

TV & FAMIGLIA : QUALI RISORSE QUALI RISCHI

PERCORSO PER GENITORI ED EDUCATORI

NOTA INTRODUTTIVA

Il fenomeno televisivo e, più in generale i mass-media, risultano essere strumenti di comunicazioni molto complessi e in continuo cambiamento. Sappiamo infatti quanto la televisione entri quotidianamente nelle nostre case e influenzi i nostri comportamenti e le nostre abitudini. Spesso ne siamo fruitori passivi o consumatori ipercritici, passando da un atteggiamento che ne banalizza gli effetti ad un atteggiamento che demonizza eccessivamente e riconduce alla TV la responsabilità di molti problemi. In realtà, anche di fronte alla TV, come per ad ogni "novità", occorre capirne i linguaggi e le regole che la governano, i messaggi che trasmettono in modo da sviluppare un'adeguata capacità critica e di giudizio. Ancora una volta il genitore non può abbandonare il suo ruolo educativo neppure di fronte a questi strumenti. Per trasmettere la capacità critica ai nostri figli dobbiamo prima di tutto "educare noi stessi"; solo quando il genitore sa interpretare e valutare la realtà può offrire ai figli proposte significative per la loro crescita.

Con questo corso l'Associazione Famiglie di S. Stefano e la Parrocchia di S. Stefano di Casalmaggiore hanno voluto continuare a offrire momenti di formazione, scambio e riflessione per aiutare gli adulti ad "aggiornare" il ruolo antico e sempre nuovo dell'adulto che "introduce alla realtà",

La presente pubblicazione raccoglie alcuni contributi che i relatori, la Dott.ssa Chiara Valmachino e il Dott. Giulio Tosone, ci hanno offerto durante i quattro incontri del corso "TV & FAMIGLIA: QUALI RISCHI, QUALI RISORSE?"

Riportiamo inoltre altre relazioni e articoli che gli autori ci hanno gentilmente concesso.

Responsabile scientifico del corso:

Dott. Chiara Valmachino è ricercatrice e formatrice presso il Dipartimento di Pedagogia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, dove si è laureata e successivamente specializzata in Media Education. E' inoltre consulente nel settore marketing strategico di emittenti televisive nazionali. Ha scritto diversi saggi sul tema Tv e minori e sull'informazione di attualità.

Storie di Cartone

Personaggi, narrazioni, valori, linguaggi dei cartoni animati:
saper guardare la Tv dei bambini per saperla valutare

Nel fenomeno televisivo sono coinvolti tre tipologie di soggetti:

- bambini
- adulti (genitori, educatori)
- Media-evo (prodotti televisivi)

Possiamo rilevare come dato positivo di questi ultimi anni, una diminuzione del tempo medio trascorso dai bambini davanti alla TV. Questo dato si affianca anche ad un aumento del tempo di consumo di altri mezzi di comunicazione (mostre, teatro, circo, concerti). Questa inversione di tendenza è un dato incoraggiante insieme al netto calo di gradimento dei reality tv.

Un altro elemento rilevante emerso dalle varie indagini e ricerche rispetto alla TV e famiglia, è dato dal fatto che i bambini sono meno disorientati di fronte alla TV di quanto non lo siano genitori. I bambini sanno che la televisione costituisce un mondo irreali, mentre di genitori sentono la Tv come un'entità minacciosa e pericolosa. Questa avversione non si traduce spesso, in una vera capacità di gestione del mezzo televisivo da parte dei genitori.

Con quest'incontro, vorremmo contribuire a far maturare una maggiore consapevolezza che sia in grado di favorire approcci educativi più maturi e positivi.

Di fronte alla TV occorre evitare questi due atteggiamenti contrapposti:

- Atteggiamento "abulimico": si fa un largo uso della TV e in modo talmente apatico e acritico che alla fine si finisce per "odiarla pur abbuffandosene".
- Atteggiamento "anoressico": costituito da un rifiuto totale a prendere in considerazione il mezzo televisivo.

COME RELAZIONARSI CON LA TV?

per fare ciò è necessario riflettere sui seguenti punti:

1. Capire le funzioni
2. Saper scegliere e discutere, farne un uso critico.

Capire le funzioni

I bambini guardano e cartoni animati per entrare nel proprio mondo fantastico e per :

- **bisogni emotivi** attraverso le narrazioni il bambino rivive ed elabora emozioni che lui stesso prova (paura, gioia, ansia rabbia, abbandono...).
- **bisogni ludici** il cartone diverte e fa entrare il bambino in una dimensione gioiosa .
- **bisogni di socializzazione** Vedere un cartone animato permette di conversare e avere argomenti di scambio con i coetanei. Questo è un fattore molto importante, spesso i bambini e i ragazzi guardano un programma anche se non è gradito per il solo fatto di avere argomenti che facilitino le relazioni con i pari.
-

Parametri di qualità

- Adeguatezza rispetto al target (per target s'intende adatto per l'età del bambino) in modo che possa essere compreso ed elaborato.
- Ricchezza della struttura cognitiva
- Originalità dei temi
- Riferimenti assiologici chiari e condivisi.
- Diversificazione linguistica a livello estetico.

Caratteristiche dei cartoni animati fino all'età di 5/6 anni

- Il bambini fino a questa età faticano a distinguere realtà e finzione, in quanto il bambino crede vero ciò che vede

trasmesso in TV, inoltre tende ad isolare scene particolari rispetto al continuum narrativo.

- Ad esempio, se il bambino guardando un cartone, vede un personaggio commettere un'azione violenta o negativa che solo successivamente verrà punita, potrà non riuscire ad elaborare il nesso fra azione malvagia e conseguenze, ma ricorderà solo l'episodio violento senza assimilare l'intera storia. A 5/6 anni, infatti, non esiste ancora la maturità cognitiva per elaborare sequenze narrative complesse.
- In questa fascia d'età i bambini sono particolarmente sensibili a temi connessi al proprio ambito esperienziale e affettivo.

Caratteristiche dei Cartoni Animati

- Durata limitata
- Unità di tempo (la vicenda si colloca in un determinato tempo)
- Viene narrata una sola vicenda e non sono rappresentate vicende parallele.
- Sono visualizzati rituali, scene, ripetitive e facilmente prevedibili, questo rassicura il bambino.
- Il linguaggio è chiaro e comprensibile (questo può favorire un arricchimento linguistico)
- Non richiedono conoscenze e inferenze enciclopediche(per enciclopediche si intendono nozioni che il bambino assimila con l'esperienza e con la scolarizzazione spesso vengono narrate storie di perdita e ritrovamento(tematiche a cui il bambino è particolarmente sensibile) il bambino attraverso il cartone animato si identifica nei vari personaggi e per mezzo della narrazione elabora le prime esperienze di identità e socializzazione.
-

Caratteristiche dei cartoni animati per bambini tra i 7/10-11 anni

In questa fascia d'età bambino progredisce nel suo sviluppo cognitivo, sociale ed emotivo.

- Fanno progressi nelle competenze di genere(avventura, comico...). Percepiscono la realtà in modo più completo, sanno riconoscere le connotazioni ironiche, satiriche, parodistiche. Amano particolarmente le avventure.
- Riconoscono informazioni essenziali e marginali, informazioni implicite. In questa fase riescono a seguire narrazioni più complesse ed articolate.
- Fanno progressi nell'acquisizione del pensiero astratto, riescono ad assumere il punto di vista dell'adulto.

Caratteristiche dei cartoni animati dai 12 anni

- Aumento della tendenza all'identificazione e all'idealizzazione dei personaggi.
- Maggiori capacità di operare inferenze e valutazioni morali
-

CONSIDERAZIONI GENERALI

Ci sono molti Cartoni Animati che non raccontano niente, ma che servono soprattutto a vendere dei prodotti, in particolare prodotti cross-mediali(giochi, gaget..)

Ne sono un esempio di Pokemon, infatti lo slogan "acchiappali tutti" potrebbe facilmente tradotto con "comprali tutti". Anche il C.A: di Antaro ha lo stesso scopo.

In questi ultimi tempi il wrestling sta tornando alla ribalta e sta sostituendo i C. A. . La caratteristica di tale spettacolo è costituito dalla presenza di pochissima narrazione, infatti non esiste una trama, questo non favorisce certamente tutti quei fattori positivi citati sopra.

I C.A. secondo il loro paese di produzione hanno codici di realizzazione e narrazioni diverse.

Le sperimentazioni linguistiche e le soluzioni grafiche differenti possono essere uno stimolo per la creatività del bambino.

