

Pimpa Magica: storie per l'inclusione in formato audio, video LIS e CAA

Elena Rocco
Università Ca' Foscari Venezia
Segretario Generale Fondazione Radio Magica ETS

Atti del Workshop di Teca del Mediterraneo 2022 "Oltre la soglia. Biblioteche per la conoscenza, biblioteche per le comunità", svoltosi a Bari il 26 maggio 2022.

Abstract

Il diritto alle storie è un diritto di tutti, comprese persone con disabilità o difficoltà. Fondazione Radio Magica ETS opera dal 2012 nel settore dell'accessibilità alle storie realizzando contenuti multiformato a partire sia da libri editi che realizzando opere inedite. Il progetto 'Pimpa Magica' rientra nella prima categoria e mira a offrire per la prima volta il celebre fumetto simultaneamente in tre formati accessibili (audio e video con la LIS, la CAA e le audiodescrizioni) per consentire l'accesso alle storie ai bambini con bisogni speciali, ma anche per fare formazione e per promuovere la cultura dell'inclusione affinché le lingue e i linguaggi dell'inclusione si diffondano rapidamente a favore di una società sempre più aperta verso l'altro e democratica.

1. Chomsky e l'ipotesi "innatista"

Negli studi linguistici è diffusa la cosiddetta ipotesi "innatista" dello studioso Noam Chomsky (2010) secondo la quale ogni bambino nasce con una proprietà biologica, indipendente dall'intelligenza, che si chiama 'facoltà del linguaggio' ed essa gli consente di sviluppare una lingua. Questa lingua può essere verbale, cioè esprimersi attraverso suoni, oppure può essere non verbale, come nel caso della lingua dei segni italiana (LIS). Quest'ultima è riconosciuta come una lingua naturale al pari delle lingue vocali perché è in possesso di principi linguistici, struttura fonologica, morfologica e sintattica paragonabile alle lingue verbali, nonostante la diversa modalità impiegata. Tuttavia, affinché il bambino possa sviluppare un qualsiasi linguaggio, verbale o non verbale, deve essere esposto a un ambiente sufficientemente ricco di input linguistici: è l'ambiente esterno che attiva la capacità di linguaggio fornendo stimoli e occasioni di impiego della lingua. Il bambino inizia a parlare una lingua imitando i suoni che ascolta, osservando i movimenti sotto l'incoraggiamento delle figure adulte di riferimento. L'apprendimento della lingua dei segni avviene nello stesso modo. Dialoghi, giochi, canzoni, cartoni animati e – auspicabilmente – libri e albi illustrati letti a voce alta o segnanti con la LIS o ancora proposti con i simboli della CAA costituiscono il variegato ambiente di input capace di attivare e sviluppare il linguaggio del bambino. Le ricerche in ambito linguistico mostrano che questa 'attivazione' deve avvenire all'interno di una precisa finestra temporale. In particolare, Eric Lennerberg (1967) evidenzia come, dopo i dodici anni, la facoltà del linguaggio, verbale o non verbale, se non stimolata, inizia a scemare. Per questo è fondamentale agire precocemente, possibilmente entro i primi tre anni di vita, quando il cervello è ancora elastico, per garantire il normale sviluppo linguistico, ma anche cognitivo e sociale. Il bambino che non attiva il linguaggio, infatti, subisce ripercussioni negative in tutte le sfere della vita perché senza linguaggio si aggiungono ritardi cognitivi, ostacoli alla socializzazione, frustrazione legata all'incapacità di stare al passo con il mondo che lo circonda. Progetti nazionali come "Leggimi 0-6" del Centro per il libro e la lettura, Nati per leggere e Mamma Lingua si inseriscono in questa cornice. Il progetto 'Pimpa Magica', oggetto di questo saggio, si inserisce tra questi progetti nazionali per offrire strumenti e strategie che arricchiscono l'ambiente di stimoli e storie focalizzandosi sulle lingue e sui linguaggi per l'inclusione.

