

28/4/1988

***“Quale TV dei bambini? Miti,
valori, modelli di comportamento
nella programmazione per
l’infanzia”***

***a cura di
Marina D’Amato***

Marina D'Amato

La televisione dei bambini

Miti, valori, modelli di comportamento nella programmazione per l'infanzia

Lo scopo della ricerca é quello di far luce sui contenuti della programmazione per l'infanzia in Italia. L'intento é quello di verificare se il flusso televisivo dei programmi dedicati ai più giovani non vada più considerato nel suo insieme in termini di "appiattimento", quanto piuttosto vada valutato come un'ampia, coinvolgente e totalizzante forma di trasmissione culturale. Lo studio non si pone quindi come un ulteriore contributo al dibattito :finestra sul mondo/strumento del diavolo; né vuole indagare sui possibili multiformi "effetti" dell'esposizione al video. Tutta, o quasi la letteratura esistente sull'argomento si muove su questi binari. Ciò che si intende fare, una volta individuati i miti, i modelli di comportamento ed i valori veicolati, é tracciare un'ipotesi dell'ideologia proposta alle giovani generazioni.

La ricerca si articola in tre fasi:

1. ricerca di sfondo di tipo bibliografico.

Sono già state recensite più di 600 opere sul tema televisione / bambini a partire dal 1973, da cui si evince l'enorme sperequazione di interesse nei confronti degli studi sugli "effetti", soprattutto di ispirazione statunitense e strettamente connessi con interessi commerciali e di marketing, a fronte di sporadiche analisi sui contenuti della programmazione.

2. Ricerca storico-documentaria

L'indagine é stata compiuta su materiali di archivio e sul Radiocorriere TV dal 1954 ad oggi. La ricerca sul Radiocorriere si é avvalsa di un questionario rivolto a tutte le trasmissioni per i ragazzi teso ad individuare diacronicamente l'evolversi dei temi proposti e quindi dai valori mediati.

Dai primi risultati é possibile cogliere alcuni trends fondamentali. Appare infatti come fino al 1968 la televisione ha rappresentato l'immagine unitaria di un paese teso a realizzare il proprio sviluppo modernizzante. Anche, e forse soprattutto, date le finalità formative dell'azienda, attraverso la TV dei ragazzi essa ha veicolato i grandi temi e miti della società statunitense. Dal 1968 al 1976, nel momento di maggiori mutamenti del paese, si può osservare come la programmazione per ragazzi di fatto, non rappresenti o evochi mai le crisi della società civile. Da allora, con l'avvento delle televisioni private la Rai sembra assumere un aspetto distaccato.... Il nodo centrale della politica televisiva nei confronti del pubblico infantile sembra quello di riconoscerne e quindi di esaltarne o meno l'esistenza come pubblico "specifico". L'analisi storica della programmazione Rai e delle "private" mette in evidenza la discussione su questa specificità anche a partire da dati quantitativi di "tempo" dedicato ai piccoli (cfr. grafici).

3. La ricerca empirica sull'attuale programmazione é stata svolta nel mese di novembre 1986 su: RAI I, RAI 2, RAI 3, Rete 4, Italia I, Euro TV e Canale 5. Dopo l'analisi di tutti i programmi trasmessi dalle ore 13 alle 20.30 rivolti ai bambini e ai ragazzi (3-15anni) é stato possibile individuare subito alcune omogeneità tecniche (cfr. per es. omogeneità dei palinsesti) e molte differenziazioni nel merito, nel senso che ogni rete ha una sua tipologia di programmi.

che in qualche modo ne accredita la linea in relazione ad un target privilegiato.

Nell'insieme il dato che più colpisce é la sperequazione esistente tra la quantità di programmi dedicati al pubblico più giovane da EuroTV, Italia I e Rete 4, rispetto alle reti RAI (cfr. grafici). L'attenzione della RAI, se complessivamente concerne tutte le reti, si differenzia tuttavia per generi

Rispetto ai generi, l'elemento quantitativo più saliente, che, in una certa misura sfata il mito che tende a far coincidere la programmazione per i più giovani con i cartoni, é l'ampio spazio dedicato invece ai films e ai telefilms presenti soprattutto su Italia I e Canale 5. Per quanto ^{risponde} attiene l'immagine del mondo proposta vi sono alcuni elementi che accomunano tutta la programmazione, definibili come "grandi assenze":

- e' pressoché universale la mancanza di un contesto storico sociale

Sia nei telefilm seriali che nei cartoni mancano elementi che possano indurre a localizzare gli eventi, e ciò che ne deriva é l'assoluta a-storicità e decontestualizzazione di ciò che accade;

- non é mai rappresentata una famiglia "normale" in senso statistico, quella composta cioè da un padre, da una madre e dalla loro prole biologica (sola eccezione"é la famiglia Addams che costituisce uno stereotipo ironico unico in tutto il contesto). Tutte le famiglie televisive sono costituite da bambini adottati, da papà vedovi, da nonnà vice-padri, da madri sole, da tutori ecc. Nel corso della ricerca sono state avanzate delle ipotesi per spiegare questa caratteristica riconducibili a motivazioni di tipo psicologico oltre che sociali.

