale, *pruriginosa* e costellata di irresistibili gag» (Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2*, volume 1, Bologna, Granata Press, 1994, il *corsivo* è nostro).

Tutto questo — lo ripetiamo — non in un fumetto scollacciato per adulti, ma su un giornalino che qualunque bambino e ragazzo può trovare in edicola e nei negozi di manga.

IPOTESI DI LAVORO

Come al solito si deve cominciare con l'informarsi. Provate a chiedere ai bambini delle elementari e ai ragazzi delle medie quanti conoscono *Ranma 1/2* per sentito dire, quanti lo hanno visto, quanti leggono le sue storie a fumetti. Provate a farvelo spiegare, cercando di ricostruire la storia-base con le sue diramazioni. Non sarà facile, perché come ogni mitologia anche questa ha le sue complicazioni e le sue sovrapposizioni narrative, il suo codice da iniziati e i pre-requisiti per orientarsi.

Una volta che l'insegnante si è messo "in pari", studiando quanto i ragazzi sanno già (magari con il "corso rapido" che abbiamo cercato di fornire sopra), allora si può

procedere a tre livelli.

Il **primo** permette di sfruttare la dimensione mitologica della serie per allargare la conoscenza anche alla mitologia classica, a tutta quella schiera di dèi olimpici annoiati e spesso sporcaccioni, pronti a trasformarsi in cigni, cespugli, monete d'oro ecc. ecc., pur di riuscire in un'impresa galante. E' vero che la somiglianza è più apparente che sostanziale, ma il confronto permetterà di far digerire meglio ai ragazzi le pagine di epica e anche di far loro capire che tutto sommato non c'è un gran che di nuovo sotto il sole. Anche la fantasia popolare di qualche millennio fa girava intorno agli stessi argomenti.

Il **secondo** è senza dubbio più impegnativo, ma può arrivare al cuore del problema. Attraverso *Ranma 1/2* si può affrontare un'educazione alla sessualità che, pur non entrando nello specifico informativo e illustrativo, cerchi però di definire i ruoli maschili e femminili così come appaiono nel cartone e come sono nella realtà.

I personaggi presentano una variegata tipologia di comportamento; non solo Ranma di cui abbiamo parlato a lungo, ma anche Akane e le sue sorelle Nabiki e Katsumi (rispettivamente: maschiaccio, civetta e donna di casa). Senza dimenticare i fratelli Kuno, determinati nell'ottenere ciò che vogliono, o il feticista Happosai e la mezzana Obaba.

Discutere serenamente sui loro comportamenti, superando l'imbarazzo iniziale, aiuterà a rendersi conto che, pur esagerando, il cartone animato parla di elementi reali (esiste l'ambiguità sessuale come pure il feticismo), ma ne parla in modo scorretto, tale da confondere più che aiutare a capire. Ridere di certe manie può aiutare sul momento a non drammatizzare, ma certo non fa crescere. Gli adulti veri, nella realtà — educatori, insegnanti, genitori — possono risultare anche più attenti e comprensivi di quelli del cartone e non necessariamente tutti i nonni sono dei "viagra-dipendenti".

Un **terzo** tipo di intervento può avvenire con i genitori. Troppo spesso anche loro sono del tutto ignoranti circa la cultura televisiva dei ragazzi. Negli incontri che ogni scuola organizza per affrontare con le famiglie strategie educative comuni, può esserne inserito uno per la "lettura" di *Ranma 1/2* (ma l'iniziativa può valere anche per *Sailor Moon* o *I Simpson*). Vedere insieme un episodio, sentire che effetto fa, chiedere ai genitori quanto hanno capito di ciò che viene raccontato e di ciò che viene detto fra le righe, darne una valutazione educativa, dovrebbe responsabilizzare i genitori nella gestione dei programmi televisivi e dei fumetti. Ma anche in questo caso stiamo attenti a non demonizzare e a non far scattare allarmismi censori, che in genere sono controproducenti e hanno breve durata. "Educare" è la parola d'ordine: le strategie per farlo, come sappiamo, sono molte, anche per le famiglie. E a quei genitori che si sentiranno impreparati, stanchi o incapaci, sarà bene ricordare come nel loro itinerario educativo hanno affrontato problemi ben più gravi. Se questo ambito è nuovo e li spaventa, può darsi che insieme ad altri genitori riescano a individuare modalità di intervento adatte a loro. E tutti insieme possono chiedere alla scuola (o direzione didattica, consiglio d'istituto, circoscrizione, parrocchia, comitato di quartiere, patronato...) di organizzare un corso di formazione sulla televisione per cominciare a capirne di più.

RAGAZZI E TELEVISIONE

Natura della proposta

Con gli interventi di questa annata ci proponiamo di spostare l'educazione all'immagine dal cinema alla televisione, in particolare puntando l'attenzione su alcuni programmi molto seguiti dai ragazzi, divenuti in breve tempo modelli di comportamento e di pensiero.

Purtroppo dobbiamo constatare che l'attenzione degli insegnanti e degli educatori in genere verso questi programmi televisivi è assai scarsa.

In effetti per un adulto quello risulta un mondo a parte, per lo più fastidioso con i suoi rumori e le sue musiche assillanti, estraneo alle coordinate culturali della propria formazione. Verrebbe voglia di bollare i cartoni animati e i telefilm come sciocchezze inutili, violente, mal realizzate, concepite per rimbambire chi le segue. Con questo potremmo chiudere il discorso, ma resta il fatto che a seguire quei cartoni sono i bambini e i ragazzi che ogni giorno abbiamo in classe, lasciati del tutto soli di fronte a ciò che la televisione offre: soli materialmente (quanti ragazzi hanno in camera il loro televisore personale...), e soli umanamente dal momento che non trovano nessuno con cui parlarne e confrontarsi.

L'estraneità, quando non l'ostilità, dell'insegnante rispetto al mondo massmediale degli alunni è un motivo di distacco che spesso viene avvertito come insanabile. Lo sguardo di sufficienza che noi diamo ai *Simpson* o a *Sailor Moon*, per esempio, liquidando quei personaggi e quelle trasmissioni con un giudizio sommario, ci fa perdere una grande opportunità educativa: quella di intervenire là dove i ragazzi sono più scoperti: nei sentimenti, nei valori.

