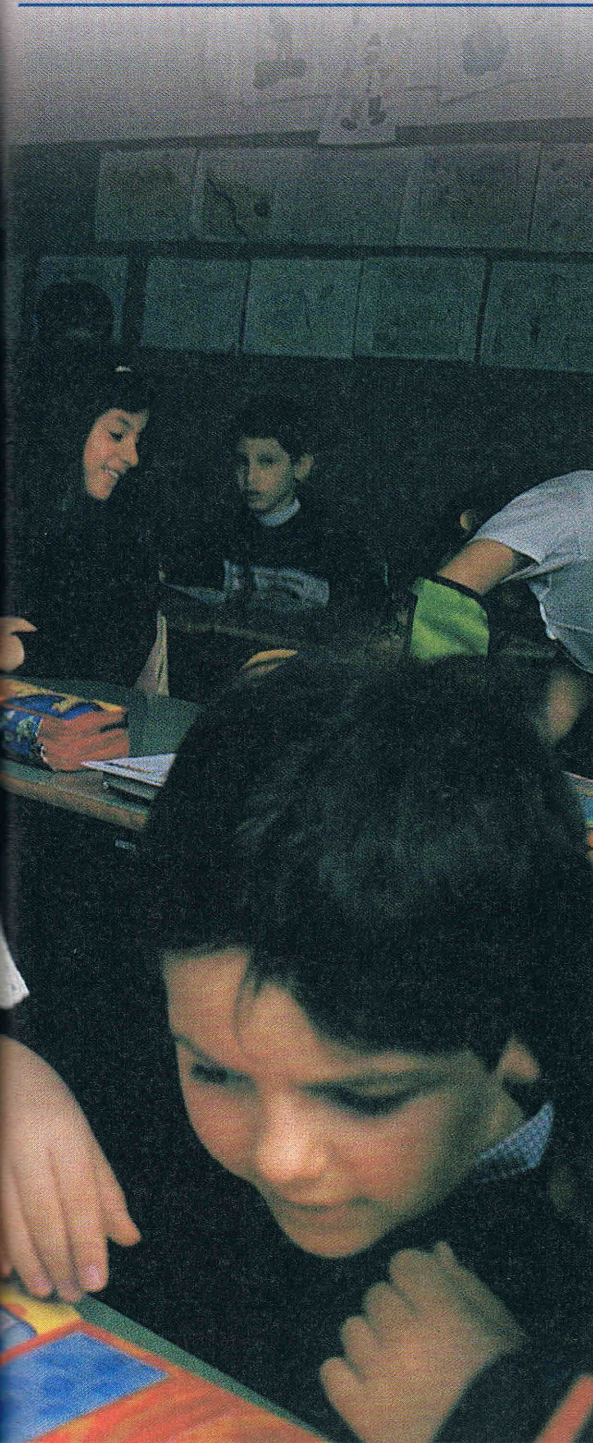


# Tv, cartoni e ragazzi



# Spopola tra giovanissimi e non il fumetto giapponese di *Dragon Ball*, che mette in azione gli antichi dispositivi psicologici dell'identificazione con l'eroe forte e invincibile.

di Paolo Bozzaro



**N**elle intense giornate dei bambini, dei ragazzi e degli adolescenti, super impegnati fra doveri scolastici, palestra, piscina o danza, lingue straniere, compleanni e “riunioni varie”, un appuntamento inderogabile e ricorrente è quello con la tv, in particolare con la propria serie preferita di cartoni animati. Tra questi spiccano nelle preferenze *Dragon ball* e *The Simpson*, due *cartoon* che sono riusciti a catalizzare l'attenzione per motivi che vanno al di là della ritualità rassicurante della televisione, alla quale sono ormai sottomessi milioni di persone.

Il successo di queste due serie di *cartoons* meriterebbe una riflessione più attenta, se non altro perché ad esserne contagiati non sono solo i “bambini”, fruitori tradizionali del cartone animato televisivo, ma anche molti giovani e parecchi adulti. In questo articolo dedicheremo la nostra attenzione agli eroi giapponesi, riservandoci di occuparci della famiglia Simpson e della comunità di *Springfield* in un'altra occasione.

Giunto alla terza serie televisiva, *Dragon ball* rappresenta a tutti gli effetti una vera e propria saga narrativa, nella quale - secondo gli schemi della migliore epica fiabesca - esseri sovrumani e comuni mortali si incontrano e si scontrano in furiosi combattimenti, facendo ricorso alle tecnologie più sofisticate (ma anche alle energie psichiche più profonde e ai sentimenti più antichi) per affermare il proprio dominio, per difendere un territorio, per vendicare la morte di un amico. Dell'epica classica *Dragon ball* possiede gli ingredienti essenziali: la lotta fra i buoni e i cattivi, il costante superamento dei limiti, l'attrazione per il rischio e la sfida, l'intreccio a sorpresa degli eventi, la presenza di forze occulte e di poteri magici, la paura della morte e il suo superamento...