Da un lato é noto che la più grande paura dell'infanzia é ravvicinata nella

perdita di un genitore. Molte favole iniziano con la morte della madre e ciò corrisponde forse, all'esorcizzazione di un evento temuto. D'altro canto l'assenza di un nucleo familiare "normale" corrisponde ad una diffusa disgregazione della istituzione familiare contemporanea. In questo caso il meccanismo di proiezione/identificazione del bambino con il personaggio, sarebbe di segno positivo.

Si sentirebbe nella sua "solitudine" insieme a tutti gli altri....

Rispetto ai cartoni, che comunque costituiscono il genere più diffuso, è stata elaborata una tipologia atta a classificarli per genere sulla base del contenuto delle storie proposte.

Si hanno così cartoni fantastico fiabeschi, fantascientifici, sportivi, di vita quotidiana, avventuroso storici, sentimentali.

Ciò che emerge è che la demarcazione fondamentale in termini di valori passa attraverso la connotazione di origine nazionale.

Si può osservare infatti come i cartoni statunitensi, soprattutto quelli fantascientifici siano veicoli di valori finalizzati alla realizzazione del 'sogno americano'. Il successo, il riconoscimento sociale delle proprie capacità, la possibilità per ognuno di divenire "importante" e famoso, sono elementi proposti continuamente attraverso il mito della forza /astuzia di He Man, di Robotrek, di Voltron, di Transformer.... In tutte queste storie ogni personaggio è portatore di un numero limitato e definito di valori, ed introduce nell'economia del racconto sempre lo stesso tema; il tempo, il luogo dell'azione in quanto proiettati nel futuro o nel passato immaginario, sono universali; il manicheismo è l'elemento fondante di tutti gli episodi; il buono ed il cattivo hanno comportamenti antitetici basati sui medesimi principi accolti o rifiutati; le situazioni catartiche vengono sempre risolte con

* Solo quelli fantastico fiabeschi sono diretti ai piccoli. Gli altri centrati su personaggi adulti, al centro delle loro storie astratte, inquietanti del mondo adulto (cf. sesso, amore, ...)

l'abilità, l'astuzia ma più di tutto con la collaborazione. (1)

Il potere è sempre legittimato dalla autorità, dalla competenza e dalla istituzione e si oppone sempre alla tirannia incontrollata e spesso malvagia.

Il cattivo è forte, ha un alone di magia (cfr. Deing, Veleno, ~~S~~keletor) usa sanzioni negative dirette che mettono a repentaglio la vita di nemici e spesso di sudditi. Il suo stratagemma preferito è il ricatto.

↓ l'elemento che più connota i cartoni di origine statunitense è la lotta per la libertà. Essa viene giocata per difesa (si è attaccati e si risponde con la forza), o per conquista (vivono male, sono maltrattati: liberiamoli).

In ogni caso è il credo americano che si fa strada. La fiducia che la libertà coincida con il modello di democrazia statunitense è indiscussa. La proposta di

ov
trarre il bisogno di integrazione sociale anche in storie di vita quotidiana come Alvin Show, o fiabesche come gli Snorky.

Le comunità sono regolate da norme basate su credenze che ammettono, come comportamento accettabile solo il "conformismo" alle mete e ai mezzi che la società offre per conseguirle.

La tipologia di Merton sul comportamento deviante sembra essere stata translata nella morale di tutti i cartoni statunitensi (1).

Non ci si può ribellare al "benessere" né si può rinunciare ad esso, tanto meno è accettabile un comportamento ipocrita che non ne condivide il significato, ed è perseguibile chi non segue le regole necessarie per arrivarci...

(1) Cfr. R. K. Merton: Teoria e struttura sociale vol. 2°, Il Mulino - Bologna '70.

	Mete	Mezzi
Modi di adattamento	culturali	Istituzionalizzanti
1. conformità	+	+
2. innovazione	+	-
3. ritualismo	-	+
4. rinuncia	-	-
5. ribellione	±	±

Per quanto attiene ai cartoni giapponesi, l'elemento che li ^{all'origine} ~~concerne~~ ^{li} ~~è dato dal~~ ^è ~~fattore~~ religioso. La religiosità shintoista è infatti ciò che più connota tutta la programmazione televisiva made in Japan.

Sebbene in modi diversi, sia i cartoni sentimentali (cfr. Heidi, Remi ecc.) che quelli centrati sullo sport evidenziano personaggi in cerca dell'"assoluto", esprimono situazioni in cui la ritualità non è mezzo ma fine, che avvalorano il comportamento individuale solo se in conformità al volere degli Dei.

