

polemiche. È capitato ad esempio a Louis Malle che con "Il soffio al cuore" (1971) racconta l'iniziazione sessuale di un ragazzo nella Francia degli anni Cinquanta e capita ancora oggi con la censura che interviene a vietare il tenero "Kràmpack" dello spagnolo Cesc Gay sui turbamenti amorosi di due sedicenni. Eppure si tratta di un film al di sopra di ogni sospetto: Gay narra con finezza e leggerezza, con spontaneità e serietà, il passaggio dall'adolescenza alla giovinezza, l'irrequietezza e l'approccio diffidente con gli adulti, l'ansia di dover affrontare il deserto difficile del futuro. Partendo proprio dalla spontaneità assoluta dei gesti e dei dialoghi, da un confronto sostenuto dal pudore e dall'assoluta mancanza di sensi di colpa.

In questi anni si è passati dalla "generazione X" celebrata dallo scrittore Douglas Coupland alla "generazione Y", frammentata e dilatata: non si è più giovani in modo oggettivo o collettivo ma transitivo. I giovani sono sterminati, anzi eXterminati, dice l'antropologo Massimo Canevacci dell'università "La Sapienza" di Roma: "Si transita lungo una condizione variabile ed indeterminabile, la si attraversa secondo modalità determinate dalle momentanee individualità del soggetto giovane... L'essere si fa mutoide".

Non lo aveva forse già anticipato il cinema?

**giovanni fiorentino
il principe dei mutanti**

*"C'era un bambino che andava fuori ogni giorno,
e la prima cosa su cui posava lo sguardo,
in questa si trasformava".*

Walt Whitman

La cronaca italiana registra casi di figli che ammazzano i genitori. La stampa sembra dimenticare che prima di un parricidio, c'è sempre stato un figlicidio –come ricorda Gianni Rodari– "in tutti i miti, in tutte le leggende, in tutte le religioni"¹. Sembra dimenticare che per ogni eventuale matricidio si consumano dieci, cento, ordinari e infiniti figlicidi sparsi in ogni angolo del mondo. Bambini destinati alla morte prima di essere offerti alla vita. Rituali oscuri, di cronaca familiare e stermini di massa, collettivi e pubblici, personali e privati. Qualsiasi insegnante potrebbe confer-

Il glocale degli innocenti

mare di aver verificato tracce inconfondibili di violenza sulla pelle, o nella memoria, di almeno uno dei propri ragazzi. Molto semplice gridare al lupo quando la pedofilia viene annunciata dal monitor di un computer, o segnalata dalla più recente indagine che associa bambini e nuove tecnologie. D'altra parte l'industria mediale gioca con l'ennesima immagine virtuale del bambino, altrettanto funzionale a un immaginario adulto. Il fascino mediagenico dell'infanzia va in scena in quanto seduzione ideale, paradiso perduto. Nascosti tra perfezione e violenza, dimensione estetica ed etica, i bambini rimangono invisibili ai più nella loro profonda e originale alterità. Impensabile constatare che il bambino in chat opportunamente dedicate in Internet, discute più di animali che di Pokémon. La rete che gettiamo su di loro ricorda vagamente quella del pescatore che cattura Pinocchio come se fosse un pesce tra gli altri, e niente altro è che uno strumento per leggere, contenere e costruire un bambino che è semplicemente il prossimo "grande".

A parlare dell'originale alterità dei bambini in realtà sono in pochi. A giocare con il *bambino invisibile*², con le possibilità infantili del mutevole, dell'indeterminato, con le sue molteplici intelligenze ancora in meno³. Il bambino sfugge a qualsiasi rete, traccia le traiettorie del viaggio, naviga attraverso culture e lingue, immagini e suoni. È l'anello mobile dell'evoluzione sociale, è nomade e vive in immersione il trasformarsi dell'ambiente di vita, si impregna e si nutre delle tecnologie di comunicazione, gioca, simula e apprende le possibilità del futuro.