La valutazione deve tenere conto anche, che ogni produzione fa riferimento ad un universo valoriale diverso.

Ad esempio recentemente hanno ripreso le produzioni di cartoni differenti per i maschi e per le femmine. Tornano, infatti, a comparire anche le protagoniste femmine. Questo può essere letto come un dato positivo perché può favorire il processo di identificazioni con la propria identità di genere. E' possibile invece che in questi C. ci sia un eccesso nella trasmissione di messaggi a favore dell'estetica (moda, trucco, bellezza) ed una sopravvalutazione del fattore magico.

Precisando ancora, riguardo e temi dei valori di riferimento potremmo fare una brevissima distinzione fra cartone giapponese e cartone statunitense. Il primo fa riferimento a valori estranei alla nostra cultura: come sacrificio, abnegazione; mentre i cartoni statunitensi possono avere un eccesso nell'enfatizzare l'individualismo e l'arrivismo anch'essi non così rilevanti per la nostra cultura europea.

Un dato incoraggiante può essere costituito dalla ripresa della produzione di cartoni europei, anche di ottima qualità, quindi più vicini ai nostri valori e alla nostra cultura.

Breve guida al videogame

Cosa offrono, come comunicano, quali competenze intellettive sviluppano i videogiochi. Qualche suggerimento per saper scegliere

Oggi vorrei destare alcuni dubbi riguardo ai videogiochi:

per che è convinto che i videogiochi siano una cosa bellissima, vorrei far venire qualche dubbio; ma anche a chi crede che i videogiochi siano completamente da abolire, vorrei far capire che così non è.

Vorrei proporvi anche qualche criteri di giudizio.

La prima cosa da considerare è che parlando di videogiochi parlo di un "gioco" e quindi va considerato come tale.

Che cos'è un gioco? È la prima modalità con cui un essere umano apprende.

Chi ha bambini piccoli sa che il gioco non è fine a sé stesso, siamo noi adulti che lo consideriamo come una cosa altro dal lavoro, dall'impegno lo considero cioè come uno svago. Il bambino giocando conosce tutto l'universo che c'è intorno a lui, è un'attività indispensabile e assolutamente seria.

Quindi anche il videogioco con opportune cautele e con alcune caratteristiche può essere considerato come uno strumento utile alla crescita.

Cosa serve maggiormente ad un genitore?

Ritengo che la prima cosa da farvi conoscere l'utilità del P.E.G.I. (informazioni paneuropee sui giochi) che è un sistema di classificazione dei video giochi. Il PEGI è ormai adottato su tutte le confezioni e sulle riviste specializzate. Viene indicata la fascia d'età per la quale il gioco è adatto; se nel gioco si fa riferimento a droghe, a situazioni di paura, a discriminazioni razziali...

Quindi semplicemente guardando la copertina possiamo ricavare alcune importanti informazioni sul prodotto.

Dobbiamo riconoscere che l'uso dei videogiochi può presentare alcuni rischi, in particolare negli ultimi tempi, esistono prodotti molto complessi che richiedono molto tempo di applicazione e questo può sottrarre tempo allo studio o al lavoro.

Esistono infatti, giochi che richiedono fino a due ore solo per imparare le regole del gioco e che quindi necessitano di molte ore di gioco alla settimana per poter capire la strategia e concludere.

Fra i video giochi ci sono varie categorie.

Ad esempio lo "sparatutto" dove il giocatore è un combattente che deve colpire ogni cosa gli si presenti sul video. Questo prodotti ultimante hanno una qualità grafica notevole che si deve indurre a pensare che è proprio il realismo l'elemento attraente e non tanto la violenza in quanto tale. Se esaminiamo una favola molto classica come Cappuccetto Rosso possiamo trovare numerosi elementi di "violenza": la bambina sprovveduta che si avventura sola nel bosco, la madre "degenera" che manda la figlia nel bosco, la nonna divorata dal lupo, il cacciatore che squarta il lupo...Quindi la violenza esiste da sempre ed esisterà sempre. La favole sono un modo per affrontare e superare la violenza, esse preparano e aiutano le nuove generazioni. Per alcuni aspetti il videogioco pone di fronte la persona a situazioni pericolose, difficili in modo non reale. Il pericolo è costituito dal realismo raggiunto dai videogiochi che rischiano di rendere difficile la scissione del piano reale da quello irreale. Mentre per la favola di Cappuccetto Rosso è molto facile distinguere la realtà dalla finzione, col video gioco non è per niente facile sottrarsi alla perdita del contatto con la realtà che hai intorno.

Ci sono anche i giochi di simulazione: pilotare un aereo, correre con una macchina... Sicuramente sono i giochi che danno meno problemi, infatti si impara qualcosa.

Molto spesso questi tipi di giochi invogliano a dotarsi di tutte le attrezzature migliorare a qualità del gioco.

Un altro filone è costituito dai giochi di "ruolo", che ricrea le condizioni di quei giochi da tavolo classici, con la differenza che hanno un ambientazione grafica molto precisa e suggestiva che li

rendono molto accattivanti. Il giocatore si trova a ricoprire un ruolo e deve muovere tutti i vari personaggi . Ad esempio nel gioco Sin City ho l'obiettivo di costruire una città e di farla funzionare al meglio organizzandola con tutte le strutture (ospedali, scuole, caserme...) e con tutta l'amministrazione (tasse, tariffe..).

Un gioco di questo tipo risulta essere molto utile per esercitarsi in quella materia che ormai a scuola è dimenticata che è l'educazione civica.

Dobbiamo sfatare la credenza che il videogioco attrae se è complicato, infatti anche i giochi molto semplici e banali possono scatenare la competizione e il desiderio di far sempre maggiori punti del collega o dell'amico. E' difficile dire qual è l'elemento vincente per cui un gioco acquista maggiore consenso.

I giochi di strategia richiedono molta pazienza e riflessione e sono più adatti a giocatori adulti e hanno la caratteristica di sviluppare funzioni opposte quali la riflessione e la pianificazione.

Oltre a quanto detto fino ad ora dobbiamo anche ricordare che anche se il gioco è molto banale posso essere attratto perché mi ricorda qualcosa o per motivi che sfuggono ad un motivo razionale ma comunque destano un mio interesse.

Il genitore e l'educatore possono considerare anche un altro aspetto importante: utilizzare il videogioco per raggiungere livelli sempre più alti. In questo modo il bambino avendo ben chiari gli obiettivi riesce a pianificare, perseguire e perseverare per raggiungere un livello.

Spesso i genitori sono costretti ad acquistare un determinato prodotto perché il figlio insistentemente lo richiede in quanto lo possiede l'amico.E' possibile che il genitore possa fare regalare un gioco che sia più complesso e più adatto e proponga al figlio di giocarci, magari insieme al genitore. Questo può stimolare il figlio ad appassionarsi ad altro da quello che solitamente va per la maggiore.

Inoltre è importante cercare di fare alleanze con le altre famiglie in modo da far scattare anche un interesse comune con altri coetanei, Occorre comportarsi con i video giochi un po' come si fa con i cibi attraverso la proposta di cibi vari il genitore contribuisce a acquisire un gusto. A questo proposito mi piace citare una frase di S. Giovanni Bosco che rivolgeva ai propri educatori: " Amate ciò che piace ai giovani se volete che i giovani amino ciò che piace a voi". Occorre che il genitore dedichi alcuni momenti di gioco con il figlio per condurre il figlio verso altre modalità di gioco e verso giochi più stimolanti.

Inoltre scambiare informazioni con gli altri genitori per trovare modalità di gestione dei vari problemi e delle soluzioni che altri possono aver trovato. Lo scambio con gli altri genitori è sempre molto utile e costruttivo.

Domanda - Esistono anche giochi apparentemente innocenti che invece presentano alcune scene a sfondo sessuale, e proprio attraverso un banale videogioco ho capito che mio figlio stava crescendo e si stava interessando a altro rispetto al gioco. Infatti in questo gioco appariva una donna completamente nuda.

Stare col figlio e utilizzare i momenti di gioco ti permette di intercettare i cambiamenti e la domande che il figlio ha e ti permette di comportarti di conseguenza. A tale proposito posso suggerirvi alcuni siti consultando i quali potete avere informazioni e giudizi sui nuovi prodotti.

ALCUNI SITI WEB CHE POSSONO ESSERE UTILI...