I modelli di comportamento di Mimì, Holly e Bendj, sono basati sui ^{codi-} ~~codi~~ ^{ci} di una religione che considera la vergogna, il perdere la faccia, la cosa più grave che possa capitare, perché disturba l'armonia sociale, mentre il peccato in quanto segreto non ha questi effetti....

Il problema dell'identità nazionale, della famiglia, del ruolo del lavoro sono espressi in ogni match (di calcio, di palla a volo, o di cath, perché gli eroi mettono ogni volta in gioco tutto di se stessi fino al limite massimo (l'olocausto della vita non avviene perché si tratta di un serial....) per la squadra, per il Giappone.

Il mito del samurai, il kamikaze dell'ultimo conflitto mondiale sono solo alcuni degli esempi possibili a cui fare riferimento.

In sostanza i cartoni giapponesi, nel loro insieme attraverso modelli di comportamento che si rifanno al culto degli antenati (i protagonisti delle storie sono ispirati nello svolgimento delle loro azioni dagli avi, sempre presenti iconograficamente sulle pareti delle loro case); al mito della natura incombente, sfumata, ambigua, ma rilevante per le azioni dei singoli, propongono una condotta che deve tendere verso l'assoluto, l'armonia universale nell'annullamento del sé.

D'altro canto l'elemento che connota di più i cartoni statunitensi è la guerra "fatta per portare la libertà e la democrazia"....

La fiducia che la libertà e quindi la felicità coincida con il modello di democrazia statunitense è indiscussa. Il fine è rappresentato dalla integrazione sociale. Il mondo mitico è quindi o giapponese o statunitense, non esiste né nei cartoni, né nei telefilm l'immagine

I cartoni sportivi

Mimi e la nazionale di pallavolo

L'uomo tigre

Holly e Bendyi

Gigi la trottola

Si tratta di cartoni esclusivamente giapponesi. Sono stati considerati sportivi tutti i cartoni ove lo sport costituisce l'attività prevalente dei protagonisti. Essi appaiono connotati dall'exasperazione del reale, nel senso che i volti, le gambe, il pallone, la rete sono riprodotti con una tale forza realistica da trasmettere la sensazione di fatica o sofferenza dei giocatori. Inoltre essi mediano una immagine dello sport profondamente diversa da quella europea. Lo sport come gioco, come luogo, in cui competere con se stessi con lealtà, è assolutamente lontano da questa concezione dello sport come

"lotta". Qui, il campo, il ring, sono luoghi agonistici dove si esprime tutta la propria forza e la propria volontà, "contro" l'altro, o l'altra squadra.

L'individualismo è esasperato, per quanto venga continuamente sottolineata la valenza di squadra, i protagonisti vincono "per sé". Gli incontri si risolvono quasi sempre in incontri a due.

La violenza nel gioco è l'elemento che connota di più tutti i cartoni di questo genere.

Mimi e la nazionale di pallavolo.

E' la storia di una ragazza che dedica la sua giornata, le sue energie e financo i suoi pensieri, esclusivamente al gioco della pallavolo di cui è una campionessa. Le varie vicende di gioco si caratterizzano per l'impegno, la competitività e il sacrificio che l'allenatore richiede, in vista della gara ufficiale.

Il successo finale darà prestigio alla formazione giapponese, e offre la ragione di vita essenziale a Mimì.

L'ambiente realistico è rappresentato quasi sempre dalla palestra in cui si allena la squadra. E' un luogo disadorno e grigio, dove si compie con sacrificio il dovere delle militanti sportive. Solo raramente, infatti, svolgono anche degli esercizi ginnici anche nei parchi della città

giapponese.

L'azione appartiene al presente. Infatti le giocatrici si spostano in aereo quando si recano a fare delle trasferte di gioco. Vestono in maniera moderna, si scorgono macchine dei giorni nostri.

Mimì è la capitana della squadra, è molto brava e si impegna fino ad esaurire tutte le sue energie, per escogitare delle tattiche che possano ostacolare il gioco della squadra avversaria. E' una ragazza che incanala tutta la sua vitalità e aggressività nel gioco. Spesso durante le partite, nei momenti di crisi, ha davanti agli occhi l'immagine dell'allenatore della squadra della scuola che frequentava da bambina, ed in definitiva è come se si impegnasse a vincere esclusivamente per lui. Passano nella sua mente i ricordi delle antiche tattiche di gioco e nel momento del bisogno lei le applica, risolvendo miracolosamente le sorti della partita. Il rapporto introiettivo con se stessa è molto duro. Mimì riflette spesso sulla condotta da tenere in termini etici. Ha spesso dubbi, crisi di depressione, ma la voce interiore del suo primo "dolce" allenatore è la sua forza. Dopo momenti di smarrimento riesce a capire quale via seguire e l'imperativo categorico dell'impegno è la soluzione di ogni sbandamento.

