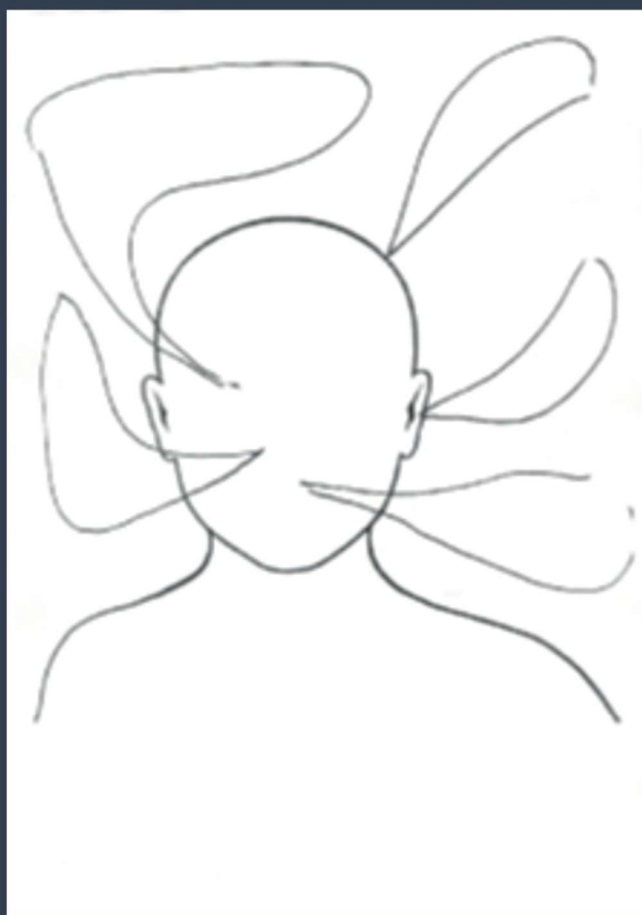


TESI TERZO ANNO NUOVEARTITERAPIE DI BOLOGNA
FUMETTO IN ARTETERAPIA E MEDICINA GRAFICA



ALLIEVA
Stefania Vanzini

RELATRICE
Monalisa Tina

TRIENNIO 2018/2020

“La creatività è la tendenza a inventare,
forzare limiti, abbattere barriere,
rifiutare preconcetti;
essere creativi richiede molto coraggio.”

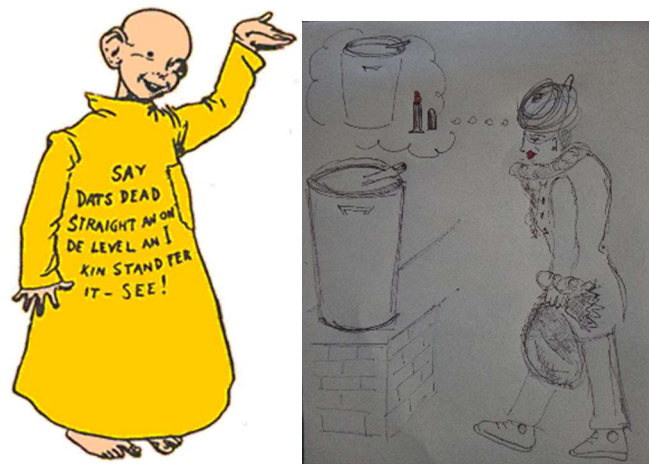
Malchiodi

Mettendosi il rossetto nella quarta stagione
della propria vita, amava sottolineare:

“Non è vanità, è decenza della Persona”

Francesca Cassarino in Giannelli

ed è già fumetto...



INDICE:

-Premessa.....	pag....4
-Storia.....	pag....7
-Il contributo di Umberto Eco e di parte della Cultura.....	pag....9
-Il fumetto nella relazione d'aiuto.....	pag....13
-La medicina grafica.....	pag....22
-Medicina Grafica e Arteterapia.....	pag....30
-Il fumetto a sostegno nel periodo di Pandemia COVID.....	pag....56
-Esperienze personali di fumetto alla Scuola Nuoveartiterapie.....	pag....57
- Esperienza personale nei tre tirocini formativi.....	pag....83
-Conclusioni.....	pag....124
-Ringraziamenti.....	pag....126
-Bibliografia.....	pag... 127

INTRODUZIONE

L'interesse personale per la forma narrativa del fumetto nasce dall'infanzia e dall'amore per l'ascolto di storie. Non c'è motivo di realizzare un fumetto senza storie da raccontare. Folgorata nell'infanzia e premiata in adolescenza da queste letture, in età giovanile ho avuto l'inconsapevole privilegio, e l'onore, di conoscere di persona Artisti quali Bonvi, Brolli, Carpinteri, Mattotti, Pazienza in una Bologna fine 1977 e inizio anni '80. (Valvoline è stato uno dei collettivi di fumettisti le cui opere hanno segnato una svolta importante e significativa nel fumetto italiano dei primi anni del 1980. Valvoline nasce infatti a Bologna nel gennaio del 1983, nel momento in cui sulle pagine di *Alter*, il supplemento di *Linus*, per volere di Oreste del Buono viene pubblicato un inserto curato e realizzato interamente da Lorenzo Mattotti, Giorgio Carpinteri, Daniele Brolli, Marcello Jori, Igort, Jerry Kramsky (insieme ad altri complici, che si uniranno successivamente). Una sorta di collettivo artistico composto da personalità molto diverse, tutte però egualmente concentrate su un obiettivo comune: esplorare nuove forme di racconto a fumetti, sperimentando con grande libertà creativa.



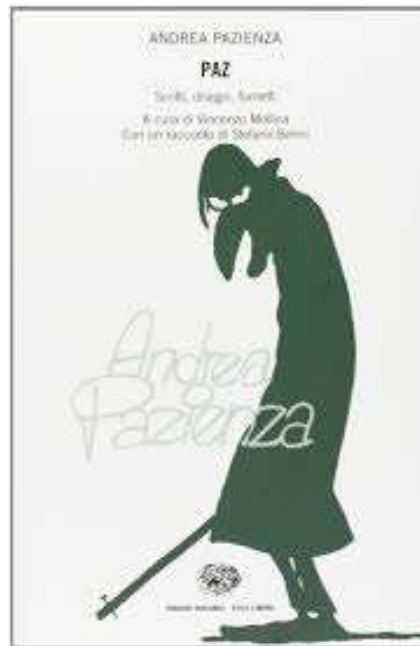
F. Bonvi mostra a Bologna 2018-2019



D. Brolli quadro collezione privata



A. Carpinteri manifesto festival Inteatro di Polverigi (AN)



A.Pazienza



L.Mattotti dal film "La rivolta degli Orsi in Sicilia" 2019

Poco prima di iscrivermi alla Scuola di Nuove Artiterapie avevo letto e riletto le biografie di Andrea Pazienza e i suoi fumetti, con un senso di vuoto malinconico e di amarezza nel pensare che il vero talento, in qualunque arte, possa essere un dono impegnativo da gestire per chi lo possiede. Quindi un impercettibile filo rosso percorre la mia storia fino ad oggi, mediante una parte di storia del fumetto fino a credere, sbagliando, che fosse per tutti un mezzo comunicativo naturale. A scuola di arteterapia abbiamo affrontato in diverse lezioni l'uso di questo strumento. Fino rendermi conto, mio malgrado, durante la Supervisione che non è per tutti così. Mentre nei due tirocini questo strumento comunicativo è emerso spontaneamente ho compreso le difficoltà nell'utilizzo imposto da me ai compagni in sede di supervisione. Stupore che ha portato alla consapevolezza di quanto gli strumenti comunicativi prediletti siano diversi nella propria confort-zone. Al di là di questo, se è vero che dobbiamo spingerci oltre le abitudini consolidate, come allievi e come alleati dei pazienti in un futuro, ho dovuto approfondire l'uso del fumetto nelle relazioni d'aiuto ed in arteterapia. La stessa emergenza sanitaria, che ancora stiamo vivendo causa COVID-19, ha visto numerosi Autori di fumetti contemporanei tra più amati e seguiti, mettere a disposizione la loro Arte gratuitamente sui media. La ricerca mi ha poi condotto alla scoperta della "Medicina Grafica" che,

come la più matura, “Medicina Narrativa” ha molti aspetti in comune con Artetrapia. Ed ecco chiudersi il cerchio dei miei interessi. Sono soddisfatta, inoltre, delle recenti notizie apparse sui giornali che hanno visto protagonista il direttore della Galleria degli Uffizi Eike Schmidt il quale, ospite della giornata inaugurale di Lucca Comics & Games 2020, ha annunciato l’avvio di una collaborazione con la manifestazione, che porterà i fumetti all’interno di uno dei più noti musei italiani il connubio tra arte e fumetto non è una novità, come ha sottolineato Schmidt nel corso di un’intervista con il Corriere della Sera: «Troviamo opere prototipiche dei fumetti nei codici miniati medievali, in alcuni quadri del Quattrocento nordico. Ci sono i balloon, le nuvolette di testo, anche in alcuni dipinti antichi. E poi gli stessi comics sono stati contaminati dalla storia dell’arte e grandi maestri hanno trovato ispirazione».



La “pesatura del sifio” - V secolo a.c

“Quando ho voglia di rilassarmi leggo un saggio di Engels, se invece desidero impegnarmi leggo Corto Maltese” scrisse una volta Umberto Eco, che oltre al grande intellettuale che tutti conosciamo fu anche un colto conoscitore di musica, di libri antichi, di certo modernariato e, ciò che ci riguarda qui da vicino, un lettore e collezionista di fumetti.

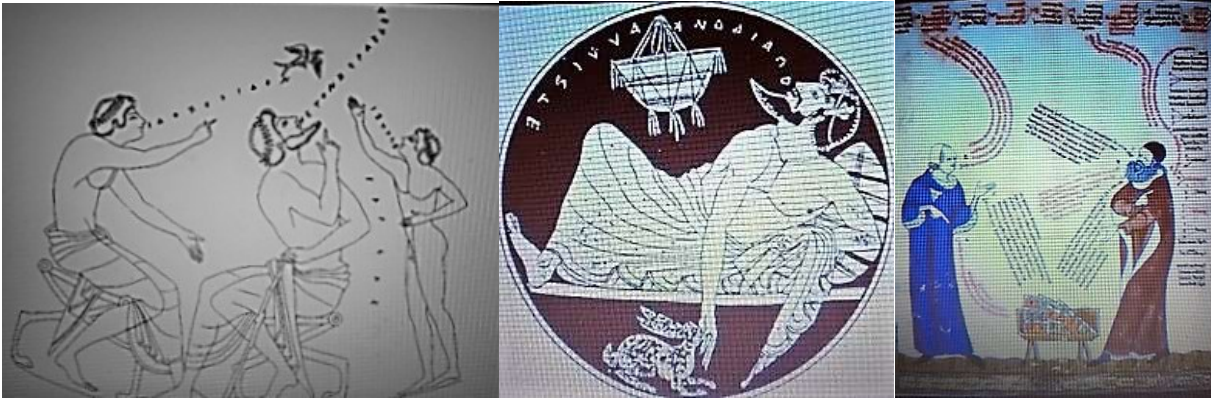
“...come lettori di fumetti, siamo quasi tutti amanti dell’avventura e allo stesso tempo creature nostalgiche. Nostalgiche di quegli albi e delle emozioni che essi ci fecero provare...”

Il **fumetto** è un medium con un proprio linguaggio costituito da più codici costituiti principalmente da immagini e testo (presente all’interno di ballon o “fumetti” o in didascalie) che insieme generano la narrazione. Il volume *Capire il fumetto. L’arte invisibile*, è un saggio realizzato interamente a fumetti da Scott Mc Cloud che lo definisce come «immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore».^[1]

Storia

Antichità

Durante la preistoria le pitture rupestri usavano immagini per raccontare resoconti di caccia, vita quotidiana o determinate idee o desideri. Nella necropoli di Saqqara compare la cappella funeraria dedicata all’architetto Ankhmahor, dove le raffigurazioni sono inframmezzate da iscrizioni che, oltre a descrivere i soggetti raffigurati, riportano anche i dialoghi fra questi ultimi.



Nell'antichità classica le decorazioni dei bottegai dell'Impero romano rappresentavano la merce accostandovi frasi di invito, mentre la Colonna Traiana (113 d.C.) narra con una sequenza a spirale le fasi della conquista della Tracia; anche l'arazzo di Bayeux ritrae con una tecnica vicina al moderno fumetto la storia della conquista normanna dell'Inghilterra. Tipica del periodo medievale è l'illustrazione con funzione religiosa di scene sequenziali della vita di Gesù e del calvario; nelle bibbie dei poveri - libretti di poche pagine - a immagini della storia sacra erano abbinati versetti biblici o didascalie in latino; le vetrate delle cattedrali gotiche hanno rappresentazioni di santi e angeli dalla cui bocca escono parole in forma di nastri (un'idea forse ispirata dai filatteri ebraici). Altri due esempi antesignani del fumetto si trovano nella trecentesca *Annunciazione tra i santi Ansano e Margherita* di Simone Martini, in cui dalla bocca dell'angelo escono parole dorate, e nell'*Annunciazione di Cortona* del Beato Angelico. Le prime lingue si basavano su immagini disegnate, come i geroglifici o in generale i pittogrammi. Questo perché l'immagine, contrariamente alla parola scritta mediante un alfabeto, conserva in sé un immediato carattere, che permette al fruitore di comprendere discorsi semplici nell'immediato, senza bisogno di un linguaggio complesso.

Epoca moderna



Yellow Kid

Stati Uniti d'America

Convenzionalmente si faceva risalire la nascita del fumetto all'ideazione del personaggio di Yellow Kid di Richard Felton Outcault che diede il via all'industria del fumetto statunitense come fenomeno di massa: esso era caratterizzato da un camicione giallo su cui venivano scritte le battute che pronunciava; esordì sul *New York World* del 7 luglio 1895. Il personaggio è tanto famoso che dà nome a un importante premio italiano del fumetto. Ricerche successive fanno risalire a molto prima la nascita del fumetto moderno ai personaggi del ginevrino Rodolphe Töpffer, autore di volumi a fumetti quali *Histoire de Mr. Vieux-Bois* (1827) e *Dr. Festus* (1829).^[2] Fra le due guerre mondiali nacque il comic book, che acquisisce subito un grande successo e sul quale appaiono storie a puntate di diversi personaggi e alcuni dei più longevi personaggi nati in questo periodo, come Superman e Batman, sono nati su riviste contenitore come *Action Comics* e *Detective Comics*

Europa

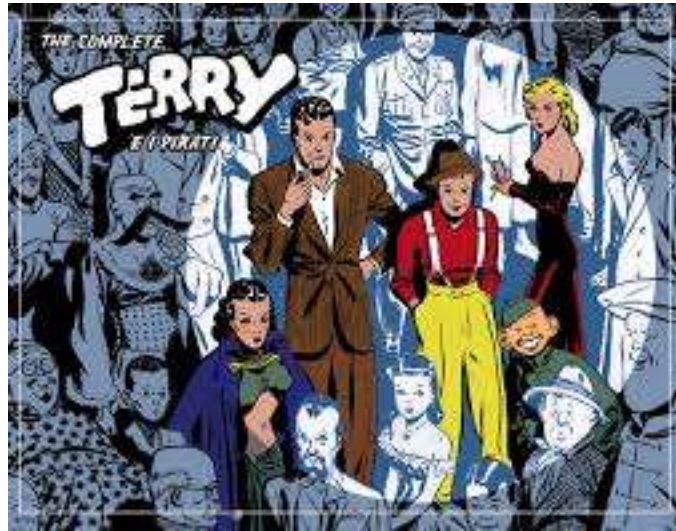
Dopo aver esordito su periodici dedicati come il *Corriere dei Piccoli* crebbero notevolmente e i fumetti si diffusero - specie dopo la disfatta di Caporetto - nelle trincee, attraverso la massiccia pubblicazione di giornali rivolti ai soldati^[6]. Oltre al Corriere, nascono altre riviste contenitore che propongono materiale americano tradotto approssimativamente eliminando i balloon per delle didascalie in rima ritenute più adatte ai bambini; negli anni trenta vengono pubblicate anche opere di autori italiani (Kit Carson di Rino Albertarelli, pioniere del genere western, Dick Fulmine o le imprese fantascientifiche di Saturno contro la Terra). Nel secondo dopoguerra compaiono gli albi a strisce e poi agli albi odierni nei formati Bonelli per il genere avventuroso o tascabile per il genere giallo/nero, generando una delle più fervide e interessanti letterature fumettistiche del Novecento, con personaggi entrati nell'immaginario collettivo come Tex, Zagor, Diabolik. In Francia e in Belgio, ma anche in Giappone, il fumetto è concepito più alla stregua di romanzo a puntate, e le uscite, solitamente irregolari, di un albo di una serie (in Francia e in Belgio di solito cartonato da 48/64 pagg., in Giappone tascabile brossurato da 200/300 pagg.) sono concepite come nuovi romanzi di un ciclo avente gli stessi protagonisti, piuttosto che come un'abitudine ricorrente. Questi formati, inoltre, determinano grandi vendite anche grazie alla grande quantità di pubblico medio (che in Italia non legge fumetti o perché li ritiene di poco valore artistico o perché non legge in generale).

Sviluppi: Cultura, Filosofia, Psicologia, Psichiatria, Medicina e Scienza si interessano alla comunicazione col fumetto. Dagli anni ottanta in poi, e specialmente negli ultimi due decenni, il mercato si è aperto a un nuovo genere stilistico, quello delle graphic novel, ossia romanzi a fumetti, autoconclusivi e non legati a una serie, o comunque concepiti come episodici e non seriali. Dagli anni duemila e soprattutto dagli anni 2010, con lo sviluppo di internet e il mercato ha registrato una notevole diminuzione delle vendite. In questo periodo nascono i webcomic, caratterizzati da un contatto più diretto tra autore e pubblico dato che in genere questi sono autoprodotti senza nessun intermediario.

Umberto Eco e la nona arte

Umberto Eco aveva scritto, fin dai primi anni Sessanta, numerosi interventi critici e accademici intorno al fumetto, ai suoi linguaggi, ai processi di lettura e comprensione che coinvolgono questo medium e alle sue forme di consumo. Il romanzo illustrato *La misteriosa fiamma della regina Loana* (2004) è una sorta di testamento sui suoi amori culturali di gioventù, su cui spiccano i fumetti americani e italiani d'avventura e i romanzetti di suspense delle riviste pulp. Il suo interesse per il fumetto lo aveva portato negli anni Sessanta a essere un pioniere, in Europa e nel mondo,

nell'analisi rigorosa di questo medium come forma di comunicazione di massa, laddove la quasi totalità degli ambienti universitari e in genere del mondo culturale ripudiava i fumetti come forma culturale. Umberto Eco scrisse nei decenni una quantità di contributi sul fumetto molto più ampia di quanto il pubblico oggi ancora pensi. Testi in larga parte dimenticati e preziosissimi. Apocalittici e integrati, contiene le sue riflessioni su Superman e su Charles M. Schulz e la celeberrima «Lettura di Steve Canyon» è un'analisi semiotica della famosa striscia a fumetti avventurosa di Milton Caniff;



oltre a interventi in rivista o come introduzioni a volumi ancora sui *Peanuts*, sul fumetto cinese, su *Corto Maltese* e Hugo Pratt, sui *Puffi*, sull'antieroe *Diabolik* (nel suo libro *Il superuomo di massa*, Bompiani 1978), sul fumetto come strumento di controinformazione proletaria e su molti altri aspetti di enorme rilievo. Introduzione a Claire Brétecher, (*Portraits*, a cura di Daniel Arasse, Paris, Denoël, 1983) Il primo scritto accademico ufficiale di Eco sul fumetto risulta essere l'articolo «*Superman coltiva la nostra pigrizia*» (sulla rivista *Rassegna medica e culturale*, n. 2) del 1962, e raccolto anche, in altra versione, come «*Il mito di Superman" e la dissoluzione del tempo*» (*Archivio di Filosofia*, n. 1-2, a cura di Enrico Castelli Gattinara, 1962). : nel 1965 Eco è autore del saggio «*La struttura iterativa nei fumetti*», presentato per la prima volta come relazione all'interno della «Tavola rotonda internazionale sulla stampa a fumetti» ospitata nella prima storica edizione del *Salone Internazionale dei Comics* di Bordighera (nei pressi di Imperia, in Liguria) il 21-22 febbraio 1965: si trattava della prima fiera e mostra-mercato del fumetto in Europa e che l'anno successivo sarebbe stata trasferita a Lucca, dove è proseguita con vari nomi fino a oggi, diventando la celebre *Lucca Comics & Games*, il più grande festival del fumetto del mondo occidentale per numero di visitatori paganti e avventori in generale. Una delle ultime occasioni in cui affrontò il tema del ruolo del fumetto nella società fu nel convegno *La linea inquieta. Emozione e ironia nel fumetto* (Università di Bologna, 8-9 maggio 2004), in cui aprì i lavori con un intervento sull'immagine del fumetto nell'opinione pubblica italiana da un lato e nel mondo accademico dall'altro Ricordiamo fra gli altri il curioso «*Il linguaggio e il fumetto*»: una piccola disamina sulle onomatopee nei fumetti (*gulp, sigh* ecc.) apparsa sulla rivista *Comics. Mensile di critica, storia e informazione sul cartooning* (numero speciale del 1965), una delle prime riviste italiane di approfondimento sul fumetto, sorta nello stesso anno della storica *Linus* Ricordiamo tre contributi di Eco: l'introduzione al volume *I fumetti di "Unidad Popular"*. *Uno strumento di informazione popolare nel Cile di Allende* (curato dal Partito di Unità Proletaria e dalla redazione del

quotidiano *il manifesto*, Milano, Celuc, 1974).

Il secondo è una straordinaria analisi del fumetto cinese di propaganda, «*Cauto approccio ad altri codici*» (in Jean Chesneau – Umberto Eco, a cura di, *I fumetti di Mao*, Bari, Laterza, 1971 Il terzo è il lavoro più lungo e corposo ed è una panoramica critica del fumetto autoritario o apertamente fascistoide in voga in Italia negli anni Sessanta e Settanta: un dossier costituito di vari articoli, intitolato «*Fascio e fumetto*» e coordinato da Eco con la collaborazione di altri autori (*L'Espresso/Colore*, n. 13, 28 marzo 1971); una disamina senza peli sulla lingua che mostra come in quegli anni fosse in atto una deriva ideologico-culturale preoccupante in certa editoria a fumetti. Particolarmente interessante la conversazione a tre voci fra Eco, Elio Vittorini e Oreste del Buono, quest'ultimo tra i fondatori della rivista *Linus*: quell'articolo-intervista apparve sul primo numero del periodico.

Vittorini (1908-1966) è stato uno dei maggiori letterati italiani del Novecento; del Buono (1923-2003) uno dei più influenti e sapienti giornalisti culturali italiani.

La discussione fra i tre intellettuali in questo dialogo riguarda i loro pensieri sul ruolo del fumetto nella cultura italiana del tempo. Per la prima volta degli intellettuali parlavano apertamente, per il pubblico generalista oltre che per quello dei fumetti, di come e quanto il fumetto fosse un attore importante della scena culturale. Con la fondazione della rivista *Linus*, che sarebbe stata ben presto presa a modello dalla francese *Charlie*, si aprì un nuovo capitolo per la storia culturale dei fumetti in Europa ed Eco ne fu sin dal primo numero uno dei maggiori responsabili: fu nel gruppo dei primi traduttori italiani della striscia *Peanuts* di Schulz e fra i principali artefici – o comunque sostenitori – della trasformazione della percezione del fumetto da forma «popolare» e per lettori di fascia bassa a forma di diletto «*extra popolare*» anche per i lettori di fascia culturale maggiore. Per quanto riguarda l'avventura, Eco fu uno dei maggiori esegeti di Hugo Pratt (1927-1995), di cui divorava le storie. Questo amore incondizionato lo espresse in quattro scritti centrali: la prefazione a Hugo Pratt, *Le Etiopiche* (Milano, Bompiani, 1979); «*Geografia imperfetta di Corto Maltese*», altra prefazione celebre soprattutto perché introdusse la più prestigiosa edizione storica in volume di *Corto Maltese: Una ballata del mare salato* (Milano, Milano Libri, 1985, poi riproposta in varie altre sedi); «*È scomparso Hugo Pratt. Ma ci rimane Corto Maltese*» (*L'Espresso*, 4 settembre 1995), un intenso articolo di commiato all'indomani della morte di Pratt; e «*Così Pratt diventò Corto*», *la Repubblica*, 7 agosto 2005.

Per quanto riguarda l'approccio alla nostalgia, Eco fu autore di tre scritti centrali il lungo dossier «*L'industria della nostalgia*», curato da Eco con la collaborazione di altri giornalisti – Rita Cirio e Pietro Fanali – per *L'Espresso/Colore* (n. 18, 6 maggio 1973. Il secondo articolo è la commemorazione, all'indomani della morte, di un autore considerato unanimemente il più grande umorista a fumetti italiano di tutti i tempi, Benito Jacovitti (1923-1997), nonché assai apprezzato in gioventù da Eco stesso («*Quando Jacovitti non faceva i salami*», *L'Espresso*, dicembre 1997). Il terzo è «*Mandrake eroe italiano?*» (*L'Espresso*, giugno 2003). Scritti testimoniano della grande attenzione di Eco alla nostalgia e più in generale al valore della memoria come categoria del pensiero e dell'essere «*Noi, nella misura in cui possiamo dire "io", siamo la nostra memoria. Cioè, la memoria è l'anima*». Lo dice all'inizio del documentario, pochi istanti dopo che la videocamera ha lanciato uno sguardo fugace su una delle memorie a fumetti più preziose per Eco, la vignetta che Wolinski gli aveva dedicato anni prima. Una memoria che, sarebbe divenuta per Eco mesta e dolorosa, all'indomani del terribile attentato alla redazione di *Charlie Hebdo* (7 gennaio 2015) in cui anche Wolinski perse la vita. Un libro in grande formato, *Il sortilegio a fumetti* (Milano, Mondadori, 1965), che avrebbe autorizzato il mondo del giornalismo italiano a usare a volte la parola «sortilegio» proprio per indicare quel tipo di incantesimo, di ipnosi in cui i lettori di fumetti

vengono avvolti durante la lettura delle avventure a strisce. Degno di nota anche un compendio per gli studenti scritto nel 1967 per l'Università di Firenze, in cui Eco non si lascia sfuggire l'occasione di citare più volte personaggi e concetti afferenti al fumetto (*Appunti per una semiologia delle comunicazioni visive*, Milano, Bompiani).[3]

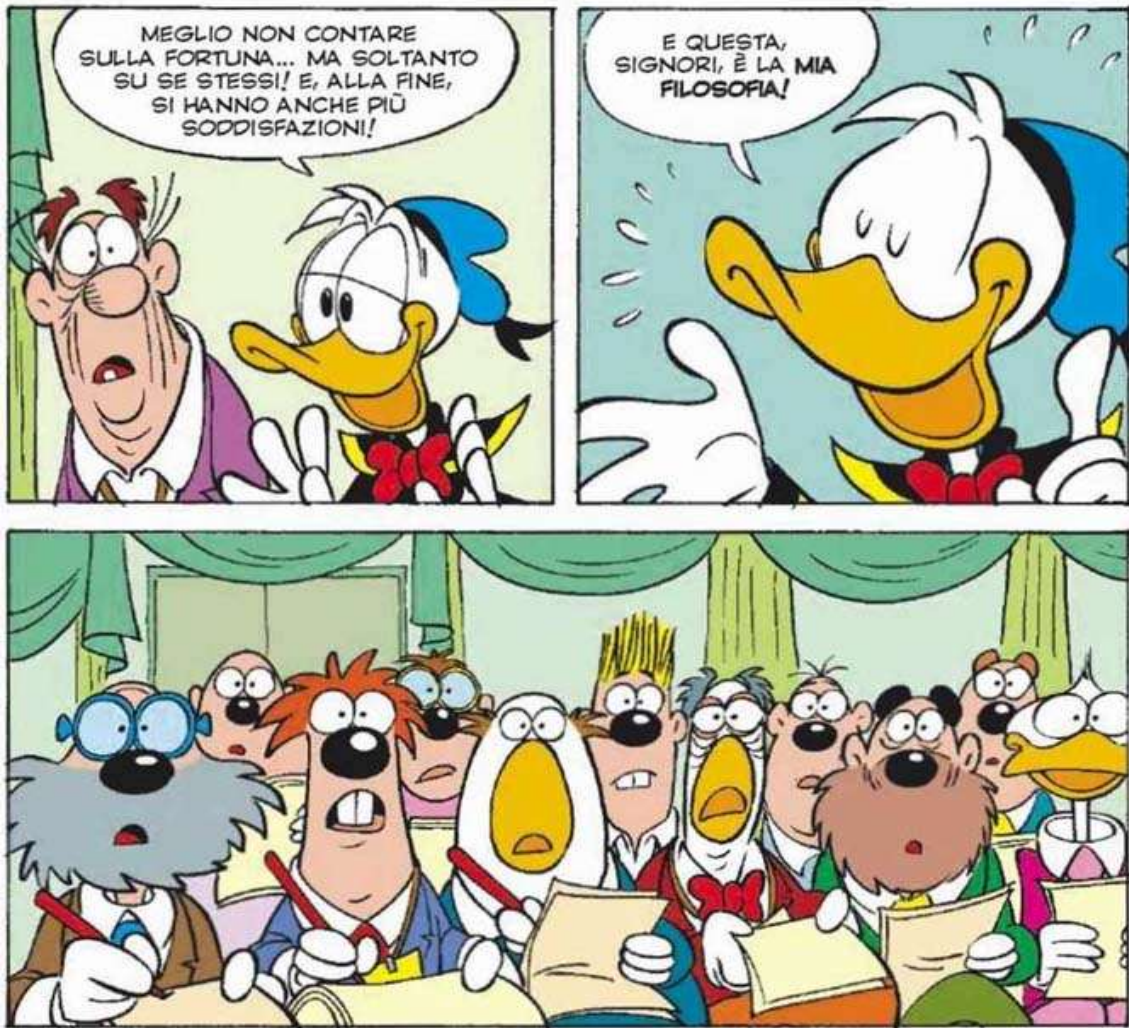
È morto il filosofo Giulio Giorello, appassionato ed esperto di fumetti

Di Redazione la Repubblica

16 Giugno 2020



A 75 anni, è morto il 15 giugno a causa di complicazioni legate al contagio da coronavirus Covid-19 il filosofo e matematico Giulio Giorello. Docente dell'Università Statale di Milano, era anche un grande esperto di fumetti. Appassionato in particolare di fumetto popolare, Giorello ha dedicato saggi a Tex (con *La filosofia di Tex Willer*, Mimesis, 1999) e Topolino (*La filosofia di Topolino*, con Ilaria Cozzaglio, Guanda, 2013). Per Guanda, nel 2010, ha scritto la prefazione a *Logicomix* di Apostolos Doxiadis e Christos H. Papadimitriou. Sua anche l'introduzione al volume *Rat-Man: Superstorie di un supernessuno*, pubblicato da Panini Comics nel 2006. Nel 2014, inoltre, in occasione degli 80 anni di Paperino, Giorello ha ideato insieme allo sceneggiatore Tito Faraci la storia *La filosofia di Paperino*, disegnata da Silvia Ziche e pubblicata su *Topolino* 3054, in cui il papero disneyano partecipa a un congresso di filosofi.



ILFUMETTO NELLA RELAZIONE D'AIUTO

Riassunto

di Achille Iannarelli** Psicologo, psicoterapeuta sistemico-familiare in formazione, formatore, Roma La vecchiaia è il momento in cui le facoltà psichiche si affinano e il bagaglio di esperienze costruito durante l'intero iter esistenziale inizia ad operare come compensatore a quei piccoli segni di cedimento che il corpo inizia a manifestare. Vengono ad incontrarsi due istanze contrapposte, la mente forte dell'esperienza e il corpo reso fragile dal passare del tempo. Sempre più spesso, e sono altri dati statistici ad informarci di ciò, lo stato di salute fisico intacca progressivamente anche la mente e le sue funzioni, imbrigliandola e costringendola a fare i conti con l'età. Tra le diverse patologie legate all'età sicuramente le demenze sembrano incarnare meglio questo attacco e tra queste la demenza di Alzheimer e quella che in Italia e nel mondo sembra farsi largo con maggiore forza e pervicacia. La demenza di Alzheimer è una sindrome cronico degenerativa che colpisce il cervello e le funzioni ad esso associate. Questa specifica tipologia di demenza limita progressivamente le funzioni del cervello, le sue competenze specifiche, provocando anche uno sconquasso emotivo sia nel soggetto colpito che nella famiglia che gli è accanto. Le capacità sulle quali ha sempre fatto affidamento vengono ad essere gradualmente limitate ed il raggio d'azione a cui la persona è abituata diminuisce giorno dopo giorno. La persona colpita da Alzheimer vive questo attacco alla propria identità opponendo una serie di sentimenti e comportamenti che spesso scuotono il sistema famiglia: la persona, che sente un progressivo limitarsi delle proprie capacità passa dalla preoccupazione, all'ansia fino alla paura che

porta necessariamente ad una rassegnata chiusura verso il mondo esterno, questo processo rischia di accelerare gli effetti distruttivi dell'Alzheimer, anticipando il momento in cui la persona diventerà completamente dipendente dai propri familiari. Si deve puntare su una costante e articolata stimolazione plurima dei sensi e delle funzioni cognitive, in modo da non lasciare mai il passo alla cavalcante regressione causata dall'Alzheimer. L'attività quotidiana in un centro diurno per malati di Alzheimer si fonda su questa stimolazione multisensoriale: i laboratori, le attività manuali, le terapie occupazionali sono il fulcro su cui questa stimolazione si poggia ed hanno l'obiettivo di garantire all'utente un percorso di riattivazione cognitiva. L'idea di proporre un laboratorio creativo che avesse come suo prodotto finale la realizzazione di un fumetto, nasce in un centro aggregativo per preadolescenti. In letteratura spesso troviamo riportata questa similitudine tra un malato di Alzheimer ed un infante o preadolescente. Le competenze conservate spesso possono portare l'anziano affetto da demenza a fornire prestazioni simili a soggetti ascrivibili a quell'arco temporale. Inoltre anziani affetti da demenza e preadolescenti condividono una stessa gamma di emozioni, interessi, difficoltà e paure. Entrambi stanno iniziando ad affacciarsi ad un mondo del tutto sconosciuto e spesso fortemente ansiogeno. Preadolescenti ed anziani con Alzheimer richiedono lo stesso tipo di intervento, la stessa pazienza, la stessa attitudine psicopedagogica, la stessa empatia, cura, attenzione ed ascolto. Nell'interazione si deve partire dalla consapevolezza che l'anziano, pur affetto da demenza, è un interlocutore ancora assolutamente valido che può, se opportunamente sviluppate e stimolate, mettere a disposizione le proprie esperienze e competenze. Far sentire all'altro che riponiamo della fiducia nelle sue capacità e che ci aspettiamo ancora qualcosa da lui produce come effetto quello di rinvigorire e motivare uno spirito, che altrimenti rischia di cedere il passo alla patologia, lasciandosi avvincere e sconfiggere. Quindi è sembrato per certi versi consequenziale proporre alcune delle attività fatte con i ragazzi al centro diurno per malati di Alzheimer. In particolare il fumetto la sfida più interessante. Il tema su cui il fumetto verteva era la descrizione di una giornata tipo al centro diurno. ha permesso di stimolare, nella narrazione, anche la scansione temporale delle diverse attività andando a far lavorare la memoria episodica. Inoltre il laboratorio si era posto come obiettivo, poi raggiunto, di sollecitare la creatività e il pensiero narrativo, la capacità di immedesimazione nel qui ed ora aggiungendo le didascalie alle scene preparate, ed in coerenza con esse, riuscendo a distaccare il se percepito da quello immaginato nel fumetto, una competenza di astrazione che spesso è fortemente deficitaria in soggetti affetti da questa sindrome. Inoltre un risultato senza dubbio non trascurabile è stato quello di rimandare a delle competenze ancora valide e funzionali; ogni partecipante si è sentito parte di un progetto di media lunghezza e soggetto attivo per la realizzazione del prodotto finale. All'inizio sono stati usati dei disegni che riproducevano le diverse parti di una giornata tipica, in modo da facilitare l'immissione del testo nelle diverse didascalie, attività svolta esclusivamente dai pazienti. Le foto, sono state scattate in tre giornate diverse, dalle "prime luci dell'alba" momento in cui il pulmino del centro passa presso le abitazioni di ciascun utente per portarlo al centro, ai primi momenti di un utente del centro diurno, il percorso in città e l'arrivo al centro. Il look delle utenti del centro è apparso subito molto più ricercato e attento ai particolari del consueto, segno questo che a qualsiasi età un po' di civetteria non guasta mai (...dignità della persona di Francesca Cassarino...n.d.r.) Al centro si è passato ad immortalare la riattivazione motoria e la "lettura del giorno" due momenti cardine di inizio giornata. L'infermiera (fi g.1) legge delle informazioni storiche di quel specifico giorno, in modo da operare un riorientamento nel tempo, mentre la fisioterapista (fi g.2) si occupa della stimolazione fisica con esercizi mirati a riattivare i muscoli.



Prima però di cominciare questo tipo di stimolazione fisica l'infermiera (fi g.3) è incaricata di misurare la pressione a tutti gli ospiti del centro.



