

C'ERA UNA VOLTA LA TV PER RAGAZZI... CONTENUTI NARRATIVI E MODELLI LINGUISTICI WEB/TELEVISIVI PER I DIGITALI NATIVI.

Rosaria Sardo

Premessa

Se nel 2004 era ancora possibile indicare con discreta sicurezza quali fossero i principali modelli testuali e linguistici veicolati dalla tv per ragazzi e ipotizzare quale impatto potessero avere sulla formazione delle competenze linguistiche dei più piccoli (Sardo - Centorrino - Caviezel 2004), già dal 2006 al 2010 l'offerta satellitare e l'inizio del web 2.0 aprivano una prospettiva crossmediale complessa (Centorrino 2006, Sardo - Centorrino 2007, Sardo 2010), e in Alfieri-Bonomi 2012 si parlava già di post-neotelevisione¹ anche per la tv per ragazzi. Oggi - con l'infittirsi del reticolo mediatico tra tv, web, videogiochi, offerta satellitare e offerta Netflix dedicate ai bambini, contenuti Youtube riprodotti e autoprodotti - risulta sempre più difficile parlare in modo esclusivo del rapporto bambini e tv, sia riguardo al problema dei contenuti narrativi, sia riguardo a quello relativo all'input linguistico e lessicale. In effetti, negli ultimi anni non solo il reticolo comunicativo si è infittito, ma i personaggi, i plot, i contesti ludici si sono moltiplicati e circolano in modo piuttosto caotico all'interno della tv digitale e satellitare, del web - e in particolare della piattaforma Youtube - creando una sorta di macrotesto complesso e sfuggente, con ovvi riflessi anche in ambito didattico sui quali converrà ulteriormente indagare.

In generale, come ha osservato Simone 2012, la mediasfera incide sempre più profondamente sulla noosfera² e cominciano ad essere evidenti i riflessi di tutto ciò anche per i più piccoli, precocemente autorizzati a usare smartphone e tablet, anche se inizialmente con fruizione passiva. Gli studi neurobiologici poi, mettono in guardia i genitori a proposito dei problemi di attenzione dei bambini e degli adolescenti sempre connessi³ e i genitori si chiedono come sia possibile offrire ai figli narrazioni e intrattenimento audiovisivi in modo corretto.

In questo orizzonte problematico le nuove modalità di fruizione televisiva, attiva e reiterata, frammentata, ma ripetuta, creano nuovi scenari comunicativi: i testi per

¹ Alfieri-Bonomi, 2012: 135.

² «Alcune categorie cruciali dell'esperienza interiore sono intaccate senza rimedio. Il nostro tempo è interrotto senza posa dal bisogno compulsivo di controllare i media che portiamo addosso [...] tutte queste pratiche stravolgono l'esperienza del tempo continuo e indisturbato trasformando il tempo in una sequenza di interruzione e di frammenti [...] Del pari, la nozione dello spazio, sia individuale, sia collettivo, si è alterata. Quanto al livello individuale, lo spazio di rispetto che circonda ciascuno è continuamente violato dall'intrusione mediatica degli altri» (Simone 2012, p. 16/17). Secondo Simone, ubiquità, convergenza e pervasività dei media hanno prodotto processi di "esattamento" (per i quali funzioni e bisogni prima inesistenti vengono attivati dalle nuove tecnologie) e questo vale senz'altro anche per i più piccoli.

³ A livello divulgativo, Lorraine De Foucher lancia l'allarme su *Le Monde*, ripreso da «Internazionale» n. 1239 del 12/25 gennaio 2018 con l'articolo ben documentato dal titolo *I pirati del cervello*, pp. 56/58. Pare che i tempi di recupero dell'attenzione dopo ogni interruzione siano di ben 23 secondi, laddove nel 2017 il tempo medio di attenzione dei giovani si attesta intorno agli otto secondi, laddove un pesce rosso riesce a prestare attenzione per nove secondi, da qui la definizione di "generazione di pesci rossi".

bambini hanno guadagnato in salienza comunicativa, visto che possono e sono di fatto rivisti più volte, recuperati on line e off line e ripensati, ri-agiti.

I più piccoli seguono sui canali digitali terrestri o satellitari i nuovi eroi dei cartoni animati, li ritrovano sui siti web dedicati, recuperano le puntate su Youtube, o sugli stessi siti dei network, scaricano le app e i giochi relativi al personaggio, chiedono ai genitori di acquistare gadgets e giochi in edicola. I siti sono complessivamente ben curati, ricchi di spazi per giochi interattivi, spesso dinamici nella costruzione di contenuti alla quale partecipano anche gli utenti. Si tratta di un circuito comunicativo ampio e pervasivo del quale il presente lavoro si propone di analizzare solo alcuni segmenti, quelli della tv/web educational e di animazione per piccolissimi, in attesa di approfondire il discorso sui *tweens* e sui *teenagers*.

Saranno osservate con particolare attenzione le nuove produzioni per i bambini fino a 6 anni sui canali del digitale terrestre, baluardo democratico del babysitting televisivo. Come ben sanno i costruttori di format per l'infanzia, già a partire dai 6 anni i bambini snobbano i programmi televisivi digitali e satellitari dedicati, e cominciano a passare ai canali per più grandi e a costruire, secondo gusti e mode, un palinsesto di narrazioni mediatiche del tutto personale, di cui fruire secondo modi e tempi garantiti da entità mediatiche tascabili e *friendly* come gli smartphone o i tablet. In effetti, la vera grande rivoluzione nel rapporto tv e bambini sta proprio nei processi di fruizione dei messaggi testuali da parte dei più piccoli: è l'interattività mediatica precoce a caratterizzare il tipo di fruizione del testo audiovisivo. La *scroll generation* a partire dai 16/18 mesi comincia a interagire con gli schermi di smartphone e tablet in cerca di brevi storie fortemente iconiche da "leggere" e tali storie sono per necessità concise, incisive e distanti dal flusso ampio, ridondante e utile della narrazione orale (un esempio tipico è la serie animata ipersemplicata nei contenuti e nei linguaggi, *Peppa Pig*, di cui si parlerà più avanti, ma anche testi ancor più concisi e incisivi, senza parole ma con vocalizzi a effetto come *Molan*). Tali forme d'interazione - apprese fin da piccolissimi, soprattutto con gli *smartphone* di mamma e papà, dotati di giochi interattivi e app anche gratuite per intrattenere il pupo – fanno sì che di fronte al fluire di storie tradizionali in tv i piccoli rimangano stupiti di non poter interagire e si immergano in modo passivo nel flusso informativo con tempi di attenzione variabili. Di tutto ciò sono ben consapevoli anche i creatori di palinsesti per bambini che si preoccupano sempre di avere non solo testi brevi, ma anche piattaforme sul web per soddisfare le consolidate abitudini di interattività coi testi narrati. Purtroppo la testualità a breve gittata implica spesso testi che colgono l'evento e non il processo, con evidenti rischi sul piano cognitivo⁴.

Se si considera che secondo i dati Audiweb per il Sole 24 ore del 2017⁵, il 97% dei bambini italiani tra i 4 ed i 14 anni ha seguito la programmazione nel 2016 per 208 minuti al giorno, mentre sabato e domenica la soglia viene decisamente superata e che questo tempo vanno aggiunti i 128 i minuti di navigazione in internet per bambini tra i 4

⁴ Nel 2006 Ferdinando Albertazzi invocava un ritorno a scritture per ragazzi di tipo lineare che lasciassero cogliere non i "salti", ovvero gli eventi salienti, ma la corsa per spiccare i salti, ovvero il processo che porta all'evento e alla comprensione dell'evento stesso, pena la mancata o deficitaria comprensione della realtà (*La rincorsa per saltare* apparso in «Tuttolibri» nell'agosto 2006).

⁵ Cfr. Silato, 2017.

e i 7 anni e i 214 minuti per gli utenti tra gli 8 e i 14 anni (soprattutto YouTube)⁶, si può intuire quale sia il complessivo impatto mediatico sugli assetti cognitivi dei più piccoli. A poco valgono i veti dei genitori più attenti riguardo a questi consumi web/televisivi: fin dalla scuola dell'infanzia le forme di socializzazione fra i bambini sono incentrate su giochi e personaggi cult ripresi dal circuito mediatico. Dal punto di vista pragmalinguistico, poi, considerato che la tv - e oggi il reticolo tv/web/videogioco - costituisce secondo Marconi et alii 1994 l'input differenziale delle competenze linguistiche dei bambini⁷, i programmi per bambini vanno osservati con ogni attenzione, anche al fine di individuare il bagaglio di conoscenze comunicative – quanto meno passive – da attivare eventualmente con opportuni interventi didattici. Certo andrebbero analizzati i nuovi dati delle inchieste nelle scuole sulle competenze lessicali che i bambini riescono a formarsi a partire dal corpus della tv loro dedicata, dei videogiochi, delle serie web e dei canali Youtube, tuttavia - in attesa dei risultati di tali indagini - si prova a fornire in questa sede un primo spaccato attendibile di tale input differenziale, affinché, conoscendolo, gli insegnanti possano interagire comunicativamente coi piccoli, in modo da suscitare curiosità linguistiche e consolidamento di conoscenze lessicali, fraseologiche e morfologiche latenti.

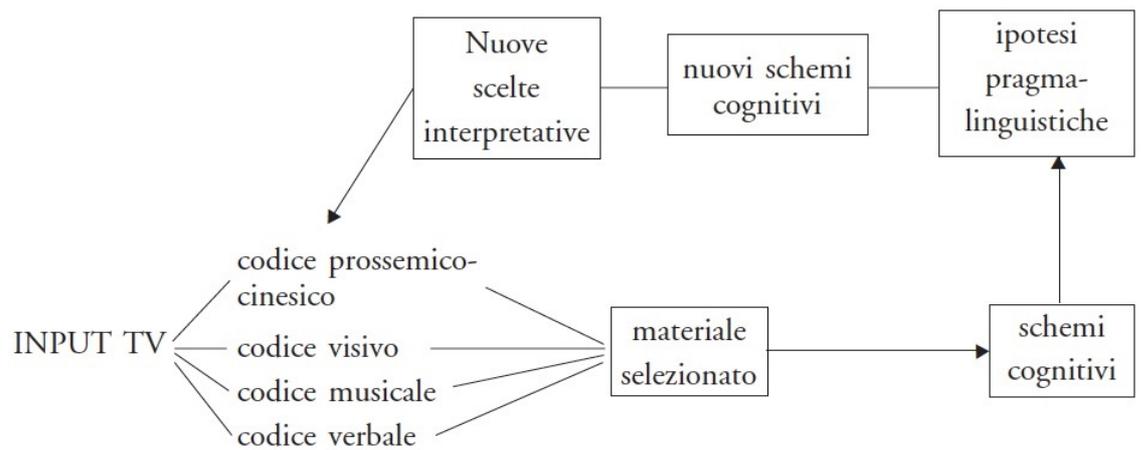
1. MODELLI DI RICEZIONE E DI FRUIZIONE DEI MESSAGGI TELEVISIVI DA PARTE DEI BAMBINI

In tale prospettiva va ricordato che i processi di fruizione dei testi seguono un circuito simile a quello indicato dalla tabella 1

⁶ L'editore televisivo in testa alle preferenze per l'età scolare è Mediaset, con una quota d'ascolto del 33%, seguita dalla Rai. Rai YoYo è la rete in testa alle preferenze per la fascia 4/7 anni, seguita da Cartoonito e, per la fascia tra gli 8 e i 14 anni, Italia 1. In quarta posizione Super! edito da De Agostini, seguito da Boing e Rai Gulp. Grazie alla piattaforma RaiPlay, con mezzo milione di utenti unici, la RAI si propone come riferimento anche per i più giovani nativi digitali. Lo share di Sky per bambini è del 18% nella giornata e del 27% in prima serata.

⁷ Marconi et alii (1994) avevano analizzato un corpus costituito da libri di lettura e fiabe, fumetti e giornalini, libri di testo scolastici, denominandolo Lessico di lettura, mettendolo a confronto con il numero di parole che effettivamente i bambini tra i cinque e i dieci anni conoscono, analizzando anche gli elaborati scolastici prodotti nelle varie classi delle elementari al fine di misurare lo scarto tra competenza passiva e attiva. I risultati a cui sono giunti gli autori sono interessanti, non solo perché hanno consentito di individuare un lessico di base dei bambini non troppo differenziato per variabili sociolinguistiche, ma anche perché si è visto che il lessico di scrittura non è più povero in termini assoluti rispetto a quello di lettura anzi si reputa che "il mondo degli scritti dei bambini sia più avanti, più al passo coi tempi, rispetto a quello delle loro letture" (Marconi et alii, 1994: 35). Lo scarto di conoscenze tra lessico di lettura e lessico di scrittura, input differenziale, deriverebbe proprio dall'input televisivo.

TAB 1.



A questi percorsi generali di apprendimento vanno aggiunte le differenti modalità relative al set di stili cognitivi privilegiati. Parlando del rapporto tra stili cognitivi e fasce d'età, Grinder⁸ mette l'accento su una comunicazione rispettosa non solo dei modi e dei tempi di fruizione ma anche dei setting cognitivi tipici di un certo gruppo di bambini in un momento critico del loro processo evolutivo. In tal senso Grinder parla di «decontaminating concepts which are important and difficult»⁹. Solitamente il contenuto televisivo è troppo complesso per essere appreso senza adeguati processi di negoziazione dei contenuti con un adulto che condivide la visione del programma. In mancanza di tale negoziazione di contenuto i processi di elaborazione attiva del contenuto, ben descritti da Rodari, vengono inibiti, ritardati, forse in alcuni punti perduti:

Non potremo mai cogliere il momento in cui il bambino, ascoltando una fiaba, si impadronisce per assorbimento di un determinato rapporto tra i termini del discorso, scopre l'uso di un modo verbale, la funzione di una preposizione ma mi sembra certo che la fiaba rappresenta per lui un abbondante rifornimento di informazioni sulla lingua. Del suo lavoro per capire la fiaba, fa parte il lavoro per capire le parole di cui consta, per stabilire tra loro analogie, per compiere deduzioni, allargare o restringere, precisare o correggere il campo di un significante, i confini di un sinonimo, la sfera d'influenza di un aggettivo¹⁰.

⁸ Grinder, M. 1991: p. 61. «Auditory storage is retrieved only by activating the initial/preceding bit of information» (Grinder 1991, p. 87) cosicché è utile usare il canale uditivo quando si tratta di veicolare contenuti a base ritmica (poesia, canzoni) o sequenziali (grammatica e matematica).

⁹ Usando, per esempio, un linguaggio con forte componente gestuale per coloro che hanno lo stile cinestetico come dominante, linguaggi verbali e musicali per coloro che hanno stili cognitivi di tipo uditivo e linguaggi integrati con componenti visive diverse per i *visual left* (con componenti lineari - sequenziali) e i *visual right* (componenti modulari associative). Grinder 1991: 61.

¹⁰ Rodari 1974:149.

Nella simpatica striscia di Quino qui riprodotta, Mafalda con aria di sfida urla una parola nuova in direzione della mamma che assorta legge un libro. “Baracca”, grida Mafalda curiosa e impertinente: nessuna reazione da parte della mamma, eppure l’assonanza con “cacca”, o “baldracca” aveva portato l’euristica intuitiva di Mafalda in direzione di un possibile disfemismo. La mancata reazione della mamma, tuttavia, conduce invece il processo inferenziale della bambina verso un’altra direzione, ovvero, se pronunciare a voce alta una certa parola non suscita reazione, non può trattarsi di una parolaccia come inizialmente si ipotizzava.



Con finezza umoristica Quino individua proprio uno dei meccanismi principali dei processi di acquisizione della prima lingua: la verifica “sul campo” del significato delle parole già parte di un input esplorato ma non ancora divenuto *intake*. Il processo di esposizione a un input significa ascolto, ma perché il processo di ascolto diventi acquisizione è necessario che l’ascolto si faccia attivo con la sollecitazione di un feedback diretto o indiretto. Nel caso di Mafalda la verifica e il feedback sono diretti e autonomi e seguono un momento di esposizione a un input complesso dal quale l’item lessicale è stato estratto. Capire il significato delle parole, stabilire tra loro analogie, compiere deduzioni, allargare o restringere, precisare o correggere il campo semantico di un sostantivo o un nesso fraseologico, di un aggettivo, o di un verbo sono tutte operazioni pragmlinguistiche complesse per il buon successo delle quali l’intervento di feedback di un adulto, o di un pari con competenze linguistiche differenti, sono fondamentali, ma possibili solo per certo tipo di testi. La fiaba, il racconto e ogni tipo di storia mediata dall’oralità e in contesto “face to face” garantiscono tale successo, testi altrimenti mediati come quelli radiofonici o televisivi o filmici danno minori garanzie soprattutto se sono veicolati da uno schema narrativo di “flusso” poco rispettoso dei tempi di ricezione di un bambino che potrà fare affidamento, nel caso del messaggio audiovisivo, su altri codici paralleli, musicale e visivo, per tempi spesso troppo brevi per consentire processi completi di decodificazione. Berti-Zamperlin 1999¹¹ a proposito dei processi di ricezione del trasmesso osservavano:

Per quanto riguarda la comprensione del messaggio trasmesso, la comunicazione televisiva è probabilmente più simile all’opera d’arte, nel senso che comunica a chiunque, e chiunque può dare anche un minimo

¹¹ Berti-Zamperlin, 1999: 28.

significato alla realizzazione dell'artista. [...] non è lecito chiedersi se un programma è stato compreso o non è stato compreso da una determinata persona, la comprensione non è un fenomeno del tipo "tutto o niente" [...], ma è più opportuno interrogarsi su che cosa una persona, in questo caso un bambino, è in grado di comprendere di un determinato programma. Lo stesso contenuto, infatti, può essere analizzato a differenti livelli, e contiene diversi tipi di messaggio accessibili al bambino. Per esempio, molti programmi, anche comici, sono "compresi" per le immagini e per azioni dei protagonisti, i doppi sensi spesso non passano, ma ciò non influisce sulla comprensione delle immagini per il bambino.

Anche nei testi audiovisivi sono importanti dunque ritmi e modalità di enunciazione lenti e reiterati, con largo uso di ridondanze, parafrasi, parole chiave, e con una progressione informativa accuratamente dosata. Simili caratteristiche garantiscono l'analizzabilità e quindi la più immediata comprensione e presumibilmente la riusabilità da parte del bambino della lingua teletrasmessa. Lemish (2008) mette a confronto le strutture del sistema scolastico e quelle della televisione come ambiti di apprendimento caratterizzati rispettivamente da obiettivi istituzionali, personale appositamente selezionato, linguaggio verbale, gerarchie di contenuti, unità di tempo e luogo, costrizione, attività, ritardo delle gratificazioni il primo, laddove assenza di obiettivi espliciti, attori non educatori, linguaggi multipli, simultaneità di contenuti, plurivocità spazio-temporali, libertà di fruizione, passività o attività limitata, gratificazioni immediate caratterizzano il secondo. Le conseguenze delle differenze tra i due sistemi hanno ovvie ricadute sul sistema etico, cognitivo e comunicativo. Per quanto riguarda poi i processi di acquisizione di contenuti e di acquisizione linguistica, sempre Lemish (2008)¹² sottolinea come più che il numero di ore di fruizione dei programmi televisivi siano importanti le tipologie testuali dei programmi seguiti. Quelli specificatamente educativi, con messaggi audiovisivi e verbali calibrati riescono a incentivare i processi di acquisizione e ad aumentare l'AIME (Amount of Invested Mental Effort), ovvero l'attenzione dedicata al compito di apprendimento, in modo significativo. In tale prospettiva dunque, a una corretta progettazione testuale corrisponderà un buon processo di apprendimento dei contenuti linguistici. Non è certo facile immaginare come avvengano i processi di decodificazione dei più recenti *fictive products* per bambini nei quali le storie si intrecciano a ritmo serrato e sincopato (di flusso "stroboscopico" come dice Centorrino 2006¹³) in chiave modulare, sempre meno lineare. La parte descrittiva è quasi del tutto affidata al codice visivo, iperrealistico e reso enfatico da tratti pittorici "estremi" (gli occhi enormi e i corpi minuscoli delle *Superbiche* e dei *Fantagenitori* televisivi). Spesso nelle nuove serie animate il codice verbale retrocede e la comunicazione, pur essendo dotata di grande appeal visivo, risulta spesso comunicativamente poco efficace, a causa dei tempi e dei modi di fruizione poco distesi e di uno squilibrio fra componente visiva eccessivamente caratterizzata e astratta - che poco spazio lascia alla costruzione personale di sensi nell'immaginario - e componente verbale o minima o troppo complessa, ancorata a universi simbolici lontani da chi fruisce del messaggio e spesso più vicina ai linguaggi specialistici che al lessico comune. Dall'analisi dei questionari da noi somministrati nel 2003 ai bambini delle scuole

¹²Lemish 2008: 161-166.

¹³ Centorrino 2006: 217-242. Sulle caratteristiche generali della strobe tv cfr. Id: 255.

catanesi¹⁴ emergevano alcune considerazioni interessanti in merito ai processi di ricezione del parlato televisivo per l'infanzia, nel passaggio dalla fase di input a quella di *intake* a quella finale di output (Bettoni 2000), ovvero dalla competenza passiva a quella attiva. Termini abbondantemente presenti in cartoni animati di successo come *incantesimo*, *intuito*, *eletto*, *maldestro* erano risultati incomprensibili per molti bambini delle elementari, e termini come *evocare*, *simulare*, *infliggere*, *polimerizzare* (parole chiave per i giochi di ruolo di *Yu-gi-oh* e altri cartoni di successo), *detonazione*, *perentorio*, giusto per fare qualche esempio, erano risultati oscuri per i ragazzi delle medie. Più inquietante, tuttavia, appariva la mancata comprensione, sempre da parte di ragazzi dell'ultimo anno delle elementari e dei primi anni delle medie di nessi fraseologici come: *alzare il gomito*, *avere della ruggine con qualcuno*, *leggere tra le righe*, *andare in sollucifero*. Quest'ultimo dato può farci riflettere sulla perdita di tratti di cultura linguistica tradizionale legati alla trasmissione orale e generazionale dei contenuti e sull'appiattimento della fraseologia sui modelli proposti dagli stereotipi pubblicitari. Indubbiamente l'input linguistico, assorbito attraverso il medium televisivo nel suo complesso, presenta per i bambini qualche difficoltà di ricezione per la rapidità e l'evanescenza della catena parlata, per la mancanza di feedback da parte dell'emittente o di un adulto che assista il bambino per spiegargli termini e costrutti più complessi¹⁵. Come osservava Bianca Pitzorno: «il linguaggio del cartone animato ha esigenze particolari, diversissime anche da quelle del cinema con attori: basti pensare alla scarsissima mimica facciale dei personaggi che impone battute molto brevi ed esclude i monologhi»¹⁶. Molti cartoni animati sono poi costruiti con poche o senza parole (il classico *Tom e Jerry* ancora in onda, ma anche i recentissimi *Angry Birds*, nati come videogioco su un'app di Iphone, poi diventati serie animata e film, *Mölan*, creato con segni grafici essenziali, effetti speciali rapidi, versi e grammelot al posto delle parole, o ancora *Oggy forever* su K2) e la maggior parte degli altri cartoni possono essere visti spegnendo l'audio (è il caso dei moderni cartoons di avventura). Questo eccesso d'informazione visiva ha, com'è noto, il grosso rischio di generare "torpore", così come aveva ben visto già McLuhan¹⁷. A tale torpore corrisponde ovviamente nella ricezione del messaggio televisivo un grado di passività della quale

¹⁴ Si era ritenuto opportuno far precedere allo studio confluito nel volume *Dall'Albero Azzurro a Zelig* un'indagine sul campo di tipo sociologico e linguistico nell'intento di verificare gli effettivi gusti dei bambini in materia di scelte dei programmi, nonché alle ricadute linguistico-lessicali dell'esposizione massiccia all'input televisivo. Per i risultati completi dello spoglio della parte linguistica dei questionari si rimanda a Sardo, Centorrino, Caviezel 2004 e Sardo Centorrino 2008.