Ma perché possa servire alla didattica quanto andiamo a proporre è necessaria da parte degli insegnanti una dose iniziale di umiltà, l'umiltà di chi entra in una dimensione non sua, dove ha molto da imparare - e molto da insegnare, non ce lo dimentichiamo - dove gli esperti sono i ragazzi. Eh sì, in questo campo la strategia educativa passa attraverso un ribaltamento delle tradizionali gerarchie, così che, almeno in un primo momento, i *docenti* saranno i ragazzi. Saranno loro a spiegare quali parentele uniscono i Simpson e qual è il carattere di ogni personaggio; perché Sailor Moon ha poteri straordinari e quando Ranma 1/2 cambia sesso.

E' l'insegnante che deve penetrare in quel mondo, chiedendo informazioni per orientarvisi, come si fa con gli abitanti di una città a noi sconosciuta. Gratifichiamo i bambini per la loro cultura televisiva, di cui in continuazione vengono direttamente o indirettamente rimproverati. Sarà un modo per farli verbalizzare su ciò che vedono, per farli razionalizzare su quella *fiction* che è il regno dell'emotività, per far prendedere loro un distacco più critico e oggettivo su ciò che è vissuto spesso come fosse una realtà vera.

Questo significa per noi insegnanti fare uno sforzo di *abbassamento* verso prodotti della cultura attuale che contrastano con la nostra formazione più classica, dove però è sempre più urgente che noi siamo presenti. Scopriremo che non tutto è così fastidioso come ci appare e che potremo anche divertirici e imparare; come pure scopriremo che gli elementi negativi ci sono e sono meno appariscenti di quanto sembri. La violenza, l'erotismo, la condotta immorale che appaiono manifestamente sono sempre ricoscibili e stigmatizzabili. Ciò che è più pericoloso è quanto si nasconde fra le pieghe del linguaggio audiovisivo, ma che insieme cercheremo di fare uscire allo scoperto.

Dato che le serie televisive cambiano spesso ed è quindi probabile che nuovi successi spuntino strada facendo, indichiamo al momento solo i primi quattro interventi, riservandoci di fissare gli altri due sulla base di ciò che i palinsesti televisivi offriranno

durante l'inverno o delle richieste che verranno da parte vostra che operate sul campo.

Programma dell'annata

1) *Sailor Moon*
2) *I Simpson*
3) *Ranma 1/2*
4) *X File*
5) da definire
6) da definire

1. SAILOR MOON

Premessa

Sailor Moon è una serie televisiva di cartoni animati che ha avuto un enorme successo nel nostro paese negli ultimi tre anni. Il pubblico che l'ha seguita è soprattutto quello delle bambine dell'età della scuola elementare. Ai telefilm si sono presto aggiunti albi a fumetti, albi da colorare, videocassette, libri illustrati, album per la raccolta di figurine, musicassette, bambole, giocattoli che riproducono gli oggetti usati dai personaggi: bacchetta magica, anello, diadema, scettro, ciondolo. Senza contare orologi, magliette, zainetti, tute da ginnastica, diari scolastici, quaderni, spille, smalti... (fig. 1).

Noi faremo riferimento alla serie televisiva e ai fumetti traendo alcune considerazioni generali. Uno studio dettagliato di tutto il materiale esistente in commercio è quasi impossibile dato il proliferare di nuove forme di diffusione del personaggio, anche ora che il suo momento di maggior successo è passato.

Comunque in questo campo i maggiori esperti sono i bambini, a cui conviene rivolgersi per sapere cosa si può trovare e in che rapporto stia con la serie televisiva originaria.

Chi è Sailor Moon?

Sailor Moon è il nome di battaglia di Bunny, una ragazzina di 14 anni maldestra, pigra e poco studiosa. Un giorno grazie alla sua gattina Luna (=Moon) scopre di essere stata chiamata a combattere il regno delle tenebre insieme alle sue amiche Amy, Rea, Morea e Marta, che diventano altrettante paladine della giustizia, ognuna con un nome legato a un pianeta: Mercury, Mars, Juppiter e Venus (rispettivamente: Venere, Mercurio, Marte e Giove). Il "Sailor" (=marinaio) che precede tutti i nomi deriva dalla divisa alla marinara che le cinque ragazze portano a scuola, secondo una tradizione tipicamente giapponese[1].

Possiamo già notare che un elemento realistico (la divisa) si inserisce nel clima fantastico (i poteri magici dei pianeti), in un connubio che è elemento chiave della serie animata: lo straordinario nell'ordinario e viceversa.

Fuori dall'orario scolastico e lontane dall'ambiente familiare, che non compare mai, le cinque amiche ogni giorno affrontano due ordini di problemi:

- conquistare il cuore di qualche ragazzo misterioso e bellissimo (Milord, il Cavaliere della Luna);
- difendere l'umanità da qualche mostro che la minaccia.

[1] Per conoscere meglio le origini del personaggio, cfr. Renato Rossi, *A proposito di Sailor Moon*, in "Ciemme", n. 119-120, marzo-giugno 1997, pp. 91-92.

I due ambiti quasi sempre si intersecano, creando complicazioni derivanti dal non sapere sempre se un personaggio dotato di poteri magici è buono o cattivo, anche perché i buoni spesso vengono posseduti da spiriti malvagi e perciò diventano temporaneamente cattivi.

Qui possiamo notare due elementi importanti:
- le ragazze, soprattutto Bunny, socialmente relegate in posizione subordinata dalla realtà degli adulti (la scuola, la famiglia, la chiesa) hanno un riscatto totale grazie ai loro poteri segreti (salvano l'umanità);
- esiste una forte ambiguità nelle persone che le circondano, soprattutto adulte, dal momento che non si sa mai se sono realmente buone o cattive.