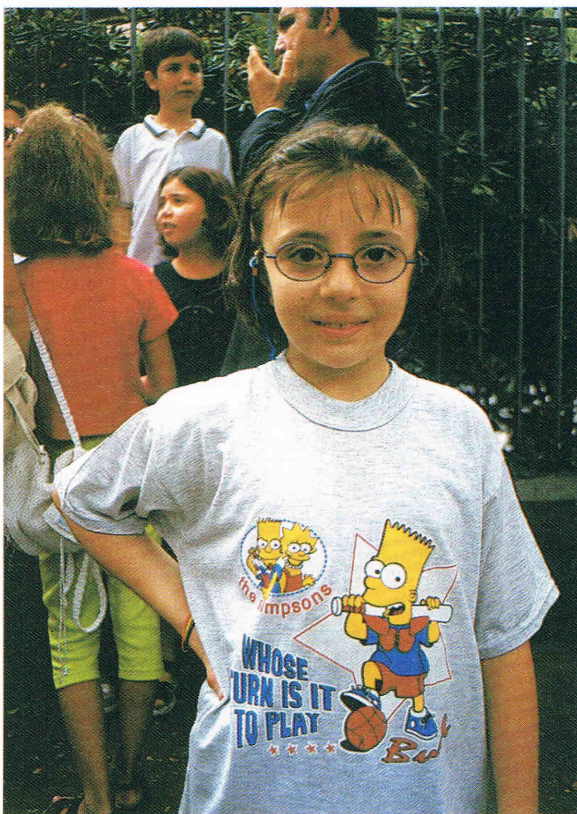
Tutto ha inizio (nella prima serie) con un incontro nel bosco tra un bambino di nome Goku, dotato di una forza straordinaria, e una ragazza, Bulma, che è in cerca delle 7 sfere del drago, che una volta riunite sarebbero in grado di far realizzare un desiderio. Goku, che ne possiede una regalatagli dal nonno, decide di unirsi alla ragazza nella ricerca. Intraprendono così un lungo viaggio durante il quale incontrano interessanti personaggi: il maestro Muten, che regala a Goku una nuvola d'oro con la quale volare; il maialino Olong, capace di trasformarsi in qualunque oggetto; Pilaf, che vuol diventare il padrone del mondo, grazie al potere delle 7 sfere e ci sarebbe riuscito se, *in extremis* Olong non avesse formulato un ben altro desiderio...

Goku nel frattempo subisce una strana mutazione (guardando la Luna si trasforma in uno scimmione enorme che spacca tutto), guarisce da questa follia solo quando gli viene tagliata la coda. Successivamente si sottomette a estenuanti allenamenti sotto la guida del maestro Muten per apprendere la tecnica della Kamehameha e primeggiare nei combattimenti... Intanto le sfere sono di nuovo disperse e occorre ritrovarle. Questa volta, se entro un anno non si saranno riunite, la terra esploderà. Goku e gli altri riprendono la ricerca e di anno in anno, fra nuovi incontri e rinnovati combattimenti, il ciclo si espande e si complica di storie laterali, di personaggi sempre più strani, di antichi e nuovi mostri (draghi classici e *cyborg* tecnologici, costruiti in infernali laboratori), anche di storie d'amore e di matrimoni, di svelamenti di parentele complicate, di tecniche di combattimento sempre più complesse... in un mondo che alterna paesaggi vagamente terrestri a scenari apocalittici da guerre stellari e oltre...

Certo chi proviene dalle esperienze infantili delle solitarie

letture di *Tex*, del *Grande Black*, di *Capitan Mike*, di *Topolino* e di *Paperino* - pur avendo avuto negli anni '60 e '70 l'impatto con l'animazione cinematografica e televisiva - prova fatica a star dietro al ritmo narrativo frammentato e frenetico delle sceneggiature giapponesi.

