



Tesi di specializzazione
in
Arteterapia

Ognuno ha una favola dentro...

Relatore
Vito Furio

Specializzanda
Marzia Borioli

*Ognuno ha una favola
dentro...*



Specializzanda: Marzia Borioli
Relatore: Vito Furio



*A Davide e Diego che mi hanno “supportato” e “sopportato” in questo magico viaggio.
Per loro, il mio augurio, è quello di continuare a desiderare e a sognare ogni giorno
della loro vita...*

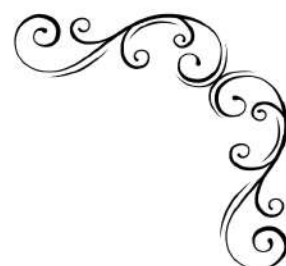




Indice

<i>Creatività e processi creativi</i>	6
<i>Fiaba come strategia creativa per parlare di sé</i>	11
<i>Perché raccontare le fiabe?</i>	14
<i>La narrazione di sé</i>	20
<i>L'Arteterapia nei contesti psichiatrici</i>	32
<i>Quando il kamishibai incontra la fiaba: l'arte del narrare</i>	36
<i>Cenni storici sul Kamishibai</i>	36
<i>Quando il kamishibai diventa strumento di cura?</i>	42
<i>Gruppo Appartamento</i>	44
<i>Come sono stati sviluppati gli incontri</i>	46
<i>Struttura degli incontri</i>	48
<i>Percorsi individuali</i>	57





Premessa

Questa tesi ha lo scopo di mostrare come la fiaba, intesa come narrazione di sé, possa essere coniugata con l'esperienza arteterapica.

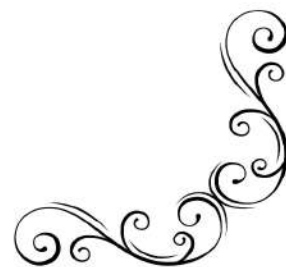
La narrazione è frutto dell'immaginazione, un bisogno dell'uomo, che innesca tutti quei processi creativi che lo caratterizzano.

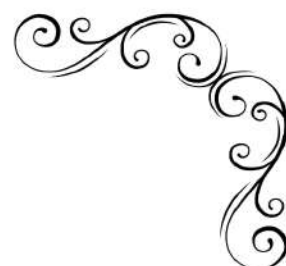
La fiaba, quindi, diventa uno strumento per raccontarsi e attraverso l'uso del kamishibai che ne diventa cornice, crea, in un unico momento, non solo una narrazione con le parole ma anche con le immagini, dando vita a storie capaci di entrare in una dimensione di cura dell'essere umano.

Il contesto in cui ho potuto sperimentare questa fusione è un gruppo appartamento per malati psichiatrici dove, la narrazione di sé con l'utilizzo di materiali e tecniche artistiche, hanno dato la possibilità agli utenti, di rendere visibile un mondo che spesso si portano dentro inconsapevolmente.

La tesi, quindi, toccherà vari temi, primo di tutti la creatività intesa come processo mentale dell'essere umano, senza la quale, fiaba, immaginazione ed arte non potrebbero esistere.

Darò spazio anche all'esperienza del mio tirocinio prendendo in considerazione tutti quei punti che fanno, nell'arte del narrare, un viaggio verso la ricerca di noi stessi.





Creatività e processi creativi

Creatività... ogni giorno ne sentiamo parlare... ci porta a pensare che sia prerogativa di pochi, di poche menti eccelse. In realtà, è una qualità posseduta da tutti, che non è legata al Quoziente di intelligenza, ma alla capacità di produrre qualcosa di nuovo. Questa produzione può originare qualcosa di nuovo in assoluto o ricombinare, riorganizzare elementi appartenenti ad ambiti differenti.

La capacità di creare è presente in ogni persona, indipendentemente dalla famiglia di origine, dalle condizioni sociali e dalla formazione personale. Far emergere la propria creatività è fondamentale per esprimere le potenzialità innate che abitano in noi. Il primo compito della nostra vita è quello di essere noi stessi, nel rispetto della nostra natura autentica.

La parola creatività ha la stessa radice di crescere e significa essere nel processo di continuo cambiamento ed è l'espressione di persone nell'atto di realizzarsi, indice del più alto grado di salute emozionale, poiché chi accetta la propria evoluzione allarga la coscienza e il sapere di tutti.

La creatività è stata spesso rappresentata come una fiamma che arde nel petto e nella mente di chi la sperimenta. Quando stiamo davvero inventando qualcosa, siamo come posseduti da un fuoco che non possiamo controllare e che gli antichi chiamavano "furor": viene dalla profondità sconosciuta di noi stessi, dove risiede l'anima.

Un approccio versatile e creativo della vita ha anche il potere quasi magico di aiutarci a risolvere situazioni complicate, a cui non troviamo soluzioni se continuiamo a pensarci e a rimuginarci. Spesso, Infatti, siamo imprigionati in uno schema mentale rigido e in un modo di vedere il mondo che non ci appartiene veramente. Il pensiero creativo è portato a rompere gli schemi, è capace di spaziare, di creare associazioni innovative di idee.





Ci aiuta a dare letture diverse, insolite della realtà, che si adattano meglio a noi, perché non sono conformi a modelli esterni, ma sono il prodotto del nostro modo unico e peculiare di stare al mondo e spesso sono anche innovative, geniali e fonti di ispirazione per gli altri. La creatività, poi, ci fa abbracciare una visione più ampia e più fluida del mondo, sviluppa la nostra capacità di comprendere altri punti di vista sulla realtà e ci permette di gestire meglio i cambiamenti, persino quelli dolorosi e destabilizzanti.

Sapere come gestire la creatività e come sbloccarla, se imprigionata, ci aiuta a stare meglio in tutte le situazioni della vita. Molti malesseri psicofisici sono sintomi del fatto che il cervello è appesantito, come intossicato e che manca di quell'energia creativa che è il suo combustibile. Inevitabilmente arrivano anche ansia, attacchi di panico, depressione e spesso si comincia ad ingrassare.

Da bambini tutti hanno una mente fantasiosa e creativa, ma col passare del tempo, se non li si allena, questi aspetti diventano marginali rispetto alla logica. Perdiamo dimestichezza con il regno delle immagini e delle intuizioni e, a volte, ne siamo così lontani da non riconoscere quando si manifestano e da non sapere quali sono le abilità creative che ci caratterizzano. Eppure, anche se sembra arrugginita, la capacità di inventare esiste comunque; bisogna solo incoraggiarla, perché torni a manifestarsi in ciascuno, nei modi che più esprimono la sua natura.

Qualsiasi attività umana può essere svolta in modo creativo.

Creativo, può essere il modo di affrontare la vita. Che il gesto inventivo prenda la forma di uno scritto, di un dipinto, di un disegno o semplicemente consista nel vivere seguendo a fondo le proprie intuizioni poco importa.

Non importa arrivare a creare un'opera perfetta. L'importante è liberare la propria energia creativa che è fondamentale per vivere una vita ricca di significato.

L'ondata creativa potenzia anche i sensi e ci rende capaci di vedere con occhi nuovi e più percettivi la realtà intorno a noi.





Chiunque sia impegnato in un processo creativo può osservare come i suoi sensi siano potenziati e capaci di ricevere delle percezioni più forti della norma. Inoltre, il pensiero creativo che si alimenta di imprevisto, ci rende capaci di affrontare meglio anche gli eventi inaspettati e le situazioni nuove che la vita ci pone davanti.

Essere creativi e flessibili nei confronti di ciò che accade di nuovo ci permette di non subire le situazioni in maniera rigida, ma di essere pronti ad accogliere quanto di nuovo viene dal cambiamento.

Nell'antichità la creatività era associata simbolicamente alla luce e, infatti i grandi che riuscivano a esprimere il proprio talento e a viverlo fino in fondo erano definiti gli Illuminati. Non a caso, questi erano rappresentati con copricapi dorati, oppure con aureole come quelle dei santi. La creatività infatti è la luce, l'ossigeno della mente, è lo strumento grazie al quale possiamo far emergere ciò che è dentro di noi e chiedergli ispirazione e aiuto in ogni circostanza della vita.

La creatività allena il pensiero a uscire da traccati consueti e a trovare le soluzioni più efficaci e inaspettate. Imparare a ragionare in modo creativo, dà accesso alle immagini che illuminano più della logica e ci aiuta a verbalizzarle, stimola a creare metafore e ponti che accostano in maniera speciale aspetti diversi della realtà, per creare una visione delle cose completamente nuova. Vediamo questo processo proprio nelle opere degli artisti più famosi.

L'intuizione è alla base della mente creativa : è un lampo che rischiara il cervello e ci indica terreni da esplorare. Le buone intuizioni ignorano le informazioni e i ragionamenti e spesso li contraddicono. Le scelte intuitive estraggono da un ambiente complesso le indicazioni più utili e si basano proprio su queste.

La mente intuitiva attiva delle abilità motorie inconse, perché abbiamo interiorizzato la capacità di compiere determinati gesti senza bisogno di





pensarci sopra, anzi i ragionamenti spesso bloccano e danneggiano la capacità di agire.

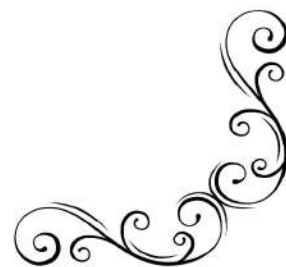
La creatività è una guida misteriosa che ci indica il percorso più adatto a noi, per una vita più sana, ricca di senso e felice e ci segnala il nostro posto nel mondo ma, per scoprirlo, occorre andare controcorrente. Coltivare le proprie doti individuali e il proprio pensiero originale senza curarsi troppo delle opinioni comuni ci rende esseri liberi che non si accontentano di percorsi clonati, ma osano lasciarsi guidare dalla propria sorgente interiore, la sola via per diventare veramente se stessi. Quando riusciamo a esprimere le nostre doti personali ce ne accorgiamo, perché la vita diventa più semplice, le cose ci riescono con facilità, perché siamo facendo ciò per cui siamo portati.

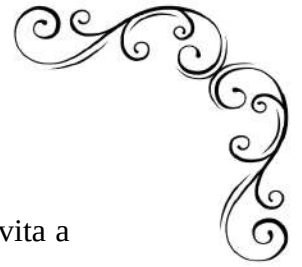
Per imparare a essere creativi occorre dare più valore a qualcosa che in genere è poco considerato, cioè al gioco, inteso come libertà di essere e di fare per puro piacere. Quando il gioco è libero e ci lasciamo trasportare dal flusso, il piacere di perdersi ci fa arrivare più in là di noi stessi, in un continuo dialogo tra fantasia e precisione.

