



UNIMORE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Dipartimento di Educazione e Scienze Umane

Corso di Laurea Magistrale a Ciclo Unico in Scienze della Formazione Primaria

A.A. 2024/2025

**Educare con l'animazione: il linguaggio dei cartoni animati tra
estetica, narrazione e didattica.**

Relatore: prof. Lorenzo Manera

Laureanda: Rachele Gozzi

Matricola 157309

Indice

INTRODUZIONE	2
CAPITOLO 1- LE ORIGINI DEL CARTONE ANIMATO E IL CONTRIBUTO DI PANOFSKY	5
1.1 Le prime sperimentazioni e la nascita dell’animazione.	5
1.2 L’affermazione del modello Disney.	8
1.3 Il contributo di Erwin Panofsky allo studio dell’animazione.	10
CAPITOLO 2- COLORE, FORMA E VISUAL STORYTELLING NEI CARTONI ANIMATI	13
2.1 La teoria del colore nell’animazione.	13
2.2 Il colore nei personaggi Disney.	16
2.3 La forma come elemento narrativo e identitario dei personaggi Disney.	18
2.4 L’analisi di Riccardo Falcinelli.	20
2.5 Il cartone animato come esempio di visual storytelling.	25
2.6 Significati, personaggi e valori nei cartoni animati.	29
2.6.1 Biancaneve e i sette nani	29
2.6.2 Il re leone	31
2.6.3 Mulan	33
2.6.4 Ratatouille	35
2.6.5 Inside Out	36
CAPITOLO 3- IL VALORE EDUCATIVO DEL CARTONE ANIMATO E LA SPERIMENTAZIONE DIDATTICA A SCUOLA	37
3.1 Il cartone animato come strumento educativo.	37
3.2 Media education.	41
3.3 “I piccolissimi del cinema muto” come modello didattico.	44
3.4 Esperienza laboratoriale in classe: corto animato con la tecnica stop motion.	46
3.4.1 Gli elementi di contesto e la classe.	47
3.4.2 Gli obiettivi e l’attività.	48
3.4.3 Le osservazioni emerse al termine dell’attività.	51
CONCLUSIONI	55
Bibliografia	56
Sitografia	57
Allegato 1: relazione finale di tirocinio.	59

INTRODUZIONE

Il cartone animato è oggi uno degli strumenti visivi più diffusi e influenti nella formazione dell'immaginario infantile. Nei cartoni animati si uniscono narrazione, immagini in movimento e stimoli emotivi; essi rappresentano quindi un linguaggio privilegiato nella comunicazione con i bambini e una risorsa educativa dalle grandi potenzialità. Lo studio dei cartoni animati, del loro processo di realizzazione e dell'uso del colore e della forma dei personaggi possono offrire degli spunti interessanti per alcune attività da realizzare con i bambini.

Quando si parla di cartone animato si pensa alle immagini semplici e colorate che li caratterizzano, alla varietà di personaggi protagonisti di tante storie diverse. Nei cartoni animati i bambini trovano per la prima volta nella loro vita il potere delle arti visive: l'abilità di dare significato attraverso forme e colori che toccano la sensibilità dello spettatore.

Oggi l'esposizione ai contenuti animati è continua, ma spesso consumata in modo rapido, senza un vero momento di attenzione su ciò che si sta guardando. Eppure, dietro a quelle figure c'è una scelta attenta di colori, forme e scelte stilistiche pensate per comunicare qualcosa, evocare emozioni.

Il presente lavoro di tesi vuole essere quindi occasione di riflessione sul tema dei cartoni animati, partendo dalla storia dell'animazione e analizzando poi l'utilizzo del colore e della forma in questi ultimi, per riscoprire la magia del cartone, anche grazie a una piccola esperienza laboratoriale in classe.

Nel primo capitolo viene presentata una panoramica storica sulla nascita del cartone animato, dai primi esperimenti ottici fino alla sua affermazione come vero e proprio linguaggio artistico. Particolare rilievo è dato alla figura di Walt Disney e al modo in cui il suo lavoro ha contribuito non solo allo sviluppo tecnico dell'animazione, ma anche alla definizione di un immaginario condiviso da varie generazioni di bambini. In questo contesto, assume particolare rilievo il contributo teorico di Erwin Panofsky, il quale ha offerto strumenti interpretativi fondamentali per comprendere il cinema, e dunque anche l'animazione, come forma d'arte autonoma dotata di specifiche strutture spaziali, temporali e simboliche.

Nel secondo capitolo verrà approfondita la teoria del colore e della forma nei cartoni animati, soffermandosi particolarmente sul loro valore comunicativo e educativo. Il colore non svolge solo una funzione puramente decorativa, ma diventa veicolo emotivo, narrativo e identitario, soprattutto nei personaggi Disney, la cui riconoscibilità è strettamente legata a precise scelte cromatiche e formali. Nello stesso tempo anche la forma è un elemento narrativo capace di comunicare tratti psicologici, valori e ruoli all'interno della storia. In questa prospettiva si inserisce anche l'intervento di Riccardo Falcinelli al palazzo delle esposizioni di Roma, il cui approccio al design e alla cultura visiva offre chiavi di lettura utili per comprendere i meccanismi percettivi e simbolici alla base dell'immagine animata. Il cartone animato è quindi un esempio di visual storytelling, in cui immagini, forme e colori cooperano alla costruzione di significati complessi, veicolando valori culturali e modelli comportamentali.

La riflessione si estende poi alla dimensione pedagogica dell'animazione, analizzando il cartone animato come strumento educativo capace di incidere sui processi di apprendimento e sulla formazione dell'immaginario infantile. Il libro "I piccolissimi del cinema muto" di Reggio Children è analizzato come modello didattico per l'esperienza in classe. Infine, si descrive un'esperienza didattica realizzata in classe, durante la quale gli alunni hanno sperimentato la tecnica dello stop motion, precedentemente presentata e spiegata, per creare un breve corto animato. Nel capitolo verranno illustrati il percorso seguito, le fasi operative, le competenze in gioco e le osservazioni emerse dai bambini; l'attività sarà l'occasione per lavorare su partecipazione, creatività, inclusione e apprendimento cooperativo.

La scelta di affrontare questo tema nasce da un interesse personale profondo: i cartoni animati hanno sempre avuto un ruolo importante nella mia vita fin da piccola, accompagnando la mia crescita e alimentando la mia curiosità verso il linguaggio delle immagini, fino a diventare un oggetto di studio e di riflessione critica in questo percorso di tesi.

CAPITOLO 1- LE ORIGINI DEL CARTONE ANIMATO E IL CONTRIBUTO DI PANOFSKY

1.1 Le prime sperimentazioni e la nascita dell'animazione.

Animare significa dare vita alle immagini con il movimento. Le origini del cartone animato risalgono a molti anni fa, molto prima della nascita del cinema vero e proprio, e derivano dal desiderio di dare movimento alle immagini.

Le prime tracce di immagini in movimento risalgono alle pitture rupestri rappresentanti scene della vita quotidiana, ritrovate ad esempio in Francia; e agli spettacoli di ombre proiettate sui muri nell'antico Egitto. L'uomo cercava sin dall'antichità di superare la staticità dell'immagine per restituire il senso del tempo, dell'azione e della vita stessa. Dall'ottocento invece cominciarono ad essere inventati diversi congegni ottici, che porteranno all'idea del cartone animato. Il primo strumento fu un giocattolo ottico, il taumatropio, datato intorno al 1826: era costituito da un disco di cartoncino con due buchi sui bordi opposti, si facevano passare due corde attraverso i buchi e facendolo girare velocemente, i due disegni sui due lati apparivano come una sola immagine.¹ Successivamente nel 1831 venne inventato il fenachistoscopio dal fisico Plateau: tale giocattolo consisteva in un grande disco di cartoncino con disegni su un lato che si riflettevano in uno specchio e venivano osservati attraverso le fessure del disco in movimento.² Un altro sistema che desse l'idea del movimento a una serie di disegni progressivi fu lo zootropio del 1834, costituito da una ruota in movimento con una fila di fessure che passavano fra l'occhio e i disegni, imperniata su un'asta verticale in modo che potesse girare facilmente.³ Questo strumento venne perfezionato e chiamato praxinoscopio, nel quale i disegni venivano osservati nel riflesso degli specchi sulla sezione interna, invece che dalle fessure.⁴ Charles-Emile Reynaud nel 1889 escogitò il teatro ottico, primo passo verso la cinematografia. Nel 1895 poi, i fratelli Lumiere spodestarono tutti gli strumenti inventati fino a quel momento e inventarono il cinematografo, con il quale rivoluzionarono il settore: la loro macchina fungeva da proiettore e le strisce di carta vennero finalmente sostituite da una pellicola fotografica. L'evoluzione dei dispositivi ottici citati evidenzia come i progressi che sono stati fatti nel

¹ E. G. Lutz, *I cartoni animati*, Roma, Audino, 2019, p. 22.

² Ibidem, p. 24.

³ Ibidem, p. 25.

⁴ Ibidem, p. 26.

campo dell'animazione siano stati possibili grazie a una stretta connessione tra scienza, arte e percezione visiva; il taumatropio o il fenachistoscopio dimostrano infatti che si aveva una conoscenza empirica del funzionamento dell'occhio umano, senza il quale non sarebbe stata possibile la progettazione di tali strumenti.

Con l'invenzione del cinematografo, il cinema d'animazione si rinnovò e nel 1908 venne proiettato a Parigi il cortometraggio *Fantasmagorie* di Emile Cohl. *Fantasmagorie* fu davvero un'implicita dichiarazione di indipendenza del disegno animato dai codici del cinema vero, e Cohl può essere considerato il primo ad aver praticato in modo moderno e autentico il mestiere di animatore.⁵ In *Fantasmagorie*, tutto era fatto di forme semplici completamente bidimensionali; era un film basato sul ritmo fluente della metamorfosi continua.⁶ L'invenzione del cinematografo segna un punto di svolta decisivo, con la pellicola fotografica, l'immagine in movimento acquista una continuità narrativa e temporale. Il cinema delle origini, nel suo primo decennio, fu profondamente influenzato anche dall'uso della tecnica di animazione che oggi è definita stop motion, realizzata attraverso sequenze fotografiche create fotogramma dopo fotogramma.

Winsor McCay fu l'inventore del disegno animato, esplorò una stilizzazione dettagliata e tridimensionale, che fu di fondamentale importanza per tutta l'animazione americana, senza McCay non avremmo potuto avere Walt Disney. McCay disegnava sequenze di vignette in cui l'inquadratura rimaneva fissa mentre i personaggi modificavano leggermente le loro pose, fondamentale era inoltre l'utilizzo della prospettiva usata per effetti più realistici. La figura di McCay è fondamentale sia dal punto di vista tecnico che culturale: dimostra infatti che il disegno animato nasce inizialmente da un atto individuale artistico, legato alla sensibilità dell'autore, che lavora curando estremamente i dettagli e la prospettiva. Nel 1918 McCay presentò *The sinking of the Lusitania*, un documentario animato con disegni basati sullo studio accurato delle fonti; l'animazione non era più solo intrattenimento ma poteva testimoniare la storia.⁷

Da quel momento in poi l'animazione statunitense cominciò ad utilizzare un metodo di lavoro suddiviso in maniera industriale, si preferivano sempre più innovazioni

⁵ M. Bellano, *Che cos'è un cartone animato*, Roma, Carocci editore, 2024, p.30.

⁶ Ibidem, p. 39.

⁷ Ibidem, p. 40.

tecniche che fossero rapide ed efficienti; si perde parzialmente l'impronta individuale dell'artista ma si riuscì a diffondere i prodotti animati in modo più ampio e regolare. Una delle innovazioni tecniche più importanti fu la *cel animation*, così chiamata perché permetteva di dividere i personaggi e gli sfondi utilizzando fogli trasparenti di acetato di celluloidi; Bray ne fu l'inventore. Fu questa la scelta dell'animazione americana, il cartone animato da quel momento utilizzò personaggi costruiti in modo molto essenziale, dotati di linee geometriche nette e colori piatti, in modo da spiccare immediatamente sugli sfondi con tinte soffuse. Successivamente emersero le prime serie di *animated cartoons*, espressione inglese da cui deriva proprio il termine "cartone animato", serie animate con personaggi dei fumetti che parlavano tramite nuvolette con i dialoghi. Ebbe subito uno sviluppo straordinario, che lo affermò come una nuova forma di comunicazione per l'infanzia: potente e intrigante e condizionante proprio attraverso l'uso dell'animazione.

⁸ Alcuni personaggi dell'animazione nacquero grazie allo stile dell'*animated cartoon*, tra questi ci fu "Felix the cat", che divenne un punto di riferimento come personaggio antropomorfo ma con sembianze animalesche, dotato di un corpo di gomma.

Max e Dave Fleischer inventarono nel 1917 un nuovo strumento detto rotoscopio, che consisteva in un piano inclinato traslucido su cui si appoggiava un foglio di carta da disegno, grazie ad esso era possibile ricalcare i fotogrammi di una ripresa dal vero, creando disegni animati fluidi e realistici; grazie a questo apparecchio l'animazione divenne più realistica e i personaggi meno gommosi. I fratelli Fleischer realizzarono poi un cortometraggio animato con protagonista Betty Boop, che prendeva spunto dalla fiaba di Biancaneve, ma andò in crisi in poco tempo a causa delle proteste del pubblico. Nonostante i buoni successi di Braccio di Ferro e Superman, i fratelli Fleischer tentarono di rispondere a *Biancaneve e i sette nani* di Disney con un lungometraggio dei *Viaggi di Gulliver*, ma senza riuscirci e dopo poco tempo cessarono la loro attività. Il fallimento dei fratelli Fleischer evidenzia come il successo dell'animazione dipenda non solo dall'innovazione tecnica ma anche dalla capacità di costruire un immaginario coerente, coinvolgente dal punto di vista emotivo e riconoscibile da tutti. Disney ci riuscì e da quel momento in poi cominciò la sua era.

⁸ C. Di Bari, *Cartoon educativi e immaginario infantile*, Milano, Franco Angeli, 2024, p. 18.

1.2 L'affermazione del modello Disney.

La carriera di Disney cominciò a costruirsi nel 1920, quando tornato dal servizio militare in Francia e appassionatosi al genere del fumetto, prese ispirazione dal disegnatore Ub Iwerks e iniziò una attività cinematografica basata sul disegno; la loro collaborazione darà origine a un modello produttivo destinato a durare nel tempo. Nel 1922 fondarono un proprio studio a Kansas City dal nome *Laugh-O-Grams*, che portavano sullo schermo rivisitazioni comiche delle fiabe europee. Il vero successo arrivò con le *Alice comedies* l'anno dopo, quando portarono una bambina vera in un mondo disegnato. Disney poi si trasferì ad Hollywood su invito di suo fratello Roy, il Disney Bros. Studio è il punto di partenza dell'impresa Disney. Charles Mintz, socio e coniuge di Margaret Winkler, che distribuì le *Alice comedies*, convinse Disney a trasferirsi a New York. Disney con l'aiuto di Iwerks creò il celebre personaggio di *Mickey Mouse*, che catturò l'attenzione del pubblico internazionale perché fu il primo personaggio disegnato a sfruttare le potenzialità tecniche del cinema sonoro e fece la sua prima apparizione nel cortometraggio *Steamboat Willie* nel 1928. La voce, il ritmo musicale e la sincronizzazione dei suoni permettono di creare dei personaggi più credibili e vivi, rafforzando il coinvolgimento emotivo dello spettatore. Anche se Topolino aveva ancora un corpo gommoso e la comicità era tutta fisica, donare ai personaggi una voce era il primo passo verso un cartone animato più vicino al nostro modo di vivere la realtà, con nuove possibilità di creare empatia e dunque incamminato verso il "plausibile impossibile".⁹ Il concetto di "plausibile impossibile" venne poi descritto come *the illusion of life*, un approccio al disegno animato in cui i personaggi disegnati avevano un aspetto tridimensionale, erano malleabili e reattivi, venivano sollecitati e deformati dalla gravità. Questo permette allo spettatore di sospendere l'incredulità e di accettare i personaggi irreali come dotati di emozioni autentiche; Disney in questo modo si avvicina al teatro e alla recitazione, i corpi disegnati dei personaggi avevano un'intenzionalità espressiva sempre più raffinata.

Nel dicembre del 1937 venne presentato il primo lungometraggio con disegni animati, *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*). Biancaneve era ricco di raffinatezze cinematografiche nell'uso del colore, della luce, del montaggio e

⁹ M. Bellano, *Che cos'è un cartone animato*, Roma, Carocci editore, 2024, p. 50

dell'inquadratura, persino i personaggi recitavano in modo più naturale; grazie a questo Disney riuscì a competere con i grandi film dal vero di Hollywood. Il pubblico apprezzò notevolmente Biancaneve perché Disney decise di trasformare la fiaba in musical, in modo tale che lo spettatore potesse immergersi più facilmente nel mondo animato. Biancaneve fu la pellicola col maggiore incasso del 1937, infatti l'aspetto e il costume della versione di Disney sono diventati un riferimento iconografico. Biancaneve aprì la fase matura della carriera di Disney e segnò un picco entro la *Golden age* dell'animazione statunitense, consacrando a livello mondiale il disegno animato come tecnica d'animazione dominante.¹⁰ Dopo Biancaneve Disney continuò ad esplorare nuove tecniche per perfezionare e rinnovare il cartone animato: nel 1940 ad esempio cercò di avvicinare l'animazione e la musica colta con *Fantasia*, immaginando un'esperienza multisensoriale che permettesse al pubblico di sentirsi totalmente immersi nella sala: cercò di creare l'illusione di un'orchestra dal vivo posizionando più altoparlanti in varie direzioni (*Fantasound*).

Dal 1942 al 1949 ci fu l'epoca della guerra, ed è nota come riflesso del periodo storico in cui è inserita. Questo periodo si distingue radicalmente dal primo e da quelli successivi per lo stile delle pellicole che lo compongono. I lungometraggi animati presero la forma di film a episodi per questioni di tempo e di economia a essere revisionati, due esempi sono *Saludos Amigos* e *I tre Caballeros*.

Successivamente, dal 1950 al 1957 ci fu una riaffermazione di uno stile narrativo filmico simile al primo periodo ma perfezionato nello storytelling. Si fa forte affidamento sulla magia e sulla fantasia, gli animali parlano e si muovono come gli esseri umani e possono essere i protagonisti delle storie. La fiaba di *Cinderella* (*Cenerentola*) viene arricchita da personaggi secondari ben distinti tra loro in base al loro modo di agire: questo rende la storia accattivante per il pubblico. Con *Peter Pan* invece i personaggi acquistarono una grande fluidità nel movimento.

Disney morì nel 1966, lasciando ai posteri come ultimo film da lui seguito, *Il libro della giungla* che uscì nel 1967. Questa fu una delle più grandi crisi affrontate dalla casa di

¹⁰ Ibidem, p.58

produzione, vennero riutilizzati materiali e scene di film precedenti, ad esempio negli *Aristogatti* e in *Robin Hood*.

L'epoca successiva è chiamata "The dark age" perché caratterizzata da pellicole dal tono cupo e tenebroso (*Red e Toby*, *Oliver & Company*), nessuno dei film di questo periodo è campione di incassi. Venne però sperimentata la CGI (computer generated imagery), che dimostrò come i computer potessero migliorare significativamente la qualità dell'animazione.

Gli anni '90 sono tra i più preziosi delle ere Disney e possiedono diverse pellicole famose, *La Sirenetta* è caratterizzata da uno stile spettacolare, i personaggi sono nuovi ed esprimono le loro emozioni con varie canzoni che sono ricordate tutt'ora da migliaia di spettatori. I disegni cambiano e cercano di rispettare il contesto storico in cui è ambientato il racconto, due esempi sono *Hercules* e *Mulan*.

Dal 2000 al 2008 ci fu la necessità di riaffermarsi in una veste nuova, occorreva rimanere la Disney dell'era rinascimentale ma con uno sguardo al futuro, contemporaneamente due concorrenti crescevano sempre di più: la DreamWorks Animation e la Pixar, con la quale Disney aveva collaborato per creare *Toy Story*, lungometraggio in cui era stata utilizzata la tecnica CGI. *Il re leone* è una delle pellicole più note di quel periodo e uno dei titoli di maggiore successo della storia della Disney.

L'ultimo periodo è quello che va dal 2009 e continua ancora oggi, comincia con *La principessa e il ranocchio*, film che ha come protagonista una principessa nera. Buona parte delle pellicole presenta un ritorno forte del cantato, con personaggi che relegano l'espressione delle proprie emozioni a brani musicali e spettacolari, come *Frozen*.¹¹ Un'altra novità è nella figura del personaggio cattivo, che non è mostrato esplicitamente, ma spesso è un antagonista che si rivela solo alla fine con un colpo di scena.

