

FRANCESCA PIGNATTI MORANO
PIAZZA RICCO' 2 41100 MODENA
 059.371469

Una ricerca ISPES su:
animali domestici, selvatici, fantastici nell'immaginario
infantile

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Roma, gennaio 1990

La ricerca è stata diretta e coordinata
da Antonio LONGO,
Direttore di Ricerca ISPES

Hanno collaborato:
Barbara FENATI
Sociologa delle Comunicazioni di massa

Vinicio ONGINI

Paol. cell. Temica
Vie Fiumana n. 2 -
Villenove d.
Ca Fuoro -

Bol.

0557/4708109

Scrittore per ragazzi

Susanna SERRACCHIANI
Psicologa

I dati del sondaggio sono stati
elaborati da Interdata - Roma

[[indice](#) | [elenco delle ricerche](#)]



A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

INDICE

Introduzione di Antonio LONGO
Direttore della Ricerca

Parte I

COSA PENSANO I BAMBINI:
I RISULTATI DI UN SONDAGGIO NELLA SCUOLA

- 1.1. - Premessa
- 1.2. - Gli animali conosciuti
- 1.3. - Animali preferiti
- 1.4. - Percezioni e sensazioni
- 1.5. - Dalle favole alla cronaca: gli animali visti attraverso il mondo dei grandi
- 1.6. - L'ecologia ed i pericoli della terra

Parte II

ALFABETIERI, RONDINI E PASSERI SOLITARI

- 2.1. - "Perché non ci sono rondini in cielo?" Una polemica "scolastica" tra i Verdi e la Lipu
- 2.2. - Il primo libro di lettura: il caso di Konrad Lorenz
- 2.3. - A come Ape, B come Bue, U come Upupa. Le immagini animali dell'alfabetiere.
- 2.4. - Uccellino e oseleto: l'immaginario animale nei libri di lettura dagli anni '20 agli anni '70
- 2.5. - Il signor gatto
- 2.6. - I programmi scolastici
- 2.7. - L'ora di narrativa: letture alla scuola media

Parte III

DA TOPO GIGIO A BRAVESTAR. BAMBINI, TV E ANIMALI

- [3.1. - Premessa](#)
- [3.2. - I programmi esaminati](#)
- [3.3. - Animali star](#)
- [3.4. - L'animale umano: il cartoon classico e i pupazzi](#)
- [3.5. - L'animale-animale: filmati e notiziari](#)
- [3.6. - L'animale amico](#)
- [3.7. - L'animale ride, piange, parla](#)
- [3.8. - I ruoli degli animali](#)
- [3.9. - Adulti, bambini e personaggi-animati](#)
- [3.10. - L'animale urbano](#)
- [3.11. - La fantascienza degli animali transformer](#)

Parte IV

ALLA RICERCA DELL'ANIMALE PERDUTO

- [4.1. - L'orso che non "era": un problema di identità](#)
- [4.2. - "Le fait divers": dai cartoni animati allo zoo](#)
- [4.3. - Topi mutanti e capre transgeniche: il bricolage degli animali](#)
- [4.4. - "Il cane è pazzo, il lupo s'innamora, lo squalo non morde: il mondo alla rovescia"](#)
- [4.5. - Il cavallo di Skeletor e cucciolodiseta: i giocattoli assemblabili](#)
- [4.6. - Alla ricerca dell'animale perduto](#)

[[copertina](#) | [elenco delle ricerche](#)]

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Parte I

COSA PENSANO I BAMBINI I RISULTATI DI UN SONDAGGIO NELLA SCUOLA

1.1. - Premessa

Nell'ambito della presente ricerca ci è sembrato opportuno condurre un'analisi diretta, tramite questionario, su un campione di ragazzi della scuola media al fine di quantificare e valutare il loro rapporto con il mondo degli animali e con la natura in genere. L'indagine è stata condotta in 10 scuole italiane, distribuite su tutto il territorio nazionale, in modo tale da poter distinguere nettamente l'ambiente urbano e l'ambiente rurale. Come si può osservare nella prima tabella la costruzione del campione di 2.000 ragazzi ha rispettato il tasso specifico per quanto riguarda la differenza di sesso; per quanto riguarda l'età, si è invece preferito sovrarappresentare i ragazzi della terza media a scapito di quelli della prima classe, per meglio marcare lo scarto fra l'età della scuola media e l'età della scuola elementare. Risulta, dunque, che quasi il 45% dei ragazzi intervistati frequenta la terza media, mentre poco meno del 20% la prima classe del corso.

Tabella 1

Dati di struttura

Tabella 2

Scuole di ambiente urbano e di ambiente rurale

Il questionario, distribuito grazie alla collaborazione dei presidi e delle insegnanti, riassumeva nelle sue cinque sezioni, le finalità dell'indagine.

a) La conoscenza degli animali. Si è partiti dal presupposto che la conoscenza degli animali, o meglio l'intensità con la quale gli animali rimangono impressi

nella fantasia dei bambini, non è mai il risultato di una conoscenza "obiettiva", quanto piuttosto il luogo, certo di esperienze, ma anche di molti sentimenti, immagini e paure originati dalle fiabe, dalla televisione, dal principio antropomorfo che in quest'età ancora risulta dominante. Gli animali sono, dunque, noti per essere belli o brutti, amici o nemici, puliti o sporchi etc.

b) Che cos'è un animale? Un'analoga indagine del C.N.R. (Vd. "Sviluppo e modificazione della rappresentazione mentale di vivente e di animale nel bambino", C.N.R. - Istituto di Psicologia, Quaderni del Laboratorio, n. 8, s.d.) condotta sulla scuola elementare aveva sottolineato quanto lungo e difficile fosse nell'età evolutiva il processo di definizione mentale degli animali. La collocazione del regno animale ondeggia continuamente, nei ragazzi di 6-10 anni, tra l'estremo dell'umanizzazione a quello della cosificazione, con una chiara tendenza a passare, durante la crescita del ragazzo, dal primo al secondo estremo. Volevamo, dunque, capire le modificazioni di questo processo nella fase d'età successiva.

c) Nella terza sezione del questionario l'intento era quello di capire quali fossero le rappresentazioni degli animali che più colpiscono i bambini: quale sia il personaggio, la favola o lo spettacolo televisivo la cui vicenda o le cui caratteristiche meglio si adattano alla percezione che il bambino ha degli animali.

d) La quarta sezione è stata intitolata "I grandi e gli animali"; in particolare si è data forte rilevanza al giudizio che i ragazzi intervistati danno degli zoo. Sappiamo bene che, inevitabilmente, si tratta del "sentito dire" a casa o a scuola, ciò non toglie che sia, poi, su questo sentito dire che si formino le idee ed i comportamenti dell'età futura.

e) Un'ultima sezione del questionario riguardava "L'ecologia ed i pericoli della terra"; anche in questo caso le convinzioni dei ragazzi intervistati riflettono naturalmente quel che dicono i genitori, ma anche in questo caso è innegabile un certo interesse specifico delle risposte, non foss'altro che per valutare come i tanti e confusi discorsi che si fanno in materia siano, poi, selezionati dall'immaginazione dell'adolescenza.

Per quanto possibile, e con il contributo degli insegnanti, si è cercato di evitare errori sistematici nella compilazione dei questionari. Si è cercato, ad esempio, di fare intendere ai ragazzi che non si trattava di una prova didattica, non si trattava di essere più o meno bravi, o più originali del

compagno di banco.

Proprio per questa ragione si sono, dunque, evitate domande che in qualche modo potessero ricordare i programmi della scuola ed in genere si sono consigliati alcuni accorgimenti, come la limitazione del tempo di risposta ad ogni domanda, che in qualche modo rendessero "più immediata" la risposta. Per analoghe ragioni abbiamo eliminato in ogni caso l'alternativa di risposta "non so". Le risposte confuse sono, dunque, classificate come "non identificabile". E', tuttavia, probabile che molte influenze della "vita scolastica" siano comunque presenti nel risultato complessivo dell'indagine.

Particolarmente importanti per una più attenta lettura dei dati dell'indagine risultano i dati relativi al possesso familiare di animali domestici. Come si può vedere nella seguente tabella ben il 60% dei bambini dichiara di avere in casa un animale e nella quasi totalità dei casi (96%) si tratta di un cane (49%) o di un gatto (47%). A questi due "domestici per eccellenza" si accompagna spesso la presenza di uccellini (25%) e più raramente di pesci (6,5%) o di tartarughe (6,3%). Importante in questo caso è, tuttavia, la distinzione fra ambiente urbano ed ambiente rurale: se ci limitiamo al solo ambiente urbano poco più del 50% dei ragazzi possiede un animale domestico, mentre nelle aree rurali la percentuale supera il 65%.

Tabella 3

Possesso di un animale (risposte multiple)

Tabella 4

Possesso di un animale a seconda delle aree

1.2. - Gli animali conosciuti

Si è chiesto ai ragazzi di indicare il nome dei primi dieci animali che venivano in mente. I risultati non presentano particolari differenze in base al sesso o alla classe di frequenza degli intervistati. Come si vede dalla Tabella 2, in tutti i casi gli animali più noti sono il cane ed il gatto, animali domestici per eccellenza. Segue, quindi, quasi regolare, l'elenco degli animali della fantasia, di quegli animali, cioè, che per una qualche ragione, favole, avventure televisive, ma anche semplicemente perché

suscitano sentimenti forti di attrazione o repulsione, sono stabilmente entrati nell'immaginario dei ragazzi d'oggi: leone, cavallo, tigre, topo, serpente, scimmia..., ma anche, e con percentuali non troppo inferiori, panda, scoiattolo, lupo etc.

Tabella 5

Animali conosciuti

1.3. - Animali preferiti

In realtà l'elenco appare significativo solo qualora venga incrociato con le risposte alle successive domande, tese a stabilire le "qualità" attribuite ai singoli animali. Qual è l'animale che piace di più? L'elenco anche in questo caso vede ai primi posti il cane ed il gatto e, con diversi punti percentuali in meno, il cavallo. Già, tuttavia, in questo caso, le posizioni si fanno più articolate. Il cane piace a tutti, dalla prima alla terza media, che possiedano o meno animali, ma comunque più ai ragazzi che non alle ragazze; il gatto, invece, trova i suoi fans principalmente nelle bambine (22% rispetto al 12% dei bambini) e così anche il cavallo, indicato dal 15% delle bambine e solo dall'8% dei bambini. Ai maschi piacciono, piuttosto, la tigre (6%) ed il leone (5%), che ottengono, invece, bassi consensi nel sesso femminile.

Interessante è anche notare come in questa tabella al quarto posto si collochi il Panda, simbolo del WWF ed animale protetto per eccellenza.

Tabella 6

Animale che piace di più

Nelle scuole di aree rurali l'elenco degli animali che piacciono di più mantiene lo stesso ordine, anche se con percentuali leggermente diverse.

Tabella 7

Animale che piace di più a seconda delle aree

E gli animali che piacciono di meno? Il topo ed il serpente, innanzitutto. Anche in questo caso, tuttavia, con una certa differenza a seconda dei sessi: il topo fa più "ribrezzo" ai ragazzi, il serpente alle ragazze. In questo elenco il gatto, inaspettatamente, si colloca al terzo posto:

una minoranza di convinti detrattori che trova naturalmente molti più adepti fra i maschi che non fra le femmine. Seguono il maiale, la gallina, gli insetti (in genere) e la scimmia, molto più "schifosa" per le bambine che non per i bambini.

Tabella 8

L'animale che piace di meno

L'avversione del sesso femminile verso i serpenti si evidenzia ancor più nella domanda successiva: "Qual è l'animale che fa più paura?". Il 27,4% delle bambine risponde il serpente, distanziando decisamente il leone e la tigre. Ai ragazzi, invece, l'animale che fa più paura è il leone, seguito dal serpente e dalla tigre. Una legge generale che definisse secondo il sesso l'immaginario adolescenziale potrebbe essere quella secondo la quale alle bambine fanno più paura gli animali piccoli e striscianti, come il serpente, il topo o il ragno, mentre i bambini temono di più gli animali forti e aggressivi, come il lupo, l'orso e l'elefante.

Tabella 9

L'animale che fa più paura

Quasi per definizione l'animale più sporco è il maiale. Non gli hanno, forse, detto sempre: "Sei un maialino"? Il maiale viene, puntualmente indicato dal 60% degli intervistati come il campione della sporcizia e nella prima classe la percentuale è ancora maggiore (65%). A forte distanza, il topo, l'ippopotamo ed insetti vari.

Tabella 10

L'animale più sporco

Un'ultima domanda di questa sezione riguardava l'animale che i ragazzi vorrebbero avere come amico. E' in buona sostanza un modo diverso per porre la domanda "qual è l'animale che ti piace di più" ed in effetti i due elenchi per le prime posizioni sono analoghi: in particolare si conferma la predilezione delle ragazze per il gatto e per il cavallo e dei ragazzi per il leone e per la tigre. Animali-amici sono, dunque: cane, gatto, cavallo, panda, leone, tigre, scimmia, uccelli (in genere), scoiattolo, orso... Solo che, adesso, possiamo comprendere meglio i

perché di questa potenziale amicizia.

1.4. - Percezioni e sensazioni

Per completare questa prima parte ci resta da vedere quali siano nel complesso le sensazioni ed i sentimenti che suscitano nei ragazzi i diversi animali. La differenza fra i due sessi è in questo caso netta: per i maschi gli animali rappresentano innanzitutto la natura e l'avventura (pericolo, forza), per le ragazze, piuttosto, la natura ed il gioco. Per ambedue i sessi il primo sentimento che gli animali suscitano è, tuttavia, sempre quello dell'amicizia.

Tabella 11

Concetto che viene in mente pensando ad un animale (risposte multiple)

Ancor più netta è la differenza fra i due sessi nel modo di atteggiarsi verso gli animali qualora si preveda un elenco di aggettivi da attribuire agli animali. Per le ragazze l'animale è in primo luogo un cucciolo (62% rispetto al 32% dei ragazzi); più delle ragazze, i ragazzi sottolineano, invece, l'aspetto di aggressività e selvatichezza dell'animale.

Tabella 12

Aggettivo che viene in mente pensando ad un animale (risposte multiple)

In questa nostra analisi della prima parte del questionario abbiamo in parte sorvolato sulla variabile relativa all'età dei ragazzi (dai 10 ai 13) e al possesso di un animale. Come si noterà facilmente, un'osservazione generale potrebbe essere quella secondo la quale più i ragazzi crescono più si allontanano dagli stereotipi abituali: il maiale animale più sporco, il cane il più fedele etc. A ciò naturalmente si aggiunga l'effetto della scolarizzazione, in base al quale di solito i ragazzi dell'ultima classe del ciclo cercano di dare risposte più attente. Su questo argomento non si registrano, tuttavia, grandi differenze in questa fascia d'età.

Chi sono gli animali? Cosa li differenzia dagli uomini? La prima domanda della seconda sezione tendeva a capire se nella definizione di animale il ragazzo privilegiava una prospettiva antropocentrica ("un amico dell'uomo"), una

prospettiva naturalistica ("esseri viventi"), o una prospettiva mitico-religiosa ("creature di Dio"). Come abbiamo accennato nella Premessa, un'analoga ricerca condotta alcuni anni fa dal CNR portava a concludere che nel periodo delle scuole elementari i bambini privilegiano decisamente la prospettiva antropocentrica. I dati ci permettono di osservare che anche nella fase successiva questa prospettiva rimane quella dominante: per quasi il 45% dei ragazzi, gli animali esistono per accompagnarsi all'uomo, per essere amici dell'uomo.

Tabella 13

Come definiresti un animale?

In qualche modo questo atteggiamento di forte umanizzazione degli animali trova conferma nella domanda successiva, nella quale si chiedeva ai ragazzi la specifica differenza fra uomo ed animali: quasi il 65%, secondo un'antica tradizione antropomorfizzante, risponde "la parola".

Tabella 14

Principale differenza tra uomo e animale

1.5. - Dalle favole alla cronaca: gli animali visti attraverso il mondo dei grandi

Diversi studi hanno affrontato il problema di come i bambini percepiscano le favole, di quale sia il ruolo che le favole rivestono nella costruzione non solo dell'immaginario animale, ma in genere di tutta la socialità del bambino. Sono noti i tentativi "pedagogici" degli anni '70 tesi ad utilizzare le fiabe per accreditare una morale più "ecologica" o più "innovativa" e sono ben noti anche i ripetuti fallimenti di questi tentativi. I bambini, come è stato detto, vogliono una fiaba "teleologica", che ordini il loro mondo di fini e valori; vogliono una fiaba la cui percezione è a volte molto lontana da quel che i genitori vorrebbero, e se così non fosse non ci sarebbero più bambini, ma solo grandi in miniatura. Ne deriva una forte contraddizione fra come i bambini percepiscono le fiabe e come parlano, poi, del mondo animale sotto l'influenza degli adulti e dei mass-media. La larga maggioranza dei bambini delle grandi città è, per esempio, contraria alla caccia, eppure quando andiamo a valutare la

caratterizzazione dei personaggi della favola di Cappuccetto Rosso troviamo conferma a quanto hanno osservato tanti psicologi dell'età evolutiva: il 72% dei bambini definisce "eroico" il cacciatore, mentre meno del 10% lo caratterizza come "cattivo". La percezione è in questo caso così netta da trovare conferma, al di là delle percentuali statistiche, nell'interpretazione del racconto fornita da ogni bambino. L'eroe negativo è, come forse voleva Perrault (nella versione con "morale finale" del racconto) ma come non vuole, certo, la lettura più classica della favola, Cappuccetto Rosso: per quasi il 50% dei ragazzi intervistati Cappuccetto Rosso è "ingenua" e per un altro 40% "disubbidiente". I bambini, malgrado quello che potessero pensare gli innovatori degli anni '70, sono principalmente dei gran "legalisti". Ed anche la figura del lupo non risulta essere quel personaggio "rivoluzionario" che qualche gruppo teatrale per la scuola aveva tentato di accreditare: solo a meno del 5% dei ragazzi risulta simpatico, mentre per la gran parte è "furbo" (43%) e cattivo (30%).

Se poi consideriamo le risposte a seconda dell'età degli intervistati, ci accorgiamo facilmente che le caratterizzazioni sono ancora più forti fra i bambini più piccoli della prima classe: il cacciatore è ancora più eroico, Cappuccetto Rosso ancor più disubbidiente (53%) ed il lupo ancor più cattivo (33%). Anche in questo caso è, tuttavia, significativa la differenza fra scuole di ambiente urbano e scuole di ambiente rurale: in queste ultime il cacciatore è eroico per più del 74% dei ragazzi (68,6% in ambiente urbano) ed il lupo è furbo per il 47% (37,3% in ambiente urbano).