L'attività proposta quella giornata e qui riportata (fi g.4)



vedeva la presentazione, da parte di una operatrice, di una serie di strumenti musicali provenienti di diverse parti del mondo. L'attività aveva come focus quello di stimolare le capacità musicali, l'ascolto, l'attenzione e la musicalità di ciascuno, potevano suonare ciascuno uno strumento liberamente e contemporaneamente il cui risultato è stato un movimentato e fragoroso complesso musicale ironico. Si è passato ad immortalare le restanti attività della giornata: pranzo, momenti di

libera socializzazione, momenti questi di convivialità e sottile narcisismo che poneva alcuni costantemente sotto la lente della fotocamera. Tutto il materiale fotografico, circa settanta foto, è stato poi elaborato al computer e restituito al gruppo, sotto forma di un vero e proprio libro-fumetto. La veste grafica deve essere scelta appositamente in modo da sopperire ad alcuni deficit che la demenza porta con sé, infatti disturbi visivi (agnosie) e difficoltà a riconoscere i volti (prosopagnosia) avrebbero reso inutili gli sforzi realizzativi fino ad allora fatti. Ingrandire le immagini, mantenendo i colori vividi, ha permesso di rendere le foto sia stilisticamente credibili, per un fumetto, che visivamente riconoscibili, un fumetto in cui gli attori protagonisti vi si potevano riconoscere, il colore molto rappresentativo del clima cordiale e vivace. La narrazione completamente lasciata agli utenti del centro, che si sono potuti sbizzarrire scrivendo le diverse didascalie e sperimentandosi per la prima volta in questo tipo di attività creativa. Le aree temporale e parietale del cervello venivano ad essere così sollecitate e stimolate attraverso la ricostruzione di i momenti di una giornata al centro diurno. I partecipanti al fumetto sono infatti apparsi compiaciuti di essere i protagonisti di un “fotoromanzo”, più vicina come definizione ai loro gusti. L’entusiasmo dei primi giorni si è protratto fino alle ultime battute, manifestato da una costante richiesta di portare il prodotto finale a suo compimento, alla fine il prodotto è stato accolto con soddisfazione ed entusiasmo ed ognuno ha avuto la propria copia del fumetto. Questo progetto pilota ha quindi corrisposto in pieno alle aspettative circa la propria fattibilità e l’interesse che poteva suscitare nei pazienti quindi potrebbe essere inserito, senza difficoltà, nelle prassi di un centro diurno per malati di Alzheimer.

Il fumetto come strumento di mediazione artistica

L'utilizzo del fumetto può trovare spazio sia in ambito scolastico che in quello della disabilità, ponendo la base sulla quale creare progetti mirati alla promozione del benessere. Il continuo proliferare di nuove possibilità grazie alle quali poter esprimere la propria creatività, ci porta a disporre di utili strumenti da utilizzare nel lavoro di relazione d'aiuto a vari livelli.

Esistono ad oggi svariate forme d'arte dalle quali prendere spunto per dar vita a progetti di terapia d'aiuto a mediazione artistica. Nel panorama attuale, solo per citare alcuni esempi, è possibile osservare l'utilizzo di video e foto (Oliviero Rossi, 2009), o del collage di immagini per costruire storie. Si tratta di nuove strade, che non sostituiscono nessuna forma espressiva, ma che possono essere percorse in parallelo a quelle tradizionalmente più conosciute come pittura o scultura.

Nella fattispecie, la fotografia, il video il fumetto, ci aiutano oggi a mantenere viva quella funzione “terapeutica” propria dell'arte, che forse già ai tempi delle pitture rupestri, anche se non in maniera esplicita, poco si discostava da quella che oggi le viene riconosciuta. L'utilizzo dell'arte sequenziale (Eisner, 2005), o più semplicemente, del fumetto, può trovare spazio sia in ambito scolastico che in quello della disabilità, ponendo così la base sulla quale creare progetti mirati alla promozione del benessere. Considerato per molto tempo un'arte minore, negli ultimi tempi il fumetto ha subito una notevole rivalutazione anche grazie alla diffusione delle cosiddette *graphic novel*, veri e propri romanzi a fumetti con storie spesso autobiografiche o comunque ispirate a fatti reali. «*Ogni vita merita un romanzo*» ci dice Erving Polster in un suo celebre libro, e quindi perché non un romanzo a fumetti? Vari sono i motivi che spingono verso l'utilizzo dell'arte sequenziale come strumento di mediazione artistica: l'uso in maniera congiunta di immagini e parole e il dover rispettare un certo ritmo della narrazione, ad esempio, mobilita varie risorse a più livelli nell'individuo. L'attenzione ad elementi della comunicazione sia analogici che digitali, in combinazione all'alternarsi in posizione di figura-sfondo, dà vita a una sorta di danza entro la quale la persona può muoversi liberamente. Il fumetto rappresenta, perciò, un modo di raccontare e di raccontarsi che permette quel distacco costruttivo che aiuta a creare delle trame narrative volte al movimento e quindi ad una

dinamica di cambiamento. Oltre ad essere un essenziale strumento relazionale, la narrazione per immagini rappresenta anche una via attraverso cui dare forma al proprio vissuto. Si aggiunga che l'uso della narrazione per mezzo dell'arte sequenziale per immagini funge da *“schema attraverso il quale la persona re-interpreta la propria esistenza, in modo da dare origine a nuove rappresentazioni narrative di sé, potendo osservare e osservarsi da una sorta di distanza abitabile”* (Rovatti A. 2007, *Abitare la distanza*, Raffaello Cortina Editore, Milano). La possibilità poi di poterci lavorare a più mani: c'è chi fa la sceneggiatura, chi disegna, chi inchiostra e scrive i dialoghi, per fare un esempio, è un'altra caratteristica che rende il fumetto molto ben utilizzabile in contesti come l'ambito scolastico, o in situazioni comunque dove è importante saper lavorare in gruppo.

Dialogo tra Paolo Quattrini e Oliviero Rossi intorno al fumetto: una visione didattica e terapeutica (ecco che torna Pazienza n.d.r.) Edoardo Brutti.

Su sollecitazione di Oliviero Rossi Paolo Quattrini racconta come è nata l'idea di trasformare l'esperienza di una seduta di psicoterapia in un fumetto. Per semplificare l'utilizzo di un eventuale video interattivo testimonianza di un percorso terapeutico, è nata questa idea. Il video e il fumetto hanno in comune il fatto di trasmettere contenuti narrativi e concettuali attraverso il media dell'immagine, si differenziano per una maggiore semplicità comunicativa del fumetto che si presta meglio a dare forma e comunicazione agli avvenimenti del mondo interno con la capacità di adattarsi maggiormente alla fluidità e alla complessità di immagini in cui si manifesta il mondo interno. Pazienza ad esempio è riuscito a dare forma con la sua arte agli avvenimenti del mondo interno come nessun'altro, ne registi, ne scrittori, ne pittori ci sono riusciti come lui. Andrea Pazienza riesce a mandare in uno stato “quasi onirico”, in uno stato alterato di coscienza. Attraverso il fumetto si uniscono bene due processi: uno prettamente percettivo, visivo, che sarebbe il guardare il disegno e l'altro che si potrebbe definire di “decodifica” del linguaggio espresso nelle vignette, portando l'attenzione su questi due processi contemporaneamente, è come se producesse da una parte un'apertura ad uno spazio altro, ad un luogo dove si entra in uno stato in cui si è “predisposti” a provare e sperimentare esperienze emotivamente coinvolgenti, (che per somiglianza potremmo definire “quasi sognante”), dall'altra le immagini sono accompagnate dal messaggio verbale che quindi induce una riflessione cognitiva. In più romanzo, film, teatro, fumetto sono dei mezzi di comunicazione che hanno ognuno vantaggi e svantaggi. Il fumetto ha il vantaggio di mettere in scena cose che non sono assolutamente e necessariamente “antropomorfe”. Questa peculiarità permette, a chi guarda, una velocità di decodifica e adattamento alle trasformazioni e agli accadimenti del fumetto che si adatta e si avvicina molto all'avventura intra psichica. Questo perché a livello intrapsichico, come nel fumetto, la situazione può cambiare improvvisamente: da allegra a triste, da naturalistica a assolutamente surreale, cosa che difficilmente è realizzabile con il linguaggio filmico o anche con lo scritto. Quindi il fumetto si presta bene a per-seguire, accompagnare e mettere in scena l'avventura

Interiore che non ha una forma definita a differenza delle immagini reali, il fumetto ha la capacità di rendere in maniera verosimile l'atmosfera “rarefatta” tipica dell'esperienza emotiva. Quindi l'esperienza della relazione con il fumetto promuove un'azione, si potrebbe dire un incontro, evocativo simile al sogno. Attiva due processi: uno normale di decodifica ed un secondo più complesso. Come se dal fumetto a noi arrivasse non solo la storia raccontata, ma anche quello che abbiamo bisogno e siamo disposti a percepire da essa. l'attivazione che dà il fumetto in una seduta terapeutica, è intrisa di esperienza vitale, dell'esperienza vissuta e narrata da una coppia di persone che si incontrano. L'esperienza resa con un fumetto diventa ancora più vissuta da chi la osserva, per un motivo molto semplice: perché prende la forma del mio esistere, io che osservo e in qualche modo lascio entrare dentro di me qualcosa di quello che vedo e vivo, qualcosa che si attiva e

risuona nella relazione tra me e la narrazione dell'altro che vedo. il fumetto tira fuori qualcosa attraverso il fascino. Qui bisogna immettere un elemento differente di cui non si è parlato fino ad ora! Non è che il fumetto sia utile di per sé, è utile se è un fumetto di buona qualità! è la "qualità artistica" del fumetto che ha un potenziale attivante ed evocativo, che sicuramente anche la scrittura ha, ma in maniera diversa. In particolare la scrittura richiede uno sforzo di creazione di immagini attraverso le parole, cosa che il fumetto non richiede perché già le immagini sono scelte e intrinseche all'opera. Allora a questo punto il problema non sta nel fatto che ci siano semplicemente immagini, ma che ci siano immagini che mi piacciono e che in qualche misura mi affascinino, parlando di A. Pazienza siamo in un certo ordine di idee, in un certo ordine di strumenti culturali che portano a relazionarci con un tipo di atto estetico. Qui il tema è proprio l'atto estetico come mediatore della comunicazione. Estetica è una delle tre facce del valore; una qualsiasi forma può essere di buona qualità estetica, etica e logica o al contrario di cattiva qualità. Penso che questo aiuti la comunicazione e più in generale il "senso della vita" che è perseguire il valore, ed è il valore stesso che poi dà senso alla vita. Bello, buono e logico danno senso alla vita! L'incontro della persona con il fumetto prevede una serie di azioni: quella del guardare, quella che corrisponde alla capacità di interessarsi, fino alla disponibilità/capacità di fascinazione. il fumetto, forse per sua stessa natura o per come culturalmente siamo abituati, rimanda per alcuni aspetti ad una nostra parte "bambina" è quella che con stupore si avvicina ad una realtà, non del tutto reale, lo fa con l'utilizzo del "come se" fantastico, che gli permette un contatto pieno con ciò che non è toccabile e forse definibile, che appartiene ad altri mondi. Quando l'adulto si permette di entrare "in gioco" con il fumetto, attivando quella parte "infantile", il tema della soddisfazione prende ovviamente pienezza. Esso ci permette di entrare in una polarità che da un lato corrisponde alla parte "infantile", che è curiosa ed entusiasta e dall'altra corrisponde ad una sorta di "adulto critico" che viene però mitigato dall'incontro/scontro di queste due facce della polarità. Questo rimanda ad un atto percettivo che è simile al processo conoscitivo tipico del bambino, che dà la possibilità, alla parte adulta, di incontrare sfaccettature attraverso gli occhi del bambino, che, grazie ad una sorta di sospensione del giudizio, trasporta e traduce in un mondo cognitivo adulto l'esperienza che sta vedendo/vivendo il fumetto rappresenta un ponte per il mondo interno, che è molto simile al mondo dei sogni e delle fantasie; è uno dei mondi reali ed è un posto che si frequenta molto piacevolmente! l'inquadratura del fumetto assomiglia a una finestra attraverso la quale si guarda dentro un altro mondo e come tutte le cose del mondo c'è del bello e del brutto; ci sono dei fumetti che sono come guardare dalla finestra un quartiere povero e sgangherato di una città, ci sono delle finestre da cui vedere dei panorami meravigliosi, quindi a seconda del mondo a cui il fumetto ti fa accedere ci sono gradi diversi di soddisfazione. Le sedute registrate sono mortalmente noiose, mentre il fumetto di una seduta permette, attraverso lo stravolgimento delle immagini, di vedere i vissuti delle persone. Il fumetto, proprio basandosi su di un atto percettivo, si presenta come una esperienza viva. C'è una cosa interessante che è la distanza tra un riquadro e l'altro, che potrebbe essere inteso, o visto, come un vuoto, ma in realtà quella distanza tra una vignetta e l'altra è proprio ciò che permette di avere un "luogo" da riempire come si vuole. In questo senso è molto simile al concetto di vuoto fertile, tra una vignetta e l'altra c'è un vuoto che è reso fertile dall'occhio di chi guarda. In effetti, a pensarci bene, esso si riempie di quel profumo "annusato" in azioni immaginarie rappresentate nel fumetto, che sono emotivamente e cognitivamente vere e interessanti perché attingono anche al tuo mondo interiore. Questo spiega perché non ci sono tempi morti nel fumetto: sono rappresentati dallo spazio tra una vignetta e l'altra, siccome però non sono segnalati nella loro durata è compito di chi legge riempirli come gli pare e quindi visto che le riempie chi le sta vedendo/vivendo non potranno mai essere morti!

Arteterapia e Fumetto “Le parole tra le nuvole” WEBINAR di Oliviero Rossi e Mariella Sassone Il fumetto in arteterapia e nella relazione d’aiuto.

Si può pensare che il fumetto, come narrazione attraverso immagini, appartenga all’infanzia dell’umanità. Dalle pitture rupestri alla narrazione più elaborata della colonna traiana attraversando la storia fino a noi l’immagine racconta. Seve ad entrare in relazione con sé stessi e con gli altri L’Immagine scatena un atto percettivo, e la narrazione viene creata insieme a ciò che si vede. Il fumetto è una tecnica che coniuga in maniera spontanea due linguaggi: quello visivo e quello verbale o delle parole. Il linguaggio principe è quello dell’immagine. L’immagine pensata, ricercata, una volta espressa, realizzata diventa un riconoscimento di ciò che si vuole dire, disvelare. Questo riconoscimento è istintivo, le figure prendono un ordine strada facendo per diventare storia. Un ordine vuol dire un prima ed un dopo, narrazione che prende forma, spontaneità nella scelta delle figure che è espressione di QUEL momento. Nessuna competenza è necessaria. Potenza di questa tecnica è la possibilità di sovvertire la logica della narrazione. Cambiando punti di vista ci si sposta nel mondo che ci circonda. Il piccolo può diventare grande, lo sfondo essere in primo piano, la comparsa può divenire interprete, tutto questo cambiare può avvenire ogni volta che lo si desidera, come in un gioco. Le immagini scelte diventano simboli di parti di noi. Agiscono per noi. Tutti gli elementi divenuti parlanti dal sasso a qualunque altro personaggio possono avere dimensione onirica o anche di scontro.

“C’era una volta me” si può vedere e rivedere il proprio sé-bambino da adulti. La pagina ospita un mondo bambino che abbiamo dentro di noi, per ricreare con le mani, gli occhi, la fantasia, un nuovo atto percettivo: le tavole del fumetto. Si trova, quindi quello spazio abitativo tra l’opera creata e il me stesso osservatore che osservo, vedo. In arteterapia si può chiedere di fare un fumetto relativo ad una propria giornata, può essere anche un fotoromanzo, entrambe le tecniche possono ospitare una realtà che non è presente nella realtà, tecniche utili da utilizzare anche quando nell’incontro verbale mancano le parole per esprimersi. L’operazione di fumetto è una situazione narrativa che contiene gli aspetti emotivi, diviene così autosostegno per avventurarsi nel mondo interiore. Atto creativo può essere sollecitato con piccoli suggerimenti come far parlare un animale ad esempio, o un fiore o un albero... Un fotoromanzo articolato può essere utilizzato e realizzato in gruppo, come “piccolocinema” quale insieme di istanti evocativi, si può creare movimento nel gruppo chiedendo ad esempio di interpretare i personaggi. Classicamente la trama del fotoromanzo è terribilmente umana, canovaccio di fraintendimenti, difficoltà apparentemente insuperabili, e quasi certezza di un lieto fine per i giusti. Svolgendo il dramma in una dimensione narrativa, si attiva la possibilità di rivedere i propri vissuti emotivi e una dimensione narrativa diversa dal proprio copione abituale solo permettendosi di mettersi in gioco. Fumetto e fotoromanzo rimandano ad un atto percettivo, le interlinee e gli spazi tra le vignette, hanno una loro funzione di “spazio libero” che delimita e crea anche la possibilità per il fruitore di costruire a sua volta quello che c’è tra un’immagine ed un’altra. È come una fase di silenzio narrativo che stimola e provoca la parte attiva del lettore che in quella parte può costruire, attivando il processo ghestaltico di compimento della forma. Ognuno completa gli stimoli non risolti con quello che abita dentro ognuno ed è molto terapeutico. la narrazione soft come il fumetto permette di riempire gli spazi vuoti della propria esistenza con operazioni che contengono la possibilità di creare.

Laura Grignoli *"Il Corpo e le sue gest-azioni" L'arteterapia psicodinamica al tempo delle Neuroscienze*. Francoangeli editore.

(...) Il corpo e il suo abito L'avvicinamento tra arteterapia e corporeità trova una suggestiva applicazione in una forma artistica tanto gradita agli adolescenti: il fumetto, L'intento è quello di rivivere, attraverso un lavoro di stratificazioni e accostamenti il processo corporeo inerente l'organo di senso per eccellenza che è la pelle. A costo di annoiare riteniamo utile riportare all'attenzione di cosa parliamo quando parliamo di sensazioni epidermiche. Perché la pelle è tanto importante? La pelle è l'interfaccia tra mondo interno e mondo esterno. Dunque, la pelle è una "figurazione di cui l'Io del bambino si serve nel corso delle fasi precoci dello sviluppo per rappresentarsi lui stesso come Il contenitore dei contenuti psichici. Ciò avviene proprio a partire dalla superficie del corpo (Anzieu, 1996). Questo Io-pelle è costituito da un doppio foglio o strato: la pellicola interna cui arrivano gli stimoli interni del corpo e la pellicola esterna sensibile agli stimoli provenienti dall'esterno e che, per una funzione di para-eccitazione, evita che essi siano percepiti come debordanti. Lo spazio tra i due strati si chiama "interfaccia" e permette l'incontro tra i due foglietti, fondendo insieme i due tipi di stimoli e rendendo più facile la percezione di continuità nel sentimento di esistere. Questa struttura vedremo come c'entra con il lavoro sul fumetto di cui parleremo tra un po'. Il desiderio di utilizzare il fumetto in arteterapia si è concretizzato quando, con un gruppo di adolescenti spavaldi e ritrosi allo stesso tempo, di fronte al foglio bianco si sono inibiti (*"Non so disegnare, non ero bravo in disegno"*), dunque ipso facto abbiamo dovuto trovare un piano B e dalla proposta di inventare un fumetto: ed ecco nuova vitalità ed entusiasmo. Avrebbero realizzato il fumetto in modo improvvisato così come spesso già avevano fatto nell'aggiungere delle nuvolette con parole a dei personaggi. Abbiamo ritenuto utile aiutarli a scoprire che il fumetto ha una sua grammatica se si vuol fare un fumetto "degno" di tale tipo di arte. Quindi abbiamo dedicato un po' di tempo a far emergere quali fossero le regole fisse. Non hanno avuto problemi a individuare le regolarità, aiutati molto dai lettori assidui di fumetti. Questa scoperta li ha inquadrati verso un certo tipo di lavoro in cui bisognava rispettare certe regole. Nella seconda fase, dovendo inventare una storia da rappresentare in vignette, essi si sono dovuti attardare in discussioni e interazioni, con esiti a volte esilaranti. Ma questo legame tra loro è stato solo uno degli obiettivi mirati. L'arteterapia in fondo attraverso l'opera che è sostanzialmente proiezione delle emozioni sedimentate, va a produrre un legame tra dentro e fuori. Il mondo interno dell'immaginario e il mondo esterno che diventa traduzione di tale immaginario. La storia da inventare... sarà davvero invenzione? Esiste l'invenzione tout court? O inventare non è che "*tradurre*" in un altro linguaggio ciò che si ha dentro? Spesso la traduzione va da un linguaggio interno molto soggettivo e difeso a uno più condivisibile ma che conserva le caratteristiche di protezione che abbiamo internamente. Benché lo svolgimento del laboratorio abbia uno stile non direttivo, cosa che abbiamo da sempre evidenziato in nostre precedenti pubblicazioni (Grignoli, 2008, 2014), il ruolo dell'arteterapeuta non è del tutto neutro quando si rapporta con i bambini e con gli adolescenti. Noi partecipiamo, incentiviamo la creazione, aiutiamo a trovare soluzioni quando nasce un conflitto nel gruppo, aiutiamo a rendere fattibili perfino le idee che i pazienti normalmente censurano. Quello dell'invenzione della storia è il momento più caotico e critico: ognuno vuol far prevalere la propria idea, molti si rifugiano in canovacci stereotipati che trovano il rifiuto degli altri. Tuttavia questo è uno dei momenti più strutturanti. Le buone idee, che un essere umano trova, spesso sono frutto dell'integrazione di altre idee sedimentate, covate, rielaborare. Personalmente non crediamo nella creazione ex nihilo. La pelle è il contenitore del corpo ma è anche il suo veicolo informativo tra il dentro e il fuori. Abbiamo pensato di lavorare con la metafora fumettistica per aiutare gli adolescenti prendere coscienza di sé. Fare un laboratorio di fumetti con dei ragazzi problematici non cancella né resetta la struttura psichica, ma aiuta il processo psichico a integrare del nuovo

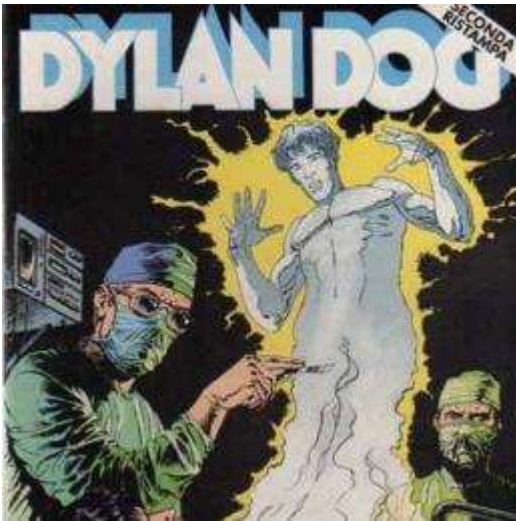
anche su una struttura rigida. Sebbene possiamo notare che la struttura delle strisce del fumetto richiama molto il problema strutturale negli elementi che lo compongono: tavole, caselle, bianco e nero tra una casella e l'altra, contenuti iconografici e così via come ora vedremo in dettaglio. Costruire un fumetto implica una riflessione sulle categorie spazio-temporali. Le vignette disegnate, per esempio, frammentano sia il tempo che lo spazio; propongono, cioè, un ritmo che taglia gli istanti, che non sono concatenati, ma noi nello stesso tempo cogliamo una globalità e una continuità. Attraverso l'uso di caselle, dette vignette, il fumetto delimita spazi e istanti iconici differenziati che, attraverso la ripetizione, creano un ritmo. Il ritmo non è rappresentabile in un altro spazio che non in quello suo proprio. Implica, cioè, uno spazio-tempo caratteristico: un suo istante-luogo, direbbe Maldiney (1973). Se le cose stanno davvero così, perché allora il fumetto sembra darci una continuità temporale e narrativa? Trasforma l'istante in tempo? In realtà c'è un procedimento "ellittico" [Agli enunciati ellittici si possono funzioni comunicative essenziali. si misura soprattutto nell'ambito del parlato conversazionale e della comunicazione mediata dal computer, riguarda l'economia del processo comunicativo, la gestione dello sforzo interpretativo. L'ellissi del predicato verbale e di eventuali altri costituenti permette di snellire la comunicazione eliminando inutili ridondanze; n.d.r.] " di cui si serve il disegnatore e il lettore evidentemente che permette di cogliere una totalità a partire da frammenti. Ovvero, apprendiamo una storia che parte da sequenze iconiche distinte. Questo procedimento permetterebbe di restituire il tempo e il movimento creando una continuità. Lo spazio tra una vignetta e l'altra sarebbe il luogo di dispiegamento di questa ellissi e il luogo, perciò, di dispiegamento della temporalità. L'ampiezza di questo tempo, l'estensione dell'ellissi, sarebbero strettamente collegati con il contenuto iconico delle vignette. Oltre a questi spazi bianchi tra vignette, esse stesse sono portatrici di temporalità: attraverso i giochi di forme, una vignetta che occupa tutta la pagina o che comporta più azioni distinte sarà vissuta come più lunga rispetto a una vignetta piccola. Una vignetta aperta, senza delimitazioni, può dare l'impressione di un tempo infinito o diffuso che si perde nello spazio, non chiuso pure questo. Questi elementi "grammaticali" del fumetto sembrano essere particolarmente rappresentativi del rapporto che passa tra spazio e tempo. Sono, dunque, attrezzi preziosi per capire il vissuto temporale dei nostri pazienti che disegnano fumetti, sempre che essi conoscano per intuizione ed esperienza tali regole. Oltre allo spazio tra vignette, anche la loro forma e il loro tipo di collegamento chiariscono insieme ad altri indicatori molte cose sul vissuto questa forma di espressione. I ragazzi sanno bene come disegnare il balloon di una voce fuori campo o di un pensiero o di chi urla. Chi ha letto fumetti interiorizza in automatico tutta una serie di regole, altrimenti non capirebbe nulla. Per Maldiney (1973) il ritmo è induttore di discontinuità, di misura e di melodia, che permettono lo spiegamento di limiti nell'illimitato, di variazioni nell'invariabile. Osservando in genere dei pazienti, mentre disegnano, vediamo frequente mente ripetere sempre gli stessi gesti, lenti e precisi. La ripetizione, tuttavia, permetterebbe da una parte di sentire il corpo come costante e dall'altra di creare una sorta di barriera, un filtro contro ciò che dall'esterno fa pressione. Un'altra ipotesi farebbe pensare che la ripetizione possa essere una difesa del soggetto per difendersi dalla minaccia di una possibile esplosione del mondo: lo rende immutabile attraverso la ripetizione fissa, nel preservare da ogni possibile alterazione il suo prodotto preserva se stesso. Vediamo nei soggetti autistici come si difendono con la ripetizione e come reagiscono con la reazione violenta a ogni cambiamento attorno a loro. I gesti ripetitivi danno rassicurazione che le cose restano così come sono. Allo stesso modo disegnare cerchi, contorni, frontiere, delimitazioni è un modo di proteggersi da sensazioni di invasioni dall'esterno. Passiamo a un'altra tipicità del fumetto: le nuvolette. Anche con l'uso di esse vediamo come il paziente in laboratorio si adegua o meno a certe convenzioni e regolarità. Notiamo in certi adolescenti che le nuvolette con le parole non sono sempre congruenti con il disegno, come se ci fosse un'estraneità tra il pensiero (parole) e

l'immagine. Il conglomerato di vignette costituisce una sorta di armatura. Una griglia a compartimenti, una multi-cornice che potrebbe evocare il contenitore della mente, non solo come spazio delimitante, ma anche e soprattutto come attrattore di vissuti psichici del disegnatore. Così la griglia è una specie di scheletro strutturante del pensiero. Se il fumetto (o le immagini in sé) non può rendere evidentemente gli odori o i suoni, questi possono ben essere rappresentati simbolicamente proprio come avviene nel sogno. Disegnare un insetto che emette un suono, lo simbolizziamo con "zzzzz" che non è altro che l'onomatopea corrispondente al suono. Se voglio evidenziare che il suono è anche fastidioso basta metterlo in caratteri più estesi o aggiungendo altre immagini di disgusto... di dolore... La griglia vuota fa emergere subito l'esigenza di rappresentare l'immagine. Ecco lo spazio-contenitore, luogo di iscrizioni e di affetti, e della loro restituzione iconica e formale, vale a dire della cosiddetta "traduzione". A proposito dell'interfaccia di cui si parlava prima tra uno strato e l'altro della pelle (Winnicott, 1970): potremmo avvicinare tale immagine allo spazio potenziale di Winnicott, perché essa permette al soggetto di trovare/creare il mondo che ci circonda. Un contorno senza contenuto sarebbe un non senso così come la griglia di un fumetto senza la storia. Da come i ragazzi compongono la loro vignetta, dei tempi utilizzati, dalle storie create, noi vediamo quale accesso hanno al mondo. Vediamo "come" abitano il mondo. I personaggi creati sono il "doppio" in cui si specchiano. Il loro reale e il loro sogno, le paure e i desideri. *"Essere al mondo non è stare in una vetrina universale di stato. Essere al mondo è abitare, e abitare è essere presso di sé sotto l'orizzonte di un mondo a cui abbiamo accesso e, anche a tale apertura, noi siamo gli unici ad accedere"* (Maldiney, 2007). Il soggetto va a simbolizzare in questo doppio ciò che gli sfugge. L'identità si mischia all'alterità. L'alter ego diviene l'ego alter, per ciò che ritrova nel doppio. Sarebbe da riprendere la teoria dello specchio di Lacan, dove il bambino crea il proprio io come un altro, lo appoggia sull'immagine speculare: il suo corpo allo specchio. E lì che per prima si conosce e riconosce. Per riepilogare quello che finora abbiamo sostenuto, vi riformuliamo la domanda: come osservare i processi psichici dell'adolescente nel laboratorio di arteterapia attraverso il fumetto? Il fumetto è caratterizzato, tra l'altro, dalla ripetizione di istanti iconici e dagli spazi bianchi tra una vignetta e l'altra. Questi istanti iconici potrebbero essere delle unità spazio-temporali e i bianchi il luogo dei processi ellittici. La struttura formale, la griglia, le nuvolette ecc. ci danno indizi sulla temporalità psichica vissuta dal paziente. Aggiungiamo che la moltiplicazione delle vignette potrebbe essere paragonata all'involucro psichico, quello di cui dicevamo essere costituito da molti foglietti o strati. Il paziente confrontato al fumetto, vede la configurazione del rapporto tra il suo interno e il suo esterno.

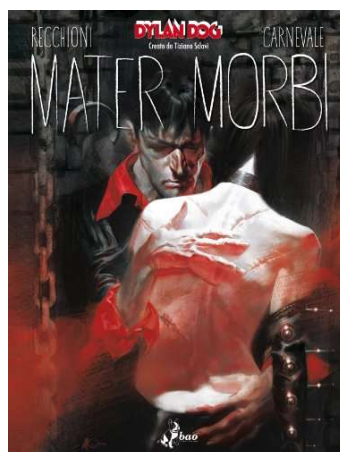
Alcune novità da Fumettologica

Di Matteo Stefanelli 21 Settembre 2016 Dossier *"Tra i filoni di maggiore attualità nel fumetto contemporaneo non ci sono certo solo l'autobiografia, il graphic journalism, il fumetto storico-biografico o gli science comics. Un'attenzione particolare vogliamo perciò dedicarla, con l'appuntamento mensile 'Medicina grafica' a cura di Gabriele Margara, al cosiddetto Graphic medicine, filone di opere – ancora poco battuto in Italia – che mescola in maniera spesso sorprendente autobiografia, divulgazione medica e ricerca artistica."*

Fumetti, una cura metafisica **MEDICINA GRAFICA** di Donatella Lippi (Storia della Medicina - Università di Firenze)



Sul British medical journal 2010.340, oltre all'articolo di Green MJ, Myers KR. Graphic medicine: use of comics in medical education and patient care, è presente un altro articolo di Joe Knight, Year 10, Fortismere school, north London: Understanding disease: the ninjas are with you. Un bambino di dieci anni ha curato la recensione di una serie di libri a fumetti su diverse patologie, rivolti a suoi coetanei. Dopo la Narrative medicine, si afferma la Graphic medicine, un campo di applicazione del fumetto, ma anche movimento culturale trasversale, composto da figure professionali e artistiche, coinvolte in varie forme attorno al medium. Medici, operatori e artisti impiegano il fumetto nella relazione di cura e nella stessa formazione di nuovi professionisti, ma, soprattutto, il fumetto diventa un modo per testimoniare la propria esperienza di "narratore ferito", per rielaborarla, per dividerla oppure esorcizzarla. «Perché a me?» si chiede Roberto Recchioni, sceneggiatore e disegnatore, "malato esperto" in una vignetta, in cui ritrae se stesso, in un letto di ospedale; e una voce fuori campo gli risponde: «E perché non a te?». A Roberto Recchioni si deve, tra l'altro, soggetto e sceneggiatura di Mater morbi (Dylan Dog n. 280)



In tanti episodi, Dylan Dog, creatura di Tiziano Sclavi protagonista dell'omonimo albo a fumetti horror, costruito anche sulla base del personaggio di John Silence dello scrittore inglese Algernon Blackwood (Sergio Bonelli Ed.), ha a che fare con gli ospedali (Apocalisse, Belli da morire), la malattia, la morte. Nel dicembre 2009, usciva Mater morbi: «l'indagatore dell'incubo», affetto da una malattia ingravescente, ha al suo capezzale due medici, uno che vuole mantenerlo in vita ad

ogni costo e uno, che, invece, vorrebbe «non insistere». Malattia, strazio, accanimento terapeutico e dolce morte: una storia forte che, negli anni di Piergiorgio Welby e di Eluana Englaro, ha avviato un dibattito molto acceso, sia sulla stampa, sia nelle stanze della politica. Il finale fantasy non era riuscito a stemperare uno dei grandi dilemmi etici della medicina: la storia, dura e angosciante, di un incubo reale che colpisce al cuore. Una storia dotta, profonda: il piccolo Vincent, portatore di una malattia unica, che lo trasforma in un “vivo morente”, citando Wittgenstein, dirà che «la cosa peggiore da fare con le malattie è ribellarsi». L'accettazione della sofferenza è il cardine intorno a cui ruota la vicenda. «Perché a me?» Vincent ammetterà che la filosofia “talvolta aiuta”: la malattia, infatti, nelle parole di Emil Cioran (Emil M. Cioran è stato un filosofo, saggista e aforista rumeno, tra i più influenti del XX secolo 1911-1995) è «un accesso involontario a noi stessi, ci assoggetta alla “profondità”, ci condanna ad essa. - Il malato? Un metafisico suo malgrado».

Drammatica, la constatazione nel fumetto, che «la malattia mette chi ne viene colpito al di fuori del consorzio umano, e per quanto amici e parenti possano volerti bene, nella parte più atavica del loro cervello ci sarà sempre un uomo delle caverne ansioso da allontanarsi dall'animale infetto che sei diventato...». Mai come in questo momento di pandemia da COVID 19 assistiamo alla presenza di questo primate primitivo che addita, condanna e rifugge il suo simile. Per dirla con Susan Sontag, (Susan Sontag è stata una scrittrice, filosofa e storica statunitense. 1933-2004)” è il linguaggio metaforico della medicina che trasmette la nozione di malattia come colpa, “vergogna”, che coinvolge i comportamenti e le tipologie psicologiche dei singoli e dei gruppi.” «Perché a me?» La malattia, “lato notturno della vita”, torna in Mater dolorosa (ottobre 2016, n.361), come “male oscuro”, da cui “solo la scienza può salvare”: l'obiettivo è la creazione di un vaccino, per “essere più forte di ogni malattia”, per “superare i confini della vita”. Straordinariamente contemporaneo ed attuale. Da sempre, dalla religione alla filosofia, passando per l'arte e la narrativa, l'uomo ha cercato di spiegare o aggirare la morte, creando un'eternità legata alla Fama o all'Armonia, a quella “forza operosa” che, trasformando tutte le cose, “le affatica di moto in moto”... (U. Foscolo).

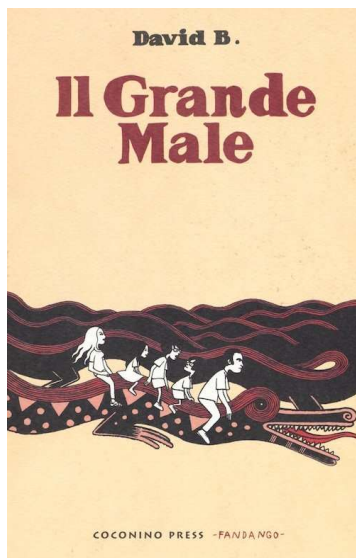
Alla morte umana, derivata dal peccato “ereditato” (1 Corinzi 15:22), la scienza contrappone oggi la ricerca dell'immortalità: non a caso, il settimanale «Newsweek», nel 2015, ha dedicato una copertina, intitolata «Never Say Die», ai miliardari che stanno investendo nella ricerca scientifica dedicata alla vita eterna. Per prime, alcune cellule. Si chiamava Henrietta Lacks: era una ragazza di colore discendente da una famiglia di schiavi. Era malata di tumore. Nel 1951 furono prelevate dalla sua cervice uterina alcuni campioni. Grazie a queste cellule - oggi identificate con le prime lettere del suo nome e del suo cognome, HeLa - sono stati condotti esperimenti prima irrealizzabili, che hanno portato, fra l'altro, alla realizzazione del vaccino contro il Papilloma virus e all'identificazione dell'enzima telomerasi, determinante nella replicazione delle cellule cancerose. Sono unità biologiche straordinarie, dotate di caratteristiche particolari, tali per cui sono in grado di replicarsi in laboratorio, vivendo per un periodo relativamente lungo anche in assenza di terreno di coltura. Le prime cellule umane “immortali”. Ma, come insegna Cesare Pavese (Cesare Pavese è stato uno scrittore, poeta, traduttore e critico letterario italiano. 1908-1950 tra i primi traduttori di topolino) l'immortalità è una voce complessa: «Immortale è chi accetta l'istante. Chi non conosce più un domani».