Il processo creativo si sviluppa in diverse fasi. È un percorso nel quale l'analisi, che corrisponde alle fasi di preparazione e verifica, si intreccia con la sintesi, che avviene nel momento dell'incubazione, dell'illuminazione. Le fasi, dunque, sono la preparazione, l'incubazione, l'illuminazione e la verifica.

Il processo avviene secondo tre stadi di sviluppo, mettendo in relazione l'esperienza interiore che la persona ha di sé, con il prodotto esterno del suo lavoro. Nel primo stadio, si sperimentano delle resistenze e si lasciano andare abbandonandosi al ritmo della musica. L'opera è un primo rudimento, un abbozzo.

Nel secondo stadio l'opera prende più spazio, si è "persi" nel processo creativo che diventa più fluido. Nel terzo stadio si avvertono sensazioni di soddisfazione e di completezza mentre l'opera prende forma. C'è una integrazione delle parti e il tutto è un insieme armonioso.





La creatività è il più grande strumento di autocura dell'essere umano.

Chi crea non sa mai cosa andrà a realizzare, ma senz'altro riuscirà a dare vita a qualcosa di completamente suo, qualcosa che nessun altro prima d'ora ha mai fatto.

L'esperienza racchiude in sé una qualità trasformativa che coinvolge non solo l'opera ma anche la persona che la realizza; è come spingersi in un continente inesplorato che apre nuovi canali per la conoscenza di sé e del mondo attraverso colori, forme e parole.





Fiaba come strategia creativa per parlare di sé

*“Un giorno sarai grande abbastanza per
ricominciare a leggere le fiabe”*

(C. S. Lewis)

Favola e fiaba sono sinonimi?

La risposta è no.

La fiaba nasce come racconto orale, che veniva tramandato a voce di generazione in generazione.

La fiaba è un racconto. Più precisamente, un racconto di avventure, di solito in prosa e di breve estensione, in cui predomina il fantastico, sia negli episodi, sia nei personaggi, e che ha di solito come protagonista un essere umano (l'eroe o l'eroina).

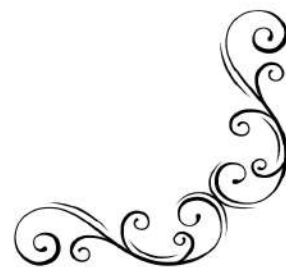
Essa ha origini antichissime e veniva tramandata oralmente, durante le feste sacre, i riti di iniziazione (nascite, matrimoni, malattia, funerali).

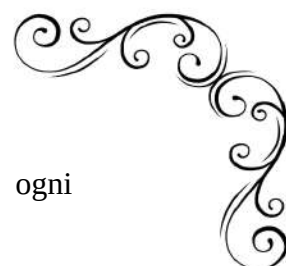
Queste narrazioni sono caratterizzate dall'elemento magico ed hanno per protagonisti personaggi come orchi, fate, streghe, draghi, giganti, maghi.

Ciò che noi definiamo fiaba sorte migliaia di anni fa da un'ampia varietà di minuscole storie che si trovavano a contagiarsi a vicenda modificando e sviluppando il loro tracciato.

La parola favola è un genere letterario diverso, che ha come protagonisti immaginari animali, piante o esseri inanimati cui si attribuiscono virtù e vizi umani, e i suoi contenuti hanno intenti didattici o morali.

Nelle favole, la morale della storia è in genere indicata da una singola frase lapidaria. E' un ammonimento, per educare attraverso la paura della punizione.





La favola quindi è un racconto allegorico con un fine morale dove ogni personaggio è una maschera dei vizi e delle virtù degli esseri umani.

Le fiabe permettono anche di costruire il proprio mondo interiore facendo propri i percorsi di vita che una fiaba ci offre. Esse costituiscono un continuo invito a intraprendere percorsi evolutivi sempre nuovi; nelle storie, come nella vita del resto, non mancano le sorprese, i pericoli, gli incontri piacevoli o quelli indesiderati... Le fiabe e le favole sono un segnale di ciò che può succedere nel processo evolutivo di ciascuno. Viaggiare attraverso i racconti, permette di conoscere e di conoscersi. La storia offrirà senza che quasi ce ne rendiamo conto, potenzialità e risorse nuove o inattese, quelle scoperte e raccolte durante il viaggio nell'immaginario, attraverso la fantasia. Le fiabe sono relazione, rapporto e comunicazione. La narrazione delle fiabe può avere effetto terapeutico in quanto nel momento del racconto ci si prende cura dell'ascoltatore. (1)

Esse favoriscono elasticità psicoemotiva data dal passaggio da un contesto relazionale esterno a una realtà personale interna, nuove connessioni tra reale e immaginario, passando dall'esperienza concreta di invenzioni alla riflessione collettiva. Attraverso la fiaba si può tradurre e trasmettere qualsiasi messaggio: una spiegazione, un'idea, un valore, dei sentimenti... ; sono miniere contenenti "tesori" di cui ognuno si può idealmente impossessare per arricchire la propria personalità.

Le fiabe riproducono tappe fondamentali dello sviluppo individuale e divengono metafore della storia dell'umanità, ma possono essere anche un metodo per rilevare i tratti della personalità e per avere un quadro sulla maturazione dell'individuo. In ogni racconto si possono riconoscere caratteristiche evolutive quali: la successione temporale, la gradualità, il superamento dei vincoli esistenti, la capacità di ampliare il proprio punto di vista e di arricchire la propria dimensione cognitiva ed emotiva.





“Ciò che caratterizza la fiaba è la realizzazione miracolosa dei desideri e delle richieste personali ovvero, in rapporto ad un dato ostacolo, l'accesso a risorse impensabili che operano il cambiamento in maniera radicale. Quindi, la fiaba siamo noi stessi; ciò che mette in scena sono gli aspetti profondi ed essenziali del nostro intimo. Essa ci invita a conoscersi meglio, al fine di scoprire le risorse nascoste che sonnecchiano nel nostro cuore.” (2)





Perché raccontare le fiabe?

È una delle forme più antiche di comunicazione, presente in tutto il mondo. Hanno un inizio (protagonista/obiettivo), un'evoluzione (percorso, crisi, problema/alleato, antagonista, aiutante magico) e una fine (soluzione del problema/raggiungimento dell'obiettivo), come tutte le cose del vivere.

Aiutano a scoprire le soluzioni adattive e mandano il messaggio che nella vita le difficoltà sono inevitabili, ma anche superabili.

Hanno una funzione rassicurante sull'ignoto.

Accompagnano bene i momenti di passaggio.

Insegnano che la conoscenza è un viaggio di sperimentazione per tentativi ed errori; è solo sperimentando che si impara.

Aiutano ad interiorizzare il concetto dei ruoli familiari in modo netto e senza confusioni (il re, la regina, il principe, etc.).

Stimolano a sperimentare l'aggressività imparando a graduarla invece che a reprimerla o a soccomberne.

Aiutano ad avere fiducia nelle risorse reali. Il protagonista della fiaba fa il viaggio con quello che ha in mano, non con quello che gli altri pensano che lui abbia.

Aiutano a non fermarsi all'apparenza, ma a ricercare una verità nascosta. Sanciscono quindi che esistono un aspetto esterno e uno interno della realtà e che l'apparenza non sempre corrisponde alla sostanza delle cose (il principe ranocchio).

Oltre alle fiabe che già conosciamo e la cui origine si perde nei secoli, possiamo narrare "nuove" fiabe. La fiaba moderna avrà lo stesso valore di quella classica se: sollecita l'immaginazione, recupera il linguaggio verbale





non è portatrice di valori consumistici, consente utili esperienze psicologiche, determina momenti di condivisione.

Introduce la persona in un mondo di magie fantascientifiche rapportate con l'attualità del mondo attuale, ma con avvenimenti non spiegabili con le leggi che ci sono famigliari.

Permette di giocare con il magico e non privilegia, unicamente, l'approccio scientifico, suggerisce strumenti di liberazione, rispetto alle frustrazioni quotidiane, considerate a volte inevitabili. (3)

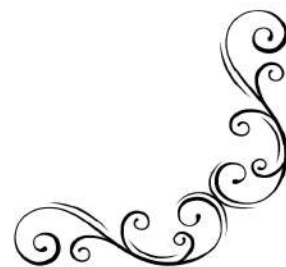
Dunque lo scopo principale, per noi, è risvegliare l'immaginario simbolico che abita dentro ogni persona ed elaborarlo partendo dalle risonanze interiori per suscitare emozioni e associazioni personali.

Le fiabe hanno un valore senza pari: offrono nuove dimensioni all'immaginazione del bambino o di chi le ascolta, dimensioni che egli sarebbe nell'impossibilità di scoprire se fosse lasciato completamente a se stesso. Cosa ancora più importante, la forma e la struttura delle fiabe suggeriscono all'ascoltatore immagini per mezzo delle quali egli può strutturare i propri sogni a occhi aperti e con essi dare una migliore direzione alla propria vita.

Dunque, esse esprimono in modo simbolico un conflitto interiore e suggeriscono come può essere risolto. In questo modo possono rincuorare l'ascoltatore e incoraggiare il suo sviluppo emotivo mentre lo divertono, stimolando la sua immaginazione e la sua fantasia.

L'identificazione coi personaggi e la partecipazione emotiva alla fiaba sono d'altronde possibili perché le fiabe parlano il linguaggio dell'immaginazione.

Le fiabe spiegano che solo affrontando le sfide della vita e superandole si potrà arrivare alla propria indipendenza e realizzazione, così come l'eroe ottiene la





sua felicità dopo aver superato le battaglie e gli ostacoli che si presentano lungo il suo cammino.

La fiaba ha la capacità di trasformare la realtà stessa in una narrazione, stimolando l'immaginazione accompagna la persona a liberarsi dalla rigidità di pensiero e di schemi mentali ripetitivi, prendendo il coraggio di sperimentare nuovi modi di comportarsi e di pensare. Permette anche a ciascun individuo di sentirsi simile agli altri e di avere maggiore fiducia in sé stesso. La fiaba consente di parlare di sé, in modo indiretto, pur favorendo, se lo si desidera e si è pronti a farlo, un processo di confronto con le proprie difficoltà e i propri limiti interiori.