Tabella 15

Caratterizzazione dei personaggi della favola "Cappuccetto Rosso"

A conferma di quanto il modo di leggere dei bambini sia, per fortuna, resistente all'influenza dei grandi vale la pena osservare come l'eroe di Walt Disney che risulta più amato non è il sempre vincente Topolino, ma il sempre perdente Paperino. I due, insieme, sollecitano in ogni caso la simpatia di quasi il 70% degli intervistati: gli altri personaggi sono, come devono effettivamente essere, di contorno (zio Paperone, Pluto, Pippo...).

Tabella 16

Fiaba di Walt Disney più amata

Tabella 16 bis

Personaggio di Walt Disney più amato

L'influenza dei genitori e della televisione appare, invece, evidente se dalle favole passiamo alla cronaca. Qual è l'episodio di cronaca, relativo al rapporto uomo-animali, che più ha colpito i ragazzi nell'ultimo periodo? In questo caso proprio per il prevalere del fattore "esposizione all'informazione degli adulti" una variabile di incrocio importante è costituita dall'età degli intervistati. Dai ragazzi della prima classe il fatto più ricordato è quello dello squalo che in Toscana ha "mangiato" un sommozzatore (25%); la percentuale scende decisamente nelle classi successive, dove prevalgono, piuttosto, gli episodi nei quali è l'uomo a danneggiare l'animale. In terza media il fatto di cronaca più ricordato è quello delle balene rimaste intrappolate in Canada ed in genere l'inquinamento che uccide gli animali.

Tabella 17

Episodio di cronaca che più ha colpito negli ultimi anni

Interessante notare in questo caso la differenza delle risposte fra ambiente urbano ed ambiente rurale. I bambini di ambiente rurale sembrano molto più realistici e per una percentuale superiore al 15% (6% fra i bambini di scuole urbane) si dichiarano colpiti da episodi di animali che aggrediscono gli uomini (lo squalo).

Tabella 18

Episodio di cronaca che più ha colpito negli ultimi anni a seconda delle aree

"Che impressione ti fa lo zoo?" Più del 90% dei bambini è stato allo zoo, ma più del 65% ritiene che gli zoo siano luoghi tristi ed inutili. Ed in alternativa agli zoo, cosa si può offrire ai ragazzi? I documentari ed i libri non riscuotono grande successo: rispettivamente il 20% ed il 7%. Prevalde, per fortuna, l'idea di un rapporto più immediato con la natura: "visitare parchi naturali",

"osservare la natura", un tipo di rapporto che del resto i recenti programmi didattici della scuola media, anche se timidamente, cominciano a mettere in atto.

Tabella 19

Visite allo zoo e impressioni rilevate

Tabella 20

Situazione che insegnerebbe meglio qualcosa sugli animali

1.6. - L'ecologia ed i pericoli della terra

L'ultima parte del questionario intendeva valutare la percezione e la consapevolezza dei ragazzi rispetto alle questioni legate ai problemi ecologici. Da quanto risulta dai risultati dell'indagine più di un ragazzo su dieci ha un qualche rapporto diretto con associazioni ecologiche: in particolare, il 7,6% è iscritto al WWF.

Tabella 21

Appartenenza ad un'associazione ambientalista

Ed è consolante rilevare che più del 50% dei ragazzi definisce correttamente il termine "ecologia", come "scienza che studia gli equilibri della natura", percentuale che naturalmente aumenta passando dalla prima (47%) alla terza classe (61%). In linea di massima, con il crescere dell'età, si potrebbe rilevare la tendenza a passare da una definizione di tipo protezionistico ("L'ecologia è la scienza che protegge gli animali e le piante") ad una definizione centrata sul rapporto equilibrato uomo-natura.

Tabella 22

Definizione della parola "ecologia"

Un'ultima domanda del questionario chiedeva ai ragazzi quale fossero a loro avviso le più gravi minacce che incombono sugli animali.

Anche in questo caso è evidente la presenza del "sentito dire" dai grandi: i genitori, la scuola, i mass-media. Anche in questo caso è, tuttavia, da valutare positivamente l'insieme di queste influenze che, stando ai dati ottenuti, sembrano suggerire ai ragazzi un quadro abbastanza

realistico del problema. Netamente al primo posto fra le minacce per gli animali i ragazzi pongono l'inquinamento (40%); in ordine decrescente, seguono la restrizione degli spazi, lo scarso impegno dell'uomo e la caccia. E' da notare in questo caso come sia consistente la differenza fra ragazzi che vivono in ambiente urbano e ragazzi che vivono in ambiente rurale.

Tabella 23

Minacce che incombono sugli animali

Anche in questo caso, tuttavia, la differenza fra ambiente urbano e rurale è rilevante. In ambiente rurale il pericolo dell'inquinamento è sentito come principale minaccia dal 43% dei ragazzi intervistati (35,8% in ambiente urbano) e per il verso opposto, solo poco più del 15% percepisce la caccia come la principale minaccia (20% in ambiente urbano).

Tabella 24

Minacce che incombono sugli animali a seconda delle aree

[[introduzione](#) | [indice](#) | [capitolo successivo](#)]

[[note](#) | [elenco delle ricerche](#)]

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Parte II

ALFABETIERI, RONDINI E PASSERI SOLITARI

2.1. - "Perché non ci sono rondini in cielo?"

Una polemica "scolastica" tra i Verdi e la Lipu

Due notizie, rimbalzate sui quotidiani nei mesi di Marzo e Aprile 1989, sembrano alludere e confermare l'ipotesi di un immaginario animale "confuso"; gli animali "reali" sono fantastici? Gli animali "fantastici" sono reali? Gli stessi titoli confezionati dai giornali contengono clamorosi interrogativi di fondo e il loro accostamento contribuisce a dare quell'impressione di "mondo alla rovescia" di cui si sono rilevate alcune tracce nel precedente saggio. E' vero che i giornali deformano la realtà e privilegiano la chiave di lettura dell'insolito, dello "strano, ma vero" (in questa direzione, per esempio, sembrano caratterizzarsi le pagine Scienza dei quotidiani, che si sono moltiplicate in questi anni). Fa notizia un uomo che morde un cane e non un cane che morde un uomo: è un vecchio luogo comune giornalistico.

Ma le due notizie non sono soltanto strane, sono nello stesso tempo contrapposte e omogenee tra loro, vale a dire rinviano al medesimo universo di immagini.

Ecco la prima. Titolo: "Perché non ci sono rondini in cielo? I Verdi lo chiedono al governo". Sottotitolo: "Il fenomeno è conseguenza del crescente inquinamento atmosferico." (La Repubblica, 2 Aprile 1989).

Si tratta di un'interpellanza parlamentare posta dai Verdi al governo dopo aver constatato, da qualche anno, la rarefazione o addirittura la scomparsa delle rondini a primavera già iniziata: "Può il governo, scrivono i Verdi, fornire elementi che permettono di valutare l'epocale portata di questo fenomeno al fine di trarre le necessarie conseguenze? L'attuale scomparsa delle rondini, per essere più precisi, questo grande turbamento nel cielo

della loro migrazione è senz'altro determinato dal crescente inquinamento atmosferico e dalla graduale scomparsa di condizioni climatiche favorevoli" (...) "Eppure - si legge ancora nell'interpellanza dei Verdi al governo - questi uccelli sono il simbolo della stagione che torna a sorridere spazzando via nuvole e tristezza". C'è, come si può notare, un certo cambio di stile in quest'ultimo passo dell'interpellanza, un registro poetico-sentimentale che rinvia a un mondo fatto di mesi e stagioni che sorridono o ridono o sono tristi. Una visione animistica che evoca un mondo di poesie e di letture infantili.

"Per San Benedetto ogni rondine sotto il tetto - aggiunge l'articolista - così si spiegava una volta e ancora oggi nelle prime classi elementari la coincidenza tra l'inizio della primavera (21 marzo, festività di San Benedetto) e la comparsa nei cieli italiani delle rondini migratorie in arrivo dai paesi caldi del Sud. Motto popolare, saggezza antica".

C'è una notevole forzatura romantica, l'iter di una natura amica, un orologio perfetto, un abbecedario naturale per le fortunate infanzie di un tempo. Ma c'è anche un elemento di verità, forse; comunque da verificare: i libri della scuola elementare erano davvero pieni di rondini? E il giorno di San Benedetto veniva davvero rispettato? E nei libri della scuola di oggi?

Una immediata risposta polemica è venuta dalla Lega Italiana Protezione Uccelli (LIPU): "Le rondini ci sono, bisogna riconoscerle" (La Repubblica, 3 Aprile 1989). La LIPU ha deciso di regalare agli onorevoli Verdi una serie di binocoli perché possano imparare a praticare il birdwatching e si rendano conto che le rondini volano già sulla testa di tutti gli italiani.

"Le rondini - ha precisato Francesco Mezzatesta - segretario generale della Lega, sono regolarmente arrivate, come segnalano le nostre sezioni sparse per tutta Italia, anche se il grosso degli storni giungerà come sempre in Aprile. La colpa di questo svarione ornitologico dei Verdi è della scuola italiana che, mentre pretende di far ricordare la data di nascita di Garibaldi o della battaglia di Waterloo, non insegna a riconoscere gli animali selvatici e le piante".

Il segretario della LIPU rincara ulteriormente la dose affermando che anche i Verdi, perfino loro, risentono di questa mancata coscienza naturalistica: "A forza di

parlare quasi esclusivamente dei guasti dell'inquinamento finiscono per perdere di vista i fenomeni naturali più semplici come appunto il volo migratorio degli uccelli". Il volo degli uccelli, dunque. Ma quali? Quelli "simbolici" come dicono i Verdi, quelli di carta che annunciavano la primavera nei libri di scuola o quelli veri visti dai cannocchiali della Lipu?

Ma i diversi piani si confondono e si intrecciano e la polemica è interessante e paradossale non soltanto perché rileva differenze nell'arcipelago verde ma anche perché entrambi i contendenti rinviando il loro "volo degli uccelli" ad un universo infantile, ad un immaginario scolastico fatto di letture, di date, di educazione (o diseducazione) di base.

Anche la seconda notizia si apre con un interrogativo paradossale che sembra contrapporsi all'incerto volo delle rondini: "Non è leggenda l'uccello delle "Mille e una Notte?" (Corriere della Sera, 15 Marzo 1989).

Dunque pare che il leggendario uccello Tokh, il volatile gigantesco incontrato da Sinbad il marinaio nelle Mille e una Notte sia realmente esistito. Una spedizione del Museo di storia naturale di South Kensington a Londra ha trovato nel deserto degli Emirati Arabi uniti i resti di un uovo che sembrerebbero confermare questa tesi. Il territorio degli Emirati Arabi corrisponde in effetti all'antica "Costa dei Pirati" descritta nelle Mille e una Notte, il celebre testo redatto nel tardo medioevo, in Egitto, da compilatori che raccolsero con diligenza i racconti orali di origine araba, persiana e indiana. Un libro dunque che potrebbe rappresentare quel mondo vastissimo di fiabe e racconti che ha per interlocutore privilegiato i bambini e i ragazzi e come territorio di transito privilegiato (ma non esclusivo) la scuola.

Da un libro di avventure o di racconti può nascere una passione per gli animali, o per uno in particolare? Quali immagini del mondo animale e quali informazioni trasmettono i libri di scuola? Quali differenze, quali assenze o presenze si notano rispetto al passato?

Può essere utile continuare a seguire il "volo degli uccelli" per verificare la polemica locale tra i Verdi e la Lipu ma anche per considerare e valorizzare la consistenza e l'influenza sui ragazzi di oggi delle letture fantastiche.

2.2. - Il primo libro di lettura: il caso di Konrad Lorenz

Il grande etologo Konrad Lorenz, recentemente scomparso, aveva trascorso la sua infanzia in una regione di campagna sulle rive del Danubio. Suo compagno di giochi era il filosofo Karl Popper oltre a oche, gatti, cani e pesci. Le oche soprattutto sono state uno dei più importanti soggetti di ricerca della sua vita e il suo ultimissimo libro è appunto dedicato all'oca grigia. Dove poteva essere nata questa sua passione infantile? Ecco cosa risponde Lorenz in una intervista. Domanda: "Lei prima mi parlava delle motivazioni razionali che l'hanno portata a studiare l'oca grigia. E quelle irrazionali quali sono?" Risposta: "Ir-razionale è l'amore. E io amo questi animali. Quando eravamo bambini Karl Popper ed io avevamo lo stesso libro preferito: Il viaggio meraviglioso di Nils Holgerson di Selma Lagerlöf. Fu il nostro primo libro. L'unica differenza, secondo il mio amico Popper, era che lui si era innamorato della signora Selma Lagerlöf ed io invece delle oche".

Lorenz sottolinea, giustamente, il potere, la forza di suggestione del primo incontro del libro. Non spiega dove e quando lui e Popper lo hanno letto, chi ha comprato questo libro o se è stato letto a loro da un adulto. Ma è anche possibile che questo incontro sia avvenuto a scuola. Il Viaggio Meraviglioso di Nils Holgerson fu scritto, infatti, su incarico del ministro dell'educazione svedese come libro di lettura per le scuole pubbliche e valse alla sua autrice il premio Nobel nel 1909. Racconta la storia di un ragazzo, Nils, che disobbedisce ai genitori perché non vuole recarsi alla messa domenicale.

Se ne sta lì, seduto, senza far niente, quando la sua attenzione viene attratta da un coboldo. Il cattivo e disobbediente ragazzo lo cattura con il suo retino per farfalle, per poi rinchiuderlo in un grosso cassone. Ma ben presto le offerte del coboldo gli fanno cambiare parere, e così lo libera. Non l'avesse mai fatto! Il coboldo si vendica; scompare, ma per magia trasforma a sua volta Nils in un coboldo grande come un pugno. E' il 21 marzo, primo giorno di primavera. Uno stormo di oche selvatiche sorvola la casa, diretto verso nord. Nel cortile le oche domestiche guardano verso il cielo piene di nostalgia per quella vita libera e vagabonda, lassù. Improvvisamente un maschio dalle penne bianche si mette a battere le ali per unirsi allo stormo. Nils cerca di trattenerlo ma viene

trascinato suo malgrado verso l'alto. Come Pollicino, Nils attraversa, a cavalcioni della candida oca, il paesaggio svedese della fioritura dei meli e dei ciliegi, con i ghiacci che si sciolgono sui grandi laghi.

Appena iniziato il volo, Nils è in grado di capire il linguaggio degli animali e prendere parte ai loro conversari; incontra la volpe Smirre che vuole mangiarsi le oche, lo scoiattolo prigioniero, il ratto nero e quello grigio, la cicogna e la danza degli aironi. Il successo del libro fu tale (e fu scritto inizialmente come "lettura di geografia" per le scuole) da travalicare i confini nazionali e collocarsi come capolavoro della lettura universale per l'infanzia. Una specie di Libro della giungla in versione domestica e contadina, un Anello di re Salomone per bambini che ha il suo "attacco" prodigioso, appunto, in quell'improvviso "volo di uccelli".

E' dunque in parte spiegabile la clamorosa passione per le oche da parte di Lorenz.

Il libro è tradotto naturalmente anche in italiano, edito da Mondadori, ed è conosciuto dai bambini italiani, ma non moltissimo. Qual è il corrispettivo in italiano del successo dell'epopea animale di Nils Holgerson? Esiste nei primi approcci con la scuola, nelle prime letture scolastiche un animale così "potente", così nazionale come lo è l'oca per gli svedesi?

Il primo incontro "ufficiale" con immagini animali a scuola più che dalle letture o da un libro avviene con l'alfabetiere. Vengono poi il libro di lettura, quello di cui è dotato ciascun alunno, poi i libri della biblioteca scolastica (quando c'è). Successivamente nella scuola media a ogni studente viene fornita una Antologia di lettura e un libro di narrativa (di solito uguale per tutta la classe) per ciascun anno del corso di studi. Veniamo dunque al primo incontro fondamentale con le parole e le immagini. Al vecchio, collaudatissimo alfabetiere.

2.3. - A come Ape, B come Bue, U come Upupa. Le immagini animali dell'alfabetiere

Gli alfabetieri parlano soprattutto con le immagini. La loro funzione è però quella di introdurre e far conoscere le singole lettere.

Uno strumento importante, a scuola spesso sottovalutato, per educare il gusto e l'estetica dei ragazzi. Leggere per immagini era anche il modo di educare e di alfabetizzare

le masse popolari: "Perciò si adoperi la pittura nelle chiese, in modo che coloro che non sanno leggere leggano almeno, vedendole sulle pareti, quelle cose che non possono leggere nei codici" (Gregorio Magno, 535-604 d.C.). E le chiese presentano, come si sa, un ricchissimo bestiario, un autentico alfabetiere di immagini animali con alcune figure ricorrenti e dominanti: l'agnello, la colomba, il pesce.

Negli alfabetieri che circolano nelle scuole elementari di oggi quali animali vengono presentati? E quali sono le figure ricorrenti?

Da un esame fatto su un campione di 10 libri di lettura contenenti come allegato altrettanti alfabetieri si può dire che sono riducibili a 2 i modelli più diffusi: l'alfabetiere fatto esclusivamente di immagini animali e quello con immagini miste (animali, oggetti, fiori etc.).

Il primo tipo è, per esempio, l'Alfabetiere ideato da Giuseppe Lisciani allegato a Libro mio, letture per la classe prima, Giunti Marzocco, Firenze, 1988. Una casa editrice leader nel campo dell'editoria scolastica, quindi è da supporre che l'alfabetiere sia uno dei più diffusi.

Ecco gli animali:

A come Ape
B come Bue
C come Cane
C (dolce) come Cervo
D come Delfino
E come Elefante
F come Formica
G come Gatto
G (dolce) come Giraffa
I come Istrice
L come Leone
M come Mosca
N come Nandù
O come Orso
P come Panda
Q come Quaglia
R come Rana
S come Serpente
T come Tartaruga
U come Upupa
V come Volpe
Z come Zebra

La lettera H viene presentata con "io ho un gatto", mentre altre difficoltà alfabetiche, vere e proprie "bestie nere" per molti alunni, sono presentate così: CHI come chiocciola, GHE come ghepardo, GN come ragno, SCE come pesce, CHE come foche, GHI come ghiro, GLI come coniglio, SCI come scimmia.

Chissà che rapporto si stabilisce (ma è una domanda che porta ad altre strade) tra un bambino che sbaglia sempre a scrivere GN o SCI e la sua antipatia o simpatia per gli animali che contengono?

E se un bambino di prima elementare è follemente innamorato del ghepardo (e ce ne sono) userà il GHE anche quando non ci vuole? Insomma la buona o cattiva assimilazione delle lettere di questo alfabeto, in che misura incontra o si scontra con la "cultura" infantile (o meglio di ciascun bambino) sugli animali?

Va tenuto presente che ciascun bambino possiede insieme al libro il suo alfabetiere con immagini piccole ma che un alfabetiere più grande viene appeso alle pareti dell'aula dall'insegnante e ci rimane per tutto l'anno scolastico, a volte anche nella classe successiva.

