



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Cariino! Vezzeggiativi ed espressioni vocali nel parlare ai cuccioli

Emiliano Battistini

1. Introduzione

Nell'aprile del 2016, l'Enciclopedia Treccani diffonde la propria ultima campagna pubblicitaria dal titolo *Le parole valgono #Carino* (www.treccani.it/carino/): nello spot, la giovane e naturalmente *carina* protagonista si ritrova a sanzionare come “carine” persone, cose e situazioni totalmente diverse, mostrando un'evidente carenza di sfumature linguistiche che invece una maggiore conoscenza del vocabolario italiano le consentirebbe di avere. La categoria semantica del carino si allarga a sproposito, impoverendo da una parte il linguaggio e la comprensione del mondo, dall'altra facendo della parola un termine ombrello troppo lasco. Seguendo il Vocabolario Treccani, vediamo come l'aggettivo “carino”, diminutivo di “caro”, abbia un'estensione non troppo ampia, definita da tre gruppi di tratti semantici: “carino agg. [dim. di *caro*], fam. – 1. Gradevole alla vista, grazioso: *una ragazza c.*; anche iron.: *quanto sei c. quando fai le bizzate!* 2. Piacevole, divertente: *una storiella c.*; *ne ho sentita una proprio carina.* 3. fig. Gentile, delicato, garbato: *una persona c.*; *un gesto carino*” (www.treccani.it/vocabolario/carino/). Tenendo a mente queste tre accezioni, ricordiamo inoltre come più in specifico, nella cultura dei paesi industrializzati sia occidentali che orientali, il termine “carino” è divenuto nel tempo una forma semantica precisa, che ritaglia uno specifico modo di essere che è allo stesso tempo un sentimento, uno stile, una fetta di mercato, una moda. Il paese in cui tutto ciò è più evidente è il Giappone, dove il termine “*kawaii*” ritaglia ormai una specifica sottocultura:

Il termine ha un significato particolare, non facilmente traducibile in italiano. Si potrebbe tradurre con il nostro “cariino!” (le tre “i” sono volute). *Kawaii* è tutto ciò che finisce in “ino”, che è infantile, asessuato, dolce, indifeso, che è oggetto di coccole: gli animaletti, i Puffi, le bambole, Mickey Mouse, i cuoricini. *Kawaii* è ciò che gli inglesi definiscono *cute* e i francesi *mignon*.

Secondo Shimamura (1991, pp.19-20) il *kawaii* si caratterizza essenzialmente per la presenza di quattro attributi: per il suo essere “piccolo, innocente, tenero e rotondeggiante”. Queste caratteristiche informano l'iconografia di Buruburu Doggu, di Pikachu, di Pingu, di Badtzmaru, di Button Nose, di Duckydoo, di Hello Kitty, di Totoro, di Tuxedo Sam, e di altre decine di personaggi fumettistici paffuti, morbidi, asessuati, muti, con appendici corporee ridotte al minimo, privi di orifizi, grandi teste ed enormi occhioni sognanti (Gomarasca 2001, p.61).

Nello spot *Le parole valgono #Carino* di Treccani, la protagonista sanziona come “carino” un bel ragazzo, un signore che le cede il posto sull'autobus, un film, un cagnolino che prende in braccio e un panorama, ma è solo nel caso del cagnolino che tutte le accezioni del termine vengono convocate allo stesso tempo, raccogliendo anche e soprattutto i tratti e la modalità comunicativa della cultura del “cariino!”. Il cagnolino è al contempo “infantile, asessuato, dolce, indifeso, che è oggetto di



coccole” oltre ad essere “piccolo, innocente, tenero e rotondeggiante” (*cf. supra*). Ma soprattutto, il termine “carino” nell’atto di parola della protagonista, usato per riferirsi al cagnolino, diviene appunto “cariino” con tre “i”, insieme all’alzarsi dell’intonazione che porta la voce su timbriche acute: vediamo – e ascoltiamo – come l’acuto del gesto-vocale sonoro si presti a essere investito, e contribuisca a esplicitare, le significazioni del campo semantico del “carino” (/piccolo/, /tenero/, /dolce/, /morbido/, ecc.), definendo una forma comunicativa tipica nel riferirsi e nel parlare ai cuccioli che tutti conosciamo, una forma che lega l’uso dei vezzeggiativi come “carino” a un particolare e specifico tipo di vocalizzazione.

Nel seguente contributo analizzeremo tale comportamento comunicativo attraverso una serie di video familiari che mostrano l’interazione tra adulti umani e cuccioli, cercando di metterne in luce i meccanismi semiotici che ne sono alla base. Insieme coerente di piccole narrazioni, tali video rientrano nelle quotidiane pratiche di *self branding* rese possibili dai social media come YouTube e sono interessanti per il loro mostrare una pratica – il saluto ai cuccioli di uomo e animale tramite l’utilizzo di vezzeggiativi e specifiche espressioni vocali – che trova nella dimensione sonora la principale pertinenza, dimostrando come, anche in questo caso, la classe semantica dei “cuccioli”, che si riferisce ai piccoli di ogni specie animale compresi gli umani, se opportunamente esplorata, porti a inaspettate convergenze degli universi semantici dell’umano e dell’animale.

2. Il piacere di mostrare e condividere il “carino”

L’analisi semiotica è stata condotta su un corpus di una ventina di video tratti da YouTube, video che mostrano l’interazione tra individui umani adulti e cuccioli di uomo (i video dal n. 9 al n. 19) o di altra specie animale (i video dal n. 1 al n. 8). Corona la serie un video-compilation di scene di interazioni tra cuccioli di uomo e di altri animali, soprattutto cani e gatti, che sancisce la supposta vicinanza all’interno della nostra cultura dei cuccioli in generale, al di là della specie di appartenenza (video n. 20)¹. La prima cosa che risulta evidente dall’accostamento di tutti questi video è il loro obbedire a una logica del mostrare e del condividere in relazione a un contesto domestico che si apre al proprio esterno: il cucciolo “carino” viene mostrato con piacere e compiacimento, oggetto di valore all’interno di una comunicazione partecipativa, al di là dell’identità dei destinatari che siano parenti, amici o estranei. Il cucciolo carino è una “gioia di famiglia”, nel doppio senso di oggetto prezioso e di passione euforica, che dal punto di vista modale non solo *può* essere visto ma *deve* essere visto. La messa in scena del “carino” è motivata principalmente da due aspetti, in parte intrecciati tra loro: il cucciolo carino si mostra perché bellissimo e carinissimo o perché è protagonista di un’azione fuori dal comune, incredibile, creando un evento raro che nel nostro caso, come vedremo, riguarda la capacità di linguaggio. In entrambi i casi si instaura un’isotopia patemica della meraviglia verso qualcosa di insolito, prezioso o bellissimo. Ad esempio ciò avviene con la figura vocale del “ta-daaa”, propria del contesto dello show, del mostrare, del numero da circo o di magia: “Buongiorno a tutti, sono qui per presentarvi qualcuno: andiamo a dargli da mangiare... Taa-daaan! Lui è Sirbi” (video n. 5); “Volevo farvi vedere...i cuccioli che fanno colazione. (...) Guardate ragazzi... ta-naaa!” (video n. 2). Sempre nel video n. 2 i cuccioli di maremmani sono così “cariini” che il loro essere, sanzionato come /dolce/, genera nel padrone-enunciatore un surplus patemico indicibile e dunque esprimibile solo indirettamente dopo una pausa di silenzio: “guardate che dolcezza... mmm...madonna mia!”. L’isotopia del mostrare e dello show, della meraviglia e dello stupore la ritroviamo nei video che riguardano i cuccioli d’uomo, in cui già dai titoli una serie di tratti della scrittura cerca di veicolare questo surplus patemico: l’uso dei punti esclamativi e interrogativi, la loro ripetizione in serie, l’uso delle lettere maiuscole e dei puntini di sospensione, oltre alle espressioni “...uno spettacolo!”, “incredibile!” (*cf. infra*, p.16). A essere convocati sono proprio i tratti attraverso cui il codice verbale scritto cerca di significare l’intonazione del linguaggio orale con tutto il suo portato patemico: tutto ciò

¹ Per facilitare la lettura, nel corso del testo farò riferimento ai video analizzati semplicemente attraverso una loro numerazione da 1 a 20. In fondo al contributo, nella sezione “Corpus di analisi: titoli e sitografia”, una legenda riporta tale numerazione.



è in linea con l'isotopia del carino nel momento della vocalizzazione (cfr. *infra*, p. 3). Entrambi, i tratti paralinguistici della lingua orale e i loro tratti traduttivi nella lingua scritta, sono tutti investiti dal tratto semantico dell'/intenso/.

Rispetto alle strategie di enunciazione del linguaggio audio-visivo la stragrande maggioranza dei video analizzati utilizza l'inquadratura soggettiva, riprese in movimento e imprecise con un generale effetto di /amatorialità/, un orientamento spaziale dall'alto verso il basso che contribuisce a rendere il cucciolo /piccolo/, cucciolo che spesso è interpellato direttamente e dunque guarda in camera instaurando una relazione di "io-tu" con lo spettatore: tutto ciò ci porta a essere negli occhi dei soggetti enunciatori, nella figura di "genitori" o "padroni" o più spesso dei "genitori-padroni", in quanto le precedenti figure tendono a sfumare tra loro (cfr. *infra*, p. 4). In questa enunciazione audio-visiva familiare, a filmare il proprio cucciolo, si può essere da soli o in due: la coppia genitoriale, con la presenza di un coniuge che aiuta l'altro a riprendere e mostrare la propria relazione con il cucciolo (per es., video n. 8) o la coppia genitore-figlio/a (per es. video n. 7). Un caso intermedio è dato da alcuni video (n. 13 e n. 16) in cui la soggettiva coglie il cucciolo (in questo caso di uomo) di tre-quarti, non proprio frontalmente, e leggermente più in alto, creando un effetto di possibile visione da fratellino o sorellina maggiore. Unica eccezione è il video n. 3 in cui la camera è fissa e come un occhio trasparente, oggettiva la relazione tra un gattone e la sua padroncina: da un'osservazione più accurata emerge però che la strategia oggettivante della padroncina è correlata all'utilizzo della telecamera fissa del computer, per il fine dell'autorappresentazione, ovvero di inserirsi, insieme al suo pet, nel filmato, senza doversi occupare delle riprese.