In *Sailor Moon* e nella maggior parte della *fiction* giovanilistica televisiva assistiamo a un ribaltamento dei ruoli per cui sono i ragazzi a risolvere i problemi, cosmici (*Power Rangers*, *Super Human Samurari*) o quotidiani che siano (*Beverly Hills*, *I ragazzi del muretto*), mentre i grandi spesso ne sono causa. Gli adulti sono tutti goffi o cattivi; i ragazzi belli e supervitaminizzati (*Bay Wach*): il mondo è loro, va goduto e posseduto prima di ridursi come i loro padri.

L'impressione più forte è che questi adulti siano assenti, distratti, impegnati altrove, mentre i loro figli sono lasciati a se stessi nell'affrontare i problemi di cuore o la salvezza della Terra.

Pensiamo a quale grado di identificazione e sfogo possa provocare questo taglio narrativo nelle diecine e diecine di bambini e ragazzi che vedono i loro genitori separati comunicare solo per la quota degli alimenti da versare; o per tutti i giovani che falliscono nella vita quotidiana (scuola, lavoro, vita sociale), ma attendono un riscatto che può venire dal trasformasi finalmente in quello che si è nel profondo: guerrieri.

Bunny e le sue amiche quando combattono usano una formula magica (esempio: «Potere del cristallo di Luna, vieni a me!») grazie alla quale ricevono i poteri magici, ma soprattutto subiscono piccole ma significative trasformazioni. Si veda in proposito il confronto fra le due figure di Bunny (figg. 2 e 3). La divisa resta la stessa, ma la gonna si accorcia notevolmente; al posto delle scarpe con le calzette bianche troviamo due stivaloni rossi col tacco; la casacca diventa una sorta di *body* dalle spalle rinforzate; spuntano guanti fino al gomito. Ma le modifiche più significative sono quelle fisiche: il corpo si slancia, il viso è meno paffuto, le gambe più tornite e il seno è decisamente sviluppato.

Il passaggio da scolarette a guerriere corrisponde perciò alla crescita dalla pubertà all'adolescenza, da una fase di subordinazione alle istituzioni a una in cui si scopre che esiste un mondo nascosto in cui si sperimentano caratteristiche che appartengono agli adulti: azione, decisione, senso della giustizia.

Il momento della trasformazione è espresso attraverso scene che si ripetono ossessivamente di episodio in episodio, con un gran volteggiare in aria del corpo avvolto dalle trecce lunghissime, gli occhi chiusi come in un momento di *trance*, il tutto a tempo di musica trionfale.

L'insistere su questi riti di passaggio, oltre che rispondere a criteri di economia

televisiva (si risparmiano disegni utilizzando sempre li stessi), è probabilmente un dato rassicurante proprio per quelle bambine cui la serie è diretta, portate così a immaginarsi come vittoriose guerriere là dove la realtà riserva spesso frustrazioni e inquietudini.

Una novità di questa serie di cartoni risiede nel fatto che i super eroi sono tutte femmine: il ruolo del maschio è relegato a spalla o oggetto dei vari innamoramenti delle guerriere bambine. Anche gli avversari malvagi sono spesso esseri femminili, come per lo più donne sono le poche figure di contorno (maestre, suore, giornaliste).

I maschi sono disegnati in modo non aggressivo, di una bellezza femminea e sfuggente. Non è un caso che il successo dell'immagine di Leonardo Di Caprio, bello secondo questi canoni, sia stato decretato anche da tante bambine sotto i dieci anni. I maschi in *Sailor Moon* devono essere conquistati secondo un rituale che ribalta i tradizionali ruoli sessuali: sono le ragazze che portano loro doni e che cercano di strappare il loro consenso.

Questo fa sì che mentre il pubblico femminile si sente fortemente gratificato i bambini in genere detestano la serie e allontanano da sé il sospetto che anche a loro possa piacere: vedere *Sailor Moon* è una cosa da bambine, peggio che giocare a mamme.

***Sailor Moon* e il neo paganesimo**

Le storie di *Sailor Moon* si inseriscono in pieno nel clima culturale in cui viviamo, con i continui richiami alla spiritualità e alle pratiche della New Age. Rispetto a questo fenomeno assai discusso ma di difficile classificazione, che comunque si caratterizza per un sincretismo religioso e un rifiuto di ogni forma dogmatica e istituzionalizzata di spiritualità, il nostro cartone animato ha più di un punto di contatto.

Ad esempio il ricorso ai cristalli, che rientrano in una delle pratiche curative new age. I cristalli di *Sailor Moon* possono avere sia valore positivo (come quelli usati dalle Sailor) o tale da scatenare le forze del male (v. sotto l'episodio del prete).

Troviamo poi nella New Age il ricupero di miti e divinità pagane (quali appunto i nomi dei pianeti a cui le bambine sono legate), culti ancestrali, rituali celtici, pratiche zen, contatti con gli angeli e con gli extraterrestri. Anche nel cartone esiste una compresenza di esseri provenienti da altre dimensioni, demoni, forze negative, simboli esoterici e culti cristiani.

Per avere un'idea del tipo di situazioni presentano le storie della nostra eroina, prendiamo ad esempio un racconto a fumetti pubblicato sul numero di gennaio 1997 di *Sailor Moon Magazine*.

Il prete posseduto

Nina, compagna di classe di Bunny, è triste per la perdita del suo ragazzo. Sono insieme di fronte a un cimitero (fig. 4) quando Nina si allontana e va incontro a un prete (fig. 5) che la consola (fig. 6). All'improvviso compare una figura misteriosa armata di un cristallo malefico (fig. 7) con cui minaccia il prete. Sailor Moon lo affronta ricordando che si trovano in un luogo consacrato (fig. 8), ma il malvagio lancia il cristallo (fig. 9). A questo punto il prete si trasforma nella creatura che lo possedeva: un demonio pugilatore (fig. 10). La storia poi prosegue con scontri, fughe, salvataggi, altre metamorfosi e vittoria temporanea dei buoni[2].