¹⁵ «La negoziazione dell'input è di grande aiuto per calibrarlo sulle proprie effettive capacità di comprensione». Bettoni 2000: 52. L'input utile si trova, sempre secondo Bettoni 2000 «nella stretta banda di esperienza fenomenologica dove può aver luogo l'apprendimento dell'informazione nuova: né troppo vicina a quello che si sa già per costituire un incentivo, né troppo remota per essere integrata alla vecchia. [...] Dopo aver percepito il materiale linguistico nell'input e averlo immagazzinato, è l'automatizzazione della sua elaborazione che ne rende efficiente l'uso in tempo reale. E l'automatizzazione, inevitabilmente, è un processo graduale che richiede costante pratica» (Bettoni 2000:52).

¹⁶ Pitzorno 1996: 129 Importanti secondo la scrittrice e autrice di molti programmi televisivi per la RAI, sono poi i processi di transcodificazione dei testi, un tempo ben curati dagli stessi scrittori per bambini «da storia di Clorofilla nasceva da una delle tre commedie goliardiche per bambini degli anni universitari. Il che significa che per scrivere il romanzo avevo dovuto affrontare un problema di 'traduzione' dal linguaggio teatrale a quello libresco. Non solo, qualche anno dopo la Televisione della Svizzera Italiana, in coproduzione con altre cinque o sei televisioni europee, mi chiese di ridurre il libro in un cartone animato in dieci puntate e mi incaricò di scriverne sia la sceneggiatura che i dialoghi e le canzoni. Dovetti affrontare una seconda 'traduzione'» Pitzorno 1996: 129.

¹⁷ McLuhan 2002: 54.

bisogna tener conto per valutare il rapporto tra generi e testi della tv per ragazzi e processi di apprendimento linguistico. Il problema della passività nella ricezione di un messaggio costruito su tempi brevi fa sì che si perda quella componente di ripetizione dell'input, e tuttavia oggi questo problema si è risolto grazie alla declinazione mediatica di uno stesso contenuto attraverso media diversi: tv, web, smartphone, tablet, ma rimane il problema della mancanza di feedback da parte di un adulto, utile al fine della disambiguazione del testo. Purtroppo oggi esiste un gap profondo tra contenuti per la prima infanzia, improntati a un complessivo neopedagogismo e contenuti per l'età scolare, meno sorvegliati e spesso ancorati a universi simbolici lontani da chi fruisce del messaggio¹⁸. Mi riferisco in special modo a cartoni animati fortemente connotati dal punto di vista culturale come *Yu-Gi-oh*, per esempio, che va in onda sia sul digitale terrestre e sul satellite, caratterizzato da un lessico anche tecnico-scientifico molto complesso:

RAFAEL: mi dispiace deluderti/ ma Carta di Riserva ha parecchi punti di difesa e può fermarti// adesso tocca a me// attivo la carta/magia ASCIA GRAVITAZIONALE/ con la quale posso chiedere l'intervento di un potentissimo mostro/ ti presento GUARDIANO

GRA:/ questo essere già di per sé molto forte ti lascerà senza fiato/ come vedi/ scendendo in campo con ASCIA GRAVITAZIONALE guadagna altri 500 punti di attacco¹⁹

Persino più complesse sono le istruzioni contenute nelle carte da gioco dello stesso *Yu-Gi-oh*

[Drago/Pendulum/effetto]

Puoi offrire come tributo 2 mostri "Re supremo Drago"; Evoca specialmente questa carta dalla tua mano. Se un tuo Mostro Pendulum combatte con un mostro dell'avversario, qualsiasi danno da combattimento che infligge al tuo avversario viene raddoppiato. Durante la battle Phase (Effetto rapido): puoi offrire come tributo questa carta. Evoca specialmente fino a 2 mostri Pendulum "Re supremo drago" e/o "Re supremo cancello scoperti dal tuo extra deck in Posizione di difesa, eccetto "Re Supremo Drago Occhi diversi"

I più piccoli vedono spesso anche i cartoni per più grandi come quello appena citato e sono dunque esposti a un input linguistico estremamente complesso. Ovviamente tali termini, formule, esclamazioni, e locuzioni ricorrenti entrano a far parte di un bagaglio lessicale padroneggiato solo ai primi livelli secondo il modello di apprendimento di Karmiloff-Smith 1997²⁰, ciò significa che si costruisce un bagaglio lessicale "latente" che verrà riproposto dai bambini, in contesti familiari prima e scolastici poi, con una modalità tendente alla verifica del contenuto appreso. Se tale contenuto non verrà

¹⁸ Cfr. anche il contributo di Andersen-Lorch 1983.

¹⁹ Criteri di trascrizione ripresi da Alfieri-Stefanelli 2005, pp. 337-411.

²⁰ Il modello prevede le seguenti tappe di acquisizione: 1. Conoscenza non analizzata per routines e patterns, imitazione di modelli; 2. Conoscenza progressivamente analizzata, ma ancora implicita e inconsapevole; 3. Conoscenza analizzata e creativa; 4. Conoscenza consapevole sulla quale si può esercitare l'azione didattica) Cfr. anche Pienemann 1998 (1. accesso lessicale; 2. procedura categoriale; 3. procedura sintagmatica; 4. procedura frasale; 5. procedura della proposizione subordinata, se applicabile).

negoziato con un adulto entrerà all'interno del sistema di conoscenze lessicali del bambino in modo parziale e talvolta errato. Un'intervista da me condotta nel 2009, su un campione di bambini di quinta elementare di una scuola catanese, mostra un esempio interessante di tale processo. A proposito del già citato cartone *Yu-Gi-oh*, i bambini nel corso di un dialogo in modalità guidata spiegavano all'intervistatrice il meccanismo del gioco di carte tratto dal cartone animato:

I: Che significa “evoco”?
F: Evoco? Metto in campo
F: E poi infliggo mille danni “life points” al mio avversario//
I: E che vuol dire “infliggo”?
F: [tergiversa e il suo compagno T. interviene in suo aiuto con una battuta destinata a distogliere l'attenzione dalla domanda precedente]
T: I “life points” sono i punti vita che...
I: Ma che significa “infliggere”?
F: Infliggere è come togliere//

Se nel caso di “evocare” la comprensione in contesto televisivo naturale aveva condotto a un'accezione semantica parzialmente adatta, nel caso di “infliggere” aveva condotto gli apprendenti a un significato decisamente deviante. Tale esempio risulta particolarmente significativo perché mostra con evidenza quanto l'input linguistico televisivo – oggi tele/web-visivo – sia un serbatoio ricco ma poco utilizzabile senza l'aiuto di mediatori di contenuto adulti e linguisticamente competenti.

2. TV E OLTRE: LUOGHI DELLE NARRAZIONI AUDIOVISIVE PER BAMBINI IERI E OGGI

Oggi ai canali televisivi digitali terrestri e satellitari (ovviamente meno frequentati considerato che sono a pagamento) si affiancano la piattaforma Youtube e i siti dedicati, videogiochi e app. Da tale assetto emerge un sistema pragmalinguisticamente assai complesso all'interno del quale codice scritto, codice parlato e codice trasmesso (perché è ovviamente la tv che attraverso spot o appositi format pubblicitari lunghi veicola l'intero sistema di promozione, vendita, informazioni e pubblicità del videogioco) si mescolano e si ibridano. Diventa così sempre più ricco ma privo di confini il sistema diamesico e diafasico della loro competenza linguistica e sarà sempre più difficile per i docenti insegnare ai bambini a riconoscere tali confini e a esprimersi in modo funzionalmente corretto. Fino ai 5/6 anni i format televisivi per bambini sono abbastanza tracciabili ed analizzabili. Poi diviene sempre più complesso seguire i percorsi di fruizione dei piccoli utenti. In quel momento, con ogni probabilità, il *digital divide* si approfondisce e il gap di competenze linguistiche si consolida. Bisogna considerare però che è il momento dell'entrata alla scuola primaria e il momento del contatto con le forme tradizionali di trasmissione dei contenuti, orale col docente/mediatore dei contenuti stessi, e scritta con il libro e la LIM gestita dal docente. La trasmissione dei contenuti non è più autogestita o gestita dai genitori e diventa decisamente poco *friendly* per i bambini. Non è solo la televisione, dunque, a giocare un ruolo determinante nella costruzione dei modelli linguistici delle nuove generazioni, e qui torniamo allo specifico del nostro discorso, e non è necessariamente la tv per bambini che risulta la più significativa in termini di modello. Se per i preadolescenti i

dati dell'indagine multiscope ISTAT sulla cultura, mostrano un panorama piuttosto interessante (Sardo 2012)²¹, i dati per i bambini più piccoli sono purtroppo ancora sfuggenti.

Sul digitale terrestre i canali dedicati sono 8 (canali 40/47) a cui si affianca l'offerta mattutina e pomeridiana di Italia 1 e quella di Sky Bambini (dal canale 600 al canale 627, più 690 Jeem tv in lingua arabo per bambini dai 7 ai 12 anni e Baraem tv in lingua araba per bambini dai 3 ai 6 anni)²². Per i piccolissimi (fino a 5 anni) si può scegliere sul digitale terrestre tra Boing, Rai Yoyo; Cartoonito, e sulla piattaforma satellitare tra DeA kids e DeA kids +1; Cartoon Network e Cartoon network+1, Disney jr e Disney jr+1, Disney Channel e Disney Channel +1 e +2, ma soprattutto Baby tv, con contenuti ricchi, sorvegliati, aperti all'apporto di genitori e insegnanti ed un esplicito intento didattico. Quattro sono le major televisive che si dividono lo spazio della children's tv oggi²³: Rai, Mediaset/Turner, De Agostini e, dal maggio 2017 Sony con Pop²⁴.

Rai Yoyo detiene una solida leadership nel segmento prescolare, con serie animate d'importazione e di grande successo (*Peppa Pig*, *Il treno dei dinosauri*, lo storico *Teletubbies*, *Ben e Holly*, *Chugginton*, *Masha e Orso* in CGI, *Shaun-vita da pecora* in show motion, ma anche classici di animazione), ma ciò che contraddistingue la programmazione di Rai Yoyo è la presenza costante di produzione autonome con mediatore di contenuti come il nuovo *Albero Azzurro*, *Bumbi*, *La Melevisione* riproposta, o le *Storie di Gipo* e le *Storie della Buonanotte*, la *Posta di Yoyo*. Rai gulp, per la fascia scolare si difende dalla concorrenza, che propone serie tv di grande successo, alcune fiction d'importazione come *Violetta*, *Que talento! Alex & co.*, *Austin & Ally*, ma anche italiane come *Chiamatemi Giò*, e con serie animate italiane come *The world of Winx*, versione avanzata di *Winx club* in onda su Rai Yoyo, scomparse invece produzioni autonome di taglio giornalistico come *Tiggì gulp*, erede di format gloriosi come *Gt ragazzi*, mentre si prova con la nuova produzione *Calcio che passione*.

L'offerta Mediaset/Turner Broadcasting con i canali Boing e Cartoonito punta più all'intrattenimento spensierato che ai contenuti educational e abbonda di testi pubblicitari (in media 8 prima di ogni nuovo programma). Molte sono le serie animate di tenore avventuroso-adrenalinico per l'età scolare in Boing (*Ben10*, *Dragon Ball*, *Power Rangers*, *Ninjago*), mentre Cartoonito punta alla fascia prescolare con serie animate come *Dora l'esploratrice*, *Bob aggiustatutto*, *Sam il pompiere*, ma anche i classici *Pippi calzelunghe*, *Ape*

²¹ Secondo l'indagine multiscope 2011 "Aspetti della vita quotidiana", condotta su un campione di ventimila famiglie, le nuove tecnologie sono il terreno sul quale misurare il mutamento dei comportamenti comunicativi dei giovanissimi. Tra gli 11 e i 17 anni, infatti, il numero dei ragazzi che usano il telefonino è cresciuto dal 55,6% del 2000 al 92,7% del 2011 e il numero di coloro che lo usano solo per telefonare è sotto il 3,9%, tutti gli altri lo usano per i giochi, le chat e Internet²¹. Se a questi dati aggiungiamo quelli relativi all'uso di Internet per la navigazione e la CMC, con un 82,7% di utenti tra gli 11 e i 17 anni, otteniamo un quadro di fruizione complessiva dei nuovi media da parte dei giovanissimi che ci induce a riconsiderare il ruolo del web nei processi di input, intake e output linguistico per questa fascia d'età.

²² 601 DeA kids; 602 DeA kids+1; 603 Nick jr.; 604 Nick jr +1; 605 Nickelodeon; 606 Nickelodeon +1; 607 Cartoon Network; 608 Cartoon Network +1; 609 Boomerang; 610 Boomerang +1; 611 Diney Jr.; 612 Disney Jr +1; 613 Disney Channel; 614 Disney Channel+1; 615 Disney Channel+2; 616 Disney XD; 617 Disney XD +1; Disney XD+2; 619 Disney in English; 620 Teen Nick; 623 DE Junior; 624 Baby tv; 625 Super!; 626 K2; 627 Frisbee.

²³ Cfr. Aroldi 2015.

²⁴ Sul canale 45 del digitale terrestre, il nuovo canale free di Sony Pictures television dedicato ai bambini dai sei ai nove anni. Brand nato in Inghilterra nel 2003 punta su prime tv che cercano di conquistare i più giovani, ma anche titoli ben noti al pubblico (Gli abissi).

Maia, Heidi²⁵.

L'offerta di De Agostini, in partnership con Magnolia e Zodiak, offre testi autoprodotti in collaborazione con l'Antoniano di Bologna (*Zecchino d'oro show, Adriana, Tino & me*) e su DeA kids produzioni caratteristiche come *Missione cuccioli, Mozart/Wagner/Verdi a modo mio, Viki tv, Diari Kids, Big bang!* e con specialisti del mondo della musica, della scienza, dell'alimentazione. Il canale Super! sul digitale terrestre è dedicato ai tweens. Il gruppo Disney è presente con un'offerta su Sky e su Mediaset premium e Disney Channel dal 1998 è il canale flagship con produzione di fiction di grande successo (*Hanna Montana, Zack e Cody al Grand Hotel, High School Music, Il mondo di Patty*), mentre è scomparsa la fiction local *Quelli dell'intervallo*. La Major televisiva Viacom è presente sul satellite con i vari canali di Nickelodeon e Nick tv. La dimensione prevalente è il divertimento comico (*Spongebob, I due fantagenitori*), o in chiave avventurosa (*Tartarughe Ninja*). Interessanti le serie con personaggi autentici come la ginnasta Carlotta Ferlito (*Ginnaste, vite parallele*) 2011-2016, anche su MTV. Di grande successo su Nick jr. le serie educational *Barbapapà, Dora l'esploratrice, Vitaminix, Vai Diego!*. Il canale Cartoon network su piattaforma satellitare e a pagamento si rivolge principalmente al pubblico maschile in età scolare. Boomerang ripropone invece le serie animate tradizionali *Looney tunes, Tom & Jerry, Scooby Doo, I Puffi e Garfield*, ma anche *L'ispettore Gadget e Mister Bean*. L'editore indipendente Switchover Media propone due canali sul digitale terrestre Frisbee e K2, rivolti a un target scolastico e femminile. L'editore Fox international propone Baby tv da 0 a 3 anni, con precise aree tematiche educational²⁶.

Assumendo il testo come unità comunicativa minima e la tipologia testuale di appartenenza come entità imprescindibile con le sue regole interne e un suo stile caratteristico, sembra necessario presupporre un architetto *in absentia* su cui è possibile misurare continuità e novità del nuovo testo e relazioni di tipo transtestuale intertestuale; infratestuale; paratestuale e, infine, metatestuale²⁷. Per analizzare i testi televisivi attuali, ci riferiremo dunque a una serie di realizzazioni testuali che si snodano da un polo diegetico a uno mimetico lungo un asse di variazione temporale.

²⁵ *Dora l'esploratrice* è la bambina che insieme ai suoi amici Boots e Zainetto ama l'avventura. La serie è nota per l'uso costante dell'interazione con il pubblico: infrangendo la quarta parete, i personaggi del cartone animato si rivolgono direttamente allo spettatore facendo delle domande restando anche immobili e silenziosi per diversi secondi in attesa della risposta. *Il Trenino Thomas* è una piccola locomotiva a vapore che è protagonista di scorribande e avventure su e giù per l'Isola di Sodor insieme ai suoi amici treni.

²⁶ I dati Auditel del settembre 2017 indicano un ascolto medio dell'intera giornata (02/25,59) per ciascun canale dedicato ai ragazzi. Sul digitale terrestre: Rai Yoyo 155,260; Boing 102,439; Cartoonito 81,585; Super! 77,898; K2 58,593; Rai Gulp 48,874. Tra i canali satellitari: Disney Channel 7281; Nick jr. 6193; Cartoon Network 5355; Nickelodeon 5158; Boomerang 4311; DeA junior 3708; DeA kids 2704.

²⁷ De Beaugrande R. A. - Dressler W., 1981. Schmidt 1982 p. 172 puntualizzava «i testi sono sempre degli insiemi di segni linguistici enunciati in una testualità, cioè in una funzione socio-comunicativa e perciò testi in-funzione collocati entro giochi d'azione comunicativi».

POLO DIEGETICO		INTRATTENIMENTO		POLO MIMETICO	
Fiction tradiz. (1968 I ragazzi di Padre T)	Fiction/ musical (1964 Giovanna la nonna del corsaro 1964 Gian Burrasca)	Varietà 1956 Le cinque penne gialle	Quiz 1957 Zurlì 1962 Chissàchilosa	Edutainment 1966 Giocagìo	Notizie 1954 Giramondo 1959 La bussola

Com'è noto, la paleotv per ragazzi era ancora molto legata a generi e tipologie testuali simili ai testi per gli adulti²⁸. La tipologia testuale dei cartoni animati - destinata a divenire poi l'asse portante della programmazione tv per bambini - cominciò a penetrare nel palinsesto della paleotelevisione dapprima attraverso rassegne di animazione (*Le fiabe in bianco e nero* di Lotte Reininger), per poi consolidarsi con le opere di Walt Disney (dal 31 agosto 1958), con i cartoons d'autore di *Carosello*, con *Gulp! fumetti in tv* e le produzioni Hanna & Barbera (*Gli antenati/Flintstones* e *I Pronipoti*) negli anni Settanta. La grande svolta nei processi di consumo televisivo si ebbe con le produzioni giapponesi da *Heidi* a *Atlas Ufo Robot*, ai Manga e alle loro evoluzioni con supereroi mutanti, resi familiari e apprezzati attraverso una programmazione continua, giornaliera, tesa a incrementare i processi di fidelizzazione anche attraverso sofisticate operazioni di merchandising. La riforma della Rai e l'avvento delle tv private determinarono una temperie nuova anche nell'ambito delle trasmissioni per bambini²⁹. La programmazione RAI per ragazzi passò alla Direzione Centrale Programmi TV culturali e di integrazione

²⁸ Modellati sul varietà erano programmi come *Le cinque penne gialle*, 1956; *Piccolo varietà*, 1956; *Tutti in pista*, 1960. Appartenevano al genere dei giochi a quiz *Terza liceo*, 1954; *Zurlì, il mago del giovedì*, dal 1957; *Chissà chi lo sa?*, dal 1961, *Due per tutti*, 1962, *Capolancetta*, 1964; *Telecruciverba*, 1965. Programmi informativo-descrittivi erano invece *Passaporto*, del 1954, *Ragazzi in gamba*, 1954; *Il circolo dei castori*, 1958; *La bussola*, 1959; *Record*, 1963, *Giramondo*, dal 1954. Un esempio di proto-contenitore pedagogicamente orientato su attività multiple quali la lettura, la manualità, la drammatizzazione, era *Il paese di Giocagìo*, in onda dal 1966. Non mancava il teatro televisivo di stampo classico (*Burattini all'italiana*, in onda dal 12 marzo 1955, *Il Teatro dei ragazzi*, in onda dal 14 gennaio 1958, *Il Teatro di Arlecchino*, farse del repertorio della Commedia dell'Arte proposto dal Nuovo Teatro Romano di Torino. Nel 1959 fra i pupazzi di Maria Perego comparirà *Topo Gigio*), con escursioni stilistico-tematiche fino alla rivista musicale (*Giovanna, la nonna del corsaro nero*, 1964). Un caso a sé va considerata la riduzione teatral-televisiva del romanzo di Vamba *Il Giornalino di Gian Burrasca*, in onda nel 1964 per otto settimane in prima serata, con la regia di Lina Wertmuller, l'indimenticabile interpretazione di Rita Pavone e le musiche di Rota. Di grande impatto sul pubblico fu la serie televisiva italiana *I ragazzi di Padre Tobia* del 1968, che insieme ai telefilm d'importazione (*I segreti della metropoli*, 1954; *Lassie*, 1954; *Rin Tin Tin*, 1957; *Lancillotto*, 1960; *Zorro*, dal 1970) copriva il bisogno di storie televisive dei bambini del tempo, fornendo un sistema valoriale basato su amicizia e solidarietà. Altra tipologia storica della paleotelevisione per ragazzi fu quella rappresentata da format musicali italiani come *Zurlì, il mago del giovedì*, con Cino Tortorella (in onda dal 10 gennaio 1957) e l'evergreen *Zecchino d'oro*, importante segmento spettacolare per una fascia d'età nella quale i contenuti sono meglio veicolati dalla componente musicale.

²⁹ Monteleone 1992; Grasso 2002; Grasso – Scaglioni 2003; Caviezel 2004 nel cap. 2 di Sardo – Centorrino – Caviezel 2004; Alfieri-I.Bonomi, (a cura di) 2008. Mauroni- Piotti (a cura di) 2010; Alfieri-Bonomi 2012.

scolastica. Rete1 propose telefilm (*Paper Moon* e *Woobinda* nel 1978), cartoni animati (*Pantera Rosa* e *Draghetto* nel 1977, *Braccio di Ferro* nel 1978, *Remì*, *Napo Orso Capo*) programmi – contenitore (*Contatto*, 1980, *Happy Magic*, 1982), trasmissioni informative e musicali (*Ma perché?*, *Ragazzi un disco*, entrambi del 1980). Rete2 si impegnò a combattere la concorrenza delle private attuando una controprogrammazione a base di fiabe tradizionali e “politically correct” (*Il ragioniere Noè la barca se la fa da sé*, 1977), attualità (*Trenta minuti giovani*, dal 1977), e rubriche culturali (*Un libro, un personaggio, un film*, 1977). Essendo la programmazione delle emittenti private costituita prevalentemente da cartoni animati, Rete2 propose delle serie più tradizionali come *Le avventure di Gatto Silvestro* (1977), *Fred Bassetto*, *Barbapà*, ma anche *Capitan Harlock* e manga giapponesi dal 1978. Tali movimenti ebbero riflessi sulla programmazione delle altre reti con la ripresa della testualità del “contenitore pedagogico”, cominciato con *Giocagìò*, in due filoni autonomi, il primo dei quali segue gli intenti pedagogici del già citato *Giocagìò*, (*Uoki-Toki* di Donatella Ziliotto dal 1975 al 1977), e trova la sua migliore espressione nell’*Albero azzurro*³⁰ e nella *Melevisione* (in onda dal 1999, Raitre)³¹ che usano il mondo fiabesco come metafora della realtà. Il secondo filone è invece più spettacolare e spensierato ed è composto da parti con uno o più conduttori e da cartoni animati. Un esempio era *Tandem*, in onda su Raidue dal 1982 al 1986, seguito da *Big* e *Uno per tutti* su Raiuno, *Bim Bum Bam*, in onda dal 1982 al 2001 su Italia Uno, e *Ciao Ciao* (in onda dal 1985 al 1998 su Retequattro). In particolare *Bim Bum Bam*, condotto da Bonolis, lanciò cartoni animati giapponesi di grande successo come *Lady Oscar*, *Lupin III*, *Dolce Candy*, *Hello Spank*, *Mimi e la nazionale di pallavolo*, *Masters e i dominatori dell’universo*. Il prototipo del gioco a quiz con i bambini in studio³² ritornava con *Dirodorlando* (dal 1975) di Cino Tortorella e Guglielmo Zucconi e veniva poi ripreso e ampliato nei contenuti e nelle strategie comunicative da *Solletico* (in onda su Raiuno dal 1994 al 2001). Con *Solletico* si sperimentava un contenitore per *tweens* (abbreviazione di *between*, ovvero quella delicata e complessa fascia d’età intermedia fra i sei e i dieci anni) sulla cui scorta si collocherà poi *Disney Club*, che segna il ritorno in studio i ragazzini con giochi a squadra, clima concitato e attivo che faceva concorrenza ai contenuti dei primi videogames³³. La

³⁰ In onda dal 1990, Raidue, poi Raiuno oggi sul digitale Rai Yoyo. Si tratta di programma autoriale per piccolissimi incentrato dapprima su tre personaggi, poi giunti a una molteplicità di figure di riferimento e ritornati oggi alle tre figure cardine, due genitoriali – Laura e Gipo, e una infantile, Dodò. Oggi l’articolazione del programma è estremamente attenta ai processi di fruizione del bambino e ha rubriche ben organizzate in funzione pedagogica con agganci precisi al sito dedicato.