Le occhiate rapide dei genitori, sopra la testa dei figli incollati al video, mentre scorrono ancor più velocemente le scene di *Dragon ball*, colgono distrattamente solo l'involucro espressivo delle varie puntate (i colori accesi delle continue esplosioni, le prospettive ardite delle scene, la frammentazione delle figure, la velocità dei fotogrammi, il vortice frenetico delle azioni...). Sfugge ad essi completamente l'identità dei personaggi e l'intreccio degli eventi. Per cogliere il filo narrativo bisognerebbe che seguissero con attenzione le varie puntate, ascoltare i dialoghi, distinguere i personaggi, ricordarsi dei nomi difficili e complicati (quasi come in un romanzo russo dell'ottocento!): soprattutto provare quel gioco sottile dell'identificazione, che evidentemente ai bambini e ai ragazzi riesce spontaneamente, per il fatto semplicissimo che essi riescono ad attraversare il codice espressivo (assorbendolo rapidamente), attingendo direttamente il significato emotivo e il senso delle "storie". Si commuovono se l'eroe muore, si arrabbiano se il cattivo vince con l'inganno e la prepotenza, si meravigliano di fronte alla trasformazione operate dal mago... Non riuscendo a cogliere nessun filo narrativo, agli adulti tutti i cartoni animati (soprat-



tutto quelli "di combattimento") sembrano uguali e li liquidano con sufficienza con un giudizio sommario e sbrigativo, confondendo *Dragon ball* con i Cavalieri dello zodiaco o con una riedizione di Mazingher o di Ufo Robot...

Ciò che sfugge ai genitori non sfugge ai figli, che nel frattempo vanno crescendo e che provano un certo piacere nel vedere che anche i loro eroi dello schermo "crescono", modificando la propria immagine sia esteriore che interiore. Goku, che all'inizio della storia ha 12 anni, ne compie 19 alla fine della prima serie. Quando inizia la serie Z ha già compiuto 23 anni e alla fine ne avrà 38; alla terza serie si presenta a 48 anni per raggiungere, infine, la bella età di 112 anni! Stesso discorso vale per gli amici:

*I giapponesi hanno saputo unire il drago e il robot, l'antico e il nuovo, la magia e la tecnologia, sapendone fare oggetto di un racconto*

Crilin (da 13 a 47 anni), Bulma (da 16 a 60 anni), Vegeta (da 31 a 62 anni)... La crescita interiore dei personaggi avviene grazie all'attraversamento di prove sempre più difficili e pericolose e il frutto di tali esperienze si manifesta nell'assunzione di comportamenti che definiremmo meno impulsivi e più "razionali", oltre che nella maggiore disponibilità a comprendere gli altri.

Nei classici cartoni animati (da Paperino a Tom e Jerry) non c'è evoluzione del personaggio e ciò finisce con il porlo fuori dalla temporalità, in uno spazio di "pura fantasia". Il dispositivo narrativo è concentrato nel mantenere e nel sottolineare gli elementi caratteristici del personaggio, i tratti distintivi della sua identità fisica, il suo carattere, la sua psicologia e nel riproporli identici in ogni nuova situazione. Archetipo di se stesso, anche quando indossa gli abiti dell'antico romano o dell'uomo medievale. Paperino è riconoscibile e identificabile in ogni situazione perché si presenta e si comporta sempre secondi i tratti ormai selezionati e costanti del personaggio che è. Il tempo e lo spazio non modificano il personaggio, contribuendo come nella classica *fabula* ad assicurargli una immortalità che infine risulta statica e artificiale.

Nei moderni *cartoons*, specie quelli "seriali", non può esserci rispetto per l'unità di tempo e di spazio non solo per esigenze di narrazione, ma perché da tempo i piani narrativi sono sempre più destinati a confondersi e a intrecciarsi. La nostra società multimediale fruisce di molte esperienze non più in modo diretto o mediato dal linguaggio verbale o iconico (così come è stato per secoli), ma attraverso le dimensioni dell'illusorio (cinema) e del virtuale. Il personaggio prodotto dalla matita del *cartoonist* un tempo era destinato a vivere unicamente nella bidimensionalità della "striscia di carta". Oggi



(con la grande diffusione del cinema, della televisione, del computer, del DVD...) un nuovo personaggio nasce già con destinazione ad esistenze multiple: passa dalla carta stampata allo schermo (o viceversa), "animandosi" sul piano della fantasia e simulando livelli di realismo così estremi, che non è raro - come successo al personaggio di *Lara Croft* o alla *Valentina* di Crepax - che finisca infine con "l'incarnarsi" in una attrice in carne e ossa.