Se abbiamo proposto questo spaccato è per dare un'idea della confusione di valori che i

[2] Temporanea nel senso che nell'episodio successivo spunteranno nuovi demoni, ecc. a minacciare l'umanità.

ragazzi ricevono attraverso un cartone animato o un fumetto come questo. L'elemento realistico (il cimitero, che è un luogo pubblico) diventa teatro di lotte apocalittiche senza che nessun adulto (principio di realtà) sia presente o intervenga. Sono le bambine a salvare la città dalla distruzione del demone che si nasconde nella figura rassicurante del sacerdote, e questi verrà liberato alla fine quasi senza essersi accorto di nulla. Con le sue parole (fig. 11) confermerà che il bene vince, secondo l'insegnamento divino. L'«insegnamento divino» di cui parla dobbiamo immaginare sia quello del Vangelo dal momento che è un prete; ma il «bene» che ha trionfato è quello delle Sailor, che ha ben poco di evangelico. Si veda anche la fig. 8: è vero che Sailor Moon rimprovera l'avversario perché non rispetta il luogo, ma la sua posizione è decisamente di dominio sulla croce che ha sotto i piedi.

Le croci che vediamo disegnate con tanta accortezza convivono con i poteri magici senza apparente contraddizione, e soprattutto ben poco valgono di fronte alla potenza del male. Ciò che veramente funziona e agisce è il potere di Giove (fig. 12).

I simboli grafici

Una delle difficoltà che un adulto trova addentrandosi nell'universo di Sailor Moon è data dal tipo di grafica e di animazione. A differenza della scuola disneyana di stampo realista, questi cartoni sono realizzati in modo piuttosto schematico, enfatizzando le espressioni e riducendo al minimo i passaggi fra le varie azioni. Il disegno può servirsi di veri e propri simboli convenzionali per comprendere i quali bisogna essere iniziati. Ad esempio le enormi gocce che compaiono *sopra* le teste dei personaggi quando sono imbarazzati o le bocche triangolari (in realtà sono le lingue) e gli occhi tondi con la pupilla a spirale quando hanno fame.

Il disegno degli occhi è una caratteristica distintiva del cartoon giapponese: c'è una cura estrema nel disegnarli enormi, quadrati, pieni di riflessi bianchi per dar loro più espressività. Molti hanno visto in questo una sorta di ripudio dei famosi "occhi a mandorla" per appropriarsi di un tratto distintivo delle razze occidentali. La bellezza sembra consistere negli occhi grandi, sognanti, mentre gli occhi allungati diventano sinonimo di perfidia, ambiguità, malvagità. Non è a caso che tutti i cattivi in Sailor Moon abbiano gli occhi a mandorla.

Innamorate o guerriere?

Il personaggio di Sailor Moon presenta una strana commistione fra una natura romantica votata alle avventure di cuore e una natura guerriera pronta ad affrontare gli scontri più spietati[3].

Questa ambivalenza non è così improbabile secondo quanto ci raccontano i romanzi della scrittrice-simbolo degli adolescenti giapponesi, Banana Yoshimoto. Anche le sue eroine pensano all'amore, preparano pranzetti per il fidanzato, ma non battono ciglio guardando i film *horror* o *splatter* di cui sono fanatiche. Stando a quanto afferma Giorgio Amitrano la stessa Yoshimoto è una fan del nostro Dario Argento:

«I film di Argento, dove l'intreccio trascura la logica per puntare sull'emotività pura e domina l'iperbole, sono molto vicini alla sensibilità dei fumetti per ragazze. La protagonista di *Phenomena* è una perfetta eroina in stile *shojo manga* [fumetti giapponesi per ragazze] e come tale esce indenne, alla fine del film, da una serie di prove atroci, col suo vestito bianco ancora immacolato. Gli orrori del mondo degli adulti non sono riusciti

[3] Per conoscere più a fondo il mondo dei cartoni animati giapponesi si veda il bel volumetto di Luca Raffaelli, *Le anime disegnate - Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Roma, Castelvecchi, 1994, in particolare la terza parte (*Tutti per uno: l'*anime *giapponese*).

a contaminarla […]. E' superfluo sottolineare che storie come questa offrono alle giovanissime un'irresistibile opportunità di identificazione sublimando la paura del sesso in una rappresentazione di orrori con catarsi finale e relativo recupero dell'innocenza»[4].

E in effetti anche le nostre guerriere al termine delle avventure tornano ad essere tranquille scolarette col vestito alla marinara.

In filigrana (nemmeno troppo nascosta) è possibile leggere in questa serie la rappresentazione di un disagio generazionale, quello di tanti bambini che si sentono esclusi dal mondo degli adulti perciò ne costruiscono uno a loro misura dove è assente la razionalità e il principio di realtà.

Si dirà: non è molto diverso da quanto succede in classici della letteratura per l'infanzia quali *Peter Pan* o *Alice* o *La storia infinita*...

Ciò che cambia in questo caso è la disposizione del mondo alternativo infantile fantastico. L'isola-che-non-c'è, il Paese delle meraviglie o Fantàsia sono luoghi alternativi al reale, mondi paralleli dove è possibile accedere grazie al sogno e ai valori dello spirito.

In Sailor Moon questo mondo di avventure fantastiche sta dentro il mondo reale, nelle piazze delle città o nei cortili di scuola, tra i palazzi e i negozi rappresentati con assoluto realismo. Qui non si parla di una raltà *altra*, ma di una realtà *interna* che gli adulti non vedono. E poiché è una realtà violenta e minacciosa i bambini devono provvedere da soli ad affrontarla, senza aiuto di genitori, insegnanti o preti.

Un'ultima notazione sul linguaggio verbale usato nel cartone e nei fumetti. Per lo più si tratta di frasi semplici, brevi, recitate con veemenza. Secondo un uso comune a tutti i cartoni animati giapponesi, e che probabilmente deriva da una caratteristica di quella lingua, ciò che i personaggi dicono più spesso è: «Cosa?!», ogni volta che accade un fatto anche minimo.