Medicina Grafica'. Tratto da L'esplosione creativa del fumetto medico-sociale

27 Settembre 2016 Fumettologicadi Matteo Stefanelli e Gabriele Margara

Insieme all'evolversi dei temi e degli immaginari, il fumetto degli ultimi trent'anni ha visto arricchirsi – e di molto – il suo raggio d'azione. L'autobiografia dagli anni Novanta, il graphic journalism negli anni Zero, la non fiction in genere (dalle biografie storiche alla divulgazione

scientifico) hanno caratterizzato una progressiva espansione delle potenzialità narrative della Nona arte che ha contribuito a rendere questo settore, ancor più che in passato, autenticamente interdisciplinare. Proprio per queste ragioni, fra le tendenze che stanno segnando i nostri tempi, il Graphic Medicine (in italiano, Medicina Grafica), con il suo avvicinare il fumetto all'universo delle scienze mediche, ci sembra un filone ormai sufficientemente ampio per meritare attenzione.



Salute, malattia, incontri ed esperienze medicali: Graphic Medicine si occupa di tutto questo, e la sua importanza crescente – per il mondo della medicina, così come per l’editoria di fumetti – sta attirando l’attenzione dei media. Per il New York Times, “*Nella valigetta del medico è arrivato un nuovo strumento: i fumetti*”. Il canadese The Star ha scritto che “*I fumetti hanno qualcosa da insegnare ai futuri medici*”. Secondo la BBC, “*i fumetti online sulla malattia mentale stanno cambiando il modo in cui si parla di malattia*”. Riferendo di un convegno sul tema, il Corriere della Sera ha sottolineato che i fumetti “*superano i meccanismi inconsci di difesa che s’instaurano nel rapporto medico/paziente persino nelle malattie psichiche*”. E mentre le iniziative intorno a questo filone si moltiplicano – dalle pubblicazioni accademiche ai workshop ai convegni – gli scaffali delle librerie accolgono un piccolo boom di graphic novel su tematiche mediche, come notava già nel 2010 il fumettista britannico Darryl Cunningham: dai lavori ‘pionieristici’ “*Il Grande Male*” di David B., *Pillole Blu* di Frederik Peeters, *Stitches* di David Small, *Rughe* di Paco Roca, *Mom’s cancer* di Brian Fies, ai più recenti *La vita inattesa* (di vari autori italiani), *Marbles* di Ellen Forney, *Il Nao di Brown* di Glyn Dillon, *Psychiatric tales* di Darryl Cunningham...



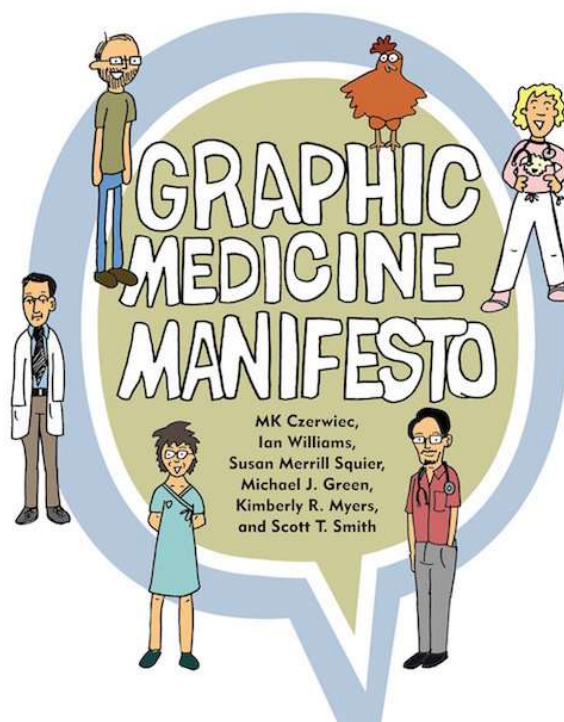
Chiariamo bene il concetto di Graphic Medicine: intendiamo un terreno sia di espressione che di

applicazione del fumetto che ne interseca il linguaggio con i temi e gli obiettivi della “assistenza sanitaria” nel più ampio senso del termine: le iniziative volte alla “cura e tutela” della salute. Detto diversamente, Graphic Medicine è una prospettiva – in parte filone creativo, in parte etichetta a posteriori – che propone un nuovo modo di intendere il fumetto e le sue funzioni, includendo universi abitualmente distanti come l’educazione medica, l’informazione socio-sanitaria e la cura stessa dei pazienti. Le origini di questa nuova sfera d’azione sono abbastanza recenti, e possiamo farle risalire a un doppio movimento, messo in moto parallelamente da alcuni medici e alcuni fumettisti. Un primo contributo è venuto dalla affermazione della cosiddetta Medicina Narrativa. Disciplina che mette al centro l’importanza della narrazione all’interno delle pratiche cliniche, nasce allo scopo di colmare le lacune della Medicina basata sul progresso tecnologico e diagnostico ma non sugli aspetti empatici e relazionali tra medico e paziente. La Medicina Narrativa si è sviluppata in particolar modo a partire dagli anni Novanta, grazie soprattutto alla spinta di Rita Charon, che all’interno del Dipartimento di Medicina della Columbia University di New York ha fondato un corso di Medicina Narrativa e oggi è “considerata la madre del paradigma narrativo, fondamento delle medical humanities (Narrative Medicine: Honoring the Stories of Illness, 2006)”. Inserendosi in questo filone, ma mettendo al centro il fumetto – e la propria passione per il genere– alcuni medici anglosassoni hanno iniziato a selezionare, studiare e impiegare i comics nei loro studi e in alcuni interventi terapeutici. Intorno al 2007, in particolare, il medico (e fumettista) britannico Ian Williams ha coniato il termine Graphic Medicine, intendendolo come “un termine utile per indicare il ruolo che i fumetti possono svolgere nello studio e nella fornitura di assistenza sanitaria”. Successivamente, l’apertura del sito GraphicMedicine.org (con aggiornamenti in fumetti sul COVID-19 sito inglese, spagnolo e giapponese) per opera dello stesso Williams ha favorito l’aggregazione di diverse figure professionali: medici, studiosi e docenti universitari, autori e artisti, assistenti sanitari, ma anche semplici appassionati di fumetto e medicina, che hanno iniziato a utilizzare, analizzare e re-immaginare il fumetto alla luce di questa nuova prospettiva.





La rete di professionisti radunatasi attorno al sito ha quindi iniziato a condividere su scala internazionale le proprie esperienze sul campo, rendendo i convegni annuali *Comics & Medicine Conferences* – a partire dalla prima edizione del 2010, a Londra – la principale piattaforma di incontro e confronto tra i diversi esperti e operatori. Fumettisti inclusi. Nel corso delle sette edizioni organizzate finora (la prossima si terrà in Scozia) hanno infatti partecipato autori di primo piano quali Linda Barry, Al Davison, Carol Tyler, Justin Green, Ellen Forney, James Sturm, Carol Tilley, David B., Joyce Brabner, David Small, Phoebe Gloeckner, Brian Fies, Scott McCloud, Darryl Cunningham...



Nel maggio 2015, inoltre, l'editore scientifico Penn State University Press ha pubblicato il primo volume di una collana editoriale che intende presentare i principali studi e case histories in questo ambito. Il libro si intitola *Graphic Medicine Manifesto*, ed è stato scritto dai sei "pionieri" della Medicina Grafica: Ian Williams, Michael J. Green, MK Czerwiec, Susan M. Squier, Kimberly R. Myers, Scott T. Smith. Tra gli obiettivi della pubblicazione c'è l'idea di contribuire al superamento dei pregiudizi sul supposto infantilismo del fumetto attraverso una nuova chiave e, al contempo, sensibilizzare gli operatori sociosanitari al suo utilizzo sul campo. In questi anni, insomma, il Graphic Medicine è divenuto non solo un campo di applicazione del fumetto, ma anche una sorta di piccolo movimento culturale trasversale, composto da figure professionali e artistiche che orbitano in varie forme attorno al medium. Oltre ai medici sostenitori e organizzatori delle Conferences (quali il dottor Ian Williams e il dottor Micheal J. Green), vi sono anche operatori e artisti che impiegano il fumetto nella relazione di cura e nella stessa formazione di nuovi professionisti. Una delle caratteristiche più evidenti, e per certi versi sorprendenti, è che le opere che presentano queste *storie di malattia* – graphic novels, strips o webcomics che siano – offrono una notevole varietà di temi: i disturbi mentali e le psicopatologie, i traumi e le infermità fisiche, le dipendenze, la disabilità, la morte. E questi contenuti si sposano con le modalità espressive (e gli stili) più disparati: l'autobiografia, il reportage e l'inchiesta, la divulgazione scientifica, fino alla fiction vera e propria. Tuttavia, sebbene questa prospettiva abbia consentito di accendere una nuova luce su alcuni classici (dal *Grande Male* di David B. al *Binky Brown* di Justin Green), è anche vero che non tutti i fumetti che presentano temi come quelli sopra citati sono necessariamente definibili come Graphic Medicine. Il punto determinante, nell'ottica della Medicina Grafica, è che queste opere offrano uno spazio dedicato appositamente e interamente alla storia del fronteggiamento di una malattia e, il più delle volte, della sua concreta rappresentazione grafica per mano dell'autore che ne ha fatto esperienza, in modo diretto o indiretto. Un insieme di motivazioni e obiettivi che rendono il Graphic Medicine un filone davvero prezioso, non solo dal punto di vista sociale, ma anche per le potenzialità che sembra offrire al linguaggio del fumetto.

Perché la Medicina Grafica è un campo importante

Dal punto di vista dei fumettologi e più in generale dei fumettòfili, quel che ci preme sottolineare è che la rilevanza del Graphic Medicine non ha a che fare solo con questioni di ordine culturale. Certo, la possibilità che il fumetto aumenti le proprie opportunità come strumento di "azione sociale", grazie ai suoi crescenti usi divulgativi, didattici e persino clinici (fumetti realizzati da pazienti, all'interno di percorsi terapeutici concordati con i medici), è una risorsa 'nuova' che sta offrendo splendidi esiti. Anche sul piano mediatico e commerciale è un'occasione significativa, perché apre anche a nuovi pubblici e circuiti di diffusione. Ma il cuore della questione è un altro: il Graphic Medicine, grazie alle sue peculiari caratteristiche, si sta rivelando come uno dei più stimolanti territori per la creatività contemporanea nel fumetto internazionale.



I fumetti di Graphic Medicine autobiografici, in particolare, sembrano offrire una vera e propria frontiera avanzata per l'espressione artistica nel fumetto. Per diverse ragioni. In opere come *Stitches* o *Pillole Blu*, per fare qualche esempio, il disegno permette all'autore un'operazione tutt'altro che banale: visualizzare il cambiamento del proprio corpo (o del corpo altrui) causato dalla malattia, non solo però attraverso la sua osservazione, bensì grazie al filtro della auto-percezione che ne coglie le implicazioni più profonde. Il risultato è un'esplosione di dettagli e metafore grafiche che provano a esprimere qualcosa di inesprimibile come le sensazioni, le intuizioni, le paure. Alcune opere, tuttavia, sembrano andare persino oltre. In *La parentesi* di Elodie Durand o in *Marbles* di Ellen Forney, alcune sequenze chiave nel racconto della malattia sono legate all'atto stesso del disegnare. Il disegno – incerto, 'brutto', oppure astratto – si fa eco, se non autentica traccia, letteralmente, dei disturbi. Spinto all'estremo, sotto i colpi dello stress (fisico, cognitivo, emotivo) subito dall'autore, il disegno diventa la sfida per eccellenza del fumettista malato/paziente: come continuare a disegnare? In che modo depositare sul foglio la propria condizione? Il segno del proprio "sé malato" può essere lo stesso del proprio "sé sano"? Come rappresentare un sé stesso diverso, colpito da cambiamenti che sono fisici ma anche (soprattutto) psichici o emotivi? Disegnare, insomma, diventa un modo a volte per testimoniare la propria esperienza, a volte per rielaborarla, altre ancora per condividerla ed esorcizzarla. Spesso, per rendere visibile qualcosa che altrimenti sarebbe impossibile visualizzare. Il Graphic Medicine consente perciò di dare una forza straordinaria alla posizione del cosiddetto "narratore ferito". Grazie a una possibilità che solo il disegno può offrire, come il trasmettere una empatia fra l'autore, la sua stessa materia espressiva – i segni stesi sulla pagina 'direttamente' dalle mani del malato (o ex tale) – e il lettore che assiste, al contempo, a un doppio spettacolo: quello della rappresentazione narrativa, e quello delle tracce grafiche dirette di una condizione eccezionale, spesso inesprimibile, come quella di una malattia. Per mezzo del Graphic Medicine, allora, medicina e fumetto sembrano diventare qualcosa di più della somma delle loro parti. Il fumetto si fa mezzo efficace non soltanto per esprimere un disagio, ma anche per riflettere – con quella particolare forma di riflessione che è il disegnare stesso – offrendo un'occasione di testimonianza o introspezione profonda, per l'artista così come per il lettore. La sofferenza, la malattia e il loro fronteggiarsi quotidiano, così come le speranze e le

risorse mentali, vengono comunicate attraverso una forma che consente una loro esperienza diretta – certamente più diretta di tanti linguaggi mediati da dispositivi tecnologici (cinema, tv, videogames) – permettendo così di accedere a un punto di vista personale che, senza il fumetto e al di fuori del foglio bianco, difficilmente potrebbe essere conoscibile.

La medicina grafica nell'educazione e nella cura della persona (punti in comune con l'arterapia n.d.r.)

di Carola Girotti Pedagogista educatrice Giornalista

Nel mondo della sanità, attualmente, domina una tendenza che ha messo in secondo piano le persone – i professionisti della cura e i malati – facendo emergere le tecnologie e i farmaci. In questo nuovo contesto le relazioni che si instaurano fra i malati e i professionisti della cura diventano fragili; il malato si sente perso e smarrito, in quanto percepisce di non essere ascoltato e compreso. L'intento di questo contributo è di porre in relazione la narrazione grafica, espressa in forma di fumetto, con gli attuali approcci, metodi e strumenti di educazione e cura, di cui il mondo medico-sanitario si avvale. Sullo sfondo permane l'interrogativo legato alla possibilità di educare i professionisti della cura e le persone che vivono una situazione e un percorso di malattia all'interno di uno scenario narrativo dove praticare l'arte della scrittura del sé. Conseguentemente, sorge il bisogno di indagare lo strumento/linguaggio maggiormente efficace da proporre per l'educazione e la cura della persona. Il fumetto, per esempio, potrebbe rappresentare uno spazio in cui fermarsi e riflettere riguardo la propria esistenza e condizione, anche di malattia, con possibili ricadute terapeutiche e auto-educative orientate alla cura di sé.

Le biografie, narrate con parole e figure, consentono di dare una nuova forma alla propria esistenza e al proprio dolore legato alla malattia; coinvolgendo tutti gli attori, che agiscono nelle situazioni educative in processi di interpretazione e di attribuzione di significato, si fornisce loro l'opportunità di potersi pensare in modo diverso e anche prospettico e dinamico. La narrazione attraverso l'arte come esperienza educativa ed emotiva risponderebbe anche al bisogno di narrare e di narrarsi un'esigenza primaria dell'essere umano per dare un senso a qualsiasi evento, ad ogni emozione o sentimento. La narrazione consente al soggetto di mediare fra il mondo interiore della mente, fatto di pensieri e sentimenti, e il mondo esteriore, costituito da azioni e dallo stato delle cose osservabili; il fatto stesso di raccontare implica un processo attivo di costruzione dell'esperienza, che dipende dalle risorse personali, culturali e sociali della persona stessa. La narrazione, all'interno della sua valenza artistica, rappresenta una forma di educazione alla sensibilità, alla creatività, all'autoconsapevolezza e all'accettazione di sé. L'utilizzo delle arti figurative in medicina e nella formazione dei professionisti della cura, all'interno di una più ampia prospettiva delle *Medical Humanities*, ha condotto alla scoperta dello strumento artistico quale mezzo efficace per supportare le figure medico-sanitarie nello sviluppo di uno sguardo che vada oltre la superficie. L'arte nel narrare, in questo senso, è riconosciuta oggi come un'attività creativa da poter proporre e utilizzare nell'ambito della cura e dell'assistenza medico-sanitaria, sia come contributo terapeutico che educativo (Di Benedetto, 2002).

È stata dimostrata l'esistenza di un legame profondo tra il narratore e il suo prodotto artistico, il quale si presta ad essere il luogo per eccellenza in cui esprimere la propria interiorità; favorisce e promuove l'espressione emotiva di sé attraverso un linguaggio che per alcuni tratti sembra essere oscuro, cupo e caratterizzato da riferimenti che il lettore difficilmente è in grado di interpretare.

I dettagli sensoriali manifestati dalle parole e dalle immagini del narratore o dell'artista provocano nel lettore un'immersione nel mondo reale, immediata e allo stesso tempo evocativa. Le finestre dei due mondi, quello di chi scrive e quello di chi legge, si aprono su uno stesso scenario comunicativo.

Nelle *Medical Humanities* un simile processo comporta una collaborazione e una partecipazione attiva tra i professionisti della cura e il paziente, gettando un ponte che collega questi due mondi diversi, attraverso l'uso di una comunicazione simbolica che avvolge ambedue i soggetti, impegnati in una percezione sensoriale con cui rivivere i sentimenti della propria esperienza, per poi rielaborarli.

La narrazione trasforma il simbolo in uno strumento di rappresentazione immaginativa, rafforzando il processo relazionale rivolto all'esterno e la dimensione di condivisione del simbolo stesso.

All'arte, quindi, è stato conferito un valore terapeutico e auto-educativo, dal momento che la produzione artistica contribuisce alla formazione della persona ed è una forma di trasmissione della tradizione e della memoria storica ma, nel contempo, rappresenta un progetto per il futuro, una creazione innovativa rivolta al nuovo, a ciò che sarà. L'arte permette, anche, al soggetto malato di usufruire del suo potere evocativo per ri-vivere i sentimenti e le emozioni passate e per ri-dare forma ai contenuti più reconditi, personali e solitari e per proiettare in modo creativo il vissuto del paziente verso il futuro, in uno spazio e in un tempo nuovo. Sia l'arte che l'educazione, dunque, sono "punti di partenza" per l'innovazione, per l'elaborazione di idee da utilizzare per il cambiamento ed il rinnovamento della cultura, promuovendo nuovi modelli e schemi di pensiero per i professionisti della salute. L'apprendimento, attraverso l'arte, offre infinite risorse, diventa un efficace strumento di indagine e di comprensione della realtà, dell'ambiente fisico, psicologico e relazionale in cui l'individuo è inserito. L'arte è il mezzo più immediato ed efficace ideato dall'uomo per potenziare la creatività, cioè quella particolare facoltà dell'intelligenza che gli consente di elaborare soluzioni sempre nuove ai problemi, così come rende possibili attività immaginative, di ricerca e di esplorazione. Svolge anche la funzione di rendere originale e irripetibile l'espressione individuale e di migliorare la capacità di adattamento nelle diverse situazioni. Nell'esperienza educativa tutto questo apre spazi, sempre nuovi, per i contributi personali e, di conseguenza, richiama le risorse più intime del soggetto nei processi di apprendimento, coinvolgendolo completamente. L'utilizzo dell'arte ha la caratteristica peculiare di modificare profondamente chi è coinvolto nel processo di creazione, perciò questo implica inevitabilmente determinati riscontri dal punto di vista educativo (Manca, 2000). L'arte nel narrare rappresenta un importante strumento per favorire lo sviluppo della capacità di stare e operare nell'incertezza, dal momento che l'ambiguità costituisce una prerogativa non solo delle pratiche di cura e di assistenza ma, anche, di quelle prettamente cliniche. All'interno di questa prospettiva, il paradigma narrativo è declinato nel linguaggio dell'arte, dove la dimensione estetica s'intreccia con la dimensione educativa, legando momenti ed eventi diversi per ridare senso e significato alle biografie esistenziali che appaiono fragili. Nelle *Medical Humanities*, acquisire la componente emotiva diviene un obiettivo educativo e un requisito indispensabile per ogni professionista della salute affinché possa gestire e regolare le proprie emozioni nelle diverse situazioni relazionali. Le narrazioni e i loro contenuti sono elementi essenziali e unici per poter divenire consapevoli su un piano emotivo e identitario (Dallari, 2015).

2 Le immagini nella cura

Le storie grafiche creano un immaginario dove il paziente possa rappresentare autenticamente la propria esperienza e il proprio vissuto, rendendola visibile all'esterno e condividendola con altri; implicano la selezione di elementi legati alla propria esperienza, inserendoli in un ambiente credibile e concreto. In questo modo si dà voce alle emozioni, ai propri stati d'animo e alle proprie angosce. L'efficacia della medicina grafica viene ricondotta al potere delle immagini, in quanto la mente umana predilige tendenzialmente i contenuti visivi. Ricerche, condotte da Giacomo Rizzolatti e Corrado Sinigaglia nel 2006, confermano la capacità del cervello di processare le

immagini in modo più efficiente e veloce e la sua maggiore disposizione a lasciarsi ingaggiare da simili elementi figurali rispetto a qualsiasi altro contenuto. Le immagini possono essere universali, immediate e dirette, orientate ad emozionare il fruitore, provocando reazioni empatiche mediante l'attivazione dei neuroni a specchio. Di conseguenza, esse giocano un ruolo centrale nell'indirizzare le scelte, i comportamenti, le credenze e i valori (Morales, 2004). Il pensiero narrativo è alla base del pensiero di ogni individuo, il quale costituisce la propria identità sulla base dei processi narrativi che spesso sono di natura visiva. Gli elementi visivi, quindi, hanno un potere narrativo, ma non sempre raccontano una storia se non sono stati creati per ottenere uno scopo simile. Per orientarsi nel mondo dell'immagine e degli immaginari è opportuno considerare cinque criteri di valutazione di ogni narrazione visiva:

- 1) attrattività, indica il grado di seduzione dell'immagine, ossia la sua capacità di attirare lo sguardo, l'attenzione;
- 2) memorabilità, indica il grado di incisività delle immagini, la loro capacità di essere uniche ed essere ricordate facilmente e per un lungo periodo;
- 3) chiarezza, indica il grado di chiarezza e di rapidità con cui vengono presentati i suoi contenuti, ossia il grado di facilità di comprensione;
- 4) impatto estetico, indica la capacità di un'immagine di rappresentare in modo credibile una porzione della realtà, di creare *ex-novo* o di riprodurlo;
- 5) forza drammatica, indica il suo grado emotivo, la sua capacità di trasmettere un'emozione particolare o una tensione.

Un racconto visivo può essere composto da fotografie, utilizzate singolarmente o in sequenza, con o senza testo; da grafiche, quali infografiche, disegni grafici e disegni fatti a mano con la tecnica di *scribing* o *graphic recording*; da video o da un mix dei vari media (Gottschall, 2014). Il medico e con lui i vari professionisti della cura per realizzare una storia grafica in modo efficace devono necessariamente conoscere l'ambiente visivo del proprio paziente; in particolare, essi devono riconoscere quali immagini il soggetto è abituato a vedere, in quale situazione e in quale contesto e, infine, con quale tipo di immagine non viene quasi mai in contatto e per quale motivo. Ogni racconto visivo su uno *script* o *visual writing* definisce la *core-story*, ossia una fusione acronica e complessa tra gli oggetti della narrazione interna, della narrazione esterna e della percezione degli altri, che per essere narrativa deve rispettare, anche in una sola immagine, lo schema narrativo canonico che prevede la presenza di un protagonista/eroe, dell'avversario, del trauma, dell'aiutante, dell'oggetto magico e del tesoro. Il prodotto narrativo che si ottiene è una *core-story* coerente e credibile, proiettata all'interno di un "pezzo" di mondo, intrinseca di emozioni e rivolta verso gli altri per chiedere a loro di emozionarsi, di immedesimarsi e di credere. Una narrazione visiva richiede la scelta del *medium* più adeguato a far vivere agli altri l'esperienza rappresentata; la medesima scelta spazia dall'uso della fotografia ai video, dai disegni alle grafiche o a tutti questi elementi utilizzati insieme (Roam, 2005). In sintesi, la medicina grafica aiuta i professionisti della cura a leggere il paziente e a comprendere le sue ragioni e le sue motivazioni, i suoi valori e le sue paure, i suoi miti; in seconda istanza facilita la comprensione dei temi, dello schema narrativo, della *plot* e del conflitto che caratterizzano il suo immaginario; in ultimo, lo guida nella scelta dei media appropriati, quali i set di storie, gli strumenti e i processi per delimitare e raccontare la propria esperienza (Fontana, 2009).

3 Le ricadute educative e terapeutiche delle patografie in ambito medico-sanitario

Il significato della malattia è influenzato dalle pratiche narrative che pongono in primo piano le persone che vivono la malattia, le loro famiglie e i professionisti della cura. Le storie di malattia fanno riferimento all'esperienza personale e alla percezione soggettiva, ossia alla *illness*, che ciascuna persona ha della propria malattia, cioè del *disease*, e costituiscono una specifica competenza insostituibile e preziosa, anche per gli operatori medico-sanitari. La medicina è il luogo dove si svolge normalmente la vita quotidiana, il luogo di sofferenza e di ritorno alla speranza, di dolore e di stanchezza di vivere, di paura e di incertezza, perciò essa rivendica il bisogno di conoscere il punto di vista di chi vive questi momenti. Leggere una storia di malattia non è solo un atto terapeutico ed educativo, ma significa conferire dignità a quelle parole. Una storia ha valore perché è una testimonianza che esprime, implicitamente o esplicitamente, il fatto che il narratore possa raccontare, non ciò che gli altri vorrebbero sentire, ma ciò che egli stesso considera vero perché l'ha vissuto (Zannini, 2008; Bert, 2007; Castiglioni, 2015; Masini, 2005; Moja & Vegni, 2000).

L'esperienza di trasformare un testo in una storia grafica offre un'occasione preziosa per contestualizzare i dati clinici, i bisogni, le domande di salute e per rendere visibile l'unicità delle storie narrate dalle persone; permette altresì di vedere "con gli occhi degli altri". Questa affermazione acquisisce maggior rilievo se si considera il fatto che troppo spesso il linguaggio che viene utilizzato nei contesti medici non racconta la vita, non evoca l'incertezza, le differenze, la paura, le emozioni.

La medicina narrativa, mediante l'utilizzo di storie grafiche, invece, fornisce testi e immagini, parole ed emozioni che si incontrano e che riconoscono il loro valore reciproco, per poi diventare fonte di conoscenza vitale. L'incontro è possibile, urgente e necessario. Il processo di trasformazione delle storie di malattia in forma grafica offre ai soggetti di cura la possibilità di vedersi rappresentati in un'opera d'arte; i fumetti, infatti, sono la testimonianza di un'esperienza vissuta e rielaborata; sono la memoria della fatica, del dolore, della speranza, di ciò che si prova vivendo una storia di malattia, sia come paziente che come *caregiver* e operatore. L'atto narrativo e artistico di leggere prima un testo e, successivamente, di trovarsi davanti ad un foglio bianco per disegnare una storia raccontata da altre persone, permette all'artista di vivere passo per passo, momento per momento, la storia stessa, sentendosi protagonista ed immedesimandosi nei vari personaggi coinvolti.

Il dare una forma al dolore con i tratti che la malattia lascia su un foglio bianco, è un'attività artistica che tocca la parte più emotiva dell'artista, il quale si sente immerso nella storia, senza saper più delineare la linea che separa il narratore dall'artista stesso. La rappresentazione visiva di un percorso di malattia fornisce l'opportunità di educare o di essere educati alla fragilità insita nella condizione del paziente, dei *caregivers* e dei professionisti della cura, dal momento che si crea, attorno ad una siffatta narrazione, una comunità che condivide lo stesso destino. All'interno di questo processo di solidarietà, la malattia diventa una risorsa, in quanto alimenta in ciascuno il desiderio di ricercare nuovi mondi e l'impegno nella ricerca di senso (Castiglioni, 2015). Le storie grafiche sono un *medium* con cui potersi esporre alla vita, pensando alla propria esistenza e comunicandola con la trasformazione dei vissuti più profondi in un'esperienza creativa volta a scoprire nuove espressioni. Il paziente non richiede solo di essere curato e di ricevere assistenza, ma ha bisogno che la sua malattia, oltre che dolore, possa diventare un arricchimento grazie alla presa di coscienza delle fragilità ad essa annesse. I segni grafici sono il risultato di un gesto delicato e creativo, ma per nulla scontato; la cura diviene così un esercizio di grande creatività per poter vivere i limiti imposti dalla malattia stessa e per trovare le opportunità che si celano dietro ad essa. In questo modo la fragilità della malattia diventa una virtù che necessita non solo di essere trattata o curata, ma richiede un percorso in grado di condurre il soggetto malato ad una accettazione della

sua condizione.

La malattia, dunque, non rende fragili, bensì rivela le fragilità, che nelle patografie possono trovare un luogo in cui essere raffigurate e, di conseguenza, essere viste da tutti. Ed ecco che i segni grafici, oltre a disegnare le storie di malattia, si prendono cura delle parole e delle immagini che ne costituiscono la loro narrazione, rispondendo al bisogno di essere con gli altri e di poter trovare qualcuno (il lettore) che dia un senso alla storia raffigurata (Manca, 2000). La malattia può essere vissuta come una potente sorgente di fragilità, ma con l'utilizzo delle patografie grafiche può essere fonte di creatività, di apertura di orizzonti e di condivisione, fronteggiando la paralisi che comporta la situazione di malattia. Il paziente si trova così a vivere un'esplorazione critica della propria condizione, un'apertura costitutiva al possibile, una richiesta diffusa di riconoscimento del proprio percorso di malattia. In tale prospettiva i pazienti devono potersi "appoggiare" alle strutture sanitarie, ricavando risorse per la guarigione invece che vincoli. La medicina narrativa non è e non dovrebbe essere una tecnica che si insegna, bensì è la cultura dello sguardo e dell'attenzione; l'ascolto, perciò, richiede soprattutto un modo di essere, non occasionale, non costruito, ma normale, quotidiano.

La medicina grafica, oltre ad offrire prospettive sempre più ampie di sopravvivenza, pone la qualità della vita ed il mantenimento della speranza al centro della propria direzionalità, per migliorare lo stato di salute mentale delle persone e per facilitare la capacità di affrontare terapie impegnative e complesse. All'interno di questa cornice, le patografie si propongono come un possibile strumento finalizzato a promuovere la salute e a garantire l'equilibrio di tutti coloro che sono impegnati in una storia di malattia (Squier, 2008).

4. L'utilizzo del fumetto per riscrivere il sé dei pazienti e dei professionisti della cura

La narrazione utilizza numerose e varie modalità, quali scrivere poesie o romanzi, disegnare, creare un fumetto o, anche, solo scattare una fotografia, per costruire e definire la propria biografia esistenziale. Le parole e le immagini, indipendentemente dalla forma scelta, rappresentano due elementi essenziali e centrali di qualsiasi testo narrativo, in quanto costituiscono dei mattoncini per poter costruire la struttura portante, nella quale vengono poste in relazione una serie di connessioni narrative. Il fumetto è una forma grafica del racconto, che si esprime attraverso un codice iconico e verbale, seguendo una linea narrativa. Un simile linguaggio riduce due aspetti fondamentali della lingua umana: da un lato, il testo che rimanda al codice verbale, dall'altro, l'immagine, in riferimento al codice iconico legato alla percezione visiva della situazione comunicativa. Risulta, quindi, evidente l'inevitabile presa in considerazione della semiotica, nella misura in cui il fumetto si presenta come un linguaggio di segni figurativi e di segni grafici. Si tratta di comprendere la procedura con cui il parlante produce i segni e la modalità con cui l'ascoltatore li riceve e li decodifica. In questo quadro, i fumetti acquisiscono un notevole spessore, in quanto diventa sempre più urgente per l'universo medico-sanitario interrogarsi sui linguaggi della cura e della *care*; in particolare, occorre focalizzarsi sulle metafore, in grado di accompagnare al meglio il percorso terapeutico, garantendone l'efficacia. I curanti dovrebbero sempre di più valorizzare le categorie e i metodi della medicina narrativa, acquisire sempre maggiori competenze semiotiche per co-costruire insieme al paziente la storia di cura e di *care*, efficace per il paziente, capace di aprire alle figure sanitarie nuove prospettive sistemiche, ampliando il modo di vedere e raccontare il paziente e la malattia. Le storie grafiche di malattia, in tal senso, possono favorire una nuova alleanza terapeutica che non pone problemi di tempi e di costi ma, al contrario, li migliora; esse richiedono piuttosto un cambiamento concernente le modalità di produzione del sapere e delle pratiche sanitarie.

Nel corso degli ultimi cent'anni, i fumetti si sono evoluti a tal punto che oggi sono considerati una

legittima forma letteraria. Il potere dei messaggi visivi intrinseci ai fumetti trasmette un'immediata comprensione viscerale, in un modo e con una portata che i classici testi non sono capaci di garantire.

Il valore straordinario legato all'immaginazione suscitata dai fumetti è ricondotto al connubio tra immagini e parole, che combina il testo con le figure. In tale accezione, il fumetto viene definito "*imagetexts*", con riferimento ad una rappresentazione in cui le immagini (figure) e le parole (testo) agiscono all'interno e al di fuori dell'uno e dell'altro codice, vale a dire quello visivo e quello verbale.

L'utilizzo dei fumetti nelle *Medical Humanities* prende vita e si concretizza a partire dal 2009 con Michael Green, un professore della Penn State College of Medicine, che introdusse al quarto anno di medicina un corso elettivo, dal titolo "*Graphic Storytelling and Medical Narratives*", all'interno del quale promosse l'utilizzo dell'arte sequenziale come *medium* educativo e formativo (Green, 2009). Secondo Green i fumetti combinano sinergicamente parole e immagini per narrare storie e sono un efficace veicolo per aiutare gli studenti a raccontare le varie esperienze di corsia da loro stessi vissute durante il tirocinio, che spesso portano con sé risvolti drammatici e profondi. Questo nuovo modo di formare ed educare i professionisti che operano in contesti medico-sanitari sembra fornire una risposta positiva all'esigenza di conferire un significato ai cambiamenti trasformativi che devono affrontare gli studenti di medicina durante la loro carriera, affinché vengano rielaborati sia su un piano personale che professionale. Il potere del fumetto si manifesta quale stimolo per esprimere ciò che difficilmente viene raccontato con il solo uso delle parole, costituendo uno strumento molto importante nella formazione e nell'educazione dei professionisti della cura (Green, 2015). I fumetti permettono di avvicinare un vasto e diversificato pubblico e trovare informazioni corrette sul tema della malattia e della salute, che risulta essere assai vasto e complesso da spiegare a qualsiasi persona, indipendentemente dalla sua formazione di provenienza. La differenza fondamentale, tra le immagini del fumetto e quelle stampate sui libri di testo, è data dal fatto che lo scopo di queste ultime consiste nel continuare o nel rendere più comprensibile il testo che accompagnano, senza appesantirlo; ma sono altresì immagini a sé stanti, che a volte potrebbero non essere comprensibili se estratte dal contesto. I fumetti, invece, si basano sul racconto sequenziale di una storia, con un proprio linguaggio, in cui la somma totale di tutti gli elementi è diversa da ogni elemento preso singolarmente. Le storie grafiche di malattia svolgono un importante ruolo, anche, nell'auto-educazione dei pazienti, che possono conoscere meglio la loro malattia e trovare una comunità di persone colpite in modo simile. L'accostamento dell'immagine al testo aumenta l'interesse verso la raccolta d'informazioni relative alla salute, rendendole accessibili a chiunque, compresi tutti coloro che hanno una bassa alfabetizzazione. Queste immagini esplicative, che si accostano alle parole, aiutano i pazienti e le loro famiglie a capir meglio cosa aspettarsi da una certa malattia.

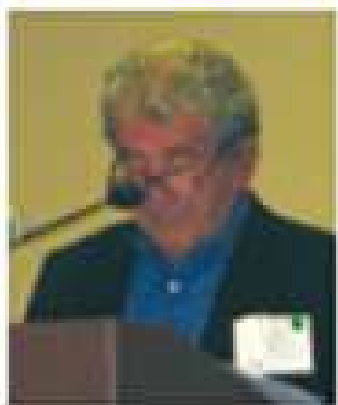
I professionisti della cura, a tal scopo, potrebbero utilizzare parti di un libro a fumetti per descrivere la diagnosi e la prognosi e per guidare il paziente nella scelta del trattamento. La lettura di un fumetto fornisce al paziente qualcosa di visivo e concreto su cui concentrarsi, distogliendo l'attenzione dalla malattia stessa e diminuendo così l'ansia (Hampton, 2012).

Interessante il progetto di Medicina Narrativa della Struttura di Oncologia dell'Azienda Ospedaliera della Provincia di Lecco, progetto che è stato svolto fra luglio 2012 e maggio 2013.