E gli animali sono sempre lì in alto, che incombono sui bambini che cercano di stare dentro le righe quasi ad ammonire, a ricordare come si scrive la Q o la G.

Come gli animali delle fiabe di Esopo e La Fontaine o quelli contenuti nei Bestiari medievali o negli exempla dei predicatori anche loro servono a dire altro, a insegnare, a correggere, a far bene: "no, si scrive così, guarda la zebra!".

In questo senso e con questa funzione gli animali dell'alfabetiere ricordano e rimandano agli animali del libro più famoso e

più conosciuto dai bambini delle scuole italiane (di oggi, naturalmente): Pinocchio.

Nelle Avventure di Pinocchio Collodi cita per circa cinquecento volte gli animali. Ne indica complessivamente più di cinquanta tra mammiferi, pesci, uccelli, insetti, crostacei, rettili e sauri. Alcuni di essi sono domestici, altri selvatici, e tutti, comunque, sembrano appartenere al cortile, campagna, bosco che circonda un ipotetico abitato Toscano. "Dunque lo zoo collodiano si riallaccia soprattutto all'universo minimo del cacciatore e lavoratore dei campi, dell'uomo di campagna, della

massaia, del bambino che esplora pollai e conigliere in quella terra di nessuno che sta tra il 'dentro' della comunità e il 'fuori' della natura".

Anche gli animali esotici sembrano provenire dai circhi e dai serragli di paese: "Il giudice era uno scimmione della razza dei gorilla ..." (cap. XIX). Come gli animali di Pinocchio, anche quelli dell'alfabetiere sono giudici, testimoni severi di un rito d'iniziazione. Da burattino a bravo bambino per Pinocchio (vedi il grillo parlante, il gatto e la volpe, la trasformazione in cane da guardia, in asino del circo etc.) e da bambino ad alunno per chi fa il suo ingresso nella scuola elementare.

La galleria di animali che viene presentata a scuola sembra la commistione di due "luoghi", di due "case" di animali: la cam-

pagna (di una volta): l'ape, il bue, l'istrice, la rana, la mosca etc. e lo zoo: il leone, l'elefante, la zebra.

Ma i bambini di oggi dove collocherebbero il bue e l'upupa? In campagna o allo zoo? O al museo della civiltà contadina?

E l'Upupa ha forse a che fare con i bambini in senso onomatopeico, per via della "pupa"?

E perché al posto di Bue non c'è Balena che invece è infinitamente più conosciuto e più reale per i bambini di oggi?

Oppure Brontosauo, una parola lunga, certo, ma che a certi bambini fa partire l'immaginazione e l'intelligenza più di ogni altra bestia.

Nel secondo tipo di alfabetiere, quello misto (La Scuola Editrice, Brescia, 1988) i nomi di animali sono pochi: gatto, oca, ragno e nido (con uccellini).

Il gatto compare in entrambi gli alfabetieri con tre immagini ed è anche il più rappresentato nei libri di lettura della prima classe elementare adottati negli ultimi anni.

[[paragrafo successivo](#)]

[[capitolo precedente](#) | [indice](#) | [capitolo successivo](#)]

[[note](#) | [elenco delle ricerche](#)]

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Parte II

ALFABETIERI, RONDINI E PASSERI SOLITARI

2.4. - Uccellino e oseleto: l'immaginario animale nei libri di lettura dagli anni '20 agli anni '70

Lo scrittore veneto Luigi Meneghello, ricordando i primi mesi di scuola, autunno 1928, mette a fuoco una parola fondamentale, ricorrente: uccellino.

"C'erano 12 modi per scrivere 'uccellino', trascurando gli infortuni atipici e la forma ipercorretta "uccellino" postulabile in scritture di veneti consequenziali ma che non trovo attestata: 1) ucelino; 2) ucielino; 3) ucilino; 4) uccelino etc. Undici di queste forme erano illegali". E l'uccellino era un animale strano, profondamente diverso dall'oseleto. "L'uccellino" è energico, fattivo; svolazza, loda Dio; si fa ritrarre nei libri di lettura, o in cartolina, e si può copiare a mano; sa sempre il punteggio della partita e continua a ripeterlo, con la sua vocina astratta; quando viene la Primavera lui l'annuncia; è utile alla società, anzi pare un po' il servitorello della Primavera, della maestra... Al confronto l'oseleto è uno scalzacane. Non sa niente, non sa le poesie a memoria, non entra nei dettati, nei libri, nei pensierini... Non pare che abbia alcuna funzione, non interessa alle persone istruite. Eppure tutti sanno che ha una qualità che all'altro manca: è vivo ed è proprio lui che presta all'altro una sembianza di vita".

Dunque era l'uccellino l'immagine animale più importante, più "scolastica", e soprattutto la prima. Ma era un'immagine riassuntiva di una maniera di presentare gli animali e la natura che è rimasta, nelle prime letture fatta a scuola, pressoché imm modificata fino ai primi anni settanta.

Negli anni '20 e '30 soprattutto ha inizio quest'opera di

ingentilimento della vita animale che si serve soprattutto di un imbellettamento letterario. Se nelle pagine dei libri precedenti si poteva incontrare qualche ammaestramento che pur nella modesta utilità pratica portava un'eco di una esperienza vissuta (dormire lontano dai letamai, usare il concime delle stalle, riconoscere le diverse "funzioni" degli animali etc.) nei nuovi testi la campagna si fa evanescente, ricoperta dal gusto di una retorica che ammantava ogni descrizione con toni idilliaci.

"E' giunta, è giunta la buona amica delle piante e dei bimbi! Il vento di Marzo ha spazzato tutte le nubi e dal cielo sereno è scesa fata Primavera col viso risplendente come il sole. Ha toccato con le dita i rami degli alberi e mille gemme sono sbocciate. Ha sorriso ai campi e mille fiori hanno alzato la corolla leggiadra per risplendere al suo sorriso (...) I passerini saltellano giulivi." (I. Missiroli, *Madre Terra*, corso di letture per le scuole rurali, 1929; p. 84).

Oppure un altro esempio: "Le lucciole sono mandate da Dio perché i lavori dei campi non si interrompano di notte (*Madre Terra*, ibidem).

Tra i libri di lettura che meglio esprimono l'idea rurale propagandata dal fascismo c'è *Il balilla Vittorio* che si differenzia dai cliché usuali dell'amore per la campagna, manca il vagheggiamento idilliaco tipico di altri libri di scuola, l'esaltazione della natura coglie aspetti concreti e realistici. La nostalgia del protagonista rievoca non passeggiate o corse tra i fiori e nei prati ma visite all'orto, alla stalla, incontri con animali prosaici come maiali, pecore, cavalli.

Nei libri di lettura del dopoguerra viene accentuata ancor di più la visione edulcorata e "naturalistica" della vita animale. Ne è un buon esempio il libro di lettura *Millefiori*, edito nel 1945 e nel 1948, che si basava su un riferimento degli anni '20.

Mentre nelle prime edizioni i materiali sono organizzati attorno a capitoli con titoli impegnati: "Ometti e donnine", "Sii forte e generoso", "Occhi aperti"; nell'ultima edizione le letture vengono riorganizzate attorno a nuovi temi: "Autunno", "Inverno", "Primavera", "Estate".

La nuova disposizione sposta l'attenzione sul ciclo ordinato della natura. L'anno scolastico è scandito dal ritmo dei mesi che si intreccia con il calendario liturgico. San Francesco e gli animali, San Martino e i poveri, San

Giuseppe e il lavoro etc. Ad ogni mese corrispondono degli animali che si iscrivono ordinatamente nel quadro idilliaco del mondo contadino. Questa impostazione è resistita tenacemente e in modo pressoché generalizzato fino ai primi anni '70, vale a dire fino alle prime radicali contestazioni dell'ideologia e dei contenuti dei libri di testo delle scuole.

Basta prendere come esempio il libro *Racconti per un anno* (Corso di lettura per la scuola elementare cl. 5, prima ed. 1968,

(Bemporad Marzocco), uno dei più diffusi e apprezzati a cavallo degli anni 60/70.

Mese di ottobre: ci sono i buoi che arano (pag. 4, poesia *Sera d'Ottobre* di G. Pascoli); un asino con carrettino (pag. 5, *Storia L'astuzia del Gonnella*); la partenza delle rondini (pag. 9, poesia *La rondinella*); Una fata travestita da volpe (pag. 12, racconto), La mucca (pag. 18, tema), La partenza (pag. 19, poesia di Tommaso Grossi). Così recita la poesia:

Rondinella pellegrina
Che ti posi in sul verone
Ricantando ogni mattina
Quella flebile canzone
Che vuoi dirmi in tua favella
Pellegrina Rondinella?"

Infine, a chiusura del mese di Ottobre la proposta di un libro della biblioteca: *Moby Dick*, la balena bianca. L'introduzione a questa lettura è davvero sintomatica, perché riesce a ricondurre, anzi a commisurare l'esotico altrove di grandi animali al mitico ma asfissiante giardino della propria scuoletta: "Negli oceani sconfinati vivono animali quasi favolosi: balene, capodogli, delfini, squali, pesci graziosi come uccelli e come farfalle. Da questo libro potrete conoscere le loro abitudini e le loro strane vicende".

Dunque è ancora l'"uccellino" l'archetipo animale. Topos delle letture scolastiche di tutti i tempi, insomma delle generazioni che sono passate nella scuola elementare dagli anni '20 agli anni '70.

L'"uccellino" è riassuntivo di un'intera epoca di letture scolastiche; un'egemonia incontrastata. Era lui il vero "re" degli animali, al suo cospetto anche i leoni e le balene diventavano graziosi.

2.5. - Il signor gatto

Negli ultimi dieci anni l'immaginario dell'uccellino è entrato seriamente in crisi.

Rondini, farfalle, passeri, ma anche cicogne, conigli, papere, pecore, asini, maiali hanno diradato la loro presenza. Anche i libri di lettura delle elementari registrano, con clamoroso ritardo, il tramonto, il superamento di una vita contadina che, d'altra parte, così come veniva rappresentata, non è mai esistita.

Alcuni animali nei libri di oggi sono addirittura banditi. La cicogna, per esempio, l'animale che un tempo portava i bambini. Dunque la cicogna è morta insieme al tabù dell'educazione o informazione sessuale?

C'è chi dice no. René Scherer e Guy Hoque Hoquenghem quel libro discusso che è Co-ire. Album sistematico dell'infanzia, Feltrinelli, 1979, sostengono che "il bambino dentro di sé è sicuro che le cose non vanno mai come gli vengono dette o, al limite, come gli vengono mostrate, ma resta fedele alle teorie magiche sulla nascita proprio come i primitivi ai quali è stato imposto il cristianesimo e che continuano segretamente a onorare i loro antichi idoli...

Più che delle teorie che gli inculcano per rendere educabile la sua sessualità, sono dunque vicine al bambino le vecchie storie della cicogna... Sì, la cicogna: non quella della verecondia materna ma l'uccello dal grande becco e dalle grandi ali del bestiario infantile, nel quale stanno le oche selvaggie che rapiscono Nilo Olgersson o i cigni dalle nere ali che vengono a cercare la sorella per portarla oltre il mare".

Gli uccellini sarebbero animali "finti" e tanto meglio se non ci sono più (quasi) ma non la cicogna che invece sa parlare e rispondere al bisogno di spiegazioni magiche e fantastiche dei bambini.

Si sono progressivamente conquistati uno spazio invece i cosiddetti animali in estinzione: lupi, orsi, balene, panda...

Una nicchia ecologica, dunque, sia pure di carta, che è stata suggellata dall'uscita di un "testo" alternativo e sommerso a loro interamente dedicato: un Album di figurine Panini sugli animali in estinzione, introduzione di Fulco Pratesi, 1987.

E' sintomatico di questo mutamento il gruppo di interviste agli animali presentate dal libro Voglio leggere e ..., corso di letture, Giunti Marzocco, 1988, cl. 2.

"Facciamo finta che gli animali sappiano parlare, anzi che pensino e ragionino come noi e facciamo loro delle domande, facciamo cioè ad alcuni di essi quella che si dice un'intervista". Seguono le interviste a merlo, lupo, ape, cuculo.

Una verniciata di ecologia, un po' frettolosa e un po' superficiale, perché alla facile presa di posizione "gli animali, parlano e pensano come noi" seguono poi ben poche informazioni, pochissimi spunti "veri" di ricerca con un impianto complessivo del libro vecchio, la preparazione o la sensibilità degli insegnanti (che è la cosa che conta di più) che è rimasta quella di un tempo. Una rondine non fa primavera, no? Un lupo, un panda, una balena "spiaggiata" non cambiano il modo di raffigurare gli animali da parte dei nuovi libri di lettura. C'è invece una figura che si è rafforzata in modo silenzioso e soft come è nel suo carattere e che ha progressivamente conquistato il centro dell'immaginario animale delle letture scolastiche: il gatto. E' sintomatica la sua presenza anche là dove non si parla di animali oltre che, come si è visto negli alfabetieri e nei libri di lettura della prima classe elementare. Nel testo Voglio leggere e ... per esempio è il primo animale che si incontra: a pag. 6 si parla di case e rubinetti ma c'è un'illustrazione con gruppo di famiglia e gatto accanto alla poltrona del papà che legge il giornale. A pag. 8 una lettura su Il mio paese comincia così: "Il mio paese è tutto fatto di casine che si tengono per mano strette sulla montagna e quando piove si raggomitano come gattini che hanno freddo!!!"

Accanto c'è un'illustrazione con i gatti. Un altro segnale è la consistente presenza nei libri di lettura delle storie di Gianni Rodari, di gran lunga l'autore contemporaneo di libri per bambini più citato e conosciuto. Che cosa c'entra Rodari con i gatti? In Rodari l'immaginario infantile si rivela e prende forma nella figura del gatto.

Nella Grammatica della fantasia Rodari parla dell'ultima immagine che conserva del padre, quella di "un uomo che tenta invano di scaldarsi la schiena contro il suo forno. E' fradicio e trema. E' uscito sotto il temporale per aiutare un gattino rimasto isolato tra le pozzanghere. Morirà sette giorni dopo di polmonite".

Il continuo ritorno dei gatti nelle sue storie e poesie sarebbe dunque un nodo cruciale della sua vita. "Il gatto inverno / ruba i pensieri / e se li porta in slitta / per allegri sentieri" (da Filastrocche in cielo e in terra). Ne Il pianeta

degli alberi di Natale c'è la pianta dei gatti, nelle Favole al telefono c'è un topo che mangiava i gatti, ma solo quelli stampati sui libri. Ci sono i gatti di Venezia dotati di coscienza ecologica in *La gondola fantasma*, il comportamento dei gatti diventa oggetto di studio e ricerca da parte di un famoso etologo. E ancora, che significato potremmo mai dare all'annuncio di Rodari in occasione della consegna del Premio Internazionale Andersen per la letteratura infantile di "sentirsi addosso una gran voglia di scrivere storie di gatti", oppure della sua difesa della fiaba del Gatto con gli stivali? Forse si può dire, con qualche cautela, che si è passati nelle letture dei libri di scuola dall'egemonia "forte" dell'uc-

cellino all'egemonia "debole" del gatto. E questo, stranamente, sembra essere in sintonia con quanto avviene nel sociale.

"Libri, calendari, agende, teiere, vasetti, presine per il forno, cuscini a forma di gatto. Mai il gatto è stato tanto fotografato. Gatti colti a tradimento e trasformati in cartolina. E' appena uscito un libro sui gatti nell'arte malgrado che in genere l'uno sia refrattario all'altra (...). Fino a vent'anni fa ha dominato il cane e in quanto negazione del gatto. Il cane era fedele il gatto no: il cane amava il padrone, il gatto la casa. Il cane gradiva morire sulla tomba del suo amato, il gatto neppure ci pensava. Il cane cacciava con l'uomo, gli portava il giornale, il gatto non fa nulla per nessuno. All'epoca loro neanche Apollinaire o Baudelaire riuscirono a riabilitarlo agli occhi delle masse. Questo avviene ora attraverso il ribaltamento dei suoi pretesi vizi in virtù". (Rossana Rossanda, *Seduzione di un dialogo impossibile*, Il Manifesto, 7 gennaio 1988).

Si chiamava *Il gatto*, l'ultima trasmissione del (cosidetto) giornalismo spettacolare, condotta da Giuliano Ferrara.

2.6. - I programmi scolastici

I programmi didattici per la scuola primaria (Scuola elementare) sono recenti, la loro ultima versione è del marzo 1985.

Rispetto ai programmi precedenti (1955) c'è uno spazio riservato all'insegnamento delle scienze "che consentirà una più approfondita comprensione della realtà naturale

ed umana e del mondo tecnologico".

Ma per quanto riguarda i contenuti e i percorsi metodologici rispetto al tema "animali" ci sono pochi e generici accenni: "Partendo dal confronto e, ove possibile dalla raccolta e conservazione di materiali naturali e comunque dal loro esame e dal riconoscimento di somiglianze e differenze (relativamente a forme, comportamenti, nutrizione, ambienti caratteristici, riproduzione etc.).

E ancora nelle indicazioni didattiche si insiste nel proporre all'insegnante di guidare gli alunni ad osservare, descrivere e confrontare gli elementi della realtà circostante (sassi, animali, piante, utensili, suoni, forme, colori...) per individuare somiglianze, differenze ed interrelazioni".

Anche gli animali dunque più che in una prospettiva etologica o antropologica sono collocati in una dimensione tipicamente

"scolastica" secondo il principio della descrizione/classificazione.

I programmi d'insegnamento della scuola media sono invece del 1979. Anche qui non ci sono espliciti e particolari riferimenti allo studio del mondo animale e non ci sono indicazioni o suggerimenti operativi né per quanto riguarda l'attività didattica, né per quanto riguarda le letture o i libri di testo.

Ci sono nei Suggerimenti metodologici delle raccomandazioni indirette: "Si ribadisce l'efficacia di un contatto diretto con la natura e con l'ambiente umano compiendo ricerche su ecosistemi facilmente raggiungibili e sugli aspetti delle trasformazioni che l'uomo ha operato sull'ambiente".

Nelle Indicazioni di lavoro (a titolo esemplificativo) si indicano come temi di studio "l'osservazione comparativa di organismi appartenenti a grandi gruppi vegetali e animali, popolazione e comunità vegetali e animali" oppure vengono proposte come piste di ricerca "gli aspetti positivi e negativi dell'intervento umano sull'ambiente e i problemi di risanamento dell'ambiente".

Si insiste e si sottolinea l'interdisciplinamento del modello "educazione ambientale"; per quanto riguarda un approfondimento del tema "animali" tutto è lasciato alla libertà e all'interesse dei singoli docenti o al taglio adottato dai libri di testo (Antologica di letture e libro di

scienze) o ai libri di narrativa adottati da ciascuna classe.

2.7. - L'ora di narrativa: letture alla scuola media

Nella scuola media i precedenti programmi del 1963 prescrivevano la lettura di un'opera narrativa moderna italiana e straniera per la seconda e terza classe.