1.3 Il contributo di Erwin Panofsky allo studio dell'animazione.

Erwin Panofsky è uno storico dell'arte tedesco naturalizzato statunitense, nacque da una famiglia ebraica, studiò a Berlino e a Monaco, nel 1920 lavorò all'università di Amburgo e in seguito si trasferì negli Stati Uniti. Panofsky è considerato uno dei padri fondatori dell'iconologia, la novità apportata dallo storico fu quella di proporre un approccio alla

¹¹ L. Civiero e V. Vano, *Mondi animati mondi interiori*, Roma, ultra, 2023, p. 21

storia dell'arte concreto e razionale. L'iconologia è quel ramo della storia dell'arte che si occupa del soggetto o significato delle opere d'arte contrapposto a quelli che sono i loro valori formali.¹² Lo scopo principale della storia dell'arte, come la concepisce Panofsky, è di cercare la stretta connessione e i profondi legami esistenti tra le immagini e lo sviluppo storico delle idee e dello spirito umano, che mutano con il mutare delle condizioni storiche.¹³ Parte della sua ricerca iconologica deriva dallo studio di Aby Warburg, ispirato dai suoi metodi di ricerca nel 1939 scrive *Studi di iconologia*, nel quale suddivide l'interpretazione dell'opera d'arte su tre livelli: descrizione preiconografica, analisi iconografica e significato iconologico intrinseco dell'opera. Il primo livello è anche detto soggetto primario o naturale e comprende certi schemi di linee e colori, è il mondo delle pure forme; nel secondo livello si stabilisce una connessione tra motivi artistici e combinazioni di motivi artistici con temi e concetti, i motivi portatori di significato secondario o convenzionale possono essere chiamati immagini e le combinazioni di immagini sono ciò che gli antichi storici dell'arte chiamano "invenzioni"¹⁴; l'ultimo livello è il significato intrinseco o contenuto nell'opera d'arte, collegato alle idee e alle convinzioni filosofiche o religiose. Per Panofsky non si tratta di una semplice identificazione dei contenuti, dei personaggi raffigurati, degli attributi e dei simboli [...], ma di una possibilità, o almeno del desiderio, di ristabilire la connessione tra arte visiva e concezione del mondo, tra immagine e idea, artista e spettatore.¹⁵

Si può quindi fare un collegamento tra la teoria panofskiana del significato nelle arti visive e i cartoni animati, analizzando questi ultimi con i tre livelli individuati dallo storico. Nei cartoni animati i tre livelli sono chiaramente individuabili: nel primo livello si analizza ciò che è visibile immediatamente ossia i personaggi, gli oggetti, il movimento e il colore; nel secondo livello ci sono gli stereotipi, i simboli e i riferimenti culturali rappresentati dai personaggi o da un certo contesto in cui è ambientata la scena; nel livello più profondo invece si cercano le idee, i valori e i modelli sociali che spesso sono legati al contesto storico in cui la pellicola è stata prodotta.

¹² E. Panofsky, *Il significato nelle arti visive*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2010, p. 31

¹³ J. Bialostocki, *Panofsky: iconologia o semiologia*, Leo S. Olschki s.r.l, 1981, p. 45

¹⁴ E. Panofsky, *Il significato nelle arti visive*, Torino, Giulio Einaudi editore, 2010, p.34

¹⁵ E.A. Bobrinskaya, A.S. Korndorf, *Memory as the Subject and Instrument of Art Studies*, Mosca: State Institute of Art Studies, 2016, p. 95 "For Panofsky it is not an identification of content, the depicted personages, attributes and symbols [...], but a possibility, or at least desire to restore the connection between visual art and world outlook, between image and idea, the artist and the viewer." (trad.mia)

Erwin Panofsky però si interessò anche al cinema e nel 1934 scrisse un saggio intitolato “Style and Medium in the Motion Pictures”, poi successivamente pubblicato nel 1947, nel quale analizzava il film come forma d’arte autonoma. In questo testo lo storico applica la sua metodologia iconologica al cinema, considerandolo un linguaggio visivo dotato di proprie regole formali e simboliche. È importante analizzare questo saggio in quanto riguarda anche il mondo dei cartoni animati, che permettono di liberare completamente la forma visiva dai vincoli fisici della realtà.

Panofsky parla dell’animazione e del piacere che si provava osservando delle immagini in movimento: la base primordiale del godimento delle immagini in movimento non era un interesse oggettivo per un soggetto specifico, tanto meno un interesse estetico nella presentazione formale del soggetto, ma il puro piacere nel constatare che le cose sembravano muoversi, indipendentemente da quali cose fossero.¹⁶ Nella sua lettera Panofsky continua a riflettere sul potenziale della metamorfosi che, secondo lui, è una caratteristica distintiva dei cartoni animati come forma d’arte. Gli oggetti statici cominciano a comportarsi come meccanismi o animali e gli animali simultaneamente come animali e persone, cioè, acquisiscono una vita diversa dalla propria.¹⁷ Il cinema e l’animazione nascono da un’esperienza sensoriale primaria, lo spettatore provava meraviglia di fronte al fatto che le cose rappresentate apparivano dotate di vita e movimento, che fino a quel momento non era stato possibile nelle arti figurative tradizionali. Inoltre, Panofsky cita direttamente Disney e i cartoni animati, afferma che questi ultimi possono trasformare lo spazio e il tempo secondo leggi puramente artistiche: [...] la loro fantastica indipendenza dalle leggi naturali conferisce loro il potere di integrare lo spazio con il tempo con tale perfezione che le esperienze spaziali e temporali della vista e dell’udito diventano quasi intercambiabili.¹⁸ Il cinema non si limita a

¹⁶ E. Panofsky, *Style and Medium in the Motion Pictures*, Critique: a review of contemporary art, vol.1, No.3, 1947, p. 15 “the primordial basis of the enjoyment of moving pictures was not an objective interest in a specific subject matter, much less an aesthetic interest in the formal presentation of subject matter, but the sheer delight in the fact that things seemed to move, no matter what things they were.” (trad.mia)

¹⁷ E.A. Bobrinskaya, A.S. Korndorf, *Memory as the Subject and Instrument of Art Studies*, Mosca: State Institute of Art Studies, 2016, p. 99 “In his letter Panofsky goes on pondering on the potential of metamorphosis that, according to him, is a distinguishing feature of animated cartoons as a type of art. Static objects start behaving as mechanisms or animals and animals as simultaneously as animals and people, that is, acquire a life different from that of their own.” (trad.mia)

¹⁸ E. Panofsky, *Style and Medium in the Motion Pictures*, Critique: a review of contemporary art, vol.1, No.3, 1947, p. 24 “their fantastic independence of the natural laws gives them the power to integrate

registrare il reale ma lo rielabora secondo una logica percettiva nuova, in cui spazio e tempo non sono più categorie rigide e separate. Panofsky inoltre afferma: eccetto il caso molto particolare del cartone animato, i film organizzano le cose materiali e le persone, non un mezzo neutrale, in una composizione che riceve il suo stile, e può persino diventare fantastica o pretervolontariamente simbolica, non tanto per un'interpretazione nella mente dell'artista quanto per la manipolazione effettiva di oggetti fisici e macchinari di registrazione.¹⁹ Attraverso l'inquadratura, la disposizione degli oggetti e il montaggio delle scene, il cinema costruisce una composizione che genera il proprio stile dall'organizzazione della realtà; spesso la composizione filmica può assumere significati fantastici o simbolici e il significato cinematografico non deriva dall'interpretazione dell'artista ma piuttosto di un intervento su oggetti reali e dall'uso di certi macchinari. L'animazione quindi, ancora di più del cinema, non è vincolata alle leggi fisiche della realtà: i corpi dei personaggi possono deformarsi, gli oggetti possono prendere vita e lo spazio può trasformarsi continuamente.

I cartoni animati, quindi, possono essere interpretati come una vera opera d'arte complessa, capaci di esprimere significati profondi nonostante le forme semplici utilizzate. L'approccio di Panofsky permette di riconoscere nell'animazione non solo un prodotto dell'industria culturale, ma una forma d'arte in cui lo stile e il significato sono strettamente connessi. Il cartone animato si rivela così un campo privilegiato per comprendere il rapporto tra linguaggio visivo, tecnica e visione del mondo.

CAPITOLO 2- COLORE, FORMA E VISUAL STORYTELLING NEI CARTONI ANIMATI

2.1 La teoria del colore nell'animazione.

Nei cartoni animati (e non solo) l'uso del colore è particolarmente strategico per comunicare diversi aspetti, estetici e non, dei vari personaggi e delle scene rappresentate.

space with time to such perfection that the spatial and temporal experiences of sight and hearing come to be almost interconvertible.” (trad.mia)

¹⁹ E. Panofsky, *Style and Medium in the Motion Pictures*, Critique: a review of contemporary art, vol.1, No.3, 1947, p. 31 “Excepting the very special case of the animated cartoon, the movies organize material things and persons, not a neutral medium, into a composition that receives its style, and may even become fantastic or pretervoluntarily symbolic, not so much by an interpretation in the artist's mind as by the actual manipulation of physical objects and recording machinery.” (trad.mia)

Il colore nel cinema in generale svolge non solo una funzione estetica, ma ha anche un ruolo comunicativo, simbolico ed emotivo. Fin dalle origini del cinema, quando ancora era forte il collegamento con il teatro, ogni colore possedeva un ruolo e un significato specifico: potevano servire per caratterizzare l'ambientazione in cui si svolge la scena oppure per suggerire un'emozione o uno stato d'animo. Una delle possibili etimologie della parola "colore", il latino color da calore, calor, mostra altresì come sia impossibile parlare di colore senza immediatamente collegarlo al mondo delle emozioni e delle passioni.²⁰ Pensando ai più noti personaggi dei cartoni Disney, essi sono caratterizzati da particolari tinte di colore, scelte per un motivo e uno scopo preciso.

Uno dei principi cardine è l'uso della psicologia del colore, secondo cui determinate tonalità evocano reazioni emotive specifiche: i colori caldi come il rosso, l'arancione e il giallo, spesso sono associati all'energia, alla forza, alla gioia, mentre i colori freddi, come il blu e il viola simboleggiano introspezione e malinconia. La scelta di un certo colore piuttosto che un altro nella rappresentazione di un personaggio o di una certa ambientazione permette di esprimere facilmente le caratteristiche o le emozioni di un personaggio o di una scena, senza ricorrere al dialogo. Un determinato colore o un insieme di colori, può influenzare lo spettatore emotivamente e psicologicamente, riuscendo a farlo immedesimare nella storia narrata semplicemente grazie alle immagini.²¹ Scegliendo determinati colori per una scena si riesce ad evocare una certa atmosfera alla scena, è importante sia la tonalità che la luminosità: la tonalità è il colore stesso, la luminosità identifica luci e ombre. Se si sceglie il rosso come colore dominante per una scena, si vuole simboleggiare la rabbia, la passione, l'azione ma anche il potere. Il verde è il colore della natura, vuole raccontare l'attenzione per l'ambiente, la salute ma anche la fortuna, è associato anche ai personaggi cattivi invidiosi o gelosi. Il blu invece è il colore della malinconia, della solitudine o della tristezza.

Un altro aspetto rilevante riguarda il contesto cromatico, scelto per dirigere l'attenzione dello spettatore verso certi elementi dell'inquadratura, come un dettaglio o un personaggio. Anche in questo caso, nei film delle origini il colore era considerato uno

²⁰V. Gallese e M. Ardizzi, *Il senso del colore. Tra mondo, corpo e cervello*, Milano: Silvana Editoriale, 2017, p.23

²¹ Cfr. (2020), *La psicologia del colore nel cinema: schemi e palette nei film*, Post Tube, <https://www.posttube.it/psicologia-palette-colori-cinema/>

degli elementi attrattivi. Successivamente il colore divenne anche un elemento in grado di fornire indicazioni utili alla comprensione della storia, dell'ambiente e dell'atmosfera della storia rappresentata. Se si vuole evidenziare un personaggio o un oggetto si scelgono colori più saturi che siano in contrasto con lo sfondo, con tonalità più neutre. Gli elementi di sfondo utilizzano sempre colori che non interferiscono con l'azione in primo piano.²² In questo modo si crea chiarezza dal punto di vista visivo e una composizione della scena precisa, che indirizzano l'attenzione del pubblico verso gli elementi importanti della storia.

La coerenza cromatica contribuisce alla costruzione dell'identità visiva di un'opera, in molti cartoni animati troviamo palette di colori limitate e ricorrenti che rendono la pellicola riconoscibile. Durante la storia però ci possono essere delle variazioni nella palette di colori, che simboleggiano cambiamenti narrativi significativi: il passaggio da un momento di serenità a uno di conflitto, oppure il cambiamento psicologico di un personaggio, un personaggio potrebbe iniziare con colori tenui e adottare tonalità più accese in seguito. Ad esempio, Rapunzel all'inizio della storia ha un abito rosa e viola, dopo aver lasciato la torre la sua tavolozza di colori diventa più accesa, questo cambiamento di colore riflette visivamente la sua crescente sicurezza.²³

La teoria del colore nei cartoni animati poi svolge anche un ruolo simbolico e culturale: determinati colori possono assumere significati specifici in base al contesto culturale di riferimento e vengono utilizzati per rappresentare il bene o il male, la crescita di un personaggio, una situazione di pericolo o di speranza. L'utilizzo del colore segue anche un'influenza culturale, l'approccio Disney si è evoluto oltre le interpretazioni cromatiche occidentali. Nel cartone Mulan è stato introdotto il simbolismo cromatico cinese, gli scenografi e gli animatori hanno studiato in modo approfondito l'arte tradizionale cinese. Nelle scene della città imperiale i colori predominanti sono rosso e oro, colori che hanno significati culturali specifici nella cultura cinese; per creare contrasto la campagna è predominata da colori tenui come verde e marrone. Nelle sequenze dell'invasione degli Unni invece sono stati utilizzati colori freddi come blu e

²² Cfr. Shuler S. (2025) The Hidden Color Theory Behind Disney Animation, The Disinsider, <https://thedisinsider.com/2025/11/10/the-hidden-color-theory-behind-disney-animation/>

²³ Ibidem

grigio, colori che rappresentavano visivamente le minacce alla Cina.²⁴ Il colore diventa un vero e proprio linguaggio visivo, arricchisce la narrazione rendendo il cartone animato un'opera di comunicazione visiva complessa.

2.2 Il colore nei personaggi Disney.

Se osserviamo i cattivi Disney notiamo che sono tutti accomunati da precise tonalità, sono rappresentati quasi sempre con il colore viola. Altri personaggi invece sono caratterizzati dai colori primari e brillanti. Analizzando i protagonisti dei più celebri film Disney si può notare che in base alle caratteristiche del personaggio, esso ha determinati colori: quando si sceglie come rappresentare un personaggio ci si orienta verso colori più tenui se è una figura positiva e tonalità più scure se è un cattivo.²⁵ Il sito americano Venngage, tra i leader mondiali delle grafiche online, ha realizzato uno schema in cui si mostra come ogni colore e sfumatura comunichi allo spettatore emozioni diverse: sono stati analizzati ottanta personaggi Disney e Pixar tra eroi e cattivi, e sono stati divisi in base al proprio colore dominante. Dallo studio ne risulta che i personaggi si possono raggruppare in base a caratteristiche comuni che rendono chiaro il legame tra le scelte cromatiche degli animatori e ciò che lo spettatore prova per quel personaggio.

Tutti i personaggi rappresentati in modo dominante dal giallo sono accomunati da gioia, energia e intelletto, il giallo è un'energia positiva, i personaggi caratterizzati dal colore giallo sono tra i più buoni di tutti. Biancaneve è simbolo di felicità e voglia di fare, Pocahontas lotta contro l'odio e il pregiudizio, Belle è capace di vedere il buono e il bello in una creatura mostruosa come la Bestia. Sono di colore giallo anche Woody di Toy Story che rappresenta una guida per gli altri giocattoli e Wall-E che continua ad avere speranza e positività anche nel mondo quasi distrutto. Come il giallo, anche l'arancione essendo un colore luminoso e solare è utilizzato soprattutto per i personaggi positivi, l'arancione è associato alla creatività, al fascino, all'entusiasmo ma anche all'inganno. Nemo è un piccolo pesce curioso e coraggioso, Moana è determinata, coraggiosa e responsabile. Il rosso invece è un colore utilizzato prevalentemente nei personaggi cattivi, è legato alla determinazione, alla forza, al potere e alla passione, che sono qualità sia positive che

²⁴ Ibidem

²⁵ Cfr. Grossi G. (2023) *La teoria dei colori nei film Disney*, Screen world, <https://screenworld.it/cinema/la-teoria-dei-colori-nei-film-disney/>

negative. Capitan Uncino e Jafar sono entrambi ambiziosi e desiderosi di potere, usano la paura e l'intimidazione per predominare sul protagonista. Il rosso simboleggia anche la rabbia, ben presente nella Regina di cuori di Alice, e si può dedurre che il colore è molto legato anche al design del personaggio. Ci sono casi, invece dove il rosso rappresenta l'aspetto eroico e la forza, come Mr. Incredible e Hiro Hamada di Big Hero 6. Il nero simboleggia il male, la morte e l'eleganza. È il colore dominante di Ursula, strega del mare che ruba la voce ad Ariel. Nero è l'abito di Frollo, il crudele giudice del Gobbo di Notre Dame, la criniera di Scar che uccide Mufasa per rubargli il posto sul trono. Il viola è spesso abbinato al nero nei personaggi cattivi, richiama un senso di nobiltà, ambizione e potere. Un esempio eccellente è Malefica, in cui il viola e il nero sono protagonisti, è una figura potente e carismatica, si distingue per l'eleganza oscura, incarna il male nella sua forma più solenne e minacciosa; un altro esempio è la regina cattiva di Biancaneve che la avvelena con una mela, incarna il potere, la magia e la malvagità. Ci sono però anche dei casi in cui il viola appartiene a un personaggio positivo come Aladdin e Anna di Frozen, entrambi ambiziosi e determinati, il viola ha dei significati storici legati al potere, ma anche alla nobiltà e alla ricchezza perché nell'antichità era un colore difficile da riprodurre ed era quindi usato dalle classi più agiate. Il viola è spesso abbinato al verde per creare giochi complementari, molti personaggi cattivi sono infatti disegnati con gli occhi verdi. Il colore blu è tipicamente legato agli eroi perché rappresenta fiducia, lealtà e stabilità: Cenerentola indossa un abito celeste, è un personaggio umile e rimane fedele alla famiglia nonostante venga continuamente disprezzata dalla matrigna e dalle sorellastre; Alice è vestita di azzurro e si mostra sempre fiduciosa verso il prossimo; anche Judy Hopps, la coniglietta di Zootropolis, ha come colore dominante il blu, incarna il senso di giustizia; la fata turchina di Pinocchio è una figura protettiva e saggia, la scelta del colore turchese richiama le idee di purezza e speranza. Il blu a volte è anche legato ad alcuni personaggi "cattivi" che nel corso della narrazione si trasformano in eroi, due esempi sono Elsa e Stitch: nel personaggio di Elsa il blu rappresenta il ghiaccio e il freddo emotivo iniziale, ma anche l'autenticità, la libertà della principessa da quando decide di non nascondere più i suoi poteri; Stitch invece nasce come creatura distruttiva e caotica, la sua trasformazione avviene grazie all'amore che riceve dalla famiglia, il blu rappresenta sia la sua natura selvaggia che il passaggio da isolamento a appartenenza. Come ultimo colore c'è il verde, che simboleggia sicurezza, resistenza, guarigione e

crescita: è sempre associato a un percorso di formazione e cambiamento. Il verde della coda di Ariel è legato alla crescita, al passaggio alla vita adulta e alla realizzazione del suo sogno di vivere sulla terra e non nel mare; anche Mulan è rappresentata in verde, è una ragazza coraggiosa e determinata che sfida le tradizioni per proteggere la sua famiglia, affronta un percorso di crescita, rinnovamento e armonia; Mulan evolve da ragazza insicura a guerriera consapevole. La principessa scozzese Merida del film *Ribelle* ha gli abiti verdi perché anch'essa impara a cambiare prospettiva e a vedere il mondo con gli occhi di sua madre, con la quale era in conflitto all'inizio della storia.²⁶ Il bianco appare raramente come colore principale, ed è presente sia nei personaggi positivi che negativi, un personaggio come la Duchessa degli Aristogatti o Pongo della Carica dei 101 sono innocenti e buoni. Crudelia de Mon invece ha i capelli bianchi e neri, che creano un impatto visivo sorprendente e il contrasto tra i due colori simboleggia i tratti estremi della sua personalità.

L'analisi dei personaggi Disney dimostra come l'uso del colore non sia mai casuale, ma sia uno strumento narrativo e simbolico importante. Le scelte cromatiche degli animatori e sceneggiatori contribuiscono in modo decisivo a delineare la personalità dei personaggi, a orientare il giudizio dello spettatore e a suscitare determinate emozioni, rafforzando la distinzione tra eroi e cattivi o, in alcuni casi, accompagnando l'evoluzione psicologica dei protagonisti. La Disney è riuscita a comunicare valori, conflitti e percorsi di crescita in maniera immediata e universale, rendendo i suoi personaggi riconoscibili nell'immaginario collettivo.