La fiaba oltre a essere indicata per quei genitori, insegnanti, educatori interessati a offrire al bambino uno strumento per il suo sviluppo, si rivela essere un mezzo prezioso per occuparsi del bambino che è in ognuno di noi (Marcoli, 1993), talvolta capace di portare spontaneità, vitalità ed elementi di crescita, altre volte ferito e bisognoso di riparazione. La componente autobiografica può emergere nella sua complessità, capace di trasformare la realtà stessa in una narrazione. Le fiabe stimolano l'immaginazione (Kast,1986), accompagnano la persona a liberarsi della rigidità di pensiero e di problem solving ripetitivi, prendendo il coraggio di sperimentare nuovi modi di comportarsi e di pensare. La fiaba, in quanto saggezza antica che tratta i temi e i problemi che sono comuni a tutti gli

uomini, permette a ciascun individuo di sentirsi simile agli altri e di avere maggiore fiducia in sé stessi (Kast, 1986). La fiaba permette di parlare di sé, in modo indiretto, pur favorendo, se lo si desidera e se si è pronti a farlo, un processo di confronto con le proprie difficoltà e i propri limiti interiori.

Il mondo della fiaba costituisce uno dei primi tramiti simbolici di possibile comprensione della realtà a cui accedono i bambini, che riconoscono piuttosto facilmente nell'eroe o nella principessa, nel castello incantato o nella casetta nel bosco, una sorta di metro di misura familiare per relazionarsi con l'esterno,



immedesimarsi di volta in volta in ruoli differenti e riconoscere gli stessi ruoli negli adulti che li circondano.



Secondo Elena Zoppi:

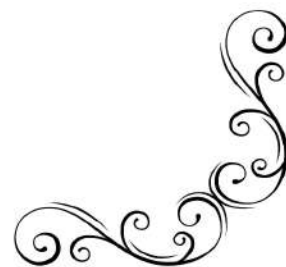
“In ogni fiaba ricorrono modelli semplici da individuare: il buono e il cattivo, la sfida da affrontare da soli o assieme a fidi aiutanti, la vittoria del protagonista e la sconfitta dell’antagonista. Queste linee guida che

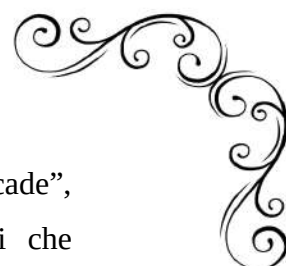


caratterizzano la maggior parte della narrativa non sono solamente codici letterari ripetitivi e standardizzati. Costituiscono il fulcro su cui si regge l'intera struttura della fiaba e soprattutto la sua funzione fondamentale: rappresentare allegoricamente gli avvenimenti della vita per mezzo di un linguaggio intellegibile ai più piccoli”.

Ogni fiaba presenta una situazione iniziale in cui i personaggi vivono in un equilibrio momentaneo; sviluppa poi un problema, un'impresa, una prova da superare; poco a poco sviscera le differenti possibilità, anche le più ingegnose e magiche, che portano quasi senza dubbio ad una soluzione positiva del problema e ad una condizione inevitabilmente diversa da quella di partenza (non fosse altro per l'esperienza attraversata) e molto spesso migliore. Questo processo, oltre ad essere un piacevole passatempo, può condurre il bambino ad interrogarsi sulle sue stesse avventure, vicende, problematiche quotidiane e consentirgli di sperimentarsi con speranza di riuscita, per venire fuori con successo da situazioni a volte difficili o dolorose.

La fiaba può risultare uno strumento altrettanto utile da impiegare anche con gli adulti. Certamente con loro il tipo di attività da proporre è diverso: pensando ad esempio ad ipotesi di lavoro in ambito terapeutico, accade molto più frequentemente che al posto della fiaba tradizionale (già colma di figure archetipiche e di significati) venga utilizzata una fiaba inventata ex novo dalla persona. Nei suoi libri *Guarire con una fiaba* (2008) e *Come raccontare una fiaba...e inventarne cento altre* (2004), Paola Santagostino afferma che la fiabazione è utile come strumento conoscitivo sia per il paziente che per il terapeuta, sia per il bambino che ascolta o inventa la storia, che per l'adulto che lo accompagna in questo viaggio.



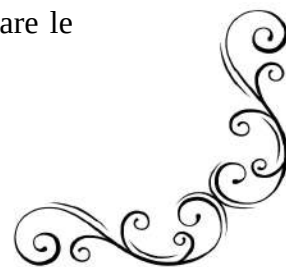


“La fiaba parla dei perché, parla sempre del significato di ciò che accade”, descrivendo allegoricamente le connessioni logiche e le spiegazioni che attribuiamo agli eventi.

Sempre parlando di Elena Zoppi, l'autrice prosegue con l'ipotesi-guida del suo lavoro: la fiaba che un soggetto inventa in un dato momento della sua esistenza vissuto come particolarmente problematico, potrebbe avere un'attinenza con quanto gli sta accadendo nella vita e con il modo in cui se lo spiega. Potrebbero allora generarsi storie che si interrompono bruscamente, che non riescono ad andare avanti, non a lieto fine, testimonianza non tanto dell'esistenza di difficoltà in sé, ma dell'incapacità momentanea del protagonista di superarle.

Quando parliamo di favole, fiabe, miti, leggende... spalanchiamo mondi che non appartengono solo alla fantasia, ai racconti della buona notte, come siamo forse abituati a pensare. Ci addentriamo bensì nel cuore delle storie dell'umanità, delle biografie del mondo e delle auto-biografie dei suoi abitanti. Il plurale è assolutamente voluto: nonostante si possano riscontrare tratti, scenari, personaggi, origini e significati comuni e ricorrenti nei vari racconti di epoche e culture decisamente lontane, ogni storia è a sé, è leggermente diversa, è frutto della creatività di un singolo o di un popolo. Soprattutto: ogni storia può essere scritta e letta di nuovo da un punto di vista diverso, può venire modificata e assumere sfumature che gettano su di lei e sugli autori luci e sguardi che prima non c'erano, potenziali generatori di nuove storie...e così via. *“Le narrazioni possono creare nuove realtà ed edificare ponti di significato inesistenti prima” (Freeman, Epston, Lobovits, 1997).*

La fiaba quindi può essere qualcosa di più di un intrattenimento serale per piccoli e grandi: può facilitare ad approcciare un eventuale problema da un'angolazione differente e aiuta a sfruttare in pieno la creatività nel cercare le





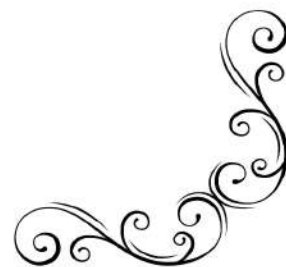
soluzioni. Fa uscire per un momento dagli schemi logico-razionali privilegiando un altro livello, quello fantastico, in cui è possibile avere intuizioni, scoprire soluzioni non pensate prima, possibili ed applicabili. Non si tratta di una mera interpretazione dei simboli a livello archetipico o mitologico, ma della comprensione profonda del significato che quella fiaba ha in quel momento per l'individuo che l'ha creata o che desidera ascoltarla.

“L’immaginazione favorisce un ampliamento degli orizzonti: consente di rappresentarsi le cose non solo come sono ma anche come potrebbero essere, permette di esaminare virtualmente un avvenimento ed anticipare quali potrebbero essere reazioni e conseguenze, facilitando la presa di decisione. Certo la realtà è diversa dalla finzione, ma immaginandosela (anticipandola) il bambino (e l’adulto) si prepara ad affrontarla” (Oliverio Ferraris, 2005).

La narrazione di sé

Il concetto di narrazione è molto ampio e travalica i confini del racconto orale e/o letterario; la narrazione è riferibile al mito, alla leggenda, alla fiaba, alla novella popolare, all’epica, alla storia, alla tragedia, al dramma, alla commedia, al mimo, alla pittura, al cinema, al teatro, ai fumetti, alla conversazione. Indipendentemente da una suddivisione in buona e cattiva letteratura, la narrazione sembra internazionale, transtorica, transculturale: la vita stessa è narrazione in quanto storia (Bruner, 1988).

Quando parliamo di narrazione non ci limitiamo alla sola narrazione di tipo verbale ovviamente. L’operazione narrativa, infatti, può avvenire attraverso vari canali (dal linguaggio parlato, alla scrittura, all’immagine...).





Narrare rappresenta l'unico modo che l'essere umano possiede per far conoscere un accaduto o la propria storia. Non è possibile, infatti, presentarsi al mondo se non narrandosi.

I recenti approcci biografici e narrativi mostrano come proprio la narrazione sia un elemento centrale nella vita dell'uomo. La narrazione individuale di storie genera l'organizzazione mentale di una biografia personale che, adeguatamente intrecciata con le storie di altre vite, contribuisce a donare un senso alle proprie esperienze ed alla propria esistenza.

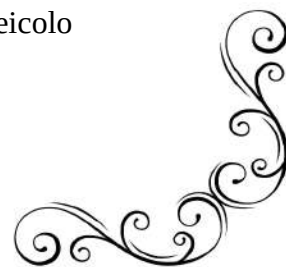
Le nostre vite sono infatti incessantemente intrecciate alle narrazioni, alle storie che raccontiamo o che ci vengono raccontate (nelle forme più diverse), a quelle che sogniamo o immaginiamo o vorremmo poter narrare. Tutte vengono rielaborate nella storia della nostra vita, che noi raccontiamo a noi stessi in un lungo monologo, episodico, spesso inconsapevole, ma virtualmente ininterrotto.

Noi viviamo immersi nella narrazione ripensando e soppesando il senso delle nostre azioni passate, anticipando i risultati di quelle progettate per il futuro, e collocandoci nel punto di intersezione di varie vicende non ancora completate. L'istinto narrativo è antico in noi quanto il desiderio di conoscenza, è il modo privilegiato per attribuire significati.

Questa definizione di narrazione è molto estesa e, anche se altri autori ne restringono la portata, serve a rendere l'idea della molteplicità delle sue manifestazioni nella vita quotidiana.

“L'intera attività terapeutica è in fondo questa sorta di esercizio immaginativo che recupera la tradizione orale del narrare storie: la terapia ridà storia alla vita”. (J. Hillman *Le storie che curano*).

Il pensiero narrativo sarebbe alla base di un modo di rappresentare e conoscere il mondo guidato da regole portatrici di senso, prescrittive, tematiche; una modalità peculiare con la quale l'uomo organizza, elabora e narra la realtà e l'esperienza di sé. Una volta assunto che la narrazione può costituire un veicolo





di cambiamento, è lecito notare come ci siano narrazioni (modi di rappresentarsi) più efficaci di altre; spesso non è sufficiente un semplice narrarsi per promuovere un cambiamento. Attualmente l'attenzione dei ricercatori e dei clinici è tesa a comprendere in quale modo la narrazione produce dei cambiamenti, "come" le storie curano e in quali circostanze un tipo di narrazione può essere efficace.

