



IN CERCA DI UN EROE

I laboratori di questa azione hanno avuto la finalità di indagare e analizzare insieme ai bambini i teleroi preferiti, discutendone le caratteristiche e le qualità che attraggono ognuno, con un'attenzione anche per le rappresentazioni di genere maschili e femminili trasmesse. Nella seconda parte è stato dato spazio al pensiero creativo nella realizzazione a gruppi di un fumetto con protagonisti gli eroi inventati dai bambini

I bambini hanno portato a scuola ritagli di riviste, oggetti in scala, figurine, poster, magazine specifici o disegni fatti a mano dei propri eroi preferiti della televisione.

I bambini si sono poi intervistati a coppie, a vicenda, e ognuno ha parlato del personaggio dell'altro spiegando anche il perché gli piacesse fornendo alcuni esempi.

Le scelte degli eroi sono state più o meno suddivise per genere e soprattutto le seguenti:

Maschi	Femmine
Dragon Ball: Goku, Vegeta, il Drago Shen Ron, Trunks, Gohan, ecc ... (in tutte le versioni ma soprattutto super sayan) Pokemòn, You Gi Oh, Animali amici, Steve Irwin (documentarista australiano estremo, detto crocodile hunter), Pluto, Topolino	Le principesse Disney: Cenerentola, Biancaneve, La Sirenetta, ecc ... Le fate Winx: Bloom, Flora, Stella, o tutto il gruppo; Mew Mew; Lilo e Stitch; Tom & Jerry; Topolino; Pluto;

Come si può notare dalle scelte il popolo maschile e femminile ha scelto personaggi appartenenti al proprio genere, tranne nella scelta dei personaggi Disney o di Hanna Barbera, per lo più indicati da entrambi i sessi.

Le motivazioni delle proprie scelte si racchiudono in una lista di caratteristiche che spesso appartiene sia all'una che all'altra categoria di genere, ma che i bambini, soprattutto in età di scuola primaria, faticano a conciliare. Difatti sia maschi che femmine tendono a definire i personaggi scelti dai compagni di sesso opposto come brutti, che "fanno schifo..." (soprattutto i maschi), che non piacciono o comunque che piacciono meno di quelli che corrispondono al proprio genere.

Quando alla fine della discussione si fa loro notare che molte caratteristiche sono le stesse per maschi e per femmine rimangono stupiti e disorientati, non riescono ad uscire dal proprio egocentrismo di genere, i maschi continuano a credere che Goku sia più forte delle Winx, sebbene nei rispettivi cartoni animati, i protagonisti sono i più forti di tutti, mentre le femmine non riescono a staccarsi dal sogno ad occhi aperti di poter essere belle, intelligenti e magiche come le loro eroine. I personaggi come Tom & Jerry o Topolino e Pluto vengono scelti perché fanno ridere, giocano, combinano guai e devono risolverli, tutto sempre condito con gag, equivoci, peripezie, ecc ...

La lista di caratteristiche che rispecchiano le motivazioni delle proprie scelte sono:

Personaggi maschili	Valide per entrambi	Personaggi Femminili
Amici forti e simpatici	È forte	S'innamora
Esprime i desideri	Coraggioso/a	Gentile
Fa i figli	Salva la gente	Generosa
Combina guai	Vola	Bella
Divertente	Si trasforma	
Sfortunato	Fa le magie/ha poteri	
Fa gli scherzi	Lottano contro il male	
	Simpatico/a	
	Buona/o	
	Si emozionano: rabbia, paura, amore, dolore, ecc ...	
	Sbagliano	
	Combatte	

Come si può notare dalla tabella sopra, i personaggi femminili soprattutto le eroine, come le Winx, hanno le stesse caratteristiche dei maschi perché lottano, hanno i poteri, sono forti (sbagliano anche loro, ma poi vincono sempre) ma come si nota dalla colonna dedicata a loro, rimangono ancorate all'ideale di bellezza, gentilezza, generosità e di attitudine facile all'innamoramento che rimarcano le rappresentazioni femminili più classiche e socialmente accettate. In conclusione, le figure femminili rispecchiano quell'ideale di donna che ha diritto ad essere forte e combattere ma senza perdere quel fascino, quell'attitudine disponibile e seduttiva che la contraddistingue.