2.3 La forma come elemento narrativo e identitario dei personaggi Disney.

Nei cartoni animati Disney le forme e le linee utilizzate nella costruzione dei personaggi sono elementi narrativi e identitari importanti tanto quanto il colore, perché contribuiscono in modo immediato e intuitivo alla costruzione del personaggio e alla sua leggibilità emotiva. Le forme, come i colori, agiscono a livello inconscio sullo spettatore e suggeriscono caratteristiche psicologiche, ruoli narrativi e valori morali senza che il personaggio parli o faccia qualcosa. La scelta di determinate linee o forme segue regole precise di psicologia della forma; Disney utilizza tre forme geometriche di base per

²⁶ Cfr. Spirito C. (2019), *Il blu per la lealtà, il viola per il potere: cosa c'è dietro ai colori dei personaggi Disney*, Mashable Italia, <https://it.mashable.com/walt-disney/280/il-blu-per-la-lealta-il-viola-per-il-potere-cosa-ce-dietro-ai-colori-dei-personaggi-disney>

definire le caratteristiche di un personaggio: il cerchio, il triangolo e il quadrato. Il cerchio, e tutte le forme che ne derivano che contengono linee curve e concave, simboleggia morbidezza e bontà. Le forme rotonde sono utilizzate per rappresentare personaggi positivi e buoni, trasmettono sicurezza, calore, innocenza e affidabilità; le linee curve e arrotondate sono rassicuranti perché non presentano spigoli taglienti. Le orecchie di Topolino sono due cerchi, così come è circolare la forma del suo viso, del suo bacino, dei palmi delle sue mani e dei bottoni sui calzoncini, e altrettanto arrotondata quella dei suoi occhi, del suo muso e delle sue scarpe. Il corpo di Topolino è una struttura perfettamente calibrata di cerchi sovrapposti e congiunti, ideale come modello di character design che anche i bambini possono disegnare in pochi passaggi, e proprio a causa della sua semplicità ed efficacia ha avuto un'influenza incalcolabile sull'evoluzione del fumetto e del cinema di animazione.²⁷ Personaggi come Winnie the Pooh, Baymax o Olaf sono tutti costruiti su volumi circolari, che li rendono accoglienti e trasmettono un senso di innocenza e bontà. Biancaneve è un altro esempio di personaggio innocente e buono: le linee morbide del volto, le guance piene e gli occhi grandi e rotondi rafforzano questa sua natura benevola e la rende empatica agli occhi dello spettatore. Il triangolo al contrario è la forma predominante dei personaggi negativi o antagonisti, rientrano in questo insieme anche tutte le forme spigolose e allungate e con angoli acuti, che comunicano tensione, aggressività, instabilità e pericolo. Il triangolo con le sue punte suggerisce conflitto, minaccia e ambizione. Scar del Re Leone, Jafar, Malefica o Frollo hanno dei corpi allungati, visi spigolosi e posture rigide, anche gli abiti e gli accessori sono caratterizzati da punte come il colletto e le corna di Malefica, il cappello e la barba di Jafar o la tunica di Frollo. Tutti questi personaggi sono immediatamente riconoscibili come ostili perché le forme triangolari e le linee dritte guidano l'occhio verso l'altro o verso il volto, rendendo il personaggio dominante e inquietante. In altri personaggi, le forme triangolari si alternano a linee più morbide, come nel caso di Capitano Uncino che presenta triangoli nelle spalle e nel mento ma linee curve nel naso e nell'abito, che simboleggiano la combinazione tra cattiveria e goffaggine. Yzma invece è un personaggio completamente costruito con triangoli: il corpo e le spalle allungati e appuntiti, l'abito che scende a punta e rafforza la dimensione verticale, il triangolo viene spinto all'eccesso

²⁷ Maculotti M. (2018), *Il corpo di Topolino*, Fumettologica, <https://fumettologica.it/2018/11/corpo-topolino-disney/>

diventando esagerato e quasi fragile, questo rende la sua cattiveria comica e non davvero spaventosa. L'ultima forma utilizzata è il quadrato che simboleggia forza, affidabilità, testardaggine e a volte quando la forma è troppo rigida può comunicare ottusità. Molti personaggi positivi sono costruiti su forme quadrate: Carl di Up presenta molte forme quadrate, la testa, il torso, le spalle e gli occhiali, che comunicano stabilità, rigidità e resistenza al cambiamento; nel corso del film la forma di Carl non cambia ma cambia il suo modo di muoversi, le spalle sono più rilassate e i gesti più ampi, Carl non diventa qualcun altro ma impara ad aprirsi e a lasciarsi andare. Kronk invece è costruito su masse grandi e squadrate, ha un torace enorme e rettangolare, spalle e collo larghi; il quadrato comunica forza fisica, stabilità, affidabilità. Presenta però anche delle linee curve nel viso, negli occhi e nel sorriso; questi elementi simboleggiano l'innocenza e la bontà del personaggio nonostante le grandi proporzioni.

2.4 L'analisi di Riccardo Falcinelli.

Riccardo Falcinelli è un grafico e designer italiano e nel 2018 ha tenuto un incontro al palazzo delle esposizioni di Roma per la rassegna "A regola d'arte, incontri sull'animazione Pixar", in cui spiega come guardare un cartone animato. Il titolo è un paradosso perché tutti sono capaci di guardare un cartone animato e non dovrebbe esserci la necessità di spiegare come si guarda; infatti, anche i bambini riescono a capirlo. Però spesso ciò che sembra più semplice può rivelare aspetti avventurosi, Falcinelli quindi ribalta il punto di vista e racconta alcuni classici Disney e Pixar come fossero opere d'arte di epoche lontane, mostrando i meccanismi che fanno funzionare le immagini: la forma, il punto di vista, la tecnologia e il ritmo.²⁸

Falcinelli inizia il suo intervento spiegando un punto fondamentale: non tutti i cartoni animati possono essere considerati film, come al contrario sono tutti quelli della Pixar. L'idea stessa che il cartone animato possa essere un film è un'acquisizione del ventesimo secolo, e si fonda su una serie di scelte culturali ed estetiche che oggi risultano quasi invisibili agli occhi del pubblico. È stato Walt Disney, in particolare, a concepire per primo il cartone animato come un vero e proprio film, dotato di una struttura narrativa,

²⁸ Palazzo Esposizioni Roma, (2018), *Riccardo Falcinelli | Come si guarda un cartone animato. Da Biancaneve a Gli Incredibili*, <https://www.palazzoesposizioneiroma.it/evento/riccardo-falcinelli-come-si-guarda-un-cartone-animato-da-biancaneve-a-gli-incredibili>

di una messa in scena e di un linguaggio cinematografico paragonabili a quelli del cinema dal vero. Falcinelli seleziona quattro film esemplari per spiegare i meccanismi che rendono efficace un film d'animazione. L'analisi si articola attorno a quattro temi: la forma, la regia, l'art direction e la fotografia.

Partendo dall'analisi della forma, è possibile osservare come, fin dalle origini della produzione Disney nel 1928, il cartone animato nasca come una parodia della realtà. Nel periodo compreso tra il 1928 e il 1937 si assiste a una serie di innovazioni decisive, come il colore e il sonoro, che permettono a Disney di evolvere progressivamente il proprio stile. I personaggi dei cartoni animati degli anni Venti e Trenta presentano una caratteristica ricorrente: corpi elastici, deformabili, spesso descritti come "di gomma", che permettono movimenti estremamente fluidi e caricaturali. Con *Biancaneve e i sette nani* si verifica però una svolta fondamentale dal punto di vista figurativo. Il corpo di Biancaneve appare morbido e naturale, non più di gomma: il cambiamento più rilevante del primo lungometraggio animato Disney risiede proprio nella forma dei personaggi. Per la costruzione di Biancaneve, Walt Disney attinge ai generi cinematografici più diffusi in quell'epoca (il musical, il melodramma romantico, l'horror, la commedia e il western) integrandoli in un'unica struttura narrativa. Al fine di rendere il personaggio più credibile, vengono studiati modelli reali, non tanto per riprodurne le forme esteriori quanto per comprenderne l'anatomia e, soprattutto, il funzionamento degli snodi del corpo, così da ottenere movimenti realistici e coerenti. Biancaneve si configura inoltre come una parodia del cinema di Hollywood degli anni Trenta: il personaggio riprende i tratti delle attrici dell'epoca, dalle acconciature alle espressioni del volto e degli occhi, stabilendo un chiaro legame con l'immaginario cinematografico contemporaneo. Anche le ambientazioni traggono ispirazione dalla pittura ottocentesca. La celebre scena della fuga di Biancaneve nel bosco, in cui gli alberi sembrano animarsi e minacciare la protagonista, rimanda a *La foresta dei suicidi* di Gustave Dorè; nella sequenza in cui la regina scende nei sotterranei si possono riconoscere le architetture visionarie delle *Scale* di Piranesi, mentre il castello della regina richiama ancora una volta lo stile incisivo e drammatico di Dorè. Un'ulteriore eredità dell'Ottocento riguarda l'uso dello spazio, impiegato in modo esplicito e simbolicamente significativo. Ogni apparizione della regina è caratterizzata da inquadrature centrali e simmetriche, che comunicano un senso di sacralità, autorità e potere. La scelta cromatica dei colori viola e nero per i suoi abiti deriva dagli studi di

Kandinskij sul valore emotivo dei colori; da questo momento in poi, tali tonalità diventeranno convenzionalmente associate ai personaggi malvagi nell'animazione. Tra le innovazioni più rilevanti introdotte in *Biancaneve* vi è anche l'adozione di una vera e propria regia cinematografica: alcuni eventi non vengono mostrati direttamente, ma raccontati attraverso le reazioni dei personaggi, segnando un passaggio decisivo dal linguaggio del cartone animato a quello del cinema. *Biancaneve* è inoltre il primo personaggio animato a essere dotato di cinque dita, a differenza dei personaggi precedenti, che ne avevano quattro. Questa differenza è evidente nel confronto con i nani, i quali mantengono ancora caratteristiche "gomgnose", quattro dita e proporzioni simili a quelle di Topolino. Nonostante la coesistenza di stili figurativi differenti, l'unità del film è garantita dalla musica, che funge da elemento di raccordo e armonizzazione. Quando la regina assume le sembianze della strega, non si assiste a una vera trasformazione, ma a una maschera, secondo una logica che richiama la tradizione della commedia dell'arte: il personaggio si traveste per incarnare il male. Nel film è inoltre riconoscibile una chiara simbologia spaziale: ciò che è associato al bene tende a muoversi verso destra, come nella scena in cui i nani corrono per salvare *Biancaneve*, mentre ciò che rappresenta il male si muove verso sinistra, come nella sequenza in cui la strega porge la mela avvelenata. Infine, *Biancaneve e i sette nani*, uscito in un periodo successivo alla grande crisi economica, riflette simbolicamente la società del tempo, in particolare l'organizzazione industriale basata sulla catena di montaggio. Questo modello è chiaramente visibile nella scena in cui *Biancaneve*, con l'aiuto dei nani e degli animali, pulisce la casa: il lavoro viene suddiviso, coordinato e reso efficiente, richiamando il funzionamento delle fabbriche contemporanee.

La regia costituisce il secondo elemento di analisi individuato da Falcinelli, che sceglie *Cenerentola* come film esemplare. *Cenerentola* può essere considerato a tutti gli effetti un "film dal vero", poiché l'intera costruzione registica, dalle inquadrature alla messa in scena, fino alla gestione dei dialoghi, è perfettamente assimilabile a quella del cinema hollywoodiano di quel periodo. Falcinelli mette a confronto due fotogrammi, il primo proviene da *Biancaneve*: la regina osserva ciò che accade attraverso una grata, ma l'inquadratura è frontale e priva di un punto di vista soggettivo. Il secondo è tratto da *Cenerentola* e raffigura la matrigna insieme alle figlie, riprese dal basso, come se la scena fosse osservata da una persona nel giardino del castello. In *Cenerentola*, Walt Disney

costruisce le inquadrature come se stesse dirigendo attori reali davanti a una cinepresa. Il film riflette costantemente sul modo in cui le cose vengono guardate: sono numerosi, infatti, i momenti in cui la protagonista osserva la realtà attraverso finestre, grate o altri elementi che incorniciano lo sguardo. Questo motivo visivo rappresenta il filo conduttore dell'intero film e diventa simbolo della prigionia fisica e sociale in cui Cenerentola è costretta a vivere. Il tema del guardare e dell'essere guardati assume dunque un ruolo centrale nella narrazione. Il film è popolato da riflessi, specchi e ombre, configurandosi come un vero e proprio "cartone animato di sguardi", in cui la percezione visiva diventa strumento di racconto. Un esempio particolarmente significativo è la scena in cui Cenerentola indossa l'abito cucito dai topolini: Disney sceglie di soffermarsi sulle reazioni della matrigna e delle sorellastre. In questo modo, allo spettatore non viene concesso il tempo di formulare un giudizio autonomo; l'attenzione è invece guidata verso lo sguardo degli altri personaggi, che definisce il valore simbolico della scena. Il tema dello sguardo raggiunge il suo compimento nella scena in cui Cenerentola si reca al ballo e va via con il principe; il re pone una lente davanti agli occhi del granduca affinché possa osservare meglio ciò che accade: per vedere davvero, sembra suggerire il film, è necessario un obiettivo. Finestre, grate e lenti diventano così metafore visive dello sguardo cinematografico stesso. Un'ulteriore scena chiave è quella in cui la matrigna intuisce che Cenerentola è la misteriosa fanciulla incontrata al ballo. Walt Disney comunica allo spettatore i pensieri e le intenzioni del personaggio esclusivamente attraverso lo sguardo e le espressioni facciali, senza ricorrere a spiegazioni verbali.

Il terzo elemento analizzato da Falcinelli è l'art direction, affrontata attraverso *La carica dei 101*, film che segna una svolta radicale nella storia estetica del cinema d'animazione Disney. Lo stile visivo dell'opera, ideato da Ken Anderson, rappresenta una rottura netta con il passato ed è considerato il primo esempio pienamente riuscito di rinnovamento stilistico all'interno della produzione Disney. I personaggi vengono disegnati a matita in bianco e nero e successivamente fotocopiati su fogli di acetato, poi sovrapposti a fondali dipinti a tempera: una scelta tecnica che contribuisce a conferire al film un aspetto fortemente moderno e grafico. Lo stile risulta particolarmente attento anche ai dettagli, che riflettono con precisione la contemporaneità del film. Un esempio significativo è la rivista che Pongo sfoglia in una delle prime scene, la cui copertina riporta il nome di una delle pubblicazioni più popolari dell'epoca, creando un immediato

legame con la cultura visiva del tempo. A differenza di *Biancaneve*, dove convivevano tecniche e soluzioni figurative differenti, in *La carica dei 101* personaggi e scenografie condividono lo stesso tratto grafico. Questa coerenza stilistica evita l'effetto di separazione tra figura e sfondo, consentendo ai personaggi di risultare pienamente integrati nello spazio scenico. Anche l'uso del colore subisce una trasformazione significativa: i colori non hanno più una funzione puramente didascalica o simbolica, ma si avvicinano a una resa più realistica, affine a quella del cinema dal vero. In quegli stessi anni, Ub Iwerks introduce una soluzione destinata a ridurre i costi di produzione, utilizzando una fotocopiatrice direttamente sugli acetati. Questa innovazione, oltre a semplificare il processo produttivo, contribuisce a rafforzare l'omogeneità stilistica del film, rendendo il segno grafico più uniforme e riconoscibile. *La carica dei 101* è inoltre il primo film Disney a essere ambientato nello stesso periodo storico della sua uscita. I cuccioli di dalmata guardano la televisione e assistono a cartoni animati e spot pubblicitari, stabilendo un legame diretto tra l'animazione e la società contemporanea. La parte finale del film presenta una palette cromatica ridotta, quasi in bianco e nero, che richiama visivamente l'estetica del cinema di guerra, contribuendo a creare un'atmosfera più cupa e drammatica. Nel finale, nonostante i cuccioli originariamente siano solo quattordici, la coppia protagonista decide di accoglierli tutti arrivando a un totale di centouno. Questa scelta narrativa assume un valore simbolico e comunica allo spettatore una precisa visione della società statunitense, fondata sull'idea di inclusione e accoglienza collettiva.

L'ultimo elemento preso in esame è la fotografia, analizzata da Falcinelli attraverso *Gli incredibili*. Con l'avvento del digitale, l'animazione acquisisce la possibilità di controllare e muovere anche un singolo elemento del corpo di un personaggio con la stessa precisione consentita dalla pellicola cinematografica. *Gli incredibili* rappresenta il raggiungimento di un nuovo livello di maturità stilistica, in cui il linguaggio dell'animazione si avvicina in modo ancora più consapevole a quello del cinema vero. In alcune sequenze, come quella in cui due personaggi si trovano all'interno di un'automobile, viene adottato un punto di vista esterno, come se lo spettatore stesse osservando la scena da fuori dal finestrino. Si tratta di una scelta tipicamente cinematografica, che conferisce realismo e rafforza il coinvolgimento emotivo. Assume particolare rilevanza anche l'uso del vuoto, impiegato per guidare lo sguardo dello

spettatore e accentuare la tensione narrativa. L'illuminazione svolge un ruolo centrale: la luce non ha soltanto una funzione descrittiva, ma viene utilizzata in modo espressivo per costruire l'atmosfera delle scene e orientare la risposta emotiva del pubblico. Ombre, contrasti e variazioni luminose contribuiscono a definire i personaggi e a sottolineare i momenti di maggiore intensità drammatica, dimostrando come la fotografia sia ormai parte integrante del racconto cinematografico anche nell'animazione.

Falcinelli conclude il suo intervento osservando che la maggior parte dei cartoni animati nasce con finalità puramente di intrattenimento; tuttavia, Walt Disney è stato il primo a credere che la differenza potesse essere raggiunta trasformando il cartone animato in un prodotto equivalente al film cinematografico. *Pinocchio* rappresenta emblematicamente questa fase di transizione: il protagonista conserva tratti stilizzati e riconducibili a Topolino, mentre la Fata turchina presenta caratteristiche fisiche realistiche e pianamente umane. Questa compresenza di linguaggi figurativi diversi testimonia il passaggio del cartone animato da semplice genere di intrattenimento a forma di cinema a tutti gli effetti.

2.5 Il cartone animato come esempio di visual storytelling.

Per storytelling si intende l'arte di "raccontare storie", può utilizzare narrazioni di varie tipologie (orali, scritte o visive) per trasmettere valori, emozioni e messaggi in modo coinvolgente. In particolare, il visual storytelling utilizza immagini, video o disegni per la narrazione di un racconto. Negli ultimi anni, soprattutto con lo sviluppo della televisione e degli schermi di smartphone e computer, si è a contatto con una moltitudine di informazioni, ma non tutte rimangono impresse nella memoria; solo i messaggi creati utilizzando una strategia di visual storytelling catturano l'attenzione dello spettatore. Il visual storytelling è pertanto considerato una tipologia narrativa proto-adamitica rispetto a quella verbale, in quanto rappresenta una dotazione biologica e cognitiva disponibile all'uomo per trasmettere concetti in maniera semplificata o più emozionalmente attraente.²⁹ Il cartone animato è visual storytelling: racconta una storia attraverso immagini, movimento, colori e inquadrature, includendo dialoghi e musica. Inoltre, il cartone animato grazie alle immagini coinvolge lo spettatore a livello emotivo, evoca

²⁹ Calabrese S., *Visual storytelling*, <http://www.stefanocalabrese.it/visual-storytelling/>

emozioni e crea empatia; di fronte a un cartone animato il bambino può rispecchiarsi nei personaggi e nelle scelte che essi compiono di fronte agli avvenimenti della vita. Lo storytelling è tale nella misura in cui la storia la racconta, o meglio, nella misura in cui la comunicazione attraverso l'uso di storie dichiara una posizione o invia alla sua audience specifici messaggi.³⁰ Per essere narrativa quindi, un'immagine deve avere determinate caratteristiche ed elementi di grammatica del racconto visivo. Quando si imposta una serie di immagini che voglia comporre un racconto visivo, il primo grande passo è crearne e selezionarne una, o un gruppo, che esprimano il contesto iniziale, il c'era una volta.³¹ L'immagine può essere descrittiva o dinamica, e introduce lo spettatore ai protagonisti della storia e all'ambientazione in modo che quest'ultimo possa entrare nel racconto. Solitamente poi la storia ha un momento di caduta o di difficoltà in cui il protagonista deve affrontare degli ostacoli, elemento che rende la storia avvincente e interessante per chi la guarda. Dopo la caduta c'è anche una risalita, in cui sono inseriti nuovi personaggi che aiutano il protagonista a superare le difficoltà. Gli aiutanti accompagnano i protagonisti lungo tutta questa fase di risalita per poi sparire al raggiungimento dei risultati, dei benefici, dei tesori.³² L'ultima parte del racconto è dedicata ai risultati ottenuti; è introdotto un nuovo contesto che può avere le stesse caratteristiche di quello iniziale o essere completamente diverso, dal quale inizia una nuova storia.

