METODOLOGIA

Abbiamo preso in esame ...

Intensità e direzione delle emozioni

- **Con tutto il corpo: le espressioni emotive durante la fruizione**
- **Mi è piaciuto...o no: Like/Dislike Questionnarie**

Vicinanza alla vita del bambino

- **La parola: il bambino racconta le proprie emozioni;**
- **Il disegno: il bambino rielabora le proprie emozioni disegnandole.**

CAMPIONE

100 bambini
- 50 di 4/5 anni
- 50 di 7/8 anni

PROCEDURA

Mi ha fatto ridere quando si è rotta la macchina di Crudelia De Mon!!

Visione del filmato in gruppi classe di 20 bambini.

30 bambini vengono video-registrati durante la visione per rilevare la partecipazione emotiva diretta.

Al termine della visione i bambini vengono suddivisi in gruppi di 7/8 soggetti per:

- **una breve conversazione;**
- **disegnare**: *"quello che è piaciuto di più o di meno del film visto"* ;
- completare il **Like/Dislike Questionnaire (LDQ**: questionario gioco sulle emozioni provate durante la visione).

CONTATTO CORPO

Imitazione

il corpo ripete inconsapevolmente ciò che il personaggio compie sulla scena

Pongo ringhia, la bimba digrigna i denti

La tata urla e si dispera perché i cuccioli sono stati rapiti

Reazione Emotiva

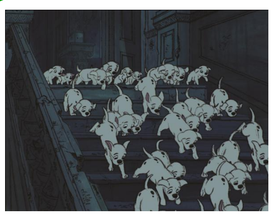
le scene suscitano emozioni dirette e intense

Crudelia si arrabbia: i bimbi iniziano a corrugare la fronte, si fa strada la reazione di paura: Crudelia è una minaccia anche per me?

Empatia

Comprendo e condivido l'emozione del personaggio

La bambina muove le mani come le zampine dei cuccioli in fuga. Infine quando la fuga è impossibile, appare il gesto di protezione e autocontatto (mani che coprono la bocca)



Azione Virtuale

Entro in scena e agisco sui personaggi

La bambina con la mano allontana Crudelia, la bocca dapprima aperta per gridare "via", si schiude in sorriso quando finalmente Crudelia esce di scena

Benessere

Rudy canta "Crudelia Demon"
Un momento divertente e rilassante, gli zigomatici sono sollevati, gli angoli della bocca salgono: non c'è eccitazione ma distensione

©Disney

Like/Dislike Questionnaire

MI E' PIACIUTO/NON MI E' PIACIUTO

Per ogni personaggio colora tanti più ossi, quanto più ti è piaciuto:

I cerchi rossi pongono in evidenza le differenze risultate statisticamente significative all'applicazione del test ANOVA.

MI PIACCIONO DI PIU' I BUONI, SOPRATTUTTO MAMMA E PAPA'

Il piccolo fruitore assegna più ossi alle figure genitoriali, soprattutto a Pongo e Peggy, che vengono chiamati nelle verbalizzazioni "mamma e papà".

Osserviamo delle differenze al crescere dell'età: i 6 e 7 anni risultano gradire di più Crudelia e la coppia Orazio/Gaspare rispetto ai più piccoli. Sono in grado di affrontarla e ne colgono anche gli aspetti divertenti.