PEGI (<http://www.pegi.info>)

PEGI è l'abbreviazione di Pan European Game Information (informazioni paneuropee sui giochi). Si tratta del primo sistema paneuropeo di classificazione in base all'età per computer e video game. Conferirà a genitori, acquirenti e consumatori online un'ulteriore fiducia rispetto al contenuto del gioco indicandone l'idoneità per uno specifico gruppo d'età.

Ludologica (www.ludologica.com)

Ludologica. Videogames d'Autore è la prima collana editoriale dedicata al mondo dei videogame. Monografie e antologie di saggi critici sui titoli e sulle serie più importanti della storia.

Dica33

(<http://www.dica33.it/argomenti/psicologia/peccati/videogiochi.asp>)

"Può arrecare gravi danni alla salute" questa scritta potrebbe campeggiare anche sui videogames in un prossimo futuro. Del resto che il consumo ripetuto e prolungato dei videogiochi possa essere negativo non è una novità. Ma oltre ai danni di tipo fisico non sono da sottovalutare quelli psicologici...

Tra fiabe e videogiochi

(<http://www.altrascuola.it/article.php?sid=454>)

Si sente dire spesso che fiabe e videogiochi appartengono a 2 mondi diversi e lontani. Convinti che non fosse vero abbiamo fatto, con le classi, alcune ricerche...

Quanto ci fanno bene videogiochi e tv

(<http://www.panorama.it/internet/fotovideo/articolo/ix1-A020001034310>)

Altro che istupidimento. Playstation e programmi spazzatura aumentano le capacità del cervello e ci rendono intelligenti. È la paradossale tesi dell'americano Steven Johnson, di cui esce ora il libro in Italia.

Videogiochi: attività pericolosa o opportunità di apprendimento

(<http://www.psicologi-psicoterapeuti.it/rubriche/carriero>)

Riflessioni sui dati emersi da una ricerca compiuta nelle scuole superiori di lingua italiana in alto Adige condotta dal Dott. Guido

Carriero psicologo, docente a contratto presso la Libera Università di Bolzano, Facoltà di Scienze della Formazione.

Biblioteche in gioco2: esperienze di videogiochi in biblioteca
(<http://didattica.spbo.unibo.it/bibliotime/num-iv-1/mazzetta.htm>)

Confortati però l'anno seguente dalla lettura del libro di Francesco Antinucci Computer per un figlio in cui l'autore spiega a due genitori, perplessi dalla passione del figlio per i videogiochi, che questi sono strumenti - esattamente come possono esserlo gli sport da un punto di vista fisico - per accrescere le proprie capacità intellettive e senso-motorie, ci siamo finalmente decisi a tentarne sperimentalmente l'introduzione anche nella nostra biblioteca. A tal proposito può essere utile ricordare alcuni dati su di essa. La Biblioteca Comunale a Fiorenzuola d'Arda ha un patrimonio...

Cari vecchi videogiochi
(<http://www.corriere.it/Primo Piano/Scienze e Tecnologie/2005/10/Ottobre/27/videogiochi.shtml>)

Un sito americano propone videogame d'annata. In Gametap è possibile trovare Pac-Man e Asteroids, icone storiche per un videogiocatore

Avventura nel castello (<http://www.erix.it/avventure.html>)
alcuni giochi di avventura di Enrico Colombini (Erix)

SimCity (<http://simcity.ea.com>)

TV E MINORI

Chiara Valmachino

Publicato in: F. Colombo (a cura di) *Atlante della comunicazione* Hoepli, Milano 2005

Negli anni '80 si riteneva che, a causa della progressiva commercializzazione delle reti televisive, la programmazione per ragazzi in Europa fosse destinata a scomparire; il target minori, infatti, veniva giudicato di scarso valore per gli investitori pubblicitari. La previsione si è rivelata errata, alla luce anche della scoperta dei minori come consumatori e influenzatori degli acquisti familiari.

Mentre negli ultimi anni si mantiene pressoché stabile la quantità dell'offerta sulle reti terrestri generaliste, particolarmente vitale è oggi il settore della Tv via cavo e satellitare per ragazzi: nel 2000, secondo i dati di Screen Digest, esistevano nel mondo 87 canali tematici dedicati ai minori, 50 dei quali nati nei tre anni precedenti. Potenti strutture internazionali si sono imposte sui mercati locali: significativa è, in particolare, la diffusione mondiale di quattro canali statunitensi, Cartoon network, Disney channel, Fox Kids e Nickelodeon. Lo sviluppo del digitale è destinato a complessificare ulteriormente l'offerta, ma non procede in modo uniforme nei diversi paesi: in Europa, punte di sperimentazione avanzate nel settore sono i due canali per ragazzi di DF1 in Germania, paese in cui il digitale esiste dal '96, e le esperienze inglesi di Cbeebies e CBBC, entrambe proprietà della BBC.

La moltiplicazione dell'offerta non ha portato, secondo critici come Blumler o Buckingham, a vera diversificazione e innovazione produttiva. L'esigenza di ottimizzare e contenere i costi della programmazione, particolarmente pressante per le emittenti tematiche, con palinsesti specializzati estesi sulle 24 ore, ha determinato il ricorso a pratiche quali gli acquisti di prodotti seriali a basso costo (cartoni giapponesi, ma anche *teen soap* americane o *sit com* francesi), la reiterazione - anche quotidiana - di format e di

episodi in replica, o la tattica, tipica dei canali di nicchia, del *theme-ing*, ovvero la proposta di pacchetti (per esempio settimane dedicate a un eroe o a un genere), che re-incorniciano vecchi programmi. Alcune analisi inglesi, inoltre, sottolineano che negli anni '90 l'esternalizzazione della produzione al di fuori dei tradizionali centri di *broadcasting* non è andata a vantaggio dell'autonomia creativa dei produttori rispetto ai committenti, e ha favorito la concentrazione delle risorse nelle mani di poche, grandi compagnie.

Si deve comunque sottolineare il recente dinamismo produttivo di alcuni settori della Tv per ragazzi in Europa, primo tra tutti quello dell'animazione, in cui una politica di coproduzioni internazionali e di finanziamenti statali - in Francia un Fondo di Sostegno ai programmi per ragazzi è stato istituito già nel 1990 - ha favorito lo sviluppo di un mercato europeo. I cartoni animati trasmessi dalla Rai nel 1996 erano per il 24% di produzione europea; nel 2003 la percentuale era salita al 53%. In ripresa

anche la produzione nazionale: caso emblematico quello della serie in 3D "Winx club", ennesima variazione sul tema della magia nell'onda di Harry Potter, prodotta da Rai Fiction e dalla Rainbow di Macerata, trasmessa nel 2004 in contemporanea in Italia, Francia, Germania e Austria, e venduta in USA a Fox channel.

Vitale anche la programmazione cosiddetta "*educational*" rivolta al pubblico in età pre-scolare, spesso costruita con il supporto della ricerca educativa accademica: ne sono un esempio, nel nostro paese, "l'Albero azzurro", nato nel 1990 e la "Melevisione" (1998), in collaborazione rispettivamente con le università di Bologna e Torino. Questo tipo di programmazione *educational* è concentrata soprattutto sulle emittenti pubbliche terrestri e sulle loro offerte satellitari (per esempio Rai Sat in Italia, oppure Kinderkanal in Germania, emanazione dei due canali pubblici congiunti ARD e ZDF).

Emergono negli anni '90 nuovi stili di consumo dei minori. Un'arricchita dotazione tecnologica sembra innanzitutto diversificare la dieta mediale dei ragazzi a scapito proprio della Tv, che pur rimane il medium più usato e la cui centralità sociale è tuttora difficile da scalfire. Secondo la Doxa, il consumo televisivo italiano medio dei bambini nel 1995 era di circa 190' al giorno,

ridotto nel 2002 a 105' e in media con i dati segnalati da Germania (104'), Francia (106'), Svezia (100').

Assecondando e incoraggiando le abitudini di fruizione mediatica, la Tv per ragazzi è attraversata da una logica di espansione plurimediale, visibile sia al livello delle strategie di rete che dei singoli prodotti (ha fatto scuola, in questo frangente, il fenomeno polimediale dei Pokémon). Un sistema di comunicazione integrata prevede la diffusione di *gadgets*, *magazine*, figurine, videogiochi legate al marchio, ma anche la presenza sul territorio della rete o dei programmi, promossi attraverso laboratori, concorsi o giornate a tema. Soprattutto, la creazione di siti Internet è funzionale all'affermazione dell'identità di rete, alla promozione della programmazione Tv e alla costruzione di *community* di utenti da fidelizzare e con cui interagire.