Nel contesto di visual storytelling si inserisce in modo particolare il caso della Pixar Animation Studios, che ha costruito la propria identità proprio sulla capacità di coniugare struttura narrativa classica e potenza del visual storytelling. Di seguito saranno analizzate le regole per uno storytelling efficace basato sui film della Pixar. La prima cosa fondamentale è scegliere un'idea, che abbia molto potenziale, ossia che offra numerose possibilità di creare scene originali, ambientazioni particolari e una significativa ricchezza visiva. Un'idea forte, infatti, costituisce il nucleo generativo dell'intera narrazione e permette di sviluppare situazioni capaci di sorprendere e coinvolgere lo spettatore. Le storie più belle e avvincenti sono quelle in cui i personaggi lottano al di fuori della loro zona di comfort e sono obbligati a lavorare duramente per tornare nella loro zona sicura, come farebbe una persona nella vita reale. Questo meccanismo favorisce

³⁰ D. Orzati, *Visual storytelling*, Milano: Hoepli Editore, 2019, p. 63

³¹ *Ibidem*, p. 84

³² *Ibidem*, p. 86

l'identificazione e rende la vicenda credibile sul piano emotivo. Vedere i personaggi lottare, reagire e crescere di fronte alle difficoltà è ciò che rende i film Pixar così divertenti e commoventi.³³ Un'altra componente essenziale è la creazione di personaggi avvincenti e interessanti, sia dal punto di vista di una personalità forte e coinvolgente, sia dal punto di vista del disegno grafico, che deve rispecchiarne le caratteristiche interiori. La coerenza tra aspetto esteriore e dimensione psicologica contribuisce a rafforzare l'efficacia narrativa. Spesso nei film Pixar viene presentato il passato dei protagonisti, elemento che serve a dare spessore e profondità ai loro comportamenti; tali momenti si verificano di solito all'inizio del film, il che li rende più un prologo che un flashback, oppure arrivano man mano che la storia si sviluppa, come parte dell'azione o della reazione di un personaggio.³⁴ Lo spettatore riesce a creare empatia con i personaggi: il carisma, il talento e l'unicità sono tratti che attraggono e favoriscono l'immedesimazione emotiva. L'empatia diventa uno strumento centrale per mantenere alta l'attenzione e la partecipazione. I protagonisti dei film Pixar non si arrendono mai: guardano la morte negli occhi, vincono le loro paure più profonde, cambiano e si adattano durante la storia, se questo offre loro la possibilità di ottenere ciò che desiderano di più.³⁵ Come nelle storie degli eroi classici, dramma e conflitto sono elementi fondamentali per una buona narrazione e sono rappresentati dagli ostacoli che si frappongono tra il protagonista e i suoi obiettivi. La qualità e l'originalità di questi ostacoli determinano l'intensità del coinvolgimento dello spettatore: più essi sono profondi e significativi, più la storia risulterà soddisfacente. Nei film Pixar i conflitti si traducono spesso come questioni di vita o di morte, talvolta si presenta una situazione in cui due forze opposte si scontrano e lo spettatore può intuire quale delle due prevarrà. In altri casi, invece, il conflitto è di natura emotiva o interiore ed è espresso attraverso i dialoghi o mediante l'intervento di altri personaggi.³⁶ La struttura è uno degli aspetti più discussi delle narrazioni visive e costituisce l'ossatura dell'intero racconto. È solitamente composta da tre parti: l'inizio, che presenta il contesto e fornisce le informazioni necessarie allo spettatore, la parte

³³ Cfr. D. Movshovitz, Pixar storytelling, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015, p.3-11

³⁴ Cfr. Ibidem, p.20 "They usually occur at the beginning of the film, making them more of a prologue than a flashback, or they arrive organically as the story unfolds, as a part of a character's action or reaction." (trad. mia)

³⁵ Cfr. Ibidem, p. 29 "they will look death in the eye, they will conquer their deepest fear, they will change and adapt, if doing so offers a chance for them to get what they want." (trad. mia)

³⁶ Cfr. Ibidem

centrale, più estesa, che si concentra sugli ostacoli e sullo sviluppo del conflitto; la fine, che risolve le questioni drammatiche ed è generalmente più breve rispetto alla parte iniziale. Nei film Pixar, tuttavia, si assiste a una varietà di episodi che possono discostarsi temporaneamente dalla narrazione centrale, ma che contribuiscono ad arricchire e rendere più completa la storia. La trama principale dovrebbe essere epica, avventurosa e ricca di azione, con un' enfasi su situazioni fisiche di vita o di morte; sotto questa trama principale, ci sarà una storia emotiva e interiore.³⁷ Tutto ciò che è inserito nella storia, personaggi, dialoghi o informazioni deve avere una funzione precisa ed essere parte integrante della narrazione. La maggior parte dei personaggi ha una relazione profonda con il protagonista, ma può accadere che alcuni svolgano semplicemente una funzione specifica all'interno della storia; in ogni caso i personaggi devono essere originali e divertenti, ma rimanendo onesti.³⁸ Un ruolo fondamentale è ricoperto dai cattivi, che rappresentano qualsiasi elemento si ponga tra il protagonista e il suo obiettivo; possono essere oggetti, personaggi o persino concetti astratti. Essi incarnano la forza oppositiva necessaria alla crescita dell'eroe. I personaggi malvagi non guardano alla morale o alla giustizia, ma sono indifferenti o addirittura provano soddisfazione nel vedere gli altri soffrire. I "cattivi buoni" appartengono invece al gruppo dei maliziosi, sono spesso meschini e indifferenti al dolore che causano agli altri. Possono rappresentare la parte cattiva e distorta del protagonista, mettendo in luce le paure, le debolezze e i lati negativi di quest'ultimo.³⁹ Pixar propone due approcci per sviluppare la storia: il plotting e l'esplorazione. Nel primo caso ci si concentra sulla pianificazione strutturale e sui punti in cui posizionare le svolte narrative; nel secondo si esplorano le suggestioni e possibilità creative per individuare opportunità capaci di generare momenti comici o drammatici. Uno strumento molto utilizzato è quello di sovvertire le aspettative, distruggendo il banale e creando sorpresa e interesse.⁴⁰ La conclusione è una parte fondamentale della narrazione, e creare un finale soddisfacente rappresenta una delle sfide più complesse per lo scrittore. Un finale positivo deve avere senso senza risultare prevedibile: deve sorprendere, ma allo stesso tempo chiarire tutte le domande poste durante la storia. Lo spettatore apprezza osservare come i

³⁷ Ibidem, "the main plot should be epic, adventurous, and rife with action, with an emphasis on life-or-death, physical situations. Under that main plot, there will be an emotional, internal story." p. 56

³⁸ Cfr. Ibidem

³⁹ Ibidem

⁴⁰ Ibidem

personaggi cambiano durante la storia, queste trasformazioni sono più significative quando creano un effetto a catena, producendo risultati positivi che migliorano non solo la condizione individuale, ma anche il mondo narrativo nel suo complesso.⁴¹

2.6 Significati, personaggi e valori nei cartoni animati.

Una pellicola d'animazione, per quanto spesso sottovalutata, è un immediato quanto valido appoggio per aiutare le persone a entrare in maggior contatto con le proprie emozioni. [...] I film d'animazione favoriscono la presa di contatto, l'espressione e l'elaborazione delle emozioni.⁴²

In questo paragrafo ci si concentra sul significato, sui personaggi e sui valori presenti in alcuni cartoni animati Disney: *Biancaneve e i sette nani*, *Il re Leone*, *Mulan*, *Ratatouille* e *Inside Out*. La scelta di queste pellicole nasce da un interesse personale maturato nel tempo, unito alla loro rilevanza educativa e alla ricchezza dei contenuti simbolici e valoriali. I cartoni animati selezionati appartengono a periodi diversi, consentendo di osservare l'evoluzione dei temi, dei personaggi e dei valori proposti dall'animazione Disney e Pixar. Attraverso l'analisi di questi film, l'attenzione si sposta dal linguaggio visivo al contenuto educativo e simbolico, evidenziando come personaggi, relazioni e dinamiche narrative contribuiscano alla trasmissione di messaggi formativi.

2.6.1 Biancaneve e i sette nani

Biancaneve e i sette nani è il primo lungometraggio Disney, risale al 1937 e l'ispirazione arrivava dall'omonima fiaba dei fratelli Grimm legata probabilmente a Margaretha von Waldeck, aristocratica tedesca nota per la sua bellezza. Disney rielaborò sia la versione dei Grimm che le fonti storiche e fece un cartone animato in grado di competere con le pellicole del cinema hollywoodiano. Osservando il film si può dire che la storia è ambientata nel Medioevo, come dimostrano i luoghi, gli abiti dei personaggi e addirittura alcuni dialoghi; si ritrovano contemporaneamente tratti del Medioevo e del Neogotico semplificato. Nello stesso tempo però sono presenti tratti anacronistici, che permettono sia di rivoluzionare la storia, come tipicamente succede nei cartoni, sia di creare un film che sia vicino alla realtà del pubblico. Ad esempio, i nani lavorano duramente nelle

⁴¹ Ibidem

⁴² L. Civiero e V. Vano, *Mondi animati mondi interiori*, Roma: ultra, 2023, p.10

miniere estraendo diamanti, ma alle cinque del pomeriggio finiscono il turno e tornano a casa come gli operai degli anni Trenta; Biancaneve rappresenta la massaia perfetta, cucina squisite crostate ma come una mamma rimprovera i nani che non si sono lavati le mani prima di sedersi a tavola.⁴³ Alla base della storia, dal punto di vista psicologico, c'è un conflitto derivato dall'invidia che prova la moglie del padre verso Biancaneve, obbligata a lavorare come sgattera del castello. La fiaba ci ricorda quindi che il rapporto con i genitori non è sempre idilliaco come ci insegna la morale, ma possono esistere dei conflitti come nel caso di Biancaneve e la matrigna. Ogni bambino che guarda il film può facilmente immedesimarsi in questa situazione, che può avvenire anche nella realtà; identificandosi con il senso di frustrazione vissuta da Biancaneve farà propria la fiaba. Nel momento in cui apprenderà che la principessa viene condotta nel bosco dal cacciatore con l'intento di ucciderla, interpreterà tale episodio come una minaccia proveniente da una figura familiare, ma allo stesso tempo assisterà alla trasformazione morale del cacciatore, che invece che uccidere la principessa, la lascia libera. Biancaneve, dopo questa vicenda trova riparo nei nani, che si dimostrano gentili e cordiali nell'ospitarla e proteggerla dalla regina; la casa dei nani è un riparo, dove la ragazza forma la sua identità fino a diventare una donna indipendente. La fiaba insegna allo spettatore a guardarsi più dai familiari che dagli estranei, che a volte si dimostrano più buoni. Da questo momento Biancaneve inizia il viaggio verso la scoperta di sé, scappa nella foresta da sola affrontando rischi e mettendosi alla prova. Nonostante Biancaneve nella casa dei nani sia al sicuro, essi non riescono a proteggerla del tutto a causa dei trucchi magici da parte della regina, che riesce ad entrare in casa e offrirle una mela avvelenata; Biancaneve ingenuamente cade nella trappola non riconoscendo la regina mascherata. La storia insegna a distinguere la maturità fisica da quella mentale, la sola a saper gestire gli aspetti emotivi e intellettuali della vita adulta.⁴⁴ La natura ha un significato ambivalente: inizialmente il bosco appare come luogo oscuro e minaccioso, riflette infatti lo stato d'animo di Biancaneve nel momento della fuga, segnato dalla rottura violenta con il mondo umano e familiare; successivamente però il bosco diventa un ambiente accogliente e protettivo, dove la principessa può trovare riparo e sicurezza. La natura, quindi, rispecchia gli stati d'animo di Biancaneve nel corso della storia, mutando in relazione alla

⁴³ Cfr. L. Civiero e V. Vano, *Mondi animati mondi interiori*, Roma: ultra, 2023, p.32

⁴⁴ *Ibidem*, p. 37

sua evoluzione emotiva e psicologica. Gli animali poi assumono la funzione di alleati silenziosi, aiutano Biancaneve spontaneamente riconoscendo in lei un'innocenza autentica: essi rappresentano l'istinto puro, l'armonia originale tra l'essere umano e la natura, non ancora compromessa dal potere e dall'invidia. Il mondo naturale è in contrasto con l'umanità demoniaca della regina: il castello è freddo e dominato dalla vanità e dal narcisismo, la casa dei nani al contrario è semplice, imperfetta ma accogliente.

2.6.2 Il re leone

Il re leone è uno dei titoli di maggior successo nella storia Disney, nonostante inizialmente molti non credessero nel suo successo, a causa di un'altra pellicola concorrente, *Pocahontas*; venne quindi realizzato dai volti più giovani dell'azienda che presero spunto anche dall'opera teatrale *Amleto* di Shakespeare per realizzare la trama. *Il re leone* narra la storia di una vita, incentrandosi su tematiche quali la crescita, la scoperta dell'amore e l'assunzione delle proprie responsabilità. La metafora del "cerchio della vita" accompagna il film sin dalle primissime scene, e incornicia la storia del leone Simba, destinato a regnare sulle terre del branco, seguendo le orme del padre Mufasa.⁴⁵ Simba viene lasciato da solo da cucciolo e convive nella colpa di aver causato la morte del padre, solo dopo alcuni anni ritrova la forza di lottare per il suo regno. Il film è molto apprezzato dal pubblico anche a causa dell'insieme tra epicità e umorismo: i personaggi sono studiati in modo approfondito e per tutta la storia è presente la contrapposizione tra la gioia della vita e il dolore della morte. La storia è una vera e propria pellicola "di formazione": Simba all'inizio della vicenda è un piccolo leoncino timoroso e spensierato che segue sempre il padre, diventando grande e affrontando le difficoltà della vita si ritrova a lottare con sé stesso e attraversa il senso di colpa, l'esilio e infine la maturazione; crescendo però dimostra a tutti di poter prendere il posto del padre come re della savana. I due personaggi che incontra Simba durante la sua fuga, Timon e Pumbaa gli insegnano una nuova filosofia di vita derivata dal motto "Hakuna Matata", ossia di vivere la vita senza pensieri: essi offrono al leoncino un rifugio emotivo in un momento di fragilità, ma allo stesso tempo gli insegnano che spesso ciò che accade non può essere controllato da noi e ci rende impotenti spettatori di ciò che ci succede. Timon e Pumbaa rappresentano il lato divertente del film ma ricoprono anche un valore simbolico e tematico: rappresentano

⁴⁵ Paccagnella V. *Il re leone, The Disney compendium*,
<https://compendium.ilsollazzo.com/disney/scheda/TheLionKing?>

un'alternativa esistenziale al mondo della savana e alle sue rigide strutture gerarchiche, proponendo una visione della vita basata sul piacere, sull'amicizia e sull'assenza di responsabilità. Il film però suggerisce che l'assenza totale di responsabilità può offrire conforto, ma non può costituire un fondamento duraturo dell'identità. I due personaggi si dimostrano decisivi nel momento del ritorno all'azione, dimostrano lealtà e coraggio, scegliendo di affiancare Simba nella riconquista del regno: la loro spensieratezza non coincide quindi con egoismo, ma con una forma di saggezza pratica, capace di trasformarsi in responsabilità quando la situazione lo richiede. Un altro tema centrale nella storia è la legittimità del potere, è forte la contrapposizione tra Mufasa e Scar, non soltanto personalmente ma anche sul modello di governare la savana: da un lato c'è una autorità fondata sulla responsabilità, sul rispetto dell'ordine naturale e sulla tutela della comunità; dall'altro un potere usurpato, mosso dall'ambizione individuale e dall'avidità. Mufasa è disegnato con linee morbide e colori caldi, Scar al contrario ha dei tratti spigolosi e convessi, il manto scuro e gli occhi gialli, simboli della sua malvagità e falsità. Il tema della memoria e dell'eredità ha un valore centrale nel dialogo tra Simba e la figura del padre defunto. Mufasa non rappresenta solo il passato, ma la coscienza morale che richiama il protagonista al riconoscimento di sé: ricordare chi si è equivale a comprendere ciò che si deve essere. Mufasa educa Simba con fermezza ma anche con comprensione, la responsabilità non è un peso imposto ma una conseguenza del ruolo che è chiamato a ricoprire, ossia il re della savana. Il "cerchio della vita" ci insegna che la dignità umana nasce quando diventiamo responsabili verso noi stessi e verso gli altri.⁴⁶ Simba vive inizialmente il rapporto con il padre con ammirazione e idealizzazione, è un simbolo irraggiungibile, forte e giusto; quando Mufasa muore però Simba perde il suo punto di riferimento e diventa più fragile. Nonostante questo Mufasa continua ad essere una guida interiore per il figlio e ricorda che l'eredità più autentica non è il potere, ma la coscienza morale. Simba prende esempio dal padre, non imitandolo passivamente ma integrando gli insegnamenti nella propria esperienza di vita. Un personaggio collegato al tema del ricordo e al rapporto con il passato è Rafiki, che non rappresenta solo un consigliere o uno sciamano, egli incarna la saggezza ancestrale e il rapporto tra mondo materiale e spirituale. Rafiki non nega il dolore del passato, ma lo riconosce come elemento fondamentale per la crescita. Rafiki, che significa amico in Swahili, indica a Simba la

⁴⁶ Cfr. L. Civiero e V. Vano, *Mondi animati mondi interiori*, Roma: ultra, 2023, p.144

strada, ma poi lascia che sia lui a percorrerla.⁴⁷ Rafiki poi svolge il ruolo di mediatore spirituale, riconosce Simba come erede legittimo alla nascita e lo richiama al proprio destino quando diventa adulto. Vedere Mufasa nello spirito simboleggia la continuità tra le generazioni e la persistenza dei valori oltre alla morte fisica. Un altro tema fondamentale del film è l'attenzione alla natura e alla biodiversità. La pellicola ci dona una meravigliosa fotografia della natura africana, soffermandosi sull'importanza dell'equilibrio degli ecosistemi naturali presenti. La natura non è solo uno sfondo, ma parte integrante della storia, si assiste a paesaggi armonici e pieni di vita ma anche a posti devastati e oscuri: la natura reagisce al comportamento di chi la governa, assumendo il valore di giudice silenzioso. Ogni creatura, dagli animali più grandi agli insetti più piccoli, è parte di una rete di relazioni che garantisce la continuità della vita. Il concetto centrale [...] è proprio il naturale avvicinarsi fra tutte le creature in un continuo alternarsi di nascita e morte fra prede e predatori collegati fra loro nella catena alimentare, un sistema oggetto di un delicato equilibrio che deve essere compreso e rispettato.⁴⁸

2.6.3 Mulan

Mulan è il primo film Disney con protagonista una principessa che si discosta da tutte quelle realizzate fino a quel momento. Al centro delle vicende brilla un'eroina che per bellezza e dolcezza si colloca nel solco delle precedenti principesse, ma è capace di incanalare nelle sue insicurezze un autentico desiderio di indipendenza e di ricerca dell'identità femminile.⁴⁹ Mulan è basata sulla antica leggenda cinese di Hua Mulan, un'eroina cinese che si arruolò nell'esercito di soli uomini durante la dinastia Běi Wèi. Al momento della chiamata alle armi per sconfiggere gli Unni, Mulan si finge un uomo e prende il posto del padre ormai troppo anziano e malato per combattere; il ruolo del padre è centrale nella storia perché se inizialmente incarna l'autorità patriarcale, alla fine riconosce il valore e il sacrificio della figlia, dimostrando che l'onore familiare deriva dall'amore e dal rispetto reciproco. Mulan così riuscirà a farsi valere sia come persona che come donna, anche andando contro gli ideali che la società e la cultura le impone. È una protagonista complessa e atipica rispetto al canone Disney classico. Non è definita da un desiderio romantico, ma da una crisi identitaria e morale. La sua forza risiede

⁴⁷ Ibidem, p. 143

⁴⁸ Ibidem, p.144

⁴⁹ Ibidem, p. 175

nell'ingegno, nella perseveranza e nella capacità di apprendere dai fallimenti; incarna un modello eroico moderno, fondato sull'autenticità e sulla responsabilità individuale. Se la Mulan in carne e ossa è sin dal primo principio una straordinaria combattente priva di macchia e di paura, la natura sperduta della Mulan cartone riesce non solo a umanizzarla, ma anche a garantirle un vero percorso di crescita e di scoperta di sé.⁵⁰ Il tema centrale del film è la ricerca dell'identità: Mulan vive una frattura tra ciò che la società si aspetta da lei e ciò che sente di essere. La scelta di vestire la principessa con i pantaloni e raccogliere i capelli non serve solo per mimetizzarsi tra i soldati e avere sembianze maschili, ma è anche un simbolo per una nuova femminilità più comoda e "sportiva". Il film propone allo spettatore una critica esplicita alla rigida divisione dei ruoli di genere: nella cultura cinese di quel tempo la donna doveva essere obbediente, silenziosa e pronta per il matrimonio; questi ideali però sono limitanti e inadeguati a valorizzare la personalità di ognuna. Mulan dimostra invece che il coraggio, l'intelligenza strategica e il senso dell'onore non sono solo caratteristiche maschili, ma qualità umane per tutti; la protagonista è una ribelle capace di sfidare le regole e dimostra di non essere inferiore all'uomo. Mulan inizialmente incontra difficoltà nell'addestramento militare, ma grazie a una forte determinazione riesce a riscoprire se stessa, superare gli ostacoli e conquistare il rispetto dei compagni. Il simbolo della trasformazione della protagonista avviene nella scena in cui decide di tagliarsi i capelli con la spada del padre: la spada e i capelli tagliati rappresentano l'onore. Inizialmente l'onore è inteso come conformità alle aspettative familiari e sociali dell'epoca; dopo la trasformazione di Mulan, però, emerge l'idea che l'onore nasca dall'agire con giustizia e dal senso di responsabilità verso la collettività.