I risultati ottenuti hanno permesso di affermare che è possibile tradurre in forma grafica una narrazione di malattia oncologica, anche laddove il disegnatore, che sia il paziente, il *caregiver*, il professionista della cura, fosse un neofita nell'arte figurativa. Le storie grafiche, infatti, non devono dimostrare le capacità artistiche della persona, bensì devono porsi come strumenti utili nel processo

terapeutico ed educativo della cura e dell'assistenza medico-sanitaria. Il fumetto crea un connubio tra la sfera della realtà e quella della finzione, rendendo la storia più avvincente e facendo emergere degli spiragli di luce, che illuminano le parti più dolorose e scure che la malattia comporta. Le pagine trasmettono e incoraggiano la speranza di guarigione e la forza di vivere, affrontando e abbattendo le barriere innalzate dalla malattia. La ricerca futura potrebbe avere altri ambiti quali, il miglioramento dell'empatia e delle capacità di osservazione e di diagnosi; l'accrescimento della consapevolezza sulle problematiche rilevanti nel vissuto della malattia, compresa la diagnosi e la prognosi; l'utilità della lettura del fumetto per i pazienti, nonché la sua influenza sul rapporto operatore della salute e paziente. In conclusione, la chiave per realizzare le storie grafiche di malattie sta nel gesto delicato della creatività, che si può esprimere con una matita, grazie al quale i piani interpretativi della vita si intrecciano e creano una nuova storia, che accompagna la persona malata in questo viaggio, lasciando il dolore sullo sfondo.

FRANCESCO CARNEVALE è stato assistente presso l'Istituto di Medicina del Lavoro dell'Università di Padova e poi di Verona dal 1969 al 1986, quindi sino al 31.12 2009 dirigente di medicina del lavoro nell'Azienda Sanitaria di Firenze. È cultore di storia della salute dei lavoratori. Prendendo spunto dalla giornata di studio "La malattia raccontata: scrittura e immagini" organizzata dal Centro di Documentazione per la Storia dell'Assistenza e della Sanità di Firenze vengono considerate la nascita, nell'ambito delle Medical Humanities e la diffusione negli ultimi anni della Medicina grafica, ovvero l'applicazione dei fumetti alla medicina sia per rendere più facile l'empatia tra utenti ed operatori sanitari che per incrementare la comunicazione e la formazione in medicina.

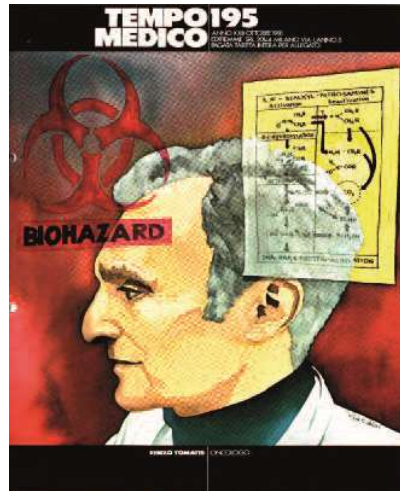


Giornata di studio del 19 maggio 2017, voluta e organizzata dal Centro di Documentazione per la Storia dell'Assistenza e della Sanità di Firenze, ed animata da autorevoli interpreti su La malattia raccontata: scrittura e immagini. L'occasione è risultata proficua per discutere di Medicina narrata, Sapere narrativo, Letteratura e medicina, Percorso fra ideologia e letteratura, Malattia e medicina nel romanzo italiano dell'Ottocento, Malati e medici tra cinema e letteratura, Medici malati e santi protettori nell'arte del Rinascimento in Toscana, La malattia a fumetti e le clinic commedie di Tempo Medico. Gli atti sono stati pubblicati (centro.documentazione@uslcentro.toscana.it) La giornata di studio fiorentina è riuscita a riempire di contenuti, al di là degli aggiustamenti voluti da alcuni accademici e trascurando la deriva della bioetica, le Medical Humanities (termine difficile da tradurre in italiano): la letteratura "alta" che si è occupata e si occupa di salute e di cura; la medicina narrativa (la metodologia d'intervento clinico-assistenziale basata su una specifica competenza comunicativa); le arti espressive basate sulle immagini che da sempre hanno accompagnato l'evoluzione delle culture umane, dalle pitture rupestri a quelle "popolari" e non, ispirate per molto tempo dalle pratiche religiose, dalla grafica applicata alla stampa e poi dalla fotografia e dal cinema.

Si arriva così a comprendere il significato della più efficace (e pur ottimizzabile) definizione assegnata alle Medical Humanities: “Tramite l’approccio multidisciplinare che le caratterizza, intendono fornire alla medicina e a tutti i soggetti coinvolti nel processo di prevenzione, cura e riabilitazione gli strumenti necessari per comprendere tanto le malattie quanto la salute e la sanità in un contesto sociale e culturale sempre più esteso, al fine di favorire una maggiore comprensione empatica di sé, dell’altro e del processo preventivo, terapeutico e di cura”.



L’arte espressiva che, almeno formalmente, più di recente è entrata, a pieno diritto e con una certa prepotenza (e non si pensa possa essere una semplice “moda”), anche in Italia, nella comunità delle Medical Humanities è la Medicina grafica, i fumetti, i comics applicati alla salute, alla medicina ed alla prevenzione. Il sito internet specializzato Fumettologica (<http://www.fumettologica.it/?s=medicina>) ne rende conto con un primo lungo saggio dal titolo “Medicina Grafica. L’esplosione creativa del fumetto medico-sociale” di Matteo Stefanelli e Gabriele Margara postato il 27 settembre 2016 e poi con puntuali aggiornamenti mensili. Secondo questi autori la Medicina grafica è da considerare una prospettiva, un filone creativo, che propone un nuovo modo di intendere il fumetto e le sue funzioni, includendo universi abitualmente distanti come l’educazione medica, l’informazione socio-sanitaria e la cura stessa dei pazienti”; deve essere vista correlata con quella Medicina narrativa sviluppatasi negli anni ’90 negli Stati Uniti e poi ovunque che ha come fine la costruzione condivisa di un percorso di cura personalizzato e come metodologia d’intervento clinico-assistenziale quella basata su una specifica competenza comunicativa dove “la narrazione è lo strumento fondamentale per acquisire, comprendere e integrare i diversi punti di vista di quanti intervengono nella malattia e nel processo di cura”.



È nel 2007 che il medico e fumettista britannico Ian Williams ha coniato il termine Medicina grafica (Graphic medicine), intendendola come “utile per indicare il ruolo che i fumetti possono svolgere nello studio e nella fornitura di assistenza sanitaria”. La creazione da parte dello stesso Williams di un sito dedicato (www.graphicmedicine.org, supportato dal Wellcome Trust e dal PennState Hershey College of Medicine ha favorito l’aggregazione di medici, infermieri, pazienti e di autori, già attivi nel settore dei fumetti ed in particolare della forma ormai consolidata della non fiction novel, in una serie veramente notevole di iniziative che vede interagire accanto a soggettisti e sceneggiatori competenti o interessati direttamente dal fenomeno malattia anche dei disegnatori di grande valore che alle volte lavorano ispirati da un “fatto personale”.

Dal 2010 si tengono riunioni annuali, le Comics & Medicine Conferences, che fanno incontrare autori ormai affermati e sempre più attivi specie di lingua anglosassone quali Linda Barry, Al Davison, Carol Tyler, Justin Green, Ellen Forney, James Sturm, Carol Tilley, David B., Joyce Brabner, David Small, Phoebe Gloeckner, Brian Fies, Scott McCloud, Darryl Cunningham. Molto attiva è anche la produzione di Medicina grafica in lingua ispanica; i molti cultori, europei ed americani, si riconoscono e si mostrano in un vivace sito internet, medicinagrafica.com, e testimoniano di credere nella “illustrazione come potente veicolo di informazione, della massima importanza” e di non arrestarsi di fronte al “pregiudizio secondo il quale la medicina è cosa troppo seria” per essere trattata con i fumetti.

La casa editrice Penn State University Press nel 2015 ha inaugurato una nuova collana con un testo collettaneo, Graphic Medicine Manifesto, con contributi dei primi ed ormai più affermati autori del genere: M. K. Czerwiec, Ian Williams, Susan Merrill Squier, Michael J. Green, Kimberly R. Myers. L’obiettivo dichiarato, assistito da considerazioni dettate dall’esperienza e da un attento bilancio bibliografico, è quello di dimostrare come la medicina grafica abbia la possibilità di sfidare i confini delle discipline accademiche convenzionali, di sollevare domande sulle loro fondamenta inducendo i vari membri delle professioni sanitarie a rinvigorire la forma ed i testi letterari con rappresentazioni visive e simboliche ed offrendo a pazienti, a familiari ad un pubblico più ampio nuovi modi per affrontare le sfide e la complessità dell’esperienza medica.

Mater Morbi, l’album 280 del 2009 del bonelliano Dylan Dog, scritto da Roberto Recchioni e disegnato da Massimo Carnevale, non si può dire che rispecchi i paradigmi del Graphic Medicine Manifesto; è fantasmagorico, epico, con notevoli velleità e con buoni risultati artistici. La trama, non certo facile da ricostruire, ci dice che Dylan, malato, viene ospedalizzato e tra sogno (incubi e visioni) e realtà (attrezzature medicali, medici per metà salvatori e per metà aguzzini) affronta Mater Morbi, la madre di tutte le malattie, dark-lady, amante spietata ed esigente che lo perseguiterà per tutta la vita. Recchioni, con altri, è autore di nuove peripezie sanitarie a fumetti (Asso, Nicola

Pesce Editore, 2012) spinte dalla sua vivida creatività ma anche basate sulla sua lunga e pesante anamnesi patologica di cui parla abbondantemente nel suo blog (prontoallaresa.blogspot.it). È da ricordare che sempre nel 2009 il Maxi Dylan Dog n. 12 presenta una storia dal titolo *Le morti bianche* (Giovanni Gualdoni, soggetto e sceneggiatura, Montanari & Grassani, disegni, Angelo Stano, copertina) nella quale l'eroe si fa assumere in una fabbrica londinese per indagare sulla causa di infortuni subentranti che uccidono un gran numero di operai e impiegati.

È il caso, a questo punto, di proporre una sorta di bibliografia (che non si pensa esaustiva), sulla Medicina Grafica disponibile in italiano iniziando dalle voci più recenti:

Doctor G - Una graphic novel - Una medicina per la troppa medicina (Luana Caselli, Luca Iaboli, Grazia Lobaccaro, grafico, Marco Madoglio, sceneggiatore, Gianfranco Domenighetti, prefazione, L-INK 2016); per sapere tutto su rischio relativo e assoluto, , sovra diagnosi, attendibilità di uno screening, sensibilità e specificità di un test, mortalità, sopravvivenza; strumento di alfabetizzazione biostatistica di base per medici e studenti di medicina, pazienti e giornalisti.



SuperSorda! (Cece Bell, Elena Orlandi, traduttore, Piemme 2017); Cece è una bambina che perde l'udito e dovendo adottare l'apparecchio acustico, una scatoletta ingombrante, ha paura di sembrare brutta e che i suoi compagni di scuola la possano prendere in giro; poi realizza che l'apparecchio le fa sentire cose che nessun suo compagno percepisce, un superpotere che le consente di risolvere problemi dei deboli ed aiutare gli altri.

La storia delle mie tette (Jennifer Hayden, Micol Beltramini, traduttore, Edizioni BD 2016); Jennifer racconta la storia delle sue tette, dall'attesa di vederle spuntare a quando ha dovuto rinunciare in un contesto di amore e di dolore.

Il grande male (David B., Francesca Scala, traduttore, Coconino Press 2016); vi si racconta la storia dell'adolescenza accompagnata dai tormenti dell'epilessia.

Pillole Blu (Frederick Peeters, Michele Foschini, traduttore, Bao Publisching 2015); la storia di un amore condito con il virus dell'HIV.

La vita inattesa (Micol Arianna Beltramini, Tito Faraci, Alessandro Q. Ferrari, Rizzoli Lizard

2014); racconti a fumetti disegnati da famosi artisti tendenti a dimostrare l'efficacia dell'"ascolto" nel processo di guarigione.

Marbles (Ellen Forney, Micol Beltramini, traduttore, Edizioni BD 2014); Ellen, "bipolare", racconta le sue peripezie e deve convincersi di aver bisogno di una cura.

Rughe (Paco Roca, A. Papa, traduttore, Tunuè 2013); la vita quotidiana descritta con umorismo e commozione di un anziano direttore di banca con diagnosi di "morbo di Alzheimer" ricoverato in una residenza.

La parentesi (Elodie Durand, Donatella Pennisi Guibert, traduttore, Coconino Press 2011); la lotta di una giovane donna per ricostruire la propria identità contro una malattia che cancella la memoria.

Stitches (David Small, M. Bertoli, traduttore, Luca Sofri, prefazione, Rizzoli Lizard 2010); il racconto molto articolato delle disavventure di un quattordicenne che iniziano quando, dopo un'operazione, scopre di non essere più in grado di parlare.

Mom's cancer (Brian Fies, S. Visinoni, traduttore, Double Shot 2009); si raccontano gli effetti sull'intero gruppo familiare derivanti dalla diagnosi, a carico di un suo membro, di un tumore polmonare.

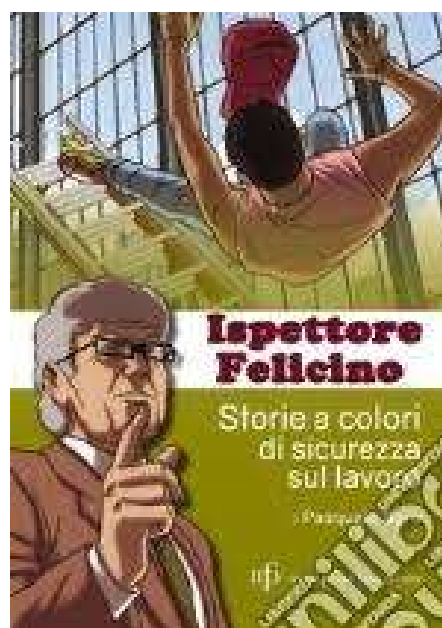
Negli ultimi anni in Italia è fiorito un vero movimento sponsorizzato volentieri dall'ente assicuratore per gli infortuni e le malattie professionali, l'INAIL, capace con le sue "strisce" di incitare alla prevenzione nei luoghi di lavoro studenti di tutte le età e lavoratori di ogni etnia. Un bilancio di tale movimento che aggiorna quello dei decenni passati fatto con cartelli "ammonitori" spesso terrificanti e sanguinolenti appare difficile e comunque ancora da fare, sia sotto il profilo della qualità dei prodotti offerti, sia per la loro efficacia ed effettiva diffusione. Tra le molte si

segnalano due opere più recenti: La prevenzione è di questo mondo (Paolo Virelli, testi e disegni,



INAIL 2015

e Ispettore Felicino, 5 storie di salute e sicurezza sul lavoro (Studio Sgro S.R.L. ideatore, Riccardo Pieruccini, grafico, Pacini Editore 2015).



Si pensa che questi contributi rimangano distanti da quelli dedicati in qualche modo allo stesso argomento, in altri tempi forse più propizi, da autori come Roberto Zamarin (1940-1972) con Gasparazzo, Francesco Tullio Altan con Cipputi o Vauro Senesi. Meritevoli di grande interesse e

con un posto a sé stante sono le Graphic novel che ricostruiscono delle “tragedie operaie”: ILVA, comizi d’acciaio, storie di vita e di morte all’ombra dell’acciaio (Carlo Gubitosa, Kanjano, BeccoGiallo 2013); Marcinelle 1956 (Sergio Salma, Diàbolo Edizioni 2012); Eternit, dissolvenza in bianco (Assunta Prato, Gea Ferraris, Ediesse 2011); ThyssenKrupp, morti speciali S.p.A. (Alessandro Di Virgilio e Manuel De Carli, BeccoGiallo 2009); Porto Marghera, la legge non è uguale per tutti (Claudio Calia, BeccoGiallo 2007); Marcinelle, storie di minatori (Igor Mavric e Davide Pascutti, BeccoGiallo 2006).



Censire ed illustrare l'attualità della Medicina grafica incita anche a guardarsi indietro per andare alle origini del fenomeno, per comprenderne l'evoluzione e ricordarne alcuni esempi memorabili. Ciò è stato fatto in occasione della giornata di studio richiamata all'inizio, dove è stata presentata certa produzione artistica toscana e, più specificamente, sono stati rinverdiati i fasti (indimenticabili per chi li ha vissuti in diretta) dei disegni di Guido Crepax (1933-2003); disegni ideati per le oltre 200 copertine (con personaggi che hanno fatto la storia della medicina) e per i 360 casi della rubrica Circuito interno, in seguito diventata Clinicommedie, di Tempo Medico, rivista di informazione, dossier, cultura e attualità medica pubblicata dal 1958 al 2009. Le tavole di Crepax sono comparse nella rubrica per circa 30 anni a partire dal 1965, con impatto non certo di indifferenza (oltretutto nel corso degli anni si è vista nascere e poi affermarsi in quei disegni l'immagine-icona di Valentina) a corredo della narrazione di un caso clinico, sotto forma di dialogo: un importante clinico ed il suo aiuto discutono introducendo anamnesi, sintomi e segni del caso; assistenti, specializzanda e studenti commentano all'esterno. L'obiettivo è quello di raggiungere la diagnosi più ragionevolmente formulabile e viene coinvolto anche il lettore, che leggendo può fare una sua ipotesi verificandola poi andando a leggere la "risposta giusta". Molti di questi disegni di Crepax sono stati recentemente esposti a Milano in due mostre, una delle quali opportunamente sponsorizzata dall'Ordine di medici.

Circuito interno

Un importante clinico e il suo aiuto discutono i casi e spiegano le una storia collegata con circuito laterale interno alla scelta degli assistenti. Ogni caso è a divisa in tre parti. Alla fine di ciascuna si può tentare di emettere una diagnosi. Indovinarla dopo la prima parte, significa avere molte scuse (a un po' di fortuna); alla fine della seconda, notevole performance; alla fine, buon discernimento clinico.

IL CASO:

TURCA ZITELLA
E IL SUO AIUTO
DISCUOTONO I CASI
E SPIEGANO LE
UNA STORIA
COLLEGATA CON
CIRCUITO LATERALE
INTERNO ALLA
SCELTA DEGLI
ASSISTENTI.

TRASMISSIONE N. 24

L'enigma della zitella

Parte prima

(Studio del direttore. Il direttore e l'aiuto stanno parlando come al solito di problemi di lavoro.)

Direttore: La direzione amministrativa mi ha comunicato la lista dei prenotati: ne abbiamo per quasi sei mesi!

Aiuto: E' il problema del giorno, professore, il Grande Numero.

Direttore: Già, ha visto anche lei la Terribile milanese?

Aiuto: Sì, e bisogna riconoscere che l'angoscia del Grande Numero è venuta in forme allucinanti.

Direttore: Mai come nei nostri ospedali? Sporo comunque che le allucinazioni, almeno in Istituto, non colpiscono i miei collaboratori. Ma sono altro da dirsi?

Aiuto: Il Barone, professore, si è arricchito.

Direttore: Come scrive a dir, Attilio?

Aiuto: (Con il solito sorriso ambiguo) E' entrata una paziente... un quaresimero che sta mettendo a dura prova il reparto.

Direttore: (Che nel frattempo si era alzato, rinfusa di schiocco sulla poltrona) Va bene, Attilio. (Entrare la pupa e gliela punta contro con aria rassegnata) Può cominciare.

Aiuto: (Con la solita cadenza) Donna di 35 anni, longilinea, rubata, brucchiata. Vive in perfetto disaccordo con una sorella sposata. Da un anno e mezzo circa, durante iori familiari, ma anche al di fuori di esse, è presa da « crisi »: irrequietezza, sudorazioni, pallore, nausea e qualche volta anche vomito.

Direttore: Quando non litiga, sta bene?

Aiuto: Più o meno. Qualche disturbo di genere. I casi sono descritti dalla malata come « terribili », soprattutto per l'ansia, la cefalea, il senso di tremore, il cardiopalmo.

Direttore: E gli altri, cosa dicono?

Aiuto: La sorella dice che è « tutta scotta ». Il cognato il descrive come epineo abbastanza stereotipato, specie negli ultimi tempi.

Direttore: Che c'altro dicono?

Aiuto: Sono concordi nel far risalire l'inizio delle crisi a circa due anni fa, ma ultimamente hanno notato che le crisi sono in crescendo sia come frequenza che come durata.

Direttore: E cioè?

Aiuto: Prima erano di pochi minuti e adesso sono di un quarto d'ora.

Direttore: (Esclamazioni) Ci sarà bene anche un medico curante.

Aiuto: Sì. Ha prescritto e più riprese tranquillanti ma senza nessun successo, almeno dal punto di vista delle crisi. Obiettivamente non ha mai rilevato nulla.

Direttore: Ha fatto degli esami?

Aiuto: Ultimamente, per scarto di coscienza e spirito del genere del cognato che è persona paziente e ragionevole, ha fatto fare un check-up completo.

Direttore: (Sempre più spiacentato) E mi vuol rivedere il segreto?

Aiuto: Ci sono stati tre esami abnormali: la glicemia a digiuno 140; un esame di urine con tracce di glucosio 5 per mille; il metabolismo basale +37%.

Direttore: Dopodiché il medico curante l'ha spedita a noi.

Aiuto: Esatto: per sospetto ipertiroideo e diabete.

Direttore: E i suoi di esami Attilio, cosa dicono?

Aiuto: Tutto assolutamente normale. Può vedere lei stesso, professore: (Gli mostra la cartella e il suo si spaccano per ammirarla. Si interrompe il collegamento televisivo. Nella stanza gli assistenti incominciano a scambiarsi le loro opinioni.)

DA UN ANNO E MEZZO CIRCA DURANTE UN MOMENTO, MA ANCHE AL DI FUORI DI QUESTO, SI PRESENTA UN'IRREGOLARE, SUDORAZIONE, PALLORE, NAUSEA E QUALCHE VOLTA ANCHE VOMITO.

IN DISTAZIA SIBRINA, PRIMO NEI SUOI RITMI, TUTTO UNO CHE SI MUOVE CON UNO STILE DI SILENZIO.

Parte seconda

Studente interno: (Rivolgendosi all'assistente volontaria) Sarà la tua Sine, ma cara, con l'aggravarsi della donna?

Assistente volontaria: E' un'aggravante che per te non potrà mai esistere.

Assistente: « Rifletti, muniti di noi tre anni », frase pronunciata da un noto clinico parigino. Ma Crepax sulla tavola dell'istituto in giovani stitole.

Il assistente: Con una grossa anticipazione psicoanalitica la chiave freudiana!

Il assistente: Oh, se è per questo, Attilio, nella duplice situazione di psicoanalisi e di complessità, potrebbe sponarla lui.

Assistente volontaria: E così altre agli assistenti, avremo anche l'assistente! (Rivolgono l'aiuto e il direttore. Riprende il collegamento televisivo.)

Direttore: La sorella sembra proprio non ci sia nulla! La giovinezza è del tutto normale, anche dopo carico di glucosio.

Aiuto: Quindi niente diabete!

Direttore: E si smonta anche l'ipertiroideismo, visto che la captazione del sodio, la iodoproteidemia e il coefficiente sono normali. (E' pensieroso: entra la sua pipa e comincia a sventarla con studiati tentativi.)

Aiuto: Sono normali anche tutti gli altri esami: anatomia, urine, emocromo, sig. tifo, tirica. Non so proprio cosa pensare!

Direttore: (Ritornandosi dalla sua meditazione) Senta, Attilio, che lei sappia, ci sono altre indagini in corso?

Aiuto: (Che nel frattempo ha estratto il sigaro e flegge di comutarlo) C'è un fatto che lei non sa. Proprio stamane c'era giuocato nella urine. 18 per mille.

Direttore: E' sicuro che non ci sia di mezzo un carico di dolci?

Aiuto: L'infermiera sostiene di no: non solo, ma mi ha comunicato che la paziente ha insistito una specie di sciopero della fame perché si è accorta che tutti la considerano un'istrica.

Direttore: E le sue crisi, più siniste?

Aiuto: Una, proprio stamane. La malata non dormiva, l'infermiera voleva che spegnesse la luce ed è venuta la crisi.

Direttore: Come?

Aiuto: L'infermiera me l'ha descritta usando gli stessi termini del cognato.

Direttore: E il medico di guardia non è stato chiamato?

Aiuto: E' passato con il giro di mezzanotte, a meno di mezzora dalla crisi, e riferisce di aver trovato la paziente prostrata, con una « tremenda » cefalea e niente altro. Un tranquillante ha messo a posto tutto.

Direttore: (Con decisione improvvisa) Attilio, andiamo subito a vedere questa malata. (Il direttore e l'aiuto escono. Gli assistenti sulla sinistra riprendono i commenti.)

PER ME IL CASO E' DA SOTTOPORRE ALLO PSICHIATRA!

IO NON MI METTERE' MAI INVECE DI UNA TAVOLA DISCIPLINATA CHE UN E' VENE MI PERDARE POCO.

Parte terza

Il assistente: (Rivolta al II assistente) Ma non eri tu di guardia stamane?

Il assistente: Sì, e devo dire che sono isterico mi sembra un po' strano.

Il assistente: Quali altre indagini proponi?

Il assistente: Molti! Quanto a indagini non ho ancora le idee molto chiare.

Assistente volontaria: Un elettroencefalogramma, per esempio!

Studente interno: L'esame neurologico è completamente negativo.

Il assistente: Per me il caso è da sottoporre allo psichiatra.

Il assistente: Io non mi meraviglierei invece di una causa organica. Questa giovinezza che va e viene mi persuade poco.

(Rivolgono il direttore e l'aiuto.)

Direttore: No convergo, Attilio, la paziente è quella di lei descritta. Però mancano alcune cose.

Aiuto: (Meravigliandosi) Quali, professore?

Direttore: La previsione durante la crisi, per esempio!

Aiuto: (Con tono un po' sfottente) Io penso che aumenterà.

Direttore: Ottimo pensiero. (Con tono deciso) E poi desidero un cold pressor test e la prova dell'istamina.

Aiuto: (Eliminando improvvisamente) E vorrà anche una pleurografia...

Direttore: Andiamo un po' meglio, ma non basta. Su, avanti, si faccia coraggio.

Aiuto: (Con voce più sicura) Un reotropomoperitoneo!

Direttore: Attilio, mio valido amico, la sua voce è quasi una melodia. Mi sto commuovendo: credo sia proprio la strada giusta! E soprattutto desidero un dogma...

A questo punto, prima di girare il foglio per leggere la soluzione, il lettore ha l'ultima possibilità di emettere la propria diagnosi sul caso.

Conti dopo intervento chirurgico.

prima di sottoporre al psichiatra.

La malata non ne avrebbe mai saputo nulla.

questo punto, prima di girare il foglio per leggere la soluzione, il lettore ha l'ultima possibilità di emettere la propria diagnosi sul caso.

Direttore: (Cominciando)...

La narrazione per immagini (con o senza un testo incastonato nella “nuvoletta”) si può dire che sia sempre esistita: è strumento irrinunciabile dell’arte “popolare” che ha accompagnato l’umanità dai graffiti preistorici alla stampa che farà nascere il fumetto vero e proprio, alla fine dell’Ottocento, passando per lunghi secoli sino all’alto Medioevo quando, pur esaltando lo spirito ed il proprio dio, si mantiene con l’arte sacra un occhio al corpo e quindi alla medicina. Basta richiamare alla memoria qualche esempio residuo di Cristo della domenica, iconografia condannata dopo il Concilio di Trento, raffigurazione di carattere prescrittivo-ammonitorio tendente a disincentivare il lavoro nel giorno consacrato al Signore. Immagini “narranti” e quindi buone antenate del fumetto possono essere considerate ad esempio Il trionfo della morte di Andrea Orcagna (1308-1368), affresco sull’altare dei Pazzi nella chiesa di S. Croce a Firenze, o il Cristo deriso, la Vergine e San Domenico del Beato Angelico (1395-1455), nel Convento di S. Marco a Firenze o, dello stesso autore, la predella della Pala di Annalena con otto (all’origine) pannelli, una vera strip illustrante Storie dei santi Cosma e Damiano; oppure ancora la Pietà con i simboli della Passione del Maestro della Madonna Strauss (attivo in area fiorentina tra la fine del XIV e l’inizio del XV secolo) conservato al Museo dell’Accademia a Firenze.



Suggestivo per un rapporto paziente-medico con immagine è l’Autoritratto da ammalato di Albrecht Dürer (1471-1528); il disegno acquarellato, 12 cm in altezza, corredato da una scritta in tedesco che recita l’area dove si trova la macchia gialla indicata dal mio dito è quella dove io ho male”, secondo l’ipotesi più seguita sembra sia stato inviato dall’artista, in un anno tra il 1512 ed il 1519, al proprio medico di fiducia per una sorta di consulto per corrispondenza. Sono molte le interpretazioni date: una vuole che indicando la milza, sede della “bile nera” secondo la teoria ippocratica degli umori,

voglia far riferimento alla sua “melancolia”; un'altra ipotesi rimanda ad una splenomegalia e probabilmente alla malaria. I fumetti, con il passare del tempo, grazie anche alla loro evoluzione tecnica e creativa, si sono guadagnati un posto sicuro nel campo intrigante di quel mix espressivo visivo-letterario e nel connubio realtà-finzione; ai più consentono una comprensione immediata, attraente e chiara, emotiva e memorabile di storie e problemi, siano essi fantastici o realistici. Non desta meraviglia che i fumetti abbiano contaminato la medicina e che la medicina ricorra ai fumetti per esprimere meglio le proprie funzioni ed anche per superare alcuni suoi limiti intrinseci. La Medicina grafica, pur dovendo considerare la complessità della sua realizzazione (oltre che di un narratore necessita di un disegnatore), mostra i suoi migliori risultati a proposito del cosiddetto “narratore ferito”, quando si tratta cioè, di rivivere e rielaborare in prima persona storie di malattia, sofferenze, incontro-scontro con il personale e le strutture sanitarie, speranze riposte o abbandonate. Spesso risultati analoghi si ottengono quando il caso è raccontato con passione e con intelligenza da un qualche operatore o da un familiare addetto alla cura. Si tratta di storie sempre “istruttive”, capaci meglio di qualsiasi lezione accademica, per chi ne ha l'obbligo, di incitare ad assumere posizioni di “simpatia” con il “paziente”, comprendere le sue ragioni, i suoi valori, le sue paure, le sue aspettative, tutti elementi questi per stabilire alleanze ed ottimizzare la cura e spesso la “guarigione”. Si esprime anche il parere che alcuni prodotti della Medicina grafica possano assumere un insostituibile momento didattico o almeno di integrazione ed aggiornamento culturale: chi sa di avere lacune nel campo statistico ed epidemiologico provi a leggere la Graphic novel Doctor G alla quale si è accennato sopra; è possibile che rimanga sorpreso per l'opportunità che viene offerta di colmare quelle lacune.

Fumetti e Supereroe in terapia

Archivio la Repubblica.it 2014 02 21

Sdraiarsi sul lettino e invece di parlare, leggere un fumetto di Batman, Superman o l'Uomo Ragno. Succede negli Stati Uniti e da un po' anche in Italia. Sono sempre di più infatti gli psicoterapeuti convinti che la cultura pop, e in particolare i fumetti, possano aiutare i pazienti ad affrontare e vincere ansie e paure di tutti i giorni. Proprio come un supereroe. Ne è convinto il Dr. Patrick O'Connor, psicologo americano che ha avuto l'idea della "superhero therapy" nel 2010, quando lavorava in una casa famiglia di Chicago. «Amo i fumetti da sempre», racconta. «E lavorando con bambini e ragazzi in affidamento mi è venuto subito in mente il rapporto tra Bruce Wayne e Dick Grayson, ovvero Batman e Robin. Quest'ultimo viene affidato a Wayne dopo la morte dei suoi genitori, per cui ho pensato che i miei piccoli assistiti avrebbero potuto identificarsi con lui». A quel punto O'Connor ha cominciato a far leggere ai suoi pazienti albi DC e Marvel nelle sedute. Non solo, ad alcuni ha anche chiesto di inventare un personaggio e immaginare di avere dei superpoteri con cui reagire alle sfide quotidiane. Il risultato è stato esaltante: «I pazienti esprimevano le proprie emozioni come non avevano mai fatto prima». Nulla di strano, in fondo i teorici del fumetto vedono da anni i supereroi come una versione moderna e pop degli archetipi junghiani, in grado di mettere in luce valori e forze primarie, come il bene e il male. «Vedersi come un supereroe aiuta a prendere coscienza di se stessi», conferma Elisa Rocchi, presidente dell'associazione Barbablù di Cesena, che riunisce educatori e pedagoghi. «Nei nostri laboratori spingiamo i ragazzi a creare anche una propria nemesi, un super nemico che rappresenta il lato oscuro. Il cosiddetto "villain" che permette di capire punti di forza e le debolezze». Eppure non tutti sono convinti. L'American Psychological Association non riconosce la "superhero therapy", perché mancano prove scientifiche della sua efficacia. Almeno per ora. Intanto O'Connor ha iniziato a tenere un corso a Chicago per gli aspiranti terapeuti a fumetti, oltre ad aver creato Comicspedia, un sito dove ad ogni supereroe viene associato un (super) problema: così Batman

ci parla della perdita di qualcuno che amiamo, i Fantastici Quattro gettano una nuova luce sulle dinamiche familiari e gli X-Men, mutanti ed emarginati, possono far comprendere meglio la diversità, anche sessuale. Ma la terapia a fumetti non funziona solo con i più piccoli. «Gli adulti reagiscono positivamente alle sedute», continua lo psicoterapeuta. «Soprattutto quelli delusi da forme classiche di terapia. E poi quasi tutti conoscono queste storie». Gli fa eco il counselor americano Josué Cardona: «Non è necessario essere un fan dei comics. Anche mia nonna di 85 anni sa chi è Superman e cosa rappresenta: forza, giustizia e bontà». Cardona ha creato il sito Geektherapy. com ed è convinto che il mondo sarà salvato dalla cultura geek, la cultura pop amata dai nerd. Non solo supereroi, dunque. Ma anche Star Wars, i videogame o Il signore degli anelli vanno bene per curarsi. O magari Harry Potter. A quanto pare non c'è niente di meglio del maghetto creato da J. K. Rowling per elaborare un lutto. O anche solo per calmare l'ansia. Un esempio? Nel suo blog O'Connor consiglia di provare a creare un incantesimo per proteggersi dai cattivi pensieri. Come dire che per sentirsi meglio, più che di poteri magici o superpoteri, c'è bisogno del potere dell'immaginazione. In fondo, basta poco per essere (super) eroi, anche solo per un giorno.

Fumetti e autismo: il progetto a fumetti di Dave Kot



Di Giulia Prodiguerra

Pubblicato il 29 Gennaio 2015 (aggiornato il 19/03/2018)



Dave Kot propone un fumetto terapeutico che sia di supporto sia ai bambini autistici che a chi li circonda, aumentando la conoscenza e la consapevolezza dello spettro autistico e delle sue implicazioni. Possono i fumetti aiutare le persone affette da autismo a esprimersi e interagire con chi li circonda? Se scritti e illustrati appositamente per bambini affetti dai disturbi dello spettro autistico, Dave Kot pensa di sì. Kot viene dalla Pennsylvania, è autistico, lavora come terapeuta, e ha scritto il primo fumetto terapeutico con protagonista un supereroe affetto da autismo. I primi due volumi di *Face Value Comics* (a cui ne seguiranno altri) sono stati scritti e sceneggiati da lui e dalla moglie Angela, e illustrati da un gruppo di disegnatori che hanno spontaneamente aderito al progetto. Dave Kot spiega: In molti casi, i fumetti non sono che divertimento per famiglie e intrattenimento. Ma in altri, possono dare ai bambini autistici un eroe come loro, permettergli di capire cosa sia o non sia l'autismo, relazionarsi a situazioni ed essere aperti e sereni riguardo il comunicare il proprio autismo. Le storie di *Face Value Comics* sono ambientate nel 2072, con una forte influenza steampunk affatto casuale: Kot ha deciso per questa ambientazione per sviluppare al meglio i personaggi e creare un vero ambiente supereroistico, senza limitarsi alla quotidianità, bensì portando i problemi ordinari in un mondo immaginario e pieno di possibilità. Lo steampunk è un'interessante miscela di differenti epoche storiche. Trasporta l'epoca Vittoriana, che va dal 1837 al 1901, in un'Inghilterra moderna con regole sociali ed etichette piuttosto rigide. Volevo rendere il tutto più interessante. Oltre al protagonista Michael, affetto da autismo, Kot ha costruito una serie di personaggi affetti da altre sindromi dello spettro autistico, usando come riferimento il DSM5, (la quinta edizione del *Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali*) e conferendo loro un robusto background caratteriale. Abbiamo, per esempio, Cass, studente con la sindrome di Asperger ossessionata dal tempo e dal meteo, e il Dr. Mobius, lo scienziato malvagio che richiama la sindrome di Mobius. Ai protagonisti si oppongono i due bulli, Edge (manesco) e Claudia (sarcastica).