I nuovi programmi del 1979 hanno esteso a ciascuno dei tre anni di scuola la lettura di un'opera di narrativa "completa o adeguatamente ridotta in relazione all'età degli alunni".

E' nata così l'"ora di narrativa", uno spazio, un angolo specializzato di lettura ricavato a fatica, sgomitando tra le altre materie ("Oggi ho matematica, ginnastica, musica e narrativa") e collocata strategicamente, in molte scuole, alla faticosa ultima ora del sabato. Fanalino di coda, forse, ma pur sempre un mercato di libri vigilato e protetto e soprattutto obbligatorio. Un osservatorio privilegiato dunque, un possibile campione rappresentativo del "leggere" di animali definito da questo ambito scolastico. Ma guardiamo alcuni dati recentissimi.

Le opere più vendute degli ultimi cinque anni in Italia

I tre romanzi di lingua inglese compresi in questo elenco hanno simbolicamente e significativamente un animale nel titolo.

Si va dal Gabbiano di Bach al Leopardi di Smith ai Conigli di Adams. Conseguenza della recente ondata ecologista, dell'attualità dei discorsi sugli animali e la natura?

Ma da questo elenco di best-sellers viene anche un'altra interessante indicazione: su 10 libri, 4 sono anche libri per ragazzi o comunque transitano indifferentemente da un'età all'altra; è il caso, per esempio del Gabbiano o di La mia Africa del quale esiste un'edizione per le scuole medie nella collana di letture della Loescher.

Anche la Collina dei conigli edito da Rizzoli, una favola animalistica con tentazioni di epica e di leggenda, fa parte dei libri "adottati" (è questo il gergo usato dagli insegnanti) nella scuola media ma ne esiste anche una versione per bambini con grandi illustrazioni tratte dal film omonimo a cartoni animati.

Altri dati o altri segnali si possono ricavare da un'indagine sui libri di narrativa nelle scuole medie di Genova, aprile- maggio 1988, promossa dalla Biblioteca

Internazionale per la Gioventù "Edmondo De Amicis". In tutto sono stati adottati 278 libri: 222 sono romanzi, 27 sono libri di divulgazione, 28 sono antologie di racconti, 1 è un libro di poesie.

I libri che contengono il tema "animali" sono in tutto 35, vale a dire circa il 10% del totale. Più precisamente 27 libri sono incentrati sul rapporto uomo-animale, per esempio La rivolta dei cinghiali di Gian Paolo Cesaroni, o Congo di Michael Crichton; 19 invece hanno degli animali per protagonisti (e alcuni contengono anche il tema del rapporto uomo-animale), per esempio Il libro della giungla di Kipling o Il richiamo della foresta e Zanna Bianca di London; 2 libri invece sono incentrati sulle migrazioni di animali: Pastori di renne, Mursia e La grande migrazione, SEI.

Vi è da notare intanto che nessun libro con tema "animali" è tra i libri più adottati, che vedono invece ai primi posti I promessi sposi, Il Decamerone, Momo (dove era c'è una tartaruga), L'amico ritrovato etc.

Nella migliore posizione si trova Storie della preistoria di Alberto Moravia, con protagonisti Balena, Dino Sauro e altri animali che giocano con le parole e con la propria identità. Seguono in buona posizione Zanna Bianca di London, La mia famiglia e altri animali di Gerard Durrel, o Animali vicini, misteriosi, affascinanti, di Teresio Bosco.

Che cosa si può ricavare da questi dati?

Intanto una certa varietà di tipologie: si va dai classici di London ai libri degli etologi, Lorenz, Durrel; dai giornalisti-naturalisti come Fulco Pratesi ai racconti patetico-avventurosi, Una zuppa per due, o Scappa Bouc, scappa. Una seconda considerazione riguarda l'affiorare della dimensione "sociale" della vita animale e la complessità dei rapporti con l'uomo.

Si affievolisce la tentazione moraleggiante, pedagogica, contenuta nelle letture delle scuole elementari; sembra prevalere o comunque farsi spazio una lettura di tipo etologico.

Concludendo, possiamo affermare che la scuola oggi offre poco agli studenti sul tema degli animali. E quel poco è contenuto prevalentemente in opere letterarie che certamente suggestionano i ragazzi, contribuendo efficacemente alla formazione di un ricco immaginario. Quello che manca è un minimo di informazione, di etologia, altrettanto importante della suggestione

narrativa.

[[paragrafo precedente](#)]

[[capitolo precedente](#) | [indice](#) | [capitolo successivo](#)]

[[note](#) | [elenco delle ricerche](#)]

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

NOTE

- 1) Alison LURIE, "Torniamo al cantuccio di Puh" in La grande esclusa, a cura di Francelia Butler, Emme Edizioni, Milano, 1978.
- 2) Gareth B. MATTHEWS, La filosofia e il bambino, Armando Armando, Roma, 1980.
- 3) Leslie FIEDLER, Freaks, Garzanti, Milano, 1981; sulle "somiglianze" tra i bambini e gli animali del circo: Vincenzo Padiglione, "La fiera ruggisce mansueta" in La biblioteca di Noè, Le Monnier, Firenze, 1987.
- 4) "Bestiario", a cura di Ludovica Muntoni in Cooperazione Educativa, aprile 1983.
- 5) Vinicio ONGINI, "T come Topo" in Alfabetiere di letteratura infantile numero monografico di Cooperazione educativa, n. 3/4, 1984.
- 6) Bestiario moralizzato di Gubbio, a cura di Annamaria Carrega, Costa Nolan, Genova, 1983.
- 7) Daniele DEL GIUDICE, "Un altro frigo in testa!" in Corriere della Sera, 22 gennaio 1989.
- 8) Italo CALVINO, "Le meraviglie della cronaca nera", in Collezione di sabbia, Garzanti, Milano, 1984.
- 9) René NEARBALL, "La fabbrica dei topi mutanti farmacisti", in l'Unità, 15 gennaio 1989.
- 10) Sull'uso delle notizie della cronaca da parte dei bambini: Vinicio ONGINI, "Il matto e la balena" in Riforma della Scuola n. 7/8, 1986 e "La balena del telegiornale" in La biblioteca di Noè, Le Monnier, Firenze, 1987.

11) Stefania FABRI, Francesco LAZZARATO, Perché nel bosco c'è il lupo... Storie da far paura, Comune di Lanuvio, Roma, 1987.

12) Una volta i bambini venivano spaventati evocando il "babau", mostro invisibile, ma il suo nome non era che l'onomatopea dell'abbaiare del cane. Una storia delle dispute sul significato delle voci canine e la loro importanza per le teorie del linguaggio sta in "Latratus canis" a cura di Umberto ECO, Andrea TABARRONI, Costantino MARMO, Roberto LAMBERTINI in L'uomo di fronte al mondo animale nel Medio Evo, Spoleto, 1985.

13) Gianni CANOVA, "L'amico infedele dell'uomo", Il Manifesto, 15 ottobre 1983.

14) Filomena DI PACE, "O come Orrore" in Alfabetiere, cit..

15) Sul tema dell'addomesticare le paure nel rapporto tra bambini e animali: Jacqueline HELD, L'immaginario al potere. Infanzia e letteratura fantastica, Armando, Roma; 1978;

M. J. CHOMBART DE LAUWE, I segreti dell'infanzia e la società (il capitolo "La vita animale"), Armando, 1974.

16) Per una storia degli orsacchiotti: Mary Hillier, Gli orsacchiotti - La saga dei Teddy Bears, Longanesi, Milano, 1985.

17) "I riti dell'infanzia" a cura di Elena NEGRO SANCIPRIANO in Età evolutiva, n. 17, 1984, Giunti Barbera, Firenze.

18) Sugli animali giocattolo: Francesca LAZZARATO, Vinicio ONGINI, "I replicanti giocano ai bimbi assemblabili", Il Manifesto, 4 dicembre, 1986; Filomena DI PACE, "Anche gli animali hanno l'anima" in Cooperazione Educativa n. 11, 1987.

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Parte III

DA TOPO GIGIO A BRAVESTAR. BAMBINI, TV E ANIMALI

3.1. - Premessa

Ormai il consumo televisivo del pubblico più giovane non si limita ai programmi ad esso destinati dai programmatori. Al contrario è ormai una regola che i bambini accedano ai programmi delle fasce orarie destinate ai loro genitori, comprese quelle serali, o che perlomeno spazino nella programmazione pomeridiana ben oltre i confini stabiliti dalle varie "TV dei ragazzi". Così è normale che, richiesti di elencare i programmi preferiti, i bambini citino un certo numero di trasmissioni per adulti insieme a quelle programmate per loro. Non abbiamo tentato di ricostruire i palinsesti personali che il pubblico più giovane è in grado di costruirsi quotidianamente davanti al televisore e ciò per diverse ragioni: per l'esigenza non secondaria di mantenere le dimensioni del campione entro limiti di maneggevolezza commisurati agli obiettivi finali (non pretendendo di esaurire l'argomento ma solo di fissare alcuni punti centrali nella definizione del problema) ma soprattutto perché, dopo una rapida ricognizione, è apparso chiaro che mentre nella programmazione televisiva per adulti la presenza degli animali è episodica e saltuaria, quella destinata ai bambini (o meglio ai giovanissimi) prevede una presenza di animali costante e sistematica. Evidentemente i prodotti dell'industria culturale rivolti al pubblico più giovane considerano essenziale la figura dell'animale nella costruzione di storie e di personaggi. Perché? O meglio, quali valenze vengono poi assegnate alla figura dell'animale, all'animalità (cioè all'essere non umano dell'animale), al rapporto tra uomo e animale?

3.2. - I programmi esaminati

Per rispondere a questi interrogativi sono stati sottoposti ad analisi qualitativa i programmi televisivi destinati ai bambini da RAIUNO, RAIDUE, Italia 1, Odeon, Italia 7 e dal circuito specializzato Junior TV (attraverso la programmazione dell'emittente lombarda Telenova). Si tratta di programmi trasmessi nel primo semestre 1989, con alcune integrazioni del 1988.

Programmi in campione

Tutti i programmi-contenitore ("Big", "Bim Bum Bam", "Caffellate", "Ciao Ciao", "Sugar") e le trasmissioni di Junior TV sono stati scomposti in singole unità di analisi corrispondenti ai cartoni animati e ai telefilm presentati al loro interno e ad eventuali altri spazi interni in cui fossero presenti a vario titolo figure animali (per esempio i pupazzi presentatori-intrattenitori nelle parti di raccordo del programma, o i "notiziari" con filmati sugli animali).

Elenco dei programmi con presenza di animali (Totale: 52)

Elenco dei programmi senza animali (Totale: 20)

Tabella 1

Distribuzione dei programmi per emittente

Per ogni animale presente in ogni puntata di telefilm o di cartone animato e in ogni parte di programma-contenitore è stata condotta un'analisi quali-quantitativa con un questionario finalizzato a due scopi: rilevare le ricorrenze di alcune categorie di cui interessavano anche i dati quantitativi analizzare qualitativamente alcuni aspetti dei programmi in campione. L'analisi è stata condotta una sola volta per personaggio in modo da non sovradimensionare i dati relativi ai personaggi-animali a presenza costante o ripetuta in diverse puntate del programma.

3.3. - Animali star

Il primo dato che una ricerca come questa può fornire è quello immediato che risponde alle seguenti domande:

quali specie sono maggiormente presenti nei programmi per bambini? Di quali classi zoologiche? Quali animali sono preferibilmente rappresentati: quelli a noi più noti perché fanno parte della nostra cultura o quelli esotici, più "strani" e sconosciuti per il giovane telespettatore italiano?

La tabella che segue si riferisce ai dati sulle classi zoologiche di appartenenza degli animali presenti nei programmi analizzati. Il totale dei casi è dato dal totale degli animali analizzati, quindi anche dalle presenze multiple della stessa specie (per esempio cavalli di due programmi diversi).

Tabella 2

Classi zoologiche

Si vede che i mammiferi fanno, è il caso di dirlo, la parte del leone. L'unica altra classe con una buona presenza è quella degli uccelli, favorita senz'altro dalla posizione di sfondo in cui è spesso collocata, come elemento dell'ambiente naturale, abitante del bosco, oppure come simbolo di felicità e di letizia, ricorrente specialmente nel genere "feuilleton".

La schiacciante predominanza dei mammiferi era prevedibile, dal momento che la nostra stessa cultura privilegia il rapporto e la conoscenza di animali di questa classe zoologica sia in ambito domestico che per scopi produttivi.

Vediamo ora l'elenco delle specie maggiormente rappresentate (Tabella 3). L'analisi ha suddiviso gli animali in quattro categorie cui i personaggi sono stati via via attribuiti in base alle competenze proprie della nostra cultura e non alla definizione discordante che poteva eventualmente emergere dal testo (per esempio il Koala amico inseparabile di Georgie è stato classificato come animale esotico supponendo che il telespettatore italiano lo colleghi ad esperienze di lettura più che di contatto diretto, a luoghi lontani e non familiari tutt'al più ad una situazione di cattività dell'animale, come lo zoo).

Tabella 3

Specie animali per categorie (Totale: 80)

Tabella 4

Distribuzione delle specie nelle quattro categorie

Il campione analizzato si presenta abbastanza diversificato per quanto concerne la varietà di specie animali rappresentate.

Notiamo l'alta percentuale di animali classificati come selvatici, da collegarsi non solo alle numerose storie ambientate in boschi più o meno incantati ma anche ad una consistente presenza di animali che, pur essendo in realtà selvatici, sono poi rappresentati come animali domestici o di fatto addomesticati.

Più prevedibile la presenza delle specie esotiche a noi maggiormente familiari (l'elefante, il leone, la scimmia, l'ippopotamo, il coccodrillo etc.), mentre nel primo gruppo vediamo elencate le specie che normalmente fanno parte degli scenari bucolici: questi ultimi sono quasi una regola nei cartoons del genere "feuilleton" ma sono frequenti anche in altri generi di cartoni animati.

Passiamo ora ai risultati dell'analisi quali-quantitativa sui ruoli ricoperti dai personaggi-animali e sulla rappresentazione del rapporto uomo-animale nei programmi in campione.

3.4. - L'animale umano: il cartoon classico e i pupazzi

La forma più nota di impiego di figure animali nei prodotti dell'industria culturale è senz'altro quella rappresentata dagli animali pensanti e parlanti di Walt Disney, Hanna e Barbera, Fleischer, Tex Avery, Paul Terry e degli altri maestri della tradizione cartoonistica americana.

Nell'esperienza televisiva degli adulti di oggi l'idea di cartone animato si identifica quasi del tutto con quel genere di produzione, dove l'animale è assolutamente padrone della scena e interagisce prevalentemente con altri animali e molto di rado con l'uomo.

Dalla fine degli anni '70, però, con la nascita e la veloce moltiplicazione delle emittenti televisive e la concomitante irruzione dei giapponesi in questo specifico settore del mercato televisivo internazionale, i classici cartoni pieni di animali hanno segnato il passo a favore delle storie fantascientifiche a base di robot e tecnologia bellica. Tale tendenza è durata di per sé abbastanza poco: da qualche anno, infatti, con nuovi titoli e nuovi personaggi è stata corretta quella che a molti sembrava

una preoccupante tendenza, introducendo nuovi generi in parte mielosi e sdolcinati o pervasi del sottile sadismo tipico del feuilleton, in parte contraddistinti da valori di solidarietà e di pace con sfumature non di rado "ecologiste". Non che nel frattempo i cartoons classici siano scomparsi del tutto dagli schermi televisivi e la lezione della tradizione disneyana sia andata del tutto perduta. Anzi, la RAI (specialmente con RAIUNO), che ha conservato nel suo patrimonio i magazzini della Disney e di Hanna e Barbera, non ha mai smesso di programmarli, mentre Italia 1 ha impostato la sua programmazione - sempre ricca e molto articolata nel corso della giornata - contribuendo all'affermazione del "nuovo corso" con titoli nuovi che riprendevano, rinnovandola, la lezione dei "classici" americani con i loro mondi popolati di personaggi dalla psicologia e dalle movenze umane sotto spoglie e fattezze animali. Come in quelli vecchi, i nuovi cartoons di questo genere mettono in risalto caratteristiche tipiche dell'animale rappresentato (la furbizia del gatto, la velocità dello struzzo, la voracità del lupo) oppure costruiscono la storia su una conflittualità tra specie diverse ampiamente verificata nei fatti (cane-gatto; lupo-agnello; gatto-topo; gatto-canarino, etc.). Tuttavia, questa base di verosimiglianza costituisce più una marca stilistica (che per esempio caratterizza più spesso i cartoni di Hanna e Barbera rispetto a quelli di Walt Disney) che un elemento costitutivo del genere in quanto tale.

Un carattere distintivo è invece l'estremo grado di antropomorfizzazione della figura animale che normalmente contraddistingue i personaggi di queste storie, l'ambiente che li circonda, le finalità delle loro azioni, la qualità dei rapporti che intrattengono con gli altri personaggi (quasi sempre altri animali, altrettanto antropomorfizzati) e prima ancora la loro stessa gestualità mimica e prossemica per la quale l'animale sorride, ride, piange, singhiozza e non di rado parla.

La visione disneyana di un mondo popolato di animali cui non sarebbe difficile sostituire figure di altre specie - non esclusa quella umana - non è stata dunque abbandonata dai produttori ed anzi continua ad occupare uno spazio di tutto rispetto grazie anche alle nuove produzioni che rinnovano il modello classico con situazioni e personaggi più attuali. Nel nostro campione c'è Isidoro, una rivisitazione del gatto furbo impersonato dal Silvestro

nemico del canarino Titti, e ci sono Riff & Raff e Gli amici cercafamiglia, popolati il primo da un numeroso gruppo di gatti urbani, randagi innocui dal look teppistello e il secondo da un vero e proprio mondo di cani. In quest'ultimo non mancano del tutto le figure umane ma il loro ruolo non è centrale, anzi spesso è decisamente collaterale ad altre vicende più importanti nell'economia della storia; in particolare ci sono due personaggi femminili (madre e figlia) cui è demandato il classico ruolo negativo di antagoniste pericolose (vogliono liberarsi dei cuccioli e a un certo punto cercano di farne pellicce) con gli stessi accenti sadici che furono di Crudelia Demon nella "Carica dei 101" (di cui non a caso la madre riprende vagamente i tratti somatici). Anche l'italiano Calimero presenta un mondo popolato esclusivamente di animali di specie e razze le più diverse. In questo caso a differenza de "Gli amici cercafamiglia" - dove per esempio le spie russe sono impersonate tutte da mastini napoletani e bulldog, massicci e minacciosi - non esistono evidenti collegamenti tra le caratteristiche di una specie (o di una particolare razza) e il ruolo rivestito nella storia. L'assegnazione delle parti risponde piuttosto a quanto le fattezze dell'animale si prestano ad impersonare un preciso "tipo" umano come nel caso del maiale che impersona il ragazzino grassottello del gruppo, appunto in "Calimero".