*Dragon ball* resta un cartone "animato d'azione", dove l'approfondimento psicologico dei personaggi è appena accennato e dove prevale il gesto espressivo, l'atteggiamento enfattizza-

to. Il nucleo tematico più ricorrente è il combattimento, il confronto, la lotta. Nucleo tematico fondamentale della cultura giapponese, ma non del tutto estraneo alla nostra, che pure si alimenta a immaginari fiabeschi non affatto secondari. I giapponesi hanno saputo unire il drago e il robot, l'antico e il moderno, la magia e la tecnologia, sapendone fare oggetto di racconto, di una *fabula*, in grado di accendere nei bambini, nei ragazzi e negli adolescenti, che numerosi ne seguono l'evolversi, gli antichi dispositivi psicologici dell'identificazione immaginaria con l'eroe forte e invincibile.



Alla base dell'identificazione con i guerrieri Sayan o con Goku e i suoi amici c'è il desiderio di possedere la loro forza, il desiderio di superare il vissuto di inferiorità, il desiderio di riscatto e di affermazione. Ma quale generazione di ragazzi non ha avuto il suo eroe di riferimento? Rispetto ai vari Ursus e Maciste e alla loro forza "naturale" (tutta muscoli e poco cervello) i guerrieri Sayan con la loro potenza ben graduata nei vari livelli e l'abilità nei combattimenti rappresentano un "modello" per certi versi più evoluto: la loro forza fisica, infatti, può essere battuta da chi possiede una tecnica di combattimento più adeguata. ❖

# Tutti pazzi per i Saiyan

di Concita Cosentino

**H**olly & Benij, *What a mess slump* e *Arale*, *Always Pokémon*, *Franklin*, *Luna principessa argentata*, *Casper*, *Tom & Jerry*, *i Simpson*, *Duck-Tales*, *Ken il guerriero* e la lista potrebbe ancora continuare. Un cartoon per ogni ora e per ogni canale, per non parlare di *Disney channel*, su pay-tv, che trasmette cartoni animati 24 ore su 24.

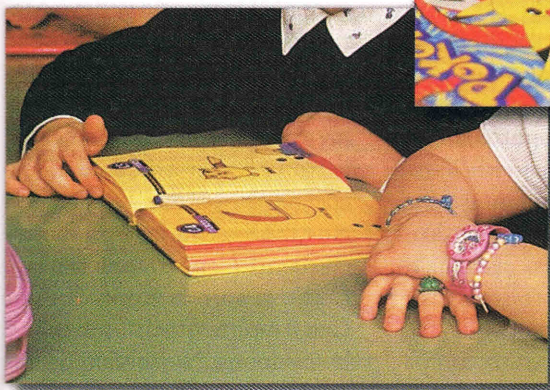
Una programmazione senza sosta per piccoli telespettatori che senza sosta stanno incolla-

ti al video. Figli ipnotizzati di genitori preoccupati, che regalano giochi, libri, computer, nel vano tentativo di strappare i loro marmocchi alla tv; di padri e madri che usano il cartone come arma di ricatto, che barat-

na, a una festa di compleanno, ad una passeggiata.

"Sembrano drogati - racconta sfiduciata la mamma di Giorgio, 5 anni, e Fabrizio, 11 anni -. Il più piccolo è già davanti alla tv alle sette del mattino e non vuole lavarsi né fare colazione. Il più grande lo scorso anno si è addirittura fatto iscrivere alla *Lega Pokémon* per stare con altri bambini che condividevano la sua passione. In casa non riusciamo più a vedere un telegiornale, a pranzo i cartoni animati ci impediscono di parlare e diventa difficilissimo andare in giro la domenica perché i pargoli non vogliono abbandonare il televisore".

La cartoonmania che travolge i più piccoli, non risparmia i più grandi. Il cartone animato per tutte le stagioni è *What's my destiny Dragon Ball*. Dalla materna alle elementari, dall'infanzia all'adolescenza, l'eroe nipponico che lotta per il bene dell'umanità, inchioda tutti davanti al



tono un'ora di visione con un compito, una doccia, una pietanza che non piace. La punizione più temuta per un bambino è, infatti, spegnergli il televisore, perché gli eroi animati si preferiscono a qualunque cosa, ad un pomeriggio dalla non-

teleschermo. Le stanze dei fans sono piene di gadget, giocattoli, quaderni, che alla fortunata serie si ispirano. Pietro 5 anni, sta in casa con la fascia di Son Goku, guerriero Sayan, il protagonista. Giulia, 8 anni guarda gli episodi in compagnia di Vegeta, Goan, Tranks e Goten, pupazzi di plastica personaggi del fu-



metto, che sono accanto a lei davanti alla tv. Nicola, 4 anni, canta a tutti la canzone della sigla. Clara, Laura e Francesca, studentesse di liceo, incollano sul diario le figurine perché non restano indifferenti al fascino dell'eroe, al suo corpo "disegnato in maniera perfetta", mentre Marco, vent'anni, ha sullo scooter l'effigie del Sayan.