Esistono però alcune impennate verbali difficilmente spiegabili, quali la conclusione che abbiamo trovato nel testo che accompagna l'album di figurine adesive *Sailor Moon* pubblicato da Merlin Collections nel 1995. Riportiamo testualmente dall'ultima pagina:

«Finalmente si svela anche l'identità del Cavaliere della Luna. Si tratta di un'ombra del subcosciente di Marzio, materializzata da una parte della sua mente dopo la perdita della memoria pre proteggere la ragazza amata».

Ipotesi di lavoro

Come abbiamo premesso è bene muoversi in questo campo con un poco di cautela, consapevoli di essere degli intrusi.

Se non vogliamo ottenere risultati controproducenti dobbiamo evitare giudizi sommari o - peggio - pregiudizi sul mondo dei cartoni televisivi.

Ricordiamo che se a noi può far inorridire la storia del prete vista sopra, è del tutto naturale per un bambino abituato a leggere e vedere *Sailor Moon*.

Dobbiamo cercare un dialogo su questo fronte e non intervenire d'autorità, perché agli occhi dei ragazzi rientreremmo immediatamente nella categoria degli adulti ottusi e violenti che proprio quei prodotti rappresentano.

- Una prima fase di lavoro consisterà nel prendere conoscenza di *Sailor Moon*. Il nostro intervento è solo un piccolo itinerario guidato a cogliere gli aspetti più complessi che il cartone presenta, sotto il profilo morale, sociale, educativo e narrativo. Ma l'approccio conoscitivo personale è insostituibile, per cui è importante procurarsi almeno tre episodi in videocassetta (si trovano anche in edicola) e vederli con attenzione, segnando i passaggi significativi e gli elementi che non sono chiari.

---

[4] Giorgio Amitrano, Postfazione a: Banana Yoshimoto, *Kitchen*, Milano, Feltrinelli, 1993, pp. 144-5.

Può essere utile anche leggere qualche pubblicazione a fumetti (in edicola ne trovate in abbondanza) per consolidare la familiarità coi personaggi e notare eventuali differenze rispetto alla versione televisiva.

Una volta individuato un episodio in videocassetta o una storia a fumetti particolarmente significativa si può procedere al lavoro in classe.

- In classe un primo momento sarà dedicato ad una discussione sull'argomento. Si può partire chiedendo chi guarda abitualmente Sailor Moon. E' molto probabile che le risposte dei maschi saranno sdegnate, come pure qualche bambina si sarà stancata di seguirla e l'avrà "tradita" per un altro personaggio. Diventa importante che tutte le posizioni vengano espresse con chiarezza e pacatezza:

a) cosa ci trova di particolare chi lo guarda (o lo legge) abitualmente;

b) perché qualcuno lo detesta (e qui non sarà facile far ragionare i maschi);

c) come mai qualcuno si è stancato.

Emergerà che *Sailor Moon*, al pari degli altri prodotti televisivi, può piacere o meno, o può piacere per un po' di tempo e poi basta. Il gradimento verso un programma non è quindi assoluto, ma può cambiare col tempo e con le persone, anche se nel momento del massimo successo può sembrare qualcosa di intoccabile.

- In un secondo momento in classe si cercherà di ricostruire la storia di *Sailor Moon* e dei suoi personaggi: com'è cominciata, quali relazioni esistono, quali deviazioni ha preso la vicenda nel tempo. Si può cercare di fissare su un cartellone lo stemma delle avventure e dei personaggi, mettendo in evidenza quei punti su cui non c'è accordo. In questo caso si può far riferimento a qualche testo che abbia "autorità": una videocassetta, un fumetto, un libro a disposizione dei ragazzi.

Sarà possibile a questo livello fare un confronto con ciò che avviene nella mitologia o nell'epica, dove da un nucleo narrativo iniziale si diramano storie legate ai singoli personaggi, che spesso si intersecano o si contraddicono a vicenda.

Per illustrare il cartellone con figurine o simili non avete che da chiedere in classe.

- La fase successiva sarà la visione di almeno un episodio, magari quello che avete già analizzato e che conoscete. Potrete presentarlo come se vi fosse capitato "casualmente" per le mani. Dopo la visione provate a chiedere un riscontro tra il cartellone e l'episodio, per verificare se tutto torna e a quale livello dello stemma quell'avventura si pone.

Continuando a far domande come se non aveste capito, provate a toccare i punti più significativi per sentire come sono spiegati dai ragazzi. Prendendo al esempio la storia del prete:

- Perché non c'è nessuno per la strada ad assistere a quanto avviene?

- Perché il prete si rivela all'improvviso cattivissimo?

- Possono coesistere la fede del prete e i poteri di Sailor Moon?

- Come mai Sailor Moon e le sue amiche modificano l'abito e il corpo quando si trasformano?

- Quando studiano le ragazze?

- Come mai stanno tanto fuori casa senza che nessuno le controlli? ecc.

In questo modo, anche senza esprimere giudizi definitivi, si potrà intaccare qualche certezza dei ragazzi, inserendo un punto di vista adulto ma con discrezione, riconoscendo che certi momenti del cartone possono essere divertenti, o avanzando dubbi e riserve su altri punti.

Il lavoro può continuare ancora mettendo a frutto quanto abbiamo indicato nelle annate precedenti a proposito della lettura dell'immagine (il movimento, i colori, il taglio figurativo, la musica e i rumori) o del rapporto tra letteratura e cartoni animati.

In ogni caso essere arrivati a questo punto è già un grande risultato.

RAGAZZI E TELEVISIONE

2. I SIMPSON

Premessa

I Simpson è il titolo di una serie di cartoni animati statunitensi creati da Matt Groening, presentata in Italia per la prima volta nel 1991. Da allora non è mai mancata dagli schermi televisivi, pur non riscuotendo ascolti significativi. Nell'inverno 1997-98 la serie è andata in onda ogni giorno nella fascia immediatamente pomeridiana sulla rete Italia 1, ottenendo un successo insperato, al punto da divenire un fenomeno di costume. Durante la scorsa estate, infatti, quando la trasmissione è stata sospesa, si è visto proliferare quel *merchandising* fino allora assai limitato sui personaggi del cartone. Magliette, poster, pupazzi, giornalini, libri illustrati, calendari, saponi sono stati realizzati con l'effigie della famiglia Simpson, mentre i modi di dire dei singoli personaggi sono entrati a far parte del linguaggio comune di ragazzi e non.