Midori è la grande amica di Mimì; provengono entrambe dalla squadra della scuola del loro paese d'origine. E' psi-

collogicamente più debole di Mimì e per questo ricorre sempre al suo aiuto.

Allenatore della squadra nazionale è un personaggio oscuro; si nasconde dietro un paio di occhiali da sole neri e rappresenta il potere ed il dovere. E' essenziale nei suoi ordini e da lui non sembrano trasparire sentimenti di nessun tipo. Molto severo durante gli allenamenti, non incoraggia mai le sue allieve, anzi le umilia spesso. Richiede dalle sue ragazze un impegno fisico e psicologico spinto fino allo spasimo.

I genitori di Mimì vivono lontano da lei. Seguono le imprese della figlia in televisione, ma si vedono molto raramente.

L'abilità, la competitività, l'ambizione, la dedizione ad un'idea, impegno, ricerca del successo sono gli elementi chiave del comportamento di Mimì.

Tutto è stato ottenuto con sacrificio. Il successo è ogni volta una battaglia da vincere, prima con se stessi e poi con gli altri. Tuttavia non è per il riconoscimento altrui che Mimì lotta, ma per se stessa e per l'onore della squadra nazionale.

La violenza esasperata del gioco sottolineata dall'ostacolo della rete, dai primi piani che ingigantiscono la sofferenza fisica che crea una tensione esponenziale fra le giocatrici, fa sì che la vittoria finale sia come una vittoria in battaglia.

L'uomo tigre

L'uomo tigre è un invincibile campione di catch che appare sul ring sempre con la maschera di tigre, e che nella vita normale è un amico affettuoso degli orfani.

Questa doppia identità è un segreto per tutti. Anche l'uomo tigre, è orfano, ed è stato allevato per diventare campione di catch dalla organizzazione malvagia: "La tana delle tigri" che sfrutta al massimo delle loro potenzialità questi campioni.

Ma, l'uomo tigre, una volta ribellatosi ad un loro ordine, se ne allontana. Hanno così inizio i suoi interminabili combattimenti con gli altri cattivi campioni che la "Tana delle tigri" gli manda contro da ogni parte del mondo per vendicarsi di quell'abbandono.

Ad ogni puntata c'è quindi un incontro/combattimento, tra l'uomo tigre ed un avversario dichiarato "invincibile".

L'uomo tigre dopo momenti di sconfitta finisce per avere sempre la meglio e torna, senza la maschera e con abiti normali dai suoi "amati" amici orfani.

La lotta è riprodotta con immagini che si ripetono spesso, esaltando la violenza del combattimento con la focalizzazione dei particolari più "duri". I gesti del corpo: calci,

pugni, prese particolarmente "forti", abbattimenti improvvisi e violenti sono sottolineati dalla fissità crudele delle maschere di tigre e dei suoi avversari.

La doppia identità buona e cattiva, è rappresentata da una gestualità affettuosa e dolce espressa nei confronti degli orfani amici, e da movenze drammaticamente infernali espresse sul ring dall'uomo mascherato. Quando combatte l'uomo tigre che si avvicina al ring sotto la luce dei riflettori, tra due ali di folla eccitata con un mantello rosso che ne esalta le erculee fattezze, sembra aver dimenticato i motivi del suo fare e l'abbandono della tana delle tigri per la violenza che esprimono.

Il combattimento è feroce, all'ultimo sangue, la folla inneggia, lui si esalta nel corso della lotta. Fortunatamente la canzone ricorda che l'uomo tigre combatte contro il male, si batte contro la malvagità... e ripristina ad ogni episodio la dicotomia buono/cattivo additando il male sul nemico ed ascrivendo il bene a tigre.

Il messaggio, nel suo complesso, è molto violento. Lo sport viene mediato come terreno di confronto per la lotta "lecita", ma senza quartiere basata sull'odio. I sentimenti, sono semplici. Da una parte l'amore per gli orfani che si traduce in gesti di affettuosa protezione, e dall'altra l'odio per i campioni della tana delle tigri che si coniuga con la forza bruta, e l'abilità tecnica della lotta.

La storia si svolge ai giorni nostri. Gli abiti e le case denunciano la contemporaneità della azione.

L'ambientazione potrebbe essere una qualsiasi metropoli, di cui però sono tratteggiati i contorni poco accoglienti di una periferia (cfr. alte mura di cinta, palazzoni).

L'elemento principale, come modello di comportamento è la morale machiavellica del fine che giustifica i mezzi. La violenza anche sfrenata ha infatti una sua logica "positiva" perché culmina con l'annientamento del male. I valori maggiormente espressi sono quelli della forza e dell'individualismo.