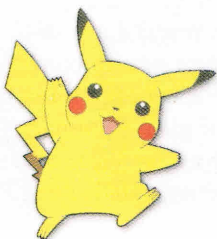
Alfio ha 9 anni, *Dragon Ball* è il suo cartone preferito. Si identifica con Goku perché "è forte, non ha paura, non teme di sacrificare la sua vita per salvare il mondo, è violento, però si schiera dalla parte dei buoni".

I cartoni animati giapponesi, sono i più gettonati da telespettatori di ogni età e fra i genitori destano meno preoccupazione rispetto ai Simpson, definiti "per adulti".

"E' un messaggio che - spieghino - rispecchia la società americana contemporanea e per certi versi può essere anche diseducativo nei confronti di un bambino".

"Mio figlio - dice un papà - ha quattro anni, appena ha visto per qualche giorno Homer, uomo incolto e rude, ha imitato le sue maialate. Gli è stato subito proibito di vederlo, ma a lui piace molto".

*La cartoonmania che travolge i piccoli non risparmia i grandi. Ma se sembra normale che un bambino guardi i fumetti, sembra strano quando lo fa un grande.*



Aurelio, scolaro di IV elementare, passa molte ore davanti alla tv, "ma non è un teledipendente - sottolinea la mamma - assolutamente no, anche se per evitare guerre in famiglia, e seguire qualche trasmissione anche noi, abbiamo comprato un altro televisore".

Se per i bambini è normale guardare i fumetti in tv, sembra strano che lo facciano anche i teen-agers, quelli, per intenderci che sono stati cresciuti da mamma-televisione fra Puffi e merendine, Mazinga, Candy-Candy, Lady Oscar e patatine.

"Perché meravigliarsi? - si chiede Tommaso, 15 anni - guardare un cartone animato è rilassante. Non si scandalizzava nessuno se i nostri genitori, alla nostra età leggevano Diabolik o l'Uomo mascherato. La tv ha un gran peso nella nostra vita, quindi guardiamo anche *Dragon Ball*".

Federica ha 15 anni, frequenta il II anno in un liceo socio-psico-pedagogico. "A me piace Goku anche fisicamente, ha un corpo che sembra scolpito. E' un cartone dove ci sono anche sentimenti forti, con contenuti più intelligenti rispetto alle telenovelle demenziali. In *Dragon Ball* accadono cose fantastiche, non stupide. Io non mi perdo una puntata, in casi estremi ricorro al videoregistratore".

"Sull'autobus, al mattino, - racconta Giuliana, una sua compagna di classe - parliamo tutti di

*Dragon Ball*, della puntata del giorno prima. Le trame sono belle, sono storie violente, ma non cruente, dove vince sempre il bene". "A me piace la dimensione familiare dell'eroe - aggiunge Donata, primo liceo classico - è un personaggio buono, che esprime sentimenti positivi nei confronti della sua famiglia. In *What's my destiny*, lui diventa grande, si sposa, ha un figlio. E' una bella dimensione".

Sonia ha vent'anni, studentessa di Lettere Classiche, è una vera esperta di cartoni animati. "Lo scorso inverno in facoltà, con le mie colleghe fra lezioni di Storia greca e di Filosofia, discutevamo anche di *Rossana*, la vicenda di una ragazza in cerca della madre, che rappresentava una tematica reale come l'adozione. Ecco per me, seguire quelle storie aveva una funzione catartica, mi rilassava, mi faceva stare meglio. I giapponesi in questo sono dei geni, per mezz'ora davanti alla tv, ti dimentichi di tutte le disgrazie che hai. Quando la trasmissione coincideva con la lezione, registravo la puntata per poterla vedere comunque. Anche *Dragon Ball* mi fa rifugiare in questo mondo fantastico, popolato di mostri incredibili, alcuni mi fanno sorridere, altri fanno schifo. Si passa attraverso sentimenti, ad esempio si potenzia l'odio, nell'antipatia che si prova per il cattivo di turno. Quando alla fine il male è sconfitto, la tensione è smorzata, il personaggio scompare e sorge l'alba".

Alessio è una matricola di Ingegneria. "Da piccolo vedevo Mazinga, mi facevano impazzire le trasformazioni meccaniche. Adesso sono un fan di *Ken il guerriero*, mi ricorda l'epica greca. E' la storia dell'eroe bello e buono che deve riportare la pace e la giustizia sulla terra, lottando anche contro i suoi fratelli travisti. Come si apre la storia di Ken? Con il rapimento di Giulia che è la sua donna. Non ci ricorda forse Menelao...?".