Queste particolari strategie enunciative audio-visive sono coerenti dal punto di vista semantico con l'aspettualizzazione discorsiva in oggetto: l'isotopia familiare è confermata dai luoghi, interni o esterni alla casa (interni: ingresso, salotto, camera, bagno, cucina, corridoio; esterni: terrazza, giardino), dai tempi (gli attori sono sempre ripresi in momenti liberi, ricreativi, non lavorativi; spesso ad esempio sono vestiti in tuta) e dalle figure attoriali, mamme e papà, figli e figlie, a cui in parte si sovrappongono i ruoli attoriali di padroni e cuccioli. L'isotopia familiare in relazione al mondo dei cuccioli si rafforza per un suo sdoppiamento in due direzioni: da una parte, i cuccioli di altre specie animali vengono considerati come cuccioli d'uomo, secondo un'isotopia filiale; dall'altra, i cuccioli d'uomo vengono avvicinati ai cuccioli di animale, secondo un'isotopia bestiale. Tutto ciò porta a un'interessante confusione tra l'universo semantico dell'umano e quello dell'animale (cfr. *infra*, p. 4).

3. L'isotopia del "cariino!"

Le figure dei cuccioli che compaiono nel corpus analizzato, per le loro caratteristiche figurative, soddisfano i tratti semantici specifici del "carino" tratteggiati e riassunti da Gomarasca (2001, cfr. *supra*, p. 1), sono infatti: /piccoli/, /rotondi/, /morbidi/, /indifesi/, ecc. Soddisfano inoltre le tre accezioni della definizione data dal vocabolario Treccani di /grazioso/, /divertente/ e /delicato/. Da qui, l'instaurarsi di una vera e propria isotopia del /carino/ relativa ai cuccioli di questi video, che siano umani o di altro animale.

In ognuna delle interazioni riportate in questi video, vi è almeno un momento in cui l'essere carino del cucciolo genera una specifica modalità comunicativa in modo che il lessema "carino" o altri sinonimi di affetto vengono vocalizzati in una maniera particolare, che si distingue dal resto della lingua parlata in atto. In queste situazioni, il lessema "carino" viene vocalizzato in "cariino!", "amore" in "amoooooree", ecc. La dimensione sonora della messa in parola diviene utile all'investimento estesico e patemico, all'espressione di una passione ben precisa: la tenerezza verso i cuccioli, come se la tenerezza del cucciolo, il suo esser tenero-dolce-carino, chieda a chi voglia interpellarlo di divenire lui stesso e a suo volta tenero-dolce-carino. Ciò avviene attraverso una concertazione dei tratti paralinguistici della lingua, che divengono primari²: a fianco all'arrotondarsi delle consonanti e al

² Riportiamo un riassunto della definizione della voce "Fenomeni paralinguistici" dell'Enciclopedia Treccani: "I *fenomeni paralinguistici* sono tratti concomitanti o simultanei (da qui il suffisso *para-* "accanto") alla comunicazione verbale, che veicolano informazioni aggiuntive sostenendo, rafforzando o anche contraddicendo



prolungarsi delle vocali, l'intonazione aumenta di intensità, prende un profilo ondoso e si alza, portando la voce a timbriche acute. Spesso da un timbro di petto la voce passa un timbro di testa³. Un ruolo fondamentale è riservato alla vocale “i” che, rispetto alle altre vocali, porta con sé in maniera fonosimbolica il tratto semantico di /piccolo/⁴.

Se l'intensità della vocalizzazione del “cariino!” si può pensare come un continuum, è comunque nei suoi due estremi che cade la scelta dei parlanti: oltre alla figura dell'esclamazione, compare anche la figura del sussurro. Se nel sussurro il volume della voce tende verso lo zero, ciò non vuol dire che non possa essere ugualmente caratterizzato dal tratto semantico dell'/intenso/. Come per la figura dell'esclamazione, quella del sussurro serve a veicolare oralmente l'/affetto/ verso il cucciolo. Si lega però, dal punto di vista dell'aspettualizzazione temporale del contesto in cui appare, alla dimensione notturna (cfr. i video n. 3 e n. 6) creando un effetto di senso di /intimità/. Tale effetto è rafforzato quando compare la figura del bacio come gesto di scambio affettuoso: nel video n.3 un gattone bianco riceve baci e sussurri dalla propria padrona e la ripetizione dei gesti, l'aspettualizzazione spaziale della camera da letto, quella temporale delle ore notturne, l'attorializzazione della giovane ragazza, crea un effetto di forte intimità che porta il gatto ad assumere il ruolo attoriale di “amante” più che di “figlio”, contribuendo alla completezza della configurazione discorsiva della famiglia. L'isotopia dell'affetto lega le figure dell'esclamazione e del sussurro all'isotopia delle coccole: carezze e baci accompagnano la vocalizzazione del “cariino” (per le carezze: cfr. per es. i video n. 1 e n. 3; per i baci i video n. 3 e n. 8) in quanto il cucciolo è appunto “carino e coccoloso” (cfr. video n. 1).

4. Con-fusione umano-animale

Questo particolare tipo di vocalizzazione usato per rivolgersi ai cuccioli sembra seguire un principio mimetico: nell'alzare il volume e il timbro della voce, addolcendo e ammorbidendo le consonanti e allungando le vocali, facendo oscillare l'intonazione, l'adulto costruisce e incorpora in sé un simulacro del cucciolo, che si ritiene appunto /piccolo/ e /morbido/. Ciò diviene ancora più forte quando gli adulti vocalizzano non solo i lessemi di affetto ma anche le onomatopee che si pensano appartenenti al

le informazioni da essa trasmesse. Si tratta di aspetti come il volume della voce, la velocità di elocuzione, le esitazioni, le pause di silenzio, che, pur strettamente inerenti alla comunicazione verbale, non si lasciano analizzare [come quella] in elementi discreti (come fonemi e morfemi). Infatti appartengono a una fenomenologia che di per sé non appare completamente integrata con l'organizzazione in senso lato grammaticale della lingua, sfuggendo così all'analisi in segmenti fonici (foni e fonemi). In generale, i fenomeni paralinguistici sono elementi non lessicali (...), nei quali la componente verbale della comunicazione si intreccia con elementi non verbali: espressioni facciali, movimenti, postura del corpo, distanze fisiche rispetto all'ambiente, ecc. (...) I fenomeni paralinguistici hanno gran rilievo nella comunicazione umana: questa (...) è un'operazione complessa o 'multimodale', che andrebbe letta e interpretata, secondo un'efficace metafora (...), come una sorta di 'partitura'. Affianco alla modalità verbale (parole o frasi con cui il parlante formula i suoi atti linguistici: la modalità 'linguistica' per definizione) le modalità presenti su questa 'partitura' sono almeno quattro: (a) la modalità prosodico-intonativa (ritmo, velocità di elocuzione, tono, intensità, pause, ecc.); (b) la modalità gestuale (movimenti comunicativi delle mani, i gesti); (c) la modalità facciale (movimenti del capo, direzione dello sguardo e movimento degli occhi, espressioni del viso); (d) la modalità corporea (movimenti del busto). (www.treccani.it/enciclopedia/fenomeni-paralinguistici).

³ La caratterizzazione del timbro vocale in “voce di testa” e “voce di petto” dipende dalla parte del corpo che in quel momento funziona da cassa di risonanza per il suono vocale. Nella “voce di petto”, la voce con cui comunemente parliamo, la voce risuona appunto principalmente nel petto e nella parte inferiore alle corde vocali; al contrario nella “voce di testa” è la testa e tutte le sue cavità che producono le risonanze. Il fatto che la testa abbia un volume di superficie minore a quella del petto e del busto porta al fatto che il suono vocale con risonanze di testa sia più acuto che il suono vocale di petto.

⁴ Sarebbe interessante riprendere gli studi sul fonosimbolismo e sulla comunicazione orale per approfondire, da un punto di vista semiotico, come la voce richiama il corpo che la emette, portando informazioni sotto forma di percezioni sinestetiche su sue parti specifiche, come ad esempio la grandezza del tratto vocale e la posizione della lingua durante la fonazione. In questo senso le cosiddette formanti della voce funzionerebbero come fenomeno di congiuntura tra fenomeno sonoro e caratteristiche corporee.



proprio animale e una serie di eventuali versi. In tutti questi casi l'adulto attua un "divenir animale" (Deleuze, Guattari 1975, 1980; Vignola 2014).