³¹ Creata da Mela Cecchi, e Bruno Tognolini, già autori dell’*Albero Azzurro*, e portata a un successo duraturo grazie all’apporto di Mussi Bollini.

³² Due squadre di ragazzi, guidati da Ettore Andenna, si sfidavano su argomenti di cultura varia e prove di abilità.

³³ Come è stato opportunamente notato da Caviezel 2004 «Venuta a mancare la grande motivazione pedagogica paleotelevisiva, la televisione del nuovo secolo si è arenata fra due scogli costituiti l’uno da programmi che esibiscono il bambino come “piccolo uomo” caricaturizzato (ben rappresentati da una trasmissione come *Bravo bravissimo*), oppure su furiose azioni performative alla *Art Attack!*, dinamiche e spettacolari ma prive di anima e di rispetto per i tempi di fruizione dei giovani spettatori. In mezzo resta l’eredità ingombrante della neotelevisione, ovvero la transazionalità dei generi, il metalinguaggio, l’autoreferenzialità spinta a livelli estremi. Ormai i giovani e i giovanissimi rispondono quasi esclusivamente a stimoli brevi e intensi (gli spot pubblicitari, per esempio, o le videoclip di Mtv), e la comicità liofilizzata che diventa cartoon vivente tramuta un programma “laboratorio della risata” in una fabbrica di comicità buona per tutti e per nessuno. In tal modo lo spazio della “tv dei ragazzi” si allarga così tanto da sparire» Caviezel 2004: 38. Oggi tale spazio è ricomparso, si + ampliato e riarticolato.

produzione italiana di fiction per bambini si è presto allontanata dall'archetipo ricco di valori tradizionali *I ragazzi di Padre Tobia*, accostandosi negli anni Ottanta a serie animate giapponesi, come nel caso di *Love me Licia*³⁴, e imitando in chiave local le fiction angloamericane per ragazzi ambientate nei college con la serie *Quelli dell'intervallo*³⁵ - in onda su Disney Channel dal 2005 al 2008 – ben presto soppiantata da produzioni estere più complesse e maggiormente in linea con le mode tweens (fiction sui talenti musicali, sui disagi giovanili, sul mondo sportivo).

Se nella tv generalista fino al 2000 erano ancora ben presenti trasmissioni con intenti didattico-pedagogici con la figura del mediatore di contenuti, negli anni 2005/2014 tali trasmissioni tendevano a scomparire dai palinsesti televisivi, lasciando spazio a serie di cartoni animati diversi, collocati in sequenze interrotte solo dalla pubblicità, nell'ambito di una programmazione per adulti molto *childlike*, con conseguente sconfinamento dei bambini dalle fasce orarie tradizionalmente dedicate all'infanzia verso una tv di flusso, ibridata e testualmente onnivora. A tale produzione mescolata, intertestuale, veloce e ancorata alla misura della comunicazione pubblicitaria facevano riferimento, anche se indirettamente, molti format per bambini di quella che Centorrino 2006 definiva *strobe-tv*, una tv calcata sul modello delle luci stroboscopiche da discoteca, intermittenti e forti³⁶.

Fino al 2012 la testualità televisiva per i bambini - con la nuova fioritura sia sul digitale terrestre, sia sul satellite, sia all'interno del web - mostrava un eccessivo compiacimento nell'uso di strutture morfosintattiche del "giovanilese", forme iperboliche, neoformazioni semplici e composte, tecnicismi del mondo informatico, forme onomatopoeiche o fumettistiche, forestierismi o termini specialistici desemantizzati (Sardo 2010), mentre oggi sono tornate in voga forme di controllo dei contenuti e un complessivo neo-pedagogismo soprattutto nei canali tematici per l'età pre-scolare. Ciascun canale si ritaglia oggi un suo target e dilata lo spazio di audience su 24 ore, chiamando in causa anche il web con i siti dedicati. Sul digitale terrestre dal canale 40 al 47 l'offerta è molto ricca e piuttosto differenziata.

Boing (canale 40) del gruppo Mediaset si rivolge ai bambini dai 2-10 anni con fasce orarie dedicate. Si tratta, dunque, di un canale generalista per bambini che mescola serie animate di vario tenore stilistico e programmi autoprodotti come *My personal Hero* (fiction italiana con un supereroe in carne e ossa, il motociclista Fabio, che aiuta due bambini Gigi e Rebecca a risolvere con super poteri i piccoli problemi quotidiani, come: "Vogliamo un animaletto"; "Non vogliamo dormire"), o *Vuuaalà* (programma condotto da due giovani e divertenti maghi che propongono "scherzi magici" e prestidigitazioni). L'offerta di serie animate spazia dal vecchio *Doraemon* (gatto-robot venuto dal XXII secolo per aiutare Nobita, bambino pigro e combinaguai), agli eroi dal segno grafico intenso che si muovono dentro avventure eclatanti e "stroboscopiche" come *Power Rangers*; *Ben 10*; *Dragonball*, *Adventure time*, *Superchicche*, *Teen Titans go*. Un caso particolare è *Lo straordinario mondo di Gumball*, serie dai toni concitati con una famiglia fuori dalle righe composta da un papà coniglio rosa, una mamma gatta blu, tre figli (il tonto ma generoso Gumball - gatto blu undicenne- la piccola Anais - coniglio

³⁴ In onda dal 1986 su Italia Uno e che prosegue in *live action* la fortunata serie di cartoni animati giapponese *Kiss me Licia*, fino a giungere a fiction come *Arriva Cristina* (35 episodi del 1988, incentrati sulla figura della cantante e attrice Cristina D'Avena) e seguito nel 1989 da altri 36 episodi (Cristina)

³⁵ Sardo 2010.

³⁶ Centorrino, 2006: 232-242.

rosa – e il figlio adottivo, lo sfortunato Darwin, pesce rosso salvato da un tubo di scarico) e una pletora di personaggi collaterali (allievi della scuola Elmore) che sono oggetti animati della vita quotidiana (un batuffolo, una nuvola, un fiore, un hot dog, una patata, un gelato). Una serie che vorrebbe essere politicamente corretta anche nei contenuti, ma che risulta narrativamente confusa e linguisticamente troppo escursiva. Il panorama delle fiction varia velocemente secondo mode e tendenze (*Dance Academy*, *Io sono Franky*, *Chica vampiro*).

K2 (canale 41) edito da Discovery Italia, orientato verso il pubblico maschile che abbraccia la fascia d'età compresa tra i 4 e i 18 anni, è caratterizzato da serie animate che uniscono l'azione e l'avventura. Tra quelle più seguite *Yu-Gi-Oh! ARC-V* e *Pokémon XYZ*. *Yu-Gi-Oh! ARC-V* è la serie ambientata nel leggendario luogo chiamato Paradise City e narra le nuove avventure del giovane duellante Yuya Sakaki, studente delle medie e caparbio allievo della scuola fondata dal padre. Yuya cerca di riscattare l'onore del genitore scomparso anni prima usando la nuova tecnologia denominata "Vision Solid". Coinvolti in un conflitto interdimensionale, Yuya e i suoi amici dovranno fronteggiare in un torneo i duellanti delle dimensioni alternative, portatori di pericolosi piani di accentrimento. *Pokémon XYZ*, narra le avventure di Ash e Pikachu nella regione di Kalos a un livello avanzato rispetto alle prime serie: ad Ash manca solo una Medaglia per accedere alla Lega di Kalos ed è pronto a tutto pur di diventare un Maestro di Pokémon.

Rai Gulp (canale 42) per tweens, in teoria ragazzi tra gli 8 e i 14 anni, ma in realtà tra i 6 e i 9/10. Tra i programmi di maggior successo, le fiction *Violetta* e *House of Anubis*. *Violetta*, in onda dal 2013, racconta di una teenager che torna nella sua città natale, Buenos Aires, dopo aver passato qualche anno in Europa, e si muove tra passione della musica e primi amori. *House of Anubis*, ambientata in un dormitorio inglese per studenti, custodito dal severo mr. Rodenmaar Jr, è una fiction d'ambiente e di misteri. I programmi-contenitori *Next Tv 3.0* ed *Extra*, offrono notizie, curiosità e approfondimenti sul mondo della scienza.

Rai YOYO (canale 43) si dedica alla fascia prescolare con un palinsesto molto attento ad aspetti educativi e formativi. Tra i programmi più seguiti i Live action *L'Albero Azzurro*, *Bumbi*, *La posta di Yoyo* e tra le serie animate *Peppa Pig*, *Masha e Orso*, *Pj Masks*. *Frisbee* si rivolge ad un pubblico femminile di età compresa tra i 3 e i 6 anni. Tra i cartoni preferiti dalle piccole telespettatrici ricordiamo le serie animate *Gli orsetti del cuore*, *Ruby Arcobaleno*, *Little Charmers* e *Due Fantagenitori*³⁷.

³⁷ *Gli orsetti del cuore*, in onda dal lunedì al venerdì alla 7:40 racconta con toni e colori delicati le avventure dei famosi orsetti che si muovono tra le nuvole di TantAmore. Con l'aiuto dei loro cugini e di altri personaggi, gli orsetti dovranno neutralizzare grazie all'amore e al rispetto i loschi piani di Mister Bestiaccia e del Professor Senzacuore. *Ruby Arcobaleno* è una coraggiosa bambina di che vive in famiglia, ma si lascia portare magicamente nel Villaggio Arcobaleno dove ritrova giocattoli e bambole animate da salvare. Di volta in volta Ruby assume le vesti di varie professioniste incitando le piccole spettatrici con il suo motto: «il lavoro giusto rende migliore il futuro di ogni ragazza!» *Little Charmers*, dal lunedì al venerdì alle 15:15. Le protagoniste della serie sono le tre maghette di Charmville che ci raccontano le loro avventure tra unicorni, gnomi e figure mitologiche. Hazel, è una bambina capace e generosa che possiede un gattone di nome Seven. Posie, è un'esperta di incantesimi, di ballo e canto ed è la padrona di un gufetto di nome Treble. Lavender, appassionata di pozioni e di moda, ha una draghetta chiamata Flare. Mentre imparano a padroneggiare i loro poteri, le tre piccole amiche si cacciano spesso nei guai a causa della loro inesperienza che produce esiti imprevedibili e divertenti. *Due Fantagenitori* ci porta nel magico e sorprendente mondo di Timmy Turner, un bimbo di 10 anni, e dei suoi padrini, Cosmo e Wanda, che cercano di esaudire tutti i suoi desideri anche se non sempre lo fanno nella maniera giusta.

Super! edito da De Agostini e rivolto a bambini e ragazzi ripropone serie animate spensierate e di successo come *SpongeBob*, *Kung Fu Panda - Mitiche avventure*, *Detective Conan* e alcune serie TV come *ICarly* e *The Band*³⁸. Il canale offre programmi-contenitore come *Camilla Store*. *The Band* è una sit-com italiana, prodotta da Magnolia, dedicata ad un pubblico giovane. La serie si concentra sulle vicende di una band musicale agli esordi, i Garage, affiancati dalla manager Lucrezia. *Camilla Store* è un programma televisivo per ragazze condotto da Fiore Manni, personal stylist che incontra nel suo atelier una ragazza per darle consigli sulla moda.

All'interno di questa variegata offerta televisiva, si è scelto di analizzare in questa sede solo i contenuti proposti dai canali gratuiti del digitale terrestre ai bambini della fascia prescolare, solitamente più sorvegliati e ricchi di spunti educativi, con la consapevolezza che i cartoni animati si prestano a oscillazioni nelle dinamiche di fruizione con sconfinamenti tra una fascia d'età e l'altra. L'offerta dei canali satellitari³⁹, pur molto interessante, ha dati d'ascolto decisamente inferiori rispetto a quelli del digitale terrestre (v. nota 21) e dunque in questa fase appare dotata di minor impatto modellizzante per la formazione linguistica dei più piccoli.

3. INPUT LINGUISTICO E CONTENUTI MEDIATI PER LA PRIMA INFANZIA

Il mandato educativo che nella paleotv investiva tutta la tv per ragazzi sembra essere oggi circoscritto ai programmi per i più piccoli. Considerato che la fascia d'età fino ai tre anni è la più problematica in ordine ai già delineati problemi di ricezione ed elaborazione dell'input linguistico e considerato che, con l'ingresso nella scuola materna, molti fattori di acquisizione e apprendimento della lingua materna cambiano, a partire dai primi contatti con il mondo della scrittura, si è scelto di analizzare in questa sede proprio i contenuti linguistici proposti dal circuito tv/web ai piccolissimi, sia dai canali del digitale terrestre, sia da quelli della piattaforma Sky⁴⁰, al fine di osservare le modalità linguistico-stilistiche di questo «discorso costruito».

³⁸ *ICarly* è una serie televisiva statunitense trasmessa in Italia a partire dal 2009. Carly Shay è una ragazza di quattordici anni che vive a Seattle con il fratello maggiore Spencer. Insieme ai suoi due migliori amici, Sam e Freddie, Carly decide di dar vita a un web show online. Lo show ottiene in breve tempo un grandissimo successo, e i tre amici diventano vere e proprie star di Internet.

³⁹ In ordine di audience: *Disney Channel*; *Nick jr.*; *Cartoon Network*; *Nickelodeon*; *Boomerang*. *DeA junior*; *DeA kids*. *Disney Channel* specializzato nella programmazione per adolescenti grazie alle serie televisive autoprodotte (*Alex & Co*, *Austin & Ally*, *Backstage* e *Soy Luna*). *Alex & Co* racconta le avventure di cinque amici all'inizio della scuola superiore. *Austin & Ally* è ambientato nel mondo dei talenti musicali tra speranze e illusioni. In *Backstage* un gruppo di teenager frequentano la rinomata "Keaton School of the Arts" e inseguono i loro sogni. In *Soy Luna* la protagonista, figlia di due domestici di una grande villa di Cancun, lavora part-time e pattina con il suo amico Simón. *Boomerang* della Turner Broadcasting System trasmesso sulla piattaforma Sky è la casa dei cartoni animati per piccoli, fra tradizione e innovazione (*Tom e Jerry*, *Scooby-Doo!*, *Mr. Bean*, *I Flintstones*, *The Happs Family*). *Nickelodeon* è un canale tematico italiano prodotto per Sky Italia da Viacom International Media Networks Italia. La programmazione di Nickelodeon è dedicata ai bambini e ai ragazzi ed è costituita da cartoni animati e serie tv. Tra i cartoni citiamo *Rabbits Invasion*, *Mostrici contro Alieni*, *Rocket Monkey*, *Robot e Monster*; tra le serie tv *Sam e Cat*, *I Thunderman* e *I fantasmi di casa Hathaway*. *Disney Junior*, canale televisivo prescolare, trasmette programmi adatti ai piccoli e ai grandi per educare divertendo con *Topolino*, *Minni*, *Jake e i Pirati dell'Isola che non c'è*, *Sofia la principessa*, *Dottoressa Peluche*, *Henry Mostriciattoli*.

⁴⁰ Cfr. Lemish 2008 per il panorama di programmi educativi nel mondo

3.1. Programmi con mediatori di contenuto

Il Paese di Giocagìò

Ricordare le caratteristiche dell'archetipo dei programmi con mediatore di contenuto, *Il Paese di Giocagìò*, consente di misurare somiglianze e scarti rispetto ai programmi successivi in ordine alla tessitura testuale e alle peculiarità linguistiche. Nelle Teche Rai sono custodite alcune puntate del 1970, scritte da Gianni Rodari e curate da Teresa Bongiorno e da Antonella Tarquini, condotte da Simona Gusberti e Marco Danè, con la collaborazione di Enrico Luzi nella parte del signor Coso e di Ippolito Pizzetti in quella del giardiniere. La durata del programma era di circa 27 minuti, contro i 20 minuti di programmi simili ma più recenti. Il tenore stilistico era complessivamente più sorvegliato rispetto a quello di programmi simili d'oggi. Le parti fiabesche erano narrate da Simona Gusberti con modalità allocutive dirette e molto coinvolgenti:

SIMONA: *oggi vi racconterò una storia* che si svolge in un circo / è la storia di una bambina di nome Fiammetta che cerca di convincere il suo papà a non vendere il suo adorato cavallo di nome Fulvo // *ma state a sentire*

MARCO: Buon giorno amico / *come va? State bene?* [*porta una mano all' orecchio e si avvicina alla telecamera come se si avvicinasse ai piccoli spettatori*] Ah ecco / non sentivo molto bene / adesso ho sentito / *ho sentito che state bene*

SIMONA: stanno benissimo

Nel tessuto narrativo si alternano verbi come *angustiarci, sopravvenire, riscuotersi, contemplare, librarsi* e sintagmi bloccati o locuzioni come *guardare con occhi imploranti; perorare la causa; pronunciare la sentenza; lambito dalle fiamme*:

NARRATORE: Fiammetta / una bambina di otto anni / figlia del proprietario di un piccolo circo / *guarda con occhi imploranti* il padre che continua a scuotere la testa “prova papà / prova a tenerlo un altro mese può darsi che cambi” con tutte le sue forze *sta perorando la causa* di Fulvo / il focoso e irrequieto puledro dal pelo rossiccio al quale lei è particolarmente affezionata / “allora papà? Non puoi aspettare a venderlo? Una settimana sola!” “mi dispiace per te bambina mia/ ma è inutile / io di cavalli me ne intendo / da Fulvo non si può tirar fuori niente di buono per amor tuo ho aspettato anche troppo ma un cavallo che non rende e non renderà mai è un peso e nient' altro // *non ti angustiare* però / fra poco ne nascerà un altro che sarà certo più bello di Fulvo e sarà probabilmente anche più docile ed intelligente/

[Fiammetta è triste e si avvicina al cavallo che abbraccia piangendo]

Fiammetta si allontana a capo chino / *la sentenza è stata pronunciata* / a cosa servono le parole ormai? Fulvo le verrà tolto / si avvia verso il carrozzone dei cavalli / un alto nitrito la saluta / il muso del puledro si allunga fuori dallo sportello / si agita verso *Fiammetta che sta sopravvenendo*

[...] un altissimo nitrito sovrasta ogni altro rumore / *Fiammetta si riscuote*

[...] in quella confusione nessuno fa caso a lui / gira un po' in torno qua e la si accosta al carro attrezzi già *lambito* dalle fiamme

GIARDINIERE: ma insomma... eh adesso intanto te la porti a casa *te la contempi* / naturalmente adesso / è un ananas non ancora maturo

MARCO: immagini di essere un'aquila che si sta librando nei cieli azzurri

[...] una criniera *fulva* e una *capigliatura* bionda come il grano / ondeggiando al vento//
(*Il Paese di Giocagì* 1 aprile 1970)

Presente anche una *variatio* verbale decisamente interessante con climax decrescente:

si nasconde nell' angolo più oscuro e scoppia in un pianto disperato / poi i singhiozzi man mano *si diradano* / *si affievoliscono* / *si spengono* / Fiammetta si è addormentata (*Il Paese di Giocagì* 1 aprile 1970)

Gli eventuali tecnicismi sono sempre spiegati (Fulvo dà poderosi strattoni alla *cavezza* legata ad un anello / due / tre / dieci strattoni / finalmente / *la grossa corda cede* (*Il Paese di Giocagì*, 1 aprile 1970)

SIMONA: <calibrata? Che vuol dire calibrata?>
MARCO: < cosa vuol dire?>
OROLOGIAIO: calibrata sia nella forza sia nella lunghezza / nello spessore e nell' altezza
SIMONA: ah ecco / quindi una molla fatta apposta per una data sveglia
SIMONA: si chiama proprio così? <Punzoniera>
OROLOGIAIO: sì/ punzoniera / per fare varie riparazioni all' orologio a cominciare dall' asse del bilanciere ad altri lavori
SIMONA: <asse del bilanciere>
MARCO: beh <queste cose>
SIMONA: che cos' è l'asse del bilanciere?
OROLOGIAIO: eh il bilanciere... e diciamo così / il cervello dell'orologio / perché serve... è quello...
SIMONA: fallo vedere bene
MARCO: ecco sì / allora questo è come il cervello dell'orologio
OROLOGIAIO: e sì... perché è quello che determina la precisione dell'orologio
SIMONA: ho capito / e quindi si accomoda usando questi...
OROLOGIAIO: e quindi quando cade l'orologio / la prima cosa che si rompe è il <bilanciere>
(*Il Paese di Giocagì* 6 maggio 1970)

e i termini che rimandano ad azioni sono puntualmente mostrati passaggio dopo passaggio, con buona integrazione fra codici cinesici e verbali:

GIARDINIERE: va bene / allora oggi abbiamo promesso ai bambini che gli facciamo vedere le talee / cosa sono le talee?
GIARDINIERE: <ecco> le talee sono... non è... non è una cosa molto complicata / cioè... ci sono delle piante che è molto complicato far nascere da semi... anzi ci sono delle piante che invece dal seme nascono sempre diverse / mentre invece noi c'abbiamo una bellissima pianta che vogliamo riprodurre uguale precisa / allora l'unico modo è appunto di riprodurla per talea
GIARDINIERE: allora facciamo vedere ai bambini come si moltiplicano queste piante che sarebbe troppo lungo tirare / e far nascere dal seme// quale vogliamo moltiplicare?