Con l'inizio della nuova stagione televisiva invernale si può notare la conferma del telefilm quotidiano alle ore 14:00, sempre sulla stessa emittente, oltre a un appuntamento serale la domenica. La novità più evidente dell'attuale trasmissione è l'aver inserito una forte dose di pubblicità sia all'inizio che al termine di ogni episodio, mentre nel passato essa era del tutto assente. Per aggirare la legge che vieta l'interruzione pubblicitaria di un cartone animato, gli spot vengono collocati tra i titoli di testa e l'inizio del racconto, e tra la fine del racconto e i titoli di coda. A cornferma di come la serie *I Simpson* sia seguita da spettatori di tutte le età, vogliamo segnalare che la prima fascia pubblicitaria è indirizzata prevalentemente ai bambini (giocattoli, merendine), mentre la seconda ai giovani e agli adulti.

Chi sono i Simpson?

Si tratta di una famiglia della piccola borghesia americana, formata da cinque membri: Homer, il papà; Marge, la mamma; Bart, il figlio decenne; Lisa, la figlia poco più piccola del fratello; Maggie, la figlia lattante (v. fig. 1).

Homer è un uomo di mezza età, decisamente scarso di intelligenza, interessato solo alla birra e alle ciambelle dolci, pronto a frodare il prossimo e a giustificare il proprio opportunismo. Fisicamente è trascurato: è senza capelli salvo pochi peli riportati, ha la barba perennemente lunga, ingrassa senza controllo. Detesta il vicino di casa Flanders che ostenta una grande devozione cristiana e le cognate che gli rimproverano in continuazione il suo essere un fallito. Nonostante tutto, quando si presenta l'occasione sa essere un buon padre e un buon marito.

Marge è la moglie perennemente indaffarata a tenere la barca pari in famiglia. Controlla Homer e segue Bart e Lisa nella loro vita scolastica e relazionale. Si capisce che avrebbe potuto ambire a risultati più gratificanti nella vita, ma sembra aver accettato senza grossi rimpianti la sua modesta condizione. Per lo più agisce in modo discreto, ma quando il marito o il figlio le fanno troppo grosse, sa farsi sentire. Con la piccoletta Maggie ha un rapporto proiettivo, come si vede nella sigla.

Bart è un ragazzino perennemente combattuto fra il senso del dovere e ogni forma di trasgressione. Deve difendere la sua fama di leader fra gli amici, così si espone a pericoli e a continue punizioni familiari e scolastiche. Nonostante l'aria da bullo deve spesso soggiacere alle prepotenze dei compagni di scuola più grandi di lui. Nella sua vita ha due modelli: il padre, giustificazione vivente di ogni opportunismo, e Krusty il Clown, un comico televisivo fallito che conduce trasmissioni per ragazzi prive di ogni valore educativo.

Lisa è ciò che oggi si definirebbe "politicamente corretta". E' l'incarnazione di ogni principio etico e morale, vissuto in modo critico e responsabile. Questa sorta di vocazione alle buone azioni la porta talvolta a eccedere in dimostrazioni virtuose. Dotata di grande intelligenza raggiunge ottimi risultati scolastici e ha un amore sincero per la conoscenza. La sua preparazione culturale è superiore al resto della famiglia, e in generale anche dell'intero corpo insegnanti. E' l'unico personaggio totalmente positivo della serie, e serve come punto di riferimento per giudicare il comportamento degli altri (un po' come Lucia Mondella nei *Promessi sposi*). Al pari del fratello, comunque, ama la televisione-spazzatura di Krusty.

Maggie è un'appendice alla famiglia. E' una bambinetta che osserva il mondo dei grandi limitandosi a succhiare il ciuccio che ha sempre a portata di mano. Gattona per la casa fra la disattenzione generale; quando prova a stare in piedi da sola regolarmente cade battendo la testa. La sua presenza non incide più di tanto nell'economia del racconto e il suo ruolo è apparentabile a quello degli animali domestici dei Simpson: il gatto Palla-di-neve e il cane Piccolo-aiutante-di-Babbo-Natale.

Springfield

I Simpson vivono a Springfield, una città-simbolo che possiede ogni caratteristica degli agglomerati urbani statunitensi: inquinamento, anonimato, mito consumista, legame emotivo con pseudo-tradizioni (anniversari, sagre, parate), invadenza televisiva, scarso o nullo senso del dovere da parte dei cittadini.

Springfield e i suoi abitanti sono il prolungemento sociale della famiglia Simpson: è la città prigione, autoreferente, dove tutti si assomigliano, fanno le stesse cose, la pensano nello stesso modo. Attraverso le avventure dei singoli personaggi facciamo conoscenza di un campionario di tipi umani perfettamente coerenti coi "principi" che vigono a Springfield: il pastore della parrocchia, il preside della scuola, l'insegnante dei ragazzi, l'autista dello scuolabus, il padre di Homer, i vecchi della casa di riposo, i poliziotti di quartiere, il barman, i clienti del bar, gli amici di Bart e Lisa, i personaggi della televisione locale, i vicini di casa, il presidente della principale industria cittadina: una centrale nucleare.

Lo spunto divertente che sta alla base della serie nasce dalla combinazione di tutti questi tipi umani variamente impegnati nella sopravvivenza quotidiana. Ogni episodio è un pretesto per collocare i personaggi di questa sorta di "commedia umana" nelle situazioni più disparate, in modo che confermino col loro comportamento alcuni temi di fondo che permeano il cartone. Questi temi e lo stile scelto per la realizzazione, sono i punti forti del successo trasversale dei *Simpson*.