Mulan occupa un posto particolarmente significativo all'interno di questo lavoro, non solo per il suo valore narrativo e simbolico, ma anche per la risonanza personale che il personaggio ha avuto nel mio percorso di crescita. È una delle figure animate che ho sempre sentito più vicine, in quanto si discosta dall'ideale tradizionale di principessa, proponendo un modello di femminilità fondato sull'autenticità, sulla determinazione e sulla capacità di affermare il proprio valore al di là delle aspettative sociali. Fin dall'infanzia, Mulan ha rappresentato per me un esempio di forza e autonomia, incoraggiandomi a ricercare la mia identità e a farmi valere in un contesto che spesso

⁵⁰ Ibidem, p.177

propone modelli femminili rigidi e stereotipati. Questa dimensione personale rafforza ulteriormente l'interesse analitico nei confronti del film, rendendolo non solo oggetto di studio, ma anche riferimento simbolico di un percorso individuale di crescita e consapevolezza.

2.6.4 Ratatouille

Ratatouille ha come protagonista un piccolo topo di nome Remy che vive nei sotterranei di Parigi e sogna di diventare un grande chef per far assaggiare a tutti le sue ricette, nella sua famiglia però questo talento non è apprezzato perché va contro la sua natura di topo. Remy un giorno finisce nella cucina di uno dei ristoranti più famosi di Parigi, qui fa amicizia con Linguini che inizialmente è solo uno sguattero, ma che con l'aiuto del piccolo chef riusciranno ad avere molto successo e a far rivivere il ristorante. Linguini e Remy si trovano per caso, facendo collidere incidentalmente due mondi che si uniscono con una morbidezza tale da rendere perfettamente plausibile l'evolversi narrativo della pellicola.⁵¹ I due personaggi sembrano essere la versione umana e animale uno dell'altro, e si sentono fuori luogo nel contesto sociale in cui vivono, ma grazie alla loro amicizia riescono a superare i propri limiti. Il topo nelle storie di animazione è spesso un emarginato, nonostante sia un animale molto furbo e intelligente, è piuttosto insolito e ripugnante pensare che un topo possa preparare del cibo per gli umani, ma Remy cerca di superare la paura e i pregiudizi comuni. Uno dei temi centrali del film è infatti quello del talento che supera le apparenze, il motto dello chef Gusteau "chiunque può cucinare" sintetizza il messaggio secondo cui le capacità e la creatività non sono determinate dall'origine sociale, dall'aspetto esteriore o dal ruolo che si ricopre nella società. Lo spettatore assiste al percorso di crescita del protagonista, il quale è chiamato ad affrontare diverse prove. All'interno della sua famiglia egli ricopre inizialmente il ruolo di "annusatore", incaricato di verificare se i cibi siano commestibili o avvelenati; se da un lato tale compito comporta una grande responsabilità, dall'altro non gli consente di esprimere appieno la sua creatività. Durante tutto il film si assiste alla ricerca dell'identità personale di Remy, che si trova diviso tra la sua natura animale e la volontà di diventare un grande chef. Questo conflitto rappresenta una metafora della condizione umana, in cui l'individuo è spesso chiamato a scegliere tra le aspettative imposte dall'ambiente e la

⁵¹ Ibidem, p.225

necessità e il desiderio di seguire le proprie passioni. Una scena simbolo di questa tematica è quando Remy si perde nelle fogne e deve decidere dove andare, da una parte la famiglia e dall'altra la cucina. La vera forza di Remy è quella di non mollare e seguire la sua passione, nonostante i pregiudizi degli altri. I due protagonisti della storia vivono in due spazi distinti, quasi opposti: da una parte ci sono le fogne abitate dai ratti e dall'altro il ristorante più lussuoso di Parigi. Questa contrapposizione è sottolineata dal colore: le scene ambientate nelle fogne sono buie, dominate dal blu e dal viola; mentre le scene nel ristorante sono dominate dai colori caldi come il giallo e il rosso. La cucina come forma d'arte è un altro elemento tematico di rilievo: cucinare non è solo un semplice atto meccanico, ma un'espressione di creatività, sensibilità ed emozione. Questa visione è contrapposta all'approccio di Skinner, che usa il marchio di Gusteau solo a fini di profitto. Il film afferma la superiorità della passione e dell'autenticità rispetto all'avidità economica. Il piatto che dà il titolo al film è la ratatouille, un piatto povero realizzato solo da verdure e rappresenta la semplicità d'animo dei due personaggi. Ai due personaggi si contrappone il critico Anton Ego, personaggio centrale nella storia, è rappresentato con la pelle molto pallida, la corporatura alta e le occhiaie; tutti i ristoranti temono il suo giudizio, ma quando assaggia la ratatouille di Remy si emoziona e ricorda quando la stessa ricetta veniva preparata da sua mamma, la scena rappresenta il legame tra la freddezza dell'età adulta e la gioia dell'infanzia. La cucina, in fondo, racchiude un patrimonio di conoscenze preziose che si tramandano di generazione in generazione e con ogni nuovo individuo, un tocco personale completa e stravolge una storia raccontata più volte.⁵²

2.6.5 Inside Out

Inside Out è un film d'animazione totalmente nuovo e rivoluzionario ed è un film incentrato sulle emozioni, le vere protagoniste del racconto. Le emozioni scelte sono state selezionate da una base di ventisette e ne sono state scelte cinque grazie all'apporto di docenti di psicologia come Paul Ekman e Dacher Keltner. Gioia, paura, rabbia, disgusto e tristezza sono le protagoniste che guidano Riley, bambina di undici anni. Gioia è stata

⁵² Hypercritic, Le Roux M e Cangialosi A, *Il vero significato di Ratatouille | Nella cucina magica di un reietto*, <https://it.hypercritic.org/it/collection/ratatouille-brad-bird-2007-vero-significato-recensione-analisi>

per molto tempo l'emozione dominante, ma quando la famiglia decide di trasferirsi in un'altra città, nella testa di Riley predominano altre emozioni. La perdita di stabilità emotiva simboleggia il passaggio dall'infanzia a una fase più matura dell'esistenza, in cui l'individuo deve riorganizzare la propria identità per adattarsi alle nuove esperienze e creare nuovi ricordi. I ricordi base, suddivisi in isole, compongono la storia di ognuno e costruiscono la narrazione dell'identità; non sono statici ma possono modificarsi nel tempo. Nell'ambito scolastico questo permette di considerare l'errore, la fragilità e il disagio come occasioni di apprendimento. La trasformazione dei ricordi fondamentali, che diventano misti di più emozioni, evidenzia come la maturità emotiva consista nella capacità di integrare sentimenti diversi e talvolta contraddittori. Lo spettatore capisce come sia importante integrare le emozioni tra di loro, perché la vita non può essere dominata solo dalla gioia. Le emozioni negative, infatti, hanno un ruolo importante, tristezza non è una nemica ma serve per esprimere la propria vulnerabilità e dolore. Solo capendo che la felicità non è un luogo ma uno stato interiore e solo permettendo alla nostra tristezza di fluire liberamente si potrà ritrovare l'equilibrio elaborando i momenti bui.⁵³ Riley riesce a trovare l'equilibrio solo quando riesce ad esprimere il proprio disagio con i genitori; il film sottolinea così l'importanza dell'ascolto e dell'empatia. Il film è uno strumento efficace per favorire la consapevolezza emotiva nei bambini e negli adolescenti, la personificazione delle emozioni permette agli spettatori più giovani di identificare e nominare ciò che provano, facilitando la comunicazione dei propri stati d'animo. È sottolineata anche l'importanza della comunicazione e del sostegno affettivo; educare non significa eliminare la sofferenza, ma accompagnare il bambino nell'attraversare le difficoltà.

CAPITOLO 3- IL VALORE EDUCATIVO DEL CARTONE ANIMATO E LA SPERIMENTAZIONE DIDATTICA A SCUOLA

3.1 Il cartone animato come strumento educativo.

I bambini nati negli ultimi decenni sono "immersi" nel mondo dei media, che includono televisione, cinema, internet; da questi canali essi imparano a conoscere il mondo che li circonda. I cartoni animati non costituiscono solo uno strumento di intrattenimento, ma

⁵³ L. Civiero e V. Vano, *Mondi animati mondi interiori*, Roma: Ultrasuoni, 2023, p.265

sono un potente strumento pedagogico se inseriti in contesti didattici consapevoli e orientati all'apprendimento. La maggior parte delle proposte attuali è realizzata per intrattenere e divertire lo spettatore, più che per trasmettere valori educativi, ma ci sono alcune eccezioni. I cartoni animati dotati di una struttura narrativa precisa, cioè che non si limitano a sequenze di azione, possono sviluppare nei bambini abilità narrative e la formazione di valori importanti, prendendo ad esempio come decide di comportarsi il protagonista in alcune situazioni. Inoltre, alcuni cartoni animati riescono ad avvicinare i bambini alle discipline scolastiche e a tematiche importanti di attualità o concetti educativi come l'educazione ambientale o alimentare.

Grazie al linguaggio visivo, ai colori, alle immagini e ai suoni il cartone riesce a trasmettere i contenuti complessi in modo accessibile ai bambini, stimolando la loro attenzione e partecipazione. Ci sono tre livelli di analisi dei messaggi presenti nei cartoni animati: il primo è legato agli stimoli fisici come luci e suoni, una determinata musica può creare suspense su cosa sta per accadere; il secondo è legato al significato di un certo discorso pronunciato da un personaggio o un certo movimento fatto; il terzo è il riconoscimento delle relazioni causali tra una scena e l'altra, il significato più profondo della storia. Questi media possono essere impiegati sia nella scuola dell'infanzia sia nella scuola primaria; l'educazione con i media e ai media dovrebbe essere proposta in modo continuativo e inserita all'interno di progetti educativi strutturati e ben definiti. I cartoni animati possono essere considerati sia uno strumento di supporto e ausilio della didattica, sia un oggetto di studio con tematiche specifiche e strategie di insegnamento adeguate.⁵⁴ Negli anni in cui la televisione in Italia andava definendo il proprio modello, erano elevate le aspettative sulle sue potenzialità pedagogiche; era diffusa la convinzione che il nuovo medium, che stava penetrando in maniera capillare su tutto il territorio, avrebbe dato un contributo fondamentale allo sviluppo dell'istruzione e della cultura, affiancando il lavoro della scuola.⁵⁵ L'insegnamento televisivo, ossia l'utilizzo della TV in ambito educativo e didattico, può essere descritto sulla base di tre modalità principali: la prima consiste in una sorta di estensione audiovisiva dell'esperienza di insegnamento in classe, riprendendo le attività che si svolgono tipicamente in classe; la seconda è simile alla prima

⁵⁴ A. Rosa, *Cartoon in tasca*, Trento: giunta della provincia autonoma di Trento, 2012, p. 87

⁵⁵ R. Farnè, *Buona maestra TV, La RAI e l'educazione da Non è mai troppo tardi a Quark*, Roma: Carocci editore, 2003, p. 24

ma con l'unica differenza che l'insegnante non si rivolge agli allievi in classe ma al pubblico televisivo; la terza si basa sull'uso attivo della televisione come strumento per arricchire le capacità didattiche dell'insegnante.⁵⁶

Analizzando i cartoni animati e i media in generale occorre considerare i linguaggi utilizzati, le tecniche, le strutture narrative i significati e i valori contenuti. I cartoni animati possono essere usati come strumento per la didattica a scuola per educare i bambini alla salute, all'alimentazione sana, alle diverse culture presenti nel mondo. Prendendo ad esempio quei cartoni animati adatti alla prima infanzia, strutturati su episodi brevi, di pochi minuti, essi hanno ritmi lenti e immagini molto colorate e divertenti, i protagonisti sono spesso animali o oggetti facilmente riconoscibili dallo spettatore. Questi cartoni sono realizzati da un team di animatori e psicologi dell'età evolutiva e hanno lo scopo di sviluppare la creatività e l'immaginazione, ma facilitano anche l'apprendimento di concetti base come i primi numeri, i colori, le parti del corpo... Daniela Sarsini riflette sul fatto che la maggior parte dei cartoni per la prima infanzia è caratterizzato da scene statiche della realtà, dove i ruoli, le attività quotidiane, i generi e le relazioni sono fisse e i modelli educativi sono conformativi e omologanti. Alcuni aspetti inequivocabili dello stile pedocratico sarebbero la continua utilizzazione del registro ludico, la centralità delle dinamiche familiari caratterizzate dai rapporti di amore/odio, la forte semplificazione narrativa nelle fiction dove buoni e cattivi sono nettamente definiti [...]⁵⁷ È necessario quindi che l'adulto capisca ciò che piace al bambino e valuti se il cartone alimenta il senso di curiosità e scoperta del bambino, evitando di alimentare l'odio verso i media. Anche Rodari afferma in un articolo chiamato *Dalla parte di Goldrake*, che il protagonista rappresenta un eroe al pari di quelli greci e romani, perché affronta prove e fatiche e grazie a queste cresce e forma la sua identità, come ogni individuo della società. Inoltre, i cartoni animati hanno la capacità di suscitare grande fascino nei bambini perché riescono a coinvolgere le dimensioni emotive più profonde e a richiamare alcuni stati emotivi importanti, quali il bisogno di stabilità, continuità e sicurezza.⁵⁸

⁵⁶ Cfr. R. Farnè, *Buona maestra TV, La RAI e l'educazione da Non è mai troppo tardi a Quark*, Roma: Carocci editore 2003, p. 33

⁵⁷ Ibidem, p. 13

⁵⁸ Cfr. D. Sarsini, *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche*, Firenze: Firenze University Press, 2012, p. 49

I cartoni poi, attivano quelle emozioni profonde legate all'entusiasmo e all'aspettativa gioiosa tipici della prima infanzia, che permettono di riconoscere le categorie affettive come la gioia, la rabbia, la tristezza, la sorpresa e la paura; nei personaggi dei cartoni animati infatti, sono enfatizzate le gestualità e le espressioni visive in modo che lo spettatore riesca a identificare e riconoscere i propri stati affettivi ed emotivi. In questo senso, perciò, i cartoni animati sono efficaci strumenti educati vi per il fatto che comunicano nel linguaggio universale delle emozioni, sono scanditi in forma ripetitiva e grazie al fatto che generano una forte immedesimazione nei personaggi, concorrono a sviluppare competenze relazionali e forme di comprensione empatiche.⁵⁹ La presenza di personaggi umani aumenta la complessità dello stimolo, per qualità e quantità delle informazioni che sono trasmesse e ciò favorirebbe un'attenzione diversa, più dinamica e con maggiori reazioni interattive verso i compagni.⁶⁰ Le emozioni trasmesse dal cartone animato non devono essere obbligatoriamente positive, ma è fondamentale rappresentare anche quelle negative come la tristezza, la rabbia o la paura, in modo che il bambino diventi consapevole del fatto che esistono emozioni positive e negative e non serve nasconderle perché tutti le provano. Il concetto di rispecchiamento è fondamentale quando si guarda un cartone animato, perché grazie alle scene di vita quotidiana e alla rappresentazione di caratteri tipici dello spettatore, il bambino riesce a creare empatia con i personaggi e di conseguenza impara alcuni concetti importanti come il rispetto dell'altro, la gentilezza e l'amicizia. L'inclusione e la diversità rappresentano due tematiche centrali nei cartoni animati degli ultimi anni. Il termine inclusione può riferirsi sia all'inserimento di una persona all'interno di un gruppo, promuovendo così valori quali la solidarietà e la convivenza tra individui diversi, sia agli aspetti più strettamente connessi alla pedagogia interculturale, ossia all'importanza di vivere armoniosamente insieme, nel rispetto delle differenze e delle eventuali difficoltà di ciascuno.

Il ruolo dell'adulto è molto importante quando il bambino guarda un cartone animato perché può prestare attenzione e rilevare dei dettagli che il bambino da solo non farebbe; in questo modo è possibile costruire insieme una narrazione attivando un

⁵⁹ D. Sarsini, *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche*, Firenze: Firenze University Press, 2012, p. 50

⁶⁰ M. D'Alessio, *Posso guardare la tv? Come dare una risposta consapevole ai nostri bambini*, Milano: FrancoAngeli s.r.l, 2003, p.92

racconto dietro la storia stessa del cartone e stabilendo un legame intenso con il bambino, facendo della semplice visione di un cartone animato un'esperienza condivisa. È molto importante anche che l'adulto gestisca i tempi e le modalità di accesso ai cartoni animati in modo tale che il momento dedicato alla visione di questi ultimi sia un'occasione di crescita e confronto. I genitori devono essere un modello per i figli in modo tale che essi possano seguire il buon esempio, apprendendo il modo corretto di approcciarsi al mezzo televisivo. Le regole relative alla tv possono configurarsi come un percorso di mediazione in cui i bambini vengono incitati a esplicitare i propri gusti e le proprie richieste, abituandoli così a riflettere sulle proprie preferenze.⁶¹

3.2 Media education.

La media education (ME) è un'attività educativa e didattica, finalizzata a sviluppare nei giovani un'informazione e una comprensione critica circa la natura e le categorie dei media, le tecniche da loro impiegate per costruire messaggi e produrre senso, i generi e i linguaggi specifici.⁶² Essa è un orientamento educativo che consiste in un processo meta-formativo per incoraggiare il senso critico e di responsabilità del soggetto. I ragazzi, in questo modo, riescono ad essere coscienti delle interpretazioni e delle opinioni prodotte verso i media. L'obiettivo principale è quello di sfruttare la critica e la creatività dei bambini e dei ragazzi in modo formativo, si collega particolarmente al processo di insegnamento- apprendimento; l'educazione ai media e alle nuove tecnologie nate negli ultimi anni non è una disciplina supplementare che necessita di insegnanti specializzate ma deve diventare una parte fondamentale dell'educazione e può essere svolta da tutti gli insegnanti. La media education si articola su tre livelli: educazione con i media in cui essi sono strumenti da utilizzare all'interno del contesto classe per facilitare l'apprendimento e supportare i percorsi formativi, educazione ai media in cui essi diventano l'oggetto dell'apprendimento e attraverso questi si promuove la consapevolezza nell'usarli per riconoscere notizie false e disinformazione, educazione per i media in cui essi sono il fine dell'intervento educativo dove si propone un'alfabetizzazione alla grammatica dei media per comprendere le tecniche di costruzione della realtà. Nell'educazione con i media i

⁶¹ A. Rosa, *Cartoon in tasca*, Trento: giunta della provincia autonoma di Trento ,2012, p. 67

⁶² MED media education, *Che cos'è la media education*, <https://www.medmediaeducation.it/cosa-e-la-media-education/>

prodotti utilizzati come supporto all'attività didattica possono essere "educational", cioè progettati e realizzati con specifici intenti educativi e didattici, oppure essere prodotti di consumo con finalità comunicative diversificate e non specificatamente educative [...]»⁶³ Nell'educazione ai media invece essi sono considerati come veri e propri prodotti culturali, da analizzare e studiare, per comprendere i messaggi che comunicano, i sistemi simbolici che li caratterizzano e le prospettive culturali che li influenzano. Nel XXI secolo l'educazione ai media deve diventare una competenza chiave per gli studenti in quanto sono parte integrante della vita di tutti i giorni, è importante quindi che i docenti insegnino agli alunni come utilizzarli in modo consapevole imparando a gestire i nuovi strumenti informatici che possono valorizzare le potenzialità di ognuno. Nelle Indicazioni Nazionali è stato sottolineato quanto possa essere importante integrare i media, le esperienze del digitale e la tecnologia all'interno della scuola.⁶⁴ I media non sono solo strumenti da utilizzare ma anche oggetti di studio per sviluppare precise competenze; è necessario quindi che i bambini sappiano utilizzarli in modo consapevole e corretto, sfruttando le potenzialità per crescere e apprendere in modo creativo.

Nonostante negli ultimi anni siano nati molti mezzi di comunicazione diversi e sofisticati, la televisione è ancora il medium più utilizzato dai ragazzi. Esistono due diverse forme di attenzione di fronte a un prodotto televisivo: un'attenzione reattiva, secondo cui lo spettatore sarebbe attratto dalle caratteristiche formali della televisione, quali gli elementi visivi, la prossemica, la velocità degli spostamenti della telecamera e gli elementi audio, musiche ed effetti sonori che attiverrebbero interesse e motivazione, e un'attenzione attiva condizionata dai contenuti proposti, dagli schemi cognitivi e dalle conoscenze già acquisite, nonché dall'ambiente in cui viene fruito il contenuto televisivo, possibilmente in presenza di genitori o di adulti di riferimento.⁶⁵ Nelle due forme di attenzione è presente un diverso livello di coinvolgimento cognitivo dello spettatore: l'attenzione reattiva è immediata e dipende dallo stimolo dato, l'attenzione attiva implica un processo di elaborazione più profondo nel quale il soggetto seleziona, interpreta e integra le informazioni ricevute con il proprio bagaglio di esperienze e competenze. L'esperienza del "guardare la TV" non è quindi un processo passivo, ma un'interazione

⁶³ A. Rosa, *Cartoon in tasca*, Trento: giunta della provincia autonoma di Trento, 2012, p. 40

⁶⁴ Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione. MIUR, 2012.