2. Il progetto 'Pimpa Magica': gli obiettivi

‘Pimpa Magica: storie per l’inclusione in formato audio, video LIS e CAA’ è un progetto nazionale nato dalla generosità dell’artista Francesco Tullio-Altan che ha messo a disposizione di Fondazione Radio Magica ETS un ampio patrimonio di fumetti di Pimpa per la realizzazione di prodotti multimediali in formato audio e video con la lingua dei segni italiana (LIS), video con i simboli della comunicazione aumentativa alternativa (CAA) e video con le audiodescrizioni. La fondazione, nata nel 2012 da un’iniziativa universitaria che oggi coinvolge tre atenei (Università Ca’ Foscari Venezia, Università di Udine e Università di Trieste), mira all’abbattimento delle barriere linguistiche, cognitive, culturali e anche sociali – in relazione alla povertà educativa – per favorire l’accesso alla cultura, compresi i libri e la lettura.

Il progetto ‘Pimpa Magica’, co-finanziato dal Centro per il libro e la lettura, si pone tre obiettivi principali. Il primo obiettivo è creare libri multimediali a partire dai fumetti della Pimpa per arricchire l’ambiente con input adatti ad attivare il linguaggio di bambine e bambini nati con bisogni speciali (es. Pimpa in lingua dei segni italiana per bambini sordi, Pimpa in simboli della comunicazione aumentativa alternativa per bambini con disturbi del linguaggio, Pimpa con audiodescrizioni per bambini ciechi). I dati indicano, ad esempio, che il 95% dei bambini sordi nasce in famiglie udenti. Queste famiglie si trovano ad affrontare un lungo percorso riabilitativo e necessitano di contenuti facilmente reperibili per sostenere nel quotidiano lo sviluppo del linguaggio dei loro figli. Fondazione Radio Magica è impegnata dal 2012 a creare e diffondere storie in formato multimediale accessibile, ponendo particolare attenzione affinché i prodotti siano ‘belli, curati e di qualità’ per stimolare efficacemente l’interesse e incuriosire i giovani fruitori (Corniglia, 2023). Il secondo obiettivo riguarda la divulgazione e la formazione degli adulti che hanno bisogno di conoscere l’esistenza di questi strumenti e di questi linguaggi e approfondire il loro corretto impiego anche oltre l’ambito in cui sono nati. Talvolta, ad esempio, si pensa che la LIS sia adatta solo a persone sorde, ma la pratica riabilitativa e la ricerca scientifica dimostrano che non è così: oggi logopedisti, psicologi, educatori, studiosi del linguaggio usano sempre di più la LIS nella rieducazione e riabilitazione di bambini e ragazzi affetti da disabilità comunicative provocate da sindromi diverse, quali l’autismo, le disprassie verbali, la sindrome di Landau Kleffner, la sindrome di Down, con o senza sordità associata, e anche in bambini e ragazzi con disturbo specifico dell’apprendimento. In tutti i casi descritti, la LIS ha rivelato le sue potenzialità linguistiche come strumento di supporto al dialogo e all’espressione, sostenendo anche lo sviluppo e l’acquisizione della lingua vocale (Branchini, Mantovan 2022; Branchini, Cardinaletti). Analogamente può essere fatto per i simboli della comunicazione aumentativa alternativa (CAA) che, grazie ai pittogrammi, diventano strumenti di facilitazione del linguaggio. La CAA nasce per consentire a adulti e bambini la partecipazione con strumenti e metodi che suppliscono la parola in output, in uscita. Se fino agli anni 2000 la CAA veniva utilizzata per quadri clinici in cui si prevedeva un’assenza o uno sviluppo molto povero del linguaggio verbale, negli ultimi anni ha però incontrato una crescente applicazione anche in situazioni di minore complessità, soprattutto come supporto alla comprensione, allo sviluppo della comunicazione, del pensiero e del linguaggio. Per questo motivo è indicata anche per bambini che presentano disturbi specifici del linguaggio e/o dell’apprendimento, sordità, disturbo da deficit di attenzione e iperattività, bambini di madrelingua non italiana perché veicola in modo significativo i contenuti, utilizzando forme più accessibili per il soggetto. Il terzo obiettivo di ‘Pimpa Magica’ è la promozione della cultura dell’inclusione verso tutti i pubblici: scuole, biblioteche, associazioni, famiglie, società nel suo complesso. Promuovere la cultura dell’inclusione significa intraprendere un percorso di trasformazione culturale affinché tutti imparino a riconoscere, conoscere, rispettare e impiegare i linguaggi dell’inclusione. In questo senso Pimpa diventa ‘mascotte dell’inclusione’ mettendo la sua popolarità a sostegno di un progetto che abbraccia tutti, bambini e adulti, senza discriminazioni.