Questo perché, nel corso della vita, non facciamo altro che raccontare noi stessi attraverso storie che rappresentano dei veri e propri atti narrativi in quanto frutto di operazioni attive di organizzazione ed elaborazione dei diversi episodi che riteniamo più importanti per la nostra vita (cfr. Callieri, 1999-2000).

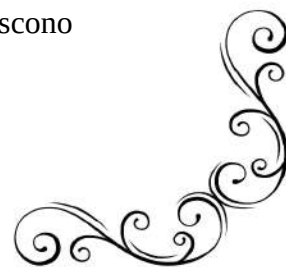
Tale operazione, tuttavia, non nasce esclusivamente dall'esigenza di raccontarci all'esterno, bensì dalla necessità di dare un senso a ciò che ci accade, di collegare i diversi eventi che costellano la nostra esistenza lungo una dimensione sia temporale che spaziale. Nasce dal desiderio di raccontarci a noi stessi.

Oltre ad essere un essenziale strumento relazionale quindi, la narrazione rappresenta anche, e soprattutto, la via attraverso cui dare forma alla propria identità.

Sono le storie che le persone raccontano e si raccontano della propria vita a determinare il significato che loro stesse attribuiscono alle esperienze vissute.

Narrare rappresenta, quindi, un'operazione di consapevolezza in quanto equivale a costruire una propria visione di se stessi e del mondo: sono io come narratore che, nel momento in cui racconto qualcosa, opero una selezione, un'organizzazione del materiale disponibile.

L'elaborazione dei fatti in storie o "racconti personali" è necessaria perché le persone diano un senso alla loro vita, perché acquistino un sentimento di coerenza e continuità. Creando dei legami intenzionali tra le esperienze vissute. Non si può prescindere dal concetto di intenzionalità in quanto, nel costruire storie, le persone determinano, oltre al significato che attribuiscono





all'esperienza, anche quali aspetti dell'esperienza vissuta vengono selezionati per l'attribuzione del significato.

Quello che narro, poi, è sempre influenzato da chi mi sta ascoltando o da chi immagino mi stia ascoltando. Probabilmente il mio stile cambierà anche in funzione del pubblico o di quello che immagino sia il mio pubblico. Nel momento in cui narro, compio una scelta: scelgo cosa narrare di me e cosa no, cosa far trasparire, organizzo i tempi, le intonazioni, le espressioni facciali, le parole, la voce, le pause... Questo è particolarmente evidente se racconto un fatto della mia vita a un amico, a un nemico, ad una persona che mi sta antipatica, ad una persona che mi sta simpatica, ad una persona di cui mi vorrei innamorare o ad una persona che odio.

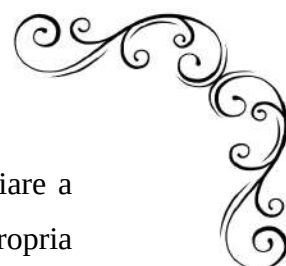
L'attività narrante quindi si completa e acquista senso solo se c'è un ascoltatore della narrazione. Non è sufficiente, infatti, che qualcuno narri se non c'è nessuno che ascolti ciò che sta narrando. All'intenzionalità di chi racconta, quindi, è sempre indispensabile si leghi l'intenzionalità di chi sta ascoltando quel racconto (un libro ha bisogno di un lettore per diventare narrazione, così come il diario ha bisogno del mio ascolto affinché mi narri qualcosa).

All'interno della relazione si viene a creare una polarità narratore-ascoltatore della narrazione. Tale polarità necessita dell'intenzionalità di entrambi per dar vita ad una costruzione narrativa che li coinvolga in quanto attori della relazione.

Nel momento in cui si racconta qualcosa che appartiene al proprio passato, infatti, non lo si rivive, lo si ricostruisce. "All'autore, pur sempre a qualcuno rivolgendosi, preme il gusto del ricordare non per fatti quanto piuttosto per significati tratti dall'esperienza e quindi per riflessioni."

Nel mentre che ci rappresentiamo e ricostruiamo "...ripensiamo a ciò che abbiamo vissuto, creiamo un altro da noi. Creiamo una "distanza creativa" in quanto ci osserviamo nel nostro narrare; ci distanziamo dall'evento accaduto, entro un certo limite, per poterlo organizzare in una forma narrativa.





Il qui ed ora diventa il luogo e il tempo fertile all'interno dei quali iniziare a vivere esperienze nuove, nuovi modi di sentire, versioni diverse della propria esistenza e, quindi, nuovi racconti.

"Ricostruire una storia diviene dunque un costruire insieme un tratto di vita, rimodellare parti di sé, delle rappresentazioni della propria identità e del proprio contesto sociale". Significa dare origine ad un racconto nuovo che, in quanto condiviso, crea un confronto all'interno del quale si può facilitare la persona nell'assunzione di responsabilità, aiutarla a rischiare possibilità diverse, ad aprire un copione di vita che si ripeteva sempre nello stesso modo. La aiuta a riaprire il finale, in un certo senso, in quanto gli offre la possibilità di togliere la parola fine. In questo senso parliamo di narrazione creativa;

Gli stessi sistemi di credenze, che impariamo con la cultura di cui facciamo parte, non vengono più intesi semplicemente come sistemi di eventi reali, ma sono considerati piuttosto come storie che gli esseri umani si narrano per organizzare e interpretare la loro esperienza. Vista in quest'ottica, anche la "patologia" viene considerata come una particolare struttura narrativa, e la terapia un intervento su di essa.

Ognuno di noi è una storia che nasce non solo dal collegamento di un passato al futuro che verrà, ma anche il prodotto di tutte le storie ascoltate o vissute da chi ci circonda.

Nei meandri finora attraversati della memoria, non poteva mancare una riflessione sulla memoria autobiografica che, in certe situazioni, può anche avere un potere curativo. Parlare della propria storia, infatti, mette in scena retrospettivamente i nostri ricordi e in più dà origine a una visione introspettiva su ciò che nella vita si è fatto, col benefico risultato di sentirsi artefici non di una, ma di tante, tantissime trame.

Si tratta, in fondo, della stessa sensazione di quando, da bambini, qualcuno ci raccontava una fiaba.





Ricordate il “c’era una volta”? Era quel magico incipit che chissà quante volte ci ha aperto l’accesso a nuovi mondi, abitati da personaggi fantastici, impegnati in virtuose battaglie, sempre comunque destinati a riportare ordine laddove esisteva un caos.

Bruno Bettelheim individuava nel suo libro “Il mondo incantato” le caratteristiche basilari che nella fiaba possono produrre vantaggi psicologici nel bambino: *“Per poter arricchire la vita, deve stimolare la sua immaginazione, aiutarlo a sviluppare il suo intelletto e a chiarire le sue emozioni, armonizzarsi con le sue ansie e aspirazioni, riconoscere appieno le sue difficoltà e nel contempo suggerire soluzioni ai problemi che lo turbano”*.

Se ci pensiamo, scopriamo che anche da adulti ascoltare una storia corrisponde ad una ricerca che ognuno di noi compie nel proprio processo di crescita per identificarsi in un Eroe, per riconoscersi, fondersi e guardare con i suoi occhi le vicende del mondo.

Questo è il motivo per cui ci emozioniamo quando una voce narrante del cinema, del teatro, o delle pagine di un libro ci conduce a spiare le gesta del protagonista e ad immedesimarsi con lui grazie alla risonanza tra la sua realtà e la memoria di noi stessi.

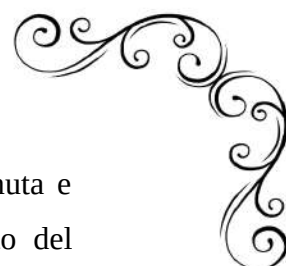
Amiamo le storie perché i personaggi incontrati incarnano emozioni e sentimenti universali cui nessuno sfugge: avventura, rabbia, fortuna, vendetta, gelosia, lealtà, onestà, competizione, idealismo, tormento, gioia, disperazione.

Amiamo le storie perché gli eroi che lì agiscono percorrono viaggi simili ai nostri, costellati da prove e cimenti che necessitano di coraggio e decisione, ma anche di incontri propizi, di incoraggiamenti, di casualità e ricompense.

Il potere di fascinazione dell’errare è legato al rispecchiamento delle grandi domande esistenziali del chi, dove, come e perché susseguite da una straordinaria potenzialità, ovvero la trasformazione.

Ogni storia è la storia di una trasformazione.





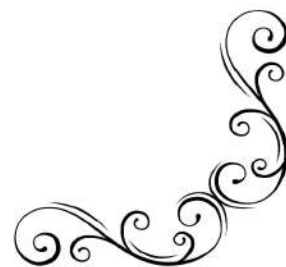
Se il racconto piace, attira, conquista perché il suo protagonista si tramuta e attraversa un cambiamento, allora anche la nostra storia è il racconto del cambiamento di noi stessi e di come i nostri valori – permeati dal confronto con le persone con cui entriamo in relazione – modificano la visione del mondo raggiungendo una propria completezza.

Perché, quindi, non riacciuffare quel c'era una volta per entrare direttamente nella scena della narrazione autobiografica raccontando a noi stessi e agli altri chi siamo?

Poco importa la cronologia e la concatenazione esatta degli eventi: la nostra storia ha un costo che vale tanto quanto il tempo che abbiamo impiegato a costruirla, ed è questo che le conferisce un valore unico. Non è importante come effettivamente andarono le circostanze, ma qual è il solco che esse hanno tracciato. Ripercorrere quelle orme equivale ad intraprendere un viaggio di conoscenza di sé, a riannodare fili interrotti, a ridefinire storie sospese, a caratterizzare con più nitidezza impressioni derivate da relazioni complesse.

L'ordine narrativo sarà definito dal percorso disegnato dalla nostra memoria e ci accorgeremo che prevarranno gli accadimenti colorati di emozione, poiché è proprio l'emozione che connota il ricordo di un certo avvenimento. Non stupiamoci se molte reminiscenze riguarderanno l'infanzia: l'occhio dell'adulto che guarda a sé bambino è più benevolo e disposto a rileggere gli annunci di una personalità non ancora consolidata, di un Sé poco accessibile al mondo dei grandi così poco inclini a farsi carico dei misteri e delle paure che possono dimorare nella mente infantile.

E così, come per l'eroe si trepida nei momenti cruciali dell'avventura, anche nella rievocazione della propria storia si potrà indulgere su eventi e prove che hanno prodotto fatiche, ma anche soddisfazioni, con quel sapore lievemente nostalgico per luoghi, persone, tradizioni di un mondo com'era una volta e ora non è più.