Kot utilizza una serie di espedienti per comunicare con i bambini autistici, ma anche con gli altri lettori: il dispositivo più forte sono sicuramente i “*social throat punch commentary*” (traducibile come: l’interpretazione da pugno sociale nello stomaco), dove troviamo il testo o perfino l’intera pagina capovolti. L’intento è quello di porre il lettore in una posizione diversa, facendogli comprendere come un autistico potrebbe percepire il mondo rispetto a lui. Questo perché spesso gli autistici non riescono a esprimere un disagio, rendendosi “illeggibili” a chi non ha i dispositivi per comprenderli. *Face Value Comics* vuole proprio mettere a disposizione di tutti questi strumenti, così da aumentare la comprensione e il reciproco scambio. Kot voleva che i bambini fossero capaci di parlare dell’autismo, di rendersi conto di come funziona e quali limiti e potenzialità ha insite. Se la letteratura scientifica non è di facile accesso, in particolare per un bambino, un fumetto *family friendly* in cui il lettore potesse rispecchiarsi, e che fosse accessibile a parenti, amici, insegnanti, sembrava quindi la scelta migliore “*Non è un semplice fumetto,*” dice Kot, “*noi facciamo terapia, informazione ed educazione sotto forma di fumetto.*”



Le facce di alcuni personaggi sono state infatti volutamente disegnate enfatizzando i tratti e le espressioni facciali, in particolare in presenza di stati d’animo come rabbia, paura, sorpresa, tristezza. Molta della ricerca del dottorato di Kot si è infatti basata sul riconoscimento delle espressioni facciali, che aiutano l’autistico a identificare i ruoli sociali e l’espressività delle emozioni. La cosa fondamentale è la consequenzialità, a quanto dice Kot: grazie agli studi e agli insegnamenti ai suoi pazienti, questi riuscivano, oltre che a riconoscere le emozioni dalle espressioni facciali, a inserirle in un contesto e capire cosa poteva avere causato cosa. “*Mia sorella è triste perché penso che le sia accaduto questo in conseguenza a questo.*” Kot ha così compreso l’universalità delle espressioni facciali e delle emozioni: “*Una persona arrabbiata dell’Australia ha lo stesso aspetto di una persona arrabbiata dell’Alaska.*” Il fumetto permette quindi di creare degli schemi visivi ricorrenti: la sorpresa, il dolore, la gioia... Ogni emozione ha tratti distintivi che vengono sempre rappresentati allo stesso modo. Questo consente al bambino autistico di creare un modello mentale che lo aiuti a riconoscere l’emozione sul viso di chi lo circonda. Abbiamo inoltre, all’interno della storia, il robot Tess: un supporto terapeutico che aiuta anche il lettore, oltre a Michael, qualora subentri una situazione difficile o fraintendibile.



" S

Il fumetto ha già avuto diversi risconti positivi nelle scuole e nei gruppi di supporto. L'autismo è una lotta individuale, ma grazie anche a una maggiore comprensione delle sindromi, può diventare, anziché uno scoglio, a causa del doversi adeguare alle regole sociali, un punto di partenza. Lo stesso Dave ha vissuto questo problema: l'autismo gli è stato diagnosticato in età adulta, e fino a quel momento ha semplicemente creduto di essere sbagliato. Per il futuro, l'idea è quella di introdurre più avanti personaggi come Division Man, capace di replicarsi per mitosi, per introdurre anche concetti scolastici di scienze e matematica. Anche delle *action-figures* multisensoriali (che stimolino soprattutto olfatto e tatto) sono in progettazione. Un progetto che di sicuro merita di essere diffuso anche a livello internazionale, aprendo nuove strade sia al mezzo-fumetto che alla stessa ricerca scientifica. Kot sostiene che prima di Face Value Comics ci fosse una profonda assenza di personaggi autistici o disfunzionali nei fumetti. Se è comunque vero che non ne sono mai stati creati con intento terapeutico, possiamo rintracciare diversi casi in fumetti di tutto il mondo, partendo proprio dall'Italia, con *Dr. Morgue*, edito da Star Comics, ideato da Silvia Mericone, Rita Porretto e disegnato da Francesco Bonanno: ambientato in Canada, ha come protagonista Yoric Malatesta, coroner con la Sindrome di Asperger. In Giappone è notevole il caso di *With the Light: Raising an Autistic Child (Jiheishouji o Kakaete)* di Keiko Tobe, che racconta la storia di una famiglia che deve fronteggiare quotidianamente la discriminazione, l'incomprensione e l'ignoranza verso la loro figlia autistica Hikaru, perché "diversa". Nei comics americani troviamo Black Manta, nemico di Aquaman, affetto da autismo, e Legion (Legione) il quale ha una serie di disturbi mentali (in particolare soffre di personalità multiple, ognuna delle quali controlla un aspetto diverso del suo carattere).

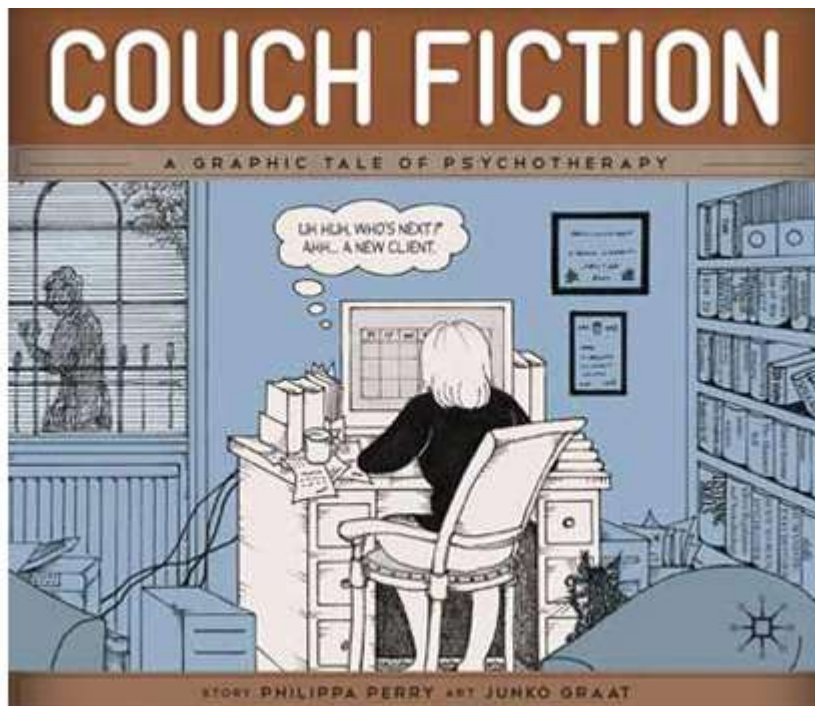


Se leggete Internazionale, il nome di Philippa Perry dovrebbe suonarvi quantomeno familiare. Sul sito del settimanale in edicola il venerdì, è comparsa infatti da qualche mese una video rubrica intitolata “Pronto, puoi aiutarmi?” in cui la psicoterapeuta inglese risponde alle richieste di aiuto di persone che mantenendo l’anonimato le raccontano in una breve telefonata un loro problema personale. Per metà animati, i video sono comparsi originariamente sul Guardian nel 2015 (con cui Perry collabora anche come autrice), da sempre attento ad offrire ai propri lettori aiuto in ambito psicologico: i numeri di pronto aiuto, scritti in calce ad articoli che affrontano tematiche legate alla salute mentale, sono solo un esempio di questa sensibilità. I video durano pochi minuti, ma sono sufficienti per

1) far sentire meno disorientata la persona che ha telefonato,

2) infonderle coraggio per reagire,

3) convincere una scettica spettatrice che la psicoterapia è davvero, come suggerisce l’etimologia, una *cura dell’anima* di cui potremmo aver bisogno in molti. Nel suo graphic novel uscito nel 2010 per Palgrave Macmillan, *Couch Fiction, A Graphic Tale of Psychotherapy* (edito in Italia da Codice), Philippa Perry porta questo potenziale persuasivo alle stelle. Scrive infatti un’opera a fumetti in cui demistifica i tecnicismi della pratica terapeutica e la rende accessibile a un ampio pubblico, non solo di studiosi e suoi pari, ma anche di curiosi.



Illustrato dalla sua amica Junko Graat, ex product designer giapponese che a Londra ha ricominciato una vita come studiosa di orticoltura, *Couch Fiction* racconta un case study di Pat Philips, psicoterapeuta “non perfetta” di circa cinquant’anni. Il suo paziente è James Clarkson Smith, un ambizioso avvocato sui trent’anni che le confesserà di essere un cleptomane e voler smettere con quest’abitudine (all’apparenza immotivata) che ritiene dannosa per la sua reputazione. Perché, però, un fumetto? Philippa Perry ha sempre amato questo genere sin da quando era bambina e faceva i conti con la sua dislessia: leggere fumetti l’ha aiutata a capire il vero significato delle parole; amava Asterix e crescendo si è appassionata a Harvey Pekar. Il fumetto le ha dato la possibilità di mostrare contemporaneamente cosa succede dentro e fuori i suoi protagonisti (che per una storia sulla psicoterapia è direi l’ideale). L’ispirazione per i case studies deriva invece dalla sua ammirazione per la psicoterapeuta e autrice Susie Orbach.

Il libro (dedicato al marito, l’artista Grayson Perry e alla loro figlia, Flo) mostra cosa succede durante le oltre quaranta sessioni di terapia, dove l’origine dell’impulso a rubare viene ben presto sviscerato, e l’analisi prosegue approfondendo il carattere di James e i suoi reali bisogni. Come rileva nella postfazione Andrew Samuels, professore di psicologia analitica all’università dell’Essex, “in un tentativo unico e creativo” Perry chiarisce “*a sé stessa e a noi cosa sia realmente la pratica della terapia*”. L’unicità e la creatività dell’autrice risiedono, soprattutto nella presenza di didascalie sottostanti le vignette, dove la voce narrante analizza gli scambi tra i due protagonisti, e dove si trovano di fatto le spiegazioni teoriche di ciò che sta avvenendo nel racconto. Perry le chiama “note” e ci fa sapere che se siamo interessati a sapere di più su quello che “vediamo” possiamo leggerle, altrimenti possiamo anche non considerarle e proseguire badando solo alla storia disegnata.



Se non leggessimo le note, però, ci perderemmo gran parte della bellezza del libro. Nella prima vignetta, ad esempio, vediamo Pat seduta nel suo studio, china alla scrivania, che dopo aver intravisto dalla finestra il nuovo cliente che sta arrivando, prova a ricordare la telefonata durante la quale aveva fissato appuntamento. Mentre ricorda il nome del paziente, ricorda anche il tono snob e sicuro di sé che aveva; stupisce il fatto che Pat mostri di avere già “inquadrato” la persona. Non dovrebbe evitare di giudicare prima di averlo conosciuto?

La nota spiega: *“Alcune scuole di psicoterapia suggeriscono che prima di una sessione, il terapeuta debba liberarsi dei propri preconcetti per mantenere quell’apertura mentale necessaria per cogliere tutte le sfumature dell’incontro. Secondo lo psicanalista Wilfred Bion, il terapeuta deve dare la priorità a percezione e attenzione piuttosto che a memoria e conoscenza, e questo come base del proprio approccio lavorativo. Tale posizione è condivisa dai terapeuti più esperti (ogni tanto più per demenza che per una rigida obbedienza alla teoria). La terapeuta in questa storia non segue questa teoria alla lettera. Non è una terapeuta perfetta e dunque non funziona così”*. Senza la nota, non avremmo la possibilità di cogliere le sfumature del carattere di Pat né tantomeno di considerarla da un punto di vista “umano”, finiremmo col concentrarci su James. Ciò che questo libro ci aiuta a fare, è imparare cosa sia la terapia sia per il paziente che per il professionista che la offre. Pat non è perfetta, commetterà errori di valutazione durante la storia, ma la sua forza (e professionalità) starà nel saper correggere il tiro e trovare comunque un modo appropriato ed efficace per aiutare James.

Durante un’intervista, in cui le è stato detto che il personaggio di Pat è stato particolarmente apprezzato poiché imperfetto, Philippa Perry ha detto *“Mi chiedo se non abbiamo un bisogno innato di trovare qualcuno che sia perfetto... La gente tende a cercare la perfezione negli altri, che si tratti di un medico, di un’insegnante o una terapeuta... Quando scopriamo che l’altra persona non è perfetta, è un momento molto felice. Vivere con l’illusione, con la fantasia, non è divertente come il vero e reale contatto. Arrivare più vicina alla verità è da sempre il mio scopo, perché è più piacevole di vivere in un mondo delle fate. È una ricerca continua.”*



Altre volte nelle note si può trovare una spiegazione del perché la terapeuta pone certe domande: quando James dice che ha provato a smettere di rubare, ma senza risultati, Pat domanda cosa succede quando ci prova; lo fa perché (ci dice la nota) in molti casi chi si rivolge ad una terapeuta lo fa come ultima spiaggia, dopo aver provato varie strade per risolvere il proprio problema, e Pat non vuole suggerire al suo paziente qualcosa che lui abbia già sperimentato. Una sessione di terapia dunque si svolge come un dialogo tra due persone sedute una di fronte all'altra. Sembrerebbe una normale conversazione, dall'esterno, ma Perry è ben attenta a sottolineare le differenze. Nonostante si crei sintonia tra terapeuta e paziente, la prima deve sempre ricordarsi di mantenere dei confini, mitigando i suoi stessi sentimenti qualora provino ad emergere (non può per esempio, lasciarsi andare all'ira se il paziente le risponde male, deve capire *perché* le sta rispondendo così). Il tema di fondo di questo viaggio lungo 150 pagine è quello dell'interruzione del contatto. Prima di intitolarlo *Couch Fiction* infatti, era proprio *Interruptions of Contact* il nome cui Philippa Perry aveva pensato (è stato il suo editore a farglielo cambiare, dato che risultava poco immediato e più simile a *coitus interruptus*).

Per "interruzione del contatto" s'intende l'abitudine ad evitare di relazionarsi con altri o ad esprimere i propri sentimenti: tutto questo, nelle parole di Perry, è di solito dovuto al modo in cui, da bambini, ci siamo adattati ad un ambiente difficile chiudendoci; questa "chiusura" ci ha permesso di sopravvivere e fiorire, ma quando quelle condizioni di difficoltà sono cambiate, si è trasformata in una condanna. Siamo rimasti legati alle vecchie abitudini, anche se non sono la cosa migliore per noi. In sintesi: sì, cambiare è difficile.



Philippa Perry *Couch Fiction* è stato molto applaudito dai colleghi di Perry, che ne hanno esaltato lo spirito e insieme il valore accademico. Oggi lo si può trovare in mezzo ai libri di psicologia più che nel reparto fumetti delle librerie.

CULTURA

11 GENNAIO 2019 Fumetto e scienza: ogni storia è un'opera d'arte di Agnese Sonato



“Capisci, è questo il senso della ricerca. Interrogare. Scoprire. Capire. Spostare un po’ più su l’asticella della conoscenza” così Zerocalcare parla della ricerca scientifica in *Educazione subatomica*, il fumetto della serie *Comics&Science* dedicato al Sincrotrone di Basovizza (Trieste), pubblicazione presentata al Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) di Roma il 4 febbraio 2019. E questo è solo uno dei tanti esempi usciti due volte all’anno dal 2015 per *Comics&Science*. Ma cosa succede quando ricerca e fumetto si incontrano? Ne abbiamo parlato con i “papà” del progetto *Comics&Science*: Andrea Plazzi, matematico che oggi lavora nel mondo dell’editoria e in particolare del fumetto, e Roberto Natalini, Direttore dell’Istituto per le Applicazioni del Calcolo “M. Picone” del CNR a Roma, matematico e fondatore del sito di divulgazione della matematica *MaddMaths!*. “*Comics&Science* – racconta Andrea Plazzi – è nato nel 2012 quando, dall’incontro con Roberto Natalini è nata l’idea di pubblicare dei numeri pilota di quella che poi è diventata la pubblicazione in corso ancora oggi. Lo scopo è raccontare scienza e ricerca, e inizialmente siamo partiti dalla matematica, ambito da cui entrambi proveniamo e in cui Roberto

lavora”. Così, oltre alle competenze in ambito scientifico, è subito emersa l’esigenza di coinvolgere grandi nomi nel panorama del fumetto italiano che dessero vita a storie per raccontare la ricerca. Oltre a Leo Ortolani e Zerocalcare, ci sono pubblicazioni di Tuono Pettinato, Francesco Artibani e altri. Le opere sono editate da CNR Edizioni, un segnale importante per un’istituzione come il Consiglio Nazionale delle Ricerche che con questo progetto mette in campo fumetti divulgativi per raccontare la ricerca, un approccio non così diffuso. “È qui il punto centrale: raccontare la ricerca con un linguaggio e uno strumento che uno non si aspetta. – commenta Roberto – Insomma, lo scopo del nostro progetto non è avvicinare alla scienza chi già si interessa di scienza, ma nemmeno chi la rifiuta. *Comics&Science* vuole interessare alla scienza chi non pensa di potersene interessare, chi non si pone proprio il problema se interessarsene o meno.”



Vignetta tratta da "Materia oscura", fumetto di Comics&Science del 2016 (© Silver / MCK)

In questo processo ha ruolo fondamentale l’intrattenimento, perché “il lettore deve provare piacere nel leggere uno dei nostri fumetti, deve vederli come un momento di intrattenimento costruito intorno alle idee della cultura scientifica - continua Andrea - Per questo nelle nostre pubblicazioni è importantissima la storia, oltre che le immagini. È la storia creata intorno a una tematica di ricerca scientifica a trascinare il lettore che, quasi a sua insaputa, entrerà in contatto con la scienza”. Per unire l’obiettivo di raggiungere un pubblico che non si aspetta di incontrare la scienza nel fumetto e l’intrattenimento, da sempre *Comics&Science* è presente alla manifestazione *Lucca Comics&Games* dove entra in sintonia con il mondo del fumetto e del gioco.



Vignette tratte da "Educazione subatomica", il fumetto firmato da Zerocalcare

(© Zerocalcare / Symmaceo)

“Non stiamo facendo una cosa così nuova. – racconta Roberto – “In fondo l’uomo da sempre ha cercato di comunicare la realtà o di farne sintesi con i disegni, basta pensare ai segni delle caverne preistoriche”. Raccontare la scienza e quindi anche la realtà che ci circonda, tra meraviglie e misteri, è un meccanismo che mettiamo in campo da sempre. Ma non solo, c’è di più. “La nostra idea è che dobbiamo prendere un personaggio (il fumettista), che è l’artista – racconta Roberto - e immergerlo in un nuovo mondo, com’è successo con Zerocalcare al Sincrotrone di Basovizza, mettendolo in contatto con la scienza e gli scienziati. Lì lo lasciamo creare qualcosa di bello, però qualcosa di bello e attraente di per sé, indipendentemente dalla scienza. Poi arriviamo noi a mettere la cornice scientifica. In pratica creiamo un quadro, un’opera d’arte ogni volta”.11/01/2019

Il supporto al tempo del COVID:

costantemente presenti fumetti nel periodo di pandemia sono stati di grande supporto, numerose le iniziative gratuite



Anche Dylan Dog invita a stare a casa
Di Redazione 22 Marzo 2020
Anche Dylan Dog sensibilizza sull'importanza di restare a casa per far fronte all'emergenza sanitaria del contenimento del Coronavirus. Sergio Bonelli Editore ha infatti diffuso un fumetto (testi di Tinano Scavi e disegni di Sergio Geraci) con protagonista l'investigatore dell'incubo che sottolinea l'importanza di restare in casa.

Anche Diabolik invita a restare a casa
Di Redazione 10 Marzo 2020
Anche Diabolik promuove la campagna social #iorestoacasa legata all'emergenza sanitaria del contenimento del Coronavirus in seguito al nuovo decreto emanato nella serata di ieri dal presidente del Consiglio Giuseppe Conte. La casa editrice Astorina ha infatti condiviso sui propri canali social un'immagine con protagonisti Diabolik ed Eva Kati intenti a rilassarsi in uno dei loro rifugi, sottolineando l'importanza di restare in casa.

Il video animato di Zerocalcare sulla quarantena per il Coronavirus
Di Redazione 14 Marzo 2020



ESPERIENZE A SCUOLA DI ARTETERAPIA :

Lezioni

Tirocini

Suervisioni

Giornata formativa del 19 Maggio, professor Cristiano Pinto Artiterapie Digitali

Le costanti nell'uso delle Artiterapie digitali sono:

-- processo creativo corale

- le immagini sono legate ad una narrazione giocosa, dolorosa o di documentazione. La storia può essere la base sulla quale poi sviluppare video o foto,

o la storia può nascere evocata dalle immagini, anche casuali.

- Lo scopo è favorire la crescita individuale attraverso un lavoro di gruppo. Scattare e rivedere foto proprie favorisce un processo di definizione di sé. La foto-autoritratto funge infatti da specchio.
- Il fatto stesso di riprendere una persona può essere un processo di valorizzazione: l'obiettivo la identifica, riconoscendola come un individuo.
- La maggior parte del lavoro in gruppo implica la discussione: l'uso delle tecniche digitali può dare struttura a questo processo conferendogli maggiore significato e rilevanza. I partecipanti esplorano argomenti che normalmente non affronterebbero e si concentrano sullo sviluppo di idee. La strutturazione garantisce a tutti la possibilità di contribuire. Il lavoro però viene organizzato in modo da evitare che alcuni componenti del gruppo monopolizzino una discussione e altri rimangano in silenzio: tutti hanno l'opportunità di esprimersi.

Lavorando insieme in un ambiente che dà sostegno, i partecipanti acquistano fiducia nel processo di gruppo. Da questa posizione di sicurezza, con una base di interessi e obiettivi comuni si possono esplorare anche le aree di differenza e questo può portare a una maggiore comprensione reciproca, all'accettazione delle differenze e a una maggiore coesione sociale. L'arte di narrare associata a delle immagini è usata soprattutto in **campo educativo e formativo**. Dare rilievo alla narrazione, ai racconti dei soggetti che vengono coinvolti nei processi educativi e formativi, aiuta sia a leggere fenomeni e processi (narrazione come strumento di ricerca), sia a produrre azioni e cambiamenti intenzionali (narrazione come strategia didattica). La narrazione è uno strumento per penetrare in profondità nelle cause e nelle ragioni di eventi, i particolari che vengono raccontati costruiscono una storia, diventano reali e determinano la storia stessa. Il pensiero narrativo si occupa delle intenzioni e delle azioni proprie dell'uomo o a lui affini, nonché delle vicissitudini e dei risultati che ne contrassegnano il corso. Il suo intento è quello di calarsi dentro la particolarità dell'esperienza e di situare tale esperienza nel tempo e nello spazio. (Bruner 1999)

- Secondo Demetrio il pensiero narrativo è una strategia conoscitiva che consiste nella costruzione di storie come modelli interpretativi della realtà. (Demetrio, 1999)

Attraverso la narrazione la mente procede per attribuzioni di significato valorizzandone gli aspetti semantici e trasformando l'esperienza in una storia coerente (Smorti, 1994).

- La struttura narrativa del pensiero è funzionale non solo alla comprensione della realtà ma interviene anche nella costruzione del concetto di sé e dell'identità (Bruner, 2002). Dopo il secondo anno di vita, infatti compare il sé narrativo che si vede evidente nella ricca produzione di monologhi, attraverso cui il bambino riesce a dominare la nuova struttura mentale a rinforzarla progressivamente.
- Metodo delle storie di vita. Chiunque racconti fa lavorare la propria mente e le emozioni ritrovando il senso di ciò che ha significato per lei o per lui l'aver imparato dall'esperienza dalle diverse circostanze della vita, da se stesso (Demetrio, 1999)

DIGITAL STORYTELLING è una pratica narrativa che unisce l'uso delle nuove tecnologie alla tradizione del racconto orale dello Storytelling.

Le tecnologie usate nel Digital Story Telling sono: **le foto**, scattate appositamente, in modo casuale, oppure selezionate da foto già esistenti (es. foto della famiglia) o prese da internet, i video e le web apps, come *Storyboardthat*, che mette a disposizione per creare una storia una grande quantità di immagini sui più svariati temi o *Adobe Spark*, una suite di Adobe di strumenti per la creazione di contenuti digitali di forte impatto visivo e per la loro pubblicazione e condivisione sul web: *Spark Page* è una piattaforma di semplice web editing che permette di creare storie per il web, combinando immagini con testo e grafica; *Spark Video* permette di creare animazioni e presentazioni con video, testo, immagini e icone sulle quali poi si registra la voce.

I campi di applicazione del DTS in Arteterapia sono molteplici.

– Con pazienti psichiatrici o disabili

– Con preadolescenti e adolescenti nelle scuole, quindi in contesti socio-educativi

-Altro campo di applicazione è quello delle Aziende dove si lavora soprattutto sulle dinamiche relazionali. Avendo spesso un tempo limitato, si fanno soprattutto improvvisazioni, puntando l'attenzione sulla coesione dei partecipanti, sul come si lavora insieme per raggiungere un obiettivo.

STOP MOTION

Altra tecnica utile nelle proposte laboratoriali, è quella della Stop Motion, o “animazione passo uno” che consiste in una successione di scatti fotografici rappresentanti soggetti animati. Anche in questo caso viene richiesto il coinvolgimento e la partecipazione di tutti i partecipanti, per una produzione più rapida del filmato. È una narrazione più evocativa, in cui si possono valorizzare modalità espressive come quella grafo-pittorica. Anche in questo caso ci sono software di animazione che possono essere integrati per lo sviluppo della storia. Altri mezzi utili per realizzare il filmato sono il chroma-key fondali verdi che servono per l'inserimento di scenari virtuali o immagini come sfondo per la scenografia, e le tute verdi che permettono di manipolare oggetti senza essere visibili nelle immagini del video finale.

L'esperienza del nostro gruppo

Con una specie di gioco, si è stati invitati ad identificarsi in alcune situazioni, interpretandole fisicamente. Scattate le foto delle varie interpretazioni sono state stampate. Ognuno ha scelto, tra le varie foto, due o tre immagini che lo colpivano particolarmente. Divisi in gruppi di 6 persone, le foto scelte sono diventate le immagini per elaborare una narrazione. Abbiamo aggiunto il testo legato alle immagini, il commento vocale della narrazione. Il nostro gruppo ha realizzato una specie di fotoromanzo parente strettissimo del fumetto

19/05/2018

IL SOGNO COLLETTIVO

LA CONQUISTA

Tanto tanto tempo fa

C'era un luogo in cui le Persone vivevano con lentezza.

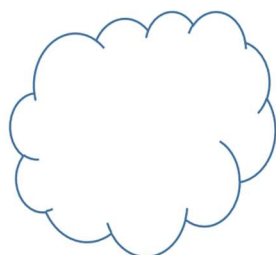
Questo dipendeva anche da un obbligo tassativo di dormire:

dormire profondamente

Dormire in qualsiasi momento

Dormire in qualsiasi luogo.

Dormendo dormendo si era costretti a sognare condannati, però, a non poter realizzare mai quei sogni.



....ma un bel giorno nel silenzio una voce:

MA...Ragazzi, perché dormire sempre?
Lo sapete che sognare soltanto non porta a nulla?
ISVEGLIAMOCI! E REALIZZIAMO I NOSTRI SOGNI!

BUONGIORNISSIMO!



Adesso ti aiuto io



GRRRRR. Lasciaci dormire.....nei nostri sogni siamo al sicuro! 5 SGRUNT

Ragazzi, aiutatemi a tenerla sveglia!



O Cielo! Si è svegliata!!!!
FINALMENTE!

La vita vera cominciò a fluire come passi di una danza



Al suono della danza, tutti gli abitanti si svegliarono e si unirono alla gioia, riconquistando la felicità
perduta del vivere

....Ma QUESTA è un'altra storia....



Buonanotte!

16 febbraio 2019 arteterapia Prof. Pinto

Relazione giornata formativa 16 febbraio 2019

di Rita Lodi

Il fumetto in arteterapia.

L'attività che abbiamo sperimentato in questa giornata si ispira alla **Superhero Therapy**, ovvero un approccio psicoterapeutico sviluppato a partire dall'esperienza personale della sua creatrice, Janina Scarlet, che, dopo essersi trasferita negli Stati Uniti come rifugiata del disastro di Chernobyl, per superare il disagio e gli atti di bullismo a cui veniva sottoposta ha trovato conforto nei fumetti Marvel. Nel tipo di intervento presentato il fumetto si inserisce nella categoria delle artiterapie multimediali/digitali, perché è grazie all'utilizzo di applicazioni per il cellulare che i partecipanti possono facilmente creare e modificare immagini che li portano ad essere i diretti protagonisti della storia narrata. All'interno della seduta l'utilizzo degli strumenti tecnologici si può facilmente combinare con altre tecniche creative, come quelle di teatro-immagine e di riscaldamento teatrale (ad esempio la tecnica delle sculture corporee, che possono essere fotografate ed utilizzate in maniera simile alle carte narrative), e presentare diversi "gradi di difficoltà" (l'utilizzo della tecnica del film muto risulta ad esempio facilitante, a causa dell'assenza di dialogo); ma quello che risulta sempre molto importante è l'**approccio partecipativo**, grazie il quale sarà il gruppo stesso a motivarsi ad agire, mentre l'arteterapeuta sarà più che altro un attivatore dell'esperienza.

Dopo aver illustrato gli argomenti di cui sopra e aver mostrato alcuni video e fumetti creati da gruppi di ragazzi ci siamo divisi in gruppi ed abbiamo cominciato a svolgere l'attività.

Esperienza laboratoriale: divisi in piccoli gruppi creare una breve sceneggiatura (che ricordi un po' lo stile dei film Marvel) e su quella creare un fumetto, composto da 8-10 immagini (foto scattate e modificate) e didascalie, all'interno del quale il protagonista scopra (o riceva) dei poteri e si scontri con un antagonista.

Il lavoro di gruppo ha impegnato diverso tempo ed ha dato modo di sperimentare alcune delle particolarità e delle difficoltà che possono presentarsi durante un'attività di questo tipo e che insieme al docente abbiamo poi avuto modo di analizzare. In primo luogo è apparso da subito chiaro come l'approccio partecipativo utilizzato non portasse tanto a lavorare sull'interiorità, ma sulle **dinamiche** interne al gruppo, arrivando poi a raggiungere una gratificazione data non da un "premio finale", ma dalla piacevolezza del lavoro in sé. In questo senso il professor Pinto ha sottolineato che il gruppo come organismo presenta, solitamente, delle dinamiche evolutive che passano da una prima fase di entusiasmo ad una seconda fase in cui emergono delle volontà disgregative (le persone non vogliono sentirsi assimilate, ma neanche abbandonate) ed è in questo momento che è facile venga attaccato il conduttore, il quale deve essere pronto ad arginare e guidare i partecipanti nel continuare il lavoro. I **ruoli** sono poi un altro fattore importante da tenere in considerazione: il fatto che ogni partecipante abbia un suo ruolo (fotografo, sceneggiatore...) all'interno del gruppo ne facilita l'integrazione con gli altri e permette ad ognuno di dimostrare le sue capacità.

La finalità di un'esperienza di questo tipo è infatti di **empowerment**, ovvero di potenziare la capacità di recuperare le proprie risorse per operare cambiamenti. I costrutti cognitivi alla base dell'intervento sono vari, ma fra gli altri spiccano: autoefficacia, motivazione intrinseca e concetto di sé (autostima).

Dopo aver svolto alcune attività di movimento, per "decomprimere" la tensione accumulata durante il momento creativo, la parte finale della giornata è stata dedicata alla proiezione e alla lettura dei fumetti prodotti dai vari gruppi: ogni gruppo doveva scegliere una canzone da usare come sottofondo e recitare le battute scritte all'interno delle vignette, mentre il tutto veniva proiettato in modo da essere visibile all'intera classe.

Strumenti utili presentati nel corso della giornata:

– **Carte narrative** = si tratta di veri e propri mazzi di carte tematiche (es: fantasy, adolescenza, tecnologia, mitologia...) che possono facilitare molto la trazione di una storia grazie all'associazione di idee. Si possono far scegliere o distribuire in modo casuale a seconda della situazione, dopo di che il gruppo o il singolo può utilizzare le immagini come personaggi o elementi della propria storia. Possono essere acquistati (ad esempio su https://oh-cards.com/index.php?article_id=4&clang=2), ma la cosa migliore è crearsi da soli il proprio mazzo scegliendo e stampando di volta in volta le immagini più adatte all'utenza e alla seduta che vogliamo condurre (la cosa migliore in questo caso è utilizzare un motore specifico per la ricerca di immagini (come <https://www.istockphoto.com/it> a pagamento oppure <https://pixabay.com/it/> gratuito).

– **Carte delle emozioni** = si tratta sempre di un mazzo di carte, ma in questo caso ogni carta rappresenta un'emozione. All'interno del mazzo devono essere presenti emozioni sia positive che negative, in questo modo le persone coinvolte possono scegliere le carte che più rappresentano il loro stato d'animo e attraverso questa sorta di intermediario essere facilitate nel comunicare e nell'esprimersi.

– **Photoshopmix** = si tratta di un'applicazione gratuita per cellulare molto facile da usare che permette di modificare, ritagliare e comporre le immagini. Durante la giornata l'abbiamo utilizzata per ritagliare i protagonisti delle fotografie scattate e sostituire lo sfondo con immagini prese da internet, che andavano a creare una sorta di scenografia per le nostre vignette. È disponibile sia per dispositivi Android.

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.photoshopmix&hl=it>) che per dispositivi IOS (<https://itunes.apple.com/it/app/adobe-photoshop-mix-ritaglia-unisci-crea/id885271158?mt=8>).

– **Comiclif3** = si tratta di un programma per dispositivi Mac e Windows, disponibile anche come applicazione ma soltanto per dispositivi IOS, che permette di creare in modo semplice delle pagine di fumetto a partire da stili predefiniti, nei quali inserire immagini e didascalie, che possono essere facilmente adattati e modificati. Durante l'utilizzo nella giornata il mio gruppo ha constatato che l'interfaccia è effettivamente molto intuitiva, ma non è sempre facile gestire il programma in modo veloce.

– **Adobe Spark** = si tratta di uno strumento del gruppo Adobe che permette di combinare immagini e parole in diversi modi, utile nelle esperienze che prendono spunto o sono basate sullo storytelling (<https://www.adobe.com/it/products/spark.html>).



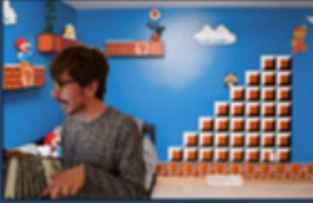
TUTTI AL CUCINOMIO!! DOVE OGNI GUSTO E' COME UN MATTO FUORI DAL GUSCIO E IL SUPEREROE E' UN ESAURITO CHE TUTTO HA CAPITO!



CTRL-Z

WEB-ADDICTION FREE

1 16 FEBBRAIO 2014
EGDO PIERA SCELTEGGIO NEL SUO
INTERSTIZIO MATEMATICO
LA SUA CAPACITÀ DI LEGGERE



3 PER AL SUPERAMENTO DEL COMPUTER,
CAMBIA LA SUA VITA CON CTRL-Z
E METTE LA SUA VITA PER TORNARE INCONTRO
E RISPONDERE AI SUOI BRANCHI



4 24 MARZO 2010
PIERA SCELTEGGIO TORNA AL MONDO IN
CUI CON IL SUO BRANCHI AND A
CORRERE IL PRIMO COMPUTER



5 LA DISABOLITÀ CONVIENE FORSE DINNANZI A LUI IL DISABOLTO
OGGETTO DI PERIZIONE CON ANNESSI PROCESSIONI E
ABBONAMENTI AI TUTTI I PIÙ GOSFATECATI ARTICOLI DA NERO



6

CUPPE DI SARDINI, MOUSSE
MASCOTTE PER UNA RESOLUZIONE
PRESENTAZIONE DI BICOLO E 8 PERSI DI
ABBONAMENTO AI TUTTE LE
PIATTAFORME ONLINE

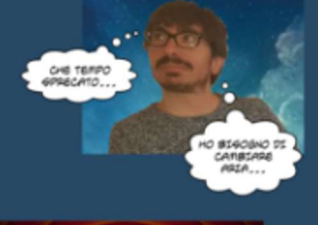


NOOOOOO NON SE AVRETE
DI NUOVI!



MA CHE SPISATE... TUTTI
GOSFATECATI DELLA TECNOLOGIA

8 PER PIERA SCELTEGGIO SI APRONO
NUOVE PROSPETTIVE E
CONSERVABILITÀ...



9 PIERA SCELTEGGIO TROVA DEGLI AMICI E
NUOVE DIPENDENZE... A VOI
L'INFRASINISTRAZIONE...



QUESTO E' TUTTO AMICI

LE ALI DI KHALI



CHE ERITICA

SLICK VADE A SCALITREA, UN PAESE PIENO DI SOLE, MA QUANTO ANNI ED INCHI SI ACCUSANO MARCHIO DIFFICOLTA'



VEDO LA LUCE NO E' LA SOLUZIONE PER TE.

INFINI... UNO FINITO AD AVVENIRE LA TERRELLA QUENTIA

SLICK, ORAMA SPREMIATA, INCONTRA LADY BOLL, AIUTANTE DELLA FAMOZA SACERDOTTESSA DI SUA TERRA, MA UNA STRANA PRESSIONE OSSERVA DI NASCOSTO.



OH... TI AVVENIRI TO... OH... OH...

LA SACERDOTTESSA KHALI E' IN CONTATTO, DALLA SUA LONTANA DIMORA, CON LADY BOLL, E PERCEPISCE IL PERICOLO IMMINENTE...



NOOOO, FERMATI!



SPERCHO REFLESSO!



ORA CI PENSO IO!

VEDO LE PALLOTTOLE

INTANTO LA STREGA BINEVRA VENE INFORMATA DA SERPINIA...



LA PROFEZIA...



OH NOI MI HA SCONFITTA!



DA QUEL GIORNO, LA VITA DI ALICE FU PIU' LEGGERA, GRAZIE ALLE ALI DI KHALI...

SUPERVISIONE PROF. OLIVIERO ROSSI

Supervisione 19-20 ottobre - progetto Rita Lodi e Simona Moscati

20 Ottobre 2019

di Rita Lodi

Un dono a fumetti

Progetto co-condotto da Simona Moscati e Rita Lodi

Tempo del progetto: 1 ora circa

Numero di partecipanti: gruppo fra le 6 e le 16 persone

Materiale occorrente: colla stick, fogli colorati, pennarelli, vignette singole ritagliate e preparate precedentemente dal conduttore.

Obiettivo: stimolare la capacità di cambiare il proprio punto di vista e la creatività del trovare nuove soluzioni utilizzando materiale inizialmente non scelto. Altri obiettivi sono il promuovere il confronto con l'altro e lo sperimentare il distacco dalla propria opera attraverso il dono.