3. Le lingue e i linguaggi per l’inclusione di ‘Pimpa Magica’

Attraverso i suoi video-fumetti, il progetto ‘Pimpa Magica’ si fa promotore della lingua dei segni italiana, dei simboli della comunicazione aumentativa alternativa e della narrazione con audiodescrizioni. La LIS è una vera e propria lingua, riconosciuta dal Parlamento italiano il 19 maggio 2021. I simboli della CAA e le audiodescrizioni non sono vere e proprie lingue; sono piuttosto sistemi di supporto al linguaggio e alla comprensione che permettono di superare barriere linguistico-cognitive o sensoriali. I simboli della CAA sono pittogrammi tratti da una biblioteca e accompagnano visivamente la frase. L’audiodescrizione è un servizio che rende accessibili a persone con disabilità visiva eventi culturali e prodotti multimediali attraverso frasi brevi e precise che descrivono ciò che accade in scena durante i momenti di silenzio e tra i dialoghi senza mai sovrapporsi agli effetti sonori e musicali.

Il progetto ‘Pimpa Magica’ ha coinvolto un’equipe di esperti che si occupano di accessibilità, a cui hanno partecipato Giovanna De Appolonia, Elena Rocco, Livia de Paolis, Carmelina di Bella, Barbara Porcella, Valentina Baraghini, Vera Arma, Laura Giordani e Carlo Cafarella. L’equipe ha selezionato dieci fumetti di Pimpa eterogenei per argomento e idonei alla successiva trasposizione in formati diversi.

Il primo formato proposto è il video animato in LIS (fig.1). In ogni video-fumetto in LIS l’interprete diventa parte integrante della storia, impersonando di volta in volta i vari personaggi. Si è scelto di eliminare i tradizionali *balloon* in cui nei fumetti appare il testo per dare maggiore spazio all’interprete che si muove tra i personaggi e gli oggetti che compongono il mondo di Pimpa. Questi ultimi vengono animati in sincronia con la storia per offrire una fruizione più dinamica e accattivante. Sottotitoli e voci narranti completano ogni video-fumetto in LIS in modo che questo possa essere compreso da coloro che usano la LIS, da chi è alle prime esperienze e anche da chi non conosce affatto la LIS e può seguire la storia grazie ai sottotitoli. Al termine di ogni video-fumetto sono proposti due video-tutorial (‘impariAMO LIS’ e ‘giochiAMO LIS’) per imparare a segnare alcune parole presenti nel fumetto. In questo modo il progetto ha permesso di creare un piccolo video-dizionario di parole in LIS.

figura 1. Video-fumetto in LIS: immagine tratta da ‘Pimpa e l’arcobaleno scolorito¹’.