Alla fine di maggio si è registrata nell'*agenda setting* di giornali e telegiornali l'evidenza da prima pagina della vicenda pedofilia a Roma. La cronaca ha riempito il primo sfoglio dei quotidiani lasciando registrare alcuni dati in particolare. Dati materiali, 128 bambini brutalizzati. Dati immateriali, legati al consumo di prodotti mediali. Un archivio storico in Internet che prevede trenta passaggi cifrati prima di consentire l'accesso al fruitore, un catalogo di novantamila fotografie storiche visionate dagli inquirenti, videocassette dal contenuto pornografico con protagonisti bambini, vendute per mezzo milione a filmato. Una vera e propria

azienda multimediale, che vede in piedi già da diversi anni un circuito di consumo internazionale. La mia attenzione si ferma sulle “schede informative” redatte per l’archivio on line dall’ex poliziotto romano arrestato per pedofilia Roberto Marino, conosciuto nell’ambiente come “Lupo”. Compilate con cura, in ordine alfabetico, con foto, indirizzo, data di nascita, segno zodiacale, da una parte un elenco di prede potenziali, bambini e adolescenti, il più giovane ha nove anni, dall’altra un catalogo meticoloso dei “fidanzati” o degli “amanti saltuari”, nomi e soprannomi di centinaia di bambini con annessa “prestazione” sessuale preferita, qualifica (“attivo o passivo”), il tempo trascorso dal principio della relazione. Pratiche aperte e pratiche chiuse, la voce che mi sembra abbia importanza essenziale è: “desideri e paure”.

Dalle annotazioni riportate dai giornali leggo: «è attratto dalle arti marziali e dai manufatti legati alle diverse specie di lotta, e in particolare dai Ninja. Consuma golosamente gomme da masticare alla clorofilla. Non fumava, almeno fino a quando l’ho frequentato io». Un altro ragazzino «pratica nuoto e pallacanestro, possiede un home computer e un Amiga 500 che intende espandere con un hard disk 21MB, è tranquillo e bene educato e credo di poter aggiungere che proviene da ottima famiglia»⁴.

Negli stessi giorni che annunciavano tali eventi di cronaca, precisamente mercoledì 23 maggio 2001, un trafiletto pubblicato nelle pagine interne di *Repubblica* fermava la mia attenzione di consumatore mediale. «È guerra aperta nel quinto circolo didattico di Treviso contro il “traffico” di figurine di Pokemon durante le lezioni: da una parte 800 alunni di cinque scuole, dall’altra il dirigente scolastico Valentino Venturelli che sulla questione ha mandato una lettera ai genitori chiedendo il loro aiuto». L’adulto, l’educatore sfida sul territorio del “desiderio” il bambino, invalidando l’operato di generazioni di pedagogia illuminata. Anzi, si fa di più, si costruisce un caso, si desta l’attenzione generalista dei media, si offre al pubblico consumo l’inadeguatezza dell’adulto a confrontarsi con la vita ordinaria del bambino⁵. Il redattore continua a raccontare: i genitori «dovranno perquisire i figli prima che escano di casa, mentre scatta il sequestro di tutte le figurine che circolano anche fuori dagli o-

rari di lezione, e che saranno restituite a fine anno scolastico. Venturelli spiega che il suo non vuol essere “un dispetto ai genitori e ai bambini, ma ormai la situazione non era più controllabile». Siamo in uno spazio del mistero, difficilmente contenibile, controllabile, costruibile.

Dei bambini non si sa niente ha scritto Simona Vinci. Dei bambini si può sapere molto, lo dimostra l'esperienza del “Lupo” e tutto sommato, molto più grossolanamente, una breve notizia di agenzia che riporta le vicende ordinarie di una scuola elementare di Treviso. Dove genitori, familiari, educatori lasciano spazio inevasi nella sfera affettiva emotiva del bambino, lì c'è terreno fertile per chiunque sia disposto a *vendere* un minimo di attenzione. La prima frase di senso compiuto tirata fuori dallo scarno vocabolario di mia figlia è la più grande tra le richieste di attenzione, «Giochi con me?». Il *munus*, il dono dell'*attenzione* all'altro si fa sempre più raro, raro nei confronti dell'altro che è il bambino. Sempre più raro in situazioni al margine, dove il rischio sociale è più alto e l'attenzione più bassa. Un' attenzione comunque è sempre difficile quando rivolta alla diversità e alla molteplicità dell'infanzia, che prevede l'andare oltre la prospettiva *ombelicare* adulta. Che diventa metodologia scientifica e patologica nel caso del pedofilo. Che cerca l'incontro con il bambino nella sua diversità, nella sua possibilità, tra i suoi desideri e le sue paure.