Fase 1 (10 minuti): pre-contatto e scelta delle vignette

L'attività è iniziata con una fase di pre-contatto: abbiamo chiesto al gruppo di formare un cerchio in cui, a giro, i partecipanti avrebbero detto il proprio nome facendo un passo avanti. A questo punto, ci siamo presi tutti per mano, abbiamo chiuso gli occhi e fatto due respiri profondi. Terminato questo momento iniziale, i partecipanti hanno avuto a disposizione alcuni minuti per scegliere due vignette che li colpissero o fossero per loro significative fra quelle disposte a terra al centro della stanza.

Fase 2 (10 minuti): condivisione con l'altro membro della coppia

Dopo aver effettuato la scelta è stato chiesto loro di dividersi in coppie (più un gruppo da tre, a causa del numero dispari delle persone coinvolte) e di raccontare al/ai compagno/i cosa li avesse spinti a scegliere quelle particolari vignette.

Fase 3 (25 minuti): costruzione del dono e scambio

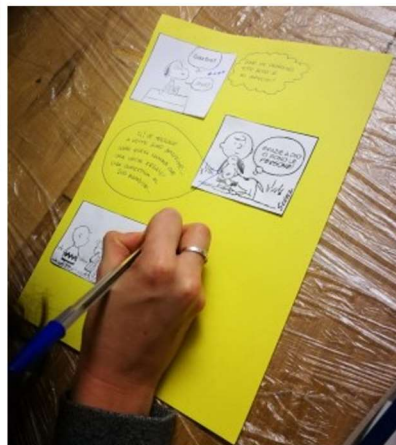
In seguito a questo momento di condivisione è stato chiesto ad ogni partecipante di scambiare le proprie vignette con quelle del/dei compagno/i e utilizzare le vignette ricevute dall'altro per comporre una storia, che abbiamo specificato sarebbe diventata un dono per il membro della coppia che aveva originariamente scelto le immagini. Per confezionare il dono potevano scegliere ulteriori due vignette da quelle a disposizione, incollarle su un foglio colorato a loro scelta ed arricchire la narrazione attraverso didascalie, dialoghi, disegni e colori. Dopo aver confezionato il dono abbiamo invitato i partecipanti a sedersi uno accanto all'altro, leggere al compagno il racconto che avevano creato per lui e infine donarglielo fisicamente.

Fase 4 (10-15 minuti): feedback e chiusura dell'esperienza

Una volta conclusa l'esperienza laboratoriale abbiamo chiesto al gruppo un feedback dove, a giro, ognuno poteva liberamente condividere le sensazioni suscitate e le emozioni provate. I partecipanti si sono poi alzati in piedi, hanno riformato il cerchio e abbracciandosi, ciascuno ha salutato il gruppo dicendo ciò che portava via con sé dell'esperienza e ciò che lasciava lì.

Considerazioni finali

Terminata l'attività, confrontandoci con il gruppo e Oliviero, è emersa la difficoltà del lavoro di co-conduzione, dove è importante che entrambi i conduttori osservino insieme il lavoro dei partecipanti, stando però attenti a dividersi le istruzioni da dare loro per non sovrapporsi l'un l'altro; così facendo la co-conduzione risulta ben equilibrata e allo stesso tempo valida per il gruppo e per lo svolgimento del processo creativo. Un ultimo aspetto emerso riguarda la tecnica utilizzata che, pur essendo semplice, risulta essere molto efficace per la creazione di un rapporto più intimo e di condivisione con l'altro.



SUPERVISIONE PROF. OLIVIERO ROSSI

20 Ottobre 2019 di Stefania Vanzini 20-10-2019

“FUMETTO IN VOLO”

OCCORRENTE: piccoli fogli (metà di un A4). Grandi fogli di carta da pacchi bianca circa 70X100. Colori a dito, tempere, pennarelli, pastelli a cera, matite e matite colorate. Musica rilassante da trasmettere o con smartphone o cassa audio

PRECONTATTO: presentarsi e dare un saluto di benvenuti.

CONTATTO: Posizionarsi in cerchio. Respirare insieme profondamente tre volte.

Guardare i propri piedi, osservarne il contatto col pavimento, provare a sentire nella pianta il sostegno e l'appoggio fornito dalla terra. Concentrarsi per mantenere in memoria la sensazione.

Guardandosi, respirare insieme profondamente, e dire i propri nomi a turno.

Chiudere gli occhi e contattare la propria parte bambina, respirare e poi guardarsi.

Prendersi per mano e fare un veloce girotondo, se viene da cantare “giro giro tondo...” farlo andando veloci, a “tutti giù per terra” sedersi e poi sdraiarsi. 5 minuti

Mantenere un contatto, un tocco, una sovrapposizione mentre si è a terra con occhi chiusi parte la visualizzazione guidata con voce e musica dopo aver respirato profondamente ed assaporato la sensazione di collegamento con gli altri e con la terra.

Ci si alza in volo sorvolando mari e terre, città e campagne, foreste e pianure.

Respiro. Non ci sono pericoli e la visione è privilegiata. Ci si accorge che in ogni luogo e paesaggio esiste uno spazio dove vanno a finire gli oggetti, gli strumenti, i materiali che, ideati dall'uomo e poi realizzati ed infine usati, ora non servono più.

Respiro. Osservo. Mi colpisce un oggetto tra i tanti, un materiale, uno strumento, mi avvicino e lo prendo. Lo porto con me, respiro e trasmetto a lui il mio sentire. Lentamente torno verso il punto di partenza, respiro, recupero pian piano la sensazione dei piedi appoggiati a terra. Respiro. Apro gli occhi: 10-15 minuti circa.

SEPARAZIONE E RACCOGLIMENTO: In pochi minuti sul foglio piccolo riprodurre il proprio oggetto e una sua espressione in una sola parola in un fumetto (bene anche un rumore o suono, es. sbam! Sgrunt! Smack!) 5 minuti.

CONDIVISIONE: Dividersi in coppie, prendere il foglio grande 70X100 ed il proprio oggetto testimone. Far raccontare al proprio oggetto l'esperienza di volo al compagno ed ascoltare il suo racconto. 10 minuti

CAMBIAMENTO: Mettere insieme le storie riportate dagli oggetti in un fumetto che può essere di dialogo oppure di narrazione singola.

È l'oggetto che racconta quanto vissuto usando la modalità. Il linguaggio ed il montaggio dei fumetti. 10 minuti.

ELABORAZIONE DI UNA NUOVA ESPERIENZA: Viene realizzato un fumetto unico unendo tutti gli elaborati ed in cerchio vengono lette le pagine, ogni partecipante impersona e legge, come se lo fosse, la propria parte nel ruolo dell'oggetto che ha salvato.

Alla fine, sempre in cerchio, l'oggetto risponde alla domanda di come si sente adesso, con una sola parola.

Ringraziamento e saluti 10minuti

CONSIDERAZIONI PERSONALI: mi sono divertita ma non quanto avrei voluto, troppo preoccupata di una conduzione coerente, di osservare le reazioni, del tempo da non superare, non mi sono sentita spontanea fino in fondo. Ho apprezzato moltissimo le indicazioni di giocare con l'inesorabile tempo che passa, magari utilizzando la frase del film "il giudizio Universale" di De Sica (...ancora pochi minuti alla fine del mondo).

E ancora i regali dei partecipanti ed il suggerimento di essere chiara nelle consegne, semplice nelle richieste da dare una ad una, per una maggior comprensione.



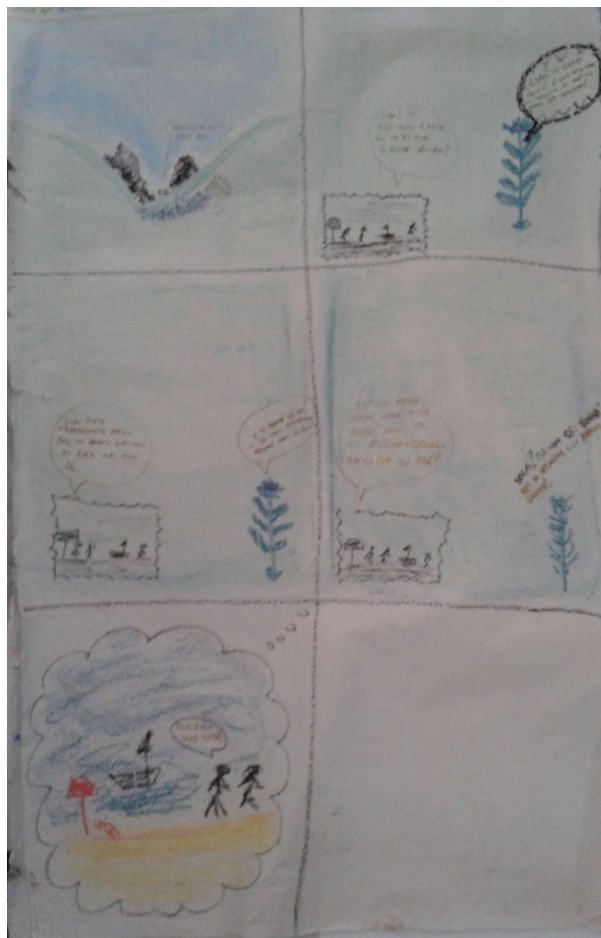
ANGELICA DAVIDE



SIMONA RITA



CHIARA MIRIAM



FLAVIA GIOVANNA



GIADA MARTINA

Quando una lezione ispira UNA SOTTOLINEATURA CON DISEGNO

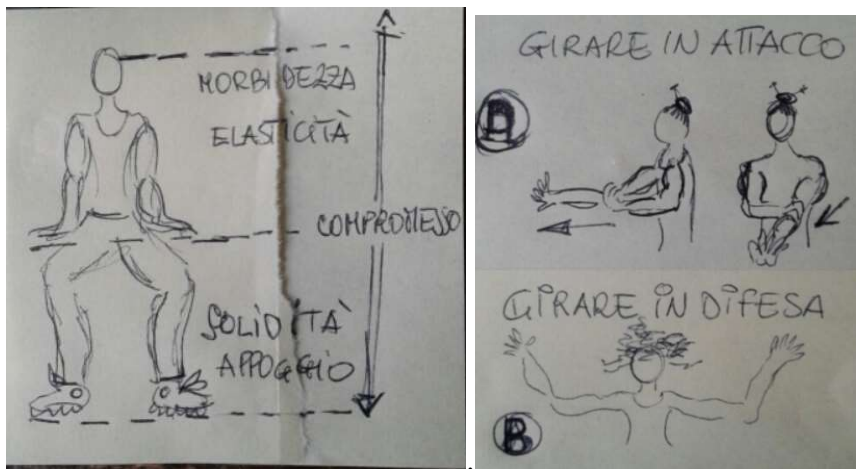
Il fumetto per memorizzare alcuni concetti

Nel corso della lezione del 17/11/2019 del Prof. Mazza abbiamo sperimentato come attivare un'azione di "rottura del ghiaccio" tra componenti di un gruppo utilizzando ad esempio le arti marziali: il respiro, piccoli movimenti di CHI CONG:



Al fine di verificare con il corpo che irrigidendosi, perdendo elasticità e morbidezza si può cadere sotto la spinta dell'altro se l'altro si allontana, metafora fisica per comprendere che in ambito lavorativo irrigidendosi si bloccano le intuizioni.

Oppure sperimentare posizioni di difesa ed attacco con le braccia alzate la prima e le braccia alzate il secondo, camminando in gruppo registrando come ci si sente, ed ancora camminare in gruppo tra arresi ed attaccanti...



Il compromesso tra rigidità ed elasticità è valido in tutte le relazioni umane anche in quelle di coppia...

Nelle Aziende, dovendo lavorare con un gruppo, iniziare sempre da cose semplici per rinforzarne il senso e l'alleanza tra i membri e nuovamente tra loro ed il terapeuta(conduttore)

Variante dell'esperienza di gruppo è quella del "dondolo" divisi tre a tre, al cento a turno, le due persone all'esterno e di fronte reciprocamente spingono e ricevono il compagno tra loro. Da ripetere in cerchio con una sola persona al centro che ondeggia ed è accolta dalle mani di tutti. Le emozioni sono NEL corpo e noi SIAMO il corpo. Le cose accadono nel corpo come i PENSIERI.



Per migliorare l'apprendimento e la coesione del gruppo si possono anche prendere in considerazione:

-uso del proprio corpo come fosse strumento a percussione mandare un ritmo e attendere la risposta con la stessa modalità.

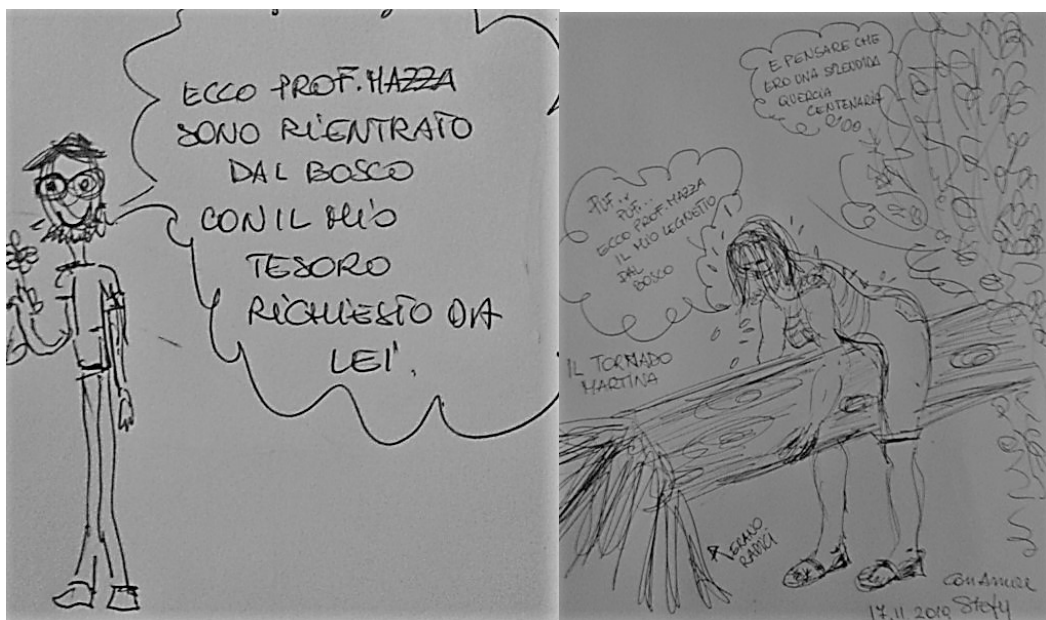
-Un componente diviene direttore d'orchestra per dirigere un dialogo tra i partecipanti fatto solo di suoni a dimostrazione di come sia possibile CAPIRSI rinunciando a qualche pregiudizio

-Parlare in GRAMELOT (gibberish: borbottio, parole incomprensibili)

-Esercizio a due con i bastoni come prolungamento delle proprie braccia nel guidare una danza e poi lasciarsi guidare dall'altro, lo stesso esercizio passando da una coppia ad un quartetto.

In coppia a turno toccando la spalla di guida ,ci si lascia condurre dal compagno.

-Il treno: un unico guidatore adocchi aperti con i compagni divenuti carrozze collegate solo per le braccia ad occhi chiusi in giro per percorsi tortuosi con possibilità di "scontro" con altri treni umani in transito sullo stesso tragitto. All'aperto cercare ramoscelli in cui ci si riconosce



LA PROPRIA ATTENZIONE CONCENTRATA SU:

Cosa imparo-Cosa noto-Cosa scopro-cosa capisco

DANZA Contact molto utile in Azienda come del resto il tango.

Tutto questo lavoro sulla comunicazione, la fiducia, l'appartenenza al gruppo, la leadership può trovare l'espressione nell'ESPERIENZA DEL TG-GRUPPO: telegiornale della vita del gruppo. Conduttore, inviati, registi, operatore di ripresa, montatore tutti all'opera per realizzare un tg che preveda fatti di cronaca –del gruppo-, il meteo emotivo-del gruppo-, informazioni estere-del gruppo-

FUNZIONI DEL TG-GRUPPO

Permette di rianalizzare la storia del gruppo mettendo alcuni aspetti ad una distanza per poi rivederli e riconoscerli. Durante la realizzazione ci possono essere dubbi, ostacoli, e questo tipo di esperienza di gruppo insegna a: Chiedere aiuto, a trovare soluzioni, a trovare le soluzioni chiedendo aiuto, attivando le risorse di ciascuno e stimolando creatività e fantasia. Il Mondo TG è un mondo metaforico che permette di giocare sulle cose vere del gruppo. Vengono messe in atto dinamiche e contenuti nel contenitore TG per cui poi possono essere riviste e rilette divenendo condivisibili. Dicendo una determinata cosa, la si esprime, la si comprende dandole così un diverso valore di Senso. Le metafore da utilizzare vanno scelte con una certa cautela: nascono dall'emisfero destro, istintive, rapide e solo col pensiero successivo si riesce nella realizzazione. Il Conduttore o formatore gira tra i gruppi per aiutare a superare eventuali blocchi, tensioni, utilizzando anche l'ironia. Nel caso non riesca nessuna produzione, -segnale di blocco insuperabile al momento-, è indispensabile ed utilissimo parlarne insieme perché si tratta di una DINAMICA di QUEL gruppo. Realizzato e montato il TG va rivisto insieme, momento emotivamente importante, manifestazione evidente delle risorse di quel gruppo con tutto il valore che ogni essere umano ha portato all'interno. Si tratta di una celebrazione comune, tutti sono presenti a quello che succede, in assenza rigorosa di GIUDIZIO. Ci vuole poi il momento conclusivo per tonare sul piano cognitivo e trattenere l'esperienza vissuta e concludere con questa dopo l'esperienza fattiva ed emotiva.

1/11/2020 LABORATORIO on line. CON LARA A FINE LEZIONE CON PROF. FERRARI

Occorrente telefono cellulare con app per foto e WhatsApp

Divisi in gruppi di 4 persone viene chiesto a ciascun componente del gruppo di immedesimarsi in uno stato d'animo e scattare tre autoscatti.

Gli stai d'animo scelti dal conduttore per ognuno dei partecipanti sono:

DISPERAZIONE

EUFORIA

RABBIA

TERRORE.

I gruppi devono ricevere le foto tramite WhatsApp degli altri.

Scegliere solo una foto delle tre per ogni sentimento.

Osservando le quattro foto scelte si deve creare e scrivere una storia epica.

Le storie verranno condivise alla lettura al PC.

Una piccola attenzione suggerita: cambiare i nomi delle persone o dei bambini nella storia.

Un consiglio utile cercare su internet notizie, storia personale e video della fotografa Nunez Cristina
<https://vimeo.com/46361965>



N 1

*3B
FOTOROM
ANZO
il primo
fotoromanzo
per Bambini
ad Adulti*

1 NOVEMBRE 2020

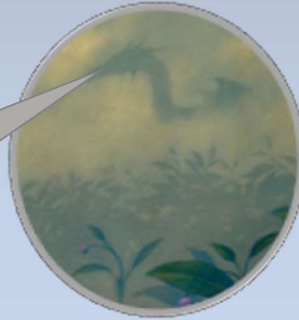


INUTILE EUFORIA DI UN DRAGO



PICCOLO MIO DRAGO, DRAGO DI CLOTILDE, BRAVO BUONO, VIVACE.....BELLISSIMO! MI RENDI EUFORICA.

Tatata ...cosa potrei fare di bello , oggi.....UUUUU guarda guarda l'orto biologico di Miriana.....



Ti farò vedere io....
Ti farò vedere..... Adesso spengo subito il fuoco....

Non riesce... meglio avvisare Paladino...subito subito subito, sono terrorizzata

PALADINOOO
O
Aiuto,





DAWID, RICCO RAMPOLLO DI FAMIGLIA, E' PERDUTAMENTE
INNAMORATO DI RITA....



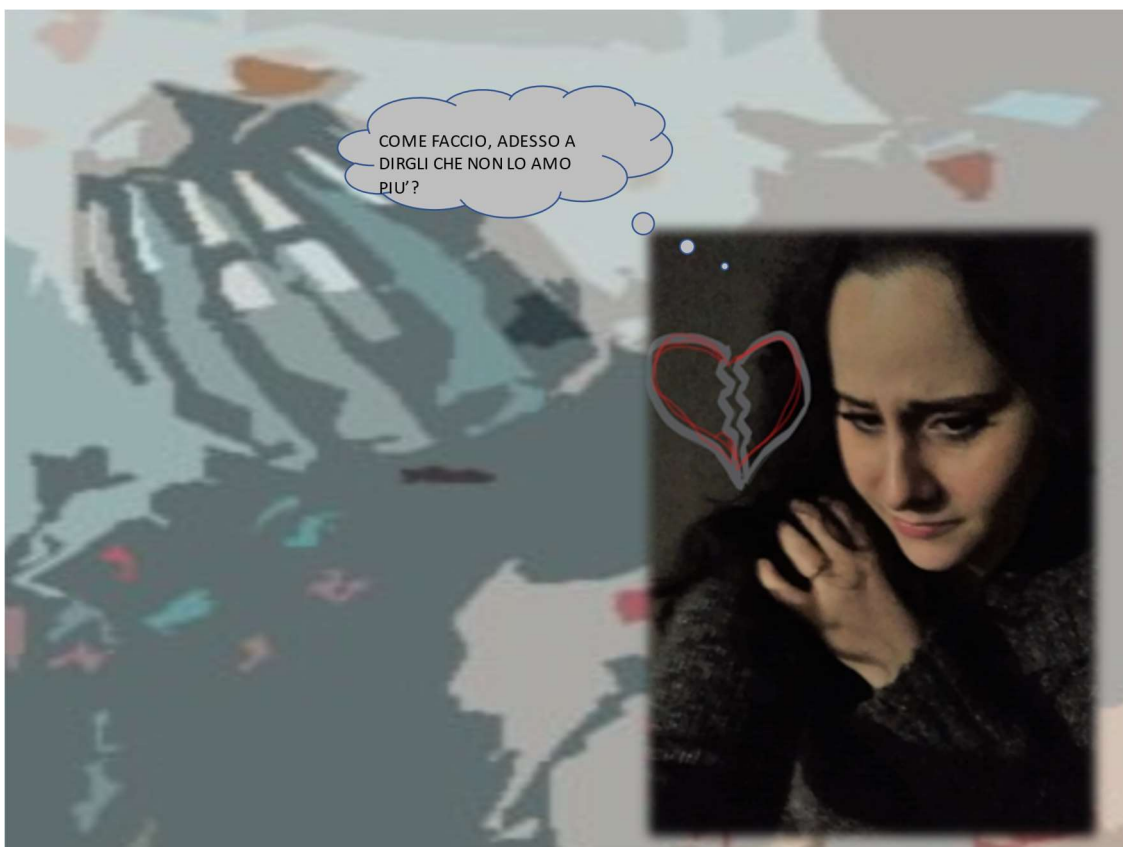
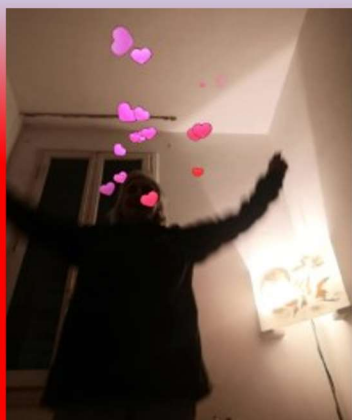
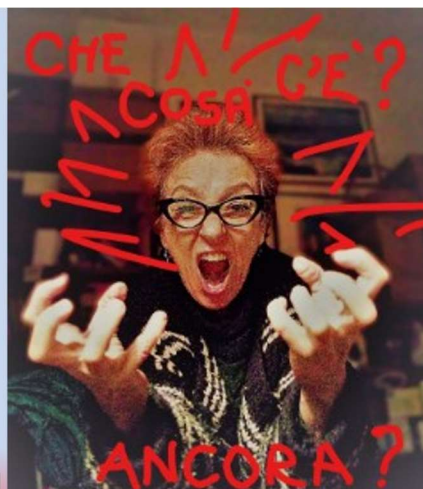
Amore contrastato in quanto sua madre.....



Quante volte devo dirti
che devi sposare
Martina?
L'entusiastica
Martnaaaaa



ECCOLA





Laboratorio Stefania dicembre 2020 Docente Monalisa Tina

Pensato per preparare un Gruppo di lavoro al distacco. Durata 1 ora e 30 minuti circa
Vorrei affrontare questo percorso:

Fase 2

Appartenere. Appartenere ad un gruppo che ha le sue regole (attivazione). Sono una pianta.

Fase 3 e 4

Dove sono io nel gruppo? Quanto posso collaborare oggi? C'è la possibilità di rendere meno difficile un momento di distacco?

Fase 6 Cosa si può imparare da un diverso punto di vista?

Fase 1 (max 5 minuti)

Saluto di benvenuto. Piccolo scambio di sensazioni del momento. Prepararsi alla separazione da un gruppo che ha lavorato insieme per diverso tempo. Pensando alle difficoltà personali di ognuno nei distacchi, forse in questo laboratorio possono venirci incontro le piante.

Fase 2 (5 minuti)

verrà chiesto di chiudere gli occhi ed ascoltare una lettura: “Le piante sono maestre della cooperazione e attraverso alleanze e comunità sono riuscite a costruire società mutualistiche in qualunque ambiente della Terra. Il fatto che le simbiosi tra i vegetali siano così comuni è probabilmente legato alla loro impossibilità di spostarsi (vi risuona qualcosa di attuale?) In queste condizioni, costruire rapporti stabili e cooperanti con gli altri individui con cui ci si trova a dover condividere lo spazio vitale, diventa una necessità. Quest’Arte della convivenza la troviamo nella maggior parte delle relazioni vegetali, senza voler dire che le piante siano Angeli- hanno spesso le loro battaglie da combattere-la loro storia (la nostra storia come gruppo)sembra essere un lungo intendersi di relazioni con gli altri con cui condividono il loro ambiente .La cooperazione è la forza attraverso la quale la vita prospera e la nazione delle Piante la riconosce come primo strumento di

progresso di comunità” Aprire lentamente gli occhi se erano chiusi, e realizzare la pianta che più ci rappresenta nella nostra comunità

Fase 3 (10- minuti)

presentazione della pianta alle altre piante

Fase 4 (20 minuti)

divisione in due gruppi con la richiesta di realizzare con le proprie piante una foresta che le accolga e contenga, che le faccia sentire cooperanti. (ogni strumento può essere utilizzato, racconto, collage delle proprie foto, video) Questa volta dovranno cooperare per uno scopo particolare: fare un regalo al gruppo degli umani che a breve dovrà finire il percorso comune. Insegnando loro come soffrire di meno(?) Il tempo è poco e mi scuso, ogni pianta dovrebbe dare il suo contributo.

Fase 5 (15 minuti circa).

Un rappresentante del gruppo dovrà riferire oppure, se il tempo lo permette ogni pianta con la propria voce leggerà il regalo agli umani.

Fase 6 (10 minuti)

Cosa desiderano dire gli umani alle piante? feed back. In particolare è cambiato qualcosa nel “senso di abbandono”? Il testo è tratto dal libro di Stefano Mancuso *La Nazione delle piante*.



Il dono di Angelica e Simona al gruppo degli Umani... è narrazione a fumetti

ESPERIENZE DI TIROCINIO

Tirocinio 1

Chiara stefania primo tirocinio co- conduzione in
OPIMM 21/03/20019 12/12/2019

A me sembra
che i fumetti
siamo stati
tutti noi....

...e' stato
proprio cosi



La co-conduzione si è rivelata funzionale principalmente per un confronto ed accompagnamento poi per rispondere alle esigenze dei partecipanti.

Inizialmente 5 divenuti poi 6 e finalmente 5. Riporto dalle Schede Mediche:

A. nato nel 1957 con un ritardo cognitivo, autonomo.

C. nata nel 1967 colpita da paralisi cerebrale infantile complicata da epilessia, lieve insufficienza mentale.

F. nato nel 1997 comunica con difficoltà, ha comportamenti compulsivi con tratti appartenenti allo spettro autistico

G. affetta da difficoltà motorie con importante limitazione verbale ed emiparesi destra.

J. nel 1994 affetto da alterazione globale dello sviluppo psicologico con tratti autistici, insufficienza mentale di grado severo

L. nato nel 1967 affetto da diabete ed epilessia con lieve ritardo mentale

Ogni partecipante ha quindi richiesto attenzioni personali che non sarebbero state possibili senza una co conduzione, e dal diario degli appuntamenti emerge chiaramente, ripercorrendo tutto il lavoro dei nove mesi, abbiamo avuto la sensazione con Chiara di essere stati anche noi un fumetto. La comunicazione con G. che si esprime solo con “IO, IO, oppure IO NO, IO NO” è potuta avvenire grazie alle immagini e utilizzando i suoi fonemi come nei fumetti si utilizzano “gulp” “sbam!” “sniff”, e così ha raccontato della sua vita, degli affetti, dell’amore e delle arrabbiate. Ha lavorato tanto dimostrando a tratti la fatica (è affetta da emiparesi destra) richiedendo sempre un’attenzione e vicinanza. I due ragazzi più giovani con diagnosi relativa allo spettro autistico, hanno richiesto cambiamenti, fino ad un contatto fisico, ed è loro la proposta di ripetere l’esperienza olfattiva da bendati. Ci siamo tutti trasformati con maschere fatte da noi, guardandoci allo specchio, abbiamo ballato ed indossato parrucche e corone. Hanno accettato di prendere parte a piccoli video e di essere fotografati per riguardarsi divertiti. Oltre a questo hanno utilizzato quasi sempre immagini legate a parole. Credo che niente di meglio possa illustrare questa esperienza come alcuni dei loro lavori.

Appendice i lavori, e alcune righe dal Diario

21-3-2019 UN TRENO PER PARTIRE

Primo tirocinio di gruppo. Tutti Presenti (Leonardo verrà dalla prossima volta)

Co-conduzione con Chiara.

La co-conduzione non è esperienza facilitata. Si tratta piuttosto di sperimentare un’armonia a due. Ho avuto –successivamente, nella rielaborazione durante il rientro a casa-la precisa sensazione che più volte, durante la conduzione, effettuassimo un passo a due come di danza nell’osservare e intervenire, in movimento circolare attorno ai ragazzi. Movimento fluido attento.

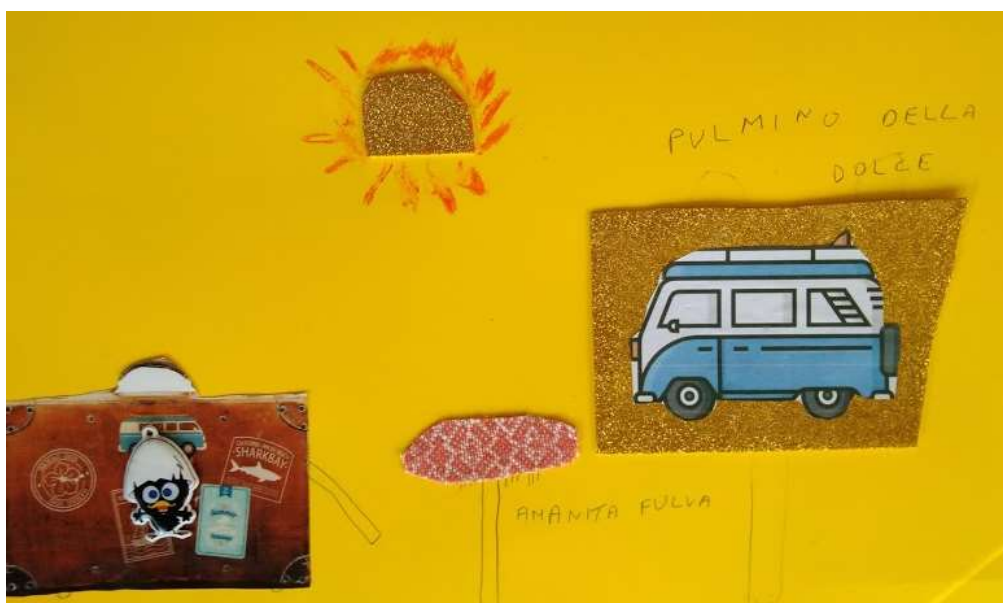




28-3-2019 IL VIAGGIO

G. prende molte attenzioni ha una sua autonomia. Partecipa e attraverso “io no, io no” oppure “io, io” abbiamo imparato di lei che viene dalla Calabria, ci torna per le vacanze, ha un fidanzato, non prende il pulmino della cooperativa, non ama indossare il camice ad arteterapia, in OPIMM è ceramista. Non si fa mettere i piedi in testa da nessuno ed ha le sue idee. Quando è in difficoltà, morde il secondo dito della mano con problemi. (...) utilizzano per le loro realizzazioni tutti i materiali, con curiosità e con pochi dubbi.





4 APRILE 2019 UN'EMOZIONE FELICISSIMA PRIMO LAVORO IN COMUNE CON STORIA FINALE

Inizio dalla fine.

Quando, dopo il disegno comune, ognuno ha potuto esprimere su un proprio foglio, le emozioni del pomeriggio insieme, così F. ha titolato il suo disegno in merito, io mi sono portata dietro per diversi giorni questo titolo piena di gioiosa gratitudine: UN'EMOZIONE FELICISSIMA. "Meglio felici che tristi".

Il completamento del lavoro comune iniziato la volta precedente ha proceduto timidamente all'inizio per poi terminare con una storia e la costruzione di un percorso sul disegno (stile metropolitana) con stazioni come aglio a formare una catena di difesa



11 APRILE 2019 TUTTI PRESENTI SE L'OLFATTO NON GUIDA IL TATTO VIENE IN AIUTO, non tutto è stato senza dubbi. Questo appuntamento ha messo in crisi Chiara e me, ed è stato argomento di una supervisione.

Finalmente mi sono rianimata quando hanno accettato di disegnare con i colori a dita... mi hanno nuovamente stupita.

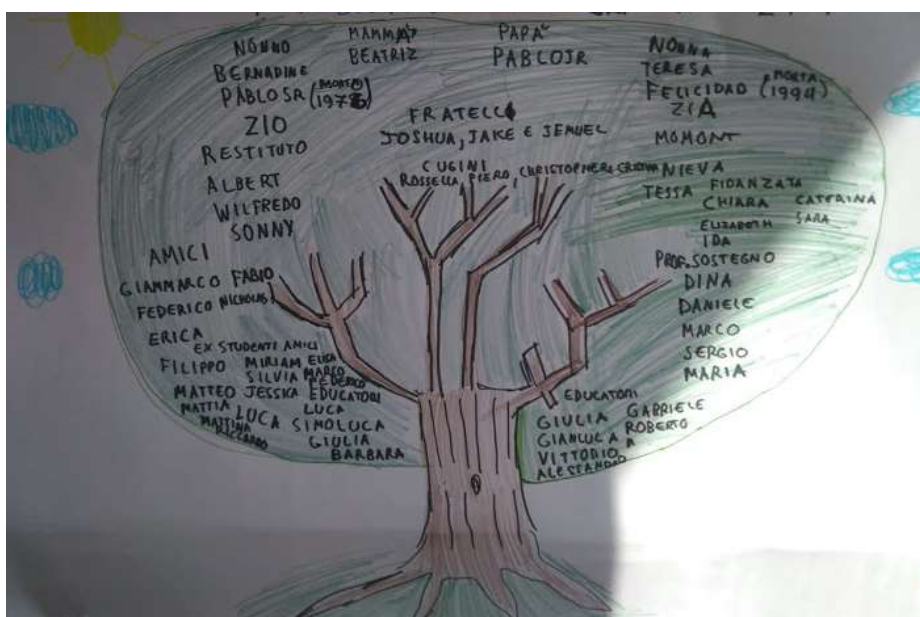
Poco tempo dopo l'esperienza olfattiva, hanno chiesto di ripeterla senza poter vedere la fonte degli odori.



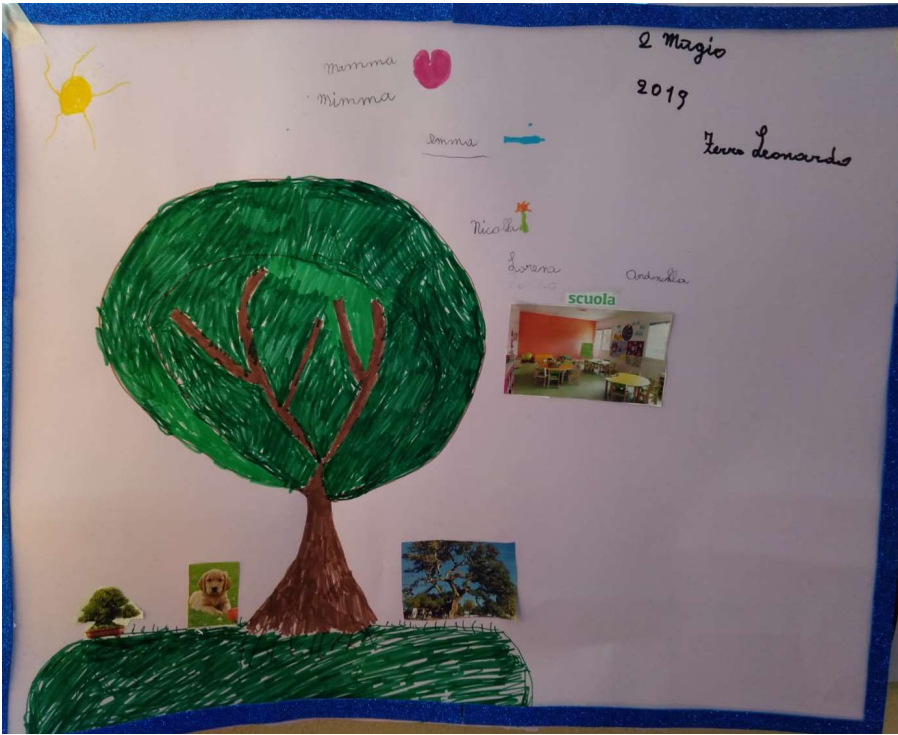
IL PROPRIO ALBERO 2 MAGGIO 2019 RIENTRO DOPO PONTE LUNGO

Rientro dal ponte Pasquale. Mancano F. e A.