Per i video-fumetti con i simboli della CAA (fig.2) abbiamo deciso di impiegare la biblioteca di pittogrammi Widgit Literacy Symbol (WLS). In generale, le scelte di trasposizione dipendono soprattutto dal target di destinazione e dall’obiettivo che l’autore vuole raggiungere (Rivarola 2009; Peiretti, Rubertelli, Villa 2022). Se l’obiettivo è migliorare la lettura da un lato, e far acquisire nuovi vocaboli dall’altro, allora l’autore può optare per una simbolizzazione parola per parola o a parole chiave scollegate e usare le parti grammaticali (articoli, plurali ecc.) rappresentate spesso con simboli cosiddetti ‘opachi’. Questi simboli presentano il massimo livello di astrazione e non hanno alcun riferimento con il referente; generalmente si tratta di funtori: articoli, preposizioni, congiunzioni ecc. Se l’obiettivo della trasposizione in simboli è, invece, la comprensione dei contenuti allora la simbolizzazione deve focalizzarsi sulla semplificazione visiva dei concetti. Va tenuto in considerazione, infatti, che i simboli ‘opachi’ devono essere imparati a memoria e sono privi di qualsiasi peso semantico (Beukelman; Mirenda 2014). Visto il target d’età dei bambini a cui la Pimpa si rivolge, gli esperti hanno optato per una ‘sintesi simbolica’ con impiego di ‘simboli trasparenti’, che raffigurano ciò che rappresentano, e ‘traslucenti’ un po’ astratti ma di facile comprensione nel contesto di una frase (es. sopra, sotto). La trasposizione in simboli, che nei video-fumetti in CAA compare all’interno dei *balloon*, è accompagnata dal testo e va di pari passo con la voce narrante. Per contenere il numero di simboli compresenti si è optato per la comparsa di una frase alla volta all’interno dello stesso ballon. Quindi nello stesso ballon possono esserci anche più

¹ https://youtu.be/ilqVhFV_u5U

frasi. Come per i video-fumetti in LIS, anche per la versione in CAA sono stati creati materiali a uso didattico attraverso ‘schede-gioco’ gratuitamente scaricabili dal sito web che ospita il progetto (www.radiomagica.org/pimpa-magica/).

figura 2. Video-fumetto in CAA: immagine tratta da ‘Pimpa e l’albero stanco’²

Il terzo formato video riguarda le audiodescrizioni (fig.3), cioè frasi brevi e precise, lette da una voce di fuori campo, che descrivono ciò che appare nel fumetto durante i momenti di silenzio e tra i dialoghi. Si tratta di descrizioni funzionali a comprendere meglio la storia e caratterizzare personaggi e ambienti. In sintesi, questo speciale video-fumetto animato presenta nei *balloon* le frasi originarie della storia lette da attori professionisti, come avviene negli altri formati sopra descritti, arricchiti da audiodescrizioni. L’obiettivo del terzo formato è garantire alle bambine e ai bambini ciechi o ipovedenti l’accesso al video-fumetto al pari dei coetanei. La descrizione dei personaggi e del contesto è indispensabile per chi ha una disabilità visiva ma, allo stesso tempo, stimola le competenze di attenzione, riconoscimento e di linguaggio di tutti i bambini.

figura 3. Video-fumetto con audiodescrizioni: immagine tratta da ‘Pimpa sulla barca nel vento’³