Apriamo le pagine del libro della nostra vita e rivisitiamo le sue fasi, i passaggi cruciali che hanno provocato cambiamenti, i grandi maestri che hanno dato una traiettoria alle nostre indecisioni, le casualità e gli eventi fortuiti che hanno scompaginato equilibri consolidati, i luoghi mitici che si sono impressi nella memoria, gli oggetti simbolici di cui non potremmo mai disfarci.

La penna sta alla carta come l'ago al filo: entrambi possono cucire, rammendare o ricamare i lembi della nostra storia.

Ricordare chi siamo, ritessere la trama della nostra vita, rimaneggiare e riattualizzare momenti del passato possono inoltre essere strumenti curativi in periodi della nostra esistenza in cui accadono episodi cupi, bui, di frattura.

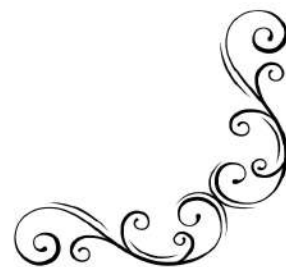
Narrando a sé attraverso un diario o raccontando ad un ascoltatore che possa condividere il racconto, aiuta a lenire ciò che angustia e contribuisce a dare sollievo.

In questi frangenti, il metodo autobiografico può essere scelto come attività di sostegno psicologico, come percorso indicato per ritrovare nella propria memoria tempi, spazi ed eventi legati allo stare nel mondo. La narrazione conduce a trovare i successivi sviluppi del momento attuale di vita, aiutando a rinnovare il rapporto con se stessi e con gli altri, attraverso forme intimistiche di conoscenza: il desiderio, la paura, il mistero, il dolore.

In un gruppo di narrazione autobiografica il racconto di sé coincide con il "tempo per sé", ovvero un tempo in cui la persona dedica tempo a se stessa, al di fuori di vincoli o richieste esterne, con l'obiettivo di acquisire maggiore consapevolezza sulla propria condizione, attivare strategie di adattamento e cercare possibili cambiamenti.

Inoltre, all'interno del gruppo, lo scambio di ricordi e sensazioni consente di capire ad ogni persona, ben differenziata dalle altre, che può esistere qualcosa che unisce nell'affrontare le sfide che la vita propone.

Perché non provarci? c'era una volta me... la storia che solo tu puoi raccontare.





La fiaba è la nostra storia: è come uno specchio magico nel quale siamo invitati ad immergerci allo scopo di riconoscerci. La fiaba ci parla di noi, ci aiuta ad esplorare in leggerezza la nostra storia, ci mostra tesori, alleati, blocchi, timori ed ostacoli e ci indica spesso la via da seguire. Ci permette di esprimere emozioni, di risvegliare archetipi, di attivare la nostra immaginazione e di accedere a nuove prospettive. Ci aiuta a modificare il nostro punto di vista e quindi agevola l'aprirsi a nuove possibilità. Esiste in ognuno di noi un “altro da noi” che possiamo vedere solo affacciandoci allo specchio delle fiabe, perché solamente guardando nella verità dello specchio delle fiabe potremo contemplare nelle sue autentiche bellezze. La fiaba è dunque ci permette di accedere alla parte più intima del nostro essere, è la nostra storia, la messa in scena in forma metaforica di aspetti di noi stessi che ignoriamo, rifiutiamo o non siamo in grado di vedere per come sono in realtà.

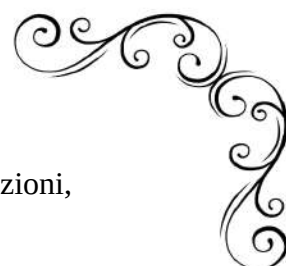
La struttura metaforica della fiaba è capace di trasferire in un altro tempo e in un altro spazio, spesso indefinibili, la ricerca sia di un senso che dell'individuo. La metafora, in ambito terapeutico, ha la capacità di accedere a quella dimensione affettiva spesso troppo difesa per essere raggiungibile: lo spazio dove si può arrivare con le fiabe.

Le fiabe, narrate attraverso le immagini, agiscono sul nostro comportamento e possono diventare magicamente benefiche e curative.

“È difficile capire tutto questo. Se avessi una vita davanti a me, forse la passerei a raccontare questa storia, senza smettere mai, mille volte, fino a quando, un giorno la capirei.” (Alessandro Baricco)

La memoria autobiografica è la funzione umana che permette di organizzare le informazioni, derivanti dalle esperienze di vita personali, in relazioni a schemi e





strutture di significato, consentendo l'integrazione di pensieri, rappresentazioni, affetti, bisogni, desideri dell'individuo.

Grazie alla memoria autobiografica, infatti, una particolare esperienza viene inserita all'interno di una trama più ampia, il che permette la continuazione di quel "fil rouge" che consente all'individuo di percepirsi come unico e costante, come integrato nelle diverse parti di sé e nei diversi episodi di vita. Il senso di coerenza, infatti, riguarda i rapporti sia tra diversi eventi di vita, sia tra varie dimensioni costituenti gli eventi (emozioni, rappresentazioni, comportamenti...).

La capacità di narrare, intesa come funzione mentale, è fondamentale per dare un'organizzazione al proprio mondo interiore e per attribuire significati all'esperienza umana. Possiamo intendere la narrazione come racconto del Sé che si sviluppa nel ripercorrere eventi ed esperienze, attribuendo emozioni e idee, contribuendo così alla formazione dell'identità.

In che modo quindi, la narrazione di sé si trasforma in una fiaba che cura?
Grazie alle Artiterapie, attraverso le quali la nostra storia diventa immagine.

Che cos'è l'immaginazione?

L'immaginazione e le immagini sono il frutto di un'attività simbolica che cerca di mettere insieme i prodotti della mente, i fantasmi interni, le esperienze affettive, gli archetipi, i simboli culturali e sociali, l'esperienza e la storia personale. L'immaginazione racchiude e coordina il risultato delle rappresentazioni cosce ed inconscie che si affacciano nello scenario rappresentazionale interno.

L'immaginazione, è una facoltà umana che può essere coltivata ed educata al servizio del benessere dell'individuo.

Immaginare non equivale a fantasticare, sognare, ideare, preoccuparsi, fare ipotesi a caso. È una capacità evoluta della nostra mente di "rappresentare una





realtà che non c'è" quindi presiede a molte altre funzioni mentali in grado perciò di regolare i sistemi più primitivi del cervello.

Per accedere al potere dell'immaginazione dobbiamo riuscire a focalizzare l'attenzione su una sequenza di immagini che hanno struttura coerente, precisa, facendo attenzione alle sensazioni o emozioni o sentimenti che si provano in quel contesto narrativo. Imparare, quindi, ad essere pienamente consapevoli dello stato d'animo che si prova in quel momento. Lasciarsi coinvolgere dai sensi è fondamentale per ricollegarsi al corpo.

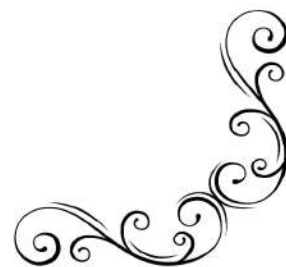
Quindi le narrazioni poetiche, i racconti di fiabe e le rappresentazioni immaginative stimolano la nostra capacità di sintonizzarci con gli altri, ci aiutano a trasferire alla mente informazioni provenienti dalla nostra sensibilità e sensorialità e migliorano le abilità sociali funzionando da "simulatori" per il cervello.

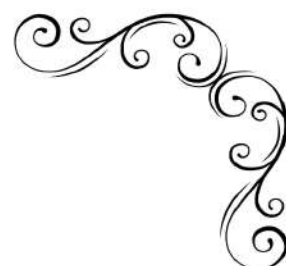
Scoprire il piacere della fantasia, recuperare la dimensione del piacere, quel muoversi nello scenario immaginativo con libertà come fanno i bambini quando giocano appassionatamente.

Per Hillman L'ANIMA È IL LUOGO IN CUI RISIEDONO LE IMMAGINI; quando parla di "fare anima" intende il processo con cui si elaborano le immagini, ovvero il fatto di maneggiare la materia della psiche. Jung stesso scriveva che "ogni accadimento psichico è un'immagine e un immaginare" (1979). Quando si pensa, quando si sogna, si usano le immagini più che le parole; e sono le immagini a scatenare in noi emozioni fortissime.

La formazione delle immagini in Arteterapia si può manifestare in diversi contesti.

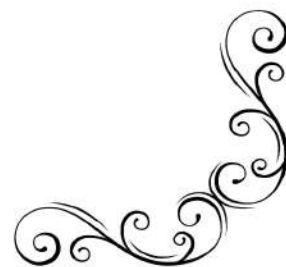
Vediamo ora come l'esperienza si è concretizzata nel contesto psichiatrico.

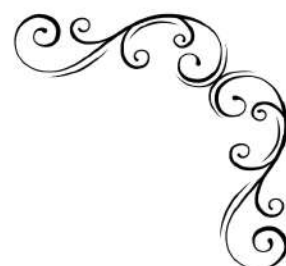




Bibliografia

- (1) Biato P.
- (2) Brasey E. Debailleul J-P (2001). Vivere la magia. Ed. Il punto di incontro, Vicenza
- (3) Dal Porto M.G. Bermolen A. (2008) La fiaba come risveglio dell'intuizione. Magi Educazione, Roma





L'Arteterapia nei contesti psichiatrici

L'arte accompagna gli individui di ogni epoca e società ed è nata contemporaneamente con lo sviluppo dell'umanità.

Con il termine Arteterapia si indicano un'insieme di tecniche e di trattamenti terapeutici che utilizzano le arti visive per promuovere la salute dell'individuo nella sfera emotiva, affettiva e relazionale.

L'Arteterapia si basa sul fatto che molte esperienze, soprattutto di carattere traumatico, sono codificate nella mente sotto forma di immagini (pensieri visivi) spesso non accessibili tramite linguaggio verbale.

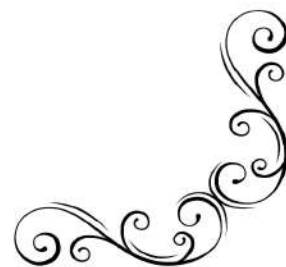
Rappresentare i pensieri visivi sotto forma di immagini esterne visibili e condivisibili stimola l'utente alla comprensione e alla condivisione degli stessi.

Inoltre, l'elaborazione delle opere prodotte, riflesso di vissuti personali, incoraggia indirettamente l'uso di modalità creative per la gestione delle proprie emozioni.