Il 15 agosto del 1947 a mezzanotte l'India perviene all'indipendenza e Saalem Sinai, protagonista del romanzo di Salman Rushdie *I figli della mezzanotte*⁶ e suo alter ego, viene «scaraventato» nel mondo assieme a cinquecentottanta altri bambini, duecentosessantasei maschi e trecentoquindici femmine. Il filo narrativo si sviluppa intorno al foro tondo di un lenzuolo, meglio, il mondo del romanzo di Rushdie è tutto all'interno del foro, del cerchio magico, dell'occhio del narratore. Nel foro entrano o, secondo diversa prospettiva escono, cinquecentottanta bambini che nascono all'approssimarsi della mezzanotte.

«I bambini della mezzanotte!... Nel Kerala un ragazzo era in grado di entrare in uno specchio e di riemergere da qualsiasi superficie riflettente del paese –laghi e (con un po' più di difficoltà) le lucide carrozzerie

metalliche delle automobili... e c'erano bambini con poteri di trasformazione: un licantropo sui colli Nilgiri, e sul grande spartiacque del Vindhya un ragazzo che poteva aumentare o ridurre le proprie dimensioni quando voleva, e aveva già (maliziosamente) provocato scene di panico e voci su un ritorno dei Giganti...

Viceversa i bambini nati nel primo minuto –a questi bambini l'ora aveva riservato le più alte capacità che mai gli uomini avessero sognato... e quale figlia di un dhobi di Madras (mezzanotte e diciassette secondi) poteva volare più di un qualsiasi uccello semplicemente chiudendo gli occhi; e a quale figlio di un argentiere di Benares (dodici secondi dopo la mezzanotte) fu concessa la facoltà di viaggiare nel tempo e quindi di profetizzare il futuro oltre che di chiarire il passato... una facoltà che, essendo noi bambini, godeva implicitamente della nostra fiducia quando si riferiva a cose passate e dimenticate, ma veniva derisa quando ci avvertiva della nostra fine...

Insomma tra i bambini della mezzanotte, c'erano infanti capaci di trasformarsi, di volare, di profetizzare, di compiere incantesimi –ma due di noi erano nati allo scoccare dell'ora, Saleem e Shiva, Shiva e Saalem, naso e ginocchia e ginocchia e naso... a Shiva l'ora aveva conferito i doni della guerra... e a me la più grande delle facoltà– quella di guardare nel cuore e nella mente degli uomini»⁷.

I figli della mezzanotte occupano lo spazio degli spiriti della *brousse*⁸, che è lo spazio del mistero, del diverso, talvolta dell'inquietante. I figli della mezzanotte vivono il luogo dell'enigma e sono il bambino dell'identità mutante, del mutevole e dell'indeterminato, dell'eterna possibilità che rifugge l'irregimentazione adulta.

Nella letteratura infantile –a torto e in maniera liquidatoria considerata infantile– c'è un libro che ha raggiunto per anni la vetta dei best seller. // *piccolo principe*, scritto dall'aristocratico francese Antoine Jean-Baptiste Marie Roger de Saint-Exupéry (1900-1944), viene pubblicato nel 1943. La vita del suo autore è la storia intensa di un pilota d'aereo, civile e militare, che tenta di fare della sua esistenza invano un percorso da eroe, fi-

no a dissolversi nella leggenda di un'ultima spedizione aerea, conclusa senza il ritorno. Pilota di coraggio ma assolutamente distratto, rimaneva proverbiale per i suoi incidenti che procuravano velivoli distrutti all'aviazione francese ed a lui lasciavano un corpo ad ogni episodio reso sempre più malridotto, fino agli estremi dell'incontrollabilità. Nel 1938, l'ultimo della serie: nel tentativo di stabilire il record di velocità in volo da New York alla Terra del Fuoco, si procura l'ennesimo incidente che gli reca danni permanenti. Una spalla anchilosata, i movimenti limitati a tal punto quasi da impedirgli l'ingresso nella cabina dell'aereo. Il pilota nonostante tutto riprende a volare e ad effettuare spedizioni militari. Il 31 luglio 1944 a bordo di un velocissimo *Lightning 223* decolla da Borgo (a sud di Bastia) per effettuare una ricognizione su Grenoble, ma non rientrerà più.