MARCO: questa
SIMONA: e quella fuxia
GIARDINIERE: questa qua?
MARCO: questa qua/ sì
GIARDINIERE: benissimo / allora per le... per le talee noi... io di solito adopero... che è metà torba e metà sabbia / io l' ho già preparato / dovrebbe esserci un secchio
SIMONA: ecco è lì
MARCO: ecco
GIARDINIERE: ecco / benissimo / è ben mescolato?
MARCO: sì aspetta / gli do un altro...*[Marco dà un'ulteriore mescolata con le mani al composto dentro al secchio]*
[...]
GIARDINIERE: ecco vedete? Questi sono i rami
[viene mostrata la pianta]
Allora noi prendiamo con due dita un ramo così e vediamo di tagliarlo a una certa altezza / di solito partendo dall' alto noi contiamo i nodi/ cioè i punti da cui escono le foglie
SIMONA: le foglie
MARCO: ho capito
GIARDINIERE: uno / due / tre / quattro e cinque
SIMONA: sì si taglia lì
GIARDINIERE: qua lo tagliamo al centro
MARCO: sopra o sotto?
GIARDINIERE: sotto sempre sotto al...
MARCO: sotto?
GIARDINIERE: nodo/ mai sopra / ecco / l'abbiamo tagliato così ecco questo è / il pezzettino di ramo da cui noi facciamo adesso la talea / allora cosa facciamo? Cominciamo col tagliare le foglie
SIMONA: perché?
GIARDINIERE: inferiori
SIMONA: perché le levi?
GIARDINIERE: ora te lo dico / perché la pianta deve radunare tutte le sue forze per formare le radici
[...]
MARCO: acqua non gli si dà?
GIARDINIERE: gli si dà anche acqua / adesso puoi dargli l'acqua
MARCO: sì/ senza doccia?
GIARDINIERE: senza meglio/ perché / tanto...
MARCO: basta così suppongo
GIARDINIERE: no ancora / no no no bisogna darglielo/ bisogna che si imbeva molto bene / ecco / dopo / mettiamo un pezzo di filo di ferro così
[mette un pezzettino di filo attorno alla piantina]
Che tenga il cappuccio sollevato / e poi lo mettiamo sopra / perché naturalmente qui possiamo metterne diversi in fila (*Il Paese di Giocagò* 1aprile 1970)

Gli autori hanno cura di fissare i termini nuovi enunciati verbalmente con la scrittura:

Dunque / i nostri nasturzi che abbiamo seminato tempo fa *[prendono i nasturzi e li mettono sul tavolo]*

SIMONA: <uh come sono cresciuti non li riconoscevo quasi >
GIARDINIERE: <guardate come sono cresciuti bene> e siccome qualche bambino m'ha detto "io ma non ho capito bene i nomi delle piante" adesso prenderemo la buona abitudine di scriverli
MARCO: di scriverli
GIARDINIERE: e Marco che ha una scrittura <bellissima> eh? (*Il Paese di Giocagìò* 1 aprile 1970)

Gli interventi comici sono affidati al Signor Coso, che non trova mai la parola giusta:

SIGNOR COSO: scusa perché è un *coso*/ è un peccato che... che oggi è *san coso*... san' Ugo
SIGNOR COSO: non so cosare / non <so disegnare>(*Il Paese di Giocagìò* 1 aprile 1970)

SIGNOR COSO: E adesso? Come coso? Ma tutte a me mi devono cosare mi devono capitare? Ma guarda un po' mi si è cosata la cosa qui / la scarpa... ma! Io dico ro/roba da farmi venire un coso un raffreddore all'allucione del coso del piedone (*Il Paese di Giocagìò* 20 aprile 1970)

I colloquialismi sono ampiamente presenti compreso il già presente e reiterato *attimino*⁴¹:

CALZOLAIO: Un *attimino*
[*il calzolaio ripara la scarpa del Signor Coso*]
SIMONA: Un *attimino* / vedi / come te l'accomoda bene? Tutta quanta proprio adesso è fatta
CONDUTTORE: Cominciamo dal timpano per esempio attenzione! Eccolo qui [*comincia la musica*] Poi ci fermiamo un *attimino* alla grancassa (*Il Paese di Giocagìò* 20 aprile 1970)

Presenti i riflessivi apparenti:

POSTINO: oh:: / ciao bambini / mi riposo un pochino così ne approfitto per leggere il giornalino di Giocagìò [*canticchia*] dunque prima le previsioni del tempo / domani *voglio farmi una bella gita*

Decisamente interessanti le filastrocche di Rodari dal ritmo ben lungo e disteso se confrontato con le filastrocche attuali e ben ricche di sostantivi e aggettivi ricercati:

L'elettronico Atomini inventore dei più fini ha inventato uno strumento musical che fa spavento da lontano o da vicino può sembrare un mandolino/ ma le note che diffonde dalle corde *tremebonde* han *virtù sbalorditive* arcì super esplosive un sol sfonda una muraglia come fosse fieno o paglia / come fossero cipolle spacca i tappi il re bemolle / una roccia la per la manda in polvere un bel fa / Atomini contentone fra *cotanta* distruzione / sogna già di farci su un miliardo o forse più / da quei sogni lo disturba di monelli *allegra turba* che da latte e scatoloni stava andando a re di suoni / c'è chi batte all'impazzata su una pentola sfondata chi un barattolo

⁴¹ Paolo D'Achille (2012:102) ha segnalato un'attestazione cinematografica del 1967 ("devo andare un attimino in America").

percuote producendo strani note / Elettronico colpito nel sensibile suo udito
ben protetta e grida pure contro quelle stonature / ma *la stridula masnada*
corre in festa per la strada non rimane all' inventore che inseguirla con
ardore / mentre corre egli modifica l'arma sua tanto terrificata perché suoni
dolcemente senza rompere più niente / poi/ toccando con talento il
melodico strumento fa concerto con i bambini Elettronico Atomini//

Tempi televisivi distesi, forte aggancio semiotico tra componente prossemico-cinesica e componente linguistico/didascalica, tenore letterario e non di facile consumo caratterizzavano dunque complessivamente il format, che oggi non sarebbe più in linea con i tempi di ricezione di fruizione testuale dei bambini. La sua intenzionalità comunicativa è tuttavia rimasta, trasformandosi in relazione ai tempi, alla base di altri programmi della fascia educational come *L'Albero Azzurro* e la *Melevisione*, che sono scelti oggi dai genitori trentenni che ne ricordano le origini.

L'Albero azzurro: un programma educational quasi trentennale.

L'Albero Azzurro, nato dal sincretismo d'azione tra un gruppo di autori per l'infanzia - come Pitzorno, Piumini, Munari, Gostoli, Caviezel, Fariselli, Cecchi, Tognolini, Carli - e un gruppo di pedagogisti del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna, guidati da Andrea Canevaro a partire dal 1990, riprendeva i contenuti dell'archetipo del genere edutainment come reazione al prepotere dei cartoons giapponesi, recuperando un forte impianto narrativo sul filo della trasmissione dell'esperienza e calandolo in un setting fiabesco essenziale, riconoscibile, fidelizzante. Da tali solide basi hanno preso le mosse i successivi sviluppi del programma stesso. Nucleo narrativo portante era la messa in scena di un rapporto genitoriale tradizionale con le due figure dei conduttori (Claudio e Francesca) che si prestano a entrare in relazione, a spiegare, a narrare, a rispondere alle domande di Dodò, pupazzo che riproduce i tratti di un animale ormai estinto, il dodo, e che simboleggia il bambino piccolo, impertinente e curioso. Nella seconda serie (1995/2003) si passò da episodi autoconclusivi a fiction, vennero aggiunti altri personaggi: Empirio con il suo emporio, Barbara, figura materna e di educatrice, il riccio Crispino, fratellino piccolo di Dodò; la petulante vespa Zorba, il topo fanfarone Rodicchio, l'Orso Balosso (un cartone animato di Piumini inserito all'interno della puntata). Nella terza serie (2003/2007) ci fu l'ingresso di Nemo, figura di fratello maggiore, Faber, inventore eccentrico, la Giocattolaia, Gigilla, scimmietta dispettosa, Sghembo, galletto antagonista di Dodò, e Pispolo, cucciolo di marmotta. Nel quarto ciclo (2007/2013) oltre alla cantante Sara vengono inseriti i gruppi dei Cavernicoli, dei Capataz e dei Giapponesi, secondo una modalità narrativa più concitata e vicina ai moduli della tv comica per adulti. Nel quinto ciclo (2013/2018) compare Gipo, dal programma "Le storie di Gipo" con Oreste Castagna, una foglia parlante, Fogliolina, che trasporta Dodò, Laura e Gipo in una parte del mondo per un'avventura, e una scatola dove ci sono le parole dei Bambini del mondo. Si recitano filastrocche e si cantano canzoni. Il programma va in onda solo su Rai Yoyo, dal lunedì al venerdì alle ore 08:30, ma si ritrova sul sito e ha moltissime visualizzazioni.

La testualità delle origini - ben coesa e coerente, fondata su un dialogo semplice ma vivacizzata da una lingua che mima il parlato quotidiano con qualche concessione al baby talk nell'eccesso di diminutivi e di forme elative, ma non eccessivamente

semplificata quanto a forme verbali e lessico – viene manenuta anche oggi. Il lessico è sempre piuttosto ricco, non solo grazie anche all’inserimento di forme della tradizione poetica veicolate all’interno di canzoni e filastrocche nello spazio ad esse esplicitamente dedicato, ma anche grazie a un uso non piatto e banalizzante delle risorse del lessico comune.

CLAUDIO: c’è una *losca* figura che si aggira nei *paraggi* (1992/14)

DODÒ: E non possiamo tornare a casa perché quel *citrullo* ha rotto la barca (24/10/2003)

L’oralità viene costruita sì a tavolino, ma con un orecchio ben attento alle reali movenze del parlato quotidiano. Nel segmento di trasmissione dedicato alla manualità è presente una buona componente di tecnicismi, sempre spiegati contestualmente col ricorso a forme perifrastiche o sinonimiche, secondo uno schema diafasico specifico di simili trasmissioni:

EMPIRIO: Devi sapere che la superficie dell’acqua è tenuta insieme da una forza che si chiama *tensione superficiale* ed è una specie di pelle molto sottile ed elastica che si rompe/ma altrettanto facilmente si riforma (3/4/1993)

BARBARA: Sì/la *siccità* è proprio una cosa bruttissima //ma lo sai che cos’è la *siccità* Dodò/ è quando non piove da troppi giorni/e le piante e gli animali/ cominciano a soffrirne (2002/7/terza serie, Siccità)

Tale tecnica è particolarmente adatta alla soglia cognitiva della fascia d’età a cui la trasmissione si rivolge ed è più efficace della mera riformulazione sinonimica pure adoperata nel testo fiabesco:

FRANCESCA: Il pifferaio cominciò a soffiare nel suo piffero/ ed ecco *un brusio/un mormorio/un brontolio/* e i topi uscirono da tutte le case (1992, 3, Musica!)

Altra strategia esplicativa riguarda oggetti e situazioni che possono non essere noti al bambino:

CLAUDIO: NO/Dodò/scrivo le note al posto giusto / guarda [mostra un pentagramma]

DODÒ: e quei pallini simpatici cosa sono/eh?

CLAUDIO: Sono le note Dodò/le sette note/do/re/mi/fa/sol/la/si sai/sono come le lettere dell’alfabeto/e servono per leggere la musica

DODÒ: E le righe?

CLAUDIO: Le righe sono come le scale sulle quali si scende e si sale// ti faccio vedere? (1992, 3, Musica!)

Spesso Dodò storpia le parole secondo processi di formazione analogica e offre così l’occasione per una correzione e una riflessione metalinguistica

DODÒ: Che bellezza/ questa è la nostra musica/anch’io voglio fare il *trombettatore/* CLAUDIO: Dodò si dice *trombettista/* la tromba è uno strumento che può suonare anche in modo delicato.

Gli idiomatismi e i nessi fraseologici non presentano frequenza molto alta, vale tuttavia la pena di segnalare qualche riformulazione di costrutti idiomatici:

DODÒ: Io ho *una fame da cocodrillo*/andiamo da Barbara a far merenda?
(2002 terza serie *Acqua*).

Molto diffuso il niente aggettivale in costrutti nominali coordinati e giustapposti:

FRANCESCA: No/ *niente pupazzini* nella preistoria (30/1/2004)
BARBARA: Per giocare/eh/eh... dai/ non arrabbiatevi/
rifacciamo/stavolta *niente scherzini*/ / prometto/Ai posti! (6/2/2004)

Nella terza serie dell'Albero Azzurro, poi, era presente la scultrice Fusako Yusaki, sicché i bambini entravano in contatto con il suo foreigner talk, ricco di ellissi degli elementi grammaticali (considerata la tipologia analitica della sua lingua di partenza), di ridondanze e di tratti semplificatori.

Nella trasmissione grande importanza è sempre stata dedicata alle filastrocche e alle rime in genere, scritte da Roberto Piumini nella prima serie e nelle altre serie da Bruno Tognolini, Mauro Carli e dal suo gruppo di lavoro. Ovviamente in questi sottotipi testuali abbondano tutti gli artifici stilistico-retorici, nonché un buon numero di forme letterarie tradizionali e di termini desueti:

ZORBA: *Uccellaccio corbettone*/dei nasuti sei il campione
DODÒ: Non sarà mai *smilzo* e secco/ma è magnifico il mio becco/ ti conviene lasciar stare/ le bugie/ che a tutti dici/ han le gambe storte e corte
(17/10/2002 *Cyrano*).

In definitiva, il lessico della trasmissione si presenta decisamente controllato sul versante disfemico, almeno nelle prime edizioni, e orientato all'uso del repertorio letterario tradizionale soprattutto nelle parti strettamente narrative e poetiche, ovvero nello spazio dedicato a filastrocche e canzoni.

Quanto ai tratti morfosintattici caratteristici del parlato, va osservato che almeno fino all'ultima serie, sono certamente presenti anche se in misura non eccessiva. Molto frequente è l'uso dativale del *gli* al posto di *loro*:

GIGILLA: Quelli si mettono a giocare a nascondino nelle foreste sono fatti così / se volete *farli uscire*/ *gli* dovete regalare un giocattolo (6/2/2004)

mentre non è mai attestato l'uso di *gli* al posto del pronome femminile, in linea con le tendenze del parlato più vicine alla norma. Parecchi sono i casi di uso del *che* polivalente, soprattutto nell'accezione funzionale di tipo temporale. I tempi verbali sono rispettati e aderenti alla norma anche se, soprattutto nella serie datata 2006, è possibile riscontrare qualche concessione ai processi di semplificazione del sistema verbale attualmente in atto nell'italiano dell'uso medio, soprattutto per gli usi polivalenti dell'imperfetto, in sostituzione del condizionale:

DODÒ: Ma uffa/ dai/ giochiamo! *Aevate detto che giocavamo*/ giochiamo
(6/2/2004)

o in funzione ludica

FABER: E va bene/ allora *giociamo che andavamo* sull'isola di Giocolonia/
dove tutti pensano a giocare (6/2/2004)

Non ci sono esempi di presente al posto del futuro, anzi ci sono lunghe serie di futuri nei dialoghi:

FABIO: ne farò certo a meno / farò vedere che sarò in grado di cavarmela
da solo (14/5/04)

e non solo nelle parti diegetiche con discorso riportato di matrice scritta. Il congiuntivo, come accade nelle altre scritture per l'infanzia, resiste bene nella scrittura della tv per bambini, e anche la sintassi non è troppo paratattica e semplificata. Da un punto di vista tematico-stilistico, almeno fino al 2004, è presente la chiusura della puntata con la cosiddetta "morale della favola":

BARBARA: Tutti noi abbiamo delle caratteristiche diverse uno dall'altro e
queste caratteristiche che ogni tanto possono apparire come dei difetti/ ma
se noi le accettiamo/ diventano dei pregi

BORIS: Bravo Dodò/ per difenderti da quelli che ci prendono in giro basta
dire/ io son fatto così e mi piaccio/ con la mia panciona/ i miei dentoni e
va bene così

DODÒ, RODICCHIO, CRISPINO: Sì! (17/10/2002).

Nella quarta serie in onda dal gennaio 2007 dal lunedì al venerdì alle sette su Raidue i criteri di costruzione testuale risultavano profondamente cambiati. Resistevano i personaggi di peluche animati manualmente, caratteri complementari rispetto a Dodò, ma si aggiungevano tre giovani attori comici (Andrea Beltramo, Alessandra Bratomi e Alessandro Mercurio) che interpretavano ruoli diversi all'interno di miniserie esemplate sul modello di Zelig. C'è il trio dei gemelli Capataz, combina-guai, figure attoriali ipercharacterizzate che, nelle intenzioni degli autori dovrebbero condurre a riflessioni positive insistendo sul paradosso di certe situazioni:

CAPATAZ 1: Ehi / amico/ tu/ si proprio tu... ti servono dei soldi?

CAPATAZ 2: Ma tu lo sai amico qual è il modo tecnicamente più sicuro per
procurarsi dei soldi? Lo sai/ eh/ no che non lo sai

CAPATAZ 1: Non importa/ ti diamo una dritta noi/ i famosi/gemelli
Capataz

CAPATAZ 1: Amico/ non credere a tutti quei tonti che ti insegnano che
per procurarsi dei soldi occorre mettersi a lavorare

CAPATAZ 1 e 2: Che: tonti!

CAPATAZ 1: I soldi bisogna andarli a prendere dove qualcun altro li ha
rinchiusi /Eh/ ammira l'esempio... tattarà ta tà / Olè!

CAPATAZ 1: Tecnica di liberazione di un mucchio di soldi da una
cassaforte superblindata

Si tratta di uno stile brillante che riecheggia i moduli di trasmissioni come *Camera Cafè*. Da un punto di vista strettamente linguistico è interessante notare l'uso estensivo dello stile nominale, particolarmente efficace per azioni ripetute e concitate a ritmo di gag:

CAPATAZ 1: *Tecnica di liberazione di un mucchio di soldi/* da una cassaforte

superblindata/ *Scassinamento con pedatona* /Ohi/ahi/ah/ah/
CAPATAZ 2: Fase due/ *Sfondamento dall'alto con sederata gigante*/
Ohi/ahi/ah/ah/
CAPATAZ 1: Fase numero tre... *scassinamento della serratura con infilamento del*
dito indice della mano destra/ Ohi/ahi/ah/ah/
CAPATAZ 2: ma è già aperta!

Si poteva osservare, poi, una ricerca dell'approccio interculturale nella serie narrativo-saggio-comica del Vecchio Maestro, nel corso della quale Barbara racconta avventure che riportano all'antica saggezza della cultura cinese. Nelle storie esemplari del Maestro e dei suoi antagonisti si alternano parti diegetiche e parti mimetiche e ritorna un *foreigner talk* ben caratterizzato da tratti di semplificazione nominale e verbale.

In realtà queste trasformazioni del programma fanno sì che si possa parlare dell'Albero Azzurro come entità testuale da ridefinire e da osservare con attenzione, considerato che viene mandato in onda fino a oggi con successo sul canale digitale terrestre Rai Yoyo. I processi di comprensione dei fruitori sono ben rispettati e la testualità ripristina un corretto rapporto di mediazione dei contenuti. Tali contenuti, ben calibrati per la fascia d'età fino ai quattro anni, sono mediati da sole 4 figure di riferimento: a Dodò si affiancano Laura (giovane donna un po' mamma e un po' maestra), Gipo, (maturo narratore e stravagante inventore, un po' papà e un po' nonno); Fogliolina (una sorta di grillo saggio che si esprime solo in rima), Scatolina sbadigliaparole (che offre al bambino parole in varie lingue sul tema della puntata). Nell'edizione 2016/2017 (puntata 2/5/2017) il tema del valore del concentrarsi, dell'importanza dello stare attenti al mondo che ci circonda viene raccontato ai bambini con una modalità che reitera e amplia progressivamente il tema. Si comincia con l'aspetto fono-semantico della parola, per proseguire poi con i significati esemplificati da una serie di esempi pratici:

DODÒ: Ma come si fa a *co:ncertarsi*, a *co:ncentrarsi*...
LAURA: *Concentrarsi*... Dodò... Parte della concentrazione/eh ci vuole tanto esercizio per concentrarsi/ anche tu Gipo dovresti farlo[...]
GIPO: Ho messo il caschetto per concentrarmi!
LAURA: Vedi/*quando fai una cosa che ti piace/ puoi concentrarti* senza sforzo//
LAURA: Vedi Dodò quanto è difficile concentrarsi/eh/devi stare calmo/per darti il tempo di pensare//eh/così/ non devi essere frettoloso// e tu adesso sei stato/frettoloso (Albero Azzurro 2017, *Concentrati, Dodò*)

La spiegazione del significato viene attuata attraverso una serie di piccole aggiunte semantiche e di esempi significativi. Si offre come esempio dell'importanza della concentrazione per ottenere un risultato una partita di gioco Memory con le carte, poi - dopo un episodio esplicativo su un astronomo che non riesce più a trovare col suo cannocchiale una costellazione che ha appena scoperto - Gipo dice:

GIPO: Grazie al nostro amico abbiamo capito che la concentrazione è un gioco/ un allenamento della mente// (2/5/2017)
GIPO: Beh/io l'ho capito// per concentrarsi bisogna guardare un punto fisso/meglio guardare/quello che vogliamo ricordare// Per esempio io guardo un panino ed è ciò che ho appena fatto/me lo ricorderò per sempre/ tocca a te, DODÒ//tocca a te Dodò (2/5/2017)

Per spiegare la parola *costellazione* viene invece usata un'immagine e un contesto d'uso

teatralizzato, utile per decodificare correttamente la parola. Rispetto ai tempi veloci del cartone animato, che porta avanti azioni spettacolari piuttosto che soffermarsi sui processi di fruizione testuale, programmi come *L'Albero azzurro* - con mediatori di contenuto e tempi lunghi di narrazione, organizzata in modo epicicloidale come la fiaba tradizionale – consentono una ricezione del messaggio abbastanza ridondante da poter attivare i processi di decodificazione inferenziale in chiave pluricode di cui si accennava sopra. Un pieno recupero della tradizione in questo senso era dato dalle *Fiabe della buonanotte di Yoyo*, oggi non più in onda e c'è da chiedersi il perché.

La Melevisione: un ponte generazionale

Modalità di scrittura simili a quelle già descritte contraddistinguono anche la *Melevisione*, definita da Renzo Salvi come “l'ultima vera invenzione” della tv per bambini ⁴². Caratterizzato da una testualità fiabesca ardata, ipercaratterizzata e giocata in chiave comica, cui fa da sostegno un linguaggio peculiare, ricco, immaginifico, ironico, creativo, questo contenitore ha una macrostruttura scenografica da bosco incantato, inaccessibile agli umani ma dove si svolgono umanissime vicende. Nelle intenzioni dei primi autori, Bruno Tognolini e Mela Cecchi si trattava di un luogo magico dove qualsiasi stereotipo veniva contraddetto e fatto oggetto di satira. In questo mondo parallelo si inseriscono storie avventurose, momenti di manualità, di musica e invenzione poetica. Il tessuto linguistico spazia attraverso i registri dell'italiano contemporaneo con eleganza ed è utile per i bambini al fine di incrementare la padronanza metalinguistica attraverso i giochi di parole e le invenzioni di lingua ⁴³. Sul versante morfosintattico, soprattutto nelle parti diegetiche, va registrata un'ottima tenuta dell'impianto normativo ⁴⁴. Per quanto riguarda il sistema pronominale, va osservato che fra gli usi dativali di *gli* prevale quello che sostituisce *a loro* e non quello che sostituisce *a lei*, sentito come standard. Vengono solitamente evitati costrutti con ridondanze pronominali come *a me mi*. Discreto è il numero di casi di lessicalizzazione della particella *ci*:

O.: Beh *figuriamoci*/ se io mi sbobbo quella poltiglia di alghe (16/09/02)

N.: Ma *che c'entra?* Fantabosco... *Cosa c'entra* lo studio?(16/09/02)

o di *ci* attualizzante

M.: Son d'accordo con te/ Principessa! E io *un'idea ce l'ho!* (17/06/04).

Fra le funzioni del *che* polivalente prevalgono quelle con valore temporale

L: ... È la volta *che* me la pappo! (17/09/02)

o sostitutivo di una congiunzione finale, modale o causale

⁴² Salvi, 2003: 170.

⁴³ Le sigle dei nomi dei numerosi personaggi sono: *Balia Bea* (BB); *Cuoco Danilo* (CD); *Fata Lina* (FL); *Gatta Sibilla*(GS); *Gipo Scribantino*(G); *Gnomo Martino* (GM); *Lupo Lucio* (LL); *Milo Cotogno* (MC); *Orbessa Orchidea* (O); *Orco Manno* (OM); *Principe Giglio* (PG); *Principe Leo* (PL); *Principessa Belinda* (PB); *Principessa Odessa* (PO); *Strega Varana* (SV); *Vermio Malgozzo* (V).

⁴⁴ L'ottima tesi di Laurea di Maria Rosaria Castiglione analizza un corpus testuale cospicuo con finezza interpretativa (Castiglione 2005)

R.: Sì/ è stata la prima cosa che ho detto! Di spargerne un pochino sul pelo/
che così saranno al sicuro (08/11/05).

C'è anche un caso di adeguamento ipermimetico che si risolve in un evitamento del *che* polivalente nella sequenza *quella volta che*:

G: Mi ricordo di *quella volta quando* drago Focus stava terrorizzando il fantabosco e principe Giglio dov'era (8/5/2004).