A partire dalla seconda metà dell'Ottocento, all'interno degli istituti psichiatrici, si inizia a notare che i pazienti per rispondere alla necessità di esprimersi, tendessero a ricorrere all'espressione artistica spesso disegnando sui muri dello spazio che avevano a loro disposizione.

È solo a partire dagli anni Quaranta che si riconosce la potenzialità dell'arte come veicolo comunicativo privilegiato di alcuni aspetti della "degenerazione mentale", aprendo le porte per il suo utilizzo in ambito riabilitativo psichiatrico.

Per poter parlare di arte come mezzo terapeutico e riabilitativo ci si rese conto come non fosse sufficiente una semplice disposizione artistica, ma ci volesse una teoria e una preparazione specifica che possedesse il doppio linguaggio, quello dell'arte, ma anche quello delle competenze psicologiche o psichiatriche per sapere come sostenere i pazienti per farne un'occasione di recupero dell'equilibrio.





Negli anni Quaranta Margaret Naumburg definisce l'Arteterapia come una forma di psicoterapia considerando il fare arte come un modo di manifestare le fantasie inconsce.

Riteneva quindi, che le immagini prodotte dai pazienti psichiatrici fossero una forma di linguaggio simbolico.

“Il processo dell’Arteterapia si basa sul riconoscere che i sentimenti e i pensieri più profondi dell’uomo, derivati dall’inconscio, raggiungono l’espressione di immagini, piuttosto che di parole.” (Margaret Naumburg)

Negli anni Cinquanta la terapeuta Edith Kramer propone l’idea che la chiave non è solo la comunicazione attraverso il linguaggio simbolico delle immagini ma soprattutto l’atto creativo in sé e per sé: creare un’opera implica incanalare, ridurre e trasformare le esperienze interiori e può essere un atto di sublimazione, interezza e sintesi.

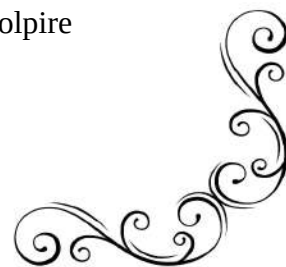
Perché l’Arteterapia può essere utile nei disturbi psichiatrici?

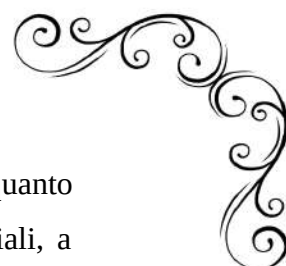
L’Arteterapia si avvale del materiale artistico come codice primario di comunicazione, un linguaggio più accessibile e semplice.

Attraverso la manualità e la produzione artistica è possibile promuovere nuovi significati, attivare il mondo simbolico, elaborare le emozioni, ricostruire la propria storia di vita e formare nuove immagini interne.

Si rivela molto utile nel promuovere l’autostima, incrementare la socializzazione ed entrare in contatto con il proprio mondo emotivo, che spesso risulta caotico o frammentario nei pazienti psichiatrici.

L’Arteterapia nei contesti psichiatrici, come in tutti gli ambiti di utilizzo, è una modalità attiva di auto-conoscenza e maturazione, fondata sull’esperienza. L’esperienza, nell’ambito arteterapico, è data anche dall’esperienza sensomotoria che l’uso dei materiali concede. Disegnare, dipingere e scolpire





sono esperienze psicomotorie, hanno cioè carattere sensoriale in quanto chiamano in causa vista, tatto, cinestesia, udito e altre modalità sensoriali, a seconda dei mezzi usati.

L'utente psichiatrico è generalmente poco in contatto con l'ascolto del proprio corpo.

Proporre attività di ascolto sensoriale può essere di stimolo per ricontattare un sentire perduto, all'interno di un contesto protetto e rispettoso delle difese di ognuno.

Obiettivo generale delle Artiterapie è quello di stimolare e far sperimentare autentiche modalità di espressione. Per autenticità si intende la ricerca di un linguaggio che utilizza gli strumenti dell'arte, che sviluppa una connessione tra tecnica e mondo interiore per mescolare le due cose in opere che sono in grado di comunicare verso l'esterno questa unicità.

Il processo creativo, il fare, il creare ci permette di scoprire una nuova modalità di espressione e ci conduce verso una nuova visione del nostro mondo interno.

Con l'arte narriamo e liberiamo quella voce verso un'espressione di sé.

Ed è proprio dare voce alla fiaba che diventa strumento di cura nel momento che permette la creazione della propria storia, la fiaba come strumento creativo per la narrazione di sé.

La fiaba, proprio per la sua capacità proiettiva, significativa ed evocativa si presta particolarmente nel tradurre il mondo interno e i vissuti profondi della persona.

Nel contesto psichiatrico il potere dei racconti e delle fiabe è proprio questo: poter affacciarsi e costruire la propria esperienza accettandola per ciò che è, senza soggezione, paura, ma diventando protagonista creativo della propria vita.



Le storie che raccontiamo si prendono cura di noi, le emozioni narrate si trasformano quindi in emozioni vissute.



Quando il kamishibai incontra la fiaba: l'arte del narrare



Cenni storici sul Kamishibai

Il Kamishibai (Kami=carta; shibai=dramma, gioco, teatro) è una caratteristica forma di narrazione per immagini, la cui origine è riconducibile ai templi buddisti del Giappone nel XII secolo.

I monaci buddisti si servivano degli “emakimono” (opere narrative riprodotte su rotoli) per raccontare alla popolazione storie sulla vita e le opere del Buddha, insegnando così i principi e la morale da seguire. L’uditorio era principalmente analfabeta e pertanto i disegni completavano e rafforzavano la narrazione orale.

Il Kamishibai appartiene ad una tradizione di racconti di strada, in cui le parole si univano alle immagini.

Per secoli questa tradizione è stata portata avanti dai cantastorie e gli stili e i modi di raccontare si sono evoluti nel tempo.

Il Kamishibai si sviluppa in Giappone nel periodo tra le due guerre mondiali, grazie alla combinazione di tre fattori: la diffusione dell’uso della bicicletta, la crisi economica che colpì il paese tra gli anni Venti e Trenta e l’avvento del cinema sonoro.

I primi artisti del Kamishibai, erano per la maggior parte narratori Benshi, una disciplina che consisteva nel commentare, con buona intensità drammaturgica, i film muti di allora.

Lentamente l’avvento del sonoro fece restare senza lavoro migliaia di Benshi, che quindi iniziarono l’attività di narrazione in strada.

Nasce quindi la figura del gaito kamishibaiya (ovvero il narratore di Kamishibai) che si spostava di villaggio in villaggio, o di quartiere in quartiere, a bordo della sua bicicletta, sulla quale era montato il butai (teatrino di legno) e che annunciava il suo arrivo sbattendo uno contro l’altro due bastoncini di legno solitamente legati da una corda.





A volte sulla bicicletta erano montati alcuni strumenti a percussione, di cui si serviva per rendere ancora più efficace la narrazione.

Il guadagno veniva dalle caramelle che il gaito vendeva ai bambini, anche se era l'abilità nel raccontare le storie ad assicurare spettatori per la narrazione successiva.

I bambini che avevano comprato le caramelle potevano assistere ai racconti in prima fila.

Gli altri dovevano accontentarsi di posti più lontani dal butai.



Una volta che si era formato un pubblico, il gaito kamishibaiya iniziava a raccontare servendosi di tavole: su un lato erano disegnati i vari passaggi della storia, sull'altro era scritto il relativo testo.

Le immagini dovevano essere concepite e realizzate considerando la peculiarità del kamishibai: lo scorrimento delle immagini da sinistra a destra, e quindi valutando gli effetti che si volevano creare, come ad esempio far scorrere molto





lentamente un'immagine svelando parzialmente quella successiva gestendo abilmente i momenti di suspense.

Inoltre le immagini dovevano essere chiare e leggibili anche da lontano, il che voleva dire, che dovessero essere sintetiche e prive di inutili dettagli.

Le storie duravano in media 10/12 tavole e non erano mai auto-conclusive, anzi quando la storia arrivava al momento di maggior attenzione veniva interrotta.

Ci sono stati racconti che sono durati per anni.

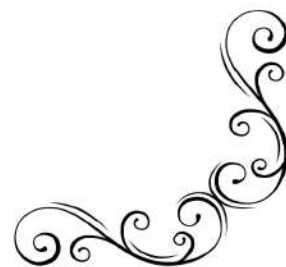
Le storie erano tutte costruite da disegni originali, e rappresentavano perciò dei pezzi unici.

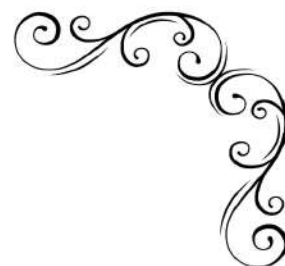
Apparvero anche i primi personaggi in costume e con identità segrete, prototipi dei moderni supereroi.

Purtroppo oggi sopravvive solo una piccola parte di questo enorme patrimonio: alcuni esemplari sono conservati al Kyoto Museum.

Le storie spaziavano dal comico al drammatico e non erano rivolte esclusivamente a bambini e ragazzi, ma ad un pubblico di tutte le età.

Il kamishibai veniva anzi usato anche come strumento di propaganda politica e come mezzo di comunicazione di massa, una sorta di "telegiornale della sera" per annunciare alla popolazione le notizie rilevanti, come l'inizio della guerra, l'annuncio dell'occupazione americana o della nuova costituzione del Giappone.





Le storie più popolari raccontate dai gaito kamishibaiya sono poi confluite nei Manga (fumetti) e negli Anime (cartoni animati tratti dai Manga).

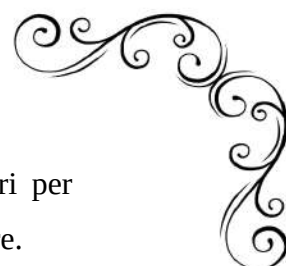
Paradossalmente, il Kamishibai ha vissuto il suo momento di splendore in un periodo molto buio per il Giappone, ossia gli anni che vanno dalla grave crisi economica degli anni Venti e Trenta fino alla fine della seconda guerra mondiale.

Migliaia di bambini quindi in un periodo durissimo, ogni giorno, con una spesa minima o nulla, potevano godere di qualche momento di leggerezza e di divertimento.

I kamishibaiya non erano artisti autonomi e indipendenti, in grado di scrivere ed illustrare le storie, procurarsi i materiali da rappresentare e in qualche modo essere imprenditori di sé stessi: il Kamishibai alimentava invece una considerevole mole di lavoro da parte di migliaia di persone, e il cantastorie di strada era solo l'ultimo ingranaggio di un meccanismo alquanto complesso.