Bisogna infine notare che il pubblico dei minori appare spesso, alle rilevazioni statistiche, ibridato.. Da un lato prodotti targettizzati raccolgono fasce d'età diverse da quelle ipotizzate: è il caso degli inglesi "Teletubbies", che sono apprezzati dalla fascia pre-scolare ma anche da adolescenti e adulti. D'altro canto, i minori dimostrano di frequentare assiduamente la programmazione serale e non specifica: tra i programmi preferiti dalla fascia di pubblico 5 -13 anni in Italia, nel 2002, secondo la ricerca Junior Tv apparivano il notiziario satirico di Canale 5 "Striscia la notizia" e il quiz Passaparola. Sulla base delle mutate abitudini di consumo, le reti generaliste tendono a ridefinire la tradizionale dislocazione dei palinsesti per ragazzi. Tipica è l'occupazione delle fasce mattutine e serali accanto a quella tradizionale del pomeriggio, o la concentrazione dell'offerta su un'unica rete di un network: in Italia, per esempio, sono emblematici i casi di Rai 3 e di Italia 1, che tra l'altro nella stagione 2003 ha dedicato al cinema d'animazione per ragazzi la prima serata del sabato.

La fruizione di programmi a-specifici e in tutti gli orari diurni e serali pone in particolare rilievo il problema della protezione dei minori da contenuti e modalità comunicative inadatte. Il tema della normativa a tutela dei più giovani, dopo gli anni della *deregulation*, è tornato di attualità nello scorso decennio, e si è tradotto in

iniziative di regolamentazione sia comunitaria che nazionale, finora dedicate soprattutto alla Tv generalista. Recependo la Direttiva europea "Tv senza Frontiere" (89/552/CEE) e la sua successiva modifica (97/36/CE), quasi tutti gli Stati europei hanno adottato forme di regolamentazione da parte delle Autorità competenti e di autoregolamentazione da parte delle emittenti. Due i modelli di tutela principali: quello del *watershed*, ovvero dello spartiacque orario tra la programmazione adatta a tutta la famiglia e quella consigliata a un pubblico di adulti, è adottato da paesi come Inghilterra o Germania, e presuppone un contratto di fiducia tra le emittenti e il pubblico. Il modello della segnaletica - adottato per esempio in Francia, in Spagna e in Olanda - prevede invece l'adozione di avvertenze grafiche o acustiche che informino sui limiti d'età consigliati per la visione di un programma, e assegna perciò maggior responsabilità al controllo parentale. I due modelli, come dimostrano anche i recenti provvedimenti di autoregolamentazione italiani in materia (per esempio il Codice Gasparri del 2002), tendono tuttavia a convergere e ad integrarsi.

COSI' ALIENI, COSI' NORMALI

Chiara Valmachino

La rappresentazione degli adolescenti in tre fiction Tv americane

Pubblicato in: M. Marangi, M. Mosca Gioventù catodica Celid, Torino, 2004

"I teenagers sono diventati uno dei più importanti gruppi economici, perciò è stato necessario escogitare vie per attrarli... Finché il denaro deciderà che cosa è in onda e gli adolescenti saranno in grado di spendere, i network televisivi continueranno a dedicare tempo e sforzi alla programmazione per adolescenti". I teenagers hanno potere d'acquisto e sono un mercato di consumatori da raggiungere, prima ancora di essere una categoria sociale con cui interloquire: il freddo ragionamento di marketing esposto da Ryan Warshaw sembra dominare almeno dal 1985 le riflessioni su una produzione per ragazzi vitale in tutti i mercati televisivi - soprattutto commerciali - dell'Occidente. Era il 1981 quando la rete musicale MTV veniva lanciata negli Stati Uniti. Oggi, MTV è diffusa in 83 paesi in Sud America, Europa e Asia; i network generalisti riservano intere reti al pubblico dei più giovani (è il caso di Italia 1); fioriscono canali satellitari specializzati (come *IT Italia Teen Television*, nuovo canale a pagamento della piattaforma Sky).

Dunque: buone confezioni per attirare investitori pubblicitari, i prodotti Tv per la "generazione x". Ma, dal nostro punto di vista, non solo. Tali prodotti sono discorsi sull'adolescenza, serbatoi di rappresentazioni, in cui lo spettatore può osservarsi, riconoscersi, trarre spunti e risorse per negoziare una definizione di sé e un posto nel mondo.

Questo articolo è dedicato ai *teen dramas*, le fiction seriali in cui i protagonisti sono adolescenti. Testi in cui la dimensione narrativa e la trasposizione delle vicende umane in un "altrove immaginario", sono dominanti. Booth, studioso americano di semiotica letteraria, ci ricorda che le opere narrative creano mondi e personaggi nei

confronti dei quali ci sentiamo fortemente coinvolti come persone: noi ci preoccupiamo della buona o cattiva sorte dei personaggi (Booth 1996), ci lasciamo trascinare da un coinvolgimento emotivo, accanto a un coinvolgimento di tipo cognitivo ed estetico. Le narrazioni "si concentrano sull'esperienza del soggetto di fronte all'azione e vedono le cose non in base ad astratti calcoli razionali ma nella concretezza dei valori e delle esperienze in gioco" (Bettetini - Fumagalli, 1998, pag. 98).

Le narrazioni accompagnano dunque il fruitore in un viaggio emotivamente ricco, che amplifica l'esperienza del singolo, offre percezioni del mondo, modelli di riferimento, proposte valoriali con i quali fare i conti. Non fanno certo eccezione i *teen dramas*, che parlano agli adolescenti affrontando temi come "la sperimentazione di sé nel contatto con i problemi della vita e le dinamiche della formazione dell'individuo all'interno della famiglia, del gruppo, della scuola, della società in genere" (Ceretti, 1996, pag. 301); e ancora, "la scoperta dei propri limiti e desideri, l'urgenza di seguire i propri sogni e di fare le proprie scelte" (Vassallo, 2003, pag. 4).

Rispetto all'attuale molteplicità di offerte, questo lavoro sceglie di osservare il fenomeno delle fiction per ragazzi da un punto di vista particolare e, ovviamente, parziale. Saranno analizzati tre telefilm statunitensi - *Dawson's Creek*, *Buffy l'ammazzavampiri* e *Settimo cielo* - accomunati da alcune caratteristiche. Si tratta di testi con un comune retroterra produttivo, provenienti dal network Warner Bros, specializzato dal 1996 nella confezione e nella trasmissione di fiction per teenagers. Sono inoltre prodotti a lunga serialità, con una linea narrativa continua (*running plot*) che scorre e si sviluppa attraverso episodi comunque chiusi, conclusi.

Si tratta di fiction premiate dal successo in patria e in Italia, dove tutte e tre le serie sono state più volte trasmesse, in prima visione e in replica, in orari pomeridiani e senza grandi traini pubblicitari ma con buoni ascolti. Nel nostro paese, probabilmente, la scarsità di valide auto-produzioni ha spianato la strada alle fiction d'oltre oceano. I primi tentativi nostrani di rappresentare i giovani nella fiction risalgono alla fine degli anni '80, con titoli come *I ragazzi della Terza C*, *College*, *Classe di ferro*. Rappresentazioni

stereotipate, senza attenzione alle subculture, alle tribù che componevano il mosaico dell'universo giovanile, rappresentazioni piatte di giovani tra loro simili e a-conflittuali. Dopo la fortunata parentesi de *I ragazzi del muretto* (1991,'93, '96), si annoverano tentativi più recenti quali la sit com *Via Zanardi 33*, interessante per il tentativo di affrontare tematiche attuali ma costruita su plot esili, che tra piccoli equivoci e goliardate finisce per rappresentare i giovani in modo puerile e semplicistico. In altri casi, poi, manca il coraggio di puntare davvero sui giovani: la serie di Rai2 *Compagni di scuola* (2001), per esempio, puntando a raccogliere un pubblico generalista e familiare, sceglie di riunire diverse generazioni (gli adolescenti ma anche i loro genitori e gli insegnanti e i fratellini...), senza approfondire il ritratto di nessuna di esse (Vassallo, 2003). Torniamo però alle nostre fiction americane: nonostante i tratti comuni già citati, esse si iscrivono in generi narrativi e scelgono modalità rappresentative estremamente diverse tra loro, costituendo in un certo senso casi emblematici con cui confrontare altre produzioni. Ognuna di queste fiction è, inoltre, diventata in America un fenomeno di cultura popolare, sostenuto e supportato da molteplici paratesti (siti internet, recensioni, eventi) con i quali è necessario fare i conti per capire il fenomeno nella sua complessità. Sulla base di queste premesse, ci domanderemo quali eroi, quali modelli e quale immaginario propongono i tre *teen dramas* agli spettatori. Ci pare di poter affermare fin d'ora che, nella reciproca diversità e fatte salve differenze di valore a nostro avviso ravvisabili, i tre testi televisivi si contraddistinguono per l'originalità delle rappresentazioni, e non corrono il rischio - tanto frequente nei serial tv - di offrire storie fortemente stereotipate, "copie sbiadite e banalizzate di altre storie più blasonate", povere di contenuto e di approfondimento umano (Bettetini Fumagalli, pag. 99).