La storia di Saint-Exupéry è essenzialmente la storia di una scissione, tra mente e corpo, onnipotenza ideale e limiti fisici, letteratura e vita vissuta, raziocinio e immaginazione, sguardo infantile e identità adulta. È la storia del tentativo, di andare oltre il volo reale, oltre il rapporto con la macchina, oltre l'aereo già distante da terra. Dell'esplosione di una eterna contraddizione nella condizione della vita, tra possibilità infinite della mente e limiti della vita fisica quotidiana. È una storia che trova perfetto complemento nello sviluppo dei mezzi di comunicazione di massa che, tra Otto e Novecento, hanno concesso di realizzare massime distanze e diversità. Hanno permesso di andare oltre i confini del territorio fisico e delle sue leggi, hanno materializzato sdoppiamenti, fughe, incroci di desideri tra interiorità e realtà⁹.

La sua storia di pilota si intreccia inevitabilmente alla sua opera di scrittore. Nel suo capolavoro lo scrittore racconta l'incontro di un pilota con il *piccolo principe*. Un vero pilota, un adulto, una persona capace di governare razionalmente le possibilità tecnologiche della macchina-aereo ed un alieno, un *piccolo principe*, dallo sguardo diverso, altro, mobile, imprevedibile. Nel libro, ambientato nel silenzio di un grande deserto, si incrociano i due sguardi, quello del "grande" incapace di comprendere, di *guardare*, e quello del bambino che deve faticare per "spiegare tutto ogni volta". Il rapporto, il dialogo, l'amicizia tra i due si sviluppa

quasi assolutamente sulle possibilità dello sguardo, sulla capacità di agire gli occhi, di vedere, di riconoscere, di far arrivare nuovi messaggi al cervello. A cominciare dall'iniziale disegno di un boa, che "l'adulto" finisce per confondere con un cappello.

Da un boa che non è un cappello e può anche contenere un elefante da digerire parte lo sguardo del piccolo principe, il «piccolo occhio onnipotente»¹⁰ (Liliana Dossa Cavallari, 1982). È l'occhio del piccolo principe ad arrivare dove gli adulti non possono, dove nemmeno il pilota Exupéry arriva, ma dove riesce lo scrittore: gli occhi si posano, trasformano, creano. Non è l'occhio prospettico, antropocentrico, assoluto quello che muove il piccolo principe. Ma una prospettiva mutevole, che consente di guardare da più punti di vista, e di essere in più punti di vista. È un occhio "onnipotente" e che accede al mistero. Che materializza l'invisibile, che vive di ciò che vede. Che consente di aprire alle dimensioni sconosciute, oltre la razionalità prospettica dell'occhio occidentale. Consente di essere pluralità, di uomo e donna, di mare e terra, di fiore e pioggia¹¹.

Il piccolo principe è una sorta di eroe fragile. Forse definirlo un antieroe in senso cinematografico, o fumettistico, rientra nella categoria del banale. In effetti il nostro eroe di per sé tende a negare il suo eroismo, nella banalità delle scoperte e degli incontri che ci offre (una pecora, un fiore). La sua fragilità può farne *un eroe*: il bambino (il piccolo principe) è l'eroe perché ha la "fragilità" necessaria a consentirgli di riconoscersi, incarnare, vivere qualsiasi storia, da eroe, da protagonista. Senza necessariamente decidere di vivere eternamente le parvenze del momento. Anzi; naturalmente fragilità è mobilità, disponibilità al gioco, e a rimettersi in gioco, duttilità nel passare dai panni di Zorro alle tartarughe Ninja, da Super Mario Bros a Tarzan, la disponibilità a vivere le storie di qualsiasi eroe....