Per prima cosa le biciclette, munite di tutto il materiale necessario per la narrazione, venivano affittate all'artista dal kashimoto, una specie di "impresario" al quale il kamishibaiya doveva per forza riferirsi. Era lui, infatti,





che comprava le storie dagli scrittori e le affidava ai propri disegnatori per preparare i tabelloni, ed era lui che forniva agli artisti i dolciumi da vendere.

Gli accordi tra i vari kashimoto di città adiacenti consistevano tra l'altro di far girare le storie tra i vari artisti, onde rifornimento di nuove storie.

Il declino del Kamishibai comincia con l'entrata in guerra del Giappone nel 1941: molti gaito kamishibaiya erano partiti per il fronte e la ulteriore crisi dovuta alla guerra faceva guadagnare poco a quelli che erano rimasti.

Durante e dopo la seconda guerra mondiale, tuttavia, il Kamishibai continuò a essere una importante forma di intrattenimento, sia per i bambini sia per gli adulti, poiché poteva essere trasportato facilmente anche nei rifugi anti-aereo e nei quartieri devastati dalle bombe e poiché aveva anche una funzione informativa rispetto agli eventi bellici in corso.

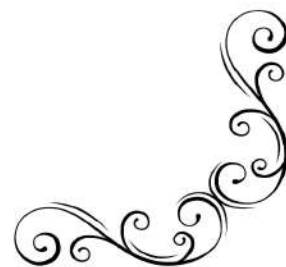
Negli anni Cinquanta l'avvento della televisione fece quasi scomparire i kamishibai, che però in quel momento era ancora talmente popolare che il primo nome dato alla televisione dai bambini giapponesi fu "denki kamishibai", cioè "Kamishibai elettrico".

Man mano che il Giappone divenne sempre più ricco, il Kamishibai venne associato alla povertà e all'arretratezza, la vendita di caramelle da parte del kamishibaiya fu considerata antigenica e le storie noiose e poco adatte ai bambini.

Il Kamishibai scomparve dalle strade e coloro che ne avevano fatto la propria fonte di guadagno si rivolsero a occupazioni più redditizie, in particolare alla creazione dei manga.

E oggi?

Ai nostri giorni, nei giardini di Osaka, è ancora possibile assistere a questo spettacolo.





Il kamishibai ha avuto ampia diffusione nei contesti scolastici sia a scopo didattico che a scopo ludico.

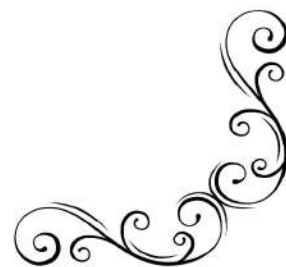
Possiamo dire che si colloca tra il teatro e il libro, è una forma di comunicazione a doppio senso.

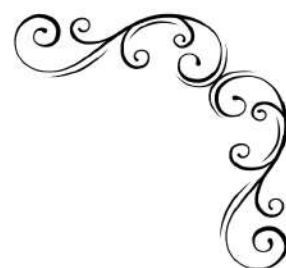
La componente artistica data dal racconto per immagini, si fonde con le caratteristiche tipiche del teatro, che prevedono l'interpretazione nella lettura e la condivisione con il gruppo/pubblico.

L'immagine, racchiusa ed incorniciata dalla struttura del teatrino, favorisce la concentrazione di chi partecipa al racconto delle storie catturandone l'attenzione, soprattutto nel momento in cui si sfilava una tavola e se ne intravedeva quella successiva.

Ha la capacità di suscitare curiosità ed emozioni, di attirare l'attenzione, è stimolante e divertente diventando un mezzo efficace per costruire spazi di incontro, di relazione e di comunicazione carica di fantasia.

Se sono gli adulti i destinatari della storia, ci si può concedere di tornare un po' bambini e magari, provare anche un po' di nostalgia.





Quando il kamishibai diventa strumento di cura?



Il kamishibai, nell'ambito dell'Arteterapia, diventa uno strumento mediatore attivo e facilitatore nel raccontarsi mettendo in comunicazione un “interno” ed un “esterno”.

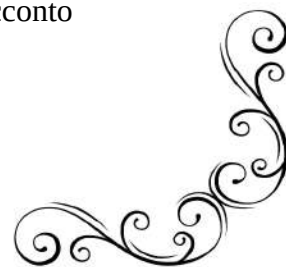
La narrazione di sé permette di prendere contatto con le proprie emozioni e prenderne familiarità.

Un modo per portare alla luce qualcosa di “poco” consapevole ed aver modo di guardarlo, affrontarlo e trasformarlo.

L'utente può immergersi totalmente nella storia.

Il kamishibai diventa ancora di più una possibilità di risoluzione per parlare di sé soprattutto se diamo la possibilità alla persona di raccontarsi producendo anche le immagini (sotto forma artistica) della sua storia, ampliando la forma espressiva e tenendo conto, che le immagini, sono da sempre un linguaggio universale.

Questa esperienza porta l'utente ad essere il protagonista della sua storia scoprendo parti di sé attraverso il proprio elaborato e il proprio racconto





inventando sempre storie nuove, trasformandosi da illustratore e narratore nello stesso tempo, quindi autore a tuttotondo del kamishibai.

Oltre ad essere un contenitore di storie, diventa anche, con la sua cornice, un contenimento per la persona e nel momento che ci si apre all'altro, sempre la cornice, separa il mondo della realtà con quello della finzione.

Potendo definire il kamishibai come forma di teatro semplice, molta importanza deve essere data anche dall'espressione verbale e gestuale nella fase di narrazione.

Porto "in scena" tutta la mia persona anche se dietro ad un teatrino, posso sentire ed in qualche modo giocare con l'esposizione della mia voce che si fonde anch'essa nell'esperienza.

Come dice nel suo libro "Mettersi in scena, Drammaterapia, Creatività e Intersoggettività" Salvo Pitruzzella, un'altra caratteristica che si può sperimentare è la capacità di agire in modalità "come se", che esprime tutta la spontaneità del gioco infantile del "facciamo finta che".

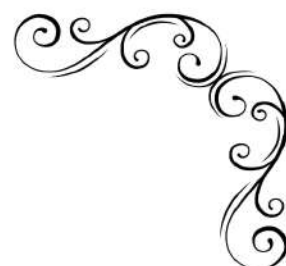
"Come se" ha un significato più ampio del semplice "far finta di essere qualcun'altro", o, al limite, immaginare che qualcosa o qualcuno sia diverso da come è stato da principio percepito.

In effetti, essa denota un principio di base della condizione umana, quello della libertà o flessibilità di pensiero, e di conseguenza dell'esperienza.

In conclusione si può affermare che il kamishibai può diventare quasi un oggetto magico, consentendo la narrazione di qualsiasi storia e in qualsiasi luogo... un "altrove" e "luogo altro".

Vediamo ora, nello specifico, l'utilizzo del kamishibai con la fiaba in un contesto psichiatrico di un gruppo appartamento dove ho svolto l'attività di tirocinio, mettendo a frutto le mie competenze acquisite attraverso la preparazione teorica che ho affrontato.





Gruppo Appartamento



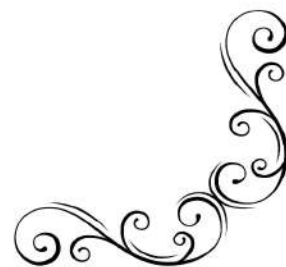
Il Gruppo Appartamento è una struttura residenziale che accoglie persone adulte e parzialmente autonome, con problematiche psichiatriche, in situazione di disagio sociale o abitativo all'interno di un contesto residenziale ristretto, inviate dal Dipartimento di Salute mentale della ASL competente.

Realizza percorsi fortemente personalizzati di tipo terapeutico riabilitativo, mirati al recupero e alla promozione delle autonomie e abilità di base, secondo una tempistica di medio/lungo periodo.

È rivolto prevalentemente a persone già in possesso di abilità di base che necessitano di incrementare le proprie autonomie residue.

Mette a disposizione degli ospiti prestazione integrate di tipo socio-educativo e assistenziale, realizzate da un'equipe multiprofessionali che coniuga gli aspetti riabilitativi, a partire dalle abilità e dalle capacità personali, con interventi di sostegno delle disabilità specifiche.

Il Gruppo Appartamento sostiene quindi una gestione autonoma della vita quotidiana e della cura della persona, attraverso la vita comunitaria, il supporto lavorativo e l'integrazione con la comunità locale.





Fonda il proprio operato su valori quali il riconoscimento della persona come essere unico ed irripetibile con il suo diritto di scegliere, di partecipare secondo le proprie possibilità alla vita sociale, di avere una vita affettiva, di ricevere cure e di lavorare.

La metodologia lavorativa si sviluppa a partire da alcuni concetti fondamentali:

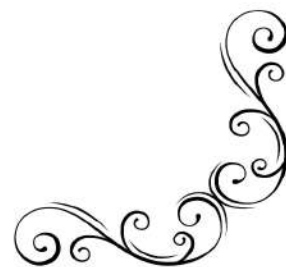
- Costruzione di un rapporto con l'ospite basato sulla contrattualità
- Presenza in carico globale della persona al fine di garantire un soddisfacimento dei bisogni assistenziali, riabilitativi e di autonomia
- Integrazione con la rete sociale e amicale della persona
- Attivazione di strategie e modalità d'intervento orientate ad ampliare le opportunità di scambio di risorse e di affetti, contribuire alla costruzione di un'identità positiva, favorire all'acquisizione di abilità negli atti della vita quotidiana, ed infine promuovere la capacità di trasferire le conoscenze acquisite nel contesto sociale.

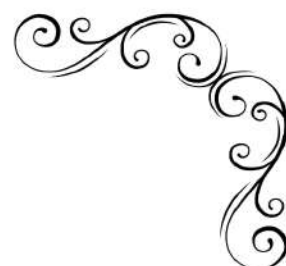
Le attività programmate all'interno del Gruppo Appartamento aiutano gli ospiti a sviluppare spazi di autonomia nella gestione della propria quotidianità.

Questo significa avere cura del luogo in cui si vive, personalizzarlo, renderlo accogliente, piacevole e vivibile.

Si pone particolare riguardo a tutti gli aspetti della cura personale con riferimento all'abbigliamento e all'igiene.

Le attività sono scelte compatibilmente con i bisogni dei singoli ospiti, tenendo in considerazione sia un piano individualizzato sia un piano comune, con l'obiettivo specifico di rendere ciascuno partecipe e attivo nella gestione comunitaria e nella cura di sé.