Dawson's creek: l'adolescenza lirica, al cinema

Nel mezzo della stagione 1997-98 la Warner Bros affidava al giovane sceneggiatore Kevin Williamson la creazione di una serie

"tappabuchi", un "*mid season replacement*". Nasceva così, senza nessuna aspettativa, *Dawson's creek*, romanzo di formazione di un quindicenne

che sogna di diventare regista, riuscendo infine a coronare il suo sogno. Una serie centrata su un luogo della memoria: "Il fiume di Dawson" (così si può tradurre il titolo) è un rigagnolo che scorre vicino alla casa dello sceneggiatore. Ma il fiume è anche, naturalmente, metafora della vita che scorre, muta, non torna indietro: lungo sei stagioni (fino al 2003), si dipana la vicenda quotidiana del protagonista e del suo gruppo di amici, dalla scuola superiore al college, dall'adolescenza alla maturità. Non si può analizzare *Dawson's creek* senza partire dalla dimensione spaziale, co-protagonista della serie. I luoghi del telefilm sono profondamente significanti e interagiscono con i personaggi. Non la lucida California e i protagonisti snob e miliardari di *Beverly Hills 90210* - nei confronti del quale probabilmente il telefilm si pone in diretto contrasto - ma una provincia del Massachusetts e un gruppo di studenti figli della *working class*. La fittizia cittadina costiera di Capeside in cui si svolgono le prime quattro stagioni della serie (le location sono, in realtà, nel North Carolina) è un luogo nascosto, quieto, piccolo. Luogo dell'anima, ripreso volentieri al tramonto, o d'autunno: luogo di malinconia e di introspezione. L'adolescenza secondo Dawson Leery e i suoi amici è innanzitutto la nostalgia per l'infanzia (la terra che non c'è, la Neverland a cui è dedicato un episodio della terza stagione): Dawson e Joey, l'amica di sempre, si ostinano a cercare i gesti magici che hanno dato sicurezza al loro passato, come entrare nella stanza dell'amico dalla finestra, chiudersi nell'armadio a chiacchierare; ma sono ogni volta costretti a fare i conti con il presente.

Capeside è però anche il luogo che sta stretto, da cui si desidera fuggire, con l'ansia di crescere che, contraddittoriamente, accompagna la malinconia per ciò che non si è più. Nell'episodio intitolato "I miei primi sedici anni", Dawson con rabbia per la vita che non passa dichiara: "non è cambiato niente. Io sono esattamente al punto di prima...Un adolescente chiacchierone, piagnucoloso, nulla facente, fallito".

La rappresentazione psicologica dell'adolescenza è forse un po' cerebrale, ma certamente ha accenti di verità. "I miei sentimenti sono perennemente in conflitto con le mie capacità cerebrali", afferma in un episodio il protagonista: gli adolescenti non sanno ancora chi avrà la meglio, "la mia testa o il mio cuore?" L'età di passaggio è raccontata con profondità e da angolature diverse, usando le differenze emotive e caratteriali della piccola comunità di personaggi su cui la storia si regge. Dawson è analitico, sognatore, fedele, pacato, insieme più maturo e più infantile della sua età. Racconta l'anticonformismo di essere un bravo ragazzo, uno che non sa trasgredire le regole. Attraverso Dawson, anzi, passa il messaggio pedagogico più esplicito della serie, che - come spesso capita nelle fiction statunitensi - non si limita a costruire un immaginario ma si incarica di "fare la morale": il rischio (pena l'incomprensione e l'esclusione) per i ragazzi è non bere, non fare sesso, non eccedere; ma è un rischio da correre, per non cedere la propria individualità al branco.

Poi c'è Joey, l'amica d'infanzia e poi il primo amore del protagonista, bel personaggio femminile un po' estraneo alle caratterizzazioni classiche del *teen drama*: il suo carattere introverso, acuto, indipendente e sfuggente si riflette nella figura alta, spigolosa, nello sguardo curioso e infantile. Joey non è "la più popolare", anzi porta con sé il suo passato familiare, è per molti "la figlia del galeotto", quella che lavora per mantenersi e studia sodo per ottenere una borsa di studio per il college.

A Pacey e a Jen è affidata la rappresentazione di un'altra adolescenza. Lei è la biondina venuta da New York con la sua fama di immorale e ribelle, cacciata di casa dai genitori quando viene sorpresa a letto con un ragazzo e obbligata a vivere con una nonna perbenista e un po' bigotta. Jen è quella che eccede, che "non si fa intrappolare dalle regole", ma è anche quella con le idee più chiare, tollerante e liberal, dotata di uno sguardo tagliente e smalzato sul mondo. Pacey, il migliore amico di Dawson, è forse il più complesso dei personaggi, tenero, scontroso, caustico, caparbio e auto-distruttivo; un po' all'ombra dell'eroe Dawson, "fallito" secondo il

metro delle istituzioni scolastiche e di un marmoreo padre poliziotto.

Bloccato all'inizio della serie "nel ruolo di scemo del villaggio", Pacey evolve lungo il dipanarsi della storia, anche grazie alla relazione con Andie, diligente ordinata e quadratissima, tanto quanto fragile compagna di scuola. Le relazioni sentimentali sono il vero motore narrativo di un telefilm che rappresentando le "intermittenze del cuore" (Vassallo, 2003), gli equilibri precari delle coppie (Dawson e Joey, poi Dawson e Jen, e di nuovo Joey e poi Gretchen), racconta il percorso di individuazione di ognuno dei personaggi. L'amore non annulla la personalità ma, al contrario, mette in moto un processo di auto-riflessione, che porta gli adolescenti a confrontarsi sui propri universi valoriali, senza ritrarsi di fronte a questioni ideologiche o politiche, a "fare ipotesi su ciò che sono e ciò che vogliono ... nella speranza di capirsi un po' e ricavare da tale comprensione qualche indicazione per l'azione" (Gabellieri, 2002, pag. 162).

Il gruppetto dei protagonisti, impegnato in relazioni per lo più diadiche, è inserito in un contesto di relazioni più ampio, che però resta sullo sfondo, più estraneo o nemico che non solidale. I compagni di scuola sono spesso insensibili o malevoli, rappresentanti di un senso comune spesso fortemente stigmatizzante, puritano e superficiale. Significativa la storia di Jack, un altro dei protagonisti che lungo la seconda stagione della serie vive un doloroso percorso di autocoscienza e di rivelazione della propria identità omosessuale. Il suo *coming out* è rappresentato senza ipocrisie: attraverso diverse puntate, si mettono a tema i timori soggettivi, le diffidenze persino degli amici più vicini o della sorella, le sghignanti maldicenze di conoscenti e compagni .

Gli adulti, nella serie *Dawson's Creek* sono per lo più assenti: ai genitori immersi nei propri problemi di coppia Dawson chiede di "fare almeno finta di essere gli adulti di casa". I protagonisti si incontrano e interagiscono in case delle quali hanno il pieno possesso, senza controlli parentali. Quando dei genitori ci sono, rivestono ruoli autoritari e repressivi più che educativi: così è per il padre di Jack ed Andie (la cui madre è afflitta da problemi psichici) e per quello di Pacey.

L'autorità scolastica è per lo più rappresentata - con toni spesso eccessivamente calcati - come dispotica e nemica. Ci sono insegnanti che (come il prof. Peterson della seconda serie) deliberatamente e cinicamente umiliano gli studenti, professori che "ordinano", e, come dice un Pacey più adulto degli adulti ribellandosi, nessuno sa contestare, perché "dovremmo mettere in dubbio il dogma di tutto il sistema, la presunzione che solo voi sapete cosa è giusto", senza capire che "il rispetto non si ottiene con il terrore ma con la comprensione". In generale la serie di Williamson rappresenta l'adolescenza come un periodo problematico e attraversato da conflitti, problemi, dubbi, ansie, solitudine. Manca pressoché del tutto la spensieratezza; l'allegria, se c'è, è un po' artificiale, è lo sforzo di essere felici.