Nelle rappresentazioni maschili i canoni dell'eroe classico, la forza, il senso dell'amicizia (del branco), della giustizia, del coraggio e del potere vengono perpetuati, quasi sempre l'eroe maschile viene anche disegnato in un certo modo (muscoloso, con tratti aggressivi, linee curve e a spigoli, pensate a Goku!) e i combattimenti che siano corpo a corpo, o per mezzo di onde energetiche o ancora di carte, sono sempre ardui, impossibili, conditi di continue difficoltà in crescendo a cui il nostro eroe nel suo percorso di formazione imparerà a superare nell'attesa del prossimo e più arduo scontro.

La seconda fase del progetto ha previsto la visione delle pubblicità di giocattoli per maschi e per femmine, analizzate secondo alcuni aspetti specifici: musiche, colori, toni e tipo di prodotto.

I prodotti per maschi riguardavano costumi (era carnevale!), riproduzioni, card di Dragon Ball, macchinine con circuito hot wheels, carte di You gi oh, riproduzioni e card dei gormiti, Digiblast, Power Rangers, ecc ...

I prodotti per femmine erano bambole e costumi delle winx, dvd e barbie della serie principesse danzanti, Polly Pop disco, Barbie Pass, coccolotti, cicciobello.

Parole dolci, allegre, amorevoli, delicate ed educate accompagnano le pubblicità per le femmine, mentre quelle dure, alte, acute, da sfida, arroganti le pubblicità per i maschi.

Musiche, toni e voci aggressive, scattanti, scatenate e movimentate rinforzano le pubblicità per i maschi, mentre quelle dolci, femminili, che fanno ballare e cantare, pop, vivaci e noiose quelle per femmine.

I colori freddi come il blu, il verde, il marrone e il nero così come rosso ed arancione accesi dominano le pubblicità per maschi, mentre il rosa, il viola, l'azzurro, il giallo, con tonalità chiare, pastello, brillanti, luminescenti colorano quelle per femmine.

È evidente che così come gli eroi e le eroine si differenziano chiaramente, le pubblicità dirette a generi diversi sono nettamente identificabili e riconoscibili, ma ciò non impedisce ad una bambina di giocare con una macchinina Hot Wheels, anche se è accettato da tutti che quello è un "gioco da maschi"; così come difficilmente un bambino ammetterà di seguire in televisione i cartoni delle Winx: i maschi infatti che gridano all'orrore davanti alle eroine televisive poi ne sanno quanto le femmine su trame e personaggi!

Le rappresentazioni del maschile e del femminile legato alle pubblicità dei giocattoli, che quotidianamente entrano nelle case dei bambini e sui quali questi ultimi investono il proprio tempo

libero, informale, mettendo in azione il proprio immaginario, simulando situazioni e relazionandosi secondo ruoli immaginari, ma ben rifiniti, fa leva su due questioni educative principali:

- l'educare ad un uso e consumo di qualità (budget di acquisti consapevoli);
- l'educare rompendo gli schemi rigidi e definitivi proposti dalle pubblicità (così una bambina non sarà sempre vestita da Winx a Carnevale, così come può scegliere di giocare con una macchinina, correre o andare in bici)

I laboratori si sono conclusi con la creazione di un nuovo personaggio con la “pesca” delle caratteristiche suddivise per cos'è (maschio, femmina, alieno, umano, mutante, ecc ...), caratteristiche speciali (invisibilità, potere del fuoco, 4 braccia, ecc ...), fisiche (capelli d'alga, occhio blu ed occhio nero, alto, basso, grasso, magro, ecc ...), carattere (avido, generoso, coraggioso, pauroso, buono, ecc ...)

Per la realizzazione del fumetto, si è dedicato una prima parte all'introduzione del fumetto, nelle sue parti fondanti (vignette, nuvolette, segni di movimento ed onomatopée), in seguito sono state suddivise in gruppi da circa 4 bambini ciascuno che unendo i loro personaggi creati nell'incontro precedente e mettendo in relazione le loro caratteristiche dovevano scrivere un'avventura da trasporre in fumetto.

Durante la realizzazione della storia a fumetto, ogni bambino ha realizzato una vignetta, corrispondente ad una sequenza della storia scritta dal suo gruppo, secondo le regole dei fumetti, potendo decidere di suddividere o lasciare intero il foglio A4 a disposizione. Al termine del lavoro di ciascuno il prodotto finale è stato affisso a muro delle storie create dai bambini.