Kafka per un bambino di dieci anni è un gioco, un suono, è cinque lettere stampate sulla copertina di un libro. *La metamorfosi* di Kafka è un racconto più o meno noto agli adulti, un testo anche troppo lungo per i ragazzi, sicuramente non per ragazzi sosterrebbe qualcuno. Eppure una

classe del Terzo circolo didattico di Chieti ha giocato senza pregiudizi di sorta –il che può essere del bambino– con Kafka e *La metamorfosi*. La scrittura di Kafka è limpida ed essenziale, letteralmente semplice. L'insegnante ha costruito una rete di supporti informativi e contestuali, utilizzando immagini, suoni, testi, audiovisivi, e ha lasciato il significato alla interpretazione completamente libera dei bambini. Ha offerto stimoli ulteriori per liberare il potenziale creativo. Scena per scena e in gruppi di lavoro i ragazzi hanno rivissuto l'intero racconto, l'hanno discusso e smontato, sono entrati nei diversi punti di vista dei personaggi, hanno vissuto in prima persona l'avventura di un uomo che si trasforma in scarafaggio. Hanno disegnato l'appartamento e gli ambienti attraversati da Gregor Samsa, hanno ricostruito le interazioni tra i familiari di Samsa e lo scarafaggio, hanno fatto entrare Gregor nella loro vita quotidiana per scoprire la diversità –tra l'altro di uno straniero, di un malato, di un insetto–. Nessuno come il bambino riesce a giocare con molteplici identità, ad immedesimarsi e incarnare eroi e prospettive più diverse, a vivere la *metamorfosi* con immediata naturalità. Il gruppo ha dato vita a un nuovo testo per drammatizzare e mettere in scena teatralmente l'opera di Kafka e farsi produttori creativi. Lo spazio teatrale si allontana dalla monomedialità del testo per recuperare la manipolazione di materiali poveri nel costruire scene e costumi, per attivare la manipolazione dei suoni, della voce e del corpo e farsi naturalmente multimedialità espressiva. A riflesso dell'intero processo, è arrivato un ipertesto realizzato con il software autore Amico 3, un prodotto semplice da utilizzare, ma attraverso il quale è possibile visualizzare e documentare con supporto digitale la ricchezza e la complessità reticolare del processo d'apprendimento negoziato e sviluppato nel corso dell'anno scolastico in immagini, testi e suoni¹². Un testo viene recuperato alla realtà, viene vissuto e interpretato dai bambini di una classe quinta. Solo il computer ci restituisce l'intera mappa cognitiva messa in gioco nell'analisi, nella scomposizione e nella rielaborazione interpretativa ed espressiva della *Metamorfosi* di Kafka.

Ai margini della vita, e spesso ai margini della scuola, si catalogano

esperienze interessanti d'apprendimento, esperienze limite, talvolta esperienze d'avanguardia in grado di connettere le possibilità infinite della mente di un bambino e i limiti della vita fisica quotidiana, lo sguardo mobile e imprevedibile dei ragazzi e l'occhio prospettico dell'identità adulta. L'esperienza ai margini della realtà spesso spiazza e mette in discussione anche l'adulto. Un territorio diverso dal solito ha un effetto spaesante per la maestra, l'insegnante, il genitore, l'educatore in genere. Lo mette in difficoltà, esige nuove risposte e diversa attenzione, contraddice le offerte e le proposte della tradizione. La scuola negli ospedali non sempre è una realtà. In alcuni casi, dove c'è una larga presenza infantile, dove la lungodegenza è un dato di fatto, la scuola c'è. È una scuola al di fuori delle proprie rassicuranti mura. È una scuola che si rimette in gioco con situazioni di realtà ordinaria e vitale, anche se non proprio comuni. In questi casi lo spazio virtuale diventa un contatto con la realtà anche per chi è costretto ai vincoli, ai limiti fisici, agli spazi angusti, al letto di un ospedale. La comunicazione a distanza rompe l'isolamento di chi è costretto da gravi problemi fisici a restare solo. Le scuole in ospedale sono ancora un caso limite che consente, anche in Italia, di poter rivelare le potenzialità della tecnologia della comunicazione come risorsa ordinaria, come potenziale strumento di connessione con la vita.