Allo stesso tempo e all'inverso, i cuccioli di animale sembrano seguire un "divenir-umano", soprattutto quando attuano comportamenti imitativi, dando baci o carezze di propria iniziativa, a causa dell'interiorizzazione di un habitus o per un certo grado di intraprendenza (cfr. i video n. 3 e n. 8). Ciò è in linea con l'isotopia familiare che dona ai cuccioli di altro animale il ruolo tematico di parenti, figli o amanti. Il primo passo in questa direzione è l'utilizzo dei lessemi di parentela per parlare delle relazioni di sangue tra i cuccioli: nel video n. 2 il giovane padrone di una muta di cuccioli di pastore maremmano ci mostra i cuccioli, la loro "mamma" e la loro "nonna". Il passo successivo è dato dalla figura del figlio adottivo: è il caso di "Sirbi", il cinghiale sardo (*sirboneddu*) trovato, adottato, allevato e mostrato nel video n. 5. Segue la figura dell'amante del gatto del video n. 3 e quella del figlio vero e proprio, come nel caso della "fisher allevata a mano" del video n. 8 (cfr. *supra*). Se i cuccioli di animale divengono parenti, allora gli adulti genitori-padroni divengono responsabili della loro salute: l'isotopia della responsabilità nei loro confronti si mostra attraverso la continua ripetizione delle domande "hai fame?" (cfr. per es. il video n. 6) e "cosa c'è?" (cfr. per es. il video n. 7). Nel video n. 7, il ruolo attoriale della figlia dato a "Jackie" la gatta di casa, non è in relazione alla mamma adulta umana ma alla vera figlia, la figlia umana, che sta tenendo la telecamera e che è sanzionata come la mamma del gatto: la bambina è al contempo figlia di sua madre e mamma della gatta. In questo caso, la dimensione del gioco (cfr. *infra*, p. 12) dell'isotopia familiare è funzionale all'educazione delle future mamme, all'imparare a prendersi cura dei cuccioli: oggi del gatto, domani dei propri futuri ed eventuali bambini (proprio come notava Roland Barthes a proposito della figura della bambola che, da giocattolo borghese, "vuol preparare la bambina alla causalità domestica, "condizionarla" al suo futuro ruolo di madre", Barthes 1957, pp. 53-54).

Nello stesso video, questo gioco della parentela nasce da un fatto incredibile: la gatta entra in casa e davanti alla mamma adulta e alla bambina che riprende la scena, dopo una serie di versi, dice "mamma" (cfr. video n. 7 dal titolo "gatto che parla e dice mamma"). Un gatto parlante? Come è possibile? L'animale, entrato in casa, comincia a emettere una serie di versi puntuali e iterati, tutti più o meno con un profilo sonoro simile, tra il miagolare e il fare le fusa, che potremmo trascrivere con un "wrao". Allo stesso tempo la mamma adulta inizia a fare al gatto una serie di domande cambiando la propria voce e vocalizzando nella modalità propria del "cariino". Riportiamo di seguito la prima parte della conversazione:

- 01 - mamma: "sciaoooo! sciaoooo! dovesceistataaaa???"
02 - la gatta Jackie: "maoooooooo!"
03 - mamma: "sciaooo... sciaooo" (carezze) "dovesceistataaaa...eeeh?"
04 - Jackie: "wraao"
05 - m: "cosaccé?"
06 - J: "wrao!"
07 - m: "haifameee???"
08 - J: (silenzio, la gatta si guarda intorno)
09 - m: "eh?"
10 - J: "wrao, wrao"
11 - m: "eh?"
12 - J: "wraaaaaaaaaao"
13 - m: "cosa ccié?"
14 - J: "mwra mwra!"
15 - m: "mammmmm?!? ...hai detto mamma?!?"
16 - J: "wra!"

Nel video possiamo ascoltare come i versi del gatto oscillino tutti intorno a una stessa struttura sonora, ora più dilatata ora più puntuale, fino ad arrivare a essere simili a una figura sonora molto speciale per gli essere umani: il "mwra-mwra" del gatto viene preso per la parola "mam-ma", in ragione di una serie di tratti significanti, principalmente la ripetizione del verso in due "sillabe", con ritmo secco e puntuale, e la presenza al suo interno della consonante "m" e delle frequenze della vocale "a". Una



serie di tratti sul piano dell'espressione sono "forzati" ad assumere una figura sonora riconoscibile che viene così a correlarsi al significato /mamma/ sul piano del contenuto. Siamo di fronte a un caso di apofenia e, in specifico, di pareidolia – in questo caso sonora – quel fenomeno che a livello di visione ci fa vedere figure del mondo riconoscibili, ad esempio, nel disegno delle nuvole o nei tronchi d'albero. Tale caso di "riarticolazione sonora", in cui formanti plastici sonori vengono forzati verso un contenuto figurativo, non è nuovo: è una delle modalità che gli umani hanno da sempre attuato per interpretare i versi degli altri animali (Bettini 2008), traducendo appunto versi inarticolati in linguaggio articolato in cui riconoscere parole e frasi. Se, in questo caso, la sanzione del cucciolo come "parlante" da parte dell'adulto umano è, per un certo grado, motivata o comunque supportata da alcuni tratti significanti che si rendono disponibili a formare un piano dell'espressione, negli altri casi tale sanzione è, da questo punto di vista immotivata, e si avvicina a una sovrainterpretazione. Nel video n. 6 ("La mia micia parla e mi dà la buonanotte") rimane una leggera rima sul piano dell'espressione tra la vocalizzazione del "mao!" della gatta bianca e il "ciao!" della padrona, che sollecita e incalza l'animale con una serie di domande per dare e ottenere il saluto della buonanotte ("Cos'hai?", "Cosa c'è?", "Hai fame?", "Parliamo"). Se da una parte il "mao!" è interpretato come un "ciao!", dall'altra è la padrona stessa ad aggiustare (Landowski 2004, 2010) la propria vocalizzazione a quella del gatto, come se l'imitazione di modalità vocali "gattesche" servisse per entrare in comunicazione con l'animale e farsi capire meglio. Dunque se i gatti "parlano", i padroni "verseggiano": da qui, un primo grado di confusione semantica tra umanità e animalità, che va di pari passo a quella tra la modalità comunicativa del linguistico e del paralinguistico, del verbale e del musicale. Nel video n. 4 invece ("gatto che risponde") la padrona arriva addirittura a tentare di insegnare lei stessa a dire "miao" al proprio gatto:

- 01 - padrona: "cosa vuoi?"
- 02 - gatto: "wraao"
- 03 - p: "come?"
- 04 - g: (non risponde, ascolta la donna delle pulizie che entra in cucina)
- 05 - p: "cosa vuoi?"
- 06 - g: (si gira a guardare la donna delle pulizie)
- 07 - p: "Maé... cosa vuoi?"
- 08 - g: "mrrao" (e avvicina il muso alla telecamera)
- 09 - p: "come?"
- 10 - g: "wrao" (e avvicina una zampa alla telecamera per toccarla)
- 11 - p: "*non ho capito amore... cosa vuoi?*"
- 12 - g: "aarr"
- 13 - p: "aah... miagola bene" (il gatto intanto fa un giro su se stesso) "Non sei capace (ridendo) di miagolare bene? Eh? Miagola bene. Di 'MIAO'"
- 14 - g: "aar"
- 15 - p: "non così!"
- 16 - g: (si avvicina alla telecamera e la copre con una zampa)
- 17 - p: "non così... dillo meglio!" (ride)
- 18 - g: (se ne va)

In questo caso è l'onomatopea italiana del verso del gatto ("miao") che viene presa come modello per la vocalizzazione dell'animale, al quale viene richiesto di impegnarsi in tal senso. La padrona sanziona il proprio gatto rispetto alla sua supposta competenza linguistica: il gatto *può* parlare come i gatti e dire "miao" ma *non sa* farlo e *deve* dunque imparare. La manipolazione della padrona verso il gatto apre però un conflitto modale: il *dover essere* "parlante" del gatto si scontra in realtà con il suo *non poter essere* "parlante". Da qui la figura del "riso" che compare nel punto 13 e 17 dello scambio, che ci mostra questa padrona consapevole di tale *empasse* (a differenza di quella del video n. 6), aprendo la dimensione del gioco (cfr. *infra*, i paragrafi 5 e 6). La figura del riso ci riporta a uno dei tratti semantici del "carino", quello del divertimento: i cuccioli sono carini anche perché ci intrattengono, ci fanno divertire. Rispetto al precedente scambio è al punto 11 (in corsivo) che si compie la modalità comunicativa del "cariino": per esprimere l'affetto verso il proprio gatto, interpellandolo direttamente come "amore", la padrona vocalizza la frase portando la voce su timbriche acute, arrotondando le



consonanti, prolungando le vocali, facendo oscillare l'intonazione (cfr. *supra*, paragrafo 3). Riassumendo tali esempi, possiamo dire che in generale il parlare ai cuccioli di animale sottintende una sanzione di essi come “parlanti” da parte degli adulti umani loro padroni.