Chiara introduce in disegno dell'albero genealogico. Giulia che partecipa sempre in questa giornata si è espressa di più, ha abbandonato la matita colorata per scegliere con soddisfazione i pastelli a cera dopo averli provati scartando gessetti e pennarelli. Si è concessa di uscire col colore dai bordi tracciati a matita. Ha dimostrato disappunto per l'albero di J. È stata ripresa dalle telecamere RAI, ha detto che litiga spesso con padre ed ha due fratelli a cui è legata. Ama la musica leggera condividendo qualche cantante con i gusti di L. Sotto il suo albero ha disegnato la sua figura femminile ed uno dei suoi fratelli.



9-MAGGIO 2019 UN ALBERO PER CIASCUNO TUTTI PRESENTI UNA QUESTIONE DI SPAZIO E DI TEMPO



Incontro DEL 16 MAGGIO 2019 .LA CARTELLA PERSONALIZZATA TUTTI PRESENTI

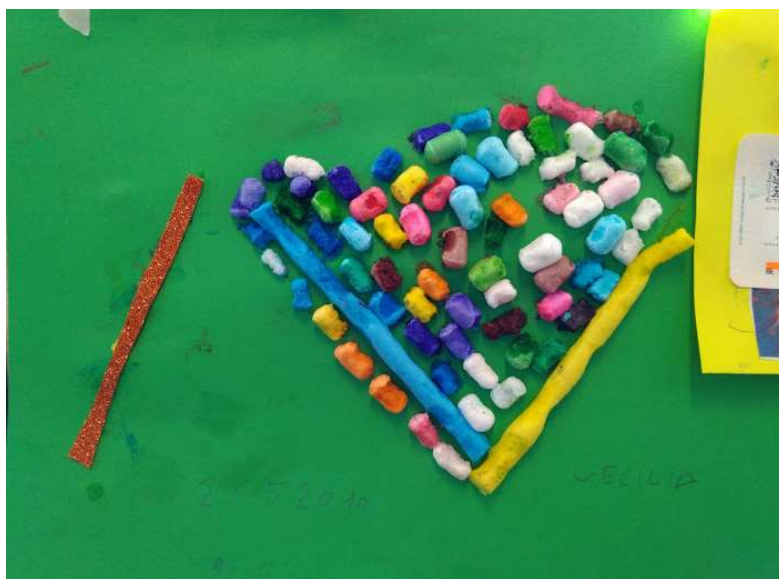
F. ha iniziato col solito entusiasmo, si è scusato per non aver portato le foto, parlato poco, chiesto se si può ridere. Ha finito velocemente e molto più interessante della cartella è stato il disegno richiesto a illustrazione di come si era sentito durante il lavoro precedente. Su un cartoncino colorato ha disegnato pesci multicolori che nuotano in mare. Mi stupisce sempre.



23 MAGGIO 2019 MAIS COLORATO PER PARLarci DI “AMORI” Tutti presenti.

Chiara ha portato GIOCA MAIS. Abbiamo deciso durante la preparazione del setting di posizionarlo bene in vista accanto ai materiali. Nella proposta c'erano anche immagini come nel secondo incontro. Immediata curiosità. Ognuno con i propri tempi e gli esempi degli altri li ha sperimentati ed usati (al solito: ogni proposta è accolta) Non appena Chiara ne ha mostrato l'utilizzo qualche dubbio sull'uso si è dissolto. L. a Chiara “porti cose nuove ogni giovedì” (fino a qualche tempo fa lamentava” sempre gli stessi materiali!”): primo effetto del mais multicolore... Abbiamo riportato le cartelle e Chiara ha sistemato i loro disegni in ognuna, questo è stato particolarmente gradito da A.

F. è arrivato sorridente, per primo con J. Mi hanno colpito tre cose: ha riferito di aver riso, ha ribadito ancora il suo piacere nel creare le storie insieme, e di voler lavorare ancora a terra.

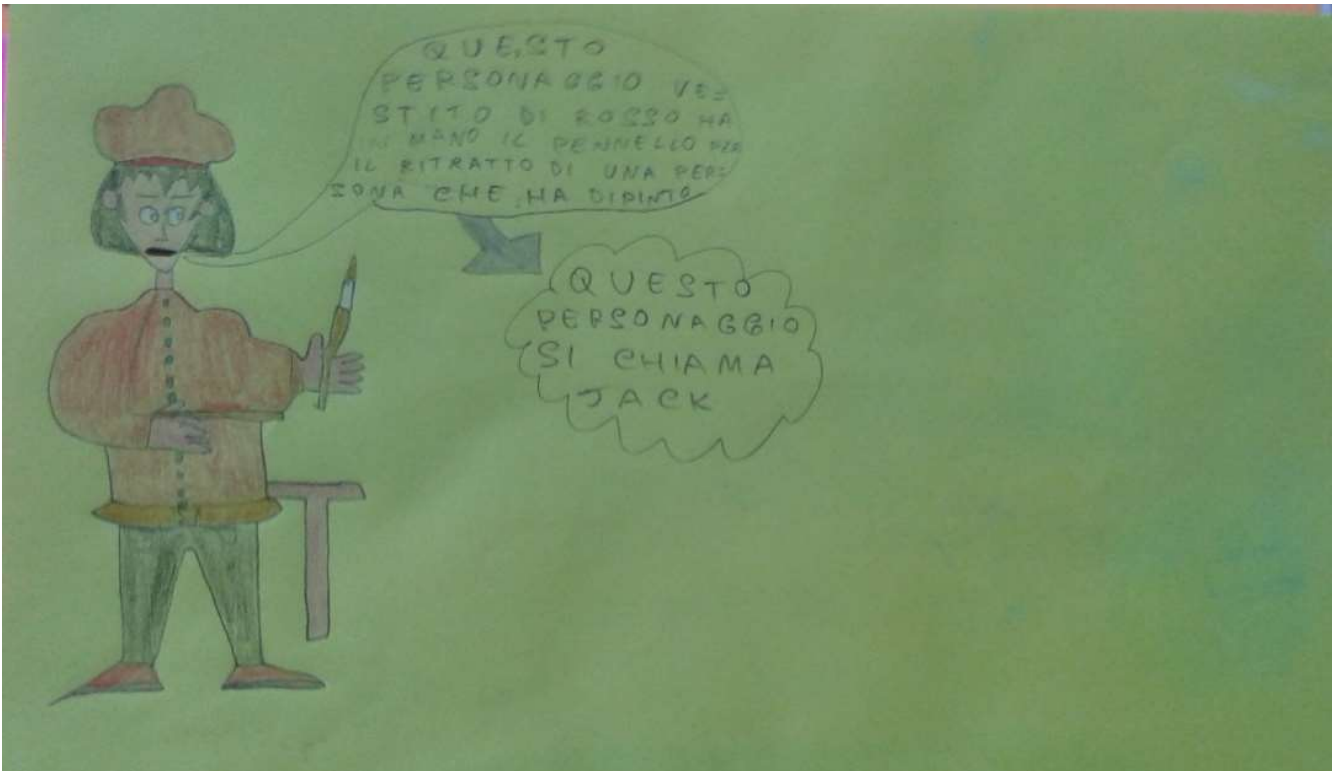


30-5-2019 (manca A.C. uscita prima) SCELTE LIBERE J. pensavo non tollerasse il cambio di vicinanza tra Chiara e me e... lavorando con lui ho scoperto che è entusiasta accetta tutte le proposte, sperimenta (spesso al grido di “ART ATTAK” “Giovanni Mucciaccia” ”Sono un artista”). Ha disegnato una pizza finendo rapidamente. L'argomento “Pizza” era stato affrontato con Chiara, e J. non si è fatto sfuggire l'occasione. Ogni materiale proposto lo ha accettato: stoffe, carta glitterata, lana e filati, colla nastro biadesivo e nastro trasparente...



6-6-2019 TECNICHE MISTE Manca A., al mare e rientra C.

C. è arrivata per prima con un gran desiderio di comunicare. Ha parlato molto del desiderio di sua mamma ottantenne di autonomia, di contro alle preoccupazioni di C. perché potrebbe cadere dovendo usare il deambulatore. F. particolarmente silenzioso, forse sofferente per il caldo, (o convinto che fosse l'ultimo giorno?) si è immerso completamente nel lavoro producendo diversi disegni con scritte relative, con aiuto di Chiara hanno legato i diversi fogli quasi fossero un fumetto, a fine pomeriggio non ha voluto parlarne, ma mi ha permesso di leggere agli altri ad alta voce quanto scritto.



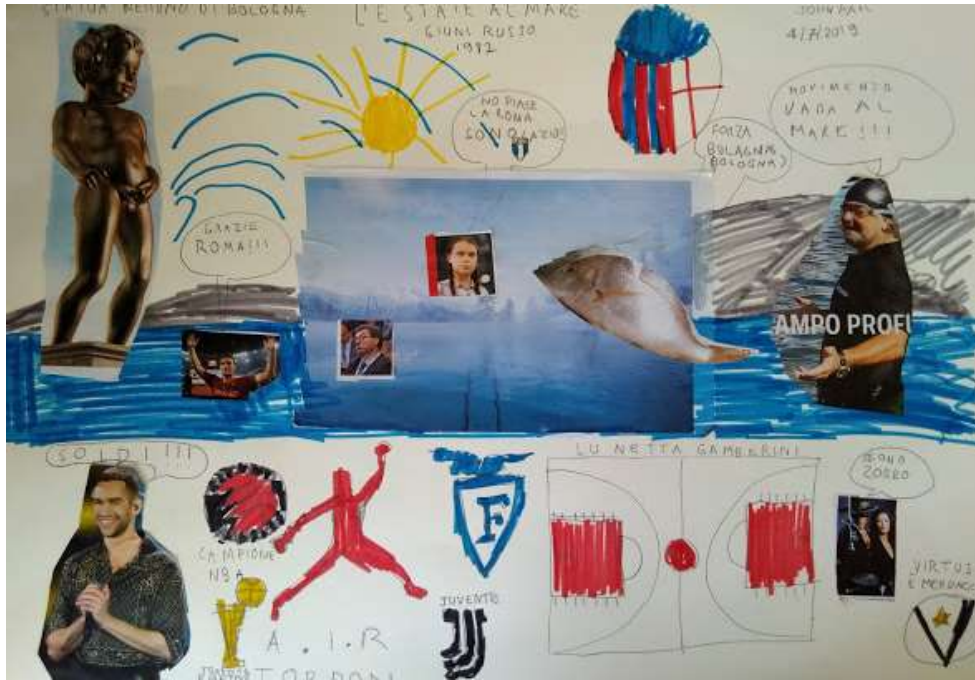
20 GIUGNO UN GIORNO PRIMA DEL SOLSTIZIO D'ESTATE: DIDO'. Manca A.

Dopo esperienza a scuola con materiale malleabile quale la creta abbiamo provato ad utilizzare un materiale come dido'. Chiara ha annunciato che non sarei stata presente al prossimo appuntamento ad inizio incontro.



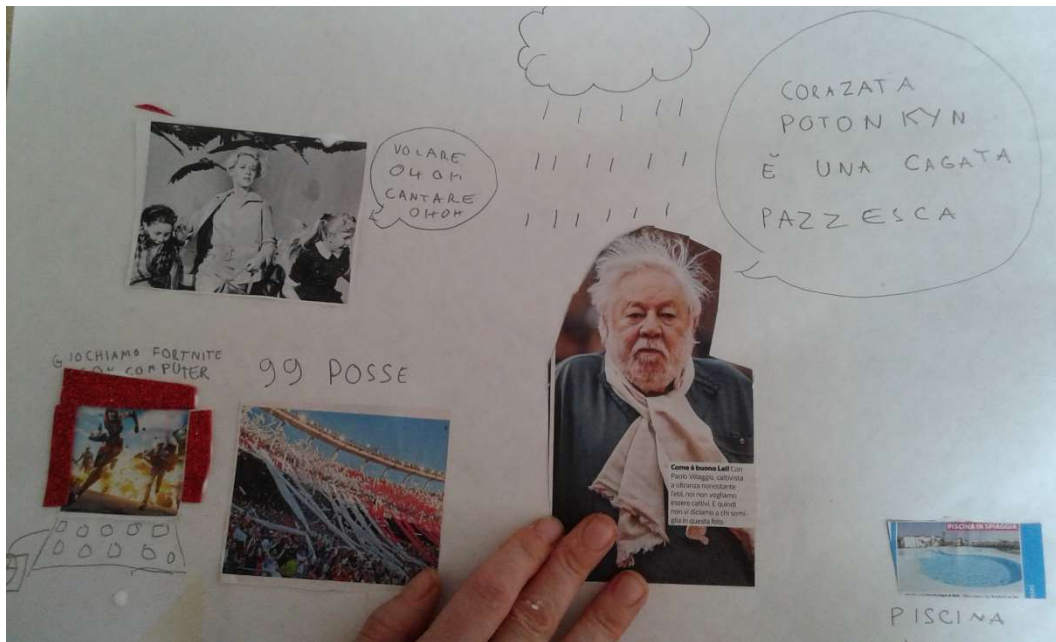
4 LUGLIO ESTATE PIENA Manca A. CAMBIO DI SEDE, CAMBIO DI PASSO.

Proposta: Come affrontate il caldo? Suggesto anche dal taglio nuovo di capelli di G. e dal suo abbigliamento, apparsa solare e sorridente. Tutti pronti per le prossime vacanze con relative aspettative. J. particolarmente avulso, C. e L. in ritardo. Il cambio di sede giustificato dalle temperature non sembrerebbe aver disturbato nessuno. F. ha sottolineato i vari cambiamenti (la sede, i miei occhiali mancanti, la scorsa volta senza appuntamento, e la sua assenza da giovedì prossimo).



11 LUGLIO UN DISEGNO COMUNE COME DEDICA MANCANO A.F.E L. CHE – PRESENTE- DECIDE DI NON PARTECIPARE Manca Chiara, influenzata, e decidiamo di fare un lavoro comune da dedicarle. J. parte con un suo tema, senza interagire se non con me a tratti. Non vuole vicino né C. né G. Lavoriamo su un unico foglio grande C. non sta bene, una piccola e breve assenza risolta. C. decide per tecnica mista: pastelli a cera, collage e colori a dita. Realizza un campo di grano appena mietuto con le balle circolari di fieno. Mi stupisce sempre la sua visione. Utilizza materiale glitterato per il sole e per il fieno, quando scrive la dedica a Chiara mi chiede cuori e caramelle che incolliamo e quindi anche G. mi fa capire di voler materiali glitterati e caramelle per la sua opera per Chiara. C. completa il tutto con le montagne nevose, il cielo con colori a dita, arcobaleno ed uccelli in volo. G. sceglie un foglio piccolo e la certezza del suo personaggio femminile che cura ma la sua attenzione va soprattutto alla scritta-dedica che color usando le matite. Tanto importante che ha voluto riprodurla su di altro foglio. Incollando il tutto sul foglio comune.

J. ha usato il materiale di mais come fossero pennelli e tempere per creare una nave sul mare popolato ed il sole alle spalle. Poi si è dedicato allo spazio lasciato vuoto da L. ad un collage. Poi distratto dalle presenze nella stanza vicina è andato a lavorare con loro, tornando solo alla fine per salutare. Rimasta con C. e G. ci siamo sbizzarrite a completare il cartellone e divertite a contattare Chiara con messaggi vocali ed ascoltare le sue risposte. Prova che in futuro si potrà lavorare con loro con questo mezzo



18-7-2019 LA COLLA BRILLANTATA MANCANO A. F. E L. CHE DECIDE DI NON VENIRE. Un nuovo strumento creativo da sperimentare portato da Chiara: colla brillantata. L., stato male prima di mensa chiederà a Carlo Educatore di non venire più al laboratorio di arteterapia, siamo d'accordo con Ilaria che non sia opportuno insistere. Tutti incuriositi da possibile utilizzo della colla, verrà usata come colore e, al solito, non ci sono reticenze nel provare.



5 SETTEMBRE RIENTRO.MANCA L. VIAGGIATORI VIAGGIANTI TRA GESTI E PAROLE

Giornata di rientro. Secondo Chiara non abbiamo tenuto bene il gruppo, secondo me erano tutti molto vivaci e carichi, colorati e curiosi. La consegna: guardare alcune cartoline e poi disegnare una propria cartolina da dedicare a qualcuno. Successivamente pensare e agire un gesto relativo, dare un titolo al tutto. Nessuno stupore quando hanno accettato le proposte di viaggiatori viaggianti, hanno accompagnato i loro disegni con titoli, racconti, dedica e GESTI! in finale come saluto entusiasti e partecipativi per un piccolo video corale di slogan e movimento. Che hanno voluto vedere e rivedere con grande divertimento



12 SETTEMBRE MANCANO: F. E. LAVORO A COPPIE CON REGALO RECIPROCO DI UN GESTO COMUNE.

Dimenticare che F. sarebbe stato assente (e lui nei nostri confronti era stato premuroso nel comunicarlo) ha fatto sì che ragionassimo sul come fare il lavoro a coppie, decidendo quindi che una noi avrebbe sostituito il compagno mancante.

L'esigenza importante di C. di farci partecipi di una brutta notizia, ha nuovamente riportato in auge l'idea iniziale. Ho apprezzato che C. accettasse di scrivere la sua disavventura ospedaliera di sabato scorso perché ha potuto –scrivendo- raccontare in dettaglio tutto in breve tempo. Così in coppia con G. ho lavorato io che, in realtà, ne avevo espresso l'esigenza. A. e J. molto attenti alla richiesta di Chiara erano l'altra coppia.

Anche se i momenti di lavoro sembravano a sé stanti (A. e J.; G. e Stefania; C. alla scrittura) come sempre mi sono stupita di come tutto si sia ricomposto nel rispetto anche del compito proposto e poi realizzato.



19-9-2019 MANCA L. Dedicato alle figure pelose.

Avevamo promesso di portare materiali pelosi la scorsa volta e parrucche e baffi e barbe (parlavamo di Donne barbute e di noi che abbiamo la barba) Un regalo improvviso di materiale di recupero (cotone idrofilo) ha aggiunto un'opportunità in più, troppo interessante in termini di "pelosità". La proposta è stata di utilizzare il cotone nelle realizzazioni.

Si sono quindi serviti della quantità necessaria alla realizzazione, tutti tranne C.

C. a volte arriva con una sua idea ben precisa che solitamente svolge raccontando: è il suo feedback, solo in un secondo momento aderisce alla proposta che facciamo chiara ed io.

Un piccolo inciso che non ha coinvolto tutti, ma non ha distratto chi non ha partecipato, è stato l'utilizzo delle parrucche da chi voleva, con i propri tempi.

Le risate e la lettura ironica di C. e G. è stata immediata, mentre A. (avendo inteso che la giornata pelosa era stata ispirata proprio da lui) ha desiderato fare un ritratto delle tre donne imparruccate C. Chiara Stefania. In un secondo momento ha aderito anche G. alla prova parrucca. Le foto dimostrano disinvolto divertimento. F. non ha partecipato assorto nel suo lavoro, ma non ha commentato, J. immerso nel mondo del cotone è stato coinvolto da A. ad indossare una parrucca

con pochissimo e breve gradimento. A. molto soddisfatto del tema peloso ha messo un po' in ombra il tema sexy rispetto alla volta precedente.



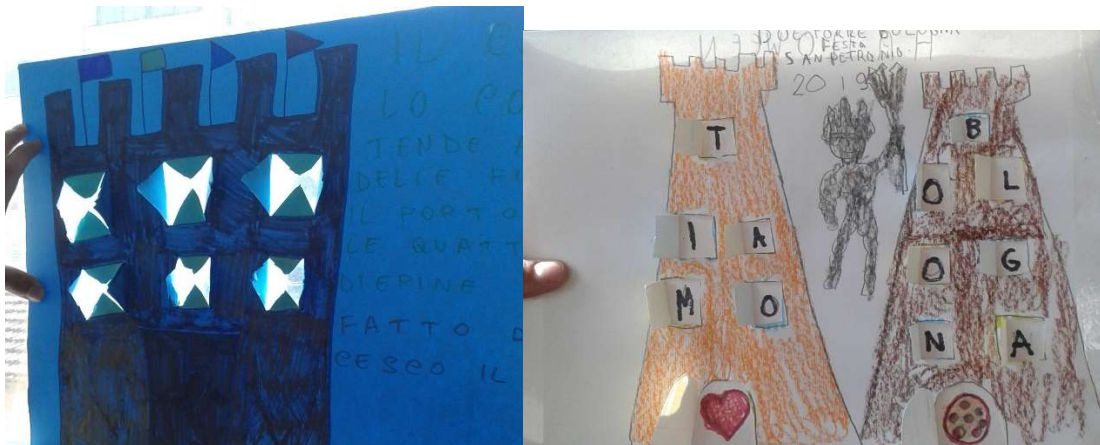
26 settembre '19 MANCA L.

Pausa caffè (il potere evocativo di un oggetto tridimensionale strano) Giornata in cui tutti hanno prodotto instancabilmente, usando diverse tecniche e materiali. Un oggetto strano –scultura lignea di due tazze da caffè collegate da latte colato- ha prima destato la curiosità, poi è stato modello per copia dal vero (tranne C. e infine oggetto di decorazione da parte di A Durante la copia dal vero il silenzio inusuale ha fatto commentare a F.:” Com’è che siamo tutti zitti?”: osservazione acuta.



3-10-2019 MANCA L. FINESTRE SUL MONDO. DA UNA FOTO DAL PORTOGALLO DI CHIARA

(è possibile che aprire finestre aiuti a raccontare?) Nel disegno “come mi sono sentito oggi” di A. campeggiano allegri vampiri azzurri dai piccoli canini rossi superiori e inferiori, cielo azzurro fiori e funghi completano il disegno di cui era davvero fiero tanto da chiedere di scrivere la storia su Dracula (che hanno fatto tutti insieme alla fine) F. solare. Recepisce subito la richiesta lavorando a testa bassa in silenzio sulla facciata di una casa con tante finestre e tende. Al momento della foto appoggiamo il suo operato sul vetro della finestra immortalando la luce vera del giorno che entra dagli spazi. Poi facciamo una seconda foto appoggiando il foglio sulla sedia nera: è quindi notte, dalle finestre si vede il colore del buio. È divertito, soddisfatto. A Chiara dedica quindi un notturno su foglio nero, pieno di stelle, con la luna, due persone ed una casa dalle persiane aperte e dalla porta chiusa. Poi decide di lavorare a terra con piccole matite su un foglio molto grande partecipando attivamente al racconto finale.



10-10-2019 MANCA LA MASCHERA DEL PROPRIO SUPEREROE

Chiara porta maschere neutre per tutti, glitter in colla e in frammenti. Entusiasmo di tutti, impegno e, al solito, non manca il mettere sé stessi a disposizione. Il tema proposto è realizzare la maschera del proprio supereroe, dare un nome, provare la maschera del Super davanti allo specchio, usarla, interpretarla e successivamente disegnare le impressioni provate nell'uso. In realtà, iperproduttivi come al solito, alla fine c'è stata anche la realizzazione di racconti e soprattutto di una POESIA corale.

A: curioso da subito ha potuto realizzare la maschera di Dracula e mimarne gli atteggiamenti sia davanti allo specchio, sia alle spalle di John diventando maschera massaggiante (troppo?). ha rispettato tutte le richieste partecipando attivamente anche al racconto finale.

C.: distratta ma presente alle richieste, sempre innamorata ed indisposta dal guidatore del pulmino, ha lavorato sulla maschera a più strati. Immersa nel suo mondo non ha preso parte al racconto finale. F. ha lavorato in silenzio e attivamente alla maschera, ai disegni al racconto. È entrato con umore non sereno ci sono state incomprensioni sull'uso del suo nome che non abbiamo potuto approfondire per riservatezza sua. Alla fine era soddisfatto gratificato dai racconti che Chiara ha trascritto, parte che lo soddisfa sempre molto.

G.: con tutte le sue difficoltà ha realizzato la maschera correggendo persino aspetti che non le piacevano, ha indossato divertita e ha riso di me di cuore quando ho sbagliato un nome. In entrata era addolorata fisicamente e con l'umore non tra i suoi migliori. Ha interagito molto con John, mostrando a lui il progredire del lavoro sulla maschera (mi ha fatto tanto piacere). Abbandonati i piccoli colori a matita ha utilizzato pennello con disinvoltura.

J.: puntuale, entusiasta, produttivo. Una maschera di campione di Risling (!) Ha parlato dei poteri del suo Supereroe mimando i gesti di un incontro. Poi ha disegnato una maschera di Frankenstein verde menta. Proseguiamo nello stupore della loro disponibilità. Chiara ha registrato brevi video che testimoniano la loro disinvoltura, che ancora una volta hanno voluto vedere e rivedere





24 OTTOBRE 2019 BREVI MALUMORI AUTUNNALI MANCA L.

J. sembrava agitato in realtà il più arrabbiato era F. e G. aveva un'esigenza comunicativa," piccoli malumori in un giorno piovoso" ho pensato. F. di umore nuvoloso da subito. È la seconda volta che sottolinea il fatto che non vuole che si nomini il suo nome come lui non vuole. Prima di mettersi a disegnare ha scritto con molta rabbia:

Molto brava Chiara poi nella vicinanza discreta a Francesco. Ho preferito non invadere il suo spazio se non per assecondare alcune sue richieste. Mi sembrava in preda ad un'esigenza creativa forte e molto immerso in tutti i lavori: disegno, collage e poi le tempere che abitualmente usa quando si sente bene. Fino ad arrivare a dire che quando disegna è FELICE.



31-10-2019 TRA RE E REGINE MANCA L.

Arriva C. portando strisce di gommapiuma, risolve un pomeriggio iniziato con affanno per mia dimenticanza delle chiavi. Chiara ha un problema fisico e, come accade in questi casi, io le faccio un piccolo massaggio. Questo gesto apre nuove frontiere. Chi con umorismo, chi con imprevedibilità, le richieste ed i commenti sui massaggi coinvolgono quasi tutti.

A.: presente in camice da lavoro entusiasta della festa di Halloween produce qualche disegno cercando oggi specificatamente il colore rosso, prima per fare gli occhi del vampiro e poi per impreziosire la sua corona. Chiara infatti sta creando con C. dalla gommapiuma una corona, che entusiasma la creatività prima di G., poi di A. e in modo diverso J. e F.

Ce ne fosse stato bisogno hanno dato anche oggi prova di essere un gruppo affiatato e molto sensibile.



7-NOVEMBRE 2019 Manca L.

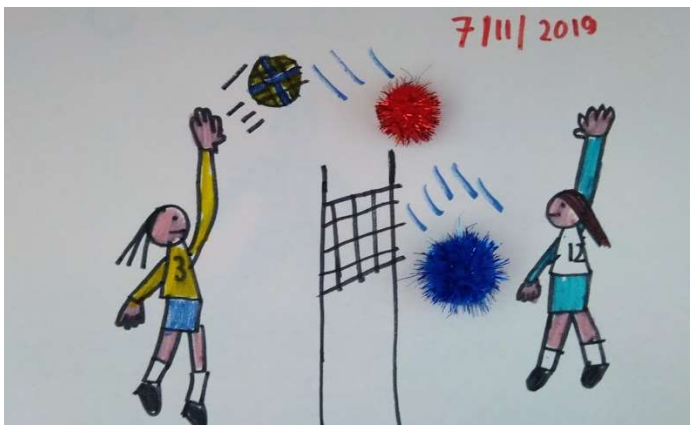
Pon-pon E QUALCHE SOTTILE DISPIACERE Chiara ha portato pon-pon e piccoli occhi. Interesse immediato di tutti con A. in fervente produzione.

A. sempre divertito ma monocorde su piccoli mostri e fantasmini. C. sul tema autista della Dolce. Abbiamo provato a smitizzare, parlare, guardare dentro, il tema torna e ritorna sempre uguale.

Fin dall'inizio lo vorrebbe mandare nudo in Africa. E questo pensiero non ha evoluzione.

F. è stato punito per essere venuto alle mani con altri che hanno pronunciato il suo nome. Oggi è silenzioso, solitario, mogio. Mi viene da pensare che all'inizio (marzo) non era così, e non ci sono stati fino a fine ottobre problemi col suo nome con noi. G. se un po' trascurata torna alla sua figura femminile. Dopo la variazione del ritratto della vola scorsa si tratta di un passo indietro.

J. iperproduttivo, nel suo mondo, ha chiesto un contatto fisico per poi tornare ai suoi disegni estraniati.



14-11-2019 MANCA L. FANTASIE SU UNA CORDA

Curioso come scoprire che c'è tra i materiali anche dello spago. A. prosegue con i suoi fantasmi fino al tentativo di impiccarne uno. Per poi realizzare altre cose in cui la corda trattiene una tenda che diviene srotolabile ed arrotolabile, seguono piccoli mostri sempre solari.

C. nuovi problemi in pronto soccorso con la madre, preoccupazione evidente e racconto di un cappuccino richiesto dalla genitrice e negato da lei. Ultimamente pur essendo scherzosa e ironica porta spesso preoccupazioni e contrarietà: non poteva mancare il solito guidatore non gradito. Mi ha molto incuriosito il dialogo tra lei e G. sul Padre di G., con il consiglio di C. di lasciarlo perdere. Lavora lentamente e continua a distrarsi spesso.

F. le sue considerazioni sul benessere dell'essere creativi mi colpiscono al pari dei suoi racconti fantastici. Quando si impegna si immerge, mi sembra più sereno.

G. impegna in una famiglia di cuori, sollecitata da Chiara a cambiare soggetto e strumenti usa volentieri pennarelli e pennelli. Abbiamo saputo che il padre russa, la madre logicamente reagisce col gomito e domani sarà il compleanno del fratello. Non mi sembra poco... onore alla capacità comunicativa di questa persona.

J. giornata non delle migliori. Esce Spesso per andare in bagno. Rifiuta il lavoro con A. proposto da Chiara (strano) e di farmi un ritratto. Produce e va, molto attento al tempo di uscita. Esce salutandolo.



21-11-2019 OLFATTO PROFUMI E DISEGNO COMUNE II Manca L.

Secondo esperimento richiesto da F. e J. di stimolazione olfattiva.

Interessante e vitale il disegno comune, su un grande foglio, dopo aver rivisto insieme il primo. Interessante G. che, non ha voluto utilizzare i colori a dito, ma non solo ha partecipato, si è anche offerta di scrivere lei il titolo dell'opera comune una volta appesa alle finestre, e per farlo ha dovuto alzarsi e muovere i passi verso.

Tutti hanno cambiato di posto per riguardare da lontano l'effetto finale, dare un titolo, iniziare una storia.



28-11-2019 manca L. SCATOLE DEI RICORDI. POESIA DI NATALE IN REALTÀ: CONTO ALLA ROVESCIA

Oggi abbiamo annunciato un po' timidamente la fine del tirocinio. Ovviamente ci sono state le reazioni di ciascuno comprensibili dopo nove mesi di frequentazione settimanale. Per cui Chiara ha proposta la realizzazione delle scatole dei ricordi, che loro hanno trasformato nelle scatole de Natale. Mi ha stupito che nessuno abbia voluto portare a casa la sua scatola natalizia. F. ha lavorato come sempre (era stato segnalato un suo possibile malumore o reazione per la comunicazione recente che i suoi turni in OPIMM non coincideranno più con quelli di Ilaria) mi è parso come sempre ed ha avuto un unico scatto di rabbia per una decorazione non riuscita della scatola, per cui ne ha distrutto il coperchio credo gli abbia fatto bene.



5 DICEMBRE 2019 VERSO LA CONCLUSIONE TRA RISATE BALLI E PERFORMANCE

Una giornata veramente particolare, forse per l'atmosfera prenatalizia, forse per il congedo vicino, forse per la nostra rilassatezza e permissività, forse perché stiamo bene insieme dopo questi nove mesi e ci si può permettere di essere come siamo. In realtà avremmo dovuto finire le scatole dei ricordi diventate le scatole del Natale, contenenti disegni a produzione continua, biglietti di Auguri, lettere a babbo natale, ma il pomeriggio ha preso una piega ridanciana e danzante imprevista. Tutti coinvolti nell'ilarità tranne J. e F. mattatore indiscusso A. che- oltre a realizzare gioiosi fantasmi e colorati vampiri- si è espresso a livelli mai raggiunti citando anche una canzone di Iannacci... esibendosi in una performance di cui ha curato la regia.

Unica a portare a casa la luccicante scatola C.C. e la sua attenzione per G. non solo come traduttrice, ma anche come supporto fisico. Nel momento del "balletto" (in realtà scatenato da G. perché sentendo una canzone di natale ha cominciato a ritmare col busto), C. si è letteralmente occupata di G.



12 DICEMBRE 2019 LA CONCLUSIONE MANCA L.

Abbiamo allestito il setting con le giganti cartelle, i lavori comuni appesi, i manufatti in bella vista ed i lavori col dido' ancora protetti dai piatti in plastica. Unico veramente curioso A. che non ha resistito ad aprire i piatti altrui (nella giornata del DIDO' A. era al laboratorio sulla manutenzione del verde... Armando dalle mille curiosità, interessi ed abilità).

Con Chiara avremmo deciso di riguardare insieme ai ragazzi tutti i loro lavori dei nostri nove mesi di tirocinio, inaspettatamente J. -il più produttivo- si è tassativamente rifiutato, A. ha fatto da solo con entusiasmo ed attenzione, C. completamente disinteressata all'apparenza, F. incerto, quasi sofferente aiutato e contenuto da Chiara con cui ha potuto affrontare il percorso compiuto, G. concentrata sui lavori da terminare...

J. dopo il rifiuto, vedendo l'alacre A. al lavoro sulla cartella, ha preso coraggio e prodotto nuove cose in parallelo alle già fatte che andava con entusiasmo cercando in cartella. Iperproduzione verbalizzata e abbraccio finale.



12.12.2019
 La Poeme del Capitau Mutanda
 di Armando:
 Capitau mutanda
 che sceglievo facendo
 BRUM BRUM
 e quando succedeva
 diventava cattivo
 poi... rideva
 scorggiava e rideva.
 Capitau Mutanda dormiva
 tutto nudo in estate fosi
 quando il sole.
 D'inverno gressa al Capitau Mutanda
 smettevo di medicare perché
 tutta la mese finiva nelle Aee
 mutande

Capitau Mutanda molto felice
 Mussora.
 guraon siii
 guraon siii
 guraon siii
 Capitau mutanda quando le
 e poi beve il vino
 ere abitudine ^{detto anche straccolone} per cui
 detto Capitau straccolone.
 Capitau mutanda dormiva
 dentro le casse de Pluto
 sempre nudo ma molto
 accorto.

SECONDO TIROCINIO

Classe II B Scuole Romagnoli Bologna 20 Bambini Co-conduzione con Davide.

Segnalati 2 bimbi come certificati Chanell e Abdur. Kansa e Nabil con caratteristiche culturali particolari. Si è trattato di un'esperienza che ancora ci portiamo dietro per energia, disponibilità ed insegnamento ricevuto. La scuola ha una biblioteca fornitissima con diversi fumetti a disposizione, abitua gli scolari dalla prima elementare a socializzare (vera scuola multietnica nel quartiere Pilastro di Bologna) a seguire il Teatro ragazzi, apprezzare mostre e musei, e frequentare attivamente laboratori. La richiesta della classe era di non dividere i 20 scolari per uniformare l'esperienza. Indispensabile, pertanto una co conduzione ed abbiamo deciso di proporre il viaggio creativo come progettato da Paola Caboara Luzzatto, un modello di gruppo a tempo breve, al fine di facilitare l'autoespressione, la riflessione, il cambiamento e la crescita personale. Il viaggio creativo è un intervento attraverso l'uso dei materiali artistici e si fonda sul presupposto che il processo creativo messo in atto nel "fare arte" produce benessere e migliora la qualità della vita.

Negli incontri preliminari con le Insegnanti sono state espresse le nostre perplessità su come bimbi di sette anni avrebbero potuto rispondere a "Poesia visiva" e "presentazione del se' nel percorso con i bimbi si sono rivelate inutili, avendo loro risposto con entusiasmo e creatività. In tutto il percorso il fumetto è stato presente nella loro espressione. Come diario abbiamo deciso di utilizzare una lettera ai "Signori Bambini" che veniva letta il giorno successivo dall'Insegnante

6 NOVEMBRE 2019

Signori Bambini di seconda B, come sostituta ufficiale di Mary Poppins e come Romantico Folletto del Bosco, Volevamo ringraziarvi. Vi abbiamo visti un po' dubbiosi sul dover tagliare delle figure senza averle disegnate prima, ma poi tutti insieme ci siamo accorti di quanta arte sia uscita, come per incanto (o incantesimo?), proprio dalla vostra fantasia. Vi siete stupiti anche voi guardando il quadro che avevate realizzato tutti insieme, sentendovi fieri di aver superato il dubbio di non essere capaci. Avete potuto vedere con i vostri occhi che, se qualcosa non piace, si può cambiare e migliorare. Ecco alcune delle cose che ripeteremo nel nostro breve viaggio creativo insieme:

Provare cose nuove,
sentirsi al meglio che si può,
cambiare le cose che non vanno
fare in gruppo e sentirsi insieme
giocare e ridere
piangere se succede
e molto altro.