Interessante osservare che al posto di *che cosa* nelle interrogative quasi sempre è presente il *che*

N.: ... Tonio/ deve essersi dimenticato dell'invito del genio/ perché è andato a Città-laggiù a fare spesa / oh/ e adesso... adesso *che* faccio? (16/09/02);

M.: Bene amici/ io devo tornare al chiosco / *che* dite l'avrà capito? (15/06/04);

S.V.: Una giornataccia/ ma una giornataccia/ ma *che* vuoi capirne tu? (09/11/05).

Per quanto riguarda la sintassi marcata, vale la pena di osservare che le frasi scisse o pseudo scisse riscontrate nel campione in esame risultano discretamente attestate, come sostegno di una messa in rilievo tematica necessaria a fini espressivi:

M.: È da molto *che* sei arrivato? 08/11/05), così come la dislocazione a destra:

F.: Allora *te la dico io/ una filastrocca* (17/09/02);

N.: *glielo faccio mangiare/ foglio per foglio/ il suo giornale/* e la incarto nel suo giornale/ come una mummia! (16/02/04);

P.G.: ... *te lo offro io stesso il bumbomele* (09/11/05)

e la più ricorrente dislocazione a sinistra

LL: *Il prezzo glielo faccio io!* (19/01/05);

LL.: perché *il rimedio ce l'ho io!* (17/09/02);

G: Vediamo un po'/ vediamo un po'/ cosa dice il librone per tutte le lampade di Aladino! E *questa non la sapevo!* (16/09/02);

N.: io la *maggior parte di questi cibi/ non li conosco* proprio / il popcorn ad esempio... non l'ho mai sentito nominare/ però... ha un nome divertentissimo (16/09/02).

Lo standard normativo viene rispettato nell'uso dei congiuntivi e dei condizionali con qualche eccezione nelle interrogative indirette:

S.S: Io *non capisco/* che cosa ci *trovate* di divertente nel riempirvi i cassetti/ di fotografie di calciatori sudaticci/ e scompigliati (15/09/02)

o dopo *verba putandi*

M.: E tu/ principe Giglio/ *hai mai pensato* che Ronfo/ *non fa bene* il suo lavoro? (15/06/04)

o in proposizioni complete:

F: Va bene! però prima volevo chiederti... Sei proprio *sicura che* l'Orco *ti stava sbirciando*/ poco fa/ nel laghetto? (05/03/03)

Sostenuta dall'influenza dell'inglese, la più diffusa fra le perifrasi aspettuali è la forma con *stare* + gerundio con aspetto progressivo:

N.: Salve/ ciao genio Abu! Ma non *stai preparando* la sorpresa per la merenda? 16/09/02);

V.: E purtroppo è successo/ perciò gnomo paga! E se quello che *va dicendo* di te principe Giglio è vero... ne dovrai pagare di lilleri... per andare avanti ed indietro dal ponte (15/06/04);

M.: ... *Stavo chiedendo* al pozzo/ notizie di te/ perché non ti vedevo arrivare; (17/06/04);

M.: No! lascia stare/ Cuoco Basilio/ non ho fame! *Stavo scavando* una falda acquifera (17/06/04).

Piuttosto elevato è anche il numero di occorrenze di futuro epistemico:

P.O: E poi/ e poi e poi non me la ricordo più/ Questa è una filastrocca/ che mi recitava sempre la mia balia/ Balia Bea non *pretenderai mica*/ che me la ricordi tutta! (17/09/02); G: Be'... no! Amico Orco/ tutto di lei si può dire/ fuorché quello / Fata Lina *sarà stata* antipatica / ma era bella/ (sospira) fin troppo bella! (05/03/03)

Tratto di semplificazione è rappresentato invece dai molti casi di presente sostitutivo del futuro:

F.: ti prometto che *t'insegno* tutte e due le filastrocche (17/09/02);

M.: Anzi/ magari domani/ quando ti *lavi* la faccia... *fammi* un saluto! (17/06/04).

Molto alto è anche il numero di occorrenze dell'imperfetto in tutta la complessa tipologia delle sue funzioni. I più frequenti sono gli imperfetti descrittivi:

L.: Io ne ho viste alcune/ che dentro *avevano* dei piattini di porcellana/ dei mobili/ dei soprammobili/ non più grandi di un'unghia e che *valevano* una vera fortuna (15/09/02)

quelli narrativi

M: ... la gente che *abitava* sulle sponde del Nilo/ *prendeva* tutto dal fiume/

acqua per irrigare la carta per scrivere // ... gli antichi egizi *ricavavano* la carta da una pianta che cresce fittissima sulle sponde del Nilo / il papiro... gli egizi *scrivevano* così (09/11/05)

e quelli di tipo attenuativo-generico:

M: [Parlando con i telespettatori] Naturalmente stavamo scherzando / non volevamo certo fargli pagare le bibite più care/ però una piccola lezione a Vermio/ non poteva fare che bene (15/06/04).

Rarissimo l'imperfetto usato al posto del congiuntivo:

T.: ... Sai... speravamo soltanto che l'incantesimo per miniaturizzare *durava* solo dall'alba al tramonto (15/09/02).

In linea con le tendenze dell'italiano dell'uso medio, poi, si può osservare un'altissima percentuale di casi di passato prossimo, pochissimi di passato remoto, presenti solo in contesti particolari quali quello della lettura ad alta voce di una fiaba. Poche sono le occorrenze di riflessivo apparente riscontrate dall'analisi del *corpus*

S.V.: Non so se *mangiarmi* un uovo di pernice/ o un uovo di rospo! Meglio un ovetto di avvoltoio! (16/02/04);

M.: Ciao Ronfo! Ma hai una faccia da cane bastonato / *beviti* un bicchiere di Pioggialatte/ e raccontami (15/06/04).

Al di là delle linee di tendenza morfosintattica sopra accennate, va ricordato che ciò che caratterizza *La Melevisione* sono le escursioni stilistiche tra registri e sottocodici diversi dell'italiano:

SV: "E con questo *dichiaro* che Strega Varana è *autorizzata* a esercitare ciò che viene esposto nel documento ufficiale".

Di notevole effetto stilistico-semanticamente la riduzione al senso letterale, con potenziato effetto allusivo, di un modo di dire comune come *venire un colpo*, grazie all'aggiunta del sintagma preposizionale del linguaggio medico volgarizzato colpo della strega in riferimento alla strega Salamandra:

"Che mi venga un *colpo della strega* / ecco qual era l'ingrediente che mancava alle mie bibite" (8/5/2004).

A parte le tipiche le invenzioni verbali che designano il mondo parallelo (i giorni della settimana si chiamano *moredì, foredì, lamponedì e pignedì*), il lessico spazia, secondo le marche d'uso del GRADIT, dal lessico fondamentale a quello letterario (*antro, arduo, avvincente, brezza, daga, ghirlanda, incantesimo, incarognito, lignaggio, mantice, pergamena, pozione, tenzone, donzella*), anche se all'interno di costrutti frasali semplici come:

P.O.: Allora... vuoi dire che me lo sono sognato? O peggio che sto mentendo? Cuoco Basilio stai offendendo una creatura di sangue regale/ di altissimo *lignaggio*! Una Principessa! (17/ 06/04).

Abbondanti, ma sempre parafrasati o spiegati, sono i termini del lessico tecnico:

G.: La *discendenza*/ la *riproduzione*/ i figli ! Non lo sai che i figli si fanno solo se ci sono maschi e femmine? (05/03/03).

N.: In altre lingue/ di un'altra Città Laggiù/ per esempio il tedesco/ si dice con un nome/ che non è né maschile né femminile / si chiama *neutro* e vale per tutti. (05/03/03).

M.: ... Infatti... noi quando *inspiriamo*... ehm l'ossigeno che c'è nell'aria serve per pulire il nostro sangue e quando *espiriamo* cioè quando buttiamo fuori l'aria/ così uf... buttiamo fuori un gas/ che si chiama *anidride carbonica*[...] grazie alle loro foglie ed al sole/ acchiappano *anidride carbonica*/ che è nell'aria/ e la trasformano in *ossigeno* (15/06/04).

Il parlato trasmesso del programma è naturalmente ricco di forme onomatopiche o fumettistiche:

L.: E il pozzo! Prima mi sono fermata un attimo al pozzo/ per vedere il riflesso delle nuvole sull'acqua/ quando all'improvviso... *pufl* Il pozzo è sparito! e io mi sono ritrovata per terra... *Uff!* Non mi ci fate pensare (15/09/02).

Frequentissimi i diminutivi funzionali al contesto narrativo come *spadino*, *laghetto*, *ponticello*, *piantina*, *pozzetto* (L.: E/ va beh ma son mica una *gnometta* sputa rime/ io! 17/09/02; LUPO LUCIO: Bazzecole / delle *sciocchezzeuole!* 17/09/02), soprattutto all'interno di giochi di parole o giri frastici rimati (L.: E cosa comanda/ sua *altezza/ altezzosa/ altezzina?*, 17/09/02; S.: Ma che bel *castello!* Gigliolino *figliolello*, 15/09/02), oppure in contesti attenuativi (R: ... Allora metto il cartello... prendo tutti i miei *animalucci* / la scatola / ci vediamo dopo ciao!, 19/01/05).

Stessi usi, in chiave antitetica si riscontrano per gli accrescitivi, quasi sempre usati come moderati insulti (N.: È successo che questo *bestione*/ mi stava guardando mentre facevo il bagno, 05/03/03; S.V.: Che ti è preso? vecchio *zuccone* di un Pozzo!, 17/06/04; N.: Vediamo un po' / Caro Orco Rubio/sei un *capoccione* insensibile!, 16/02/04), insieme ai veri e propri dispregiativi (F.: Ehi/,/ voi due *maschiacci!* Come va? (05/03/03); S.V.: Una *giornataccia* / ma una *giornataccia* a che vuoi capirne tu? (09/11 /05).

Ovvio l'ampio ricorso a superlativi e a forme iperboliche: (P.O.: Balia Bea... ecco / qua c'è un messaggio di Fata Lina / la situazione è drammaticissima, 16/06/04), o a forme elative fra le quali prevale l'ormai diffusissimo *assolutamente* (F.: Le ho solo detto che stando al sole/ le stavano spuntando le prime rughe/ e aveva *assolutamente* bisogno di un preziosissimo/unico/ e introvabile ombrellino cinese, 16/02/04).

Altra interessante caratteristica stilistica della *Melevisione* è l'alto uso di neoformazioni lessicali, con suffissazione o prefissazione particolare⁴⁵, di tipo scherzoso,

⁴⁵ Legata al contesto narrativo del bosco è la suffissazione e la prefissazione in "Pigna" (V.: No / di più / è stato costruito con un tronco della vecchia quercia / vecchia mille pignalenti /segata dai boschi del mio signore / il barone Grifo Malvento; 18/11/04); M.: Principe Giglio calmati! me l'hai già chiesto una *pignanta* di volte/ non lo so come sarà andata; 16/06/04 (1) M:... . Ehi... oh no! *Accipigna* / lo stavo giusto dicendo... è finita l'acqua!; 15/09/02 (1) T:... . *calciopigna* tra la Gnomentina e l'Orchientus).

per esempio, in *-oso; -osa; -osi; -ose*, in linea con neoformazioni osservate recentemente nel parlato spontaneo di bambini della scuola materna (il caso di *petaloso* segnalato all'Accademia della Crusca)

P.O.: ... volevo venire sull' altalena / perché questa è molto più alta e molto più *dondolosa* della mia (17/09/02).

O.: Alghe *poligliose* ! Ma/ ma è cibaria per le mucche di... (16/09/02).

in: *-onzolo; -onzola; -onzoli; -onzole*:

O.: ... ho visto che era ancora tutto *seconzolo* / l'acqua non arriva ancora / forse è meglio andare al *chiosconzolo* / sì/sì [continua a cantare] 16/06/04).

Con valore diminutivo viene usata la suffissazione in: *-alo; -olo; ola; ole; oli*

O: Sì/ appena/ appena/ lo prendo per *l'orecchiole*... è un' *ingiustiziola*, 16/02/04;

O: Aspetta/ Genio Abù/ non dire così / Io come *maschiolo*/ sono d'accordo con te / ma come Orco Cattivo/ devo dire/ che quella Strega/ rendeva più divertente un *postolo* noioso... Invece... è la Fata Lina che mi dà *fastidiolo* a me / quella pescia *fatonzola/viscidola* e brutta come un'anguilla! (05/03/03).

Frequente anche la suffissazione creativa in: *-accole*:

O.: Sì! Giusterrimo! Tante *storiaccole* nella luccica (05/03/03)

o quella non normativa in *-esse* per i sostantivi al femminile:

O: E anche io... che esistano le *femminesse*;

O: Facevo apposta alle *cinghialesse* e non a te/ che sei una brutta pigna (05/03/03).

Interessante la suffissazione risalente a una tradizione letteraria poetica rivisitata come quella nominale in: *-anza*:

O.: Allora gli dici a quell'orco sformato che hai nella *visceranza*/di rimanere a fare la nanna! (18/11/04)

e quella aggettivale in *-errimo*

O.: Ma è uno sgocciolamento *tremenderrimo*! (16/02/04)

nonché quella verbale in *-eggiare*:

O.: E la sua Balia Bea/ che *cammineggia*/ come se avesse sempre di fronte una panzona piena di bumbi da nascere (05/03/03);

O.: E c'è Cuoco Basilio e con lui potremo *laveggiare* i piatti in cucina/ tutto il tempo (05/03/03).

Tale processo creativo di formazione di nomi, aggettivi e verbi segna un significativo, volontario e ironico distacco non solo dalla norma ma anche da alcuni *topoi* e stereotipi narrativi. All'interno di un così ricco tessuto lessicale e fraseologico, ampio spazio è dedicato ovviamente alle parti "poetiche", giochi di parole, filastrocche, rime, canzoni, anche in parti come lettere "recitate" sempre ricche d'inventiva, a cui sarebbe importante dedicare un'analisi a parte, considerata l'importanza delle parti ritmico/musicali nei processi di apprendimento linguistico in una fase evolutiva contrassegnata solitamente da uno stile cognitivo di tipo uditivo:

FATA LINA: Caro diario che m'ascolti/ i tuoi fogli sono molti/ ma i miei giorni sono tanti/ e i ricordi sono tanti/li racconto/ li rivivo/ li ricordo se li scrivo/ e se non ricordo più poi li racconti tu (8/5/04)

Bumbi

Da qualche anno a questa parte i creatori di format televisivi si rivolgono ai piccolissimi (12/36 mesi) con programmi *live action*. *Bumbi* è un programma con conduttore (Oreste Castagna) nel quale i bimbi vengono coinvolti direttamente a partecipare. Si tratta di un format che intreccia il gioco, la narrazione e la musica. Il Contastorie Oreste, il Pupazzo Bumbi (Marilena Ravaioli), che parla una buffa lingua infantile («Mao/baragnao/Mao»), e una bambina di circa dieci anni, quasi una sorellina maggiore che fa da interprete a Bumbi, interagiscono in studio ogni giorno con un piccolo gruppo di bambini che provengono dagli asili nido. La scenografia rimanda a spazi aperti dalle linee morbide e dai colori vivaci che invitano al movimento. I bimbi in studio sono naturalmente coinvolti dalla musica e dai movimenti a specchio e anche il piccolo spettatore a casa viene invitato a muoversi ed è continuamente chiamato in causa dal conduttore con una serie di allocutivi diretti:

ORESTE: Ciao/scommetto che vuoi sapere cosa sto facendo...(puntata 24/2017)

ORESTE: Tu con mamma e papà attraversi sempre sulle strisce/vero:?(puntata 24/2017)

ORESTE: E tu//sei pronto ad ascoltare la storia di Oreste il Contastorie?(puntata 24/2017)

La bambina di volta in volta spiega che cosa vuol dire Bumbi col suo «Gnao, Maragnao» e attiva nel piccolo telespettatore un processo interessante di inferenza e sollecita il suo orgoglio, considerato che comunque sarà in grado di esprimersi meglio di Bumbi:

BUMBI: *Gnao/maragnao*

BAMBINA: Bumbi vuole sapere come si fa

BUMBI: *Mao/maragnao/mao*

BAMBINA: Bumbi dice che i bimbi sono venuti per ascoltare la tua storia

La storia raccontata da Oreste si avvale di un doppio codice espressivo: verbale e

cinesico in modo da sostenere meglio i processi di ricezione del testo⁴⁶.

VELOCE	GESTI
<p>Un giorno l'orsetto faceva una passeggiata Arrivò una macchinina “Peèèèè, pèèèèè... “ “Ehi, orsetto, Io sono più veloce di te! “passa pure!” le disse l'orsetto. E la macchinina fece Peeee peeeee! E corse via.</p>	<p>L'orsetto cammina Oreste mima la macchina e la velocità</p>
<p>Poco dopo, arrivò un trenino Ciuf Ciuf Ciufffff “Ehi, macchinina, spostati! Io sono più veloce di te!” “Tuuuuuuuuuuuuuuuuu! Tuuuuuuuuuuuuuuu! “Passa pure!” disse la macchinina.</p>	<p>Oreste imita le ruote del treno Oreste fa segno al treno di passare</p>
<p>Il trenino corse via velocissimo... Ma si accorse che andava così veloce che era rimasto da solo. “E adesso io con chi gioco?” Forse è meglio che mi fermi!” Ciuf... ciuf... ciuf . Ciuuuuuuuffffffff!</p>	<p>Il treno si ferma lentamente</p>
<p>Dopo un po' arrivò la macchinina gialla, Peeeee peeeee! Sono arrivata! Dopo un altro po' arrivò anche l'orsetto che disse: “Perché invece di correre da soli non giochiamo assieme?” “Siiiiii” disse il trenino, vi carico io! Salite! L'orsetto salì sul treno E anche la macchinina salì sul treno. “Partenzaaaaa! Ciuf ciuf ciuf Tuuuuuuuuuuuuuuu Evvivaaaaa!!!!</p>	<p>Arriva la macchinina Arriva l'orsetto Sale l'orsetto Sale la macchinina Partenza del treno! Applauso.</p>

L'attenzione alla pluralità dei codici espressivi e il rispetto dei tempi di fruizione dei piccolissimi sono garantiti dalla *live action* e dalla costruzione graduata del format.

La posta di Yoyo

Ai problemi dei bimbi fino a 6 anni è dedicata la striscia quotidiana *La posta di Yoyo*. In 8 minuti, la simpatica Carolina, il pupazzo Lallo - cavallo vestito da cowboy e dotato di tablet - e il cuoco Danilo, attraverso l'espeditore della lettera scritta da un bambino, discutono in modo documentato su piccoli e grandi temi dalla natura, all'ambiente, alla salute, all'amicizia adoperando codici prossemici, cinesici, verbali e anche multimediali, con continue concessioni ai giochi di parole, alle serie allitteranti (LALLO: *È orribile, orripilante, orribiloso!*) e agli usi colloquiali:

⁴⁶ Si riproduce lo script originale per gentile concessione della Vicedirettrice di Rai Ragazzi, dott.ssa Mussi Bollini e degli autori del programma, per il tramite della Dott.ssa Maria Rosaria Castiglione. A tutti loro vanno i miei ringraziamenti.

LALLO: Perché poi va a finire nel mare e fa dei mostri a forma di isole galleggianti *che si pappano* tutti i pesci!
LALLO: No ... No ... Nooo ... NooooooooooNOOOOOOOOOOO!
CAROLINA: Hai detto “no” per caso?
LALLO: È *orribile / orripilante/ orribiloso!*
CAROLINA: Cosa?
LALLO: La plastica!
CAROLINA [*trascinando il sacco pieno*]Hai ragione/ raccogliere e gettare tutta questa plastica non è molto divertente ...
LALLO: Non la gettare!!!
CAROLINA: E perché?
LALLO: Perché poi va a finire nel mare e fa dei mostri a forma di isole galleggianti *che si pappano* tutti i pesci!
CAROLINA Al massimo sono i pesci che si pappano la plastica/ poverini ... Fai vedere ... *sfoglia le immagini sul tablet e fa come* LALLO: No...No...Noooo /Te l'avevo detto io!
CAROLINA: Ma è davvero orribile quello che fa la plastica al mare ... Ma la dobbiamo buttare, mica ce la possiamo tenere. E poi noi la mettiamo nei *contenitori appositi*, così la riciclano.
LALLO *con enfasi*: Dobbiamo fare di più Carolina, di più, di piùùùùù!
Dobbiamo far sparire quella cattivona della plastica dal mondo!
CAROLINA: E come? Come facciamo io e te da soli a fare una cosa così grande e importante?
[*Lallo scompare sotto il tavolo e riappare dal divano vestito da supereroe*].
LALLO: Questo è un lavoro per Super Lallo! [*Carolina prende un mantello da supereroina dall'attaccapanni*].
CAROLINA: E Wonder Carolina!

La soluzione al problema proposto dalle letterine dei bambini non viene data in modo magico, ma in modo realistico, trovando soluzioni alternative all'uso della plastica per oggetti di uso quotidiano:

CAROLINA Bella idea / ma quale idea? Come facciamo... per esempio... a non usare più ... [*tira fuori dal sacchetto una bottiglia di plastica*] Questa?
LALLO: Semplicissimo / usando questa di vetro! [*Tira fuori la bottiglia di vetro*]

Al dialogo essenziale di Carolina e Lallo si aggiunge poi il più ricco tessuto lessicale di Orazio, l'altro pupazzo della serie che dialoga per il tramite di videomessaggi:

ORAZIO: Ehi ragazzi mi vedete/ mi sentite/ mi odorate? Oggi sono in missione nello spazio profondo/ per conto dell'AGRIS/ Agenzia dei rifiuti spaziali // io e il mio equipaggio siamo stati incaricati di raccogliere tutti i rifiuti che *vagano* nello spazio e rischiano di colpire *navicelle/ astronauti e pianeti/ code di comete/ polvere di stelle / grumi di buco nero/ avanzzi di meteora* ... Non è un'impresa facile/ ma io ho già raccolto sacchi e sacchi e sacchi e sacchi come questo ...

I programmi con mediatore di contenuto finora analizzati hanno costi di produzione tali da costituire un problema editoriale di non poco conto e quindi costituiscono delle eccezioni testuali, in tempo di serie animate a basso costo. In effetti, rispetto ai testi di trasmissioni dotate di mediatori di contenuti, quelli dei cartoni animati – nei quali la

costruzione del senso è affidata in parti diseguali alla componente visiva, a quella musicale e a quella verbale – risultano più difficili da decodificare, anche se più incisivi dal punto di vista della modellizzazione linguistica, poiché il processo di identificazione col supereroe rende le sue stringhe frasali salienti e di facile memorizzazione. Esaminare le serie animate di successo significherà dunque cogliere non solo le componenti linguistiche e lessicali effettive, ma quelle potenziali sulle quali genitori e docenti potranno esercitare un'azione positiva per incrementare le competenze del bambino. Le serie animate saranno qui esaminate secondo una *gradatio* che vede al primo posto i cartoni che presentano una componente verbale ben articolata e quindi significativa ai fini di un impatto sui processi di apprendimento, a seguire sono proposti quelli con una componente verbale ridotta, più ellittica e franta, nei quali le componenti grafico-visiva e ritmico-musicale hanno uno spazio maggiore. Ciascuna di queste strutture testuali avrà ovviamente un impatto diverso nella sua funzione di input linguistico e rappresenterà per i bambini un diverso modello pragmatico di stile comunicativo. Sul versante dei cartoni animati per i più piccoli, due serie si sono mostrate particolarmente importanti sul versante dell'innescio di meccanismi di successo crossmediale: *Peppa pig*⁴⁷ e *Masha e Orso*.

