

Finto e a quattro zampe

Valerio Ducros

La narrativa ha spesso scelto come protagonisti gli animali, da Esopo a Walt Disney le parole più sagge o più dure vengono messe in bocca a vari volpi, topi, ecc, fino a rappresentare gli amici in carne e ossa che non abbiamo, o i nostri peggiori nemici

Da sempre l'uomo ha cercato di plasmare l'ambiente, di interpretarlo secondo i propri parametri, riconducendolo a una visione mite e rassicurante. Così, la narrativa facilmente ha scelto come protagonisti gli animali, a volte spaventosi, divinizzati, altre antropomorfizzati, da Esopo a Fedro a La Fontaine fino a Disney con accezioni vistosamente lontane fra loro. Desidero concentrare la mia attenzione su come negli ultimi tempi la narrativa in genere – letteratura, televisione, cinema, ecc. – propone il mondo animale, e soprattutto come svolge tale operazione quando si rivolge ai bambini.

Non è facile trovare autori contemporanei che amino utilizzare i protagonisti animali a scopo educativo, come gli antichi che, esaltandone le presunte caratteristiche della "personalità" – se così si può dire – creavano le loro favolette morali. Semmai, oggi l'opera educativa fa dell'animale stesso l'elemento di valore morale della fiaba, proponendo ai piccoli lettori temi quali il rispetto della natura. Il più delle volte, però, i personaggi animali servono a indurre un meccanismo di affetto, simpatia e identificazione, in virtù di una serie di sottintese affinità tra questi e i bambini – e adulti desiderosi di consolatorie e rassicuranti "coccole" narrative – quali l'ingenuità, il senso di inadeguatezza, la goffaggine nei movimenti, l'istintualità, anche aggressiva, la diversità e la lontananza dalla dimensione "umana" intesa dai piccoli come quella "adulta". Già il successo dei personaggi disneyani (e del documentario d'impronta disneyana) è piuttosto sintomatico di tutto ciò, ma nessun fenomeno mediatico è mai stato più forte in tal senso come quello recentissimo dei Pokémon e dei loro cloni i Digimon: gli animaletti fantastici sono al tempo stesso cuccioli e belve feroci, giocano a combattere ma realmente si scontrano; contemporaneamente, i bambini protagonisti della storia hanno in loro potere le bestioline, come dei "super tamagotchi", da cui il facile parallelo con i piccoli padroncini che giocano e curano le spesso sventurate creaturine da salotto, con tutti gli annessi portati psicologici di sviluppo emotivo, senso di responsabilità, ecc. in base ai quali gli psicologi consigliano ai genitori di prendere in casa un animaletto domestico. Evitando di dare un giudizio estetico su un simile prodotto, non possiamo negare che, sebbene già notevolmente sgonfiatosi, l'evento è stato di portata colossale e non certo per la ricchezza delle immagini o delle storie; piuttosto, proprio per questa lontananza dal mondo dei grandi, dal fatto che immerge lo spettatore in un mondo tutto a sua dimensione dove il dramma, il conflitto, l'avventura sono fortissimi ma pur sempre gioco, con le sue regole e consuetudini. E, soprattutto, l'adulto non c'è!

Attenti allo squalo

Restando nel campo degli animali "inventati", nati da incroci, astrazioni, fantasie assurde, un altro grande protagonista è stato ed è recentemente tornato ad essere ET (la cui immagine nasce dall'unione dei caratteri di un gatto e di una tartaruga): anch'esso quintessenza del cucciolo in crescita, straordinario motore – come in altri tempi era stata

Mary Poppins – di dinamiche di sviluppo e maturazione, consapevolezza e accettazione dei propri sentimenti all'interno della famiglia, è il non plus ultra, del rassicurante.

Perfino la creazione di mostri come King Kong o Godzilla, in fin dei conti, può esser letta come rassicurante, data la natura assolutamente fantastica di questi animali.

Altrettanto non si può dire de "Lo Squalo": sebbene fantastico nelle dimensioni, si basa su paure piuttosto concrete e, in certi casi, realmente condivisibili; insieme ad altre opere cinematografiche decisamente inferiori riconducibili al filone "catastrofico", il film va a riscoprire l'atavico timore dell'uomo nei confronti di una natura crudele e misteriosa.

Si è citato *en passant* il giochino del pulcino virtuale, il Tamagotchi: è questo il caso più vistoso tra quelli utili all'accostamento del mondo animale a quello dei robot che – in alcuni casi come in "Star Wars" sopra le righe e quasi comici, in altri crudeli come mostri sfuggiti al controllo umano, vedi "2001 " – rappresentano sofisticati surrogati sintetici ma pressoché identici nel loro ruolo narrativo. In questi esempi non si vuole insegnare proprio niente, gli animali hanno solo una funzione emotiva, strumentale allo spettacolo e al coinvolgimento.