Dawson's creek potrebbe essere giudicata una serie tutto sommato ordinaria, in cui si affermano valori come la lealtà, l'amicizia, la coerenza. In cui si veicolano messaggi edificanti, rischiando qualche volta di scadere nel luogo comune o nel moralismo: quando Andie, nella quinta serie, prende ecstasy a un rave, Dawson parla con le parole di un adulto bacchettone: "prima le feste erano palloncini e bottiglie di aranciata, mentre ora sono avventure a rischio dove si rischia di rimanere ucciso E' il prezzo di crescere nel nuovo millennio". Potremmo giudicare il telefilm un prodotto dignitoso, con un'ottima regia cinematografica, inquadrature curate, uso attento e variato dei setting e una sintassi fluida e ben ritmata. Un buon prodotto con una struttura tipica delle soap operas, nell'intreccio circolare degli incontri e degli abbandoni, magistralmente condotto nei dialoghi dei protagonisti, che usano tuttavia un linguaggio aulico, poetico, del tutto dissonante rispetto alla loro età. Un elemento, tuttavia, rende *Dawson's Creek* qualcosa di più: c'è - soprattutto nelle prime due serie, firmate direttamente dal creatore, Williamson - un gioco metalinguistico costante, che rischia di sfuggire allo spettatore ingenuo e attento solo agli sviluppi del plot narrativo. Dawson si cimenta nella sceneggiatura cinematografica, e predilige soggetti autobiografici. L'insegnante di cinema stronca una volta l'opera del volenteroso come "una banalissima soap opera dove un branco di ragazzini non fanno altro che parlare" infarcito di

"un'autoanalisi verbosa".... Proprio ciò che i critici hanno spesso detto del telefilm.

C'è, inoltre, una "fiction nella fiction" che qualche volta si sovrappone con la storia principale. Nel prologo dell'episodio "Questione di sesso", Pacey e Dawson recitano una scena del film di quest'ultimo, ma la telecamera non rivela la situazione, e i due pronunciano una dichiarazione d'amore che spiazzano lo spettatore. Anche in questo caso, Pacey, dopo aver recitato battute che sembrano la parodia del telefilm come: "penso di dover considerare l'assolutamente chiara, profondamente razionale e di sicuro dannosa ipotesi di amarti", stronca l'opera dell'amico "autore narcisista", definendola "piena di psicoballe esistenziali" e chiedendo: "quanti ragazzi conosci che parlano così?"

Lo sguardo distaccato e autoironico degli sceneggiatori si accompagna a continui riferimenti cinematografici che intessono la storia e ne costituiscono una chiave interpretativa: numerosi, per esempio, gli omaggi a Spielberg - il regista preferito di Dawson -, ma anche a Frank Capra e ai suoi eroi che combattono il cinismo e la sorte dell'uomo comune.

Un'ultima annotazione meritano i riferimenti intertestuali tra la serie televisiva e il sito Internet ufficiale, che ha sperimentato una formula innovativa: strutturato come il sito di Dawson, non su Dawson, lo spazio virtuale ha offerto ai fruitori la possibilità di leggere le mail del loro beniamino ai suoi amici, di sbirciare il suo diario, di conoscere dettagliatamente eventi cui il serial televisivo accennava solamente. Un'altra fiction nella fiction, insomma, aggiornata nel tempo reale della fittizia vita di Dawson.

Buffy: l'adolescenza combattiva, in una metafora

Nel 1992 usciva negli Stati Uniti un mediocre film di cassetta, *Buffy the Vampire slayer*: "era la cronaca, infarcita di referenze liceali, della scoperta da parte di una bionda cheerleader californiana di essere la Prescelta, e di dover dare la caccia ai vampiri e ai demòni pronti ad invadere la terra". Nessuno poteva avere idea che il film

"avrebbe dato origine a quella che è una delle cosmogonie pop più catturanti, profonde e mitopoietiche dell'immaginario televisivo contemporaneo" (Vassallo, 2003)

Successo trasversale alle generazioni e alle culture, *Buffy* è addirittura diventato un esempio di pop culture accademica: su iniziativa di due docenti universitari inglesi è nato il sito *Slayage*, che pubblica in rete periodicamente serissimi testi di letteratura, semiotica, sociologia sul fenomeno. Il sito - alle cui pubblicazioni ci riferiremo spesso anche in questo lavoro - finisce per plasmare il mito mentre lo decodifica.

Buffy l'amazzavampiri è una contaminazione del genere horror con la commedia e l'action. Nelle avventure di colei che, all'insaputa dei più, è la Prescelta per salvare l'umanità da mostri vampiri e demoni, si alternano combattimenti furiosi alla narrazione brillante dei problemi di una liceale nella tranquilla cittadina di Sunnydale (il telefilm è stato definito dallo sceneggiatore, Joss Whedon, "un horror sulla scuola superiore americana").

Del resto, in Tv "è una tendenza degli ultimi anni quella di servirsi ... di strutture di genere consolidate e forti (horror, fantasy e ora spy story e fantascienza) come ossatura duttile da ibridare con i tempi, i temi e gli sviluppi dei seriali giovanili più convenzionali". Gli stessi temi caratteristici del *teen drama* - la costruzione dell'identità, le relazioni, la paura e la curiosità di crescere - possono essere così rappresentati con accenti nuovi e con un linguaggio metaforico (Cotta Ramosino, 2003, pag. 80). Numerosi gli esempi, in onda anche in Italia: *Roswell* (Rai2) è la storia di tre esseri mezzi alieni e mezzi umani che, mentre lavorano insieme a coetanei "normali" nel caffè e nel museo di una cittadina del New Mexico, vanno alla ricerca della propria storia e del proprio destino. *Smallville* (Italia 1), a sua volta, racconta l'adolescenza metaforica dell'alieno più famoso della cultura popolare, Superman, "quando Clark Kent era ancora un insicuro adolescente nell'America rurale, spaventato dal mistero delle proprie origini"(Vassallo, 2003/2). Di fantascienza si ciba invece *Dark angel*, i cui protagonisti sono adolescenti del futuro un po' anarchici e alternativi, alle prese con pericoli di catastrofi tecnologiche e di dittature planetarie.

Tornando a *Buffy*, dobbiamo aggiungere che il telefilm intercetta un interesse culturale fortissimo tra gli adolescenti per il mistico, l'occulto, una (commerciabile) spiritualità *new age* (Campbell 2001). Buffy ammicca in qualche modo al movimento Wicca, il nome "dato alla branca più prominente, visibile e mediatizzata del movimento di spiritualità neopagana che si riferisce a una presunta religione patriarcale pre-cristiana" e che venera la terra come figura di divinità materna (Whinslade 2001). La stregoneria è, soprattutto negli Stati Uniti, un campo discorsivo molto presente nei media, che la presenta come "cool" e "trendy". Benché il movimento wiccan enfatizzi molto la dimensione comunitaria della pratica stregonesca, Hollywood e la tv preferiscono focalizzarsi su praticanti solitarie, o piccoli gruppi ostracizzati proprio a causa dei propri soprannaturali poteri.

Il sovrannaturale, popolato di talismani, invocazioni di spiriti ed esotici oggetti magici più che di riferimenti divini, diventa in *Buffy* strumento per raccontare in maniera metaforica l'adolescenza: da un lato periodo in cui tutto è possibile, periodo magico in cui si può "smuovere il mondo", dall'altro difficile periodo di ricerca e, se si rifiuta il conformismo, anche di isolamento e di esilio sociale. Quando *Buffy*, bionda, esile, carina arriva all'*high school* di Sunnydale, avrebbe le carte in regola per essere nel gruppo delle ragazze "popolari", come la snob e viziata Cordelia. Ma sceglie di non emarginare Xander e Willow, due *outsider* giudicati un po' strambi, e automaticamente entra nella schiera dei "falliti". La missione che *Buffy* è chiamata a intraprendere - responsabilità enorme e talvolta insopportabile per la giovane ammazzavampiri - la isola ulteriormente. *Buffy*, svogliata e pasticciona secondo gli adulti, è in realtà un'adolescente matura e determinata ("Una sedicenne che va verso i quaranta", come la definisce una sua amica), la leader di un eterogeneo gruppetto di coetanei con poteri sovrannaturali - la Scooby gang. Nella caratterizzazione dei personaggi di contorno - alcuni rappresentati con tratti un po' schematici, altri ben approfonditi - si distingue la dolce e vivace Willow, alle prese con lo studio della magia, appresa con caparbia ostinazione, nel desiderio di

sviluppare un talento speciale per proteggersi dal mondo adulto e dai demoni.