Holly E Bendyi

Sono due ragazzi che giocano al calcio. Appartengono alla squadra New Team ma il loro sogno è arrivare alla Nazionale.

Tutti gli episodi narrano di allenamenti pesanti, in cui nessuno può essere risparmiato; di rinunce psicologiche notevoli, (es. l'isolamento per allenarsi, l'allontanamento da casa, ecc.) di solidarietà tra i due protagonisti, di ambizione per la vittoria di competizione sfrenata con le altre squadre.

In ogni episodio c'è una partita, meglio definita come incontro/scontro tra i giocatori.

L'elemento che più caratterizza queste storie è la violenza con cui viene esercitato il calcio. Durante le partite, si viene spesso maltrattati, calci e colpi bassi non mancano e vengono contrassegnati dai rigori.

Il gioco è lotta dura e cattiva.

La vittoria "deve" essere raggiunta per sé, per la squadra, per il Paese. Con questo obiettivo, anche a costo della vita.

Le immagini sono sempre le stesse.

Vengono inquadrate le gambe in corsa, i piedi quando colpiscono non solo la palla ma gli avversari; i volti che manifestano sofferenza e soprattutto una ferrea determinazione alla vittoria.

A parole viene esaltato il gioco di squadra, di fatto si coglie solo l'azione risolutiva dei due fuoriclasse.

Holly e Benny sono uniti perché danno tutto il loro essere al calcio.

E' questa determinazione totale che viene esaltata ad ogni puntata come la condotta più corretta da avere che rende il cartone estraneo alla nostra cultura.

Lo sport come luogo di lotta e di dedizione fine e non mezzo.

La morale del mito del samurai che si immola per il Giappone contro quella di De Coubertin che sostiene che l'importante è partecipare e non vincere.

Gigi la trottola

Gigi è un ragazzo allegro e vivace che frequenta il liceo, ha circa 16 anni. E' molto piccolo di statura e può così apparire come un bambino. Anzi i suoi tratti, le sue espressioni sono tali da farlo apparire ai bambini uno di loro. Le sue gesta però sono "da grande". E' un genio tattico dello sport. Ma ciò che più ama sono le ragazze ed è infatti per l'attrazione che prova per la bellissima Anna, allenatrice della squadra di pallacanestro che entra nella formazione...

In un incontro con una squadra avversaria per dimostrare a Anna le proprie capacità si scatena in un gioco formidabile volando letteralmente per il campo come una trottola...

Ogni episodio è contraddistinto da una avventura

che mette in risalto la capacità di Gigi. La sua agilità soprattutto. Raramente lo si vede impegnato nella pallacanestro. Più spesso le sue imprese riguardano attività varie (ladri di un tesoro nascosto, partita di ping pong ecc.). Per questo nonostante negli episodi centrati sullo sport lo si vede impegnato per vincere e anche duramente, tuttavia il genere non è prettamente sportivo, ma concerne la vita di tutti i giorni con le piccole e grandi difficoltà che propone. Dalle difficoltà Gigi emerge sempre per la sua incomparabile agilità. E', a tratti, un cartone spiritoso, per i rapporti di Gigi con le ragazze. Vengono esaltate le capacità del singolo per la vittoria/riuscita finale, ma pur essendo complessivamente meno violento degli altri, di fatto esprime ogni volta che si vede un "gioco", la stessa tensione morale verso la vittoria.

Questo genere di cartoni risulta esemplare per evidenziare i valori, i miti, i modelli di comportamento appartenenti alla cultura nipponica pervasa tutta di religiosità. L'elemento fondamentale offerto dallo sport. Holly e Bendje, Mimi, Mila e Shiro, L'uomo tigre, Coccinella vivono infatti in modo totalizzante, unidimensionale la loro attività sportiva. Diversamente dalla morale sportiva ateniese De Coubertin qui lo sport è vissuto come mezzo per la vittoria della squadra del Giappone, ad ogni puntata l'elemento catartico è dato dal pericolo di perdere. Poi dopo una travagliata più o meno manifestga crisi interiore, l'eroe facendo forza su sè stesso, si riprende rirova la forza, applica la strategia ma soprattutto decide (con uno sforzo di volontà di vincersi per vincere vi riesce e riceve il riconoscimento dai compagni. La sua interiore serenità è raggiunta, attraverso il consenso sociale e la coscienza di essersi immolato per la vittoria.

Tutti gli episodi di queste serie sono caratterizzati da durissimi allenamenti, violenti incontri (di calcio, catch, palla a volo), crisi dell'eroe; suo superamento, vittoria considerazioni solitarie introiettanti una morale del sacrificio tesa all'assoluto.