Nel nostro campione i nuovi titoli vanno ad aggiungersi ai cartoons "classici" (Disney, Hanna e Barbera, Fleischer) programmati sia da RAI1 che da Italia 1 e a due titoli decisamente minori della programmazione di Junior TV: Twinkle, un elefantino che con il pappagallo Sanford e la scimmia dispettosa Wilbur è al centro di brevi apologhi edificanti non privi di una certa grazia fantastica, e Peabody, un cane con spessi occhiali da vista che come un maestro di vita guida il suo piccolo amico alla scoperta del mondo degli umani. Peabody rappresenta un'eccezione rispetto agli altri titoli di questa classe di programmi perché si muove in un mondo interamente umano; tuttavia egli intrattiene con gli umani un rapporto paritetico e le sue fattezze di cane non incidono minimamente sulle caratteristiche di un ruolo che sarebbe assai appropriato anche per una figura umana. Gli animali dei programmi che abbiamo incluso in questa classe sono molto poco animali e molto umani. Inoltre, vivendo in un mondo tutto loro, non si confrontano se non

episodicamente con l'uomo, interagendo principalmente e più spesso esclusivamente con altri animali. E' un mondo fantastico estremamente ricco di stimoli e mediamente molto accattivante sul piano delle soluzioni sul piano delle soluzioni stilistiche, a cominciare dalla ricchezza del disegno e dalla cura posta nell'animazione, ma sugli animali e soprattutto sui rapporti tra bambino (o uomo) è molto povero di indicazioni. Poco significativi sono anche i pupazzi che in alcuni programmi fungono da presentatori e da intrattenitori nelle parti di raccordo tra un cartone animato (o un telefilm) e l'altro. L'offerta televisiva per i giovanissimi è infatti prevalentemente organizzata entro programmi-contenitore la cui struttura articolata ma tutti i giorni uguale serve a dare unità a quella che altrimenti sarebbe una semplice sequenza di titoli diversi oltre a rendere riconoscibile come programma o "spazio" per i più giovani una certa fascia della programmazione. Tra i contenitori, solo "Sugar" di Odeon non ha alcun pupazzo ad affiancare i presentatori umani mentre entrambi i contenitori di Italia 1 e "Big" di RAI1 hanno un pupazzo che, se pure a diversi gradi di verosimiglianza, richiama un animale: "Ciao Ciao" è presentato dall'Orso Four, "Bim Bum Bam" dal cane Uan, mentre in uno dei numerosi spazi in cui è articolato "Big", subito prima il cartone animato che lo vede protagonista, compare Calimero sotto forma di pupazzo-intrattenitore. Un altro animale-pupazzo è l'ormai storico Topo Gigio che ne "Il Sabato dello Zecchino" su RAI1 recita in una fiaba sceneggiata, ora con altri pupazzi ora con attori umani, sempre interpretando un personaggio è addirittura di secondo grado in quanto essendo ormai sedimentato il passaggio concettuale da topo-pupazzo a personaggio parlante e fortemente antropomorfizzato in chiave infantile, Topo Gigio interviene ormai sulla scena come un personaggio-attore, che del topo ha perso anche le ultime tracce.

Non che i pupazzi di più recente ideazione aderiscano più strettamente al modello animale cui dovrebbero rifarsi. Al contrario, dal punto di vista dell'aspetto esteriore solo Calimero è facilmente riconoscibile come pulcino nero con un mezzo guscio in testa. Four, e ancor più Uan, sono assai più astratti, al punto da essere difficilmente identificabili senza le opportune indicazioni reiterate nei testi. D'altra parte, neppure i testi e tantomeno la voce

recitante evidenziano in questi pupazzi alcuna caratteristica propriamente animale già abbondantemente negata dalle fattezze del pupazzo, dai suoi colori (il cane Uan è rosa shocking), dall'abbigliamento vistosamente "umano".

3.5. - L'animale-animale: filmati e notiziari

All'estremo opposto della scala dell'antropomorfizzazione dell'animale c'è naturalmente l'animale in carne ed ossa, presente nello studio televisivo oppure filmato oppure soltanto citato come oggetto di un discorso che si sviluppa nel corso del programma.

Dal nostro campione abbiamo escluso a priori i documentari scientifici per non sovradimensionare questo tipo di presenza degli animali rispetto agli altri, anche perché il tono inevitabilmente etologico di tale genere di programmi era del tutto prevedibile e non ci avrebbe detto molto sulla rappresentazione del rapporto uomo-animale. Abbiamo invece incluso i casi di animali ospitati in studio (o in estensioni di esso, come per i collegamenti di "Sugar" col Circo americano) e i filmati sugli animali che "Big" trasmette tutti i giorni e che di volta in volta assumono toni diversi a seconda della notizia che li origina. All'interno di "Big", infatti, si ritrovano spesso filmati di carattere etologico (vere e proprie vestigia del documentario che fino a qualche anno fa era parte integrante della programmazione per i più giovani) e inoltre tutti i giorni alle 17.00 va in onda "Novità Big", un notiziario in cui alle notizie di cronaca e, talvolta, di politica si mescolano curiosità e notizie di colore e, immancabile, almeno un "flash" - di solito accompagnato da un filmato - che ha per oggetto il mondo animale. Tutti i 12 casi rintracciati in "Big" riguardano eventi verificatisi all'estero ed è anche per questo che nei 2/3 di essi si parla di animali che per il pubblico italiano sono esotici (giraffa, rinoceronte, elefante, coccodrillo, ippopotamo, canguro etc.).

E' interessante notare che in ben tre casi l'attenzione è posta non tanto sulla singola specie animale quanto sull'ecosistema nel suo complesso, sia che l'interesse sia puramente etologico, sia che nella notizia si esprimano preoccupazioni per la sua conservazione. Ciò costituisce un elemento di novità che vale la pena sottolineare perché indica una tendenza ad allargare la visione del mondo

animale ai problemi di equilibrio ambientale e ad adottare un approccio consapevole e rispettoso dei legami che esistono tra le scelte di sviluppo umano e le condizioni di vita degli animali. Tale approccio è profondamente innovativo rispetto all'alternativa classica tra i documentari di impostazione rigidamente etologica, di solito concentrati sulle abitudini della singola specie, e l'interpretazione in chiave antropomorfa o almeno antropocentrica che caratterizza un altro importante filone documentaristico.

Complessivamente si danno solo due casi in cui gli animali fanno da nota di colore (la vittoria di una donna ad una gara di slitta con cani in Alaska e l'impiego di cani per fare compagnia ai malati in un ospedale americano); in tre casi l'interesse è concentrato sulle caratteristiche dell'animale e sul suo comportamento mentre le restanti sette notizie adottano un tono apertamente ecologico in cui si enunciano principi di solidarietà, di protezione e di difesa degli animali e del loro ambiente vitale.

Al contrario, l'attenzione del notiziario di "Sugar" verso gli animali oltreché meno cospicua appare anche meno avvertita e sensibile rispetto ai rapporti uomo-natura. A parte la preferenza per le sole notizie senza filmato (delle notizie di "Big" solo 2 su 12 non erano corredate di immagini), notiamo infatti che il tono è prevalentemente di curiosità spicciola, raramente è etologico e non è mai ecologista. Si parla soprattutto di animali la cui situazione di cattività viene data per scontata e non è mai motivata, mentre si mettono in rilievo le loro prestazioni come animali ammaestrati. In questo senso gli elefanti e gli altri animali del Circo americano che per diversi giorni sono stati "ospiti" di "Sugar" rispondono ad un modello di rappresentazione degli animali perfettamente in linea con l'impostazione editoriale che risulta dal "notiziario" del programma.

Più vicina all'impostazione di "Big" è la presenza di animali in carne ed ossa negli studi della RAI, specialmente nel programma domenicale "Patatrak", in quanto ne "Il Sabato dello Zecchino" gli animali compaiono sporadicamente, in brevi apparizioni cui i conduttori non aggiungono nulla più che qualche esclamazione genericamente curiosa o stupefatta. Molto più interessante è il trattamento di "Patatrak", che tra l'altro vede come ospiti fissi due cani, liberi di girare per lo studio tra i bambini che lo popolano dall'inizio alla fine

della trasmissione. Nelle due puntate da noi prese in esame sono stati presentati la civetta e il granchio. In entrambi i casi i bambini presenti in studio sono stati chiamati ad intervenire il più possibile, prima familiarizzando con l'animale (tenendolo in mano, per esempio, o semplicemente avvicinandosi a lui), poi commentandone l'aspetto e facendo domande sulle sue abitudini al personaggio incaricato di presentare l'animale e di guidare l'esperienza. L'animale è così diventato oggetto di curiosità di tipo etologico, di un interesse conoscitivo consapevole della sua "differenza" rispetto a chi osservava. D'altra parte il contatto diretto, anche fisico, del bambino con l'animale, opportunamente guidato da un adulto competente e il carattere collettivo dell'esperienza facilitano l'espressione di sentimenti di interesse e curiosità. Tra etologia e familiarizzazione con l'"animalità" dell'animale, si colloca anche un quiz che abbiamo osservato in una puntata di "Patatrac": ai bambini che telefonavano da casa si chiedeva di indovinare l'animale che aveva prodotto gli escrementi via via mostrati alle telecamere. Dal "Manuale delle Giovani Marmotte" un gioco non nuovo ma sempre più difficile per i giovani telespettatori cui il contatto diretto con gli animali è perlopiù negato e ai quali anche la televisione offre pochi "animali veri" e molti personaggi che di animale conservano a malapena qualche vaga fattezza.

3.6. - L'animale amico

Tra i due estremi che abbiamo appena visto si colloca la maggior parte dei programmi analizzati che noi abbiamo raccolto in un unico gruppo considerando i seguenti elementi:

- l'animale è presente con un certo grado di antropomorfizzazione ma conserva, in misura e in modo variabile da programma a programma, la propria identità di animale rispetto agli altri personaggi della storia e alla dinamica del racconto, sempre essendo chiaramente non-umano;
- l'animale intrattiene rapporti - diretti o indiretti - con esseri umani, non accessori e non secondari. L'essere umano può essere occasionalmente sostituito da altre figure che però sono evidentemente equivalenti ad una presenza umana. Per esempio "Chobin, il principe stellare" ha per protagonista un extraterrestre che per

psicologia, movenze e per la stessa voce può essere in tutto equiparabile ad una figura infantile.

Tutti i programmi che abbiamo collocato in questa terza classe (cfr. elenco seguente) presentano entrambe le citate caratteristiche e quindi sono i più adatti a fornirci indicazioni circa le modalità con cui vengono più spesso rappresentati gli animali e i rapporti tra animali e uomini, nei programmi per i giovanissimi.

Si noterà che l'elenco include titoli di tutti i generi, in cui molto diverse sono le caratteristiche attribuite agli animali e il ruolo ad essi assegnato.

Il primo dato è che su 29 titoli sono ben 26 i personaggi animali a presenza costante (cioè non legata ad un episodio in particolare) qualificabili come co-protagonisti, mentre i protagonisti sono 6 e altri 14 sono classificabili come personaggi di secondo piano. Si noti poi che in 12 titoli su 29 c'è una presenza costante di animali come sfondo, come elemento non rilevante dal punto di vista della narrazione ma ugualmente importante nella costituzione della scena, dell'ambiente in cui si muovono i personaggi. Su quest'ultimo dato pesano gli scenari fantastici ambientati nella foresta che dominano il genere "fantasy" e qualche altro titolo sparso, oltre ai paesaggi di campagna in cui sono normalmente ambientati i feuilleton. In generale risulta chiaro che la presenza animale è molto consistente e qualitativamente importante se è vero che in media c'è un personaggio animale protagonista o co-protagonista per ogni titolo in elenco.

Inoltre, come vedremo, i personaggi non di sfondo ricoprono un ruolo normalmente molto importante nella storia, essendo di solito la mascotte di un gruppo o l'amico del cuore del protagonista. Molto spesso l'identificazione è tale da fare dell'animale una specie di "alter ego" del personaggio umano.

[[paragrafo successivo](#)]

[[capitolo precedente](#) | [indice](#) | [capitolo successivo](#)]

[[note](#) | [elenco delle ricerche](#)]

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Parte III

DA TOPO GIGIO A BRAVESTAR. BAMBINI, TV E ANIMALI

3.7. - L'animale ride, piange, parla

La rappresentazione dell'animale rinuncia raramente a quel "grado minimo" di antropomorfizzazione per cui l'animale ride, piange e parla. Tali dispositivi di "umanizzazione" rappresentano del resto un artificio comunicativo che se da una parte toglie naturalismo alla rappresentazione dell'animale, dall'altra assicura una maggiore capacità comunicativa del personaggio. Perfino in un telefilm, dove l'animale agisce in carne ed ossa, può esserci un intervento teso ad avvicinare l'espressività dell'animale ai moduli umani. In "Boomer", cane intelligente", per esempio, il protagonista assoluto è debitamente istruito per compiere non solo le peripezie necessarie allo svolgimento della vicenda - che di solito è d'azione - ma anche per acquistare un'espressività di tipo umano che è evidentemente del tutto estranea all'animale (scuotere la testa in senso di diniego o di approvazione, agitare la zampa per salutare e perfino mostrare la dentatura a mo' di sorriso) ma che si rende indispensabile perché il cane possa reggere il ruolo di protagonista assoluto cui per giunta è negato l'uso della parola. Tra i casi in cui la rappresentazione sembra cercare il massimo rigore naturalistico, vi sono i cartoni animati come "David gnomo amico mio", "Viaggiamo con Benjamin", e anche "Rascal, il mio amico orsetto". In essi il realismo riguarda non solo le fattezze dell'animale, ma le sue stesse movenze, l'espressione degli occhi e del muso che non diventano umani, la voce e i versi che rimangono tali e non diventano mai parola. In generale, però, prevale un modello di rappresentazione in cui il disegno e l'animazione introducono solo quel "grado minimo" di antropomorfizzazione di cui si è detto

(il pianto, il riso, l'espressività tutta umana degli occhi etc.) pur trasfigurandone in parte i caratteri e addolcendone le movenze.

Ciò non toglie che in alcuni casi animali rappresentati in modo sostanzialmente realistico siano poi dotati di parola anche se poi, nel complesso, l'animale "parlante" è meno frequente di quanto ci si potrebbe aspettare. Dei 32 personaggi a presenza costante, protagonisti o co-protagonisti, ben 22 (il 73%) non parlano affatto e la loro espressività è tutta affidata alla mimica, che a maggior ragione è ispirata a quella umana e ad un preciso repertorio di versi opportunamente dosati a seconda delle situazioni. Il dato riguardante l'uso della parola ci sembra interessante perché sembra indicare che, al di fuori del genere "classico" i cartoni animati, pur essendo popolati di figure animali spessissimo in ruoli di primo piano, non ne abusano con eccessive trasfigurazioni umanizzanti. Nella maggior parte dei casi, anzi, sembra esserci un certo impegno a conservare almeno alcuni elementi distintivi e fondanti dell'animalità, pur mescolandoli ad altri decisamente estranei ad essa.

Le eccezioni non mancano e tra esse abbiamo notato due casi particolarmente interessanti, pur se per ragioni diverse: Spank di "Hello Spank" e Salomone di "Gigi la trottola".

Spank è un piccolo animale estremamente antropomorfizzato la cui specie è a prima vista di difficile definizione sembrando a tratti un orsacchiotto di pezza, a tratti un cagnolino. Egli partecipa intensamente alle vicende della padroncina Aika, intervenendo per aiutarla tutte le volte che è necessario, e comunque partecipando delle sue gioie e dei suoi dolori come un vero amico. Ma Spank ha anche una sua vita privata, fatta di amici, di nemici, di fidanzate a cui prepara le granite da sorbire in terrazza (e la padrona non se ne stupisce, anzi si adombra perché Spank non l'ha preparata anche per lei!), di incontri più o meno strani tutti rigorosamente "animali", circoscritti entro un mondo quasi interamente di cani. Il mondo di Spank è perfettamente parallelo a quello di Aika, che è la protagonista umana del cartone animato come Spank ne è il "titolare" animale.

Inevitabilmente Spank parla, anche perché sarebbe difficile farlo agire praticamente da umano senza fargli esprimere in alcun modo le sue intenzioni e i suoi sentimenti. La cosa interessante è però che Spank articola

un linguaggio elementare, tipico di bambini molto piccoli, fatto di brevi frasi composte da un sostantivo e un attributo o da due sostantivi accoppiati, accompagnati da versi espressivi assolutamente umani (la sua esclamazione più ricorrente è: "Stanco io!"). La sua è una comunicazione di tipo soliloquiale, quindi ancora una volta tipicamente infantile, che gli altri personaggi della storia e la stessa Aika mostrano di non comprendere, dal momento che per capirlo cercano di interpretarne il comportamento, come si fa veramente con gli animali. Le "parole" di Spank sono quindi il suo pensiero: pensiero di animale piccolo, tenero, dolce come un bimbo, che solo ai bambini davanti al teleschermo è dato comprendere. Lo strano linguaggio di Spank lo connota decisamente come un personaggio infantile, quello che se nella storia fosse il fratellino piccolo di Aika metterebbe automaticamente la protagonista in una complicata posizione quasi-materna che le impedirebbe di agire, come fa, da studentessa turbata dai primi amori adolescenziali. Ma poiché Spank è - evidentemente per convenzione - un cane, Aika può seguirne con affetto e trepidazione gli innamoramenti e le esperienze di tipo adolescenziale in uno scambio quasi paritario tra i due personaggi, le cui vite si svolgono parallelamente in un intreccio di storie a tratti speculari. Un altro interessante espediente narrativo personificato in un animale è rappresentato dalla figura di Salomone, il cane dell'allenatrice di cui Gigi "la trottola" è innamorato. Anche Salomone è innamorato della sua padrona e ciò lo mette in competizione con Gigi, che però non sembra accorgersi della profonda avversione che Salomone nutre nei suoi confronti.

L'amore del cane per la sua padrona Anna è poco astratto e a tratti addirittura carnale: Salomone esprime un desiderio in tutto umano di contatto fisico con l'amata e spesso si immagina vestito a festa, accanto all'altare, pronto a impalmare l'amata. Nelle sue fantasie Salomone è assoluto antropomorfo, eccezion fatta per il muso evidentemente canino. Ma anche nella realtà del cartoon, dove pure lo si vede camminare su quattro zampe con movenze tipicamente animali, egli conserva un elemento stridente con la sua animalità: un paio di enormi e vistosi mutandoni a righe bianche e blu che gli conferiscono nonostante tutto qualcosa di umano. Le intenzioni di Salomone, la sua avversione per Gigi, le trame che egli ordisce per sbarazzarsi di lui una volta per sempre (non di

rado pericolose per la stessa incolumità di Gigi), la sua disperazione di amante incompreso sono esplicitate ai telespettatori dalla stessa voce di Salomone, profonda come l'abbaiare di un cane di grossa taglia quale lui è, in lunghi discorsi perfettamente articolati. Ma nel cartoon nessuno lo capisce e appare chiaro che quando Salomone parla, mentre i telespettatori a casa lo comprendono, gli altri personaggi della storia lo sentono solo latrare e abbaiare.