⁶⁵ A. Rosa, *Cartoon in tasca*, Trento: giunta della provincia autonoma di Trento, 2012, p.37

dinamica tra le caratteristiche del mezzo, i contenuti trasmessi e le condizioni socioculturali e relazionali del contesto in cui lo spettatore è immerso. L'educazione attraverso la TV è poi condizionata dal tempo, dalla storia, dalla società e dalla cultura di riferimento, la televisione rappresenta diversi modelli culturali dominanti e suggerisce un'immagine del mondo, dell'uomo e della realtà che vengono concepiti come modelli impliciti etici e antropologici.⁶⁶ La qualità dell'esperienza mediale dipende anche dalla capacità dello spettatore di esercitare forme di attenzione consapevole e critica, che permettano di attribuire significato ai messaggi proposti e di collocarli all'interno di un quadro interpretativo più ampio. È fondamentale quindi il ruolo dell'adulto, che può contribuire a trasformare la semplice esposizione al mezzo televisivo in un'occasione di riflessione e apprendimento.

Considerando i bambini della scuola dell'infanzia e della scuola primaria il prodotto televisivo più amato è il cartone animato; sono infatti numerosi i canali che trasmettono solo prodotti di animazione per bambini. Il cartoon, già a partire dagli anni '80, è stato spesso identificato come uno dei testi più utili per svolgere attività di Media Education, finalizzate a svolgere un'analisi semiologica dei suoi linguaggi, a produrre riflessioni sociologico-critiche, capaci di evidenziarne possibili influenze e ideologie, ma anche a favorire un utilizzo creativo e dunque a potenziare i linguaggi espressivi.⁶⁷ Il cartone animato è molto apprezzato dai bambini perché possiede delle particolarità tecniche e caratteristiche, come il linguaggio semplice e immediato, la scelta di musica, immagini colorate e testi semplici, l'uso di espressioni onomatopoeiche, che stimolano e alimentano l'immaginario dei più piccoli, trasmettendo miti, valori e modelli di comportamento. Alcuni studi citati da Dafna Lemish nel 2008 affermano che l'attenzione dei bambini si intensifica in presenza di una programmazione che corrisponda alle loro possibilità cognitive e alla loro struttura emotiva; essi mostrano, infatti, una spiccata propensione per i programmi dove vi siano musica, ritmo, colori, personaggi dai tratti armoniosi e con voci infantili, volti sorridenti e gioiosi e con grandi occhi.⁶⁸

⁶⁶ Cfr. C. di Bari, *Cartoon educativi e immaginario infantile*, Milano: FrancoAngeli s.r.l. 2019, p. 36

⁶⁷ Ibidem, p. 24

⁶⁸ Ibidem, p.38

3.3 “I piccolissimi del cinema muto” come modello didattico.

“I piccolissimi del cinema muto” è un libro di Reggio Children che narra, seguendo lo stile dei vecchi film muti di Charlie Chaplin e Buster Keaton, le scoperte e i giochi di finzione dei bambini tra uno e due anni del nido comunale “Gianni Rodari” di Reggio Emilia. Ad aprire il libro c’è un’introduzione che spiega il motivo della scelta di questo progetto, che nasce da un interesse dei bambini verso un silent book sui pesci, presente nella loro sezione. La trama parte da un libro galeotto che getta immagini di pesciolini rossi, anche loro muti e lenti di guizzi e di pinne.⁶⁹ Le immagini presenti nel libro prendono vita e i protagonisti del libro compaiono in un acquario nella sezione. I bambini parlano con i pesci e li accudiscono, ma l’ingresso nell’acquario di una conchiglia e di un grande pesce di plastica rompono gli equilibri e danno una svolta alla storia. Un bambino deciderà di togliere il pescione di plastica, ma verrà salvato da un altro individuo che lo riporterà nella vasca con la gioia dei compagni. E l’avventura finirà in allegria e in una rumorosa baldoria di abbracci, in un inedito sistema che connette bambini, pescione e pesciolini.⁷⁰ La particolarità della storia è che è tutta muta, ma nonostante questo i bambini riescono attraverso gli sguardi, i movimenti e le interazioni a dialogare tra loro e con gli animali, anche senza parole. La parola non c’è, ma c’è travestita e scorre tra i bambini con un flusso segreto che rassicura la permanenza del dialogo o della reciprocità, del sentirsi vivi, ascoltati, compresi.⁷¹ Leggendo questo libro si può capire come l’azione, lo scambio comunicativo, l’interazione sociale siano le basi dell’apprendimento cooperativo, che può essere presente anche in situazioni come in questo caso, i bambini non parlano ancora. Alla base di questa esperienza c’è una concezione interazionista e sociocostruttivista dello sviluppo: il bambino impara e evolve grazie alla continua e alla reciproca interazione con i compagni e con il contesto socioculturale che lo circonda. Il bambino è un soggetto attivo, dotato di competenze e potenzialità che si sviluppano grazie allo scambio con l’altro; la conoscenza nasce quindi dall’esperienza condivisa e dall’elaborazione progressiva delle interazioni vissute. L’interazione tra i bambini è naturale, ma va coltivata fin dai primi anni di vita, come è testimone questa esperienza. Ogni interazione può pertanto produrre reattività diverse, che si identificano

⁶⁹ Reggio Children, *I piccolissimi del cinema muto*, Reggio Emilia: Reggio Children, 1996, p. 10

⁷⁰ Ibidem

⁷¹ Ibidem, p. 11

nell'arricchimento dei rapporti interpersonali, delle capacità di ascolto e di risposta, degli aggiustamenti mimici e linguistici, della riscoperta dei coetanei, della presa di coscienza di quanto, in fatto di idee, si è uguali e diversi, dell'acquisizione di nuove curiosità e congetture, di appropriazioni simboliche.⁷² Molto importanti si rivelano anche i giochi di finzione, soprattutto nei bambini della scuola dell'infanzia, poiché permettono di sviluppare l'intelligenza, il desiderio e la creatività. Fondamentale anche il lavoro cooperativo, che permette ai bambini di allargare le proprie relazioni e interazioni sociali; la conoscenza è co-costruita mediante il confronto e il dialogo. Ogni bambino, come ogni essere umano, è costruttore di saperi, competenze e autonomie; il processo di apprendimento privilegia le strategie di ricerca, confronto e compartecipazione.⁷³

Il libro è stato scelto come modello didattico da cui prendere spunto per l'esperienza laboratoriale svolta in classe di cui si parlerà nei paragrafi successivi. Il libro non si presenta come una semplice documentazione pedagogica di un'esperienza in classe, ma come un esempio di come il linguaggio cinematografico possa emergere già nella prima infanzia come forma di costruzione simbolica. Nel libro la narrazione si sviluppa prevalentemente attraverso sequenze visive, posture, movimenti e relazioni, con una ridotta mediazione verbale, essendo i bambini ancora molto piccoli. Nello stesso modo nella tecnica dello stop motion, utilizzata nell'esperienza laboratoriale in classe, il significato nasce dalla successione di immagini statiche, che montate in sequenza, producono un racconto in movimento. Nell'esperienza raccontata nel libro, il corpo e l'azione sono i protagonisti; nel corto animato invece il movimento viene creato dalle immagini in sequenza. In entrambi i casi, però il linguaggio audiovisivo è una forma di espressione e non solo un prodotto tecnico. I bambini poi sono protagonisti e autori dell'esperienza narrativa: nel libro essi costruiscono senso attraverso l'interazione, il gioco simbolico e la relazione con i pari e con l'ambiente; nell'esperienza in classe gli alunni partecipano alla progettazione della storia, alla scelta dei personaggi e delle ambientazioni, alla pianificazione delle sequenze e alla realizzazione tecnica del prodotto finale. Tale processo richiama la concezione sociocostruttivista dell'apprendimento di Lev Vygotskij, secondo cui lo sviluppo cognitivo è un processo collaborativo in cui la conoscenza viene costruita socialmente attraverso l'interazione, il linguaggio e il contesto

⁷² Ibidem, p. 14

⁷³ Reggio Emilia Approach, *Valori*, <https://www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/valori/>

culturale in cui i bambini sono inseriti. *I piccolissimi del cinema muto* documenta un'esperienza collettiva, il cui senso nasce dalla relazione; analogamente la realizzazione di un corto animato con la tecnica dello stop motion implica una pianificazione condivisa, una suddivisione dei ruoli, una negoziazione delle idee e un problem solving cooperativo. La produzione di un cartone animato non costituisce soltanto un'attività tecnica o laboratoriale, ma un dispositivo pedagogico che rende visibile la costruzione collettiva del significato, confermando il potenziale del linguaggio cinematografico come strumento educativo e come spazio di partecipazione attiva e consapevole.

3.4 Esperienza laboratoriale in classe: corto animato con la tecnica stop motion.

Dopo aver analizzato il valore educativo del cartone animato e prendendo come esempio l'esperienza illustrata nel libro "I piccolissimi del cinema muto", in questo paragrafo sarà descritta l'esperienza svolta in classe, ossia la realizzazione di un corto animato con la tecnica dello stop motion. Il laboratorio di realizzazione di un cortometraggio è stato concepito come uno spazio educativo capace di valorizzare le differenze individuali, con particolare attenzione ai bambini con certificazione. La natura stessa dell'attività, suddivisa in fasi diverse come realizzazione del titolo, dei vari personaggi, degli sfondi, ha permesso di assegnare ai bambini ruoli differenti, calibrati sulle potenzialità, sugli interessi e sui bisogni di ognuno. In questo modo, ogni bambino ha potuto contribuire al progetto comune secondo le proprie modalità espressive, sperimentando un senso di competenza e appartenenza. L'esperienza ha posto un forte accento sulla dimensione cooperativa: la costruzione del cortometraggio ha richiesto ascolto reciproco, collaborazione, condivisione delle decisioni e sostegno tra pari. Il lavoro di gruppo non è stato inteso come semplice suddivisione dei compiti, ma come reale processo di co-costruzione, il cui risultato finale dipendeva dall'apporto di tutti; tale impostazione ha favorito dinamiche inclusive, riducendo il rischio di isolamento e promuovendo relazioni significative all'interno del gruppo classe. Il laboratorio si è configurato come un contesto di apprendimento attivo e partecipato, nel quale la collaborazione ha rappresentato sia una strategia metodologica sia un obiettivo educativo esplicito. L'esperienza è stata progettata privilegiando la dimensione motivazionale e cooperativa del lavoro, con l'obiettivo di valorizzare il piacere del fare insieme e della creazione condivisa di un

cartone animato, più che l'aspetto strettamente valutativo della prestazione individuale. Nel paragrafo che segue verranno descritti il contesto, gli obiettivi, le varie fasi dell'attività e le osservazioni emerse, al fine di evidenziare come un'esperienza del genere possa diventare uno strumento di inclusione e crescita condivisa.

3.4.1 Gli elementi di contesto e la classe.

L'esperienza è stata realizzata a classi aperte nelle due classi seconde a tempo pieno della scuola primaria di Montecavolo, appartenente all'Istituto Comprensivo di Quattro Castella/Vezzano, dove attualmente presto servizio. L'istituto comprensivo si colloca in un contesto socioeconomico medio, con un aumento di famiglie in difficoltà e una crescente presenza di studenti stranieri. Le due classi coinvolte sono composte rispettivamente da diciassette e diciotto alunni: nella prima sono presenti tre alunni con certificazione e un alunno con background migratorio, mentre nella seconda vi sono due alunni con certificazione. Le classi sono abituate a lavorare a classi aperte, grazie alla possibilità di usufruire di un laboratorio adiacente all'aula che, mediante l'apertura delle pareti mobili, consente di ampliare significativamente lo spazio disponibile. Tale configurazione strutturale rende possibile la progettazione e la realizzazione di attività condivise tra i due gruppi, favorendo un'interazione costante e uno scambio continuo tra pari. La classe dispone inoltre di una LIM e di un collegamento a Internet: ciò ha permesso di proiettare un video sulla metamorfosi della farfalla per introdurre l'argomento, selezionare alcune immagini dalle quali i bambini potessero trarre ispirazione per la costruzione dei personaggi della storia e riprodurre musica di sottofondo durante l'intera esperienza, contribuendo a creare un clima coinvolgente e motivante. Fin dalla classe prima, gli alunni sono stati abituati a lavorare insieme, sviluppando progressivamente un forte senso di appartenenza e costruendo un gruppo coeso e collaborativo. Il lavoro cooperativo rappresenta una pratica didattica quotidiana e strutturata, non episodica, che costituisce un elemento identitario del contesto classe. In questa prospettiva, l'inclusione non si configura come un intervento straordinario, bensì come una dimensione ordinaria dell'agire didattico: essa si realizza quotidianamente attraverso strategie di collaborazione, tutoring tra pari, valorizzazione delle differenze e corresponsabilità nel raggiungimento degli obiettivi comuni. Tale organizzazione si è rivelata particolarmente significativa anche in un'ottica inclusiva, poiché ha favorito la partecipazione attiva dei

bambini con certificazione, promuovendo il supporto reciproco e la valorizzazione delle diverse abilità all'interno del gruppo. Ogni bambino ha potuto contribuire secondo le proprie potenzialità, sentendosi parte integrante del processo creativo. Il tema scelto per il cartone animato è stato la metamorfosi della farfalla, selezionato con l'intento di promuovere un approccio interdisciplinare tra scienze e arte immagine. In questo modo, i bambini hanno potuto apprendere le diverse fasi della metamorfosi attraverso un'esperienza concreta e laboratoriale, costruendole e rappresentandole direttamente. La pluralità delle figure docenti coinvolte (sette insegnanti e un'educatrice) ha rappresentato una risorsa strategica nell'attuazione del progetto. Essa ha favorito una supervisione continua delle dinamiche operative e relazionali, assicurando a ciascun gruppo di bambini un accompagnamento personalizzato e un adeguato supporto nelle varie fasi di realizzazione del cartone animato.

3.4.2 Gli obiettivi e l'attività.

La scelta di realizzare un cortometraggio animato con la tecnica dello stop motion deriva dalla volontà di rendere protagonisti i bambini, trasformandoli in veri e propri animatori. L'attività non prevede un momento di valutazione sommativa, poiché l'obiettivo dell'esperienza è quello di creare un contesto piacevole che permetta a ciascuno di esprimere la propria individualità e creatività, ma allo stesso tempo di collaborare con i compagni e aiutare chi si trova maggiormente in difficoltà. I bambini delle due classi si mostrano sempre entusiasti rispetto alle attività che vengono loro proposte, sia che si tratti di attività più semplici e tradizionali, sia che si tratti di esperienze più creative che consentono a ciascuno di mettersi in gioco. Dal momento in cui ho presentato loro l'attività che avremmo svolto e le motivazioni alla base di questa scelta, si sono dimostrati interessati ed entusiasti di poter contribuire al mio lavoro di tesi. Prima di iniziare l'attività vera e propria, è stata proposta ai bambini una breve introduzione teorica, a partire da alcune domande stimolo: che cos'è un cartone animato? Quali caratteristiche possiede? Guardate i cartoni animati? A partire da queste domande è stata avviata una discussione sul cartone animato in generale ed è stato spiegato loro che questo rappresentava il tema centrale del lavoro di tesi. Dopo aver condiviso il significato di cartone animato e aver fornito alcuni esempi, è stato spiegato ai bambini come si sarebbe strutturata l'attività prevista per quel pomeriggio. È stato proiettato alla LIM un esempio di un cartone animato realizzato con il pongo e attraverso la tecnica dello stop motion e,

successivamente, ne è stato illustrato il funzionamento. Lo stop motion è una tecnica di animazione che crea l'illusione del movimento attraverso la riproduzione in sequenza di una serie di fotografie di personaggi o ambientazioni, leggermente modificati tra uno scatto e l'altro. Attraverso questo processo è possibile realizzare cartoni animati sia riprendendo disegni sia utilizzando pupazzi di materiale malleabile. Un esempio di cartone animato realizzato con questa tecnica è *Mio Mao*, così come i celebri film *Nightmare Before Christmas* e *La sposa cadavere*. Questa tecnica richiede che l'animatore muova manualmente gli oggetti o i personaggi per ogni singolo fotogramma, rendendo il processo di realizzazione del prodotto finale piuttosto lungo e meticoloso. Gli strumenti necessari per creare un cartone in stop motion sono una fotocamera, i materiali per realizzare le ambientazioni e i personaggi e un programma di editing video per il montaggio delle immagini. Durante la fase di ripresa è importante che l'illuminazione della scena rimanga costante; la luce preferibilmente proveniente dall'alto, permette di evitare la formazione di ombre indesiderate. Inoltre, la fotocamera non dovrebbe essere spostata fino alla fine della sequenza, in modo da limitare al minimo i movimenti dell'inquadratura. Questa tecnica è stata scelta per l'attività con i bambini perché risulta semplice e accessibile, oltre a poter essere realizzata con materiali facilmente reperibili, come pongo colorato, cartoncini e stoffe di diversi colori e filo di cotone. Tale semplicità permette ai bambini di partecipare direttamente alla creazione del cartone animato senza incontrare grandi difficoltà operative. La tecnica dello stop motion attribuisce inoltre grande importanza all'immagine perché a differenza di altre forme di animazione in cui il movimento è continuo, nello stop motion il movimento è dato dalla successione di immagini statiche, il che rende ogni singola fotografia importante per la coerenza narrativa e visiva dell'opera. Attraverso l'esperienza diretta della sequenza di fotografie, i bambini possono comprendere come il movimento nel cinema e nell'animazione sia il risultato della successione di immagini statiche. Un altro aspetto importante preso in considerazione prima di proporre l'attività è stato la dimensione ludica e creativa: realizzando in prima persona i personaggi e le ambientazioni, i bambini diventano animatori, possono inventare narrazioni, costruire scenari e sperimentare diverse forme di espressione, sviluppando fantasia e immaginazione.

Il tema scelto per il corto animato è la metamorfosi della farfalla, con l'obiettivo di creare un'interdisciplinarietà tra arte e scienze. Inoltre, è stato inoltre proiettato alla

LIM un breve video in inglese che illustrava le varie fasi della metamorfosi della farfalla, per introdurre l'argomento e riflettere sulle scene da realizzare nel cartone animato. Il video è stato successivamente analizzato insieme e tradotto in italiano, per renderlo accessibile anche ai bambini con certificazione o con difficoltà nella comprensione della lingua straniera.

L'attività è stata svolta dividendo i bambini in piccoli gruppi, in modo che ciascun gruppo avesse un compito diverso e che il contributo di ogni bambino fosse valorizzato. Dal punto di vista educativo, la tecnica dello stop motion favorisce anche l'apprendimento attivo e collaborativo. La realizzazione di un'animazione richiede infatti la suddivisione dei compiti, stimolando il lavoro di gruppo, la cooperazione e la comunicazione tra pari. La scelta di dividere i bambini in gruppi deriva anche dalla volontà e dalla necessità di creare un ambiente formativo ospitale e accogliente, e allo stesso tempo, stabile, prevedibile e ben organizzato: tutti elementi fondamentali per favorire l'inclusione di ciascuno. Ogni gruppo era formato da cinque o sei bambini e, con l'aiuto delle insegnanti, sono stati suddivisi i compiti: il primo gruppo ha realizzato il titolo "*Metamorfosi della farfalla*", il secondo ha creato gli sfondi e le ambientazioni delle varie scene, il terzo si è occupato delle uova deposte dalla farfalla, il quarto ha realizzato bruchi di varie dimensioni, il quinto ha costruito la crisalide, l'ultimo ha realizzato la farfalla. Per tutti i personaggi e gli elementi della storia è stato utilizzato il pongo colorato che ogni bambino aveva a disposizione a scuola. Sono stati utilizzati anche cartoncini colorati e gessi policromi per creare l'azzurro del cielo, ovatta per rappresentare le nuvole e filo di lana per ricoprire la crisalide. Il gruppo numeroso di insegnanti si è rivelato uno strumento facilitatore e ha favorito la comunicazione, l'iniziativa, la comprensione e la partecipazione di tutti. È stato possibile aiutare e sostenere i bambini nel lavoro, muovendosi tra i gruppi e offrendo supporto a chi ne avesse bisogno. È stato fondamentale includere nel lavoro anche i bambini con certificazione, che sostenuti dai compagni e dalle insegnanti hanno potuto mettere in campo la loro fantasia e creatività, sentendosi parte attiva del gruppo.