3.2 Serie animate per i piccoli

Peppa Pig

La serie animata di Neville Astley e Mark Baker, nata in Gran Bretagna nel 2004, approdata in Italia nel 2008, in onda su Nick Jr., Cartoon Network, Rai Yoyo e comunque sempre reperibile su Youtube (dove conta oggi oltre 4 milioni di visualizzazioni italiane con un trend in crescita), è un caso interessante di successo planetario di un testo apparentemente semplice per contenuti e struttura semiotica. Peppa Pig, il fratellino più piccolo George, Mamma Pig e Papà Pig rappresentano un nucleo familiare estremamente coeso e rassicurante per il pubblico dei più piccoli. Insieme a *Masha e orso* rappresentano esempi di “eroi sottili”, secondo la definizione di Centorrino 2006, che sulla scorta del saggio di Di Nocera, 2006, ridefinisce le caratteristiche dei supereroi dell'era del neo-sat. Laddove i supereroi tradizionali avevano poteri soprannaturali, abilità ed equipaggiamento avanzato, i nuovi super-anti-eroi hanno superpoteri circoscritti, non hanno identità segreta, non mettono in gioco la propria vita ma al massimo la propria reputazione. I loro nemici non sono super-cattivi, ma hanno debolezze che li rendono simpatici. Sono dunque “supereroi sottili”, alle prese con problemi quotidiani, «distanti dal conflitto bene/male o da motivi di

⁴⁷ Del successo mediatico di *Peppa Pig* è testimone la fortunata serie di parodie dialettali proposte da Youtubers, come il siciliano Davidekio. Per un approfondimento sul tema dell'uso parodico del dialetto tra i giovani, si confronti il contributo di Sottile-Paternostro 2015 proprio sul fenomeno Peppa Pig, di cui sono state proposte parodie in molte varietà dialettali. Nell'articolo vengono comparati video catanesi e palermitani e viene mostrato come «il dialetto vi appaia marcatamente ed esasperatamente localizzato (con punte estreme di campanilismo). Tale processo di localizzazione si manifesta attraverso: 1) formule linguistiche fisse (veri e propri shibboleth, spesso attinti alla dimensione disfemica) che auto/etero-definiscono la dialettalità di ciascuna delle due città; 2) riferimenti a prodotti locali, con frequenti richiami all'alimentazione tradizionale; 3) elementi connessi all'antagonismo tra le tifoserie delle squadre delle due città; 4) riferimenti alla micro-diatopia urbana» (Sottile- Paternostro 2015: 213.)

sopravvivenza»⁴⁸.

Nel nostro caso, le mini avventure della famigliola (5 minuti a puntata) hanno una struttura ripetitiva e netta: il narratore apre lo scenario della storia, uno dei membri della famiglia annuncia un piccolo evento che lo rende protagonista della puntata, segue lo svolgimento rapido del plot con la partecipazione di altri comprimari come la Signora Coniglio, la Maestra Gazzella, i nonni, i compagni di scuola di Peppa. Il narratore commenta le scene salienti con una modalità di reiterazione del concetto, che rimane così ben impresso:

N: Peppa adora saltare nelle pozzanghere di fango// Emily adora saltare nelle pozzanghere di fango// Madame Gazzella adora saltare nelle pozzanghere di fango// Tutti adorano saltare nelle pozzanghere di fango//

Il bambino, come osservava Simone 1988, preferisce «storie a cono», ben strutturate che, attraverso dati memoriali linearmente disposti convergono verso un punto focale, attivando una serie di processi cognitivi⁴⁹, ma spesso purtroppo le narrazioni televisive non riescono a seguire sempre questo andamento. Gli episodi di Peppa Pig rispettano tali modalità narrative e le strategie enunciative creano uno stile altamente riconoscibile, imitabile e riproducibile, al punto che si sono moltiplicate negli anni le parodie di tali testi.

Nel rispetto assoluto dei processi percettivi del bambino, ogni puntata⁵⁰ si apre con Peppa Pig che presenta se stessa e la sua famiglia (P: Io sono Peppa Pig [grugnito]/questo è il mio fratellino George [grugnito], questa è Mamma [grugnito] e questo è Papino [grugnito]) e, grazie al narratore, viene presentata una situazione nuova

⁴⁸ Centorrino, 2006: 241.

⁴⁹ «Una storia può essere immaginata come una serie di piste, che via via che avanzano si biforcano, si diramano [...] le informazioni che una storia contiene si accumulano nella memoria, e ad un certo punto permettono a chi riceve la narrazione di congetturare i passi successivi [...]. La tensione che una narrazione ben fatta suscita può essere vista forse più chiaramente sulla base di questa rappresentazione: noi “tendiamo” (e ci “tendiamo”) verso la fine della narrazione, in quanto abbiamo nella mente una serie di informazioni che ci permettono di congetturare che taluni possibili esiti sono legittimi e plausibili sulla scorta di ciò che già sappiamo, mentre altri esiti sono implausibili [...]. La storia, in altri termini, fluisce verso uno scopo, verso un fine (o una fine), e, anche se non sappiamo ancora quale precisamente sarà questo fine, abbiamo sufficienti informazioni per immaginare, congetturando a quale classe di fenomeni potrà appartenere [...] “Un testo “a cono” è un testo nel quale tutte (o quasi tutte) le piste disseminate cammin facendo contribuiscono ad orientare il ricevente verso una determinata classe di conclusioni o – in alcuni casi - verso una sola e specifica conclusione [...] Alle storie “a cono” si oppongono quelle a “tronco di cono”: storie, cioè, nelle quali gli indizi e le informazioni che raccogliamo cammin facendo non sono sufficienti a farci congetturare una classe di plausibili conclusioni e tanto meno una singola e determinata conclusione, ma una varietà infinita di conclusioni [...] Naturalmente le storie “a cono” sono più adatte alla percezione infantile, memorizzabili, conducono ad un finale sicuro e ri-raccontabile. Ritrovare l’ordine è rassicurante. [...] La storia mai sentita prima crea tensione verso la fine; la storia già conosciuta [...] crea una sorta di finzione di tensione, o di tensione al quadrato, che può costituire per il bambino una particolare specie di piacere del testo [...] I bambini hanno bisogno di “storie”, ma proprio nel senso di narrazioni strutturate, “a cono”, nelle quali si possono ritrovare, con quel tanto di inquietudine (come finirà) che una narrazione ben fatta suscita sempre in chi la legge o ascolta, ma anche quel tanto di sicurezza (e di rassicurazione) che proviene da un testo orientato verso un fine, che è anche la sua fine.» Simone 1988, pp. 29-32.

⁵⁰ Considerate le peculiarità della messa in onda televisiva e su Youtube, le puntate vengono indicate col titolo e non con la data o le date della trasmissione.

che avrà uno svolgimento lineare e una conclusione prevedibile ma divertente. Dal punto di vista comunicativo, intercalare ogni frase con un piccolo grugnito nel caso della famiglia dei maialini, o con un verso tipico della specie di appartenenza, nel caso degli altri animali della serie, rappresenta una modalità di riconoscibilità e di orgoglio identitario dei personaggi. Lingua e stile della modalità comunicativa di Peppa e della sua famiglia sono sempre sorvegliati. L'uso dei congiuntivi è sempre rispettato:

MAMMA PIG: Mi sembra che qualcuno *abbia* fretta di alzarsi / Buon compleanno/ George!

SIGNORA CONIGLIO: Ruscite a indovinare che torta *possa essere*?

MAESTRA GAZZELLA: Non serve che lo *facciate* tutti// Dimmi Emily/ come sistemaresti le costruzioni? (*Buon compleanno, George*)

Funzionale alla tenuta del ritmo discorsivo è l'uso del futuro epistemico da parte del narratore:

N: Dove *staranno* andando?//Si sono fermati al Museo (*Il Museo*)

N: Che cosa *sarà* questo regalo speciale? (*Il compleanno*)

Considerata la natura tematica del testo il lessico non si distacca dalla sfera del quotidiano e del lessico comune, non distante da conoscenze già possedute dai bambini di questa fascia d'età, con piccoli inserimenti di parole meno abusate (*baccano; becchime; fracasso*).

Masha e Orso

Lo stesso tenore linguistico-stilistico, ma con un tessuto linguistico più omogeneo - visto che a esprimersi con un linguaggio verbale è solo la piccola Masha – si ritrova nella serie animata russa dello studio Animaccord, *Masha e Orso*. La serie trae spunto da una fiaba folklorica e ha avuto grande successo anche in Italia dal 2015 a oggi (prima su Rai 2 poi su Rai Yoyo e Dea Kids), presenta molti spunti di interesse proprio in relazione al suo rapporto con le modalità narrative tradizionali. La bambina intraprendente e capricciosa che si caccia nei guai e la figura paterna dell'orso sono *topoi* ben consolidati che garantiscono una narrazione ben decifrabile e sequenziale. I personaggi di contorno sono ben caratterizzati e il sistema di valori tradizionali è ben delineato. Creato in CGI (*computer generated imagery*) con intento realista e matrice iconica disneyana è una serie rassicurante e ben riconoscibile. Masha è l'unica a esprimersi con un linguaggio verbale ben articolato, mentre i suoi amici animali si esprimono con linguaggi non verbali. Ricchissimo è il linguaggio cinesico-prosemico di Orso, che strizza l'occhio per movenze e tradizione spettacolare al circo (dal quale proviene). Orso vive da solo e cerca la quiete tra una tazza di tè e i giochi enigmistici, ma la petulante Masha richiede attenzioni, si caccia nei guai e lo interrompe continuamente e per lui diviene obbligo morale soccorrerla e accudirla. Gli enunciati di Masha e della cugina Dasha (che viene da Mosca e compare solo in pochi episodi) sono brevi, paratattici e ricchi di ripetizioni enfatiche o di diminutivi:

DASHA: Aaaaah / va via mostro! Vattene bestiaccia pelosa! / Ho paura / ho paura/ ho paura!

MASHA: Ah::: Orso / eccoti qui! Vieni ti mostro una cosa! Resta qui / voglio presentarti una persona!

MASHA: Eh! Ma ti sei ammalato? Sarò il tuo dottore! Meno male che ci sono io / so come curare i malati! / Eh eh / ora caro Orso / ti faccio *una bella visitina!* (Masha e Orso II - Episodio 16 - 24/03/2015)

La componente narrativo-commentativa più fluida e lessicalmente ricca del testo è affidata alle canzoni, presenti quasi in ogni puntata.

VOCE FUORI CAMPO CANTA: Forza diamoci da fare / perché adesso tocca a noi / quanto zucchero versare? Tutto quello che tu vuoi! Cetrioli e pomodori e dall'albero lassù pigne aromi spezie odori / tutti in pentola quaggiù! Raccogliamo le carote nel cesto/ i funghi van così / pigne verdi e profumate a bollire insieme qui /mescolando con pazienza tutto si insaporirà / che piacere cucinare la ricetta è tutta qua!_(Masha e Orso I - Episodio 5 30/03/2014)

VOCE FUORI CAMPO CANTA: Io sono un artista / una celebrità / io dipingo i sogni / coloro la realtà / con il mio pennello vi descriverò:: / e questo bel ritratto vi regalerò! La mia te::la sarà un grande arcobaleno / e sarà la fantasia a guidare la mia mano / colorerò ogni cosa di fiori e di sorrisi / la mia ispirazione troverò sempre dentro al cuore! Verde giallo e rosso / viola bianco e blu / il mondo è da dipingere / provaci anche tu! Prova il tuo talento/ le tue qualità/ lascia la tua impronta /per sempre resterà! La mia tela sarà un grande arcobaleno e sarà la fantasia a guidare la mia mano / colorerò ogni cosa di fiori e di sorrisi / la mia ispirazione troverò sempre dentro al cuore! (Masha e Orso III - Episodio 28 - 15/03/2015)

VOCE FUORI CAMPO CANTA: Quando penso ai dolci ho l'acquolina in bocca / sogno se son caramelle e lecca-lecca / creme biscotti o torte di cioccolata / quando passa il carrettino del gelato / io gli corro dietro se non si è fermato / dammelo / dammelo un cono tutto per me! Mi fanno male i denti / che sarà? Ora ho pau::ra / io sono forte / ma che cosa farò? Io non lo so! Amico ho fatto i pasticcini e la panna / le bibite il budino e lo zucchero di canna / sono golosa / cosa posso fare? Se mi vengono le carie ai denti / il dentista mi chiede sei pronta? Non sorriderò mai più/ dottore! Non ho spera::nze / non ce la farò! La mia bocca per sempre chiuderò! È la mia fine ormai! Aiuto / sono nei guai! Ora / c'è un'unica salvezza/ uno solo è il rimedio / è davvero importante / lo spazzolino da denti / ora c'è un'unica salvezza /uno solo è il rimedio / è davvero importante / lo spazzolino da denti! [*Orso cerca di strappare via il dentino a Masha con un filo, ma non vi riesce. La porta dai lupi che cercano di strapparglielo con una tenaglia, ma lei per paura scappa e ruzzola dalla collina. Quando si rialza il dentino è caduto da solo*] (Masha e Orso III - Episodio 34 - 17/03/2015)

(Canzone): Sul giornale è scritto chiaro / non è certo un gran mistero / se tu bella vuoi apparire / certo ti dovrai impegnare! Fa/ti/ co/ so/ e anche noioso! Ma io lo so /e tutta mi trasformerò/ usando creme a *profusione* per la mia trasformazione/ ecco adesso avviene la magia/ cipria ombretto e un bel rossetto/ ed il gioco è presto fatto/ un bel cigno io diventerò! Mille volte proverò fino a quando riuscirò! La bellezza è una conquista/ devo mettermelo in testa! Sì / lo ammetto/ questo trucco è troppo! Che ne dite?

Tutto solo un gran pasticcio/ uno sguardo nello specchio/ chi mi guarda resta secco! Sembra chiaro che così non va/ Rosso fuoco bianco ghiaccio / sembro proprio un bel pagliaccio! Forse è meglio non esagerar! [*Orso sviene per il modo in cui si è truccata Masha*] (Masha e Orso III - Episodio 40 - 08/02/2016)

La struttura semiotica del testo è retta dunque non solo dal linguaggio verbale, ma da quello gestuale, cinesico e prossemico, calibrato su movimenti spesso circensi ed eclatanti, adatto anche ai piccolissimi. Tuttavia una caratteristica di questa come di altre serie animate per l'età prescolare è quella di poter essere apprezzata anche dai genitori, come mostrano una serie di rimandi intertestuali sicuramente incomprensibili per i bambini, ma ben note ai genitori:

MASHA: Orso:: / guarda:::/ sono un'astronauta! Sistemi operativi pronti! / *Houston abbiamo un problema / Houston abbiamo un problema!* [Orso tira con forza il barattolo dalla testa di Masha]

MASHA: Ah ah! Guarda / *ballo come Michael Jackson!* / *Houston / i sistemi sono ancora operativi!* (Masha e Orso I – Episodio 5 - 30/03/2014)

MASHA: Si:: / mi piacerebbe un caso da risolvere! / [Notano che casa di orso è messa a soqquadro] Orso:: orso:: orso:: / Aham:::/ questo sembra un caso davvero intricato / vediamo un po' / Ci sono / indagheremo come veri detective! Ma prima di iniziare... [Masha indossa l'abbigliamento da detective] da ora in poi *mio caro Watson tutto sarà... elementare!* / *Ah! Mio caro Watson* / ecco il movente! Ecco anche/ questa qui/ come si chia::ma? Non importa/ è comunque elementare! [Masha e il maialino si recano dai due lupi]

MASHA: Zampe in alto! Coraggio confessate/ che fine ha fatto Orso? Allora siete pronti a confessare il crimine? [I lupi fanno segno di non aver visto Orso] *Visto mio caro Watson / era davvero elementare!* (Masha e Orso III - Episodio 45 - 08/02/2016)

L'ammiccare ai genitori con rimandi intertestuali e contenuti “politicamente corretti” non toglie forza a una serie animata incentrata sulla figura di una bimba intraprendente e fuori dai canoni tradizionali delle bimbe buone e accondiscendenti: un po' Cappuccetto rosso che prende in giro i due Lupi malmessi che vivono in una vecchia ambulanza e un po' Pippi Calzelunghe con un orso da circo invece che un cavallo per amico, una piccola peste, orfana forse, libera sicuramente.

PJ Masks - Super pigiamini

I tre piccoli supereroi di *PJ Mask/ Superpigiamini* - serie animata di grande successo dal 2015, di produzione anglo-francese realizzata da Entertainment One, Frog Box e TeamTO, basata sui libri *Les Pyjamasques* di Romuald Racioppo - sono diventati personaggi cult tra i piccolissimi grazie a testi ben coerenti, “a cono”, a una giusta dose di effetti speciali e a un buon equilibrio tra figure di buoni e di cattivi. Sacha, Amaya e Greg di giorno sono tranquilli scolaretti, ma all'occorrenza si trasformano

rispettivamente in Gattoboy, che ha il potere della velocità, agilità e super udito, in Gufetta, esperta di fumetti, dotata di vista acutissima e che sa volare, Geco, che invece è mimetico, forte e dubbioso. Lottano contro Moongirl, creatura notturna che cerca di sottrarre qualcosa dal mondo del giorno e con altri cattivi sempre piuttosto ridicoli.

La serie è arrivata in Italia nel gennaio 2016 sul canale satellitare Disney Junior e poi su Rai Yoyo; oggi il trend di visualizzazioni di singole puntate e di compilation su Youtube è altissimo.

La serie rappresenta la versione “politicamente corretta” di super eroi trasgressivi e urlanti come *Dragon Ball*: Gattoboy, Gufetta e Geco, sono tre bimbi normali che di notte coi loro pigiama e gli occhi chiusi sono un «fantastico trio che nell’oscurità/ sfida e combatte la criminalità» e si lanciano nelle avventure unendo le loro forze e dicendo all’unisono: «Su:perpigiamini/pronti all’azione/di notte salviamo la situazione».

Come in altri casi di cartone animato, rispettoso dei modi e dei tempi della narrazione tradizionale, anche in questo caso è presente il narratore, che introduce le avventure e commenta gli eventi che si susseguono («È notte in città e un coraggioso terzetto di eroi è pronto ad affrontare i cattivi affinché non vi rovinino la giornata», con una proposizione finale pienamente normativa). Ritmo e azione sono veloci, ma non troppo concitati e gli effetti speciali sono fluidamente disposti e non affastellati in sequenze che stordiscono, come nel caso di altre serie come *Dragon ball*, *Adventure time*, *Teen Titans go* (in onda su Boing). La musica di sottofondo riecheggia quella di James Bond e il terzetto è dotato di una Gattomobile, che rimanda proprio alle auto superaccessoriate dello stesso Bond e alle astronavi di tante altre serie animate.

Il lessico è preciso e ricercato (*fluttuare*, *catapultare*, *sfoggiare*, *essere d’intralcio*)⁵¹, ricco di tecnicismi (*raggio antigravitazionale*) e di neologismi, soprattutto nomi composti (la *Gekoforza*, la *Gattomobile*, le *Superpigiamestà*, *supergattovelocità*, *gufoaliante*), mai banale. Caratteristica testuale importante ai fini della formazione indiretta della competenza lessicale del bambino è la ripetizione di uno stesso termine in diversi contesti d’uso e con diverso corredo di immagini. Per esempio:

GEKO: Guardate /sta fluttuando/wow/è leggerissima/può fluttuare via
AMAYA: Ah/ cose svolazzanti/fluttua tutto anche qui dentro/dobbiamo cercare di riportare tutto giù
ROMEO: Ah Pjmask siete venuti a vedere il mio raggio antigravitazionale in azione?
GUFETTA: Raggio antigravitazionale?
ROMEO: Esattamente/ogni oggetto colpito dal raggio diventa più leggero finché alla fine non fluttua via Ah/ ah guardate questo/ sempre più in alto/presto sarò l’unica persona ancora a terra e allora dominerò il mondo!
GUFETTA: Ma volare non è la scelta giusta/perché non hai usato il mimetismo?

Non mancano certo i neologismi e soprattutto i nomi composti:

GUFETTA: Geko/attento/ supergattovelocità PJ Masks ep. 42)

⁵¹ GEKO: Lo scoprirete da soli/ io non volo e non corro veloce/ vi sarei solo d’intralcio/ (PJ Masks ep. 42); GEKO: Ma io non ho i poteri magici/mi catapultero verso Gufetta (PJ Masks ep. 42); GUFETTA Non vedo l’ora di sfoggiare le mosse della Bella Saetta (PJ Masks ep. 2)

ROMEO: Robots/tenete un po' per aria le *superpijapesti!* (PjMasks ep. 21)
 GEKO: Io costruirò una *robocatapulta* (PjMasks ep. 21)
 GREG: [solleva l'intera base dei PJ masks senza sforzo] Però come ci sono riuscito? Possiedo la *Gekoforza* anche di giorno?
 GEKO: Io non so volare/ma la *gattomobile* sì/(PJ Masks ep. 42)
 GEKO: È il momento dell'eroe/ *super presarettile* (PJ masks ep. 5)
 GEKO: Per tutti i camaleonti/ prendiamo il *gufoaliante* e così possiamo cercarlo dal cielo! (Pj Masks ep. 2)

I testi, pur ricchi di azioni spettacolari, risultano ben calibrati sui processi di ricezione dei più piccoli, considerato l'alto tasso di reiterazione dei termini e il buon rapporto tra situazione visiva e contesti verbali.

Spongebob

Sul versante della comicità basata su un fuoco di fila di gag e battute alla Stanlio e Ollio, si muove la serie animata di lunga durata SpongeBob (SpongeBob Square Pants), creata da Stephen Hillenburg nel 1999, trasmessa negli USA da Nickelodeon, e in Italia dal canale satellitare Nickelodeon prima, da Italia 1 dopo e da Boing oggi. Cartone programmaticamente spensierato, con un protagonista antierico, una spugna che assomiglia allo sfortunato e goffo paperino Disney, che vive negli abissi marini, dove è stato ricreato un microcosmo in tutto simile alla provincia americana più sonnolenta e apatica, in compagnia di un animale domestico che è una lumaca di mare. Spongebob fa il cuoco nel ristorante di Mr. Krab e deve far fronte a mille piccole disavventure quotidiane. Questo cartone tutto improntato a una testualità comica di stampo classico presenta uno stile comunicativo semplice, poco articolato, non sempre efficace, ma non distante dallo standard normativo quanto a costrutti frasali e usi morfosintattici. Da un punto di vista lessicale, è possibile notare un discreto numero di anglismi e traduzioni, talvolta approssimative, dall'angloamericano, come l'uso di rituale per l'inglese *ritual* che indica azioni o procedure comuni e non particolari:

SPONGEBOB: Stavamo facendo un *rituale* per attirare nuovi clienti e per farlo funzionare bisognava farsi molto male (13/ 9/2005)

o ancora, la resa della causale:

SPONGEBOB: ti faccio i *complimenti per essere* in anticipo (15/9/2005)

o l'ormai tipico uso di *sapere il tuo nome* al posto di sapere *come ti chiami*:

SIGNORA PUFF: Vogliamo solo sapere il tuo nome (21/9/ 2005)

o ancora la traduzione parziale della locuzione italiana *tornare coi piedi per terra* resa con *torna coi piedi sul pavimento*:

MISTER KRAB: Su/ *torna coi piedi sul pavimento* ragazzo (13/9/ 2005)

Alto è il tasso di colloquialismi:

MISTER KRAB: Salve ragazzi! Ci *spanciamo*? (28/9/2005);
SPONGEBOB: Comincia a sentire una sensazione di *sballo* e di follia
signore? matto! (28/9/2005).

Elevato è anche il numero di usi fraseologici, in linea col tono colloquiale del testo:

FUORI CAMPO: E ora/ *passiamo dal dietro alle quinte alla prima linea*/
(14/9/2005).
PLANKTON: Coraggio/ *mangia la mia polvere* [xxx] Krab! (14/9/ 2005).
SQUIDDI: Oh/ Cosa dice? È impazzito? Le 'tovaglette'? Sì è forse *bevuto il cervello*? (4/10/2005).
PATRICK: Non potresti *darti una mossa*? Io ho finito i cartelli/ (13/9/2005).
SPONGEBOB: ho il piacere di comunicarvi che l'interruttore della festa è finalmente sulla posizione acceso / la festa *sta andando alla grande* (16/9/2005).
PESCE 1: Volete *darvi una mossa*? (19/9/2005).
SPONGEBOB: ora direi di *ritornare in carreggiata* (16/9/2005).