La stessa cosa accade rispetto ai cuccioli di uomo: anche i bebè “parlano”, evento che se non rientra nella vita quotidiana (cfr. il titolo “chiacchere” del video n. 15) talvolta ha dell’“incredibile” (cfr. i titoli dei video n. 10, n. 11, n. 12 e n. 13), ma che in ogni caso è *necessario* mostrare agli altri (cfr. *supra*, paragrafo 2). Così come ai gatti si insegna loro a dire “miao”, ai bebè si insegna a dire “hello” (cfr. video n. 10), “papà” (cfr. video n. 12), “mamma” (cfr. video n. 13) o “auguri” (cfr. video n. 11). Nel video n.12 una mamma chiede alla propria neonata “cosa c’è?” e cerca di farle dire “papà”. La scena si apre con la mamma che dice “cià mama... checcì! ...eeh ...famì.. (bacio) (schiocco di lingua su palato) ...amoooree... che c’è?” e si chiude con la stessa che dice “paaa-pà... paaa-pà... chi c’è mamma... chi c’è... che vuoi dire tu?”. Il tipo di vocalizzazione è quella tipica del “cariino” e, come nel video n. 4 del gatto che impara a dire “miao”, diviene preminente al momento della parola “amoooree”. Tra i due video si instaura un parallelismo, oltre che per la vocalizzazione di “amoooree” anche per la figura del “riso”. Un altro parallelismo si riscontra tra il video n. 7 della gatta che sembra dire “mamma” e il video n. 13, dove una mamma cerca di insegnare alla propria piccola sempre la parola “mamma”:

- 01 - mamma: “maaaaamma... dica maaamma... eeh”
- 02 - bebè: “eemmammaooo”
- 03 - m: “ma-e-lo-dico!”
- 04 - b: “eee... eee...”
- 05 - m: “maaa-mma”
- 06 - b: “eee...eee...uu..emmmae!”
- 07 - m: “hiiceloditodisielomami!... m-stai-dicendo-maaa-mma?!?... hii sì m state dicendo maamma?!?”
- 08 - b: “eeeh...”

Come nello scambio della gatta che sembra dire “mamma”, anche se in maniera più debole anche qui un verso viene interpretato come la parola “mamma” a partire da alcuni tratti del significante che ricordano la configurazione fonologica della parola. Come la padrona della gatta tende ad allungare le vocali e accentuare i tratti paralinguistici per approssimarsi ai versi dell’animale, così la mamma di questa neonata assume sul suo parlato i tratti paralinguistici della piccola: la mamma per parlare con la neonata deve “divenir-neonata”. Dato che il “divenir-neonato” dell’adulto che parla al bebè e il “divenir-animale” dell’adulto che parla al proprio animale di casa condividono la stessa modalità comunicativa del “cariino”, possiamo dire allora che nel parlare ai cuccioli, che siano di umano o di altro animale, l’adulto “diviene-cucciolo”. Ciò accade tramite la creazione di un simulacro del cucciolo attraverso la voce: oltre alla modalità di vocalizzazione tipica del “cariino” (timbriche acute date dall’utilizzo della “voce di testa” e della vocale “i”, oscillazione dell’intonazione, allungamento delle vocali, arrotondamento delle consonanti, ecc.), gli adulti vocalizzano figure onomatopeliche, gesti vocali e veri e propri versi (cfr. p.e. i video n. 12, n. 15, n. 16).

Sottolineiamo il fatto che l’utilizzo dei versi è rivolto anche verso i cuccioli umani. Questo perché se da una parte, come abbiamo visto, i cuccioli di altro animale sono considerati come bambini, così dall’altra i cuccioli umani sono trattati come cuccioli di altro animale oltre a dividerne, o forse proprio perché ne condividono, alcune caratteristiche. Per prima cosa, i cuccioli umani rientrano anch’essi nella categoria semantica del carino, condividendo con quelli di altre specie animali i tratti semantici della forma /piccolo/ e /rotondeggiante/, della consistenza /morbido/, /paffuto/ e /tenero/, tratto che è condiviso anche dal campo semantico del comportamento e del modo di essere come anche il tratto /dolce/, altro termine sinestesico, e /delicato/, a cui si legano attraverso un’ulteriore traslazione semantica i tratti /indifeso/ e /innocente/. Completano il pacchetto i tratti /grazioso/, appartenente al visivo e /divertente/ relativo al comportamento. Riprendendo poi le definizioni del “carino” riportate da Gomarasca (cfr. *supra*, p. 1) se il cucciolo di animale è da parte sua “infantile, asessuato, che è oggetto di coccole” come i bebè, dall’altra i bebè rispondono appieno alla

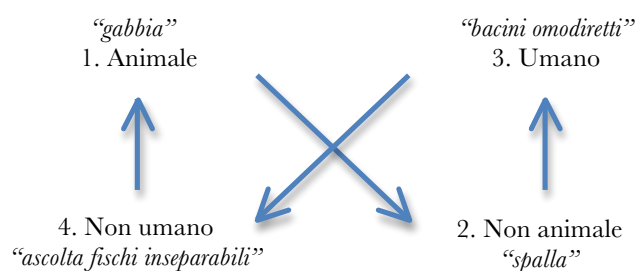


descrizione degli animaletti carini della cultura *kawaii* in quanto “asessuati, muti, con appendici corporee ridotte al minimo, privi di orifizi, grandi teste ed enormi occhioni sognanti” (Gomasasca 2001, p. 61). Intendendo “muti” per “non aventi un linguaggio articolato”, notiamo come almeno una buona metà di questi tratti derivano da sinestesie uditive, visive, tattili e gustative scatenate a livello percettivo dai cuccioli. Andando, però, oltre alla sola descrizione fenomenologica dell’aspetto dei cuccioli, nel corpus si riscontrano una serie di rime e rimandi tra i video dei cuccioli umani e quelli di altro animale. La figura dei quattro gemelli tutti uguali del video n.9, intrattenuti nella sala da pranzo dal papà con una serie di versi, rimanda a quella dei cuccioli di maremmano tutti uguali intenti a mangiare nel video n. 2: il rimando avviene, ad esempio, tramite l’essere /totalità partitiva/ per entrambe le figure attoriali, tramite il richiamo al tema della /muta/ di cani inteso sempre come gruppo omogeneo e per lo stesso contesto culinario e del mangiare. Il video n. 11 e il video n. 1 si rimandano, invece, per la stessa figura del “tenere in braccio” rivolta rispettivamente verso una neonata umana e verso un gattino, sempre neonato. Per di più nel video n. 11, il papà che tiene la bimba sulle sue gambe cerca di farle dire “auguri” e risponde alle vocalizzazioni della piccola, imitandola con versi simili fino a sanzionare come “miaoooooooooooo” un “aoooooooooooo” della bimba e richiamando così, tramite la voce, proprio la figura del gattino. Se nel video n. 11 i versi di una neonata sono interpretati come quelli di un gattino, nel video n. 14 la mamma del piccolo “Gabriel” lo saluta con “ciao musino” mentre lo riprende per far vedere attraverso il video i suoi primi due dentini: proprio a causa di essi la mamma sanziona il figlio dicendogli “sembri un castorino!”. Dato che la mamma si avvicina molto al bimbo per cercare di riprendere i suoi dentini, Gabriel cerca di prendere la telecamera con le mani in modo molto simile al gatto del video n. 4 che cerca di toccare la telecamera della sua padrona. L’isotopia animale relativa ai cuccioli d’uomo è inoltre ribadita dalla condivisione della postura (soprattutto attraverso le figura del “gattonare” e dell’“a quattro zampe”) e dal ricevere ordini. Infatti, come per i cuccioli di altra specie, i cuccioli d’uomo, oltre ad essere interpellati per il loro essere carini, sono interpellati attraverso la modalità deontica del *dover fare*, attraverso la figura dell’“ordine”: nel video n. 17 ad esempio una coppia di genitori porta la figlia a giocare a bubù-settete attraverso una serie di formule esortative che arrivano alla fine a essere veri e propri ordini per farglielo fare due volte di seguito (“dai, vai che facciamo bubu-settete, vai, nasconditi!”, “facciamo ancora, dai, vai, vai, vatti a nascondere, dai, vai, vai, vatti a nascondere, vai, vai, vai, ancora dai, vai!”). Il considerare i cuccioli umani come cuccioli di altri animali è confermato, infine, implicitamente anche dall’utilizzo di immagini di cuccioli animali negli oggetti per bambini: nel video n.10, il simpatico piccolo di dinosauro, disegnato sul lenzuolo in giallo, con muso arancione, guance rosa e tondi occhi neri si pone, in questo senso, come alter ego del, o più semplicemente si accosta al, neonato che gli è davanti per una serie di rime plastiche, come ad esempio le linee delle narici.

Per mettere ancora più a fuoco l’oscillazione semantica tra la categoria dell’umano e quella dell’animale, conviene vedere più da vicino un esempio di interazione tra adulti umani e cuccioli non umani tra quelli che il corpus di analisi ci offre: è il caso del video n. 8 dal titolo “piccola fisher allevata a mano”. In questo video, il padrone di una serie di pappagallini si fa riprendere dalla moglie mentre preleva dalla gabbietta che tiene nel bagno di casa un esemplare femmina che ha allevato lui stesso. Lo scopo, l’oggetto di valore a cui mirano i due soggetti è, all’interno di una comunicazione partecipativa, quello di mostrare agli altri il rapporto tra il padrone e l’inseparabile e come quest’ultima sia stata ben allevata. La moglie ha il ruolo di aiutante in quanto sorregge la telecamera e riprende l’interazione: noi spettatori vediamo e ascoltiamo la scena dal suo punto di vista e di ascolto, attraverso un’inquadratura che si sposta in base ai movimenti dei protagonisti della scena. È sera e l’interazione avviene in un momento di tempo libero per gli adulti umani (cfr. *supra*, paragrafo 2) che sono vestiti con abiti comodi, da riposo. Il bagno ha la finestra chiusa e si pone come una seconda gabbia, fatta di mura, contenente la vera e propria gabbietta degli inseparabili, creando un ambiente chiuso e protetto che rende possibile il far uscire gli uccellini dalla gabbia senza il rischio che essi volino via. Possiamo segmentare l’interazione ripresa nel video in sette parti. Nella prima il padrone saluta la piccola fisher, apre la gabbia e la prende tra le mani: “tch-tch-tch-tch-tch-tch (lingua su palato duro)... ciaaaooooooooo (timbro nasale)... ciaaaooooooooo... ma sei già arrivato? Vieni, vieni dal papà, vieni, vieni