I temi

Anche assistendo a una sola puntata dei *Simpson* ci si rende conto che lo sguardo dell'autore sulla realtà contemporanea è decisamente cinico. Nessuno – o ben pochi – fa quel che dovrebbe, la corruzione è una cosa accettata, la violenza quotidiana un dato di fatto, l'ecologia una pia illusione. Sembra di assistere al fallimento generale di un progetto etico a cui si allude indirettamente, proprio perché i comportamenti dei personaggi gli si contrappongono. Se risulta divertente il fatto che Homer cerca ogni volta di rubare qualcosa nel minimarket dell'immigrato indiano è proprio perché si presuppone che lo spettatore sia consapevole che rubare è male. La totale mancanza di rispetto per l'ambiente e per i dipendenti da parte del sig. Burns, il decrepito presidente della centrale nucleare, fa ridere perché lo spettatore conosce quali sono i diritti dei lavoratori e della collettività.

In questo senso *I Simpson* è in linea con la millenaria tradizione della commedia che da Terenzio fino a Dino Risi ha messo in berlina i vizi dell'uomo comune. Vi si riscontra una dialettica spettatore-personaggi che mira in parte all'**identificazione** e in parte alla **denuncia** dei comportamenti sbagliati.

Per questo il tono del racconto è sia **umoristico** che **ironico**.

Con l'umorismo – seguendo la famosa definizione di Pirandello[1] – si ha «il sentimento del *contrario*», cioè la consapevolezza che il comportamento sbagliato di un personaggio ha delle sue motivazioni, per quanto risibili o disperate esse possano essere. In questo senso è facile stimolare l'identificazione degli spettatori, dato che le meschinità dei personaggi – per quanto esagerate dal racconto – hanno una radice assai realistica che coinvolge i sentimenti e la dimensione esistenziale di tutti.

Cosa diversa sarebbe, secondo Pirandello, «l'avvertimento del contrario», cioè la semplice percezione che un personaggio non faccia ciò che dovrebbe. Questo meccanismo dà la comicità.

Proprio perché con *I Simpson* vengono coinvolti i sentimenti e la dimensione esistenziale è facile

[1] Luigi Pirandello, *L'umorismo*, Milano, Mondadori, 1986.

che un bambino percepisca quelle situazioni sballate come meramente comiche e non come umoristiche, e cioè *avverta* il contrario più che *sentirlo* nelle sue intime ragioni.

Con l'ironia - e qui ci viene in soccorso un bel saggio di Marina Mizzau[2] - si dice qualcosa negando allo stesso tempo ciò che si sta dicendo; oppure si parla a Tizio perché Caio capisca. Con l'ironia si coinvolge l'interlocutore nell'atto comunicativo a un grado molto elevato, pena la perdita dell'effetto divertente.

In questo senso, grazie all'ironia, Groening può esaltare i comportamenti sbagliati dei personaggi proprio perché lo spettatore capisca che in realtà li sta condannando. Quindi, di fatto nella serie riaffiora una visione morale del mondo e dei rapporti umani, ma richiede la collaborazione dello spettatore per divenire manifesta.

Sotto questo profilo appare indispensabile una maturità e una prontezza nella lettura del cartone animato che solo uno spettatore attento e preparato può avere, mentre l'effetto ironico si perde se non si è in grado di riconoscere la doppia valenza dell'atto comunicativo.

Lo stile

Così come le scelte narrative fatte dall'autore (abbiamo visto: umoristiche e ironiche) sono strettamente connesse ai temi di fondo, anche le scelte espressive contribuiscono a creare significato.

Il disegno dei personaggi è volutamente caricaturale, a tal punto esasperato che più di un adulto (genitori, educatori, insegnanti da noi consultati) trova difficoltà immediata a seguire l'andamento delle storie. I personaggi dei *Simpson* sono gialli, hanno gli occhi sferici pernennemente sgranati, mentre la testa diventa tutt'uno con i capelli, salvo quelli di Homer (pochi, disegnati a zig zag) e soprattutto quelli di Marge, di un bel blu e pettinati a torre.

L'ambiente in cui si muovono è essenziale, con prospettive semplici e totalmente privo di ombre. I colori sono puri, senza sfumature, secondo una precisa ascendenza Pop Art. Anche i soggetti appartengono all'estetica pop: elettrodomestici, supermercati, merci di ogni tipo, pubblicità. La famiglia Simpson è in questo senso emblematica della famiglia televisiva: in ogni puntata, subito dopo la sigla, vediamo i cinque membri rientrare in casa velocemente per andarsi a sedere di fronte al televisore.

Quell'immagine diventa speculare per gli spettatori che stanno vedendo *I Simpson* in televisione: noi siamo come loro.

Inoltre quello in cui vivono è un universo mediatico, dove il modo di parlare, le scelte o gli acquisti da fare dipendono dalla televisione. E' sintomatico che i due piccoli Simpson, Bart e Lisa, così diversi fra loro, si divertano enormemente a guardare lo show demenziale di Krusty e soprattutto i cartoni animati (loro che *sono* cartoni animati!) violentissimi di Grattachecca e Fichetto.

In quei cartoni la consueta lotta tra un gatto e un topo (sul modello di Tom e Jerry) si trasforma in crudeli sevizie cui il topolino sottopone il gatto tonto: gli strappa gli occhi, lo scuoia, lo taglia con la sega elettrica (o col laser, o rasoio, ecc.), lo investe col trattore, lo espone a radiazioni nucleari. Di fronte a tanta violenza esasperata sia Lisa che Bart ridono a crepapelle, segno che non sono stati minimamente colpiti dalla crudezza delle scene. Anzi, nei *Simpson* si può assistere come se nulla fosse a rivendicazioni di chi per primo abbia inserito la violenza nei cartoni animati come motivo di vanto.