I protagonisti di *Buffy* combattono per mantenere una vita normale mentre sviluppano altre personalità segrete; si tratta della stessa base narrativa su cui si fonda un altro telefilm di grande successo, *Streghe*, (Rai2) incentrato sulla faticosa missione salvifica delle tre sorelle Prue, Phoebe e Piper Halliwell. In entrambi i telefilm, la convivenza in un individuo di alter-personas chiede una continua negoziazione tra costruzioni instabili e frammentate. Il combattimento con il sé coinvolge, accanto alle negoziazioni per la definizione di un'identità molteplice, la ricerca di un'io stabile, nella coscienza tuttavia del carattere contingente di ogni equilibrio raggiunto. (Whinsdale 2001) Esempio calzante di questo instabile equilibrio è Angel, il ragazzo di *Buffy*, un vampiro violento con un'anima umana.

Le critiche alla serie si sono in parte concentrate proprio sul desiderio di normalità di *Buffy*: in fondo, secondo alcuni, l'ideale resta la cultura americana tradizionale, *Buffy* annulla il potenziale trasgressivo della serie proprio desiderando successo, popolarità, normalità, un *boyfriend* regolare.

Molti, comunque, gli studiosi che, al contrario, hanno visto nel telefilm tematiche attuali e controcorrente rispetto alle canoniche rappresentazioni narrative americane. Per esempio, il tema dell'*empowerment* femminile: contrariamente alla maggior parte dei racconti tradizionali su streghe e vampiri, i personaggi femminili del nostro serial come di *Streghe* non sono vittime innocenti o tentatrici pericolose. *Buffy* è un personaggio forte e indipendente che, come per esempio la spia Sidney protagonista di *Alias* (Rai 2, dal 2003), ricomincia ogni volta a difendersi da nemici e complotti, spesso celati dietro volti familiari di amici e fidanzati. La forza delle "streghe" / donne e il tema della sorellanza femminile hanno fatto di *Buffy* un telefilm caro ai movimenti femministi, che riconoscono nel modo di trattare, per esempio, la tematica della sessualità accenti loro noti: nella metafora del licantropo che si nasconde dietro l'uomo ritengono per esempio di rintracciare il simbolo della sessualità aggressiva maschile.

Un altro tema "caldo" della serie è quello del rapporto degli adolescenti con gli adulti e con l'autorità. La relazione con genitori è rappresentata in modo complesso: la madre di Buffy è una figura affettuosa e vicina, ma ha limiti evidenti di comprensione della "anormalità" della figlia - nelle prime due serie non sa che Buffy è la prescelta - e di capacità di proteggerla, anche a causa della malattia che la porterà, nella quinta serie, alla morte. Le prime stagioni del telefilm mettono però in scena una figura di genitore vicario efficace: il mentore di Buffy, Giles, è in grado di vigilare e di consigliare, pur riconoscendo e rispettando i bisogni di indipendenza. Per il resto, il mondo adulto e in particolare l'autorità sono rappresentati con estrema durezza: gli insegnanti abusano della propria posizione, le autorità civili (centrali nella terza e nella quarta serie) sono rigide, spesso corrotte e comunque distanti dai cittadini. Dal punto di vista stilistico, il telefilm è registicamente curato, si fonda su un ritmo narrativo fluido e incalzante insieme, privilegiando sul plot dell'episodio - che termina spesso "in minore", rimandando all'appuntamento successivo - la *running story* orizzontale. Creatività e sperimentazione linguistica dominano alcune puntate: quando, per esempio, si racconta la vicenda di demoni che hanno rubato la voce agli abitanti di Sunnydale, la puntata viene condotta mirabilmente con 40' di silenzio.

La traduzione italiana non rende in modo adeguato una delle migliori risorse del programma: la ricchezza del linguaggio verbale, che cattura i ritmi conversazionali degli adolescenti ma ne reinventa il lessico e la sintassi. A differenza del vocabolario forbito di *Dawson's creek*, "il linguaggio e la sintassi di Buffy sono molto più parsimoniosi e possono esser maggiormente performativi". Il linguaggio funziona come uno strumento magico per l'adolescente che lo maneggia. Tra il quotidiano e l'occulto, "nello spazio liminale di Sunnydale le parole assumono proprietà magiche, sia come efficaci incanti sia come armi usate dagli adolescenti per tener testa e per dominare le situazioni eccezionali". (Winslade 2001). Se i demoni e i vampiri simboleggiano il mondo adulto, la scooby gang li combatte anche con le parole: non a caso il linguaggio verbale degli adolescenti,

innovativo e pieno di citazioni della cultura pop, differisce profondamente dal pomposo e libresco linguaggio degli adulti.

La serie è, in sintesi, un abile costruito testuale, polisemico e aperto, denso di riferimenti culturali più o meno espliciti. Il testo è percorribile in profondità, nella sua dimensione simbolica, da chi possiede un adeguato *background*, in superficie dai lettori meno esperti, che presumibilmente si concentreranno soprattutto sulle facili attrattive dei combattimenti e degli effetti speciali con cui sono messi in scena gotici mostri, o sull'intreccio narrativo, le missioni, gli amori, fino ai problemi spiccioli come il carico dei compiti o la partecipazione a una festa. Qualche indizio ci dice tra l'altro che le avventure dell'ammazzavampiri e della sua gang hanno spesso interpellato e punto sul vivo gli spettatori. Quando per esempio gli sceneggiatori hanno trasformato l'affettuosa amicizia di Willow e Tara in una relazione lesbica - senza che mai nessuno pronunci questa parola, quasi a evitare la tentazione di riprodurre il vecchio *refrain* femminista/strega/lesbica - su "The bronze", il forum del sito Internet ufficiale, si scatena una grande discussione, cui partecipa lo stesso sceneggiatore Whedon: accanto ai molti che capiscono, numerosi i messaggi di chi si sente "offeso", "tradito", di chi insulta le attrici e dichiara di non voler mai più vedere *Buffy*.

Settimo cielo: l'adolescenza regolare, in un manuale

Le vicende familiari del reverendo Eric Camden, di sua moglie Annie e dei loro sette figli occupano settimanalmente i palinsesti della WB dal 1996: la nona (e ultima?) stagione è stata lanciata a settembre 2004. Interessante esempio di telefilm a lunghissima serialità, *Settimo cielo* è stato creato da Brenda Hampton e prodotto da Aaron Spelling, lo stesso di *Beverly Hills*, di *Melrose Place* e di *Streghe*. Con punte di dodici milioni di spettatori, è stato il telefilm più visto della Warner Bros. In Italia, partito in sordina su Italia 1, *Settimo cielo* si è guadagnato spazio nel corso degli anni, fino ad ottenere nel 2004 la prima serata.

Il grande successo del telefilm è probabilmente ascrivibile alla compresenza di diversi fattori. Da un lato l'articolazione delle puntate in storie parallele centrate ciascuna su un personaggio di età diversa (dai gemelli neonati Samuel e David, attraverso Ruthie che frequenta la scuola elementare, fino a Matt che va al college) ha permesso alle prime stagioni di posizionare il telefilm come programma per famiglie, che mette d'accordo le generazioni. Solo le ultime stagioni avvicinano maggiormente *Settimo cielo* al classico *teen drama*, visto che cinque dei sette figli del reverendo sono ormai adolescenti o giovani adulti.

Il telefilm rappresenta in modo semplice e immediato situazioni quotidiane e tematiche attuali. I plot sono lineari, ogni episodio presenta all'inizio uno o due "casi di puntata" che si risolvono in maniera piuttosto prevedibile, senza eccessivi colpi di scena (fatto salvo un uso più accorto della suspense nell'ottava stagione). La *continuing story* - a parte, di nuovo, un'accelerazione di eventi che si affastellano nell'ultima serie - è facilmente inferibile dalle singole puntate, non richiede grandi sforzi memoriali agli spettatori. L'estensione della serie negli anni, inoltre, ha contribuito a iscrivere il telefilm nelle routine quotidiane dei telespettatori, affezionandoli al prodotto.