Piuttosto basso è, ancora una volta, e in linea con gli intenti comunque educativi dei testi per bambini in genere, il tasso disfemico:

MISTER KRAB: Chi è il *babbeo* che vi ha detto questa *stupidaggine*? (20/9/2005).
PATRICK: *Cavoli*/ questa è un'idea geniale! (21/9/2005).
MISTER KRAB: Non ho bisogno del tuo aiuto! *Moccioso!* (28/ 9/2005).
PESCE 3: Ci vediamo *tontoloni!* Ah Ah Ah! (28/9/2005).
MISTER KRAB: Ma no/ '*sciocchino*'/ vuol dire che tu hai vinto un '*pupazzetto*'! (4/10/2005).
RAGAZZI: Sì/ È stato un vero *alocco!* (15/9/2005).

anche se alcune minacce risultano particolarmente colorite:

MISTER KRAB: questa che vedete è una vernice assolutamente indelebile / quindi non la si toglie in nessun modo/ i vostri *fondoschiena* verranno ritagliati e appesi su due belle cornici sopra il mio caminetto! (13/9/2005).

Poco rilevante il numero di tecnicismi, spesso usati con sfumature ironiche:

SQUIDDI: devo per caso *allertare i paramedici*? (27/9/2005).

Spesso presente la formularità tradotta tipica del linguaggio sportivo:

SPEAKER: Sono partiti/ gente / il numero sei Suellie si allontana fulmineo dalla linea di partenza/ lasciando al palo gli altri due concorrenti (21/9/2005).

Considerato che il destinatario del cartone è piuttosto indifferenziato per quanto riguarda l'età, il numero di forme di baby talk, di diminutivi e accrescitivi è decisamente basso:

PATRICK: Con chi sta parlando questa *'pesciolina'*? (21/9/2005).

SPONGEBOB: Oh! "*Cicciona Cattivona*"/ Patrick non puoi fare queste cose/ lei è l'insegnante! (21/9/2005).

Poca cura è solitamente prestata alla spiegazione di termini, nomi propri o concetti poco consueti, con qualche eccezione:

NETTUNO: come ti permetti di interrompere Nettuno!

PACCY: "Scusami tanto amico!" Mi dispiace/ eh eh eh eh/ questo che vedete è *Nettuno*/ dovete sapere che lui è *il re del mare*/ allora/ vi divertite ragazzi? (15/9/2005).

Non viene per niente spiegata, per esempio, la differenza nel sistema di valutazione dei compiti degli alunni delle scuole elementari americane che si basa su un sistema di stelletto al posto dei voti o dei giudizi. Rimane pertanto un rimando non chiosato al sistema di valutazione americano (Stars) che viene spiegato solo attraverso il codice visivo:

SPONGEBOB: Frequenza/ calligrafia di base del banco/ igiene avanzata del banco/ adesso aggiungo il tuo nome/ così anche tu *comincerai a collezionare stelle*/ ecco fatto!

PATRICK: Ma guarda *quante stelle hai già collezionato*/ amico/ io non sarò mai così bravo!

SPONGEBOB: ma no Patrick/ io sono come tutti gli altri/ *anche se ho molte più stelle* /ehm... sono ben settantaquattro (21/9/ 2005).

Da un punto di vista morfosintattico, sono presenti tutti i tratti di messa in rilievo del nucleo informativo, con una certa preferenza per i costrutti con dislocazione a destra:

MISTER KRAB: in effetti/ non me lo ricordo assolutamente questo quadro (13/9/2005).

Un interessante tratto di parlato contemporaneo è l'uso del futuro epistemico:

FUORI CAMPO: la storia del 'Krusty Krab' è la storia di un uomo e del suo lavoro/ della sua perseveranza/ del suo intuito/ della sua determinazione / *voi penserete*/ Mister Eugene [xxx] Krab proprietario e fondatore del 'Krusty Krab S.p.A.' *sarà il mago della finanza* che è oggi//

MISTER KRAB JUNIOR: La la la la...

FUORI CAMPO: E avete ragione// Dopo la guerra Krab cadde in preda ad una profonda depressione che sembrava infinita/ ma poi la sua fortuna cambiò quando acquisì una casa di riposo in bancarotta e con qualche piccola modifica/ diede vita al 'Krusty Krab' (14/9/2005).

Ancora una volta si riscontra l'uso di *che* al posto di *che cosa*, solitamente connotato da un punto di vista regionale come meridionalismo:

ROGER: Ehi! *Che* mi sono perso? (21/9/2005).

L'organizzazione sintattica è complessivamente caratterizzata da periodi brevi, paratattici

SPONGEBOB: vedi Patrick/ il guscio di Roger rappresenta la fragile sottile linea che separa la vita dalla morte/ questa piccola lampadina è vitale/ senza il suo calore/ nel giro di pochi minuti/ Roger morirebbe// (19/9/2005).

Spesso sono presenti nel cartone momenti di riflessione metalinguistica sempre in chiave comica:

PERLA: Vedi papà/ oggi nessuno dice più forte/ ormai è una parola da 'vecchietti'/ ora si dice 'corallo'/ tipo quel naso tutto rifatto è veramente corallo// (28/9/2005).

MISTER KRAB: Corallo? Eh/ mi piace// (28/9/2005).

PERLA: Mamma mia/ quando lo pronunci tu/ sembra così poco corallo// (28/9/2005).

MISTER KRAB: Aspetta se provassi a dirlo spostando l'accento/ corallò/ va meglio? (28/9/2005).

Il tenore stilistico della voce fuori campo che funge da narratore/commentatore è, così come in tutti gli altri cartoni presi in esame, più normativo del resto del testo, tuttavia, in questo caso è presente una forte componente ironica:

FUORI CAMPO: E ora tu/ l'umile dipendente venuto dalla strada/ fondamentale risorsa umana che mantiene a galla gli affari/ imparerai sacri e oscuri segreti per preparare/ con le tue stesse mani/ il più sontuoso/ il più appetitoso/ sconvolgente e appassionante piacere della vita che è il 'Krabby Patty! Sei pronto? (20/9/ 2005).

Ironia e umorismo caratterizzano, poi, le parti testualmente salienti del cartone che sono i giochi di parole del parlato del protagonista (nel caso che segue si gioca col nome del protagonista Krab e la parola *crab*, granchio)

SPONGEBOB: Sono stato io/ SpongeBob l'insolente/ guarda che *hai preso un granchio sbagliato*/ Mister Krab è il *granchio* più generoso/ più magnanimo/ e meno spilorcio di tutto il mondo sottomarino// l'ho avuto accanto solo per pochi secondi/ e mi ha fatto una testa così con la pesca delle meduse/ su come si cucina un 'Krabby Patty'/ un sacco di chiacchiere/ un tormento guarda!(4/10/2005).

Il protagonista, Spongebob, è un grande coniatore di neologismi buffi (SPONGEBOB: Useremo il più potente '*attiraragazze*' della città/il *rubacuori subacqueo* Mister Krab, 28/9/2005); PATRICK: Ma se lei va via adesso/ lei si perde/ il '*rubamutande*', 28/9/2005).

Come si accennava in precedenza, le scoppiettanti gag verbali tra Spongebob e il suo antagonista Mr. Krab ricordano quelle delle coppie comiche del cinema americano, come Stanlio e Ollio:

SPONGEBOB: Lei è pronto a folleggiare?

MISTER KRAB: Io sono pronto a folleggiare! Voi siete pronti a folleggiare?

PATRICK: Io sono pronto a folleggiare! Tu sei pronto a folleggiare?

SPONGEBOB: Sì sono pronto a folleggiare! Lei è pronto a folleggiare Mister Krab?
 MISTER KRAB: Io sono pronto a folleggiare! Tu sei pronto a folleggiare SpongeBob?
 SPONGEBOB: Sono pronto a folleggiare! Tu sei pronto a folleggiare Patrick?
 PATRICK: Sono pronto a folleggiare! Lei è pronto a folleggiare Mister Krab?
 MISTER KRAB: Se:::! Sono pronto a folleggiare! Tu sei pronto?
 PERLA: “Papà!” per favore basta! Mi stai mettendo in imbarazzo!
 (28/9/2005).

Le Superchicche

La serie animata delle *Superchicche* (*Powerpuff girls*) - creata da Craig Mc Cracken nel 1998, lanciata con successo negli Stati Uniti, in onda su Cartoon Network dal 2004 e ora su Boing - comprende 78 episodi. Le *Superchicche* sono icone trasversali della neo-sat e post-tv generation, scelte non solo da bambine ma anche da bambini come supereroine un po' speciali, nate da un errore dell'ingegnere genetico Utonium, che sognava di dar vita a una bambina perfetta con ingredienti come “zucchero, cannella e ogni cosa bella” e invece a causa di un “chemical x” ha prodotto le Superchicche, dotate di superpoteri “deboli” (Lolly sputa fuoco o ghiaccio, Dolly parla tutte le lingue, comprese quelle degli animali e Molly vola) e impegnate in missioni molto circoscritte (salvare la città dagli attentati della scimmiascienziato pazzo Mojo Jojo, combattere contro la Banda dei verdastrì o gli Ameba Boys). Rispetto ai supereroi tradizionali hanno anche doti negative che innescano meccanismi simpatetici e non di identificazione “superomistica”⁵². Dal punto di vista visivo-iconico, il segno grafico è forte, deciso, ipercaratterizzato con occhi enormi, parti del corpo sproporzionate, esseri umani in qualche modo “animalizzati”, assomigliano infatti a mosche o altri insetti volanti, curiosi e laboriosi: siamo quindi all'opposto del genere disneyano. Il codice verbale adoperato somiglia a quello visivo per le caratteristiche di salienza ed enfasi sopra indicate. Rispetto al tenore linguistico piuttosto normativo e articolato di testi italiani come *Winx Club* il codice espressivo delle Superchicche è ridotto da un punto di vista lessicale, semplificato da un punto di vista morfosintattico, ellittico e franto, talvolta spezzato, ripetitivo da un punto di vista pragmalinguistico⁵³. Sono poco presenti fenomeni del baby talk, pochissimo usati i diminutivi, ma in discreto numero gli accrescitivi e le forme elative:

MOYO JOJO: Benvenuti alla *supersvendita* esplosiva/ nel giardino di Moyo Jojo/ dove ogni cosa dovrà sparire e i prezzi super ultra convenienti garantiscono//(*La svendita*)

I forestierismi sono dosati con cautela:

PABLO: ehi/amigos/le superchicche/ hola Molly;
 PABLO: Lolly/ porque les tue sorelle...(*Lago di ghiaccio*)

⁵² Un panorama completo dell'offerta neo satellitare per bambini si ritrova in Centorrino, 2006: 217-242. Coogan, 2002: 358, Centorrino, 2006: 237.

⁵³ Per gli esempi riportati si cita il titolo della puntata.

Interessanti sono i giri frastici ripetitivi, altamente emotivi, ridondanti che connotano alcuni personaggi in momenti di tensione:

MAESTRA: *io stavo lì che le salutavo/ io stavo lì che le salutavo/ e loro sono partite e io stavo lì che le salutavo e loro/ sono partite*

MAESTRA: *Oddio/oddio/oddio/oddio/ calmati/ calmati/ un bel respiro profondo/ un bel respiro profondo*

AMICI: *Perché ci avete lasciato soli Superchicche? Perché non eravate qui per proteggerci/perché non eravate qui? È colpa vostra/è colpa vostra/è colpa vostra/è colpa vostra/è colpa vostra/ / (Il demone della velocità)*

Sovente sono presenti anglicismi non chiari dovuti a calco linguistico, residui del processo di traduzione e doppiaggio come il caso dell'aggettivo inconsistente "*inconsistent*" detto di una indagine al posto di un più appropriato infruttuosa:

Giornalista: *Conosciuto il lato positivo della medaglia/ decisi di scovare le persone che le conoscevano professionalmente / ma ciò si dimostrò inconsistente/ / (Documentario)*

Gli usi verbali non presentano molti processi di semplificazione. Particolarmente resistente si mostra l'uso del congiuntivo:

MOLLY: *Siete i più insulsi e patetici criminali che abbiano mai percorso queste strade/ /*

AMEBA GROSSO: *Credevo che fossimo degli insulsi criminali e che non voleste più vederci / / (Salute)*

ma anche il condizionale:

VOCE NARRANTE: *Avreste mai detto che questo sarebbe stato proprio il giorno in cui Lolly avrebbe scoperto di avere un nuovo potere? (-) il fiato di ghiaccio? Brrrr/ / (Lago di ghiaccio).*

Lo stile comunicativo del Professor Utonium è ben tratteggiato e mostra un alto tasso di aderenza alla norma e un uso sapiente, semplificato del tecnicismo che dovrebbe caratterizzare le sue battute dialogiche:

PROFESSOR UTONIUM: *Gli ameba boys/ Supponiamo che nel tentativo di commettere un crimine siano stati nel parco vicino ad un cartello che dice / non calpestare il prato/ e che all'improvviso sia scoppiata una tempesta / e loro abbiano passato la notte sotto la pioggia e/ si siano raffreddati / quel raffreddore / a contatto con l'unica cellula che costituisce la loro anatomia/ potrebbe aver creato un nuovo virus/ naturalmente è solo un'ipotesi / ragazza dovete trovare gli ameba boys/ solo loro possono fornirci l'antidoto/ / (Salute)*

Stile adeguatamente complessificato ma carente dal punto della riformulazione, che potrebbe rendere i contenuti pragmaticamente accettabili, è quello della Maestra

Maestra: *Molly/Molly/ Molly/ ti prego fai attenzione/allora dov'ero rimasta?*

Ah/ si/Se Billy e Sally hanno entrambi una mela vuol dire che insieme hanno due mele ma se Billy tira la sua mela a Sally su una traiettoria di un metro virgola otto al secondo nel nostro universo / e la sua distanza tra due punti rimanendo costante/essendo lo spazio e il tempo due componenti dello stesso rapporto/trovandosi questi due elementi nell'intervallo tra due avvenimenti successivi le leggi che governano il livello subatomico dell'universo/secondo la teoria della relatività di Einstein/ insomma questa quantità nel momento di avvicinarsi alla velocità della luce/riduce la distanza tra due punti che diventa zero// (*Demone della velocità*)

Più agevole sul piano della comprensione risulta invece quello del giornalista che si esprime con una sorta di parlato/scritto tipico del giornalismo televisivo nella tipologia specifica del reportage

GIORNALISTA: Può dirmi qualcosa di più sul loro impegno/nella lotta contro il crimine/ e quanto il contatto con la violenza in giovane età influisca sul comportamento preadolescenziale? (*Documentario*)

GIORNALISTA: La città di Townsville/ priva del sostegno delle Superchicche sta subendo un allarmante incremento della criminalità// la polizia è sommersa da un'enorme quantità di telefonate ed ora il crimine sta iniziando a diffondersi nelle zone residenziali site in periferia/ con l'aumento dell'illegalità/ la polizia teme che le bande di delinquenti/come la Banda dei verdastri e i centauri del Fato stiano lasciando le Superchicche senza poteri// (*Superchicche superdolci*)

Anche i "cattivi" si esprimono in modo non distante dalla norma, anche se spesso i loro costrutti frasali sono più brevi e talvolta ellittici, con turni spezzati e sovrapposti:

CENTAURO DEL FATO: i centauri del fato hanno fame

COYOTE: mangia la gustosa cassetta della posta

MAIALE: mangia la gustosa spazzatura

CENTAURO DEL FATO: mangia la gustosa macchina! (*Superchicche superdolci*)

Dal punto di vista dell'organizzazione testuale va osservato che, come negli altri cartoni per l'età scolare qui presi in considerazione, ciascun episodio viene introdotto e concluso da una voce narrante che si esprime in modo aderente alla norma e che in questo caso, come in *Spongebob*, ha un tono ironico e divertito. La voce narrante può essere vista come tratto caratterizzante dei cartoni per l'età scolare, che tendono a recuperare una modalità comunicativa non lontana da quella delle fiabe, non tanto quella della fiaba conclusa, episodica, quanto quella della fiaba incorniciata, sequenziale, sullo schema strutturale delle Mille e una notte, del quale ovviamente non raggiungono la complessità.

VOCE NARRANTE: La città di Towsville/piena di alcune delle più brillanti/ audaci /ingegnose menti criminali/ pronte a escogitare piani maligni

VOCE NARRANTE: Ameba boys/ siete proprio degli sciocchi/ ma vi vogliamo bene comunque perché ancora una volta la giornata è salva e tutto grazie alle Superchicche// (*Salute*)

Un'osservazione conclusiva può essere fatta sul tono complessivo dei testi caratterizzati, come si diceva in apertura, da una pervasiva ironia e "antierocità. A tale tono si aggiunge spesso quello riflessivo e metalinguistica che connota in modo positivo la testualità del cartone stesso che si attesta su un versante di consapevolezza della sua funzione comunicativa:

SIGNORA [con tono cattivo]: Professor Utonium/ capiamo perfettamente che tutti quei pugni e quei calci fanno parte del sistema e/sì... insomma... per salvare la giornata/ma è un comportamento *imitabile*

STANLEY: *Imitabile* significa che può essere *imitato*?

SIGNORA: Ed è un comportamento inadeguato per dei bambini normali/ insistiamo affinché lei parli con le sue figliole e dica loro di abbandonare questo comportamento distruttivo

SIGNORA: Chiediamo ufficialmente che le sue ragazze smettano subito di comportarsi da spavalde intrepide supereroine/ altrimenti lei verrà denunciato// questo è un contratto legale che stabilisce chiaramente quello che le sue ragazze possono e non possono fare da questo momento in poi// (*Superchicche superdolci*)

Winx Club

La serie *Winx Club*, fenomeno massmediatico tutto italiano dal 2004, nasce da una casa di produzione marchigiana legata ad ambienti ecclesiastici e rappresenta ancora oggi un successo di rilevanza mondiale⁵⁴. La serie viene venduta, infatti, in 130 paesi e ha un giro notevole di pubblicità e merchandising. Creatore delle *Winx* - cinque fatine alla moda (con look studiato da Prada e Dolce e Gabbana), nate sull'onda lunga tematica di Harry Potter, che si muovono all'interno di un fantasy dai toni decisamente soft - è Iginio Straffi, attento osservatore ed elaboratore dei nuclei portanti della narrativa per ragazzine (fino ai 10 anni). Bloom, Flora, Musa, Stella, Tecna sono dotate di poteri magici e di caratteri consoni al nome scelto per rappresentarne le identità e le differenze e combattono contro le streghe Trix dotate di caratteri e poteri antitetici e complementari. La serie televisiva, la pubblicità e il merchandising ad essa collegati sono decisamente orientati verso la costruzione di una nuova identità di genere tutta al femminile. Le Winx sono autonome, dinamiche, forti della solidarietà del gruppo, aggressive quando serve, intraprendenti e contraddicono quanto osservava Marina D'Amato nel 1993 «la divisione dei ruoli sul video è molto rigorosa. Ai maschi, che sono più del doppio delle femmine, sono riservate le doti dinamiche dell'intelligenza, dell'azione, della creatività, mentre alle femmine sono lasciate virtù statiche come la bontà, la dedizione e, ovviamente la bellezza in omaggio alla visione più tradizionalista possibile»⁵⁵. Queste supereroine molto femminili ma portatrici di valori "maschili" veicolano senza dubbio un modello identitario nuovo tutto da osservare. A questi nuovi valori, tuttavia, non corrisponde una testualità e un tessuto linguistico rinnovato, anzi. I dialoghi della serie *Winx club* mostrano un'intenzionalità comunicativa tendente alla mediocrità linguistica, molto controllata dal punto di vista dell'adesione alla norma (*cavoli fritti! È il massimo dell'imprecazione concessa!*) e non povera da un punto di

⁵⁴ Il presidente della Rainbow SpA è Don Lamberto Pigni che ha creato una realtà economica di grande consistenza nell'area intorno a Loreto, istituendo anche fondazioni benefiche e umanitarie collegate al progetto televisivo ed editoriale.

⁵⁵ D'Amato 1997: 123.

vista lessicale (dimensione, destinazione, tenace accadere). Sono dati da tenere in considerazione rapportandoli al grande successo ottenuto dalla fiction e al fatto che le Winx rappresentano un prodotto tutto italiano, che si contrappone al duopolio statunitense e giapponese anche da un punto di vista stilistico. Al fine di rendere conto anche del tessuto pragmlinguistico tendente a un “minimalismo” espressivo nei dialoghi e nell’organizzazione del tessuto stilistico si riporta un breve brano di una puntata del 2004⁵⁶.

MAMMA DI BLOOM: E così questa è la dimensione di Magix
PAPÀ DI BLOOM: Wo::w / non avevo mai visto niente di simile!
MAMMA DI BLOOM: Quella laggiù dev’essere la tua scuola! Sei emozionata?
BLOOM: Tantissimo/ mamma!
PAPÀ DI BLOOM: Muoviamoci allora/ non vorremo arrivare in ritardo?
Ehi... ma che sta succedendo? c’è un muro invisibile
BLOOM: Davvero? E dov’è? eh? Io non sento niente/ papà/ mi prendi in giro?
PAPÀ DI BLOOM: No tesoro... davvero!

A tal minimalismo espressivo fa riscontro una buona tenuta normativa del tessuto linguistico. Per quanto riguarda il sistema pronominale, per esempio, si può osservare che a parte l’ormai consolidato uso di *lui/lei/loro* in funzione di soggetto, non sono presenti casi di uso dativale di *gli* per ‘a lei’ o ‘a loro’.

Gli usi verbali sono solitamente molto vicini agli usi dello standard tranne per qualche caso di uso dell’indicativo per il congiuntivo:

PS: hai ragione non possiamo lasciare che rimangono ad Eraclyon che...
T: non ho dati in memoria che riconducono a streghe...
F: ma perché tu pensi che sono qui vicino//

La sostanziale aderenza alla norma riscontrata nel caso dell’uso del congiuntivo, si rileva anche per quanto riguarda altri modi verbali. Infatti, ad esempio, il periodo ipotetico è costruito in modo regolare:

BR: accidenti *se* solo *avessimo* il demolecolarizzatore *potremmo* liberarla...
FA: *se* le mie fate si *unissero* con le streghe di Torrenuvola *potrebbero aiutarti* a proteggere il codice

⁵⁶ Winx Club. Videocassetta n.2 (seconda puntata della prima serie tv) Rainbow-Fabbri, 2004, Benvenuti a Magix . Per facilitare il lavoro di analisi linguistica, a ogni puntata corrisponderà una sigla e un numero, che indicano rispettivamente, il titolo della puntata e il numero della riga (della trascrizione in appendice) da dove è tratto il passo riportato. WINX CLUB : puntata n. 1: Battaglia sul pianeta Eraclyon (BE); puntata n. 2: Lo spettacolo continua (SC); puntata n. 3: Gemellaggio con le streghe (GS); puntata n. 4: Nel cuore di Torrenuvola (CT). Anche i nomi dei personaggi sono stati abbreviati con una sigla per facilitare la trascrizione: AISHA: A; ALLIEVA: AS; STREGA: AS; BLOOM: B; BRANDON: BR; DARCY: D; DIASPRO: DI; DISCORDIA: DIS; DORA: DO; EDILTRUDE: ED; FARAGONDA: FA; FLORA: F; GRIFFIN: GR; ICI: I; JIMMY: J; JUNTO: JU; LUCY: L; MAESTRO: MA; MAMMA MUSA: MM; MAMMA SKY: MS; MIRTAMI; MUSA: M; NINJIA: NI; NINJIA ACCIAIO: NA; NINJIA SPECIALE: NS; OMONO: O; ORSETTO VOLANTE: OV; PALLADIUM: P ; PAPÀ MUSA: PM; PAPÀ SKY: PS; PIXIE 1: P1; PIXIE 2: P2; PIXIE 3: P3; PIXIE 5: P5; PRESENTATORE: PR; RAGAZZA: RA; RAGAZZA 2: RA2; RIVEN: R; SKY: SK ; STELLA: S; STORMY: ST; TECNA: T; UOMO: U; VOCE FUORI CAMPO: VFC; ZARATUSTRA: ZA; ZINC: Z.