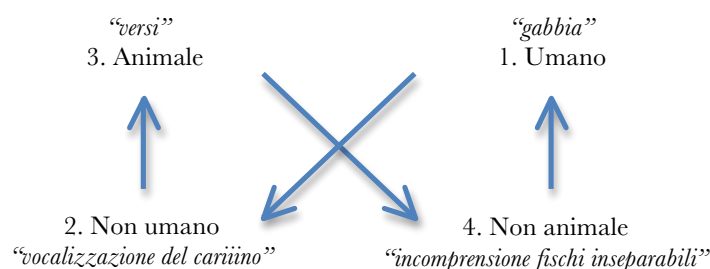


qua”, l’intonazione oscilla, le vocali si allungano, le consonanti si arrotondano e, insieme al timbro nasale, tutto va nella direzione di comunicare /dolcezza/, /innocenza/ e /rassicurazione/. Nella seconda il padrone si siede velocemente in un angolo del bagno e lascia l’inseparabile libera sul proprio petto, la quale sale sulla sua spalla: “bello... bello... (sussurrato) vieni qua a giocare, vieni qua a giocare, vieni... viiiiiieeniii (bacini, in direzione dell’uccellina che è girata verso la finestra)”. La terza parte è contraddistinta dai bacini: “Gioia... gioia... (fischia alcune note e schiocca la lingua su palato, rifà bacini e l’uccello si gira verso di lui). Certo, sei bravissima te; vero che sei brava? Vero? (bacini e la fisher porta il becco nel mezzo delle labbra del padrone). Braaaaaava ‘l bacino al papà (altri bacini corrisposti) Sì... basta (ultimo bacino e l’uccello si allontana) bacino, sì, brava, brava”. La quarta parte è contraddistinta dal gioco: “Guarda cosa ti do, guarda cosa ti do (mentre un inseparabile dalla gabbietta fischia, il padrone prende un laccetto della felpa che indossa e porge l’estremo all’inseparabile). Tò, gioca con questo, brava, brava (la fisher morde due volte con il becco il laccetto), braaaava, braaaava (il padrone allontana il laccetto; un attimo dopo l’inseparabile risale il collo sulla felpa e morde il padrone sull’orecchio). Ceeerto, ceeerto... un bacio sull’orecchio (sentiamo ridere la moglie, mentre il marito sorride), brava, brava (la fisher si avvicina all’occhio del padrone, avvicina il becco e si allontana), baaacino, bacino”. Nella quinta parte, entrano in scena i fratellini fisher: “(l’uccellina si volta verso la gabbia e rimane un attimo così) Hai visto i tuoi fratellini che vogliono uscire anche loro? (la fisher dà due bacini al padrone) Basta bacino... basta bacino (un fratellino fischia due volte attirando l’attenzione del padrone e della fisher) Cosa vuole quello lì, cosa vuole quello lì? Ti distrae? Ti distrae quel gelosone lì?”. Nella sesta parte l’inseparabile fa un bisognino sul padrone: “(il padrone vede una macchia bianca sulla felpa) Fatto la cacca addosso? Mmmaaa... (il fratellino fisher fischia dalla gabbia) No no no no no, gelosone lui, lui è un gelosone che ti vede fuori (il padrone si pulisce la felpa con la carta igienica)... ti vede fuori e vuole venire anche lui... hai visto? (il padrone si alza per avvicinare con la spalla l’inseparabile alla gabbia e poi si risiede) Hai visto? Hai visto... eh? (bacino) Brava, brava, bacio a papà... bacio a papà... brava (l’uccello si prepara verso la punta della spalla in direzione della gabbia)”. In conclusione, l’inseparabile vola verso la gabbia, la telecamera la segue e si spegne. In questa scena, ritroviamo l’isotopia del “cariiiino!” (cfr. *supra*, paragrafo 3), soprattutto nel momento iniziale dei saluti, quella del gioco (cfr. *infra*, paragrafo 6) e quella familiare (cfr. *supra*) che nel corpus è contenuta in una più generale configurazione discorsiva della relazione tra genitori e figli. In questo video, è convocata la figura del “papà” che porta con sé, sul piano della responsabilità, la figura del giudizio (“brava”), e su quello dell’affetto, la figura del “dare i bacini a papà”: l’inseparabile è trattata come una bambina che è /piccola/, /tenera/, /dolce/, /affettuosa/, ecc. Ma se l’inseparabile “diviene-bambina”, il suo padrone “diviene-inseparabile”: infatti se il padrone “fa parlare” in lingua umana l’uccellina, lui stesso inizia a “parlare” la lingua degli inseparabili vocalizzando una serie di versi, tra cui i fischi e gli schiocchi della lingua sul palato. Possiamo rappresentare questa oscillazione tra la categoria semantica dell’umano e dell’animale attraverso un quadrato semiotico che ha il pregio di fissare visivamente i passaggi logici all’interno della categoria semantica dell’animale e dell’umano riscontrati a livello narrativo. Il seguente quadrato semiotico riassume l’oscillazione durante il corso della scena della posizione dell’inseparabile all’interno della categoria semantica dell’animale:





All'inizio della scena, la figura della gabbia afferma la separazione tra umano e animale: l'uccellino è in gabbia perché altrimenti volerebbe via preso dai propri istinti animali. Sul piano del contenuto, siamo sul polo dell'/animale/ (posizione 1). Quando l'inseparabile sala sulla spalla del padrone, in quanto addomesticato, non è più veramente animale. A livello semantico il semema /animale/ viene negato (posizione 2). Nel momento in cui la piccola fisher prende l'iniziativa e di sua spontanea volontà attua comportamenti umani, come "dare i bacini", si realizza sul piano del contenuto il semema /umano/ (posizione 3). Successivamente, quando l'attenzione dell'inseparabile viene presa dai versi dei simili della propria specie ed entra in comunicazione con loro il semema /umano/ viene negato (posizione 4). Infine, seguendo le sollecitazioni dei propri simili l'uccellina torna in gabbia, rimarcando la propria /animalità/ e tornando al punto di partenza narrativo e semantico (posizione 1). Attraverso lo stesso quadrato semiotico, si può rappresentare anche il percorso figurativo della posizione del padrone, percorso che, rispetto al precedente, segue un'oscillazione perfettamente contraria e speculare all'interno della categoria semantica dell'umano:



Il punto di partenza della scena, la gabbia, dal punto di vista del padrone marca l'/umanità/ e il suo essere in ruolo di destinante rispetto ai propri inseparabili (posizione 1). Nel momento d'inizio dell'interazione, però, il padrone deve cambiare le proprie modalità comunicative per entrare in contatto con la piccola inseparabile, attuando una modalità orale differente da quella quotidiana che seppur mantiene parole e sillabe è basata sulla preminenza di tratti paralinguistici. Dal punto di vista semantico si nega il linguaggio verbale articolato che contraddistingue l'/umanità/ (posizione 2). Per mantenere però l'attenzione dell'inseparabile, il padrone deve "parlare la lingua" dei fisher, emettendo versetti e fischi. Si realizza il "divenir-animale" (posizione 3). Successivamente, quando l'uccellina coglie i versi dei propri simili, l'adulto umano non ne comprende il senso, sottovalutandone l'importanza. Il nostro protagonista si differenzia dal piccolo animaletto: ciò nega il contenuto semantico di /animale/ (posizione 4). La fine della scena riporta i protagonisti ai propri ruoli iniziali, il padrone torna a essere dal punto di vista semantico definitivamente /umano/. Seppur a livello fenomenologico la situazione è più sfumata e fluida, l'utilizzo di questo modello ha il pregio di rendere visibile la messa in discussione dei ruoli del padrone umano e del suo animale di casa al momento dell'interazione. Le interazioni giocose determinate dai cuccioli e dal loro essere "carini" si pongono come momento privilegiato di oscillazione semantica tra i poli dell'/umano/ e dell'/animale/, spesso vissuti dal senso comune come rigidi contrari.



5. Sanzione di “stupidità” ed effetti ironici

Lo spettatore del video precedente non può non cogliere un aspetto ironico che nasce da un imprevisto che il padrone non aveva calcolato: la piccola fisher, seppur tenera e carina, a un certo punto fa un bisognino sulla felpa del padrone. È il segno che l’inseparabile è ben addestrata... d'altronde è in bagno! Anche se dolci e affettuosi, innocenti, puri e candidi come il gruppetto di maremmiani del video n. 2, i cuccioli non possono non comportarsi come tutti gli animali e anch’essi alla fine sporcano e fanno i loro bisogni. L’isotopia della cacca (cfr. i video n. 2 e n. 8) nel contesto semantico del “cariino!” genera un effetto ironico, per il collegamento improvviso che si instaura tra due campi dell’esperienza e due campi semantici che si vorrebbe fossero molto distanti, ma che talvolta sono improvvisamente molto vicini. Chi non coglie tale effetto ironico è spesso colui che è immerso nell’interazione e persegue seriamente il proprio obiettivo: il comportamento del padrone della “piccola fisher allevata a mano” appare ridicolo e stupido allo sguardo esterno e non complice. Infatti, la specifica modalità comunicativa del “cariino!”, contraddistinta da una vocalità con timbriche acute e giochi di intonazione, è spesso sanzionata come segno di “stupidità” da soggetti terzi che assistono allo scambio di tenerezze tra adulti e cuccioli. Tale sanzione sembra funzionare come un meccanismo sociale di controllo quando questo comportamento viene particolarmente estremizzato, come ad esempio nei video n. 11, n. 13 e n. 14 del nostro corpus. Anche questo fenomeno riguarda ugualmente le interazioni affettuose verso i cuccioli di animale e quelle verso i cuccioli umani e si configura come un luogo comune, depositato attraverso una serie di testualità, all’interno della nostra cultura. Ritroviamo ad esempio la sanzione di stupidità del “cariino!” rivolto ai piccoli di animale in un articolo della nota testata umoristica online *Lercio.it*, dal titolo “Medicina, trovata cura per chi parla agli animali facendo vocine buffe” (www.lercio.it). Nell’articolo si legge:

(...) ora è ufficiale: un team di ricercatori (medici e veterinari) è riuscito a sviluppare una cura per le persone che parlano con gli animali emettendo vocine strambe.
(...) Il farmaco rivoluzionario, già acquistabile nelle farmacie più fornite, consiste in una museruola da applicare sul padrone in questione. (www.lercio.it)

In questo breve articolo umoristico leggiamo come la modalità vocale tipica del “cariino!” sia sanzionata come “vocine buffe”, “strambe”. Il diminutivo “vocina” richiama il tono acuto che la voce prende nella vocalizzazione, mentre “buffa” e “stramba” ne richiamano il mettersi al di fuori della norma linguistica per l’uso di versetti, gesti vocali, onomatopee. Per questo uso anormale della voce, chi la emette, ovvero i padroni degli animali, è facilmente etichettato come malato psichiatrico e, per inferenza, deficiente e, quindi, stupido. L’effetto ironico dell’articolo è dato dalla soluzione per questa malattia, che inverte il senso comune: anziché mettere la museruola al cane, la si mette al padrone, per impedirgli di parlare del tutto. La stessa isotopia della malattia e della stupidità in relazione alla vocalizzazione del “cariino!” la si ritrova tra i commenti al video n.11 dal titolo “Incredibile! Bimba 2 mesi che parla...”, ripreso e completato dalla presentazione: “Incredibile! Bimba 2 mesi che parla...e fa gli auguri per la Festa del Papà”. Come si evince dal video, a dispetto degli sforzi del padre e di tutta la sua esuberanza, la bimba di due mesi in realtà non parla ma emette solo dei versi. L’evidente disconferma del titolo genera un articolato ventaglio di reazioni a catena da parte dei fruitori del video, nello spazio che Youtube riserva ai commenti, che si possono riassumere con le seguenti:

- Non ha parlato ahahah
- Questo si immagina le parole ! non dice nulla sveglia!
- Il papa non sta bene ovviamente (...)
- chi è più intelligente dei due?...credo che sia la bimba, è ovvio.
- ma 6 scemo!!!!!! povera bimba!!!! mica sa parlare fa suoni e basta!!!!
- Ti sei fumato una canna

Tali interventi ribadiscono che, a differenza da quanto comunicato dal titolo, la bimba non parla (“non ha parlato”, “non dice nulla”, “mica sa parlare”) ma emette solo dei suoni inarticolati che non



sono, ancora, parole (“fa suoni e basta”). Vi ritroviamo l’isotopia della stupidità (“scemo”, “che è più intelligente dei due?”), qui declinata tramite la malattia mentale (“si immagina le parole”, “non sta bene”) o l’assunzione di sostanze stupefacenti (“ti sei fumato una canna”). La reazione dei commentatori è appassionata in due direzioni: compare implicitamente la figura patemica del disprezzo verso il papà, che genera l’azione di sbeffeggiarlo (“ahahah”, “sveglia!”, “chi è più intelligente dei due?...credo sia la bimba, è ovvio”), e quella della compassione verso la “povera bimba” che si ritrova ad assorbire l’azione del padre.

Ma se la bimba potesse parlare veramente cosa direbbe? Sanzionerebbe anche lei il padre come “scemo”? È la soluzione ironica adottata dai sceneggiatori del famoso film *Senti chi parla* (*Look Who's Talking*) del 1989, diretto da Amy Heckerling e interpretato da John Travolta e Kirstie Alley. Protagonista del film è un bel bebè, di cui possiamo sentire i pensieri attraverso la voce di Bruce Willis per l’originale inglese e quella di Paolo Villaggio per la versione italiana. Il video n. 19 del nostro corpus si apre con l’affermazione di dubbio “Chissà se i bimbi non ridono perché ci pensano cretini...” e come promesso dal titolo (“la nonna di senti chi parla”) prosegue convocando una delle scene più famose del film, quella della “nonna”. Quest’ultima viene chiamata per badare il bebè e si accinge a fargli un bagnetto. Rivolgendosi prima alla figlia, madre del bebè, e poi al protagonista, la nonna dice:

nonna: “(...) ora faccio un bagnetto a Mickey, eh? poi facciamo un bel blobbloblo- bloblo-ohohohoh- -dudududu-bibibibibibi...”	[mezzo primo piano su nonna e mamma]
bebè: “ma cos’è? È scema questa?”	[primo piano bebè]
Nonna: “Aaah! (sorridente, spalancando la bocca)”	[primo piano nonna, soggettiva bebè]
	[primo piano bebè]
	[primo piano nonna, soggettiva bebè]

La vocalizzazione della nonna parte da toni normali della lingua parlata in voce di petto per raggiungere in maniera continua toni acuti in voce di testa e finire con la ripetizione della sillaba “bi” che attraverso la vocale “i” rimarca con l’acuto sonoro l’effetto di /piccolo/. Durante questa vocalizzazione abbiamo un gioco di inquadrature che riportano la relazione diretta io-tu che si instaura tra nonna e bebè: a parte il mezzo piano iniziale, utile a inquadrare la situazione, durante tutto il tempo della vocalizzazione della nonna abbiamo un primo piano sul bebè, poi un primo piano sulla nonna dal punto di vista del bebè e dunque dal basso verso l’alto, un secondo primo piano sul bebè a cui si aggiunge la battuta del protagonista e infine un’ultima soggettiva del bebè verso il viso della nonna che, terminata la vocalizzazione, fa una boccaccia tutta contenta. Anche qui l’effetto ironico è dato dal ribaltare il senso comune e di mostrarci il punto di vista e di ascolto del bebè che, per il comportamento improvviso e bizzarro della nonna, la sanziona come “scema”, dando voce a un pensiero condivisibile per lo spettatore. Il ribaltamento di prospettiva va di pari passo a un ribaltamento di ruoli narrativi. Infatti, le inquadrature di tutti gli altri video del nostro corpus di analisi sono orientate dall’alto verso il basso e sono soggettive degli adulti: da un lato contribuiscono all’effetto di piccolezza dei cuccioli, dall’altra li fissano come soggetti subordinati a cui non spetta il ruolo di destinante sanzionatore. Il film, invece, invertendo le inquadrature e fornendo il punto di vista e di ascolto del bebè, inverte i ruoli attanziali e narrativi e dona al piccolo il potere di sanzionare i soggetti adulti, tra cui la nonna. L’effetto ironico di questa scena è dato dunque dall’affidare la sanzione di stupidità del “cariino!” non all’adulto ma al cucciolo in questione. Interessante è notare che l’autrice del breve bricolage audiovisivo (video n. 19) seleziona e mostra tale scena proprio perché, oltre a divertirsi nel guardarlo, si riconosce nell’azione della nonna, ammettendo implicitamente di aver vocalizzato anche lei in quel modo verso un bebè e dunque sanzionandosi lei stessa come “scema”: “Quanto ridevo guardando questa scena e soprattutto quanto mi sono riconosciuta!!!!”.

La figura dell’auto-sanzione la ritroviamo all’interno di almeno altri due video analizzati. Nel video n. 18 una giovane zia interPELLa giocosamente suo nipote, bebè, tenuto in braccio dalla sorella. A metà dell’interazione esclama: “Basta... e ora questo gioco mi ha stufato, è mezzora, mica so scemo!”. In questo caso è la zia stessa a prestare la propria voce per i supposti pensieri del bambino: la zia sanziona come “gioco da scemi” quello che sta facendo ma delegando tale atto sanzionatorio al bambino che,



inconsapevole, si sta godendo il momento. L'isotopia della consapevolezza compare anche nel video n. 14, nella cui presentazione leggiamo: "la prova che far figli... ti rincoglionisce!! Eheheh... scherzo... il mio piccolo uomo e i suoi primi 2 dentini". Rivedendosi, l'autrice del video sanziona il proprio comportamento linguistico nei confronti del figlio come "da rincoglioniti". Come nei casi precedenti, la consapevolezza nasce dalla capacità del soggetto di attuare un atto cognitivo sul proprio essere e sul proprio fare, in questo caso dal riconoscere come stupido perché bizzarro e fuori dalla norma sociale il proprio comportamento e giocarci sopra, ironizzando, dando voce ai bebè o creando addirittura dei video. In questo senso è da intendere l'isotopia del ridere riscontrata nei video con i cuccioli di animale: nel video n. 4 per esempio la figura del riso della padrona risolve il conflitto modale del gatto a cui viene chiesto di "miagolare bene" e dire "miao" quando in realtà può emettere solo versi "gatteschi" e non onomatopee umane. Per certi adulti un po' più consapevoli, la stupidità si risolve così nell'ironia e apre la dimensione del gioco, del divertimento, del fare "come se...", che nel nostro caso è un fare come se i cuccioli potessero parlare (cfr. *supra*, p. 4).