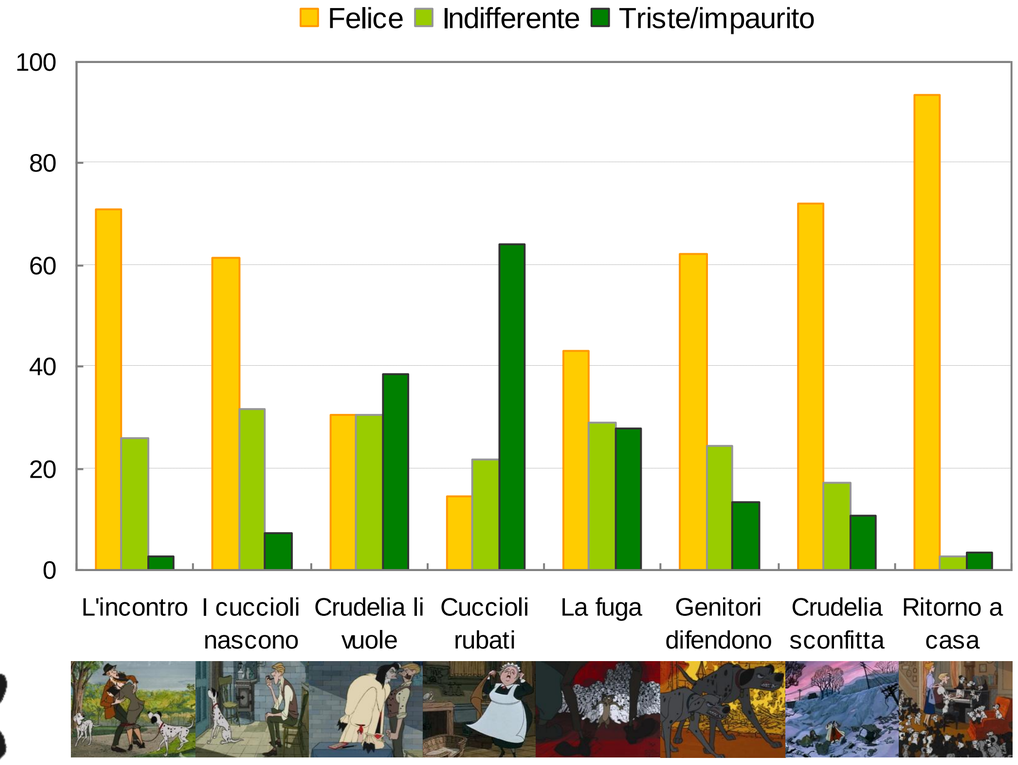
Ai più piccoli invece il cattivo **non piace:** prendono le distanze e cercano sicurezza altrove.

Nilla, è preferita dai più piccoli, per i quali evidentemente il "mi piace" coincide con "mi piace stare con".

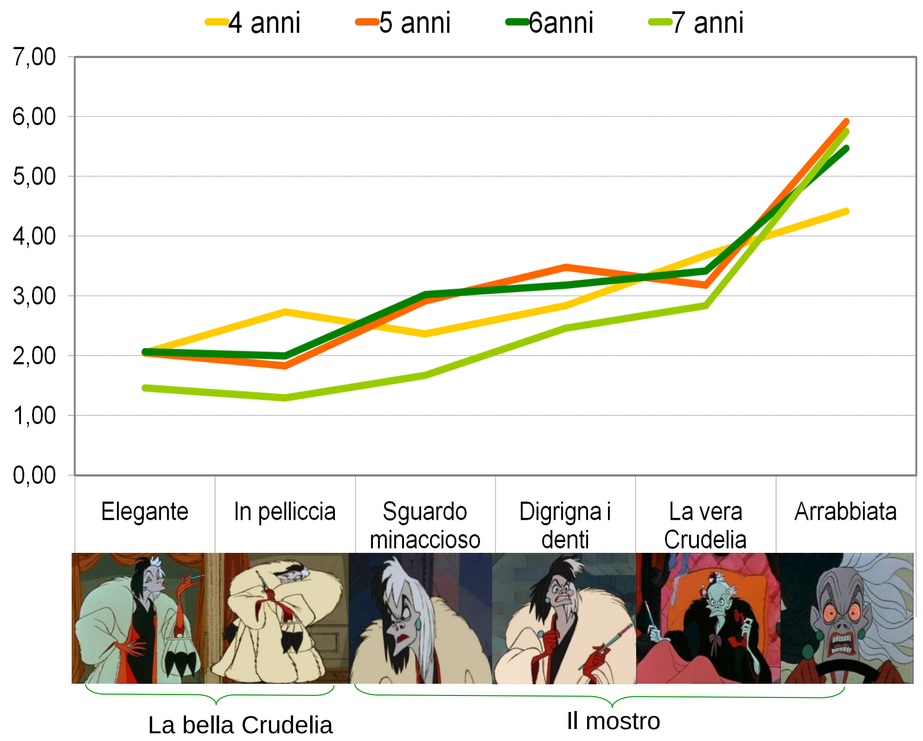
Per ogni immagine colora la faccina uguale alla tua:

SONO FELICE... QUANDO SONO FELICI I CUCCIOLI

Il coinvolgimento emotivo è elevato per tutte le scene. L'emozione dominante è la felicità. Si sono sentiti felici all'inizio della storia, durante le scene che raccontano l'innamoramento di papà e mamma, alla nascita dei cuccioli e alla fine con la vittoria su Crudelia. Tristezza/paura si concentrano nelle tre scene centrali quando appare sulla scena Crudelia, con il rapimento dei cuccioli e l'inseguimento. Evidentemente i bambini si attribuiscono le stesse emozioni dei cuccioli e la storia sapientemente dosa felicità e tensione



Per ogni immagine colora tante più borsette quanta più paura ti fa Crudelia:



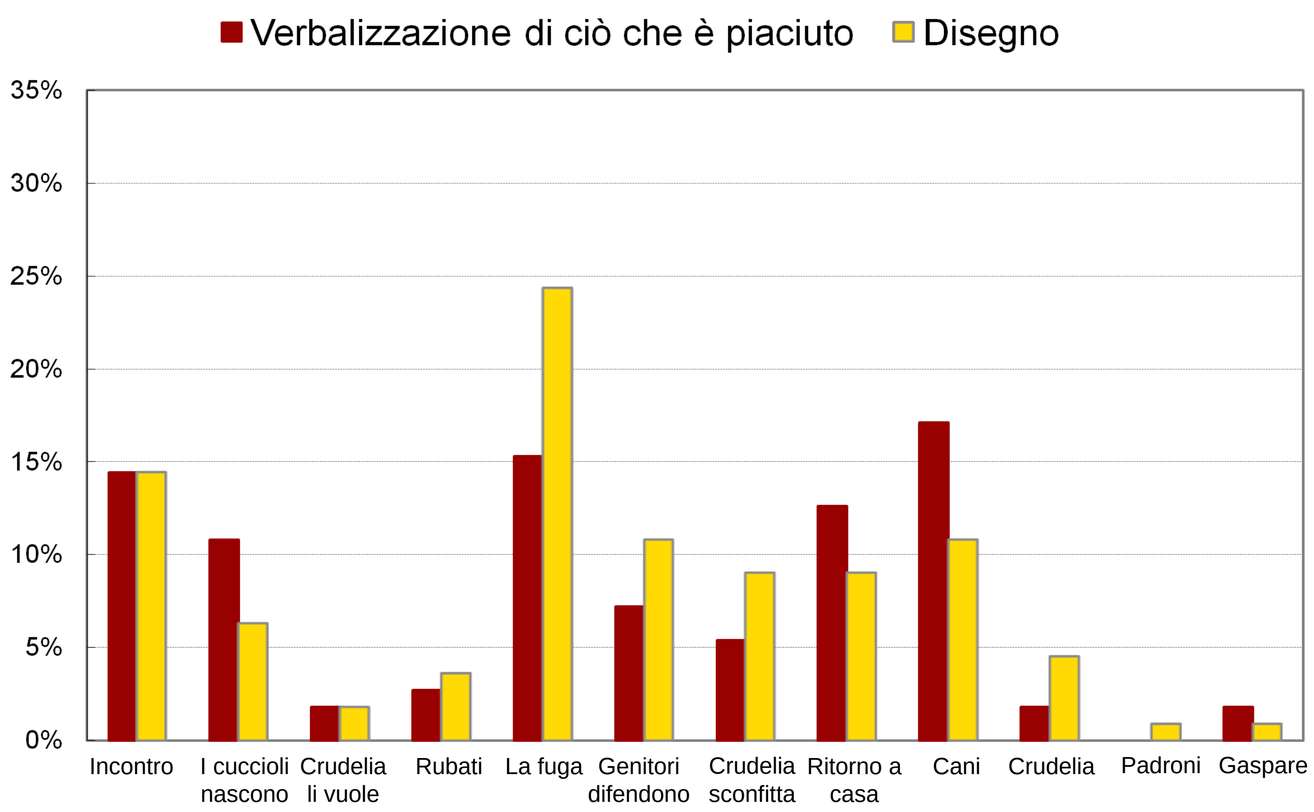
LE MOLTE FACCE DI CRUDELIA: LA BELLA E IL MOSTRO