Siamo in pieno nel tipo di cultura che prende il nome di *pulp*[3], a cui molto cinema e molta letteratura si stanno dedicando. Il clima che si respira è tipicamente postmoderno, cioè citazionista, autoreferenziale, basato su un azzeramento delle gerarchie culturali. E' normale che in ogni puntata dei *Simpson* si faccia riferimento a qualche film fondamentale della storia del cinema, da *Il cantante*

---

2 Marina Mizzau, *L'ironia. La contraddizione consentita*, Milano, Feltrinelli, 1984

3 Dal film *Pulp Fiction* (1994) di Quentin Tarantino, che a sua volta faceva riferimento alle riviste di "cronaca vera" con storie a tinte forti, risalenti agli anni '40.

di jazz (primo film sonoro) a *2001: odissea nello spazio*; da *Qualcuno volò sul nido del cuculo* a *Pulp Fiction*. Inoltre nei dialoghi non stupisce sentir citare Freud o Mac Luhan o le ultime novità new age.

Lo spettatore che voglia fruire interamente del divertimento deve avere una buona cultura oltre alla passione per le storie di quella gente pasticciona. Con l'ironia, vedevamo, la partecipazione del recettore è estremamente attiva, quindi è facile che la posta si alzi e per garantire il divertimento l'autore moltiplichi i riferimenti alti e bassi nascondendoli fra le pieghe del racconto.

I Simpson sono buoni o cattivi?

E' ciò che si chiedono - e spesso ci chiedono - molti insegnanti.

La domanda presuppone una distinzione morale che non è facilmente applicabile ai *Simpson*. Assai più che con i cartoni giapponesi, qui ci troviamo di fronte a un prodotto del nostro tempo, lontano anni luce dal mondo di Walt Disney dove la dicotomia bene-male era (ed è ancora) facilmente riconoscibile. Non è a caso che in tanti episodi dei *Simpson* si parli di Disney storpiandone il nome, facendo la parodia del primo cartone di Topolino, *Steamboat Willy* (1928), con Grattachecca e Fichetto, o di *Mary Poppins*, ribattezzata Shary Boppins «per questioni di diritti d'autore».

Se sotto il profilo artistico non possiamo che ammirare l'abilità di Matt Groening e dei suoi collaboratori nell'aver creato un mondo stilisticamente coerente, con uso sapiente del linguaggio cinematografico (inquadrature, montaggio) e capacità di trasformare le ambientazioni usuali in citazioni colte; sotto il profilo tematico si impongono dei distinguo.

Il pubblico dei *Simpson* è trasversale: si va dai bambini delle elementari, ai ragazzi delle medie, ai liceali, agli universitari e a non pochi adulti. Tutti si dichiarano appassionati e possono conversare fra loro ripetendo le battute più frequenti quali il tormentone di Bart: «Ciucciati il calzino». Ma è evidente che un adulto di buona cultura sarà in grado di cogliere il taglio ironico del cartone, i risvolti umoristici, le citazioni filmiche o i riferimenti all'attualità politica, mentre a un bambino delle elementari queste cose passeranno sopra la testa. E' facile che tutto il lato ironico si perda e l'umorismo divenga comicità pura.

Con questo, però, si ha anche un ribaltamento del significato: non più la strizzata d'occhio allo spettatore da parte di Groening per dirgli: "Guarda come siamo nel profondo e ricorda come dovremmo essere", bensì un: "Siamo fatti così, ridiamoci su!". Va da sé che la valutazione morale cambia nel primo e nel secondo caso.

Mentre un adulto o un giovane maturo (maturo anche nella sua funzione di spettatore, cioè di recettore di immagini audiovisive) può apprezzare e ridere proprio perché ciò che ha visto lo ha fatto pensare, un bambino rischia di essere attratto per le forme eccessivamente colorate e di ridere invece di pensare.

Ipotesi di lavoro

E' quindi quanto mai urgente un'azione educativa sui *Simpson*, proprio per insegnare ai ragazzi a leggere il contenuto manifesto e quello nascosto della serie.

Al pari di *Sailor Moon* e dei cartoni animati in genere, saranno i ragazzi gli esperti per chiarire nomi, parentele, simpatie e antipatie. Ma a differenza di *Sailor Moon* qui i ragazzi da soli non sono in grado di capire tutto: quanti bambini delle elementari hanno visto *2001* o sanno chi era Richard Nixon o che cosa sia la psicologia transazionale? Perciò *I Simpson* è un buon terreno di incontro, dove far vedere che ci sono riferimenti e significati che si possono cogliere solo con una buona preparazione culturale e umana.

La cultura, la grande assente dalla produzione televisiva più frequente, torna a far capolino grazie a programmi post-moderni come questo, formando uno dei tasselli indispensabili per comporre il mosaico. La testimonianza dell'insegnante andrà così a integrare (e non a sovrapporsi) la fruizione dei *Simpson*, gettando nuova luce su ciò che per i ragazzi rischia di essere solo comicità corriva.

Ogni insegnante che voglia lavorare sui *Simpson* cominci quindi a vedere qualche episodio, registrandolo su videocassetta. Quando si sarà accorto che la puntata in questione contiene citazioni

da qualche film reperibile e proponibile ai ragazzi, da qualche quadro d'autore, o da qualche romanzo classico, allora cominci a raccogliere il materiale di riferimento per riproporlo in classe dopo la visione dell'episodio così com'è. Dall'integrazione col materiale di supporto può cominciare un approfondimento sulle ragioni del divertimento.

Sarà utile poi lavorare sui personaggi raccogliendo di ognuno le tipologie comportamentali, mettendo in evidenza quanto quei difetti corrispondano ai difetti di tanta gente, noi compresi.

Maggiore cautela si dovrà riservare per analizzare il perché delle trasgressioni, il fascino dell'illegalità, la facilità con cui si froda il prossimo nei vari episodi. Sarà indispensabile spiegare ai ragazzi la dinamica dell'ironia ("dico una cosa perché si capisca il contrario") per far cogliere loro come la spregiudicatezza di certi comportamenti nasconda in realtà un appello a non imitarli.

Nel procedere a una lettura "globale" della trasmissione televisiva non sarà fuori luogo far notare il recente inserimento di pubblicità all'inizio e alla fine di ogni episodio, con le caratteristiche che abbiamo detto. Ogni spot può essere oggetto di lettura e individuazione dell'idea che esprime: "comprate il tal prodotto perché...".

È evidente che chi programma il cartone è consapevole di avere degli spettatori di tutte le età.