Dopo aver realizzato tutte le parti necessarie, si è passati alla parte più complessa dell'esperienza, ossia la realizzazione delle fotografie e il montaggio del cartone animato. Questa fase ha permesso ai bambini di avvicinarsi in modo semplice e guidato anche all'uso consapevole delle tecnologie digitali, comprendendo come una sequenza di

immagini statiche possa trasformarsi in movimento attraverso l'animazione. Il titolo è stato animato aggiungendo una lettera in ogni fotogramma; i bambini si sono assicurati che fossero tutte ordinate e scritte in stampato maiuscolo, carattere riconosciuto e leggibile da tutti gli alunni della classe. Il gruppo che ha creato le ambientazioni ha realizzato un fondale per le scene di giorno, con uno sfondo azzurro, il sole giallo e le nuvole di ovatta, e uno per le scene notturne, con sfondo nero e la luna; i bambini che hanno curato questi dettagli hanno poi mosso gli elementi naturali durante le fotografie. La parte più complessa è stata muovere i protagonisti della storia, che essendo fatti di pongo, erano molto delicati; per creare l'idea del movimento è stato necessario spostarli di pochi centimetri in ogni fotografia. I bambini, tuttavia, non si sono persi d'animo e collaborando, sono riusciti nell'impresa. Questo momento ha richiesto attenzione, pazienza e coordinazione, capacità che non hanno tutti i bambini, favorendo in loro lo sviluppo della motricità fine, della concentrazione e della capacità di pianificare le azioni in modo condiviso. Le fotografie sono state scattate con una semplice fotocamera di un cellulare, avendo cura di mantenere l'illuminazione costante e le inquadrature uguali. Il corto animato è stato poi montato con un programma di editing video, Capcut, che permette di mettere in sequenza le immagini e modificare la durata di ogni fotogramma. È stata infine aggiunta poi una musica esclusivamente strumentale, in un'ottica inclusiva, con l'obiettivo di favorire la fruizione del corto animato da parte di tutti i bambini, in particolare di quelli con certificazione. L'assenza di parole nella musica permette infatti di ridurre possibili elementi di distrazione o di sovrastimolazione, facilitando la concentrazione sulle immagini e sulla narrazione visiva.

Al termine dell'esperienza, i bambini hanno potuto osservare il corto animato completo e si sono mostrati entusiasti nel vedere il risultato finale del lavoro svolto. Hanno espresso soddisfazione per quanto realizzato, riconoscendo che si trattava di un'attività complessa che ha richiesto particolare attenzione, pazienza e collaborazione. Allo stesso tempo, sono diventati consapevoli di come il risultato finale fosse frutto del lavoro di tutti, valorizzando l'importanza della cooperazione e del contributo di ciascun membro del gruppo.

3.4.3 Le osservazioni emerse al termine dell'attività.

Durante l'attività è stato osservato un elevato livello di coinvolgimento e motivazione da parte di tutti i bambini. Fin dall'inizio essi si sono dimostrati curiosi e interessati alla

proposta di realizzare un cartone animato, partecipando attivamente anche alla discussione iniziale che ha avviato l'attività. L'aspetto laboratoriale e creativo dell'esperienza ha favorito la partecipazione di tutti gli alunni, che entusiasti hanno costruito i personaggi e le ambientazioni e hanno aiutato nella fase successiva di animazione. La possibilità di vedere il prodotto finale ha rappresentato inoltre un forte fattore motivazionale, rafforzando la soddisfazione per il lavoro svolto.

La scelta di organizzare l'attività in piccoli gruppi ha favorito lo sviluppo di dinamiche collaborative positive: gli alunni hanno mostrato capacità di cooperare, confrontarsi pacificamente e suddividere i compiti in modo funzionale al raggiungimento di un obiettivo comune. Fondamentale è stato il tutoring tra pari, in cui gli alunni più sicuri o più rapidi nel comprendere la consegna, hanno aiutato i compagni in difficoltà, sia nella realizzazione dei materiali, sia nella gestione dei movimenti durante le fotografie. Il prodotto finale è stato il risultato di un lavoro collettivo, questo ha contribuito a rafforzare il senso di appartenenza al gruppo.

I bambini con certificazione hanno partecipato attivamente all'esperienza, in alcuni casi sostenuti dalle insegnanti, in altri casi aiutati dai compagni. Il contesto cooperativo e la suddivisione dei compiti hanno permesso a ciascuno di contribuire secondo le proprie capacità e questo ha permesso di valorizzare le abilità individuali. Le attività manipolative e creative hanno rappresentato una modalità di espressione accessibile anche per gli alunni che incontrano maggiori difficoltà nei compiti più tradizionali. Grazie al contesto sicuro e al clima sereno, la differenza è stata vissuta come risorsa e non come limite.

L'esperienza ha poi contribuito allo sviluppo di diverse competenze: scientifiche grazie alla comprensione del processo di metamorfosi, artistiche ed espressive attraverso la creazione di personaggi e ambientazioni con vari materiali, narrative legate alla costruzione delle sequenze della storia, motorie e di motricità fine necessarie per modellare il pongo e spostare i personaggi durante le riprese, capacità di pianificazione e problem solving poiché l'attività ha richiesto precisione, pazienza e coordinazione. I bambini hanno poi compreso che una sequenza di immagini statiche può creare movimento, una dimostrazione di come gli strumenti tecnologici possono essere utili anche nella didattica a scuola.



Figura 1 e 2: le ambientazioni: la notte e il giorno.

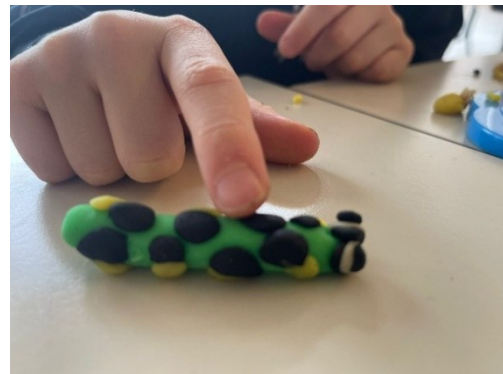
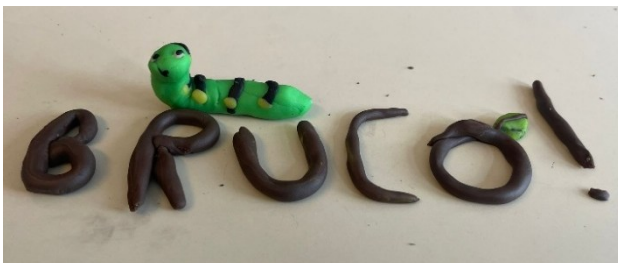


Figura 3 e 4: tanti bruchi diversi.



Figura 5 e 6: lavoriamo insieme per realizzare la farfalla.



Figura 7: un fotogramma del corto animato, visionabile all'indirizzo <https://drive.google.com/file/d/12JkXhDQVhDbQuUhkSj5OFNjLCsGINAPv/view?usp=sharing>

CONCLUSIONI

Questo lavoro di tesi ha rappresentato un percorso di esplorazione all'interno del mondo dei cartoni animati, intesi sia come forma di intrattenimento, ma soprattutto come linguaggio complesso che unisce una dimensione artistica, narrativa e educativa. Attraverso l'analisi delle origini dell'animazione, dai primi strumenti ottici fino allo sviluppo dell'industria moderna, è stato possibile comprendere come questo mezzo sia il risultato di un lungo processo di ricerca tecnica e creativa. Il modello sviluppato da Disney ha avuto un ruolo fondamentale nel definire modalità narrative e stilistiche che ancora oggi influenzano la produzione animata contemporanea. Il contributo di Erwin Panofsky ha permesso di riconoscere nel cinema, e quindi anche nell'animazione, una forma d'arte autonoma capace di costruire significati grazie alle immagini. È stato scelto di concentrarsi poi sugli elementi visivi che contribuiscono alla costruzione del racconto animato, in particolare il colore e la forma. Essi non svolgono solo una funzione estetica, ma sono strumenti fondamentali per comunicare emozioni, definire il carattere dei personaggi e orientare l'attenzione dello spettatore. Il cartone animato è quindi un ottimo esempio di visual storytelling, nel quale ogni scelta visiva è studiata per trasmettere messaggi, valori e modelli di comportamento. È stato approfondito anche il ruolo educativo dei cartoni animati: studi già presenti dimostrano che essi possono contribuire allo sviluppo emotivo e sociale dei bambini; lo spettatore riesce così a riconoscere e comprendere le proprie emozioni e quelle degli altri, favorendo così la costruzione dell'empatia. La fruizione del cartone animato però necessita di alcune attenzioni, la selezione dei materiali adeguati all'età del bambino e la presenza dell'adulto che può aiutare il bambino nella comprensione e nella rielaborazione dei significati della storia.

La scelta di affrontare questo tema nasce anche da una passione personale: i cartoni animati rappresentano un universo ricco di magia e immaginazione che accompagna molti bambini lungo il loro percorso di crescita. L'esperienza realizzata in classe ha confermato quanto questo linguaggio sia coinvolgente per i bambini, e ha permesso loro di sentirsi protagonisti e di avvicinarsi al mondo dell'animazione come piccoli "animatori". L'auspicio è che questo lavoro possa contribuire a valorizzare il cartone animato non solo come prodotto culturale, ma anche come strumento educativo e creativo, e che chi leggerà questa tesi possa riscoprire, con uno sguardo nuovo, quei cartoni animati che sono stati importanti nella propria infanzia.

Bibliografia

Bialostocki J. (1981), *Panofsky: iconologia o semiologia*, (trad.it.) Leo S. Olschki s.r.l., pp. 38- 54

Bobrinskaya E.A., Korndorf A.S., (2016) *Memory as the Subject and Instrument of Art Studies*, Mosca: State Institute of Art Studies

Bellano M., (2024), *Che cos'è un cartone animato*, Roma: Carocci editore

Civiero L. e Vano V., (2023) *Mondi animati mondi interiori*, Roma: ultra (Lit edizioni)

D'Alessio M., (2003) *Posso guardare la tv? Come dare una risposta consapevole ai nostri bambini*, Milano: FrancoAngeli s.r.l.

Di Bari C., (2024) *Cartoon educativi e immaginario infantile*, Milano: FrancoAngeli s.r.l.

Farnè R., (2003) *Buona maestra TV, La RAI e l'educazione da Non è mai troppo tardi a Quark*, Roma: Carocci editore

Gallese V. e Ardizzi M., (2017) *Il senso del colore. Tra mondo, corpo e cervello*, Milano: Silvana Editoriale, pp. 23-35

Lutz E. G., (1920) *Animated cartoons*, New York: Charles Scribner's sons (Trad.it., *I cartoni animati*, Roma, Audino, 2019)

Movshovitz D., (2015) *Pixar storytelling*, CreateSpace Independent Publishing Platform

Orzati D., (2019) *Visual storytelling*, Milano: Hoepli Editore

Panofsky E., (1955) *Meaning in the Visual Arts. Papers in and on Art History*, Peregrine book, (Trad. it *Il significato nelle arti visive*, Torino: Giulio Einaudi editore, 1962)

Panofsky E., (1947) *Style and Medium in the Motion Pictures*, Critique: a review of contemporary art, vol.1, No.3

Reggio Children, (1996) *I piccolissimi del cinema muto*, Reggio Emilia: Reggio Children

Rosa A., (2012) *Cartoon in tasca*, Trento: giunta della provincia autonoma di Trento

Sarsini D., (2012) *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche*, Firenze: Firenze University Press

Sitografia

Calabrese S., *Visual storytelling*, <http://www.stefanocalabrese.it/visual-storytelling/>

Decreto ministeriale n 254 (2012, novembre 16), Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione.

https://www.mim.gov.it/documents/20182/51310/DM+254_2012.pdf

Grossi G. (2023) *La teoria dei colori nei film Disney*, *Screen world*,

<https://screenworld.it/cinema/la-teoria-dei-colori-nei-film-disney/>

Le Roux M e Cangialosi A, (2007) *Il vero significato di Ratatouille | Nella cucina magica di un reietto*, Hypercritic, <https://it.hypercritic.org/it/collection/ratatouille-brad-bird-2007-vero-significato-recensione-analisi>

Maculotti M. (2018), *Il corpo di Topolino*, *Fumettologica*,

<https://fumettologica.it/2018/11/corpo-topolino-disney/>

MED media education, *Che cos'è la media education*,

<https://www.medmediaeducation.it/cosa-e-la-media-education/>

Paccagnella V. *Il re leone*, *The Disney compendium*,

<https://compendium.ilsollazzo.com/disney/scheda/TheLionKing?>

Palazzo Esposizioni Roma, (2018), *Riccardo Falcinelli | Come si guarda un cartone animato. Da Biancaneve a Gli Incredibili*,

<https://www.palazzoesposizioneiroma.it/evento/riccardo-falcinelli-come-si-guarda-un-cartone-animato-da-biancaneve-a-gli-incredibili>

Post Tube (2020), *La psicologia del colore nel cinema: schemi e palette nei film*,

<https://www.posttube.it/psicologia-palette-colori-cinema/>

Reggio Emilia Approach, *Valori*, <https://www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/valori/>

Shuler S. (2025) *The Hidden Color Theory Behind Disney Animation*, *The Disinsider*,

<https://thedisinsider.com/2025/11/10/the-hidden-color-theory-behind-disney-animation/>

Spirito C. (2019), *Il blu per la lealtà, il viola per il potere: cosa c'è dietro ai colori dei personaggi Disney*, *Mashable Italia*, <https://it.mashable.com/walt-disney/280/il-blu-per-la-lealta-il-viola-per-il-potere-cosa-ce-dietro-ai-colori-dei-personaggi-disney>

Allegato 1: relazione finale di tirocinio.



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Dipartimento di Educazione e Scienze Umane

Corso di Laurea Magistrale a Ciclo Unico in Scienze della Formazione Primaria

A.A 2024/2025

Relazione finale di tirocinio

Gozzi Rachele

Matricola 157309

email: 290355@studenti.unimore.it

Tutor universitario: Maurone Luana

Indice

1. Breve storia del mio tirocinio	2
1.1 Tirocinio del secondo anno	2
1.2 Tirocinio del terzo anno	3
1.3 Tirocinio del quarto anno	4
1.4 Tirocinio del quinto anno	6
2. Presentazione di una esperienza di tirocinio nel IV o V anno	7
2.1 Il contesto	7
2.2 La mia esperienza di tirocinio	8
2.2.1 La progettazione.....	8
2.2.2 La gestione della classe e l'organizzazione dell'ambiente di apprendimento	9
2.2.3 La documentazione e la riflessione sull'esperienza effettuata	11
2.2.4 La collaborazione con le insegnanti e con le diverse figure professionali	11
3. Le mie prospettive future	13
3.1 Riflessioni conclusive sul tirocinio indiretto e diretto	13
3.2 L'insegnante competente	14
Bibliografia	16

1. Breve storia del mio tirocinio.

1.1 Tirocinio del secondo anno

Il tirocinio del secondo anno è suddiviso in due moduli, entrambi di 18 ore, uno per la scuola dell'infanzia e uno per la scuola primaria e l'ho svolto durante l'anno accademico 2021/2022. Il modulo della scuola dell'infanzia l'ho effettuato in una scuola paritaria comunale in una sezione di tre anni. Il modulo della scuola primaria invece l'ho svolto in una scuola primaria statale in una classe quarta.

Durante il tirocinio indiretto del secondo anno, sono state introdotte le Indicazioni Nazionali, sono stati forniti alcuni esempi di ambienti di apprendimento e di esperienze didattiche alla scuola dell'infanzia e primaria. Si è poi parlato dell'ambiente scolastico e della professionalità docente, dell'importanza della documentazione, sia interna che esterna alla scuola, del ruolo della valutazione, delle conoscenze fondamentali per l'insegnante.

Gli obiettivi del tirocinio del secondo anno sono stati: conoscere i principali aspetti normativi del sistema d'istruzione, le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, gli aspetti organizzativi, le buone pratiche, riflettere sull'esperienza svolta.

Lo strumento del tirocinio del secondo anno è stata l'analisi del contesto sia per la scuola dell'infanzia, che per la scuola primaria; importante perché consente di conoscere la scuola accogliente in rapporto all'organizzazione scolastica cui appartiene, alle scelte riguardo al territorio e alla missione istituzionale.

Il tirocinio del secondo anno mi ha permesso di entrare silenziosamente nell'ambiente scolastico per guardare più da vicino quello che stavo studiando. Ho potuto confrontare l'idea che avevo del "fare scuola" e del "diventare insegnante" con ciò che avevo davanti. Sia alla scuola dell'infanzia che alla scuola primaria ho osservato come l'insegnante tutor si muovesse e soprattutto come instaurasse delle relazioni positive con i bambini.

Alla scuola dell'infanzia ho potuto osservare come siano importanti l'accoglienza e le routine sistematiche, che permettono al bambino di acquisire sicurezza in un ambiente

nuovo; in modo particolare in una sezione di tre anni dove i bambini vivono per la prima volta un distacco significativo dalla famiglia. In questa fase delicata, creare un ambiente sereno, coerente e prevedibile è essenziale: le routine strutturate aiutano i bambini a orientarsi nella nuova realtà scolastica e sentirsi al sicuro, favorendo così un inserimento positivo. Nella scuola primaria, invece, essendo stata in una classe molto numerosa, ho osservato con attenzione come l'insegnante fosse in grado di adottare strategie efficaci per favorire la coesione del gruppo, valorizzando ogni individuo. In particolare, mi ha colpito l'attenzione rivolta a chi mostrava maggiori difficoltà, sostenuto e incoraggiato senza mai essere escluso dal percorso della classe.

1.2 Tirocinio del terzo anno

Il tirocinio del terzo anno è suddiviso in due moduli, entrambi di 50 ore, da svolgere sia alla scuola dell'infanzia sia alla scuola primaria. Ho svolto il tirocinio del terzo anno durante l'anno accademico 2022/2023, in una scuola dell'infanzia paritaria parrocchiale, in una sezione di tre anni. Alla primaria invece, in una scuola statale, in una classe terza.

Il terzo anno di tirocinio ha inteso promuovere e facilitare l'osservazione a scuola, attraverso la conoscenza e l'uso funzionale di alcuni strumenti utili a rilevare la complessità del contesto educativo, con particolare riguardo ai processi e alle pratiche di insegnamento/apprendimento e di socializzazione con le figure educative e tra pari. L'obiettivo era anche quello di iniziare a collaborare con il tutor della scuola ospitante, così da entrare realmente nel clima di lavoro della sezione/classe con l'aiuto e sostegno di una figura esperta.

Durante il tirocinio indiretto ho potuto approfondire l'osservazione come strumento di conoscenza e base per la progettazione educativa; conoscere e utilizzare strumenti osservativi per analizzare ambienti scolastici e prassi didattiche; esplorare la professionalità docente tramite testimonianze di tutor e professionisti del settore; riflettere sulle buone pratiche educative presentate; acquisire conoscenze su norme e pratiche per una didattica inclusiva con attenzione ai Bisogni Educativi Speciali.

Durante il tirocinio diretto invece, ho potuto osservare il gruppo classe nei suoi tempi, spazi, regole e relazioni; conoscere la quotidianità scolastica, tra routine, gioco e attività

didattiche; confrontare stili educativi e modalità di gestione della classe; utilizzare strumenti di osservazione e riflettere sui dati raccolti; partecipare alle attività didattiche con il supporto del tutor accogliente; creare materiali didattici per alunni e docenti; collaborare con il team docente nella realizzazione e documentazione delle attività; partecipare a incontri collegiali. Durante il tirocinio del terzo anno ho utilizzato specifici strumenti di osservazione per analizzare il contesto scolastico: per la scuola dell'infanzia lo strumento di osservazione dell'ambiente di apprendimento è stato lo strumento per l'analisi del contesto di istituto; per la scuola primaria la griglia di descrizione di un'attività didattica, utile per analizzare prassi didattiche, soprattutto laboratoriali o interdisciplinari.

Durante il tirocinio del terzo anno ho approfondito l'osservazione come strumento essenziale per comprendere il contesto scolastico e progettare in modo preciso. Nella scuola dell'infanzia, ho compreso l'importanza dell'organizzazione degli spazi educativi come elemento fondamentale per favorire l'incontro e lo scambio tra bambini e adulti. Nella scuola primaria invece, la griglia di osservazione dell'attività ha facilitato l'analisi degli obiettivi didattici, della gestione delle attività e della partecipazione degli alunni; mentre l'osservazione diretta ha favorito una riflessione critica, evidenziando il valore di metodologie attive e inclusive.

Ho compreso quindi come l'insegnante debba essere un osservatore competente, capace di leggere il contesto e di progettare percorsi didattici adeguati ai bisogni degli alunni, con particolare attenzione alla dimensione dell'inclusione e alla valorizzazione delle differenze individuali.

1.3 Tirocinio del quarto anno

Il tirocinio del quarto anno, che ho svolto nell'anno accademico 2023/2024, prevedeva due moduli, uno a progetto e uno libero, da svolgere in due ordini di scuola diversi. Ho svolto il modulo a progetto in una classe terza di una scuola primaria statale del centro di Reggio Emilia, seguendo il progetto "STEAM tra scuola e museo"; il modulo libero in una sezione di tre anni in una scuola dell'infanzia paritaria comunale.

Il tirocinio del quarto anno aveva l'obiettivo di sviluppare competenze nella progettazione, realizzazione, documentazione e valutazione di attività didattiche ed educative. Durante il tirocinio, ho pianificato e attuato due percorsi didattici da svolgere in sezione o in classe, concordati con il tutor scolastico: uno relativo al modulo libero e uno riferito al modulo a progetto. Ho avuto, inoltre l'opportunità di osservare, produrre materiali didattici, esercitazioni e strumenti per la verifica degli apprendimenti.

Il tirocinio indiretto si articolava in due parti: una comune a tutti gli studenti e una specifica per ciascun progetto, gestita dal relativo gruppo scientifico. La parte comune ha affrontato temi trasversali come progettazione didattica, valutazione, professionalità docente, uso delle tecnologie e privacy. La parte progettuale, condotta da docenti referenti, tutor universitari e insegnanti delle scuole, ha approfondito i contenuti specifici del progetto. In particolare, durante la formazione del progetto "STEAM tra scuola e museo", il dirigente scolastico ha illustrato il tema del progetto di quell'anno, ossia la raccolta, e ha spiegato come potesse essere sviluppato attraverso esperienze laboratoriali e attività al museo.