Crudelia non fa paura di per sé, ma viene percepita dai bambini come spaventosa man mano che aumentano le caratteristiche grafiche che connotano la sua minacciosità. Basta uno sguardo perché i bambini inizino ad allertarsi. Quando inizia ad esibire le espressioni da cattiva e diviene graficamente esibita come "mostro" viene giudicata spaventosa da tutti i bambini del campione. Crudelia risulta meno minacciosa per i bambini di 7 anni. Paradossalmente è meno minacciosa anche per i bambini di quattro anni rispetto ai 5-6; esiste una ragione legata alla struttura della domanda: non vogliono dare borsette a Crudelia!

©Disney

LA PAROLA AL DISEGNO

Filli tra la storia e le emozioni



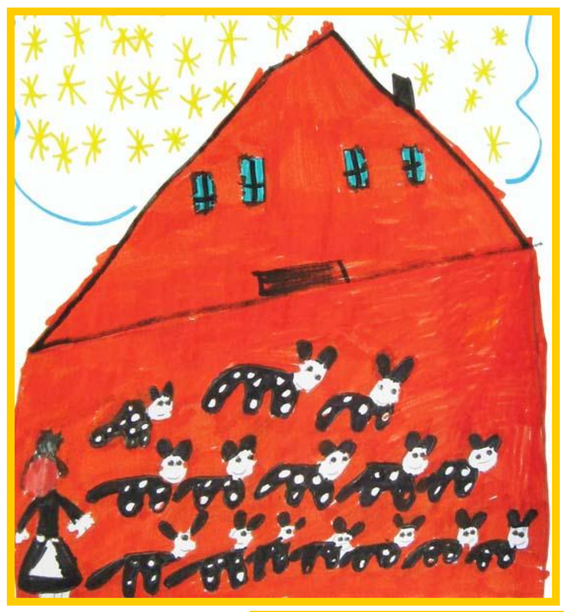
La verbalizzazione è solo il primo momento di elaborazione. Si tende in questa prima fase a raccontare solo ciò che è positivo.

Il disegno invece richiede una rappresentazione più vigile e più lenta; aiuta a “ruminare” l’emozione provata. Osserviamo nel grafico che è soprattutto nel disegno che si affrontano le emozioni negative**.**

Molti modi di affrontare la paura

1. Le emozioni positive serbatoio per affrontare le paure

Ritorno a casa
L’intero spazio è occupato dalla famiglia. La casa è raffigurata come spazio degli affetti



La tenerezza dell’incontro

Aiutami
Attraverso il disegno del sacco trasparente il bambino segnala di essere stato rapito

La gioia della nascita: l’allattamento e l’amore dei due genitori

Il piacere dello scontro: una modalità di affrontare Crudelia

2. Rivivere il pericolo

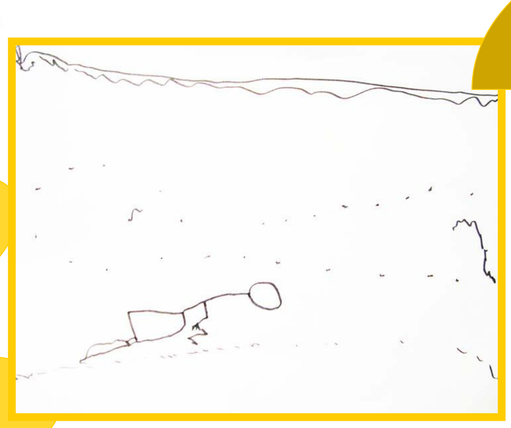
In questa casa dal tetto e dalla porta colorati
Il cattivo è triste perché non vuole colpire e i cuccioli sorridono

Mi difendi: Pongo morsica il culetto del cattivo

Il Doppio ruolo dei genitori … **Mi curi**: mi porti in braccio

La casa di Crudelia viene disegnata chiusa e nera come la sua auto: usando il colore il bambino rende la casa inaccessibile e in questo modo anche inoffensiva

3. Modalità di rappresentazione **a confronto**



La fuga dei cuccioli.