Altissima frequenza d'uso mostra il futuro semplice:

B: ci vorrà del tempo per creare le sfere magiche per l'incantesimo/ ma stasera *salveremo* Diaspro

Qualche concessione viene fatta all'uso del futuro epistemico:

FA: povera Bloom cosa sarà che la preoccupa;
A: Mirta/ Mirta mi senti / non risponde che sarà successo.

Per quanto riguarda la sostituzione delle forme verbali con forme perifrastiche (con verbi di luogo e verbi modali), nel campione analizzato sono presenti frequentemente perifrasi aspettuali con stare più gerundio:

MA: dove *state andando* / non è quella la direzione
P1: le nostre fate *stanno tornando*
ST: oh no i miei poteri *stanno svanendo*/ oh no: MALEDETTO

Qualche uso di imperfetto al posto di condizionale:

SK: *volevi* solcare lo spazio con un treno a vapore
M: già questa sorpresa è stata fantastica non *pensavo* a una seconda
S: se voleva cambiare arredamento *poteva* usare almeno un po' di chiffon!

Fra gli esempi di sintassi marcata prevale, in linea con le tendenze dell'italiano contemporaneo, la dislocazione a sinistra:

RA: *il frutto* l'hanno preso loro / ci riesci a fartelo entrare in testa? Allora non mi vuoi proprio ascoltare/ *la botana* l'hanno trovata prima loro

Nel lessico sono presenti molte forme elative con *super* (B: «è super pericoloso») e un discreto numero di diminutivi («la mia piccola batuffolina», «oh il paparino di Musa», «la mia bambolina»), ma non si riscontra un tasso significativo di neologismi o usi lessicali e fraseologici creativi.

Regal Academy

Calato il successo dell'altra serie animata di Straffi, *Monster Allergy*⁵⁷, Rainbow manda in onda dal 2016 su Rai Yoyo una nuova serie di successo dello stesso regista, coprodotta con Raifiction. Si tratta di *Regal Academy*, interessante esperimento narrativo metatestuale, il cui *claim* recita: «Tutti conoscono la storia dei grandi eroi delle favole, ma non tutti conoscono la più grande avventura della loro vita: invecchiare! Per tramandare le loro storie alle generazioni future hanno deciso di riunirsi e di creare una Scuola: la Regal Academy». Nella serie i grandi personaggi delle favole come Biancaneve e

⁵⁷ Fumetto italiano di casa Disney nel 2003, con il piccolo protagonista protagonista Zick, antieroe bambino alle prese con una numerosa serie di allergie, coprotagonista Elena Patata, saggia e pacata in grado di sostenerlo nella lotta contro i mostri di Bibbur-si, "anti-mostri", grossi e in fondo buoni, come Bombo o forti ma destinati al fallimento come Magnacat. Le puntate sono state esaminate in Sardo 2007.

Cenerentola insegnano ai loro nipotini come cavarsela con i malvagi. In *Regal Academy* i rimandi intertestuali alla serie cinematografica di *Harry Potter* sono fitti e ancorati a un immaginario che rimanda a Hogwarts, il College per maghi, e soprattutto alle figure carismatiche di Albus Silente e della Professoressa Mc Granitt.

Nel primo episodio un topolino consegna a Rose una chiave magica per entrare (attraverso un muro di mattoni come quello famoso di Harry Potter al binario 9 e $\frac{3}{4}$) nel magico mondo della *Regal Academy*. Grazie a questo animaletto magico e a questa chiave – *topoi* dei cartoni giapponesi - la protagonista Rose, ragazzina che ama le favole e le scarpe, scopre di essere la nipote di Cenerentola, la quale dirige la *Regal Academy* e decide di iscriversi all'accademia nonostante il parere della madre. Nella seconda stagione arriva una nuova studentessa, Kira, figlia della Regina delle Nevi, la nuova cattiva della storia.

Ovvio osservare nella complessa interazione di codici – visivo, verbale, musicale – uno stile e un'impostazione tematica che rimandano ai manga, ma con toni soft e con una testualità che favorisce codici emotivamente rapidi e incisivi. Sia in *Winx Club*, sia in *Regal Academy* la componente verbale trova pieno sviluppo in un dialogo fluido, ricco ma non artificioso.

L'episodio 1 della prima stagione mostra il contrasto tra un tenore stilistico colloquiale (ma sempre piuttosto sorvegliato) usato dalla protagonista in famiglia:

PAPÀ: Rose è solo il tuo primo giorno di scuola/non devi andare sulla luna

ROSE: Voglio solo essere preparata papà/uh

PAPÀ: capisco tutte quelle matite/va bene/ma quello è un frustino

ROSE: E *se dovessimo* fare equitazione? eh/ *in qualche scuola la insegnano*

PAPÀ: e quella [indicando una mascherina verde] a cosa serve?

ROSE: A co:sa serve? Ma per i ba:lli// *e se ci fosse* un ballo in maschera? Eh/ ma quello è un martello/quello ce l'hai messo tu!

Papà: Sì/ può darsi/ *in caso ci siano* dei principi azzurri//

con uno scambio dialogico sempre improntato alla battuta finale, e uno stile “fiabesco” sostenuto e piuttosto ricco, usato quando Rose si trova nel mondo della *Regal Academy*:

BIANCANEVE: come Professoressa Biancaneve *vorrei dare il benvenuto* a tutti voi alunni della *Regal Academy*/la Professoressa Raperonzolo/la

Direttrice Cenerentola/il Dottor Ranocchio/ l'allenatore la Bestia[Applauso]

CENERENTOLA: Rose Cenerentola/un po' di *contegno* per favore!

RANOCCHIO: la trovo davvero *bizzarra*/trovo che *questa ragazza ci darà filo da torcere* (*Regal Academy* st.1 ep. 1)

ROSE: *Tresca Dragonessa*/prego/ da questa parte

ROSE: Favola del mio sogno/ ragazzo della maschera/della Bestia ho bisogno; Favola del mio sogno/delle scarpette di cristallo ho bisogno/*Portale dei Draghi*/*Nera prigionia*/

ROSE: MAGIA della TORRE! (*Regal Academy* st. 2, ep. 12)

CENERENTOLA: Quello è un Nerodrago/ mai Neridraghi *sono stati esiliati* dal regno delle Fiabe molti secoli fa// [...] *sconfiggiamo* quel drago senza esitare (*Regal Academy* st. 2, ep. 12)

Il tessuto linguistico è fra i più ricchi di quelli finora descritti e va segnalato il fatto che - a differenza di altri cartoni animati con creature extraterrestri - il verbo *evocare*, tipico di queste serie diventa il più concreto anche se meno preciso *invocare*, con una reiterazione del termine tale da innescare processi inferenziali corretti:

DRAGO DI ROSE: Sir George è tornato per insegnarvi a *invocare* i draghi
SIR GEORGE: *invocare* un drago dal nulla è un'arte che va padroneggiata alla perfezione/bisogna sapere a memoria tutte le regole/essere dotati di grande determinazione/e conoscere perfettamente le caratteristiche del drago che si intende *invocare* [Tutti sbadigliano] solo un errore e *invocherete* mostri orribili come il drago Folle Amore
RANOCCHIO: oh/smettila/*invocare* draghi è un gioco da ragazzi/Guardate!
STREGA CATTIVA: Portale dei draghi/oh/Nero Drago/sei stato liberato/ grazie a me che ti ho *invocato*/ /

Con questa serie animata siamo al confine con i cartoni animati per *tweens*, in uno spazio in cui i contenuti tematici assumono connotati simbolici, ancorati a immaginari più complessi, quali quelli dei manga, e che preludono ai comportamenti rituali dei cosplay, fenomeno crossmediale importante che riguarda fasce d'età diverse, ma le cui radici affondano nel precoce e perdurante consumo di serie animate di successo.

4. MODELLI LINGUISTICI PER I DIGITALI NATIVI

Dalle analisi della testualità e dei linguaggi della tv per bambini qui proposte emergono anzitutto alcuni spunti in relazione al rapporto tra modelli proposti da chi scrive i programmi, in bilico tra stereotipo e invenzione, processi di ricezione e assimilazione di tali modelli da parte dei giovani telespettatori e costruzione dell'immaginario delle nuove generazioni.

Se era possibile sostenere con De Mauro 1963, 1968 e Migliorini 1967 che nel passato, negli anni di iniziale standardizzazione del parlato, la tv aveva esercitato vigorosamente la funzione di modello linguistico per intere generazioni di parlanti, e che poi, con la neotv la sua funzione sociolinguistica era divenuta quella di "specchio" a due raggi (Masini 2003) della multiforme realtà linguistica di una nazione che cambia (Simone, 1987 e Beccaria, 2002), oggi la tv - moltiplicata da siti web, piattaforma Youtube, app - sembra una *mirrorball* (Sardo 2013) e continua ad avere la funzione di modello linguistico, soprattutto per quelle fasce d'età in cui la competenza attiva è ancora tutta da consolidare in modo ancor più pervasivo e tuttavia il susseguirsi di mode e modelli rende difficile l'individuazione di un corpus analitico. Aiuta la presenza di trasmissioni di lunga durata come *l'Albero Azzurro*, o di serie animate come le *Winx*, ciascuna con una diversa organizzazione testuale, sia in rapporto all'interazione di codici espressivi in gioco (da un massimo di componente verbale e musicale nell' *Albero Azzurro* a un massimo di componente visiva e musicale in cartoni come *Spongebob*), sia in rapporto al nucleo narrativo di partenza. In questo caso il maggior legame con la struttura narrativa tradizionale lo mostrano cartoni come *Peppa Pig*, *Winx Club* e il recentissimo *PJ Masks (Superpigiamini)*, che hanno una voce narrante in apertura e in chiusura, tempi di narrazioni accettabili per il target d'età e anche una "morale della favola".

Difficile dire in che misura e in che modo l'input linguistico, che proviene dai programmi esplicitamente dedicati ai bambini, possa incidere sul loro sistema linguistico

e tuttavia è un dato di partenza importante, considerato quanto dicevano Marconi et alii 1994⁵⁸, a proposito del già ricordato rapporto tra lessico di lettura e lessico di scrittura.

Va comunque ribadito che i programmi e i cartoni animati per la prima infanzia mostrano un buon tasso di adesione alla norma e che ogni scarto rispetto allo standard in questo tipo di testualità avrà un peso specifico maggiore nella misurazione delle linee di tendenza e dei processi di innovazione dell'italiano contemporaneo. La tendenza complessiva verso un livello di lingua più normativo, con un certo intento didattico persistente nel tempo, appare chiara non solo nell'uso del sistema pronominale, dove solitamente va rilevato soltanto l'uso dativale del *gli* al posto di *loro*, ma va sottolineato come il sistema verbale risulti pienamente rappresentato in tutti i suoi tempi e modi verbali, con pochissimi casi di forme dell'indicativo al posto del congiuntivo, di presenti al posto del futuro.

Naturali riflessi dei processi di semplificazione in atto nel sistema verbale si registrano oggi anche in trasmissioni attente all'aspetto linguistico come *l'Albero Azzurro* o *la Melevisione*, soprattutto in costrutti con usi multifunzionali dell'imperfetto (Dodò: Però dai/ era troppo bello se andavamo sull'isola dove tutti giocano sempre). A conferma di questa "fedeltà" normativa nel parlato costruito per i bambini si può citare il caso del costrutto *a me mi*, costantemente evitato anche se in certi casi pragmaticamente necessario. Tale rispetto della norma in testi diafasicamente colloquiali viene a configurarsi quasi come strategia di evitamento contrastante con il contesto diafasico di appartenenza (*Albero Azzurro* 14/5/2004 FABIO: *A me non piace stare da solo*).

Il repertorio lessicale delle trasmissioni esplicitamente dedicate alla prima infanzia, come osservavamo a proposito dell'*Albero Azzurro* e della *Melevisione*, è ricchissimo e in stretto rapporto col territorio della letteratura per l'infanzia, vuoi perché gli autori erano spesso scrittori per l'infanzia, vuoi perché per il segmento d'età della prima infanzia viene ancora rispettato un profondo intento pedagogico soggiacente a tutta la scrittura per l'infanzia.

In Sardo, Centorrino e Caviezel 2004 si osservava come *Zelig* e *Camera café* fossero in quegli anni anche programmi "cult" della generazione dei bambini oltre i cinque anni e si mostrava quanto macroscopiche fossero le differenze tra questa e le trasmissioni esplicitamente destinate a un pubblico infantile. In Sardo Centorrino 2007 e Sardo 2010 si registravano poi ampie concessioni tematico-stilistico-linguistiche alla "Zelig baby generation" anche in trasmissioni come *l'Albero Azzurro*. Tuttavia, il plurilinguismo dell'italiano contemporaneo, nelle sue componenti di regionalismo e di forestierismo, spesso frainteso o parodistico, che caratterizza trasmissioni come *Zelig*, non compariva mai nelle trasmissioni per i più piccoli, mentre in serie animate come i *Simpson*, destinate ad adolescenti o adulti, tale caratterizzazione compare ancora sempre ampiamente.

Oggi, almeno per la fascia d'età che va da 0 a 5 anni, i bambini snobbano di nuovo la tv per adulti e si rifugiano nei microcosmi delle serie animate a loro dedicate, contraddistinte - nella maggior parte dei casi - da un neopedagogismo testimoniato da un'attenta suddivisione di contenuti tematici per fasce d'età su tutti i canali dedicati, sia su quelli del digitale terrestre, sia su quelli satellitari. Inoltre ciascun canale ha un suo sito web che ripropone e amplia i contenuti proposti nell'arco di un palinsesto di ventiquattr'ore. Il sincretismo d'azione narrativa tra canale televisivo e sito web rappresenta l'innovazione più interessante degli ultimi anni: non solo i processi di

⁵⁸ Marconi et alii, 1994: 34-36.

fruizione televisiva sono diventati sempre più interattivi, ma la visione del testo audiovisivo è reiterata al punto da divenire sempre più fortemente modellizzante. A tal fine vanno osservati con ogni interesse i modelli pragmalinguistici proposti, poiché potranno costituire il serbatoio lessicale e linguistico sul quale lavorare in chiave didattica.

La tv/web/Youtube dedicata ai piccoli e alle loro nuove modalità di fruizione rimane agente di socializzazione pervasivo, domestico, quotidiano, rassicurante, democratico, per i bambini di tutto il mondo. Collegata a un reticolo che vede comunque la tv al centro dei circuiti di lancio di prodotti video, di giocattoli, di gadgets, questa nuova entità mediatica plurima lancia mode e modelli culturali in una prospettiva sempre più globalizzata, che va dal modello disneyano, a quello dei *Pokémon*, dalla tv educativa della CTW (il Children's Television Workshop) ai prodotti global di Disney Channel.

Al di là delle valutazioni su violenza televisiva e formazione dei sistemi valoriali dei bambini sui quali tanto si è dibattuto, al di là dell'importanza del medium per la costruzione di certi modelli di realtà nel bambino⁵⁹, la galassia tv/web/app rimane uno dei principali fornitori di input visivo, musicale e verbale fondamentali per la costruzione del sistema pragmatico-comunicativo del bambino.

Dalla prospettiva analitica qui proposta potrebbe derivare un rinnovato interesse per l'uso della tv quale fornitore di input linguistici, narrativi, visivi e musicali in classe e a casa da gestire in compresenza con un adulto in grado di fungere da mediatore di contenuti. Considerato che il potenziale della televisione, pur riconosciuto dagli studiosi di tutto il mondo come veicolo culturale importante, non è ancora pienamente sfruttato a fini didattici, conoscere prodotti, codici e linguaggi televisivi per bambini potrà aiutare quanti si occupano di comunicazione per l'infanzia, genitori in testa, a scegliere soluzioni e situazioni comunicative efficaci, senza demonizzare un medium per la sua natura veloce, accattivante, pluricode, familiare e graditissimo al pubblico di ogni età.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Airoidi P. (2015), *Che cos'è e come funziona la Children's television*, Guerini, Milano.

Alfieri G.-Bonomi I, (a cura di) (2008), *Gli italiani del piccolo schermo*, Cesati, Firenze.

Alfieri G.- Bonomi I. (2012), *Lingua italiana e televisione*, Carocci, Roma.

Alfieri G.- Biffi M.- Giuliano M.- Motta D. (a cura di) (2016), *Il Portale della tv e la tv dei portali*, Bonanno, Acireale/Roma.

Alfieri G. – Stefanelli S. (2005), *Lessici dell'italiano radiofonico*, in: Burr, E. *Tradizione e innovazione. Il parlato: teoria, corpora, linguistica dei corpora* (Atti del V Convegno SILFI, Duisburg), Firenze, Cesati, pp. 337-411.

⁵⁹ Cfr. Lemish 2008, un testo ancora valido all'interno del quale trovano spazio sia gli approcci psicologici, sia quelli sociologici, sia quelli educativi.

- Antonelli, G. (2016), *L'italiano nella società della comunicazione 2.0*, Il Mulino, Bologna.
- Antonelli, G. (2010), *La lingua di Internet e degli SMS*, in Aprile Marcello, *Lingua e linguaggio dei media*, Aracne, Roma, pp. 181-192.
- Bennato, D. (2011), *Sociologia dei media digitali*, Bari-Roma, Laterza.
- Berti, P. – Zamperlin C. (1999), *Studi psicologici sul rapporto tra bambino e televisione*, in Cornoldi C. a cura di, *Il bambino metatelevisivo. Insegnare una visione consapevole dei programmi tv*, Erikson, Trento.
- Bettoni, C. (2000), *Imparare un'altra lingua*, Laterza, Bari/Roma.
- Bonomi, I. (2016), *L'italiano e i media*, in Lubello S. (a cura di) *Manuale di linguistica italiana*, Walter de Gruyter, Berlin-Boston, pp. 396-417.
- Bonomi, I.- Morgana S. (a cura di), 2016, *La lingua italiana e i mass media*, Carocci, Roma.
- Burgess J., Green J. (2009), *YouTube*, Egea, Milano.
- Cadamuro, A. (2004), *Stili cognitivi e stili di apprendimento. Da quello che pensi a come lo pensi*, Carocci, Roma.
- Cardona, G., R. (1983), *Culture dell'oralità e culture della scrittura*, «LIE», II, Einaudi, Torino, pp. 25-101.
- Castiglione, M., R. (a. a. 2004-2005), *Cosmogonia tra fiaba e realtà. I testi della Melevisione*, Tesi di Laurea, Corso di laurea in Lettere, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Catania, Relatore: Rosaria Sardo.
- Centorrino, M. (2006), *La rivoluzione satellitare. Come Sky ha cambiato la televisione italiana*, FrancoAngeli, Milano.
- Centorrino, M. (2008), *Bulli, pupe e videofonini*, Bonanno, Acireale-Roma.
- De Filippo, A. (2009), *Sequenze. Tempo e movimento nella narrazione tra cinema e fumetto*, Bonanno, Acireale-Roma.
- De Kerckhove, D. (2008), *Dall'alfabeto a internet: L'homme "littéré": alfabetizzazione, cultura, tecnologia*, Mimesis, Milano-Udine.
- De Marco, A. (2008), *Acquisire secondo natura. Lo sviluppo della morfologia in italiano*, FrancoAngeli, Milano.
- Fazioli Biaggio, E., Schafroth, F. (1999), *Bambini davanti alla tv. Guida a un uso corretto della televisione*, Como, RED, 1999.

- Fusco, F., Marcato, C. (a cura di) (2005), *Forme della comunicazione giovanile*, Il Calamo, Roma.
- Gheno, V.(2012), *Rilievi lessicali sui social network: l'italiano alle prese con la glocalizzazione linguistica*, in Telmon T., Raimondi G., Revelli L., 2012, *Coesistenza linguistica nell'italiano pre e postunitario*, Atti del XLV Congresso internazionale SLI (Aosta-Bard, 26-28 settembre 2011), Bulzoni, Roma pp. 647-660.
- Giovagnoli, M. (2009), *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Apogeo, Milano.
- Grinder, M. (1991), *Righting the Educational Conveyor Belt*, Metamorphous Press, Portland, Oregon.
- Karmiloff-Smith, A. (1992) 1997, *Oltre la mente modulare. Una prospettiva evolutiva sulla scienza cognitiva*, Il Mulino, Bologna.
- Losi, S. (2005), *La televisione buona maestra d'italiano?*, «Lid'O», II, pp. 269-279.
- Marcato, G. (a cura di), 2003, *Italiano. Strana lingua?*, Unipress, Padova.
- Marcato, G. (a cura di), 2006, *Giovani, lingua e dialetto*, Unipress, Padova.
- McLuhan, M. (2002), *Gli strumenti del comunicare. Mass media e società moderna*, Net, Milano.
- Mauroni, E., Piotti, M. (a cura di) (2010), *L'italiano televisivo (1976- 2006)*, Accademia della Crusca, Firenze.
- Paternostro, G., Sottile, R. (2015), *I dialetti urbani tra nuovi usi e nuovi modelli di didalettalità: le parodie siciliane di Peppa Pig*, in: Marcato G., 2015, *Dialetto parlato, scritto, trasmesso*, Cluep, Padova, pp. 211-222.
- Pienemann, M. (1998), *Language Processing and Second Language Development: Processability Theory*, John Benjamins, Amsterdam.
- Pistoiesi, E. (2005), *Internet e il linguaggio dei giovani (LG)*, in Fusco F., Marcato C. (a cura di), *Forme della comunicazione giovanile*, vol. XX, Il Calamo, Roma, pp. 251-282.
- Prada, M., (2016), *Lingua e web*, in Bonomi I. - Morgana S. (a cura di), *La lingua italiana e i mass media*, Carocci, Roma pp. 249-289.
- Prestifilippo, I., M. (a.a. 2009-2010), *Giocagìo: l'edutainment nella tv per ragazzi delle origini*, Tesi di laurea in Scienze della comunicazione, Facoltà di lettere e Filosofia, Università di Catania, Relatrice Rosaria Sardo.
- Sardo, R. (2004), *Il discorso costruito per bambini*, in Sardo R., Centorrino M., Caviezel G., *Dall'«Albero azzurro» a «Zelig»: modelli e linguaggi della tv vista dai bambini*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2004, pp. 63-144.

- Sardo, R. (2007), *Modelli testuali e linguistici della tv per ragazzi*, in Sardo R., Centorrino M. (a cura di), *Dall'antenna alla parabola: modelli di ricezione e fruizione della tv per ragazzi oggi*, Bonanno, Acireale-Roma, pp. 9-24.
- Sardo, R. (2010), *Modelli linguistici per giovanissimi tra tv e YouTube*, in Marcato G. (a cura di), *Le nuove forme del dialetto*, Unipress, Padova 2010, pp. 231-236.
- Sardo, R. (2013), *Video-Diari, Video-Opinioni, Video-Sfide. L'italiano dei Giovanissimi Su Youtube*, in Soumela Harma E.- Garavelli Enrico (a c.di), 2013, *Dal Manoscritto al web: canali e modalità di trasmissione dell'italiano. Tecniche, materiali e usi nella storia della lingua*, Cesati, Firenze, 2013, pp. 699-706.
- Silato, F. (2017), *I bambini passano cinque ore al giorno tra tv e internet* (Il Sole 24 ore 19 gennaio 2017 (http://www.ilsole24ore.com/art/impresa-e-territori/2017-01-18/i-bambini-passano-cinque-ore-giorno-tv-e-internet-194602.shtml?uuid=AEwNR7C&refresh_ce)).
- Simone, R. (1988) *Maistock. Il linguaggio spiegato da una bambina*, Nuova Italia, Firenze.
- Simone, R. (2000), *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, Roma/Bari.
- Simone, R. (2012). *Presi nella rete. La mente ai tempi del web*, Garzanti, Milano.
- Stefanelli, S., Saura, V. (2012), *I linguaggi dei media*, Accademia della Crusca, Firenze.
- Tavosanis, M. (2011), *L'italiano del web*, Carocci, Roma.