Elementi costanti sono la sofferenza fisica di qualcuno, spesso dell'eroe (cfr. manifestazione esterna di un travaglio interiore e comunque esemplificazione di un problema da superare con la forza di volontà);

- la forza dell'allenatore (non un super io freudiano, ma l'espressione di una società che condiziona tutte le azioni e sottopone l'individuo in modo totale (sono

ormai noti anche in occidente gli stili di vita degli abitanti di Tokio compressi in piccoli spazi oppressi dal lavoro condizionati dalla paura del disonore e quindi sottomessi alle regole che le definiscono aspettative sociali (cfr. esempi dei villaggi Toyota, Suzuki che inglobano l'individuo dalla nascita alla morte).

In una società che cerca l'assoluto e che considera l'assoluto tutto l'individuo non è un essere isolato MA è tutto (non un noumeno ma un fenomeno).

Il comportamento individuale deve perciò essere in accordo con gli Dei e la razionalità politica confondibile con l'imperialismo, ed il nazionalismo, si coniuga con la teocrazia e la si coglie dalla importanza dell'io, dalla importanza dell'io, dalla condotta valutata sempre rispetto agli altri.

- La dedizione è la qualità sociale per eccellenza, è la molla e condizio sine qua non dell'agire sociale.

- La vergogna è per un converso l'elemento più riprovevole. Perdere la faccia è un pò come disturbare l'armonia sociale e quindi è molto grave, mentre il peccato in segreto non lo è. Non esiste nella cultura giapponese il peccato di pensiero.

- I peccati sono quindi: la slealtà
l'imprecisione
la scarsa puntualità

- Modelli di comportamento fondamentali:ò

1. Lealtà verso gli altri

(non posso fare il furbo)

pena/sanzione: il non riconoscimento sociale

2. L'onore come codice di comportamento

3. La vergogna come fatto sociale è più importante della colpa che è solo atto privato
4. L'etica è quindi quella del lavoro, dell'impegno della dedizione
5. La DEDIZIONE a tutto.

Il controllo sociale è molto persuasivo

La quantità di popolazione facilita per molti aspetti la vita che deve per forza essere organizzata con ritmi precisi.

Il problema latente ma capillarmente diffuso è:

l'assimilazione: come meccanismo di unificazione dei cartoni che passano attraverso forme culturali integrate a diversi livelli.

La questione dell'assimilazione che pervade molti elementi si pone come problema dell'identità personale e nazionale ed è presente in tutte le serie dei cartoni giapponesi sotto molteplici aspetti. Nei casi sportivi esaminati il problema è risolto dalla vittoria della squadra.

Gli elementi fondamentali della cultura sono:

la famiglia non si disgrega perché il matrimonio è organizzato, perché c'è l'idea dell'equivalenza del partner.

Le donne sono le eredi e riproduttrici sono le depositarie della tradizione smettono di lavorare dopo il matrimonio per dedicarsi ai figli sono le responsabili della riproduzione culturale.

- Il lavoro è massacrante, alienante, impolicante. Esso è "maschile" basato su ritmi duri, selettivo, impegnativo è totalmente coinvolgente, nel senso che ognuno "singolarmente" lavora per sé, nel proprio ambito per ottemperare proprio compito esclusivo nella ricerca di un'ARMONIA

fondamentale. Per questo è un fatto religioso. Ma esso, come gran parte delle sofisticate tecnologie che produce resta al di fuori della casa.

In casa la religiosità si manifesta con un'ambiguità soffusa nella tradizione dei mobili, degli ambienti, degli abiti nella grazia dei movimenti.

- L'ambiguità e cioè la sfumatura, lo spazio vuoto espressi nelle case, nelle cose ed in tutte le forme architettoniche è sempre presente.

Tutto ciò che è forte disturba. Ciò può apparire in netto contrasto con la forza violenta espressa dalle storie dei cartoni dove invece i contrasti appaiono esasperati ad una prima lettura (le facce stravolte dei giocatori che perdono o lo stanno per fare) la violenza dei gesti per "vincere". Tutto ciò appartiene forse al mondo di fuori, quello competitivo del lavoro, della tecnologia della forza. Il cartone ritrae i ragazzi al lavoro non a casa. Nella lotta coinvolgente del loro operare nel mondo pubblico, totalizzante, dove il modello di comportamento è la sfida continua che deriva dalla paura di perdere l'identità. Il complesso dello straniero è il complesso di inferiorità che pervade di più il popolo giapponese. La sfida è continua; vincere sempre è necessario per affermarsi ed esistere. I valori più condivisi sono: l'abilità, l'impegno, la volontà ferrea. Questa viene esercitata soprattutto nella scuola che è selettiva. Alle elementari, all'università.

A 6 anni un bambino giapponese entra nel meccanismo della selezione.

Il duro allenamento degli atleti ne è una manifestazione.