Una fondazione statunitense, la *Starbright Foundation*¹³ presieduta da Steven Spielberg, usa la rete e le potenzialità multimediali per mettere in comunicazione tra loro bambini gravemente ammalati. Una rete di telecomunicazioni collega cinque ospedali statunitensi e mette in contatto i piccoli ricoverati. Loro usano un personal computer, una telecamera e tastiere speciali che li aiutano a superare eventuali handicap. La scena, l'ambiente è un campo gioco virtuale tridimensionale dove i bambini possono vedersi, parlare, giocare assieme, collaborare, cooperare, lavorare a progetti comuni anche se da ospedali diversi. Con risultati particolarmente interessanti anche per la loro salute. Pare abbiano meno bisogno di antidolorifici dei bambini che non giocano con il computer. C'è un particolare non trascurabile da ricordare. Nel mondo di

Starbright, c'è un personaggio a guidare i bambini nelle connessioni, nel gioco, nelle attività di apprendimento. E.T. è la guida dei bambini nell'universo fantastico di Starbright. Il diverso, l'alieno, lo straordinario si fa compagno di giochi e lavoro, il personaggio virtuale diventa entità psicologica che supporta e guida alle potenzialità del reale.

Non è il primo esempio di applicazione di "affective computing", informatica affettiva, dove il gioco avviene in mondi virtuali sempre più emotivamente coinvolgenti¹⁴. Anche nelle esperienze italiane le finalità ludico-didattiche non sono mai distinte da quelle terapeutiche. Il progetto *Bambi*¹⁵, nato all'interno del reparto di Oncoematologia pediatrica dell'ospedale Silvestrini di Perugia, ad esempio prova ad attivare situazioni cooperative con bambini che vivono in isolamento completo. Mediante il programma multimediale *Timbuktu Pro*, il computer diventa una lavagna elettronica condivisa, che consente di leggere, scrivere e disegnare su uno schermo osservato da tutti i bambini collegati. Come se fossero insieme, i ragazzi giocano e lavorano, creando storie e disegni comuni, condivisi, dialogano tra di loro grazie all'interfono a viva voce, partecipano a conversazioni guidate, raccontano esperienze personali portandole all'esterno in collegamenti con gruppi-classe, ascoltano genitori e amici dalla postazione sistemata all'esterno.

Il progetto *Pleiadi*, finanziato dalla Telecom Italia in collaborazione con i Ministeri della Pubblica Istruzione e della Sanità, prevede collegamenti in contemporanea tra ragazzi degenti, con un massimo di sedici postazioni. Gli studenti ammalati possono seguire il percorso della propria classe in video, hanno la possibilità di dialogare, interagire e giocare con i bambini che sono a scuola. Il programma prevede tra l'altro la realizzazione di ipertesti prodotti anche in collegamento telematico dai ragazzi che sono in ospedale. Ancora, il progetto *Cordata* avviato con il gemellaggio della scuola elementare Govi e della scuola dell'ospedale pediatrico Gaslini di Genova è guidato dell'Istituto Tecnologie Didattiche del Cnr. *Cordata*¹⁶ si è esteso rapidamente a scuole dell'intero territorio italiano. La comunicazione tra i bambini si fonda sul servizio di posta elettronica e si sviluppa in attività di corrispondenza personale e su percorsi di costruzione collabo-

rativa di testi. La possibilità di poter comunicare con l'esterno garantisce al bambino ospedalizzato continuità affettiva e relazionale essenziale. La scrittura di storie a più mani, fuori e dentro l'ospedale, ha dato vita a un libro, un gioco interattivo e aperto, che ha fatto dire a bambini distanti tra loro: "ci piace scrivere delle storie da lontano insieme ad altri bambini, perché mettiamo insieme tanti pensieri e formiamo un *Pensiero*".