In entrambi i casi, dunque, solo gli spettatori intendono l'animale che parla, entrano nel suo mondo e diventano partecipi dei suoi sentimenti. Il cartone animato riserva al fruitore un posto privilegiato di osservatore onnisciente cui è consentito persino comprendere il linguaggio degli animali. Sono tuttavia animali che di animale hanno molto poco; animali che sono ancora tali per una convenzione stabilita dal testo ma che per molti aspetti rassomigliano agli umani. Spank e Salomone potrebbero essere la versione più aggiornata della lezione di Disney: "tipi" umani con fattezze animali che però, a differenza dei personaggi dei cartoni "classici", agiscono nel contesto umano della vita di tutti i giorni.

3.8. - I ruoli degli animali

In personaggi come Paperino, Bugs Bunny o il gatto Tom, così come in Spank e Salomone è dunque possibile identificarsi. Più difficile è riconoscersi in personaggi che sono animali a tutto tondo, sia pure moderatamente antropomorfizzati. Ad essi sono non a caso affiancati personaggi umani (e loro equivalenti, come il principe stellare Chobin) che costituiscono il vero termine di riferimento dello spettatore, necessario anche per rapportarsi al personaggio-animale che agisce nella storia. L'animale rappresenterà allora un soggetto connotato positivamente o negativamente in rapporto alle dinamiche inscritte nel racconto e ai personaggi "umani" (o "alieni", comunque non animali) in cui lo spettatore può identificarsi. L'animale occorrerà così in aiuto al bambino indifeso o minacciato o viceversa chiederà protezione al personaggio positivo; oppure rappresenterà esso stesso una minaccia, un pericolo; normalmente perché associato ad un personaggio negativo; oppure ancora dimostrerà la propria complicità all'interno di un rapporto di intensa amicizia. Se non farà semplicemente da sfondo, insomma,

il personag-gio-animale definirà la propria natura in base al rapporto che lo lega ai personaggi positivi o negativi del racconto.

L'analisi che abbiamo condotto per chiarire questi punti ha riguardato tutti gli animali presenti nei titoli inclusi in questa classe che fossero protagonisti, co-protagonisti o personaggi di secondo piano anche per una sola puntata. Sono quindi stati esclusi solo gli animali posti sullo sfondo mentre i personaggi a presenza costante sono stati analizzati una sola volta tenendo presenti i dati emersi dalla visione di tutte le puntate prese in esame per lo stesso titolo.

Rispetto alle dinamiche inscritte nel racconto il personag-gio-animale riveste ruoli molto diversificati, ma poco meno dei due terzi dei casi analizzati (54 su un totale di 88) si raccoglie in cinque categorie più importanti, come risulta dalla Tabella 5.

Tabella 5

Attività più frequentemente svolte dai personaggi-animali

Notiamo che in quasi la metà dei casi il personaggio-animale riveste un ruolo positivo e rassicurante, anche se di rado interviene a risolvere situazioni di emergenza, di ansia o di pericolo, trovandosi più spesso collocato in un rapporto tipicamente amicale, di aggregazione, di confidenza, di scambio, un rapporto sostanzialmente paritario e almeno tendenzialmente sereno.

La concezione dell'animale come creatura indifesa e spaurita, in posizione di minorità rispetto a quella dell'essere umano o in generale all'ambiente, non è particolarmente diffusa; non più di quella che vede nell'animale un pericolo almeno potenziale, un nemico, una sfida, un estraneo sconosciuto tendenzialmente aggressivo e minaccioso.

Quest'ultimo ruolo è inoltre collegato in quasi tutti i casi ad una figura non-animale chiaramente connotata in termini negativi all'interno del racconto. Si noti, infatti, che su 25 casi in cui l'animale - per ovvie ragioni un personaggio a presenza costante - rappresenta l'alter ego di un altro personaggio, 8 corrispondono ad animali messi in relazione diretta con l'eroe negativo della storia, con l'antagonista delle figure positive della vicenda o con un

personaggio secondario in ogni caso connotato negativamente. Si tratta per esempio del gatto nero della strega, del lupo addomesticato del Re cattivo, del gatto antipatico della maligna sorellastra, delle pantere che seguono ovunque il perfido generale. In questi casi l'animale mostra, eventualmente ingigantendoli, i segni della perfidia e della negatività che già leggiamo sul volto, sul portamento, nelle azioni degli eroi negativi. Come in negativo, così in positivo l'animale può ripetere i gesti del suo riferimento umano (padrone o amico, a seconda del tipo di rapporto). Egli si muove nell'ombra del protagonista, può agire al suo posto, su comando oppure per propria iniziativa, può sostituirsi a lui in un destino difficile, manifestare ciò che per convenienza o per pudore il protagonista umano non può o non vuole esprimere. Se in 8 casi il personaggio animale si carica in ogni senso di connotazioni negative e ansiogene, in altri 13 l'animale rappresenta l'alter ego del protagonista positivo della storia e in 4 ulteriori casi il personaggio di riferimento non è il protagonista ma è sempre connotato positivamente. L'animale è dunque preferibilmente associato a figure e valori positivi, pacificanti, costruttivi e quando non è così, siccome la rappresentazione negativa dell'animale lo affianca ad una figura umana (o umanoide, nel caso degli "alieni"), esso non appare mai "cattivo" di per sé, dotato di un'intelligenza negativa sua propria. Questa è privilegio di uomini e donne, alieni o terrestri che siano, fatati e non: ad essi va imputata la responsabilità delle aggressioni perpetrate dagli animali, dei loro comportamenti aggressivi perpetrate dagli animali, dei loro comportamenti aggressivi e distorti rispetto ai valori di pace e di solidarietà che prevalgono nei programmi televisivi per i bambini.

3.9. - Adulti, bambini e personaggi-animali

I risultati dell'analisi indicano inoltre che nei programmi di questa classe i personaggi-animali non sono necessariamente posti in rapporto preferenziale con un bambino. Al contrario, sui 77 casi validi (su 88, 11 erano non classificabili), un terzo presenta l'animale in rapporto preferenziale con un adulto, come risulta dalla tav. 6.

Tabella 6

Il personaggio-animale è in rapporto preferenziale

con:

I personaggi infantili e quelli più giovani in generale hanno forse meno spazio del previsto nella rappresentazione del rapporto uomo-animale. Se da una parte gli animali protagonisti sono normalmente mascotte e amici del cuore di bambini e adolescenti, dall'altra un buon numero di programmi si regge su un rapporto tra adulti e animali forse non altrettanto intenso dal punto di vista affettivo ma molto visibile, anche perché i personaggi adulti del nostro campione intrattengono rapporti con un numero mediamente più alto di animali. Si pensi alla signora Minù, che oltre ad avere per migliori amici alcuni animali domestici - compresi i topolini della sua cantina - quando per incanto diventa piccola piccola entra regolarmente in contatto con gli animali del bosco. Oppure si pensi agli gnomi David e Benjamin, alle loro famiglie e ai loro amici, che vivono in armonia con la natura circondati da animali del bosco che si può dire facciano parte integrante della loro comunità.

Tra gli adulti che hanno un rapporto molto stretto con gli animali co-protagonisti delle loro storie ci sono anche personaggi della fantascienza: per esempio due degli uomini-macchina di "Centurions" si avvalgono della preziosa collaborazione dei loro amici più fidati, un cane e scimmia, nella lotta ai diabolici nemici che ogni volta mettono in pericolo la terra.

Notevole è anche la presenza di "alieni" e in generale di personaggi non-umani che però si riferisce per la metà ai famosi Puffi, le cui storie sono piene di animali.

Noteremo infine che i personaggi intrattengono rapporti preferenziali molto più spesso con personaggi umani femminili che con quelli maschili, come mostrato dai dati che seguono.

Tabella 7

Distribuzione per sesso dei personaggi di riferimento

Si potrebbe concludere che nei programmi analizzati gli adulti intrattengono rapporti preferenziali con un maggior numero di animali, ma è con i bambini e con i ragazzi che si svolgono i rapporti più profondi, più complessi e intimi, quelli che caratterizzano non una sola puntata ma l'intera serie di cartoni animati, che, insomma, "fanno" il personaggio, sia quello umano che quello animale.

E' dei bambini e dei ragazzi, infatti, che di norma l'animale diventa amico del cuore e compagno inseparabile. Vediamo qualche caso specifico oltre a quelli già presentati di Spank e del cane Salomone. Vediamo per esempio che il genere "feuilleton" prevede di regola la presenza di un animale co-protagonista, amico del cuore e alter ego del o della protagonista: in "Sui monti con Annette" c'è il piccolo roditore che fa compagnia al fratellino della protagonista, menomato da un incidente; Georgie ha per compagno inseparabile un Koala che la segue passo passo e non di rado agisce al posto suo; Milly è l'unica persona con cui la cavalla Alexandra si materializza nei pensieri e nelle fantasticherie di Milly come un solido punto di riferimento per superare le avversità. Sarà Alexandra, mentalmente invocata da Milly, a salvare la bambina dalla morte per assideramento. Infine Rascal, l'orsetto lavatore che un bambino molto amante degli animali salva da morte certa dopo la morte della madre. Quando anche la madre del suo amorevole padroncino muore, Rascal rimane il suo unico vero amico, capace con straordinarie dimostrazioni di affetto di colmare almeno in parte il vuoto lasciato dalla morte della mamma e dalle assenze prolungate del padre, sempre assorbito dal lavoro. I due orfani condividono un analogo destino come fossero due fratellini.

In tutti questi casi appare chiaro che per i personaggi umani quelli animali costituiscono un sostituto di affetti perduti o di rapporti che non sono in grado di conquistare, generalmente per le avversità della vita. D'altra parte, i protagonisti dei feuilleton sono con poche eccezioni destinati a scontare in parte un'accanita malasorte, in parte l'asprezza di dure regole sociali arbitrariamente applicate da anime buone tratte in inganno dalle apparenze o da persone cattive o straordinariamente aride di cuore. A Milly, a Georgie, al padroncino di Rascal toccherà patire la solitudine e buone dosi di infelicità senza poter godere di rapporti affettivi intensi e solidi che non si interrompano ben presto per la maligna volontà di qualcuno o per il fato avverso (la malattia, la morte, l'inevitabile separazione). Così l'animale, che come tale è sottratto alle dure regole sociali e appare esente dai cattivi sentimenti che isolano e tormentano il protagonista del feuilleton, è il compagno ideale della vittima designata della storia perché dall'animale non è possibile aspettarsi

un tradimento o una mancanza e a lui si può concedere il massimo di intimità senza temere che ciò vada un giorno a proprio svantaggio. E' evidente che siamo di fronte a rappresentazioni di rapporti di amicizia fortemente edulcorate grazie all'eliminazione di qualsiasi elemento conflittuale.

Un tipo di rapporto completamente diverso è quello rintracciabile nei cartoni animati del genere "Fantasy", popolati di gnomi, di maghi e streghe, di principesse e Re cattivi, di draghi e animali del bosco. La vita del bosco è il tema di fondo di "David gnomo amico mio" e di "Viaggiamo con Benjamin" ma è anche lo scenario delle storie dei Puffi (che in fondo costituiscono una variazione al classico personaggio dello gnomo o del folletto del bosco) e lo sfondo delle avventure di Piccoli maghi ("Little Wizards"). In questi programmi la presenza animale è molto importante perché oltre ad essere sempre presente sullo sfondo propone di regola sempre più di una figura di secondo piano e diversi personaggi che di puntata in puntata si confermano comprimari dei protagonisti della serie: la volpe che accompagna David in giro per il mondo; l'oca che trasporta Benjamin, i topolini "domestici" nella casa di David etc. Ma più importante ancora del puro dato quantitativo è la qualità di rapporto che i protagonisti non-animali intrattengono con gli animali e più in generale con l'ambiente naturale nel suo complesso. La solidarietà con gli animali è infatti solo un aspetto dell'amore e del rispetto per la natura, come in un esemplare episodio dei Puffi dove una preoccupante invasione di insetti viene spiegata con la nefasta azione dell'uomo che ha allontanato gli uccelli che se ne nutrivano distruggendo l'ecosistema. L'azione dei Puffi è così concentrata a salvare l'ultimo uovo di nottolone per ripristinare l'equilibrio perduto.

Ma anche quando il tema ecologista non è così accentuato, la letizia dei rapporti con gli animali, improntati al reciproco aiuto, alla collaborazione, all'amicizia più profonda e serena, costituisce un evidente invito a cercare di stabilire con la natura e con gli animali un rapporto di fiducia e di rispetto. Ciò è tanto più interessante se si considera che nei cartoni animati di questo genere la rappresentazione degli animali è prevalentemente realistica e gli animali non parlano quasi mai ma si esprimono con pochi gesti debolmente

antropomorfizzati e con i loro versi originari. Allo spettatore viene dunque mostrato un rapporto di profonda fiducia reciproca con animali il cui grado di verosimiglianza è notevole, almeno rispetto alla media dei cartoni animati.

3.10. - L'animale urbano

Quando lo scenario è urbano i rapporti uomo-animale diventano meno frequenti: la presenza occasionale di animali è meno frequente e i personaggi-animali, oltre ad essere quasi sempre cani o gatti, sono più spesso posti in primo piano grazie al fatto di essere amici del cuore dei protagonisti delle storie. Abbiamo già detto di Spank e di Salomone cui si aggiungono nel nostro campione il gatto Giuliano di "Kiss me Licia" e gli animali di "Coccinella". Come Spank, anche Giuliano è molto goloso, elemento questo che origina gags e situazioni comiche. Anche Giuliano presenta un grado di antropomorfizzazione molto alto e parla come un umano, sebbene non dialoghi con gli altri personaggi della storia ma piuttosto chiacchieri tra sé e sé in una specie di perenne soliloquio. Meno autonomo di Spank, Giuliano fa costante riferimento al gruppo di ragazzi al centro della storia di cui è parte integrante e da cui si stacca di rado. Meno "umanizzati" sono invece gli animali di Coccinella, la bambina orfana che vive con i suoi numerosi fratelli, tutti più grandi di lei. Tutti condividono l'amore per gli animali, ereditato dal padre zoologo, e infatti in casa vivono un cane, un gatto, un papero e un maiale che sono i compagni di Coccinella nelle lunghe giornate in cui lei rimane sola a casa, mentre i fratelli sono a scuola o al lavoro. Il buon rapporto di Coccinella con gli animali e la sua eccezionale intraprendenza la spingono ad intervenire di volta in volta per salvare o difendere altri animali o anche, come in una delle puntate analizzate, a favorire il contatto tra bambini e animali invitando uno zoo a fare visita all'asilo di cui è temporaneamente ospite. Gli animali di Coccinella non parlano, però osservano tutto ciò che succede con molta attenzione e quando è necessario intervengono con fare talvolta decisamente umano. Il rapporto di Coccinella con i suoi animali è molto equilibrato e decisamente paritetico. Si nota per esempio, che non di rado, sentendosi presa in giro da loro, Coccinella reagisce duramente, rivolgendosi a loro

antropomorfi e con i loro vestiti, i loro
spettacoli viene dunque presentato un rapporto di profonda
fiducia reciproca con animali a cui sono di
eterogeneità e notevole, almeno rispetto alla media dei
canali animal.

3.16 - L'animale urbano

Quando lo scenario è urbano i rapporti non è animale
diventano meno frequenti, la presenza occasionale di
animali è meno frequente e i personaggi, i animali, oltre ad
essere quasi sempre cani e gatti, sono più spesso posti in
scena piano grazie al fatto di essere amici del cuore dei
protagonisti delle storie. Abbiamo già detto di Spink e di
Saffron che si aggirano nel nostro territorio il gatto
Gianfranco di "Kiss me Lisa" e gli animali di "Coccinella".
Come Spink, anche Gianfranco è molto goloso, elemento
questo che contribuisce a creare situazioni comiche, anche
Gianfranco presenta un grande antropomorfismo
molto alto e parla come un umano, sebbene non dialoghi
con gli altri personaggi della storia ma piuttosto
chiacchiera tra sé e sé in una specie di monologo solitario.
Il suo amico di Spink, Gianfranco, è un cane
ritornato al gruppo di ragazzi al centro della storia di
cui è parte integrante e da cui si sente di fare
Moro "umanizzati" sono invece gli animali di "Coccinella".
La bambina urbana che vive con i suoi meravigliosi fratelli
tra i più grandi di lei. Tutti condividono l'amore per gli
animali, ereditato dal padre zoologo, e infatti in casa
vivono un cane, un gatto, un papero e un fagiano che sono
i compagni di Coccinella nelle lunghe giornate in cui lei
rimane sola a casa, mentre i fratelli sono a scuola o al
lavoro. Il buon rapporto di Coccinella con gli animali e la
sua coerenza interpretativa la spingono ad intervenire
di volta in volta per salvare o difendere altri animali o
anche, come in una delle puntate analizzate, a favorire il
contatto tra bambini e animali invitando uno zoo a fare
visita all'asilo di cui è regolarmente ospite. Gli
animali di "Coccinella" non parlano, però osservano tutto
ciò che succede con molta attenzione e quando è
necessario intervengono con fare talvolta decisamente
umano. Il rapporto di Coccinella con i suoi animali è
molto equilibrato e decisamente patetico. Si nota per
esempio che non di rado, sentendosi presa in giro da
loro, Coccinella reagisce duramente, rivolgendosi a loro

come fossero compagni di giochi "umani". In questo senso "Coccinella" rappresenta un caso a sé, in quanto a differenza degli altri cartoni animati in cui il rapporto bambino-animale è paritetico, in questo caso esso risulta meno idealizzato perché non è privato del tutto di quella dose di conflittualità presente in tutti i rapporti di amicizia.

Infine, tra i telefilm segnaliamo la puntata di "Tre nipoti e un maggiordomo" in cui si affronta il tema dell'animale in città. I due piccoli protagonisti, che vivono con lo zio in un appartamento ai piani alti di un elegante condominio newyorkese, vincono un agnellino. Verso l'animale i due bambini dimostrano subito un forte sentimento di affetto e di tenerezza e nei suoi confronti assumono un ruolo decisamente materno, di protezione: lo trattano come un bambino e si preoccupano di offrirgli i comforts di cui normalmente ha bisogno un neonato. Senza entrare nel merito di questa distorta - ancorché comune e comprensibile - percezione dell'animale, la storia tende a confermare le tesi degli adulti della storia: che in città è difficile se non impossibile tenere degli animali e che per loro stessi l'ambiente metropolitano è ostile, non concedendo loro la necessaria libertà di movimento. L'avversione dello zio e del maggiordomo per l'animale lasciano comunque il velato dubbio che tale motivazione non sia del tutto disinteressata.