La selezione della squadra la possibilità di essere esclusi perchè non si raggiunge lo standard desiderato, accettato, ma più che altro definito socialmente è sempre presente. Mimì, Hollie e Bendye sono allontanati dai loro terreni di gioco quando le loro prestazioni sportive/professionali non vengono giudicate all'altezza della situazione.

Essendo simboli e volendo rappresentare un mito il loro standard è dato dall'eccezionalità della loro bravura. Questa "eccezionalità" che rappresenta il massimo di se stessi non può, non deve avere cedimenti: Mimì, Milo e Shira Holly non possono anteporre problemi personali al loro essere nel gruppo, perché questo implica un abbassamento del rendimento. Si gioca per la squadra come tramite per raggiungere individualmente l'assoluto. Dopo la vittoria, l'eroe, ricevuto il plauso ed il consenso dei suoi è nuovamente solo con se stesso. E' felice perché si è vinto per vincere, perché ha ottenuto il riconoscimento sociale anche se ha sfiorato la "vergogna" di perderlo. Si è avvicinato tramite la vittoria che produce "assimilazione", all'assoluto, fine ultimo di ogni azione. In questo senso, anche l'elemento iconografico che attribuisce a tutti i personaggi le stesse espressioni, gli stessi tratti, contribuisce a rendere gli individui parte del tutto, non noumeni ma, come abbiamo già accennato fenomeni (l'eroe che si chiami Oscar, o Holly, di fatto è sempre lo stesso). Viene così rafforzata l'idea che l'individuo in sé non conta ma che l'assoluto è tutto.

Ciò può trovare la sua ragion d'essere anche nell'elemento fondamentale del pensiero religioso-filosofico che consiste nel trasformare l'astratto in concreto (l'Ikebana e altre

forme artistiche come la pittura sono in questo senso elementi di definizione della religiosità).

Del resto, la propensione così diffusa, e così manifesta nel caso dei cartoni verso una puerile "naivité", verso una semplicità primitiva, verso un'ipotetica pienezza originaria, e verso il realismo empirico proviene dagli insegnamenti di Lao Tse (cfr. influenza del Confucianesimo e del Taoismo).

Esso culmina^{Min} nel Kannagara e cioè nel sentimento che si traduce in pensiero.

Il sentimento non è nulla, finché e a meno che, non si esprima in un pensiero, e questo non vive se non quando è animato dal sentimento (cfr. Mimì, Holly, ma anche l'Uomo Tigre o Gigi la trottola) in cui tutte le azioni sono emotive e dettate da stati d'animo impulsivi e razionalizzati. Pensiero giapponese che poteva scaturire solo dal sentimento giapponese Kannagara è sintomo dell'uno e dell'altro.

Nei cartoni che abbiamo citato questo è l'aspetto più esasperato. Si osserva infatti come il coinvolgimento emotivo dei personaggi espresso da lunghi pensieri manifestati da una voce interiore forte e dalla fissità dello sguardo durante l'azione diventano invece pegni di emotività e di sentimento nel momento in cui l'azione (vincente catartica e risolutoria) si esprime (cfr. per esempio Mimì ha male al polso, lo risparmia perché la sua tremenda e forte schiacciata la farebbe soffrire, ma, dopo aver visto che deve vincersi, altrimenti la squadra perde, interiorizza ed esprime il sentimento

(la morale quindi del superarsi) per far vincere la squadra. Sentimento/azione trovano la loro sintesi nell'effetto della vittoria (= avvicinamento all'assoluto, con l'olocausto, con il coinvolgimento totale (cuore + testa) con il superamento del problema dell'assimilazione). A questo proposito vanno sottolineati alcuni elementi culturali sempre presenti: il problema dell'insularismo, del provincialismo che sfocia nel fanatismo nazionalistico.

Scopo dei giocatori è uscire dalla dimensione provinciale per vincere (cfr. fanatismo nazionalistico per assumere un'identità giapponese a livello internazionale).

Nei cartoni fantastico-fiabeschi (cfr. trasposizioni europee come Heidi, Remi ecc.) o in quelli di vita quotidiana (cfr. Occhi di gatto, Coccinella) sono più presenti altri elementi della religiosità giapponese. Soprattutto nei primi incombe la natura, ed in tutti è presente il culto degli antenati.

I personaggi di queste storie appaiono tutti dotati di immediata intuizione (carattere tipico del pensiero giapponese) (cfr. Heidi, sente prima di capire) e questo si rifà al Kannagara, essenza della religiosità. L'essere naturali, di mente semplice, l'accettare le cose come sono, non negare nulla, obbedire ingenuamente all'ordine delle cose così come capitano, sul solo piano dell'esperienza sensibile, questo è essere nello spirito delle cose. Al centro di questo universo sta la natura come apprezzamento dei suoi aspetti più profondi. Il sentimento/reazione deve essere mono no aware (traducibile come "cose di rispon
denza emotiva" l'effetto è poetico/statico nei confronti del
la natura, perché il pensiero è sentimento.