Un *pensare* collettivo che si avvale delle potenzialità di scambio della rete, di una ricchezza che si fa patrimonio comune. Di un'intelligenza collettiva –come sostiene Pierre Lévy–, o di molte intelligenze –come scrive Howard Gardner– che si fanno risorsa per tutti e vengono riconosciute. L'apprendimento collaborativo a distanza rompe l'isolamento della situazione estrema del bambino in ospedale, lo mette in contatto con la realtà della vita scolastica e con la realtà della vita ordinaria, ma di più rompe l'isolamento duraturo della scuola che sopravvive al corso del tempo, si fa attenzione, *munus* per il bambino, in questo caso ammalato, attenzione per lo straordinario, il molteplice e il possibile della vita, progettualità adulta che vede al centro un ragazzo che costruisce e negozia il suo apprendimento. La comunicazione a distanza si fa presenza e condivisione, correzione e promozione reciproca, costante terapia per il bambino lungodegente, ma in definitiva promozione dell'individuo schiacciato dall'occhio tradizionalmente adulto della scuola: il bambino finalmente è operativo, eroe e protagonista, gioca e apprende.

Note

¹ G. Rodari, *Esercizi di fantasia*, a cura di F. Nibbi, Editori Riuniti, Roma, 1981.

² Si veda F. La Cecla (a cura di), *Perfetti e invisibili. L'immagine dei bimbi tra manipolazione e realtà*, Skira, Milano, 1996; G. Fiorentino, *Il bambino nella rete. Dalla lavagna al computer*, Marsilio, Venezia, 2000.

³ H. Gardner, *Formae Mentis*, Feltrinelli, Milano, 1987.

⁴ M. Lugli, *L'archivio dei bambini violentati*, *La Repubblica*, giovedì 24 maggio 2001, p.4.

⁵ L. Lipperini, *Generazione Pokèmon*, Castelvechi, Roma 2000.

⁶ S. Rushdie, 1980, *I figli della mezzanotte*, Rizzoli, Milano 1987.

ferruccio de salvatore pedofili in rete

⁷ *Ibid.*, pp.222-224.

⁸ Cfr. M. Cartry, *Du village à la brousse ou le retour de la question*, in M. Izard e P. Smith (a cura di), *La fonction symbolique*, Parigi 1979, pp.265-268.

⁹ A. Abruzzese, *Lo splendore della tv. Origini e destino del linguaggio televisivo*, Costa & Nolan, Genova 1985, p.70.

¹⁰ L. Dossa Cavallari, *Il piccolo occhio onnipotente*, in *Argomenti*, n.1-2, gennaio-giugno, 1982, pp.52-56.

¹¹ Il piccolo principe va sempre oltre lo sguardo adulto, è proiettato direttamente nell'invisibile: «l'essenziale è invisibile agli occhi» (p.98), «quello che fa la loro bellezza è invisibile» (p.106) «Questo che io vedo non è che la scorza. Il più importante è invisibile» (p.106).

¹² Cfr. G. Landow, *Ipertesto. Il futuro della scrittura*, Baskerville, Bologna, 1993.

¹³ L'indirizzo telematico è: www.starbright.org/index.html.

¹⁴ La relazione essenziale tra apprendimento e motivazioni affettive sono oggetto di dibattito anche grazie al successo del libro di D. Goleman *L'intelligenza emotiva*, Rizzoli, Milano, 1996.

¹⁵ L'indirizzo telematico è: <http://www.krenet.it/bambi>.

¹⁶ L'indirizzo telematico è <http://paradiso.itd.ge.cnr.it/progetti/cordata/index.html>. Esperienze ulteriori in tale ambito si possono trovare segnalate nel volume a cura di D. Persico, *Tecnologie didattiche e scuola*, Ministero della pubblica Istruzione –CNR Istituto Tecnologie Didattiche, Genova, 2001.

*“La faccia sua era faccia d'uom giusto,
tanto benigna avea di fuor la pelle e d'un
serpente tutto l'altro busto”.*¹

Un'immagine calzante ogniqualvolta si cerca di tracciare l'identikit di un pedofilo è quella di Gerione, simbolo di frode, tratteggiata da Dante. Non è un caso che la recentissima operazione che ha portato all'emissione di numerose ordinanze di custodia cautelare nei confronti di persone indagate per sfruttamento e violenza sessuale in danno di minorenni sia stata denominata, in codice, proprio il nome del custode infernale.

Vero è che anche da un punto di vista psichiatrico la pedofilia si presenta come un disturbo sessuale e dell'i-