In conclusione, la situazione dell'animale "urbano" nei cartoni animati è da una parte realistica, in quanto mostra soprattutto cani e gatti dotati di un "padrone" o almeno di un gruppo umano cui fanno esclusivo riferimento per la loro stessa sopravvivenza. D'altra parte, però, il loro inserimento nella compagine umana sembra comportare un'estrema antropomorfizzazione del carattere e dei comportamenti, ancor prima che dei tratti somatici e delle movenze.

3.11. - La fantascienza degli animali transformer

Anche se da tempo è declinato l'interesse per il genere "Transformer", i cartoni animati fantascientifici costituiscono tuttora una buona fetta della programmazione televisiva per i giovanissimi, in gran parte raccolta su Odeon e Junior TV. Italia 1 e RAI 1 privilegiano invece gli altri generi, pur non disdegnando del tutto la fantascienza "morbida", non esasperatamente

tecnologizzata, più fantasiosa e assai meno meccanica, in cui di fantascientifico c'è soprattutto lo scenario generale più che il consueto spiegamento di mezzi e tecnologie. In questo tipo di fantascienza l'animale trova spesso uno spazio non secondario nei ruoli che abbiamo già visto di fedele amico e compagno di avventure, alternativamente bisognoso di aiuto e soccorritore nel momento di emergenza (per esempio nei già citati "Centurions", oppure in "Capitan Futuro", il cui gruppo protagonista include alcuni animali-mascotte). Uno di questi compagni di avventure è una sintesi molto curiosa di animale umanizzato e animale meccanizzato; è il cavallo di Bravestar, un cavallo meccanico che ragiona, parla, usa le armi ed esprime pulsioni in tutto umane reggendosi sulle zampe posteriori nella sua tenuta da cow-boy, ma che si trasforma in un animale a quattro zampe (anche se sempre meccanizzato e ugualmente parlante) quando deve trasportare in groppa l'eroe suo amico.

Antropomorfizzazione e meccanizzazione si mescolano in questo caso fino a togliere quasi del tutto il carattere animale al personaggio, fatta eccezione per qualche elemento di prestazione che nonostante tutto rimane. L'eroe umano di "Bravestar", d'altro canto, è dotato di facoltà particolari direttamente derivate dagli animali. Nel momento del bisogno, infatti, egli si trasfigura per un attimo nell'animale di cui si appresta ad assumere la capacità specifica e poi entra in azione, pur conservando in tutto le sue fattezze umane: "udito del lupo, la vista dell'aquila, la forza dell'orso". Nel mondo di "Brave-star", che è una specie di Far West trasformato in uno scenario fantascientifico, altri personaggi innestano fattezze e caratteristiche animali un "tipo" per il reso decisamente umano, come nel caso delle pecore non-violente costrette a fare i conti con

la legge del più forte quando sono attaccate da una squadra di bravacci con l'aspetto di linci.

Per tutto questo "Bravestar" è un caso esemplare, ma anche negli altri cartoni animati inclusi nel campione c'è un ampio impiego di "forme" animali, tra cui lo stesso Uomo Ragno nella sua parte animalesca. Doti eccezionali, straordinarie capacità e prestazioni fisiche sovrumane desunte dal patrimonio animale non sono patrimonio esclusivo dei più famosi "super eroi". Nel nostro campione sono molto diffuse anche le

armature ispirate a forme animali e gli alieni le cui fattezze risultano dalla mescolanza di tratti di animali diversi. Ci sono poi altri esempi di animali "meccanizzati" simili al cavallo di "Bravestar", veri e propri replicanti meccanici di animali, come i leoni-transformer di "Voltron", ennesima variazione delle astronavi modulari della tradizione dei transformer. In questi casi, eccezione fatta per l'impiego puramente estetico dei tratti animali (per esempio per "costruire" la testa di un alieno o l'artiglio di un mezzo meccanico), l'animale viene valorizzato per le eccezionali capacità fisiche che l'uomo non possiede nella stessa misura: la forza, la potenza, la velocità, l'agilità, la vista acuta etc. All'uomo rimane sempre da giocare la carta dell'intelligenza: di animali più intelligenti dell'uomo non se ne sono ancora visti, nemmeno nei cartoni animati.

[[paragrafo precedente](#)]

[[capitolo precedente](#) | [indice](#) | [capitolo successivo](#)]

[[note](#) | [elenco delle ricerche](#)]

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Parte IV

ALLA RICERCA DELL'ANIMALE PERDUTO

"Io vorrei un cane ma che non morde"

(Andrea, 10 anni: biglietto scritto per la festa di S. Antonio, 17 Gennaio 1989, e attaccato a un palloncino).

"Cara zia Baby,
nel mio cortile spariscono spesso i gatti, non perché scappano ma perché vengono uccisi. E' successo anche al mio gatto. Non ho visto chi è stato, ma di sicuro è stata una persona adulta".

Marco Radelli, Melzo, Milano (lettere al "Corriere dei piccoli", n. 4, 1988)

4.1. - L'orso che non "era": un problema di identità

C'è una storia intitolata L'orso che non era (The Bear that Wasn't, Dover Publications, 1 ediz. 1946, New York) che si potrebbe definire una fiaba filosofica. In alcune università americane viene usata, insieme a tante altre storie, e tra queste anche il ciclo di Winnie Puh l'orsetto, come materiale di studio per i corsi di Children's Philosophies, un ambito di ricerca che si propone di studiare le rappresentazioni del mondo e i modi di ragionare, di "far filosofia" da parte dei bambini. A giudicare dai materiali utilizzati, più che i teorici dell'educazione o gli psicologi dello sviluppo pare siano stati gli autori della letteratura per l'infanzia, almeno alcuni, gli unici adulti a riconoscere che molti bambini sono naturalmente interessati ai problemi filosofici. Ma ritorniamo al nostro orso: già il titolo stesso della favola rivela un'ambivalenza. Il "non era" oscilla tra un pieno uso intransitivo ("non era" nel senso di "non esisteva") ed un uso intransitivo copulativo ("non era" nel

senso di "non era così", oppure "non era un orso, gli orsi non sono così").

Dentro la storia c'è una fabbrica costruita a gran velocità proprio a ridosso della tana dell'orso (mentre l'orso è in letargo) e ci sono alcuni uomini raffigurati nei loro ruoli sociali: il presidente, il direttore, il capo degli operai etc., i quali sostengono, tutti quanti, che l'animale che sta di fronte a loro non è affatto un orso. Dicono invece che si tratta di "un uomo stupido, che ha bisogno di una buona rasatura e indossa una pelliccia". Più avanti nella favola è l'orso stesso che comincia a perdere la sicurezza di essere un orso.

Forse che una volta sapeva di essere un orso e ora non lo sa più? Su che cosa si basava la sua identità di orso e che cosa ora la metteva in discussione? Ma sono, paradossalmente, gli scherni degli altri orsi dello zoo a sottolineare la convenzionalità e gli incerti confini di tante rappresentazioni: "No, quello non è un orso, perché se fosse un orso non se ne starebbe con voi fuori della gabbia; sarebbe con noi dentro la gabbia".

E i confini e le immagini sono forse più mobili e contraddittorie quando lo sguardo è quello dei bambini, che hanno, come l'orso di questa storia, problemi di identità: "Ma io chi sono? Sono piccolo o sono grande? Sono più grande del mio cane ma più piccolo di mio padre e più piccolo del cavallo..."

Forse i bambini rimangono in dubbio, come insinuano in ogni pagina i libri di Alice e come afferma esplicitamente il IV libro di Gulliver, se sono animali o uomini: animali più simili al cane e al gatto che ai loro genitori.

Anche il ritratto dell'orso che fa Valentina, una bambina di scuola materna, autrice insieme ai suoi compagni di un Bestiario parlato e disegnato, è incerto e un po' fluttuante: "E' tutto peloso e pure marrone, mangia l'erba e dorme e mangia un po' pure i bambini. E' grosso e grande. Sta al giardino zoologico e se un signore gli dice 'andiamo alla fattoria', lui dice che rimane allo zoo perché il capo della fattoria lo butta fuori. Alla TV l'ho visto nero e bianco. La notte vanno in giro, con la zampa rompono l'albero e si mangiano il miele".

Dunque l'orso è un animale doppio e contraddittorio. Eroe parodico e mostro primordiale: può essere pauroso e coraggioso, brutto e bello, terrore e divertimento.

Ma poi si scopre che anche altri animali lo sono, il topo per esempio: "Abita dentro alle fogne e dentro al

formaggio e pure dentro a un buco. Ha paura del buio, dei cani e dei giganti ma se viene la madre dei topi dice al topo che deve andare via e poi litiga col gigante".

Ma come fa un orso a stare tranquillamente dentro lo zoo e poi vagare di notte in cerca di miele e di bambini?

E la casa del topo qual è: la fogna o il formaggio? Allora la storia dell'"orso che non era", oltrech  ottimo esempio di "capriccio filosofico", potrebbe servire come lettura apri-ricerca: qual   il vero orso? Qual   il vero topo? Che cos'  che fa di un orso un orso? O meglio: che cos'  che fa, agli occhi dei bambini, di un animale proprio quell'animale l ? Quali sono le figure, le caratteristiche, le incertezze, i mutamenti delle rappresentazioni animali? Quali sono oggi le fonti, qual   il luogo privilegiato di queste rappresentazioni: la TV, lo zoo, i giocattoli, il circo, la cronaca, la letteratura infantile?

E infine, si pu  dire in generale che l'identit  degli animali si   fatta pi  incerta e incerto il loro domicilio e cio  che la loro casa non si sa pi  qual  : se la fogna o il formaggio, lo zoo, la foresta, il cartone animato, o la pubblicit  o i sogni.

Le domande sono tante, prese nell'insieme sono un po' imponenti e rischiano di far troppo peso; forse conviene mettere sul tavolo un po' di materiali e formulare con cautela alcune ipotesi di ricerca.

4.2. - "Le fait divers": dai cartoni animati allo zoo

Ricominciamo dall'orso, protagonista di un Kolossal cinematografico arrivato in Italia nel Natale 1988 ("Il film di Natale per tutta la famiglia" diceva la pubblicit ) dopo aver battuto ogni record d'incassi in Francia: L'orso di Jean Jacques Annaud.

Ecco come lo presenta, appunto, il settimanale per famiglie pi  letto in Italia (letto dalle famiglie quindi anche dai bambini), Famiglia Cristiana (n. 4, 1989): "I sentimenti degli animali quali la paura, la fame, la violenza, la compassione, l'affetto, la tenerezza sono presentati con valide e suggestive notazioni e inseriti in una cornice di estrema naturalezza. Nel rapporto con gli uomini l'"umanit " di questi animali   particolarmente evidenziata, soprattutto nell'incontro del gigantesco orso con il cacciatore... []. Questa opera   consigliabile alle famiglie che possono trovarvi per i loro figli non solo elementi di intensa suggestione spettacolare, ma anche,

soprattutto, validi motivi educativi e una chiara lezione di vita poeticamente presentata e illustrata".

Come nel Bestiario moralizzato di Gubbio l'orso serve per dire altro, è un exemplum, modello di buona condotta familiare, metafora del perfetto genitore:

"Tanto fa l'orsa el parto divisato
k'a nulla creatura resimillica;
vedendolo cusì dissemigliato,
mantenente co la bocca lo ripiglia
tanto lo mena infin ke riface
lo suo filiolo co lo Sacramento"

La proprietà dell'orsa di riplasmare con la bocca i propri figli deformi richiama simbolicamente alla prerogativa della Chiesa di "rimodellare" con i Sacramenti, di "lavorare" gli uomini per farli somigliare alla "forma" divina.

Ma nello stesso periodo in cui è uscito il film è collocabile una notizia riferita da alcuni alunni della scuola elementare di Mazzano Romano, un piccolo centro a 50 Km. da Roma, dove quasi tutti i bambini possiedono animali (e molti di loro ne hanno portato uno in chiesa per la "benedizione" nel giorno di S. Antonio, 17 gennaio, protettore degli animali).

Ecco la notizia. Luca: "C'è un orsetto di peluche che salva i bambini che stanno per morire". Andrea: "No, è un piccolo orso robot che è stato inventato. Aiuta il cuore a respirare, c'era sul giornale". Ed ecco invece l'"invenzione" come è stata presentata nella pagina "Scienza e Tecnologia" del quotidiano l'Unità del 16 dicembre 1988: "Il piccolo Vito Colucci, venuto al mondo un mese fa con tredici settimane di anticipo rispetto alla data prevista, deve probabilmente la sua vita all'orsacchiotto di peluche che divide con lui l'incubatrice; l'orsetto ha nella 'pancia' un pallone collegato a una pompa ad aria che gli fa assumere il ritmo tranquillo della respirazione di una persona addormentata. Stiamo parlando di un progetto pilota dell'Università del Connecticut che ha come obiettivo il recupero dei neonati prematuri".

Ma gli stessi bambini che avevano raccolto questa microstoria straordinaria, che è al contempo una riabilitazione "scien- tifica" del vecchio orsacchiotto che si porta a letto e una versione moderna dell'animale fatato

secondo la tipologia di Propp, conoscevano, per averli visti in televisione, i retroscena del film L'orso.

Sapevano per esempio che l'orsetto Jouk dopo aver perso la madre incontra un orso solitario adulto e ne conquista l'amicizia, ma anche che i suoi mugolii ingigantiti dal sonoro del film erano in realtà interpretati da 12 orsacchiotti provenienti da vari zoo francesi e affidati per due mesi alle cure di alcune "maestre".

Le scene che sullo schermo appaiono con tanta naturalezza rivelano il loro aspetto tenacemente pedagogico: addestrare, far capire, abituare. Il regista come domatore, il set come circo, come scuola di apprendimento. C'è una scena in cui l'orsetto gioca tra cespugli bagnati di rugiada, ma il punto in cui è sdraiato è stato riscaldato artificialmente perché l'orsetto ne venisse "spontaneamente" attratto, mentre un entomologo camuffato da albero apre una grossa scatola contenente 9.000 api addormentate.

Per la scena del puma che insegue l'orsetto dentro le vorticosi acque di un fiume ci sono voluti mesi di addestramento; ciascun animale è stato filmato separatamente davanti al proprio domatore, poi le immagini sono state incollate insieme.

Curiosamente proprio il film presentato come "ecologico", "il punto di vista degli animali", "heminguayano" rivela tutto il suo arsenale di finzioni e di trucchi speciali in modo del tutto speculare all'altro grande film di Natale, con protagonista un coniglio da cartone animato: Chi ha incastrato Roger Rabbit di Robert Zemekis. Forse i due film vanno letti insieme, forse il loro arrivo simultaneo, nei cinema di mezzo mondo, non è casuale.

Ma qual è dei due il "vero" animale? Quello di cartone o quello di carne e ossa?

"Non sento dolore... non sento dolore...". Così canta Roger Rabbit spaccandosi dei piatti sulla testa per far ridere la gente del bar in cui si è rifugiato.

"Fammi cadere un altro frigo sulla testa!" chiede il coniglio al regista. I cartoni sono le uniche creature che possono essere tagliate a fette, trapanate, cotte nel forno, schiacciate col rullo compressore, lanciate nel vuoto, fatte saltare con la dinamite, fulminate a migliaia di volts.

Nell'agosto del 1986 due ragazzini americani in visita allo zoo sono entrati nel recinto degli orsi bianchi per fare il bagno dentro la loro vasca.

Faceva molto caldo e gli animali erano tranquilli. Sono stati sbranati. Una leggerezza folle, un gesto di totale incoscienza che richiama alla mente la grande esposizione dedicata ai fatti di cronaca, "Le fait divers", Parigi, Museo delle Arti e Tradizioni Popolari, 1983. Sul manifesto campeggiava un orso bianco che sbranava una fanciulla, illustrazione proveniente dal "Petit Journal" del 1893 per rappresentare il "Suicidio di Francoforte sul Meno": "suicidio fuori del comune descritto dalla cronaca concisamente ma con dettagli sadici di sicuro effetto: una giovane domestica disperata per amore va allo zoo, si spoglia, entra cantando nella fossa della belva e si getta su di lei".

Ma in mancanza di spiegazioni plausibili (la disperazione, la tenera età o altro) la dinamica di questo "fait divers" suggerisce invece una ordinaria sequenza da cartone animato.

Forse è il sintomo di un immaginario confuso, di uno slittamento leggero ma progressivo dall'idea di orso-orso all'idea di Orso-Yoghi.

4.3. - Topi mutanti e capre transgeniche: il bricolage degli animali

Un altro giro con l'orso e poi basta.

Dalla sceneggiatura de L'Orso e dalla scuola di recitazione per animali prodotta dietro il set sono stati ricavati due libri per ragazzi: Jean Jacques Annaud, L'Orso, Fabbri Editore e I segreti dell'Orso, ed. Grasset (non ancora tradotto in Italia).

A sua volta il film è tratto da un romanzo, Grizzly, di James Oliver Curwood, un classico dell'avventura per ragazzi dove si affrontano animali e cacciatori in una natura ostile e dura per entrambi.

Tema che nel film di Annaud passa del tutto in secondo piano per mettere in scena invece il "topos" dell'orfano, un Senza famiglia in versione animale.

L'altra storia raccontata dai bambini, quella dell'orsacchiotto che aiuta a respirare, sembra alludere invece ai temi della fantascienza, una specie di ET fabbricato dall'uomo che apre uno spiraglio sul problema della manipolazione degli animali e sul fantasma dell'ingegneria genetica. I bambini infatti hanno fatto riaffiorare alla memoria la notizia dei trapianti del cuore di scimmia. Susanna: "Mio zio ha un cuore di scimmia!"

Adesso sta bene". (Allo zio hanno applicato un pace-maker, nota del maestro).

Dunque l'animale come protesi, come sostituto vero di pezzi del corpo non mette in crisi proprio la nozione apparentemente semplice di corpo, di identità personale? C'è una notizia recente, riportata anche da un settimanale per ragazzi, Il Giornalino, a proposito di una scoperta fatta da un gruppo di scienziati americani.

Si tratta di topi mutanti, animali con il patrimonio genetico modificato e in grado di produrre il T.P.A., una proteina contro l'infarto: "Speriamo presto di arrivare ad un altro animale in grado di produrre molto più 'latte'. La capra trasgenica in grado di produrre T.P.A."

Le previsioni dei ricercatori americani sono ottimistiche e entro due anni pensano di attivare nuovi mutanti: "Quando le nostre capre diventeranno operative, un unico gregge di 100, 200 animali sarà in grado di coprire il bisogno annuale di T.P.A. degli Stati Uniti a prezzi ben più bassi di quelli attuali".

Dopo topi e capre transgeniche seguiranno anche mucche, conigli, pecore e pesci.

Un bestiario domestico e servizievole dunque come negli alfabetieri che si usavano a scuola: t come topo, p come pesce, gl come coniglio, sci come scimmia etc.