6. La struttura semi-simbolica del gioco

L'isotopia del gioco e del divertimento è direttamente legata a quella della meraviglia e del "carino!", sia perché è soprattutto durante l'interazione giocosa che i cuccioli divengono uno "spettacolo" (video n. 17) sia perché la vocalizzazione degli adulti gioca un ruolo fondamentale in tale interazione. Nel video n.1 una padrona gioca con il proprio gattino bianco tenendolo sulle gambe. Il gattino è steso sul dorso e rivolge l'interno del corpicino verso la padrona, la quale lo tocca delicatamente con i polpastrelli delle dita a ritmo della voce. Il gattino segue per imitazione il gioco della padrona e abbassa le zampine quando le mani della padrona si abbassano sul suo grembo e le alza quando queste se ne allontanano. Il movimento delle mani e delle zampe va di pari passo al gesto vocale della padrona che vocalizza un "ti-ti-ti-ti... ti!". Dal punto di vista linguistico tale gesto vocale è formato dalla ripetizione della sillaba basilare "ti", composta dalla consonante "t", oclusiva dentale sorda, che rimanda ai significati di /tagliente/, /appuntito/, /pungente/, e dalla vocale "i", vocale chiusa che sinestesicamente rimanda allo /stretto/, /piccolo/, /acuto/. Se, dal punto di vista linguistico, tale sillaba è priva di significato, non potendogli attribuire alcuna figuratività verbale, possiede comunque un senso plastico disponibile a entrare in un gioco di significazione a livello paralinguistico e gestuale. A livello paralinguistico infatti, il tono di voce si alza sull'ultima "ti": l'ultimo "ti" viene vocalizzato con un tono di voce iper-acuto, dopo un momento di pausa che lo distacca dai primi quattro "ti" che vengono invece vocalizzati con un tono di voce di altezza medio-alta. Questo cambio di intonazione è in sincretismo con l'azione delle mani e delle zampe, che oscillando basse durante i primi quattro "ti" si alzano al momento della pronuncia dell'ultimo "ti", segnando il passaggio a livello semantico da una posizione di /corpo chiuso/ a una posizione di /corpo aperto/. Si instaura così una struttura semi-simbolica che correla la categoria dell'altezza del gesto vocale, la categoria topologica alto-basso delle mani e zampe e la categoria semantica di apertura-chiusura:

"ti-ti-ti-ti" : tono medio-acuto : mani e zampe sul ventre : corpo chiuso
::
"ti" : tono iper-acuto : mani e zampe alzate : corpo aperto

Fondamentale è la pausa che separa i due momenti del gioco, come istante di sospensione che si carica di attesa, e dunque di tensione, risolta e soddisfatta con l'arrivo dell'ultimo "ti". Nel video, tale struttura viene ripetuta sei volte: alla settima la padrona ritarda l'ultima sillaba acuta continuando a ripetere più volte le prime sillabe "ti" con tono medio-acuto, creando ancora più tensione per la maggiore attesa dell'arrivo della risoluzione. Alla fine, il "ti" in tono iperacuto arriva, le mani e le zampe si alzano e ciò crea grande soddisfazione e piacere intenso. Dopo questo momento il gioco prende un altro ritmo, la padrona lo ripete per due volte con una pausa normale a cui fa seguire una terza volta con una pausa più lunga e ripete il tutto un'altra volta ancora. Sviluppandosi durante l'interazione, il gioco prende così una struttura musicale, per concludersi con il gattino che riesce a prendere con le due zampine una delle mani della padrona e quest'ultima che lo accarezza. In questo



tipo di interazione l'oggetto di valore mirato dai soggetti in gioco è l'essere in relazione, lo stare insieme divertendosi, attraverso il gioco. Il gioco per i cuccioli non ha bisogno di essere difficile, anzi: basato sulla ripetizione, dona sicurezza e piacere immediato. Un altro esempio tipico di questa modalità di gioco è quello rappresentato dal bubu-settete. Nel video n. 17 una coppia di genitori esorta la propria bambina a nascondersi dietro allo stipite di una porta per giocare a bubu-settete: mentre i genitori vocalizzano "bubu" con tono di voce di media altezza, la bambina rimane nascosta, ma appena i genitori dicono "settete" con tono di voce acuto la bambina esce allo scoperto. Notiamo anche qui una struttura semi-simbolica che correla tono della voce, gesto corporeo e contenuto semantico:

"bubu" : tono di voce medio : corpo nascosto :: "settete" : tono di voce acuto : corpo scoperto

Nel video n. 14, la mamma che riprende il figlio Gabriel per mostrare i suoi due dentini, se da una parte accenna un "bubu-settete" come espressione vocalica in modalità "cariino!", dall'altra, intraprende un'altra interazione giocosa in cui entrano in sincretismo voce e corpo. Qui l'azione è svolta interamente dalla madre, mentre il figlio sorride divertito e cerca di afferrare la telecamera. Mentre si avvicina con la telecamera alla bocca del figlio la madre vocalizza un "eeeeeeeeccccololi" alzando progressivamente e in maniera continua l'intonazione, come continuo è il gesto di avvicinamento. Seguono alla stessa maniera altri due avvicinamenti che vanno di pari passo a un "eeeeeeeeccccoloqui" e a un "eeeeeeeeccccololiiiiiiiiiiiiiiiiiiii". In quest'ultimo, la madre si sofferma maggiormente sull'ultima "i" con un tono di voce iperacuto in cui il senso di /piccolo/ e di /carino/ si carica della massima intensità. Un gioco simile lo ritroviamo nel video n.18, dove una giovane zia intrattiene il nipote, tenuto in braccio dalla mamma, divertendosi a parlargli avvicinandosi e allontanandosi. Se il contenuto linguistico delle frasi cambia di volta in volta, a ogni avvicinamento l'intonazione cresce verso l'acuto per ridiscendere verso il grave durante l'allontanamento. L'interazione prende un ritmo preciso dettato al contempo dal gesto corporeo e dall'intonazione della voce. In questi due casi la struttura semi-simbolica del gioco sfrutta la categoria semantica della vicinanza estendendo a tutto il corpo ciò che accadeva nel video n.1 solo per le mani e le zampe:

tono di voce normale : corpo lontano :: tono di voce acuto : corpo vicino

Nell'interazione tra adulti e cuccioli tale struttura semi-simbolica, sia che sia basata sulla discontinuità (video n. 1 e n. 17) che sulla continuità (video n. 14 e n. 18) del gesto-suono, prende senso grazie alla scansione, al ritmo del passaggio tra i due poli, alla dimensione musicale analogica del movimento del corpo e dei tratti paralinguistici della voce (cfr. nella nota n. 2 la metafora dei tratti paralinguistici come "partitura" musicale).

Lasciando da parte questi momenti di gioco veri e propri e tornando alla più generale modalità di vocalizzazione del "cariino!" così come emerge attraverso il nostro corpus di analisi, notiamo come tale particolare modalità comunicativa, se presa assieme alla modalità di vocalizzazione più normale e quotidiana, segua anch'essa una struttura semi-simbolica:

vocalizzazione "normale" : tono di voce di media altezza (voce di petto) : preminenza linguistica : concetto
::
vocalizzazione "cariino!" : tono di voce acuto (voce di testa) : preminenza paralinguistica : affetto

7. Conclusioni: parlanti VS infanti

Per il loro essere "carini" i cuccioli invitano gli adulti che hanno intorno a intraprendere interazioni giocose: che abbia davanti un cucciolo di uomo o di altra specie animale, nel parlare ad esso, nell'interpellarlo, nell'interagire con lui, l'adulto umano tende a lasciare la modalità comunicativa linguistica "normale" per sposare una modalità specifica di comunicazione che abbiamo chiamato in questo lavoro "vocalizzazione del carino". Tale tipo di vocalizzazione è in rapporto semi-simbolico



con la modalità linguistica quotidiana, mettendo in primo piano i tratti paralinguistici del linguaggio verbale: l'intonazione si alza, il timbro di voce diviene acuto, le vocali si allungano e le consonanti si arrotondano. La lingua orale si ammorbidisce per significare il /tenero/ e diviene acuta per veicolare il /piccolo/. In questo senso, la vocale predominante diviene la "i". Così facendo, l'adulto umano crea un simulacro del cucciolo attraverso la proprio voce, come per sintonizzarsi meglio con esso, attuando un "divenire-animale" o un "divenire-bebè". Se gli adulti iniziano a "parlare" come i cuccioli, vocalizzando versi e onomatopree, i cuccioli iniziano a "parlare" come gli adulti, generando incredulità, stupore, meraviglia. Questo avviene perché gli adulti umani si comportano "come se" il proprio gatto o il proprio bambino potessero parlare, ironizzando su questo, giocando con loro, auto-sanzionandosi come "scemi" per l'utilizzo delle vocine strambe nel rivolgersi ai cuccioli. Una serie di effetti ironici nascono dal ribaltare il senso comune, invertendo i ruoli narrativi, dando direttamente ai bebè o agli animali non-umani il potere di sanzionare come stupidi gli umani adulti che sono presi dalla mania del "cariino!". I cuccioli non umani, al di là della presunta competenza linguistica, richiamano comunque un "divenir-umano" nel momento in cui sono trattati da esseri umani o presentano spirito di iniziativa e una certa autonomia, ad esempio dando baci e carezze a loro piacere. Nei video analizzati il parallelismo tra cuccioli umani e di altra specie sono molto forti: se da una parte i cuccioli di animale sono trattati come cuccioli d'uomo, dall'altra i cuccioli di uomo sono trattati come cuccioli di animale. Ciò conferma una tendenza più generale all'interno della nostra cultura, che si riscontra anche, ad esempio, nell'evoluzione del design degli oggetti per animali domestici e nelle nuove retoriche delle pubblicità del mangiare per cani e gatti sempre più simili al mangiare per neonati o bambini ai primi mesi e anni di vita. La messa in rilievo di questa tendenza rende comprensibile anche la presenza massiccia su internet di video che mostrano insieme i bambini e gli animali domestici spesso sotto forma di compilation di scenette casalinghe. Il video n. 20 del nostro corpus ne è un buon esempio e mostra come bimbi e piccoli di altra specie siano considerati "omologhi". Nella presentazione a questo video infatti si legge: "Gatti e cani amano i loro omologhi di pelliccia di meno, i bambini". Tralasciando la scorretta traduzione dal francese⁵, sottolineiamo come quest'ultimo video riassume e confermi il fatto che bambini e piccoli di altra specie rientrino nella stessa categoria semantica dei cuccioli in quanto l'unica differenza, non pertinente, è quella di avere il pelo o meno. Abbiamo dimostrato, infatti, nel corso del lavoro come tutti i cuccioli si caratterizzino per i tratti semantici propri del "carino" e per questo condividano il destino di sentirsi interpellati con "vocine buffe" e iperacute, espressioni sdolciate o "sceme". In questo senso, più che quella tra /umano/ e /animale/ l'opposizione semantica qui pertinente è quella tra i cuccioli *infans*, /infanti/, che non hanno il dono della favella ovvero della parola, e gli animali umani adulti dotati di linguaggio ovvero *fans*, /parlanti/ (Valesio 1986, p. 34)⁶. Di conseguenza più che di "divenir-animale" sarebbe più opportuno parlare di "divenire-infans". Grazie alla propria elevata competenza linguistica, l'adulto umano può, infatti, ripercorre le differenti gradualità delle posizioni tra linguaggio articolato e versi inarticolati che, tramite il nostro corpus, possiamo così riassumere:

⁵ Il canale *YouTube* "Cuccioli e bambini", che ospita il video in oggetto, è francese di origine: per ragioni di visibilità le informazioni paratestuali dei video vengono tradotte, purtroppo malamente, in lingue straniere, tra cui l'italiano.

⁶ Ciò è suggerito anche dal piano dell'enunciazione audiovisiva, in cui praticamente tutte le inquadrature riportano il punto di vista dell'adulto in posizione eretta che dall'alto guarda il cucciolo in basso, piccolo, steso o a quattro zampe.



vocalizzazioni non articolate senza significato verbale: gesti-vocali-corporei, versi
p.e. scocchio lingua

vocalizzazioni non articolate con significato verbale: onomatopee
p.e. “tütütü”, “bubu”, “miao”

vocalizzazioni articolate senza significato verbale: espressioni glossolaliche, parole incomprensibili
p.e. “hiiceloditodisielomamì”, “checcié”

vocalizzazioni articolate con significato verbale: linguaggio verbale, parole umane

Tale possibilità mette in luce la differenza specie-specifica dell'essere umano rispetto a tutti gli altri animali: sebbene esso rientri nel mondo biologico e animale, dall'altra se ne distacca per la sua capacità di linguaggio, derivata dalla possibilità di articolare i suoni vocali. “Il linguaggio non è strumento ma attività vitale specie-specifica dell'animale uomo” (Lo Piparo 2003, p.4). La capacità di linguaggio a sua volta deriva dall'acquisizione della posizione eretta, che determina allo stesso tempo la discesa della laringe, la liberazione degli arti anteriori e lo sviluppo del pensiero. Tale percorso è rivissuto dai bambini durante la loro crescita: finché non acquisiscono in maniera stabile la posizione eretta e non iniziano a parlare rimangono cuccioli, come quelli degli altri animali. Per questo i cuccioli ricordano agli adulti l'euforia del lato giocoso, animalesco, corporeo, musicale e paralinguistico, spesso dimenticato dalla ragione e dal Logos occidentale. La rimessa in discussione del limite tra uomo e animale (Despret 2002), tra cultura e natura (Descola 2005), comprendere che l'“animale” o il “naturale” è un effetto di linguaggio all'interno della realtà discorsiva (Marrone 2011), è l'occasione per la società occidentale non solo di instaurare nuovi collettivi (Latour 1999) e di rivalutare la relazione con gli essere non umani quali piante e animali e con gli umani differenti da noi, le culture extraeuropee, ma anche e allo stesso tempo di rivalutare le capacità semiotiche e comunicative della dimensione sonora, corporea e musicale dell'essere umano. Forse non a caso l'emergenza dei Sound Studies è perfettamente contemporanea a questo suddetto dibattito: la rivalutazione dell'Altro umano o non umano va di pari passo alla rivalutazione dell'Altro del linguaggio, del paralinguistico con la sua specificità sonora rispetto al linguistico, in modo da riportarlo dentro lo studio delle teorie del linguaggio stesso.

pubblicato in rete il 16 febbraio 2018



Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Andreozzi M., Castignone S., Massaro A., a cura, 2014, *Emotività animali. Ricerche e discipline a confronto*, LED Edizioni Universitarie.
- Barthes, R., 1957, *Mythologies*, Editions du Seuil, Paris; trad.it. *Miti d'oggi*, Milano, Lerici Editori, 1966.
- Bettini, M., 2008, *Voci. Antropologia sonora del mondo antico*, Torino, Einaudi.
- Deleuze G., Guattari F., 1975, *Kafka. Pour une littérature mineure*, Paris, Editions du Minuit.
- Deleuze G., Guattari F., 1980, *Mille Plateaux*, Paris, Editions de Minuit
- Descola, P., 2005, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard
- Despret, V., 2002, *Quand le loup habitera avec l'agneau*, Paris, Seuil
- Gomasasca, A., "Sotto il segno del « kawaii »", in A. Gomasasca, a cura, 2001, pp. 57-90.
- Gomasasca, A., a cura, 2001, *La bambola e il robottone. Culture Pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi.
- Greimas A.J., Courtés J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Mondadori, 2007.
- Landowski, E., 2004, *Passions sans nom. Essais de Socio-sémiotique III*, Presses Universitaires de Paris, France.
- Landowski, E., 2005, *Les interactions risquées*, Limoges, Pulim
- Lo Piparo, F., 2003, *Aristotele e il linguaggio. Cosa fa di una lingua una lingua*, Roma-Bari, Laterza
- Marrone, G., 2011, *Addio alla natura*, Torino, Einaudi
- Valesio, P., 1986, *Ascoltare il silenzio. La retorica come teoria*, Bologna, Il Mulino
- Vignola, P., "Divenire-animale. La teoria degli affetti di Gilles Deleuze tra etica ed etologia", in M. Andreozzi, S. Castignone, A. Massaro, a cura, pp.117-124.
- www.treccani.it/carino/: consultato il 15 novembre 2016.
- www.treccani.it/vocabolario/carino/: consultato il 15 novembre 2016.
- www.treccani.it/enciclopedia/fenomeni-paralinguistici: consultato il 15 novembre 2016.
- www.lercio.it/medicina-trovata-cura-per-chi-parla-con-gli-animali-facendo-vocine-buffe/: consultato il 15 novembre 2016.

Filmografia

Look Who's talking, di Amy Heckerling, USA 1989; versione it., *Senti chi parla*.

Corpus di analisi: titoli e sitografia

1. *CARINO E COCCOLOSO*
www.youtube.com/watch?v=FJqONyGjuiE
2. *Colazione coi CUCCIOLI!*
www.youtube.com/watch?v=IFeCuDrbpOc
3. *Voglia di coccole, gattone reclama insistentemente le attenzioni della padroncina*
www.youtube.com/watch?v=E9sIhfZY3cs
4. *gatto che risponde*
www.youtube.com/watch?v=DR8XiXhdgbQ
5. *Un cinghialeto in casa! A wild baby boar at home*
www.youtube.com/watch?v=4U5zlLXB9kc



6. *La mia micia parla e mi dà la buonanotte!*
www.youtube.com/watch?v=QWBYp8v7jtA
7. *gatto che parla e dice mamma*
www.youtube.com/watch?v=yu4REM2zpyw
8. *Piccola inseparabile Fisher allevata a mano*
www.youtube.com/watch?v=eOXV40EU400
9. *Quattro gemelli appena nati ridono divertiti con il proprio papà!*
www.youtube.com/watch?v=VLnzCZ50oUc
10. *NEONATO DICE "CIAO" ALLA MAMMA 7 WEEK OLD SAY "HELLO" TO HIS MOM*
www.youtube.com/watch?v=8_8koCD0dXc
11. *Incredibile! Bimba 2 mesi che parla...*
www.youtube.com/watch?v=PHsv6zoRKp8
12. *bimba di 2 mesi che parla !!*
www.youtube.com/watch?v=87rz8CMge8
13. *Incredibile????? La mia bimbina dice mamma a 2 mesi!!!!!!*
www.youtube.com/watch?v=JKje20Mx3X4
14. *Gabriel – 11 mesi*
www.youtube.com/watch?v=Wb7eyiFq3k0
15. *Chiacchiere*
www.youtube.com/watch?v=qsbnKNFP92wk
16. *devid il mio bimbo che ride*
www.youtube.com/watch?v=mQ4PzR9nXJw
17. *cucu settete bambina di 7 mesi...uno spettacolo !!*
www.youtube.com/watch?v=7ltIFWLDeKg
18. *Bimbo che ride*
www.youtube.com/watch?v=VccCIu4S8RI
19. *La nonna di senti chi parla*
www.youtube.com/watch?v=de6eUpTUjVE
20. *Simpatichi Gatti e Cani Amano i Bambini. Compilation 2015 [Nuovo Hd]*
<https://www.youtube.com/watch?v=6LgjbGNgVsc>