- La natura è fondamentale, sacra, femminile, materna (la pioggia continua crea paesaggi umidi, nebbiosi, sfumati, delicati con confini indefiniti; la nebbia pervade tutto. L'atmosfera è spesso ambigua, sempre determinante per gli uomini.

- Il mondo appare come una manifestazione dell'assolut^o (cfr. festa per le stagioni, per l'inizio dell'estate, per la fioritura dei ciliegi a primavera).

- L'atteggiamento estetico è quindi equivalente al *sunt lacrimae reum*, esprime il pathos della realtà delle cose, la delicatezza del detto e non detto. Questo significa che i personaggi provano sentimenti che agitano le cose intorno a loro, in una realtà in cui le "cose" possono essere oggetti inanimati o esseri senzienti capaci di emozioni (Heidi "parla" con gli alberi, Coccinella con i suoi animali ecc.). In questo modo ciascuno di loro si ricongiunge con gli dei, e quando si sente e si sperimenta questa verità, anche senza analizzarla razionalmente, è certo che qualsiasi espressione immediata del loro animo riproduce il ritmo di Kannagara.

Quando gli animi sono liberati dagli impulsi egocentrici e dalle sottigliezze razionalistiche, essi entrano in risonanza con lo spirito degli dei che è Kannagara, e sono posti in grado di guardare profondamente nel valore dell'emotività umana. E ciò accade quando scorgono *mono no aware* in tutte le fasi delle attività sociali, che possono suscitare risposte emotive.

Sentire *mono no aware* negli eventi naturali e negli affari umani non è niente altro che un aspetto del Kannagara, che si afferma nell'animo giapponese.

All'apice di questo atteggiamento c'è il monaco che inginocchiato per giorni di fronte all'acqua che decide di non bere ne valuta l'essenza e la sacralità della pura terra. Un elemento fondamentale deriva dall'idea della pura terra ripresa dal buddismo a partire dal 13° sec. (soprattutto per il tramite di Hier, Honen, Shiruan). Tuttavia il punto centrale della dottrina non è necessariamente la rinascita del mondo, ma la via ad essa, preparata mentre siamo in questa vita. Shiruan, il fondatore della branca Shin della scuola della pura terra, insegna che la via da seguire per essere sicuri della propria rinascita è quella di accettare di tutto cuore il voto di Amide e ciò è possibile con il "salto di traverso". E cioè, invece che seguire un continuo passaggio logico di raziocinio in raziocinio, bisogna abbandonare ogni calcolo intellettuale per saltare decisamente nell'abisso dell'assoluto. Solo immergendosi nell'inizio del caos si può ritornare all'essenza dell'atemporalità. Questo "salto di traverso" è la spiegazione "logica" delle azioni illogiche dei personaggi dei cartoni. Lo Spirito giapponese non è analitico ma intuitivo. Esso non è mai stato educato a raccogliere i dati induttivamente e ad astrarne il principio che li sottende, ma coglie il singolo dato d'esperienza e si identifica con esso.

Non postula, non suppone nulla al di sotto dell'esperienza, ne va oltre ciò che ha dinanzi e tutto questo si ritrova nella "semplicità" (per definirla con criteri occidentali) della condotta di Mimi e dell'Uomo Tigre per esempio. L'intelligenza giapponese tende a muoversi sul piano dell'intuizione o dell'empirismo radicale nel suo rapporto

con un mondo concreto di percezioni sensoriali. Il Kannagara indica proprio questo: gli shintoisti desiderano prendere gli dei così come sono e non costringerli a seguire la logica umana.

Così pre rendere il buddismo un insegnamento spirituale indigeno al Giappone, era assolutamente necessario eliminare le astrazioni, i postulati, e tutto ciò che avesse sapore intellettualistico. Si concepisce in questa logica l'importanza del Sabi come espressione statica del Kannagara, sia da un punto di vista metafisico che spirituale. Si tratta in sostanza di un sentimento di assoluta solitudine non nel senso di essere solo o lontano dai propri simili ma nel senso di una ricerca verso l'assoluto. La solitudine assoluta si realizza quando si toccano le profondità dell'individualità e questa comprensione si deve verificare esistenzialmente e non già concettualmente o per postulazione ed è quanto viene sempre esemplificato dai dialoghi interiori che precedono o seguono le azioni dei nostri protagonisti.

L'onestà, la naturalezza, la spontaneità, la semplicità, la dirittura d'animo sono qualità utili nel seguire la via naturale agli dei prima che essa possa essere contaminata dalla tortuosità della ragione umana. (laddove la sincerità è l'elemento che permette di "sentire il pino quando si è di fronte ad esso"), Heidi o Coccinella sono gli esempi più vicini a questo stereotipo.