Lo strumento utilizzato durante il tirocinio del quarto anno è stata la griglia di progettazione di un'unità di apprendimento, che ha permesso di organizzare in modo chiaro e preciso le attività ideate e poterle revisionare ed eventualmente modificare secondo le necessità dei bambini.

Nel modulo libero alla scuola dell'infanzia ho realizzato un'UdA sulla condivisione, che si è sviluppata attraverso attività ludico-espressive, letture di albi illustrati sul tema e momenti di confronto al termine delle attività. Il tema è stato scelto insieme alle insegnanti di sezione e ha permesso ai bambini di sperimentare concretamente il valore dello stare insieme, del rispetto reciproco e della collaborazione. Si è rivelata fondamentale anche la documentazione delle attività poiché ha permesso di discutere insieme ai bambini su ciò che avevano fatto.

Nel modulo a progetto nella scuola primaria, invece, è stato realizzato un percorso sulle forme geometriche, ricercandole negli oggetti che ci circondano e recandosi ai Musei Civici di Reggio Emilia per vedere con uno sguardo diverso alcuni elementi delle raccolte selezionate.

Il tirocinio del quarto anno è stato particolarmente sfidante ma allo stesso tempo coinvolgente e interessante, mi ha permesso di conoscere delle realtà diverse da quelle che conoscevo fino a quel momento e di instaurare un bel rapporto sia con le insegnanti che con i bambini.

1.4 Tirocinio del quinto anno

Il tirocinio del quinto anno prevedeva due moduli, uno libero e uno a progetto da 75 ore ciascuno, da svolgere in due ordini di scuola diversi. L'ho svolto nell'anno accademico 2024/2025. Il progetto che ho seguito si chiama "imparare a imparare" e l'ho svolto in una scuola dell'infanzia statale, in una sezione di cinque anni. Per la scuola primaria, invece, ho chiesto il riconoscimento delle ore lavorative fatte in una classe seconda.

Il tirocinio del quinto anno puntava a sviluppare l'autonomia degli studenti nella progettazione e gestione delle attività didattiche, con attenzione alla valutazione, e a rafforzare la consapevolezza del ruolo docente e l'integrazione nel contesto scolastico e nelle relazioni professionali.

Anche per il quinto anno, il tirocinio indiretto è composto da due parti, una parte comune e una parte gestita dal gruppo scientifico di progetto. Durante la formazione comune sono stati affrontati temi come la progettazione, l'osservazione, la valutazione, la professionalità docente, l'uso delle tecnologie, il rapporto scuola-famiglia e il legame tra ricerca, teorie e pratiche educative, anche attraverso interventi di professionisti del settore. Nel caso del progetto "Imparare a imparare" è stato fatto un focus sui principi base della progettazione didattica, sul significato della competenza "imparare a imparare" come "abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo" (IINN, 2012, p. 11, EU 2006) e sugli indicatori per supportare la L2L a scuola.

Lo strumento utilizzato durante l'ultimo anno di tirocinio è stata come per il quarto anno la griglia per la progettazione dell'Unità di Apprendimento, sia per la scuola dell'infanzia che per la scuola primaria.

Nel modulo a progetto alla scuola dell'infanzia ho ideato e realizzato, insieme alle insegnanti, un progetto sull'autogestione con particolare attenzione alla gestione degli imprevisti e alla risoluzione dei problemi. Il progetto è stato pensato per una sezione di bambini di cinque anni, in preparazione al passaggio alla scuola primaria, momento in cui è importante potenziare le competenze trasversali come l'autonomia, il pensiero critico e la capacità di affrontare situazioni nuove in modo costruttivo. Le attività proposte si sono basate su metodologie didattiche attive e partecipative con un focus specifico sul problem solving e sul cooperative learning.

Per il tirocinio nella scuola primaria, ho sviluppato un'UdA sulle figure piane e solide, in linea con la programmazione didattica della classe seconda. L'UdA si articola in lezioni partecipate e supportate da strumenti multimediali, durante le quali l'insegnante introduce i concetti di figura piana e solido, presentandone alcune anche attraverso l'utilizzo della LIM. Oltre a questo, sono state proposte attività di tipo laboratoriale come quella che prevedeva la costruzione di solidi geometrici utilizzando stuzzicadenti e plastilina. Queste attività concrete favoriscono il coinvolgimento attivo degli alunni, consentendo loro di applicare in modo pratico le conoscenze acquisite, sviluppando al contempo competenze manipolative, spaziali e temporali.

2. Presentazione di una esperienza di tirocinio nel IV o V anno.

2.1 Il contesto

La sezione 5A è composta da 19 bambini, non sono presenti bambini con Bisogni Educativi Speciali (BES) e la maggioranza è di origine italiana. Cinque bambini, essendo di una differente provenienza socio-culturale hanno ancora qualche difficoltà nell'esprimersi correttamente in italiano e nel comprendere alcune richieste delle insegnanti.

A causa di alcuni interventi di ristrutturazione dell'edificio di qualche anno fa, il gruppo classe è stato più volte smembrato e ricostruito, le insegnanti hanno quindi cercato di lavorare per creare un gruppo coeso e unito e far sentire i bambini parte del gruppo classe. Nonostante ciò, le insegnanti hanno manifestato la necessità di continuare a

lavorare seguendo questo percorso, proponendo attività che promuovessero la collaborazione e l'aiuto reciproco.

In alcuni momenti, le insegnanti hanno lavorato a piccoli gruppi con i bambini che presentano ancora difficoltà nella lingua italiana, proponendo attività di potenziamento linguistico attraverso giochi e strategie che favoriscono il dialogo e la conversazione, anche in preparazione al loro ingresso nella scuola primaria.

La scuola dell'infanzia dove ho svolto il tirocinio è sempre aperta a nuovi progetti e proposte, il mio arrivo infatti è stato accolto con entusiasmo sia dalle insegnanti sia dai bambini, che si sono dimostrati disponibili e partecipi nell'affrontare le attività progettate. L'edificio scolastico è dotato di diversi spazi funzionali che consentono lo svolgimento di varie attività educative. Tra questi, il salone rappresenta un ambiente ampio e attrezzato, ideale per le attività motorie e di movimento, grazie alla disponibilità di materiali specifici per il gioco e l'esercizio fisico. All'esterno, la scuola dispone di un giardino ampio, che offre ai bambini l'opportunità di esplorare l'ambiente naturale, sviluppare la motricità e stabilire un contatto diretto con la natura, favorendo così anche esperienze di tipo scientifico e sensoriale.

2.2 La mia esperienza di tirocinio

2.2.1 La progettazione

La progettazione del percorso didattico scelto tiene conto delle necessità dei bambini, delle risorse a disposizione della classe e dei percorsi già iniziati durante l'anno scolastico. La scelta del percorso sull'autogestione dei problemi e degli imprevisti è nata da una richiesta delle insegnanti di sezione e da un confronto con loro sulle necessità dei bambini in quel momento dell'anno scolastico. Questa scelta è stata guidata anche dalla volontà di fornire ai bambini un'esperienza coinvolgente e interessante, che possa prepararli ad affrontare gli imprevisti e i piccoli problemi della vita in modo positivo e coraggioso.

Il percorso didattico è stato strutturato partendo da una lettura di un albo illustrato che introduce ai bambini il tema del percorso tramite il protagonista del libro, un piccolo uccellino, che nonostante le paure e le insicurezze, riesce ad affrontare la propria paura di volare, anche grazie all'aiuto di altri personaggi. Al termine di ciascuna attività è stata fatta una conversazione ricorsiva con i bambini in modo da rielaborare l'esperienza svolta

e promuovere il collegamento tra azione e pensiero. “Tra gli elementi prioritari dell’imparare a imparare ci sono infatti la consapevolezza, soprattutto di tipo metacognitivo, e la riflessività, sia individuale che di gruppo.” (R. Cardarello e L. Scipione, *Imparare a imparare*) Successivamente alla lettura, è stata condotta una attività di riflessione finalizzata a mettere in relazione la storia con le esperienze personali dei bambini. Attraverso una conversazione guidata dalla tirocinante, i bambini hanno espresso il proprio punto di vista su temi quali la perseveranza, la pazienza e l’affrontare le difficoltà quotidiane. Sono state progettate alcune domande stimolo per incoraggiare l’autonarrazione e la consapevolezza emotiva, in modo da promuovere l’elaborazione di concetti fondamentali quali il coraggio e la resilienza.

Sono state poi proposte diverse attività finalizzate a stimolare nei bambini la capacità di affrontare e risolvere piccoli imprevisti, sia individualmente che in gruppo. Queste esperienze hanno avuto lo scopo di potenziare le competenze trasversali legate al problem solving, alla collaborazione e all’autonomia. Le attività sono state strutturate utilizzando materiali semplici come fogli di carta e colori; giochi didattici come il Tangram, utile per la logica e la capacità di risolvere problemi; e percorsi motori ad ostacoli che hanno permesso di integrare lo sviluppo delle competenze motorie con quelle cognitive.

La collaborazione e il confronto con i compagni sono stati elementi fondamentali nel percorso; i bambini hanno potuto aiutarsi e sostenersi per affrontare al meglio gli imprevisti e le difficoltà presenti nelle attività proposte.

“Tra gli elementi più propri dell’Imparare a imparare sono individuate di fatto anche le abilità socio affettive e motivazionali, come possono essere l’adattabilità, la comunicazione e la collaborazione, la resilienza, la motivazione, la fiducia in se stessi e negli altri, l’autocontrollo.” (R. Cardarello e L. Scipione, *Imparare a imparare*.)

2.2.2 La gestione della classe e l’organizzazione dell’ambiente di apprendimento
Durante le prime settimane di tirocinio ho potuto osservare l’organizzazione della giornata e le routine della classe, ad esempio gli incarichi giornalieri (appello, mensa,

riordino). Ho cercato quindi, di inserirmi nella quotidianità dei bambini, senza risultare di intralcio, ma aiutando e supportando le insegnanti in caso di bisogno.

La scelta delle attività e le modalità di gestione della classe sono derivate da un'attenta osservazione iniziale delle dinamiche relazionali tra i bambini e la loro autonomia; alcuni soggetti presentano ancora delle difficoltà nell'eseguire le richieste delle insegnanti e devono essere sollecitati ad intervenire ed esprimere quello che pensano. Particolare attenzione è stata riservata al rispetto dei tempi individuali dei bambini e alla valorizzazione delle diverse modalità di apprendimento.

Le attività sono state progettate e realizzate sia in forma individuale che di gruppo: nei momenti in cui i bambini hanno lavorato autonomamente sono state sostenute l'introspezione e la riflessione sulle proprie strategie di apprendimento; nelle attività a piccolo o grande gruppo invece sono state favorite la cooperazione e il confronto, ponendo i bambini di fronte a situazioni problematiche da affrontare insieme.

Un'attività particolarmente significativa, che ha suscitato entusiasmo e partecipazione da parte dei bambini, è stata quella dei percorsi ad ostacoli. Ho suddiviso i bambini in tre squadre, predisponendo davanti a ciascuna un percorso diverso. I bambini, attraverso il confronto e la collaborazione all'interno del proprio gruppo, sono stati invitati a riflettere su come affrontare il percorso nel modo più efficace possibile. Una volta completato il percorso da parte di tutti i membri della squadra, i gruppi si spostavano alla postazione successiva per ricominciare.

L'attività si è rivelata particolarmente apprezzata perché ha permesso ai bambini di mettersi in gioco, confrontarsi tra pari, ascoltare idee diverse e contribuire attivamente alla risoluzione dei piccoli problemi emersi durante l'esecuzione. Tutti hanno avuto modo di esprimersi e collaborare, e nessuno è rimasto escluso; questo ha favorito non solo la coesione del gruppo ma anche lo sviluppo di abilità legate all'autonomia, alla comunicazione e alla gestione delle dinamiche cooperative.

“Cooperare significa lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni. L'apprendimento cooperativo è un metodo didattico che utilizza piccoli gruppi in cui gli studenti lavorano insieme per migliorare reciprocamente il loro apprendimento.” (D.W. Johnson e E. Johnson, *Apprendimento cooperativo in classe*)

2.2.3 La documentazione e la riflessione sull'esperienza effettuata

Durante l'intero percorso è stata fatta un'osservazione sistematica delle attività e dei comportamenti dei bambini e degli eventuali progressi nell'apprendimento.

La documentazione delle attività è stata fondamentale, poiché rappresenta uno strumento essenziale per valorizzare, rendere visibili e riflettere sui processi di apprendimento e sviluppo dei bambini. Ho cercato di catturare alcuni momenti particolari delle attività, su cui si potesse riflettere con i bambini nel momento della restituzione e valutazione finale.

Attraverso la documentazione, insieme alle insegnanti ho potuto monitorare in modo sistematico l'evoluzione del percorso formativo di ciascun bambino, individuando punti di forza, bisogni educativi specifici e opportunità di miglioramento. Inoltre, la documentazione delle esperienze svolte durante l'anno può essere utile per il passaggio alla scuola primaria, favorendo la continuità educativa.

Durante l'attività finale ho raccolto le fotografie più significative delle attività e le ho mostrate ai bambini, chiedendo loro di "raccontarle". Questa attività ha permesso di riflettere sul percorso svolto e verificare se i bambini hanno compreso e interiorizzato i concetti e le esperienze esplorate durante l'UdA.

"La documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo."
(*Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* pag.18)

2.2.4 La collaborazione con le insegnanti e con le diverse figure professionali

Durante il tirocinio, ho avuto l'opportunità di collaborare attivamente con le insegnanti della sezione e della sezione parallela, con le quali ho condiviso alcuni momenti della giornata scolastica, come ad esempio l'accoglienza del mattino, svolta con entrambe le classi riunite in un unico grande gruppo.

Nelle prime settimane, dedicate all'osservazione, le insegnanti mi hanno presentato la classe, illustrando le caratteristiche del gruppo, le dinamiche relazionali e le specifiche esigenze dei bambini. Mi hanno inoltre spiegato il loro metodo di lavoro e mi hanno gradualmente coinvolto nelle routine quotidiane, favorendo così una mia integrazione attiva nella sezione.

Grazie alla disponibilità e all'apertura del team docente, mi sono sentita fin da subito accolta e valorizzata come parte integrante del gruppo di lavoro. Anche i bambini hanno mostrato una sorprendente capacità di accoglienza nei miei confronti, percependomi non come una figura esterna o estranea, ma come una presenza familiare e rassicurante.

Insieme alle insegnanti di sezione, abbiamo svolto un incontro online tramite Meet per pianificare in modo dettagliato le diverse fasi del percorso didattico che avrei poi realizzato. In questo spazio di confronto, abbiamo condiviso idee, proposte operative e strategie metodologiche da attuare a scuola. Abbiamo anche discusso in modo approfondito le modalità di valutazione, sia formativa che sommativa, cercando di individuare strumenti e criteri coerenti con gli obiettivi prefissati.

Questa esperienza mi ha permesso di comprendere quanto la condivisione e il lavoro collaborativo siano elementi essenziali nel contesto educativo. Il confronto continuo tra docenti consente non solo di riflettere insieme sui bisogni e sugli stili di apprendimento dei bambini, ma anche di costruire strategie didattiche più efficaci, inclusive e mirate. Tale approccio ha rappresentato per me un'importante occasione di crescita professionale e personale.

3. Le mie prospettive future.

3.1 Riflessioni conclusive sul tirocinio indiretto e diretto

Il tirocinio ha rappresentato una componente essenziale e altamente formativa del mio percorso universitario. Attraverso le diverse annualità, ho avuto l'opportunità di entrare in contatto con realtà scolastiche eterogenee, ciascuna caratterizzata da specifiche metodologie educative e organizzative. Questa varietà di esperienze ha contribuito in modo significativo alla mia crescita professionale e alla costruzione della mia identità come futura insegnante.

Durante il tirocinio del secondo anno, ho approfondito la conoscenza del ruolo del docente, scoprendone la complessità e la centralità all'interno del contesto scolastico. In particolare, ho compreso il valore della documentazione educativa come strumento di riflessione e tracciabilità del processo formativo.

Nel terzo anno, l'attenzione si è spostata sull'importanza dell'ambiente di apprendimento: ho potuto osservare e sperimentare come l'organizzazione degli spazi in sezione, suddivisi in angoli tematici o di interesse, possa favorire l'autonomia, l'esplorazione e la partecipazione attiva dei bambini.

Nel tirocinio del quarto anno la griglia di progettazione mi ha consentito di elaborare attività strutturate all'interno di un percorso didattico coerente e intenzionale. In questa fase ho anche maturato una maggiore consapevolezza della didattica inclusiva, finalizzata a rispondere ai bisogni educativi di tutti gli alunni, valorizzando le diversità come risorsa.

Infine, nel quinto anno, l'esperienza lavorativa che ho svolto in una scuola primaria, mi ha permesso di mettere in pratica le conoscenze e le competenze acquisite negli anni precedenti. Ho potuto assumere un ruolo più attivo e responsabile nella gestione della classe, sperimentando nella progettazione e conduzione di attività didattiche, sempre guidata da un approccio riflessivo e attento ai bisogni degli alunni.

I laboratori che ho svolto durante i cinque anni invece, si sono rivelati utili perché hanno permesso di sperimentare concretamente ciò che avevo imparato durante le lezioni. Ho conosciuto vari siti o programmi da utilizzare in classe, per supportare la didattica

tradizionale e coinvolgere i bambini in modo divertente e interattivo come Scratch jr, Wordwall o Kahoot.

Credo quindi che l'alternanza tra lezioni teoriche e laboratori e tirocinio pratici, siano stati fondamentali perché hanno contribuito a sviluppare una visione completa e realistica del ruolo dell'insegnante, rafforzando le competenze professionali e aumentando la fiducia nella gestione delle dinamiche educative reali.

3.2 L'insegnante competente

Riflettendo sul percorso formativo fatto durante questi cinque anni e pensandomi come futura insegnante, credo di aver acquisito diverse competenze utili nella mia pratica educativa. In particolare, ritengo che l'individualizzazione e la personalizzazione della didattica siano fondamentali, perché consentono di rispondere ai bisogni specifici di ciascun alunno, valorizzandone le potenzialità e supportandone le fragilità.

Durante le esperienze svolte nel tirocinio diretto ho potuto osservare e sperimentare come un approccio didattico flessibile e attento alle differenze sia molto importante nel percorso di apprendimento di ogni bambino. Ho imparato a utilizzare rubriche valutative, griglie di osservazione e di progettazione per definire attività precise e adatte agli interessi dei bambini e agli obiettivi da raggiungere, cercando di favorire l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti gli alunni. Riguardo a questo tema credo sia fondamentale utilizzare attività di gruppo e collaborative, che permettano a tutti gli alunni di esprimersi e di essere aiutati e sostenuti dai compagni nei momenti di difficoltà.

“Il fatto che un alunno aiuti il compagno non è solo utile per quest'ultimo che riceve l'aiuto, ma anche per il primo, che è indotto dalla necessità di spiegare a riflettere meglio sull'argomento in questione.” (A. Calvani, *Principi dell'istruzione e strategie per insegnare.*)

Un'altra competenza che ritengo di aver sviluppato con particolare interesse riguarda l'utilizzo della didattica ludica come strumento privilegiato per promuovere apprendimenti significativi. Soprattutto nel laboratorio di Metodologia del lavoro di gruppo, ho capito come il gioco sia uno degli strumenti fondamentali da utilizzare nella didattica. Il gioco, sia nella scuola dell'infanzia, che nella scuola primaria, è uno spazio

di scoperta, relazione e motivazione che permette di coinvolgere i bambini in attività educative che siano al tempo stesso formative e stimolanti. Durante le attività di tirocinio ho notato come i bambini attraverso il gioco riescano ad esprimere loro stessi e riescano a relazionarsi con i compagni. “Dal punto di vista educativo, il gioco da tavolo può essere uno strumento per stimolare contemporaneamente sia le capacità cooperative, sia il saper tutelare in maniera consapevole le proprie esigenze e perseguire i propri obiettivi.” (A. Ligabue, *Didattica ludica*)

Spero quindi di portare queste competenze nella mia futura pratica educativa, creando un ambiente di apprendimento accogliente e centrato sul bambino, in cui ognuno possa sentirsi valorizzato e accompagnato nel proprio percorso di crescita. Continuerò a formarmi e a tenermi aggiornata sulle pratiche didattiche, per essere un'insegnante capace di rispondere in modo professionale e umano alle sfide educative che la scuola pone oggi.

Bibliografia

Calvani, A. (2011). Principi dell'istruzione e strategie per insegnare.

Cardarello R. e Scipione L. (2023) Imparare a imparare. Un'indagine con le scuole della provincia di Reggio Emilia.

Johnson D., Johnson R., Holubec E. (2015). Apprendimento cooperativo in classe. Migliorare il clima emotivo e il rendimento.

Ligabue A. (2020). Didattica ludica. Competenze in gioco.

Decreto ministeriale n°254. (2012, novembre 16). Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.