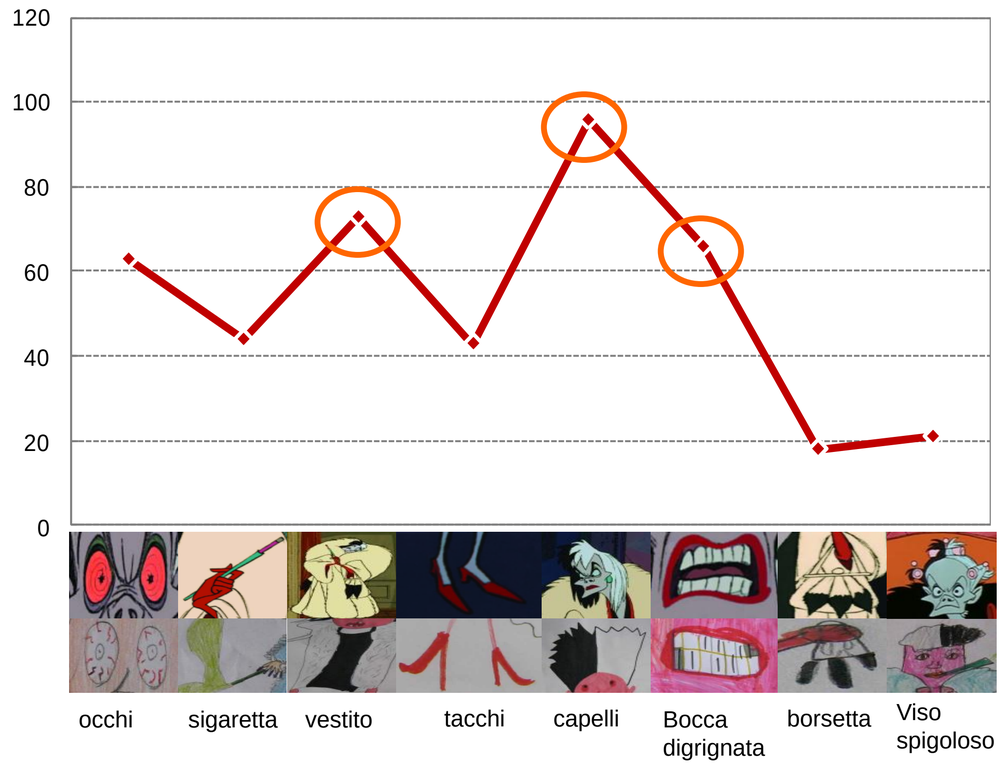
Nel disegno a sinistra il tratto grafico e la scelta del soggetto comunicano la **solitudine** e la fatica, nel disegno a destra persino le stelle e la luna sono favorevoli a questa famiglia che fugge insieme.

©Disney

Crudelia: una o tante?

Forza delle caratteristiche dell'immagine della Crudelia Disney di entrare nel mio disegno: **Elementi congrui tra disegno e la vera immagine di Crudelia**

Crudelia è un personaggio con una spiccata personalità all'interno del cartone animato e viene ricordata tantissimo dai bambini. In particolare sono tre gli elementi che i bambini usano per rappresentarla.



Congruità

Rielaboro rimanendo fedele al modello

Incongruità

rimango fedele ai miei canoni, non c'è posto per Crudelia come cattiva

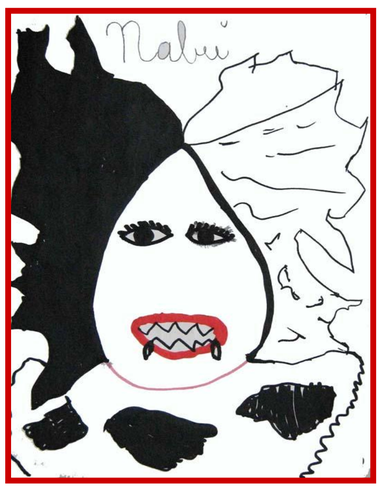
Crudelia Glamour

Rielaboro negando il cattivo: più glamour che Crudelia

Un mostro di paura

Rielaboro oltre Crudelia

Un orrido e informe mostro, con zanne



Una elegante e triste vampira

Enfasi

Rielaboro enfatizzando il cattivo

Con humour

Sdrammatizzo trasformando Crudelia in un buffo cartoon

©Disney