Buona giornata i Vostri entusiasti Sostituta di Mary e Romantico Folletto

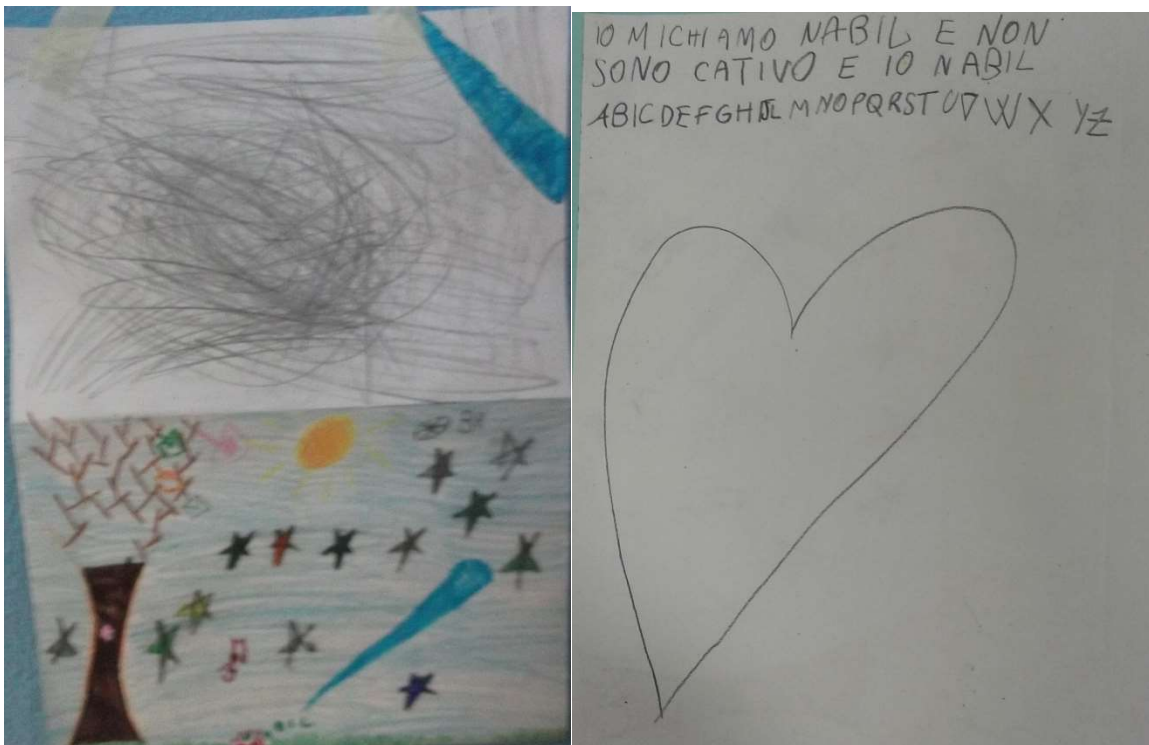
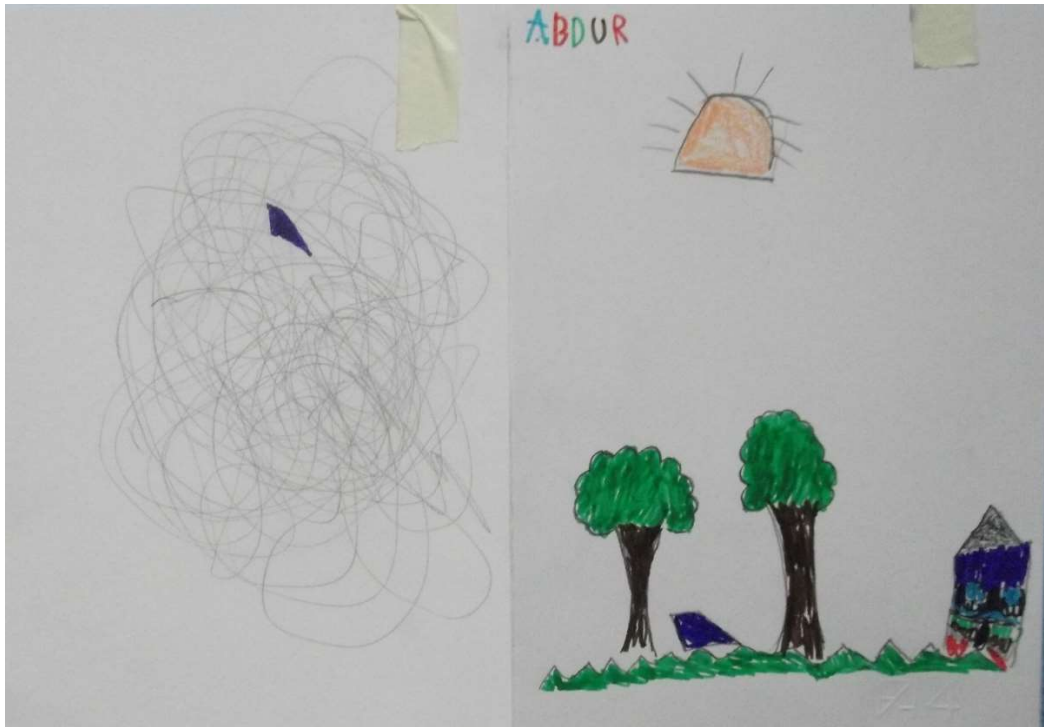


13 novembre 2019

Signori Bambini della seconda B, non ci vedremo per due settimane e già ci mancate. Lo scherzo dello scarabocchio è stato un po' birbone, ma voi lo avete vinto con abilità, se è vero che con una bacchetta fatata di pennarelli e pastelli avete potuto trasformare:

una virgola rosa in un fiore magico
 una foglia in un cappello di un pirata
 un boomerang in nuvola piovosa
 un punto esclamativo in scampolo di cielo
 un fiore nella casa del fiore rosa
 un dettaglio in un fumetto
 un'ala in una luna
 un problema in un tetto di condominio
 un bozzolo in un fiore
 un dettaglio in una porta arcobaleno
 un niente in una foglia
 un otto in un coniglio
 una freccia in un tramonto
 un aquilone in un cielo
 un triangolo in mille triangoli
 un cono in un tappeto
 un quadratino in un viso
 un petalo in un sole
 un triangolo in uno stemma
 un'ovale in una farfalla
 un tratteggio in una barca e per ogni trasformazione avete inventato una storia... Sono belle magie.

Dopo tanto lavoro, vi abbiamo visti stanchi consolarvi con una buona merenda. Pensiamo che non vogliamo stancarvi le prossime volte, e quindi giocheremo di più tra colori e fogli, riviste e colle, parole e fantasie, misteri e soluzioni. A presto. Stefania e David



4 DICEMBRE 2019 Signori Bambini, Oggi abbiamo lavorato con la magia delle macchie. Povere macchie: sono trattate male da tutti, vengono, strofinate, ripulite cancellate. Noi, invece, le abbiamo fatte apposta sul foglio, le abbiamo guardate e gradite, ed ogni macchia ha raccontato al suo bambino una piccola storia, in modo che “quel suo bambino” potesse disegnarla. Così con la sostituta di Mary Poppins ed il Folletto il viaggio di oggi ha portato a cambiare opinione, a capire anche che guardando le cose in modo diverso è possibile scoprire meraviglie. Vi abbiamo visto molto attivi nelle parti giocate con Davide, pensiamo di continuare così: qualche salto ogni tanto tra un lavoro ed un altro. Con oggi si è chiusa l'avventura dei colori e dalla prossima volta se ne aprirà una nuova A presto, Signori Bambini e grazie. Sostituta e Follet



18/12/2019

Signori Bambini un nuovo Buon giorno. Chiudiamo così il 2019 e ci rivedremo più grandi e forse più sdentati nel 2020. Per il bellissimo lavoro con voi del 18 abbiamo parlato a lungo, Davide ed io, sia con gli Orsi che con Mary Poppins in persona per migliorare. Agli Orsi non sono piaciute alcune cose:

-quando parlavate forte mentre i compagni raccontavano delle loro storie (si sa che l'orso è goloso, peloso, morbido, coccoloso e mooolto PERMALOSO)

-quando vi rotolavate pericolosamente a terra mentre i compagni stavano ancora lavorando, potevate farvi molto male.... (Orso pauroso...)

-quando è ora di consegnare il disegno e vi attardavate negli ultimi dettagli, voi siete un gran bel gruppo e il momento della conclusione e del saluto riguarda tutti, nessuno escluso (Orso amoroso e imparzialoso) Poi però hanno profondamente apprezzato i disegni con i loro ritratti, le bellissime storie inventate tutte diverse le une dalle altre. Mary Poppins ha dato il suo consiglio per rendere tutti più soddisfatti (compresi i due Orsi): dalla prossima volta chi finisce prima, mentre aspetta i Compagni, avrà qualcosa da fare di interessante. Chi avrà bisogno di un aiuto particolare lo farà in disparte per non disturbare il gruppo e.....Mary è stata tassativa: al momento della consegna si interrompe tutti a qualunque punto perché l'importanza del saluto prima della merenda è il momento del cuore che nessuno deve perdere. Siamo stati felici Davide ed io di dire in coro che siete una grande Squadra e siamo molto fieri di voi tutti tutti. Ora basta, ci rivedremo dopo le Vacanze con lo zaino pieno di fantasia. Davide Folletto e Stefania Sostituta





8 Gennaio 2020

IL GIORNO DELLO STUPORE



Signori Bambini, Buon giorno. L'8 Gennaio è stato il giorno dello Stupore, per cui vi scrivo io in persona: Mari Poppins.

Mi sono stupita che non sapevate che sono inglese

Mi sono stupita di come avete saputo leggere bene la mia lettera

Mi sono stupita del vostro stupore per come disegno

Mi sono stupita perché avete rispettato tutte tutte tutte le regole

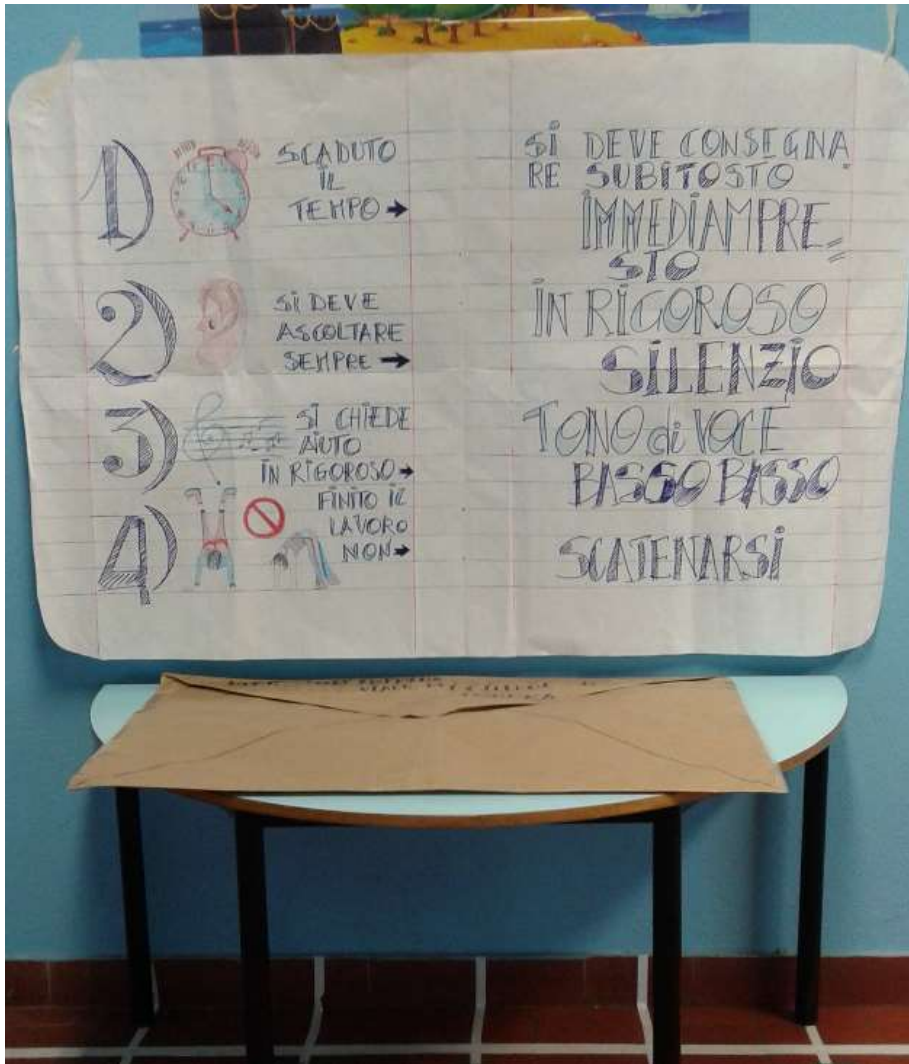
Mi sono stupita del vostro ascolto

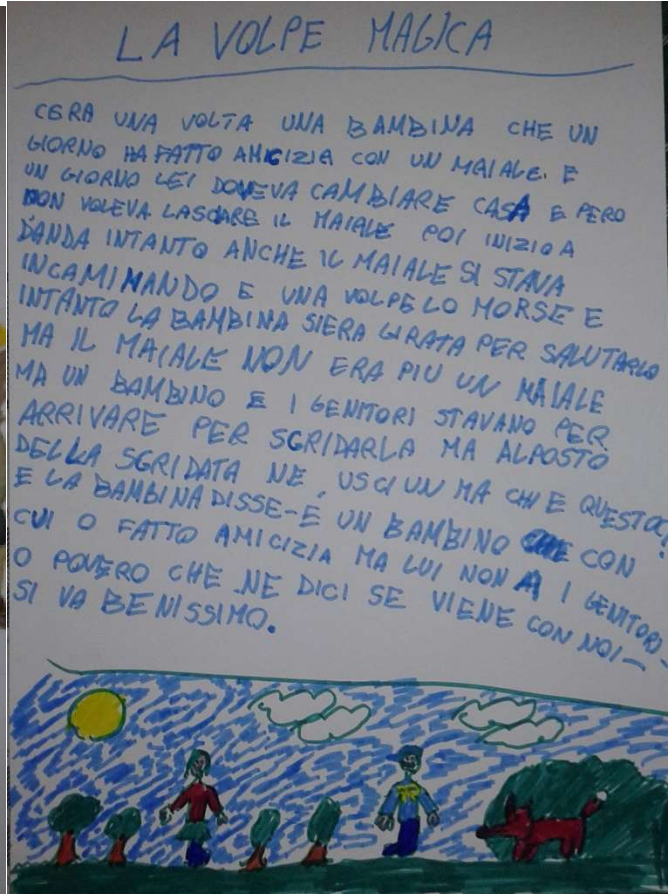
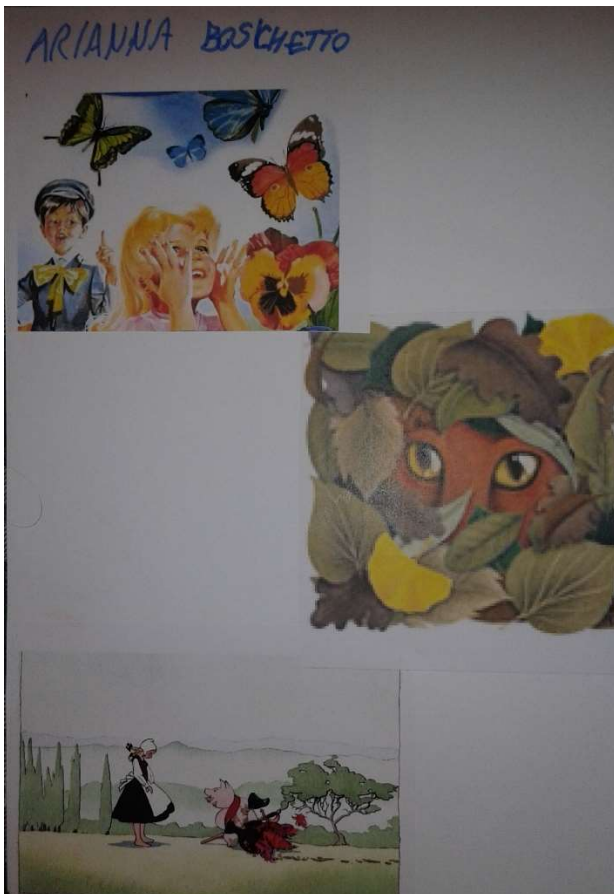
Mi sono stupita della fantasia

delle differenti scelte

delle storie meravigliose che avete inventato, scritto, disegnato

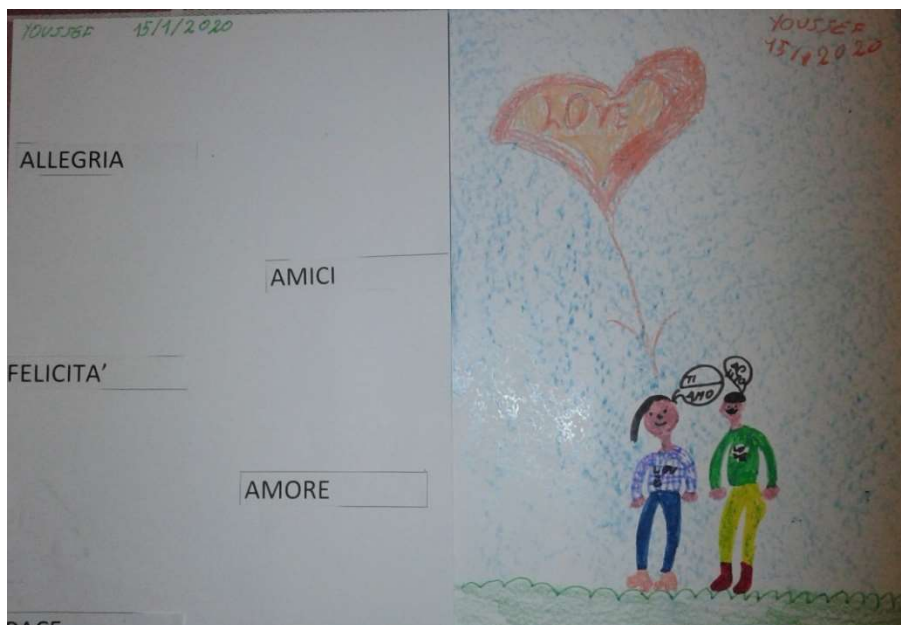
Mi sono stupita della diversità che porta colore, allegria, sentimenti, emozioni. Mi sono stupita della mia curiosità: Voi di cosa vi stupite? Vi rivedrete mercoledì con i miei aiutanti con un compito difficile e magico: la magia che è racchiusa in ogni parola. Un saluto. Mary Poppins





15 Gennaio 2020

Signori Bambini, siamo arrivati a metà del nostro viaggio. Abbiamo salutato insieme con il vostro "CIAO" le 5 parole che ci avevano fatto compagnia il 15 gennaio. Le avete coinvolte per scrivere racconti, poesie, e disegnare storie. Che viaggio hanno fatto e vi hanno fatto fare! Alcuni di voi sono stati aiutati proprio dalle parole a cambiare la pagina bianca per farla diventare favola. Per tutto questo: grazie. È stato molto divertente riascoltare la registrazione delle vostre voci in un saluto che ci portiamo ancora con noi. A presto e nel frattempo buona scuola a tutti. Davide e Stefania



22/01/2020

[Caos. Incontro numero 7] Quando il mondo non esisteva, e non c'era nulla, non esistevano uomini, non esistevano animali, non esistevano cose... C'era solo una unica, grande forza... Un'energia molto potente: il suo nome era "Kaos". E di che cosa era fatto, Caos? Come era, questa grande energia? A cosa assomiglia? Che colori ha? E come si muove? Vortica Soffia ...? O magari è potente ma sta ferma? E che cosa vuole fare, Kaos? Vuole distruggere? ... Vuole costruire? Signori Bambini, che straordinario divertimento il Caos QUANDO c'è anche l'Ordine! Visto che siamo tutti caotici ma anche "ordinatici" vorremmo proporvi, per la prossima volta, dei colori un po' diversi...un po'...sfuggenti, ecco sì, un po' caotici da usare con ordine. Ormai, Davide ed io, sappiamo che sapete fare cose mirabolanti. Vi ricordate come ci siete trasformati da CAOS in ORDINE? Proprio voi per-so-nal-men-te? Noooo...? Invio foto promemoria Quando poi vi siete avvicinati ai vostri disegni sull'ordine, osservando e parlottando tra voi come Veri Signori Bambini ad una mostra di pittura, ci avete reso felici. Quindi pensiamo di condurvi in altre mostre dei vostri lavori. A presto. Ancora grazie. Davide e Stefania



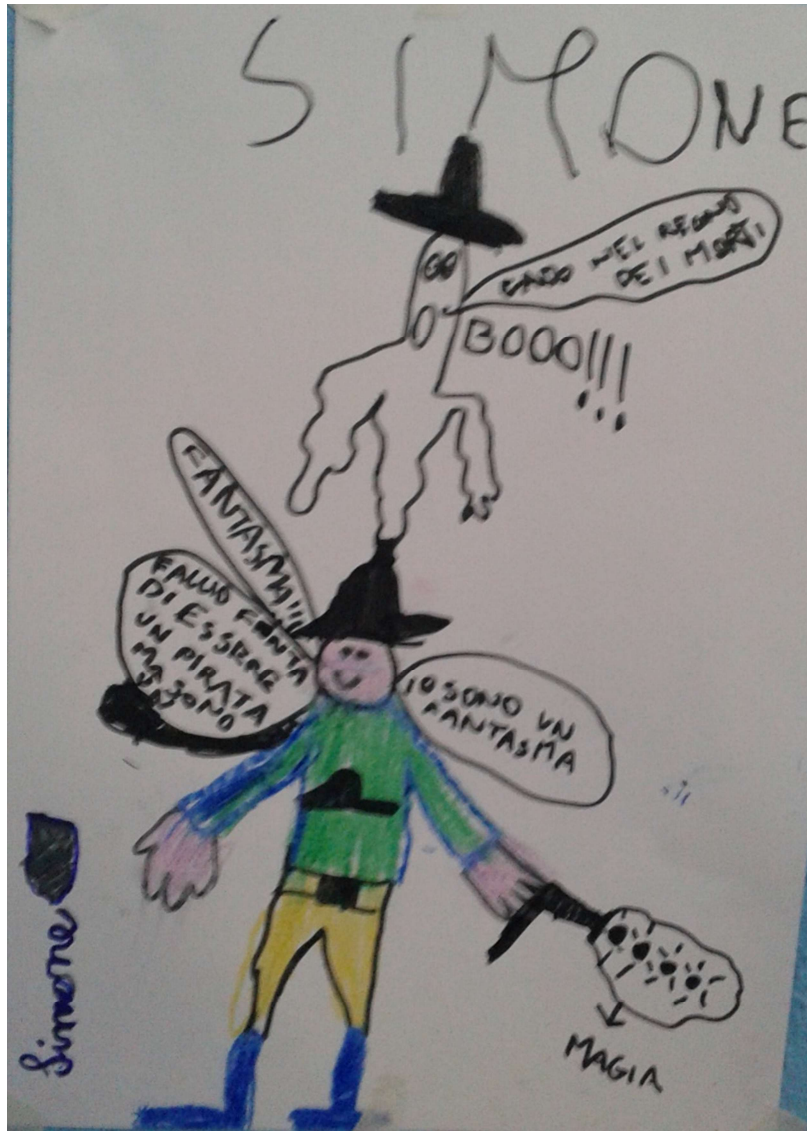
29/01/2020

[Seme. Incontro numero 8] Immaginiamo un ambiente. E' un ambiente molto particolare: è speciale. Esso non ha piante, non ha vegetazione alcuna, non ci sono animali, e non ci sono nemmeno uomini. Eppure... Sembra non esserci niente, ma in realtà... Da qualche parte, in questo ambiente, è rimasto un semino. Dove si trova, nell'ambiente il semino? Che cosa nasce, da questo semino? E in che modo potrebbe crescere?]

Signori Bambini, siamo arrivati all'ottavo incontro e così come sta per finire gennaio, a breve terminerà il nostro Viaggio con Voi. Come tutte le cose belle resteranno lettere, disegni, cartelle, gesti e soprattutto ricordi e fantasie che ci hanno legato in questi mesi. I deserti, che avete disegnato oggi, sono spettacolari, colorati e vivissimi. Dal seme nascosto sono fiorite idee bellissime e varie come siete variegati (che parola difficile e divertente) voi. Il gesto finale dei piccoli semi, che si risvegliano al tocco magico del Folletto, è stato un saluto energetico e tenero insieme. Mary Poppins si è molto raccomandata di lasciarvi una traccia del nostro passaggio e quindi con Davide stiamo lavorando ad una sorpresa... In attesa di rivederci un saluto da Folletto e sostituita di Mary Poppins



Simone il caos



5/12/2020

Appuntamento per i grandi lo Stesse il suo contrario Modificato per i Piccoli con la Rabbia e il suo contrario





12 FEBBRAIO 2020

Decimo appuntamento, finalmente tutti insieme. Un grande disegno tutti insieme ed il libro leporello per salutarsi con disegni su cartoncino formato cartolina.



SIMONE PISANI

Ciao ciao mi è piaciuto molto stare con voi e ciao ciao Davide e Stefania grazie di tutto!!

*tutto!!



Mi sono sentito triste, felice, arrabbiato, consolato. Mi mancate molto. Tanti baci a voi!!!



Laisse



I miei amici Davide e Stefania sono nati qua in un fiore di linfa in questo fiume con queste belle bionde fibre. grazie di cuore amici speciali

YOUSSEF 2020



12/2/2020



Terzo tirocinio: studioAperto incontro singolo.



Associazione GIOVANI NEL TEMPO (GNT)

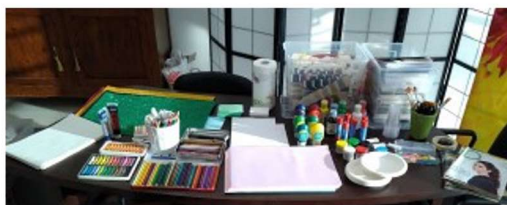
Presidente Laura Guidi

“Use it or lose it” (“usalo o lo perdi”) è il paradigma delle Neuroscienze per contrastare l’invecchiamento. Significa che se alleniamo la nostra mente mediante appositi esercizi e stimoli, ci sono maggiori probabilità che si mantenga “in salute”.

Ecco perché, fin dalla sua nascita, GnT ha pensato al gioco come momento di socializzazione e protezione della memoria. Sono così stati creati tre giochi da tavolo che, oltre a costituire un valido strumento di aggregazione e divertimento, rappresentano un momento di incontro tra persone di tutte le età e una valida testimonianza di come si possano raggiungere risultati positivi nell’ambito della prevenzione delle patologie dell’invecchiamento, anche attraverso il gioco.

Grazie alla disponibilità dei volontari e alla collaborazione con il Progetto “Assistiamo”, i nostri prodotti – Mentabile, Non c’è 2... senza 3!, Verba volant – sono arrivati nei Centri Diurni e Sociali, nelle Case Protette e in molte famiglie ottenendo sempre positivi riscontri.

È stato un percorso lungo, che ci ha permesso di valutare attentamente tutti quei “piccoli” problemi quotidiani di una popolazione che può mantenersi “giovane nel tempo” con qualche semplice accorgimento.



Esperienza di studio Aperto in tre appuntamenti, interrotta dal 24 febbraio dalla pandemia, dove ancora una volta la parola, sottoforma di gioco è stata fautrice del processo.



Utilizzando uno dei giochi certificati , scelto dai partecipanti: (VERBAVOLANT), abbiamo passateo mattine intere a ragionare e comunicare ad alta voce sulle difficoltà, sulla competizione, sulla voglia di dare battaglia e di vincere. Accorgendosi, o meglio ancora ,riscoprendo quanto già da bambini sapevamo bene: il gioco avvicina e rende complici, semplifica la comunicazione e la rende vera , rispettando ognuno il proprio ruolo, nella bolla del “come se” creativa e protetta.

CONCLUSIONI

Un viaggio ancora in essere quello del fumetto, che da ambienti universitari e in genere del mondo culturale erano ripudiati come forma culturale, sono arrivati alla divulgazione della matematica, delle scienze, della filosofia, dei testi teatrali classici, e strumento nelle relazioni di aiuto e nella narrazione in medicina. Fino a guadagnare un posto di rilievo in uno dei più amati musei al mondo: Gli Uffizi aprono al fumetto, nasce una collaborazione con Lucca Comics notizia apparsa sui quotidiani il 30 Ottobre 2020



Eike Schmidt, il diretto della Galleria degli Uffizi

Il direttore della Galleria degli Uffizi Eike Schmidt, ospite ieri della giornata inaugurale di Lucca Comics & Games 2020, ha annunciato l'avvio di una collaborazione con la manifestazione, che porterà i fumetti all'interno di uno dei più noti musei italiani. «Lucca Comics & Games è la più grande fiera italiana ed europea dedicata alla creatività: nel suo ambito non c'è soltanto il mondo dei comics, dal quale è nata, ma l'animazione, i giochi, i videogiochi, la cultura legata al fantastico e al fantascientifico. È dunque naturale che le Gallerie degli Uffizi vogliano confrontarsi e dialogare

con una realtà tanto feconda, importante e popolare» ha affermato Schmidt. «Sto pensando a mostre e progetti espositivi da realizzare insieme, Comics e Uffizi, ma anche incontri, e magari confronti tra storici dell'arte e maestri del fumetto, eventi, insomma un progetto culturale complessivo, sfaccettato, pluriennale, di ampio respiro.» Da tempo il direttore sta cercando di aprire gli Uffizi al pop, invitando al museo musicisti come Patti Smith, Elton John e Ben Harper e persino l'influencer Chiara Ferragni, nel tentativo (riuscito) di attirare i giovani. Ma il connubio tra arte e fumetto non è una novità, come sottolineava ieri Schmidt nel corso di un'intervista con il *Corriere della Sera*: «Troviamo opere prototipiche dei fumetti nei codici miniati medievali, in alcuni quadri del Quattrocento nordico. Ci sono i balloon, le nuvolette di testo, anche in alcuni dipinti antichi. E poi gli stessi comics sono stati contaminati dalla storia dell'arte e grandi maestri hanno trovato ispirazione».

RINGRAZIAMENTI

Alla Scuola, ai Docenti e alle loro Supervisioni particolarmente Oliviero Rossi ,Monalisa Tina e Prof. Stefano Ferrari.

A Lara che non si è risparmiata nemmeno nel durissimo periodo pandemico

A Chiara ,Davide, Rita per le co-conduzioni, il supporto, le condivisioni

Tutte le compagne e i Compagni per essersi messi in gioco sempre

Ad Armando Cecilia , Francesco, Giuly, John, Leonardo di OPIMM (a Bologna) indimenticabili.

Alla classe seconda B delle Scuole Romagnoli (Bologna) nell'anno scolastico 2019-2020 per il cuore aperto. All'instancabile, entusiasta ,preziosa Laura Dondi.

Alla pazienza di chi ,a casa, ha permesso che studiassi tralasciando tutti gli altri doveri domestici.

Anche questo è fumetto .



BIBLIOGRAFIA

- Blundo C. (2007), *Conoscere e potenziare il cervello*, Giunti Editore, Firenze.
- OMS (2004), *ICF Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute*, Edizioni Erickson, Trento. •
- Polster E. (1988), *Ogni vita merita un romanzo*, Astrolabio-Ubaldini Editore, Roma.
- Rovatti A. (2007), *Abitare la distanza*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Siegel D. J. (2013), *La mente relazionale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Stern D. N. (2004), *The Present Moment in Psychotherapy and Everyday Life*, WW Norton & Company, New York
- Anna Segre *Il fumetto fa bene. Letture come terapia (Italiano) Copertina flessibile – 22 nov 2018*
- Bert, G. (2007). *Medicina narrativa. Storie e parole nella relazione di cura*. Roma: Il Pensiero Scientifico Editore.
- Castiglioni, M. (2016). *La parola che cura*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Castiglioni, M. (a cura di). (2015). *Figure della cura. Gesti, immagini, parole per narrare*. Milano: Guerini Scientifica.
- Dallari, M. (2015). Prefazione. In M. Castiglioni (A cura di), *Figure della cura. Gesti, immagini, parole per narrare*. Milano: Guerini Scientifica.
- Di Benedetto, A. (2002). *Prima della parola: l'ascolto psicoanalitico del non detto attraverso le forme dell'arte*. Milano: Franco Angeli..
- Eisner W. (2005), *Fumetto & arte sequenziale*, Vittorio Pavesio Production, Torino
- Fonagy P., Steele M., Steele H., Moran G. S., Higgitt A. C., (1991), «*The capacity for understanding mental states: The reflective self in parent and child and its significance for security of attachment*», in *Infant Mental Health Journal*, 12, pp. 201-218.
- Fontana, A. (2009). *Manuale di Storytelling. Raccontare con efficacia prodotti, marchi e identità d'impresa*. Milano: Rizzoli ETAS.
- Good, B. J. (2006). *Narrare la malattia. Lo sguardo antropologico sul rapporto medico-paziente*. Torino: Einaudi.
- Gottschall, J. (2014). *L'istinto di narrare*. Milano: Bollati Boringhieri.
- Green, M. J. (2009). Graphic storytelling and Medical Narratives. *International Journal Healthcare & Humanities*, 3, 3, 1.
- Green, M. J. (2015, June). Comics and Medicine: Peering Into the Process of Professional Identity Formation. *Academic Medicine*, 90, 6, 774-779.
- Manca, G. (2000). Contributi dell'arte alla formazione della persona: alcune considerazioni pedagogiche didattiche. In G. F. Mulas, (A cura di), *Itinera: studi in memoria di Enzo Cadoni*. - Sassari: EDES Editrice Democratica Sarda.
- Masini, V. (2005). *Medicina narrativa: comunicazione empatica ed interazione dinamica nella relazione medico-paziente*. Milano: FrancoAngeli.
- Merleau-Ponty M. (2007), *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani Editore, Milano.
- Moja, E., & Vegni, E. (2000). *La visita medica centrata sul paziente*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Morales, P. (2004). *Narrare con le immagini*. Roma: Dino Audino.
- Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. (2006). *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni a specchio*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Roam, D. (2005). *Sul retro del tovagliolo*. Milano: Vallardi.
- Rossi O. (2009), *Lo sguardo e l'azione. Il video e la fotografia in psicoterapia e nel counseling*, Edizioni Universitarie Romane.
- Squier, S. M. (2008). Literature and medicine, future tense: making it graphic. *Literature and medicine*, 27, 2, 124-152.
- Vygotskij L. S. (2007), *Pensiero e linguaggio*, Giunti Editore, Firenze.
- Zannini, L. (2008). *Medical humanities e medicina narrativa. Nuove prospettive nella formazione dei professionisti della cura*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

ARTICOLI

- Achille Iannarelli *Una giornata al centro: il fumetto nella relazione* Nuove Arti Terapie 20/2013
- Daniele Delfino Stefano Matteoli *Il fumetto come strumento di mediazione artistica* Psicologia e Scuola
- Edoardo Brutti *Dialogo tra Paolo Quattrini e Oliviero Rossi intorno al fumetto: una visione didattica e terapeutica* NuoveArti Terapie 27 mar 2014
- Marco Pellitteri *La nona arte secondo Umberto Eco*
- METIS *temi educativi Temi indagini e suggestioni Storia del fumetto*

FUMETTI DI MEDICINA GRAFICA

- Alessandro Baronciani: «*Le immagini hanno perso il loro negativo*» Bao Publishing 2019
- Austerlitz* di W.G. Sebald in Italia pubblicato da Adelphi
- Beltramini Faraci Ferrari *La vita inattesa* (Rizzoli Lizard),
- Black Hole* di Charles Burns traduzione: Elena Fattoretto Coconino Press, febbraio 2020 (nuova edizione) brossura, 363 pp., b/n 26,00 €
- di Sibylline e Natacha Sicaud Delcourt, 2011 144 pagine, €17.95
- Dylan Dog e “*La fine dell’oscurità*” 23 novembre 2017
- Il futuro è un morbo oscuro, dottor Zurich!* di Lise & Talamo BeccoGiallo, novembre 2018
Brossurato, 328 pp, b/n ecolume 19,50 €
- Jesse Jacobs *E così conoscerai l’universo e gli dei*, pubblicato in Italia da Eris Edizioni
- La coscienza di James. Diario di una psicoterapia* di Philippa Perry e Junko Graat Codice Edizioni, 2014
160 pagine, 16,90 €
- La cura* di Daniele Brolli Oblomov Edizioni, gennaio 2018 artonato, 96 pp. colore
12,00 €
- La notte* di Philippe Druillet Traduzione di Sara Giovanna Gianoglio Magic Press, gennaio 2018
Brossurato, 72 pp a colori € 14,00
- Lighter Than My Shadow* di Katie Green Jonathan Cape Ltd, 2013 516 pagine, 27,00 €
- Providence* vol. 2 di Alan Moore e Jacen Burrows Panini Comics, 2016 176 pagine a colori, €
19,00
- Psychiatric Tales – Expanded Edition* di Darryl Cunningham Blank Slate Books, 2013 174 pp.,
B/N 17,00 euro
- Quando tutto diventò blu* di Alessandro Baronciani Bao Publishing, gennaio 2020 cartonato, 128
pp., colore 17,00 €
- Sigmund Freud: Isteria* di Richard Appignanesi e Oscar Zarate traduzione di Massimiliano Busti
Magic Press, luglio 2017 168 pp., b/n 15,00 €
- Yudori, *La scelta di Pandora* dicembre 2019

PARTICOLARI

“La differenza invisibile”, un graphic novel sull’Asperger 20 Settembre 2018 redazione di

FUMETTOLOGICA

trent’anni di lavoro di Guido Crepax su *Tempo Medico*

<https://normanno.com/attualita/le-avventure-della-smagliante-ada-un-fumetto-per-raccontare-latrofia-muscolare-spinale/>