E che si usano ancora: gli animali degli alfabetieri sono ancora gli stessi di 30 o 50 anni fa, mentre nei libri di lettura gli animali domestici e da cortile, soci e compagni della vecchia società contadina, da alcuni anni sono stati via via sostituiti dalle immagini degli animali in via di estinzione: l'agonia delle balene, la solitudine del panda, la riabilitazione del lupo, il dramma degli animali da pelliccia etc.

Ma gli animali domestici rimodellati dagli scienziati vengono restituiti ai ragazzi che raramente li hanno conosciuti nella realtà come una specie di zoo del futuro, una inquietante farmacia degli animali.

Altre notizie riportate dalle recenti cronache dei giornali (Gennaio 1989) sembrano confermare la prospettiva dell'animale mutante:

"Pensione, vitto e alloggio per scimpanzé:
una fondazione si prende cura degli animali
usati per le ricerche sull'AIDS"

"E la mansueta pecora si mutò in lupo:

E la mancata pecora si unì al fido.

una fondazione si prende cura degli animali
"Pescare, vitto e alloggio per schiavitù".

dell'attuale mutante.

(Gennaio 1982) sembrano confermare le prospettive
Altre notizie riportate dalle recenti cronache dei giornali
non indicano l'acquisto degli animali.

conosciuti nella realtà come una specie di zoo del futuro.
ve sono restituiti ai ragazzi che tornano, il hanno
Ma gli animali domestici modellati dagli scienziati

pelliccia etc.

la stabilizzazione del tipo di struttura degli animali da
estensione, l'azione della selezione, la selezione del gregge
via via sostituiti dalle immagini degli animali in via di
della vecchia società contadina, da oltre anni sono stati
letture gli animali domestici e da contadini e compagni
ancora gli stessi di 50 o 20 anni fa, mentre nei libri di
li che si usano ancora, gli animali degli allevatori sono
pesce, gli come coniglio, sei come schiuma etc.
allevatori che si basano a scuola come topi, p. come
Un bestiario domestico e servizievole dunque come negli
conigli, pecore e pesci.

Dopo topi e capre transgeniche aggiungiamo anche rinchio
di quelli "nuovi".

annuale di T.P.A. degli Stati Uniti a prezzi ben più bassi
100, 200 animali sono in grado di coprire il bisogno

le nostre capre diventeranno operative, un unico gregge di
entro due anni pensano di avere nuovi mutanti. "Quando

Le previsioni dei ricercatori americani sono ottimistiche e
capra transgenica in grado di produrre T.P.A.

un altro animale in grado di produrre molto più latte. La
proteina contro l'aumento. Speriamo presto di arrivare ad

genetico modificato e in grado di produrre il T.P.A., una
si tratta di topi mutanti, animali con il patrimonio

lotta da un gruppo di scienziati americani.

per esempio, il loro fine, a proposito di una scoperta
C'è una notizia recente riportata anche da un settimanale

apparentemente semplice di copiare l'identità personale.
prezzi del corpo non mette in crisi proprio la nozione

Dunque l'animale come processo come sostituto vero di
pacemaker, non del nostro.

Adesso alla bene, l'atto si applica in

come nella migliore tradizione horror,
la mansueta pecora e l'elegante cervo
diventano 'cattivi' ed abbandonano l'erba
per cercarsi cibi più sostanziosi".

E' una segnalazione fatta pervenire da un gruppo di
ricercatori inglesi al "Journal of Zoology", che ha
pubblicato la strana storia dei ruminanti delle Shetlands e
delle Ebridi mutati in predatori di uccelli.

Mai nessuno aveva ipotizzato la possibilità che pecore e
cervi potessero attaccare altri animali per cibarsene come
è successo in alcune isole delle Shetlands. In questo caso
le vittime sono una specie di uccelli che trascorrono a
terra la maggior parte del tempo, facili prede dei nuovi
carnivori. Ma niente paura, ciò accade solo nei luoghi la
cui vegetazione è particolarmente povera di minerali".

Quel "niente paura" è rivelatore: nel tentativo di
tranquillizzare finisce per mettere in moto altri
interrogativi; i confini delle rappresentazioni animali sono
in movimento e le isole Shetlands forse non sono così
lontane.

Che influenza ha tutto questo filone proveniente dalla
cronaca che parla di mutanti e di bricolage del corpo degli
animali sull'immaginazione dei ragazzi?

Che cosa succede a un bambino che raccoglie queste
notizie e cerca di comporne il senso: conigli mutanti e lupi
da salvare?

I predatori, i mostri sono stati "riportati a casa" mentre gli
animali domestici sono diventati inquietanti?

[[paragrafo successivo](#)]

[[capitolo precedente](#) | [indice](#)]

[[note](#) | [elenco delle ricerche](#)]

A COME APE, B COME BUE, C COME CANE...

Parte IV

ALLA RICERCA DELL'ANIMALE PERDUTO

4.4. - "Il cane è pazzo, il lupo s'innamora, lo squalo non morde: il mondo alla rovescia"

In un seminario per insegnanti intitolato "Perché nel bosco c'è il lupo. Storie da far paura" si sono analizzate le diverse e innumerevoli versioni della storia di Cappuccetto Rosso. Si è scoperto che negli ultimi anni le manipolazioni della fiaba si inscrivono essenzialmente in due filoni: quello del "lupo buono" e quello del "bambino killer" come la Cappuccetto di Roal Dhal, che arriva a farsi una pelliccia con le spoglie dell'animale abbattuto (e presto le pellicce diventeranno due visto che i tre porcellini chiederanno alla feroce bambina di annientare anche il loro lupo).

Da mostro a "diverso", da belva a innocente animale, da spauracchio a zimbello: nelle fiabe come nei cartoni animati o nei fumetti il lupo assume le sembianze del pupazzo, dell'eroe gentile o maldestro che addirittura si innamora di chi, in altri tempi, avrebbe considerato un buon boccone come il Lupo Alberto di Silver innamorato della gallina Marta.

Animali che fan paura nei libri e nelle letture per ragazzi ufficialmente non ne esistono più e così può capitare che il terrore passi attraverso altri canali e altri animali.

All'infanzia è concesso di accedere a quella esplicita e cupa fabulazione adulta che è la cronaca, dove viene dato grande risalto al cane buonissimo che impazzisce e al leone addomesticato in cortile che fa strage dei suoi padroni.

Episodi di questo genere si sono moltiplicati negli ultimi mesi. E proprio il cane, "l'amico dell'uomo", nelle fantasie multimediali di oggi appare più che mai incerto come sospeso nei confronti di una scelta mai del tutto effettuata.

"In quel momento seppe, e non lo intuì o lo pensò, ma proprio seppe che quel cane era qualcosa di più che un cane" sono le parole allusive di Stephen King nel libro *Cujo*, 1983, da cui è poi stato tratto un film *Cujo*, 1984. C'è un grosso cane San Bernardo, buonissimo e fedele, naturalmente. Ma poi viene morso da uno dei pipistrelli che stanno in agguato in una grotta e diventa un mostro. E' il familiare che diventa mostruoso.

In *Tenebre* di Dario Argento la sequenza più inequivocabilmente produttrice di paura è quella in cui un doberman insegue di notte Lara Wendel nella periferia di Roma soffiandole addosso fiati omicidi.

Nel film *La cosa* di John Carpenter la prima immagine del mostruoso che appare ai nostri occhi è quella di un cane che correndo sulla banchina gelata lascia esplodere il proprio corpo in una metamorfosi oscena e totalmente incontrollata.

E' finita dunque la saga del cane-buono, da Lassie a Rin-tin-tin fino a Snoopy e a Lilly il vagabondo?

Si può affermare, come è stato fatto, che c'è un "ritorno del cane nell'universo della paura", una "ribellione alla rimozione storica della loro animalità"?

Certo il cane produce paura proprio per la devianza dalla "normalità" canina, per la familiarità con cui si muove negli scenari umani, per le attese e gli affetti patetici che su di lui sono concentrati.

"Nelle storie scritte dai bambini (e probabilmente anche nella abbondante produzione televisiva a cui loro attingono continuamente, oltre che nella più recente letteratura dell'orrore) è proprio nelle situazioni che per definizione dovrebbero risultare più tranquille (la famiglia riunita a cena, ad esempio) che accadono fatti tremendi, dalla minaccia di oscure presenze, alle aggressioni, ai delitti più atroci. E' nel quotidiano che si celano le peggiori insidie".

Il tema della trasgressione del cane, della sua imprevedibilità, ritorna, sia pure con ironica leggerezza, in un altro ambito frequentatissimo dai ragazzi (i quali sono anche consumatori dei film di Dario Argento e di Stephen King): la pubblicità.

Una delle più belle auto con dentro una famiglia in viaggio per le vacanze fa una breve sosta in autostrada. Si ferma a una piazzola per scaricare un compagno di viaggio non gradito. Ma non si tratta di un cane, dato che la macchina è guidata dai cani, bensì di un uomo in giacca

e cravatta. La macchina riparte in fretta e una voce fuori campo commenta: "Chi abbandona gli animali è una bestia".

Questo spot, che fa parte della seconda campagna pubblicitaria contro l'abbandono estivo degli animali, è stato promosso dal WWF ed ha avuto riconoscimenti per la sua riuscita. Quali sono le sue caratteristiche? Prima di tutto c'è una storia che sorprende, che spiazzava il lettore perché sposta in modo imprevedibile il punto di vista. L'artificio narrativo su cui regge è quello del mondo alla rovescia: che cosa succederebbe se al mondo comandassero gli animali?

L'immagine dell'uomo abbandonato e dei cani alla guida della macchina obbedisce al principio del rovesciamento e allude a quel ricchissimo alfabeto figurato che andava sotto il nome di stampe popolari.

Nella seconda metà dell'800, per esempio, ebbe in Italia notevole diffusione una stampa che portava proprio il titolo "mondo alla rovescia". Era divisa in 12 quadri (12 come i mesi dell'anno) ed ognuno illustrava un aspetto della realtà visto all'incontrario. Il motivo dominante era la presa del potere da parte del mondo animale e la sottomissione degli uomini: un asino cavalca un elegante macellaio, due uomini e una donna incappano nella rete che avevano teso agli uccelli, le pecore sorvegliano due pastori intenti a brucare l'erba su un prato. Anche i bambini come gli animali sono dei subalterni, dei senza potere, soffrono le regole, le costrizioni, forse è per questo che sono molto interessati al tema del "mondo alla rovescia".

L'idea del riscatto degli animali come metafora di ribellione degli oppressi la si ritrova nel libro di George Orwell, *La fattoria degli animali*, Mondadori (c'è un'edizione per le scuole medie abbastanza diffusa). Imprevedibili e inquietanti storie di ribellioni animali si trovano nella raccolta di racconto di Patricia Highsmith, *Delitti Bestiali*, Sonzogno, 1984.

La seconda caratteristica dello spot del WWF è lo slogan: "Chi abbandona gli animali è una bestia!". Ironico gioco di parole che è un po' la spia della presenza degli animali nella lingua e nel pensiero degli uomini (ad alcuni bambini è piaciuta molto la storia, ma hanno trovato discutibile lo slogan).

A proposito di spie linguistiche, una prospettiva di ricerca interessante potrebbe essere la definizione

dell'immaginario animale contenuto nel gioco del calcio: ci sono gli animali degli stemmi e delle similitudini, dei clubs e delle bande dei tifosi: "Commandos Tigre", "Dolphin Supporters", "Ultras Lions", "Wolfs" etc. Qual è, per esempio, l'opposto del coraggio, l'immagine della vigliaccheria?

Il coniglio: in Via dei Volsci a Roma c'è una scritta che risale a quando la Lazio ritornò in serie A: "Bentornati, conigli!".

Un'altra pubblicità, speculare ed opposta a quella del cane perché procede nella direzione dell'addomesticamento degli animali paurosi è quella della Renault 19, la macchina-squalo.

"Siete tutti invitati alla presentazione della nuova Renault 19. Due giorni di festa per ammirare la sua linea, desiderare la sua grinta e toccare con mano, con una prova su strada, la potenza del nuovo motore 'Energy'. Venite tranquilli, tanto non morde. Tutti da Renault a vedere lo squalo!". E' un'allusione ambigua che si può leggere in modi diversi e contrapposti: la macchina cane da guardia, come doberman (sui cancelli delle ville si trovano i cartelli: "Attenzione, cane che morde!") o forse come leone da strada o da cortile: le cronache recenti hanno segnalato il diffondersi di questi animali e l'esibizione della loro ferocia da parte di semplici cittadini come una specie di status symbol, un modo per emergere dall'anonimato.

Nello spot televisivo (che è piaciuto molto ai bambini) si gioca ironicamente con la serie di film Lo squalo: c'è una spiaggia affollata di bagnanti tranquilli, poi una voce concitata e un grido: "Lo squalo! Lo squalo!". Tutti fuggono in preda al panico e dall'acqua si vede spuntare il muso di una berlina blu.

Poi, quando la macchina va a parcheggiarsi vicino al muro di una bella casa borghese, e la paura dello squalo sembra svanita, ecco un'ombra, una pinna dorsale scura sull'azzurro della parete e, davanti, il profilo tagliente del muso dello squalo.

Il predatore è stato riportato a casa, la "paura" è addomesticata.

4.5. - Il cavallo di Skeletor e cucciolodiseta: i giocattoli assemblabili

C'è un luogo di rappresentazione degli animali, un luogo

riservato esclusivamente all'infanzia, che riflette in modo abbastanza preciso i mutamenti in corso: i giocattoli. I giocattoli, figli del tempo e della tecnologia che li produce, proprio per questo motivo sono, più di altri ambiti, fedeli alla realtà.

E' vero che è ancora l'orsetto di peluche in testa alle preferenze dei bambini nei giocattoli da portare a letto. Protagonista dei rituali di passaggio dalla veglia al sonno, "oggetto transizionale" per eccellenza secondo la definizione di Winnicott, l'orsetto è ancora lì in testa, tra tutti gli animali, nelle preferenze dei bambini nel ruolo di custode e protettore della notte: "Io dormo con l'orsacchiotto e poi al mattino me lo ritrovo al fondo del letto". Patrizio (8 anni) riassume la sequenza rituale per lui rassicurante: dormire - orsacchiotto - risveglio.

Walter (9 anni): "Prima di andare a dormire prendo l'orsacchiotto e mi infilo nel letto, leggo un po' e poi mi prendo anche le macchinine...".

Un orsacchiotto nuovo è Teddy Ruxpin, prodotto dalla Mattel, la multinazionale del giocattolo: parla e racconta le favole, grazie a una speciale cassetta programmata muove gli occhi e la bocca in perfetta sincronia con la voce. Ma la gran parte dei nuovi giocattoli hanno nomi e forme strane. Non sono animali ma combinazioni di animali, assemblaggi di figure diverse che sembrano rispondere alla legge dell'eccesso: o troppo teneri e dolci o troppo spigolosi e violenti.

Ed ecco allora da una parte i Popples, animaletti palla; i Wuzzles, di peluche che si chiamano Apileone, (ape + leone), Rinobert, (rinoceronte + bertuccia); Focalce (foca + alce) etc.; Poochie, (dolce cagnolino), Cucciolo arcobaleno, Mio Mini Poni (cavallini con una lunga criniera da pettinare), La barca cigno e Cucciolodiseta etc.

Dall'altra parte invece ci sono i Transformer e i Focalce Master: Rinox, Falcon, Zannon, Torox, Skeletor: un miscuglio di macchine, robot e animali.

Il cavallo di Skeletor, per esempio, è metà cavallo, metà macchina da combattimento. Il robot Voltron, difensore dell'universo, quando è attaccato si smembra nei cinque elementi della Lion Force, composta da cinque leoni meccanici volanti.

Anche i nomi come si vede sono frutto di assemblaggio, sono dei miscugli di suoni e di significati. Più che dei nomi sono dei suoni, dei rumori imparentati con il

linguaggio tecnologico. Di una tecnologia che sconfina col nulla e in cui compaiono zanne mostruose, artigli spaziali, creste fiammeggianti. I giocattoli dunque, i nuovi giocattoli, hanno perso in gran parte la proprietà della verosimiglianza e della riproduzione ordinata del reale. Hanno acquistato forme irregolari, instabili, eccessive, scompo-nibili: gli animali giocattolo sono forse l'incarnazione delle paure dei bambini di non padroneggiare il proprio corpo e le proprie conoscenze?

4.6. - Alla ricerca dell'animale perduto

Se gli animali mutanti e i giocattoli assemblabili riescono a parlarci davvero dell'universo simbolico dei bambini, viene da chiedersi a quali profonde ragioni attingono. Perché se è vero che gli animali robot, che si compongono di tanti pezzi, rispondono a una mania della combinazione, non bisogna dimenticare che ricordano le modalità di formazione dei miti di certe culture: racconti costruiti combinando apparentemente a caso le più diverse esperienze, le più bizzarre varianti dell'immaginario.

Ma si potrebbe anche ipotizzare che questa passione combinatoria sia il prodotto di una cultura sbriciolata, di un immaginario frantumato, incapace di ricomporsi.

L'"assemblaggio" non è solo una caratteristica dei Masters e dei Voltron, ma anche un procedimento di conoscenza infantile elaborato a partire da schegge di riferimenti, di scuole, di esperienze e di parole troppo diverse e contraddittorie.

Forse i veri "assemblabili" sono i bambini, bombardati da una miriade di messaggi contraddittori.

Un caso per tutti: gli spot televisivi magnificano le qualità delle potenti automobili e poi si sente parlare sulla stessa TV di inquinamento da automobili; al TG (che molti bambini vedono) sentono parlare dei limiti di velocità, ma il papà va più forte.

Insomma, non deve stupire che anche rispetto al mondo animale il bambino si riveli confuso, incerto, contraddittorio nelle scelte e nei rifiuti. Quanti cani vengono abbandonati perché, entrati in casa dopo pressanti insistenze dei bambini, qualche mese dopo diventano solo un peso, un giocattolo usato! E allora via, il cane viene abbandonato dal bambino e, di conseguenza,

anche dalla famiglia, che peraltro non ha fatto nulla per far "matura-re" nel bambino un vero senso di rispetto e di amore per il cane.

Ecco: si deve ritrovare una immagine "forte" degli animali e del loro mondo, superando la superficialità e la mutevolezza delle pure sensazioni.

[[paragrafo precedente](#)]

[[capitolo precedente](#) | [indice](#)]

[[note](#) | [elenco delle ricerche](#)]

anche della famiglia, che peraltro non ha fatto nulla per
far "matura-re" nel bambino un vero senso di rispetto e di
amore per il cane.
Bécor si deve rinnovare una immagine "forte" degli animali
e del loro mondo, superando la superficialità e la
moltiplicità delle pure sensazioni.

[paragrafo precedente]

[capitolo precedente] indice

[note] elenco delle ricerche