4. Applicazioni e riflessioni conclusive

Pimpa è un personaggio iconico, noto a persone di diverse età. Il fascino e la popolarità della cagnolina a pois più famosa al mondo hanno rappresentato un fattore intrinseco di successo per la diffusione del progetto che, ricordiamo, non mira solo ad aiutare bambine e bambini con disabilità, ma anche a promuovere la conoscenza delle lingue e dei linguaggi per l’inclusione verso tutti. Avere a disposizione un personaggio che non ha bisogno di presentazioni ha permesso di attrarre rapidamente un’ampia fascia di persone che conoscevano Pimpa sin da bambini. La scelta di coinvolgere gli attori che storicamente prestano la voce a Pimpa e Armando e l’impiego di una delle sigle musicali di Pimpa riconoscibili dalle prime note hanno reso ancor più familiari i video-fumetti nei tre formati. Compito di Fondazione Radio Magica è rendere i video nei diversi formati dal proprio sito web o dal canale YouTube. Nell’arco del 2023 il progetto è stato accompagnato da un calendario di appuntamenti online di formazione e da eventi in presenza in tutta Italia a cui hanno partecipato bambini, famiglie e anche associazioni che si prendono cura di persone adulte con disabilità. Data la natura sperimentale del progetto, non era possibile prevedere quale sarebbe stato il livello di gradimento dei vari pubblici, soprattutto delle persone più grandi, dai sei anni in su. Durante gli eventi ci ha sorpreso positivamente osservare il potere di coinvolgimento di Pimpa nei confronti di tutte le fasce d’età, comprese le persone adulte con disabilità. Per tutti la Pimpa è un personaggio familiare sin dai tempi dell’infanzia, portatrice di spensieratezza e ottimismo. Gli eventi prevedevano la visione dei video-fumetti e poi alcune proposte di gioco, tra cui la ‘Tombola di Pimpa Magica’. Mutuata dal classico gioco della tombola, al posto dei numeri sono stati inseriti alcuni simboli CAA impiegati anche nei video-fumetti. In questo modo si è creato un collegamento tra video-fumetto e gioco. Le cartelle di gioco (20 o 40 a seconda della numerosità dei giocatori) sono state distribuite a bambini e adulti. Il ‘pescaggio’ del simbolo dal sacchetto della tombola ha permesso di coinvolgere a turno tutti i partecipanti, dando a ciascuno un ruolo di protagonista. Il simbolo pescato veniva dichiarato a voce e segnato in LIS, dopo aver stimolato i partecipanti a ricordare quale fosse il segno della LIS corrispondente al simbolo.

In conclusione, questo progetto offre un caso empirico di accessibilità applicata al fumetto; ma offre anche uno spunto di riflessione sull’impiego del fumetto per una strategia di diffusione di lingue e linguaggi per l’inclusione. Pimpa è una mascotte ideale della cultura dell’inclusione, per la

² <https://youtu.be/lzOMbJYPQlo>

³ https://youtu.be/ix1j4iDc_Wg

semplicità del suo linguaggio, per il messaggio sempre ottimista, per l'atteggiamento ironico e per la sua indubbia popolarità. Questi ingredienti messi assieme accendono l'interesse di pubblici eterogenei e permettono di raggiungere destinatari diversi con contenuti di fruizione immediata, indispensabili sia ai bambini che agli adulti impegnati sul fronte dell'inclusione e dell'accessibilità.

Bibliografia

- Beukelman David.R.; Mirenda Pat. *Manuale di comunicazione aumentativa alternativa*, Trento:Edizioni Centro Studi Erickson, 2014.
- Branchini Chiara; Cardinaletti Anna. *La lingua dei segni nelle disabilità comunicative*. Milano: Franco Angeli, 2016.
- Corniglia Elena. *Libri accessibili, letture possibili. Risorse e pratiche per coltivare il diritto alle storie*. Reggio Emilia: Edizioni junior, 2023.
- Grammatica della lingua dei segni italiana*, a cura di Branchini Chiara; Lara Mantovan. Venezia: Edizioni Ca' Foscari, 2022.
- Noam Chomsky, *Il linguaggio e la mente*. Torino: Bollati Boringhieri, 2010.
- La bottega dei simboli. Un approccio logico semantico alla traduzione*, a cura di Peiretti Anna; Rubertelli Cecilia; Villa Chiara Torino, Fondazione Paideia, 2022.
- Lennerberg Eric, *Biological Foundation of Language*. New York: Wiley&Sons, 1967
- Rivarola, A., (2009) *Comunicazione aumentativa e alternativa*
<<http://www.comunicaabile.it/wp-content/uploads/2019/05/Articolo-dssa-rivarola-sulla-caa.pdf>>