A ciò si aggiunge la costruzione di un "mondo possibile" di stampo pubblicitario, un mondo di conflitti talora profondi sempre risolti, una famiglia che si ricostruisce pazientemente, armonica e coesa, in grado di tranquillizzare lo spettatore. I personaggi sono rappresentati in modo piuttosto schematico e fisso nel tempo; questo li blocca da un lato sul "tipo" che interpretano, ma li rende d'altro canto facili oggetti di identificazione. Eric è paziente, aperto, per sua stessa definizione "capace di gestire le emozioni". Annie - madre e moglie senza indugi, ripresa per lo più nel suo regno domestico intenta a sfornare manicaretti, trasportare cumuli di biancheria o rammendare la medesima - è fedele, affettuosa, solida. Tra i giovani Camden riconosciamo almeno due coppie di opposti: a Matt, dolce, riflessivo, tormentato si contrappone Simon, quadrato, lineare e razionale; a Mary, indipendente e ribelle, si contrappone Lucy, insicura ed egocentrica. Mentre il personaggio di Matt, il

fratello maggiore, viene un po' accantonato fin dalla sesta serie, quando si sposa con Sarah e si trasferisce con lei a studiare medicina, comparando sul set solo sporadicamente come guest star, sulle due sorelle forse la sceneggiatura lavora maggiormente che sugli altri personaggi. Lucy riesce a evolvere un po' dalla ragazzina capricciosa, gelosa e vanesia a una giovane donna pur sempre molto emotiva e fragile ma almeno più responsabile e riflessiva. A Mary viene affidata la parte del "figliol prodigo": nella quinta stagione frequenta cattive compagnie, beve, fuma, ruba e viene allontanata - seppur temporaneamente - dall'idillio familiare, per poi tornare perdonata dai pazienti Camden, che tuttavia sono destinati a stupirsi ancora della figlia, che si sposa senza preavviso e li rende nonni.

Come già notato per gli altri due telefilm analizzati, non è da sottovalutare, infine, la funzione dei paratesti per il successo del testo: *Settimo cielo* è stato per esempio premiato come "intrattenimento di qualità" da numerose organizzazioni di cittadini (prevalentemente associazioni di genitori o di consumatori), alimentando così il suo successo. In questo caso, è addirittura rilevabile un intervento diretto di molteplici gruppi di pressione (movimenti e organizzazioni eterogenee) sulla produzione: tali gruppi, negli Stati Uniti, ottengono spesso l'inserimento del tema di cui sono portavoci nei prodotti Tv di maggior successo. Come già capitava in *Beverly Hills 90210*, l'Aids, l'alcolismo, la diffamazione, l'usura eccetera diventano allora "temi della settimana" in *Settimo cielo*, che li rappresenta senza le traslazioni simboliche che caratterizzano, per esempio, il discorso tematico di *Buffy l'ammazzavampiri*. Molto accentuata è la costruzione di un discorso "adulto" sull'adolescenza, vista soprattutto come un'età circondata di insidie, un'età da imbrigliare e regolamentare. *Settimo cielo* è da un lato una sorta di manuale del buon genitore, infarcito di suggerimenti per vigilare sull'educazione dei ragazzi, di tecniche di dialogo intergenerazionale e soprattutto di regole "di governo" (l'orario di rientro serale dei figli, le punizioni da comminare in caso di disubbidienza, etc.). Rappresentando il dialogo possibile e doveroso tra genitori e figli, *Settimo cielo* si pone sulla stessa lunghezza d'onda di altri telefilm americani per ragazzi, come *Una*

mamma per amica, in cui la schietta e complice relazione tra Lorelai e la sua giovane, colta e ironica madre single si sviluppa nel contesto di una piccola famiglia monoparentale. Tema simile ma cornice diversissima dalla grande, accogliente casa dei Camden, che offre protezione e consigli ai figli naturali e a quelli acquisiti, come i generi Kevin e Carlos, o il "vice-pastore" Chandler.

Settimo cielo è un manuale del genitore, ma è anche un discorso didascalico rivolto direttamente agli adolescenti. Benché nelle ultime stagioni si sia accentuata la tendenza a inserire temi di attualità non strettamente legati al mondo giovanile, come il dialogo interreligioso, la memoria dell'Olocausto, la guerra in Iraq, nel telefilm si è parlato spesso di droga e di violenza a scuola, di vandalismo e di suicidio tra i teen agers... Si parla anche, moltissimo, di peccato e di trasgressione delle norme, nonché delle conseguenze - sempre estreme - di comportamenti devianti: il sesso pre-matrimoniale causa indesiderate gravidanze, uscire di nascosto dai genitori si risolve in un incidente mortale. Lo spunto narrativo principale - il personaggio del papà / reverendo - è causa del rilievo dato al tema religioso. Tuttavia, non è la spiritualità al centro della rappresentazione cristiana; piuttosto, la religione è identificata, in maniera riduttiva, con l'etica. Uno spazio sovradimensionato è riservato, a questo proposito, alla morale sessuale. Le relazioni interpersonali tra gli adolescenti di Glen Oak, fittizia cittadina californiana in cui è ambientato il telefilm, si riducono pressoché alla conquista di appuntamenti (tanto da spingere Simon, ad un certo punto, ad allestire addirittura un servizio appuntamenti a pagamento) e allo sviluppo di storie sentimentali, che i Camden vivono fino al matrimonio sotto il rigido controllo dei genitori, ma anche in maniera casta "per scelta responsabile".

Settimo cielo è in fin dei conti definibile come un curioso mix di ottimismo "per gli integrati", perbenismo pedagogizzante e *glamour* da operazione di marketing: come e ancora più di *Buffy*, infatti, il telefilm fa tendenza tra gli adolescenti, e i suoi protagonisti sono utilizzati a scopo promozionale dalle maggiori aziende, che li rivestono di marche per *teenagers*, curano e vendono il loro look e i loro atteggiamenti.

TV, MEDIA E FAMIGLIA ... QUALCHE SPUNTO PER SAPERNE DI PIU' - Bibliografia:

- Bianchi, Jean - Bourgeois, Henri *La faccia nascosta dei media. Il gioco della ricezione* Ellenici, Leumann 1995
 - Cappello, Gianna - D'Abbicco, Lucio *I media per l'animazione* Elledici, Leumann, 2002
 - Cornoldi, De Beni, Zamperlin, Berti, Gruppo MT , *Il bambino metatelevisivo, insegnare una visione consapevole dei programmi TV* , Erickson , Trento, 1999
 - G. Callegari, "Educablob, laboratorio audiovisivo", Erickson, Trento (Si può sfogliare il libro sul sito (www.erickson.it))
 - D' Alessio, Maria *Posso guardare la Tv?* Franco Angeli, Milano, 2003
 - Farnè, Roberto, *Buona maestra TV*, Carocci, Roma, 2003
 - Felini, Damiano *Pedagogia dei media* la Scuola, Brescia 2004
 - Marangi, Michele - Mosca, Umberto *Gioventù catodica - ragazzi, cinema Tv* Celid, Torino 2004
 - Martini, Carlo Maria, *Il lembo del mantello*, Lettera Pastorale del 1992
 - Menduni, Enrico, *Educare alla Multimedialità*, Giunti, Firenze, 2000
 - Morcellini, Mario, *La TV fa bene ai bambini*, Meltemi, Roma, 1999
 - Popper, Karl, Condry John, *Cattiva maestra televisione*, Marsilio, Venezia, 2003
 - Postman, Neil, *La scomparsa dell'infanzia*, Armando Ed., Roma, 1984
 - Rivoltella, Pier Cesare *Educare per i media* Vita e Pensiero, Milano 2005
 - Zancchi, Adriano *Convivere con la pubblicità* Elledici, Leumann, 1999
- Inoltre...**
- *Edav-Educazione audiovisiva*, sussidio mensile di lettura dei media e d'uso dei loro linguaggi, edita da CiSCS, Roma
 - *TV Game* , quando la TV era in bianco e nero - gioco di carte - Edizioni Lo Scarabeo
 - *Tv talk* programma Tv - Rai 3, sabato ore 8.30
 - *Il grande talk* programma Tv - Sat2000, sabato ore 9 e ore 21 (canale 818 Sky)
 - www.ilmediario.it portale sull'educazione ai media
 - www.comitatotveminori.it sito del Comitato Tv e minori

INDICE

- Nota introduttiva pag. 1
- Storie di Cartone pag. 2
- Breve guida al videogame pag. 7
- Tv e minori pag. 13
- Così alieni, così normali pag. 17
- Bibliografia pag. 33