Come sono stati sviluppati gli incontri

Il tirocinio è stato svolto in un gruppo appartamento per malati psichiatrici.

Il contesto di lavoro è formato da 5 utenti con diagnosi diverse.

L'idea di portare il kamishibai con questo tipo di utenti è nata alla fine di un percorso fatto nella stessa struttura e con lo stesso gruppo.

Il percorso precedente è stato portato a termine mesi prima aggiungendomi solo negli ultimi incontri, per poter dare la possibilità al gruppo di potersi esprimere anche con un canale grafico-pittorico.

Nel percorso, è stato presente come co-conduttore Fabio, mio compagno di scuola, specializzando in teatroterapia, che mi ha aiutata e sostenuta per la parte di sua competenza.

Perché nasce l'idea?

Fabio ed io, osservando le dinamiche negli incontri precedenti, notiamo come gli utenti sentano il bisogno di parlare di sé, della loro storia, un "raccontarsi" che spesso abbiamo dovuto contenere, ma che ci ha fatto riflettere molto.

Quindi, in un viaggio di ritorno verso casa, l'idea che, proprio il kamishibai, potesse essere uno strumento utile per permettere ad ognuno di loro di esporsi, di divertirsi ma soprattutto di poter interagire tra di loro.

Questo è stato il nostro secondo ma importantissimo obiettivo.

Nell'osservare, abbiamo notato una sporadica collaborazione tra di loro, le persone rimangono chiuse in sé stesse quasi come se l'altro fosse visto con sospetto.

A conferma di questo, nel primo incontro con il gruppo prima dell'inizio dell'attività E. pone una domanda: "perché qui nessuno parla della sua malattia?". Questa domanda ha evidenziato ancora di più come, nonostante il gruppo viva sotto lo stesso tetto, vengano messe delle distanze tra di loro.





L'obiettivo quindi è stato proprio quello di accorciare queste distanze perché il poter interagire, partendo ognuno con la propria storia ha significato in questo contesto un passaggio molto importante.

L'interazione è stata creata con l'ascolto, inteso non solo come l'ascolto di sé stessi ma anche ad imparare ad ascoltare le parole dell'altro e potersi includere. Progettando questo percorso mi sono trovata a scegliere tra due alternative: o partire con una fiaba già conosciuta, selezionandone una che potesse in qualche modo rispecchiare delle loro problematiche oppure, come ho preferito fare, dare all'utente la possibilità di costruirla e di modificarla, così da lasciare una totale e libera espressione sotto ogni aspetto. Gli spazi messi a disposizione dal gruppo appartamento sono due: la sala mensa, più funzionale per la parte artistica in quanto fornita di tavoli e un piccolo salottino al piano superiore, dove lo spazio è adeguato per la parte del riscaldamento e attivazione.

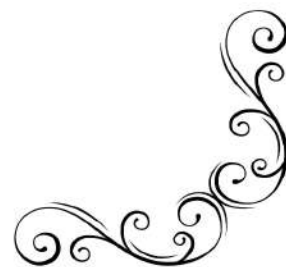
ONCE UPON A TIME

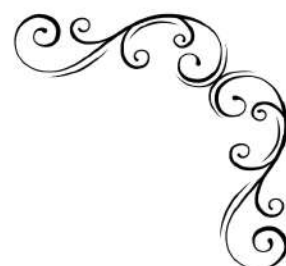
C'era una volta... poteva esserci incipit migliore per le fiabe?

Se le fiabe sono, come sono, la guida per il ritorno a casa e la casa altro non è che l'Anima che manifestiamo puramente quando siamo bambini, non poteva esserci avviso migliore: Ehi tu! Adulto! Tu, condizionato da millanta affanni, inganni e illusioni, confusa da una realtà esteriore complicata ed effimera, bada che c'è una sola via: ritrovare te stesso.

Ricordi com'eri da bambino e prima di nascere? Qual'era il sogno di cui sei sostanza? Ricordi quand'è che ti sei trovato al bivio e hai perso la strada?

In altre parole: qui nel bosco delle fiabe scoprirai cosa "c'era una volta"...





Struttura degli incontri

La narrazione, nel costruire la propria fiaba, è una costruzione di soluzioni alternative e creative in un processo di autoconoscenza che agevola la comprensione di sé stessi, degli altri e della realtà circostante.

Una volta sperimentata, può essere portata anche nella vita di tutti i giorni, attivando risorse interiori che a volte le persone non sanno o non credono di avere.

È soprattutto nella creazione della propria fiaba, che l'utente potrà trovare i propri simboli e riflettere sul proprio vissuto personale.

Primo incontro- presentazione iniziale mia e di Fabio e relativo ascolto degli utenti presenti.

Rispetto al gruppo precedente ci sono due persone nuove M. e G. Il gruppo appare aperto e incuriosito dalla presentazione del Butai.

Nessuno di loro l'aveva mai visto, per cui mi sembra giusto dare qualche informazione in più, non troppe, per non svelare la magia che ci sarebbe stata in un secondo momento.

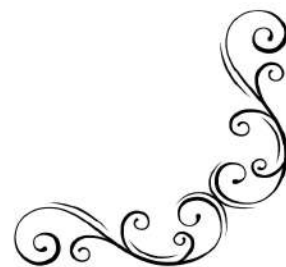
Nel salottino ci mettiamo in cerchio e, per incuriosire ancora di più, metto in mano ad ognuno di loro un oggetto "magico" che altro non è che un sacchettino di raso color rosso con all'interno delle piume colorate.

Le piume vengono messe successivamente in mezzo al gruppo chiedendo ad ognuno di loro di guardarle e prenderne una o più facendosi attirare dal colore.

Sono invitati a giocare e, nel caso se la sentissero, ad interagire con gli appartenenti al gruppo.

Le piume fungono da "stimolo" per passare poi, ad un elaborato su foglio.

Ho pensato alle piume non soltanto per un'attrattiva di colore ma anche sensoriale.





I ragazzi sono stati invitati a passare le piume sulla pelle, a soffiare ma soprattutto questo momento di interazione mi ha permesso di creare un primo ponte con l'altro, nei casi in cui la piuma potesse essere scambiata o giocando si andasse a toccare un compagno vicino.

Con le sensazioni di questo primo lavoro ogni utente ha creato un proprio disegno.

Interessante come tutti i partecipanti abbiano inserito la piuma nel loro lavoro grafico, anche se non da me espressamente detto.

I materiali da disegno che sono stati messi a disposizione sono stati scelti tra un'ampia gamma di: gessetti, pastelli ad olio, pastelli a cera, pennarelli con punta di varia grandezza e matite colorate (ho escluso le tempere per motivi di praticità avendo dei tempi molto lunghi di asciugatura).

Creo con Fabio un piccolo rituale all'apertura del butai per dare ancora più valore alla verbalizzazione che ogni utente farà del proprio disegno.

Questo rituale, di apertura e chiusura della narrazione, verrà portato avanti fino alla fine degli incontri.

Secondo incontro- lo stimolo per la produzione grafica è dato dalle carte "intuiti".

Le ho scelte perché meno evocative rispetto a quelle da me solitamente utilizzate.

Sono una sintesi di design, tarocchi e ogni carta è disegnata secondo i principi della Psicologia della Forma, uno strumento da cui trarre ispirazione, anche solo per i colori utilizzati molto vivaci.





Come nel primo incontro, le carte diventano “l’oggetto misterioso” e accresce nel gruppo la curiosità del lavoro che sarà svolto.

Gli utenti saranno invitati a osservare ed a girare intorno alle carte posizionate sparpagiate su di un tavolo.

Ognuno sceglierà quella che l’avrà particolarmente colpito e prendendo spunto da una piccola parte della carta ne seguirà un disegno da inserire nel butai.

Terzo incontro- ogni utente sceglie una musica, ed è invitato ad accompagnarla con il proprio corpo, anche solo con un gesto.

Ho cercato, con il movimento di portare l’esplorazione di sé ma con un altro canale espressivo.

Il gruppo è disposto a cerchio, in piedi e a circa a metà dell’intervento, Fabio invita l’operatrice e poi me a ballare.

I movimenti, inizialmente semplici, si trasformano in danza ma soprattutto questo gesto apre al gruppo la possibilità di invitarsi a vicenda e poter osservare i movimenti dell’altro.





Chiedo una parola per esprimere la sensazione del momento che viene poi disegnata sul foglio.

Ogni elaborato viene esposto nel butai accompagnato dalla musica precedentemente scelta dall'utente e tutti vengono invitati con una sospensione della parola, ad osservare e ad immaginare quello che il proprio compagno ha espresso nel suo lavoro.

Segue una breve verbalizzazione.

Questi primi tre incontri, sono stati finalizzati alla creazione di un personaggio, ci siamo addentrati pian piano all'idea della nascita di una storia, portando il gruppo ad un'apertura che consentisse l'inizio di una narrazione instaurando un clima di fiducia ma anche di curiosità.

Quarto incontro- a questo punto del percorso porto una dimensione più emotiva nel lavoro e inserisco i materiali umidi.

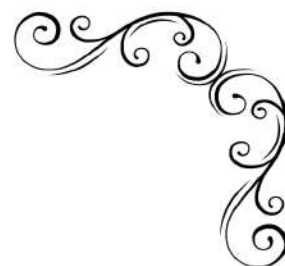
Viene appoggiato un foglio da pacco su un tavolo e, per la prima volta, vengono messi a disposizione dei flaconi di tempera colorata.

Con una musica in sottofondo, ogni persona sceglie un colore e a turno tratterà una linea o una macchia, versando direttamente la tempera sul foglio.

Gli utenti vengono invitati ad osservare gli intrecci di colore che si sono formati e a scegliere un particolare che li ha più colpiti.

Ogni persona, focalizzato il punto, dovrà mettersi sopra un foglio A4 come se fosse una carta copiativa, il disegno uscente proprio da quest'ultimo, insieme con i lavori fatti negli incontri precedenti forniranno a ogni singolo componente uno stimolo per creare un loro personaggio.





Si è ritenuto necessario specificare che non ci sono limiti nella sua creazione (di fantasia, una persona reale, un oggetto, animale, ecc.)

Per eseguire questo lavoro i materiali usati saranno nuovamente quelli secchi, dovendo poi esporre il protagonista nel butai.

Una volta eseguito il personaggio su carta verrà ritagliato e applicato su un bastoncino di legno così da poter essere facilmente inserito nel butai, nella parte superiore dello stesso potendo tenere la possibilità di una sceneggiatura dietro.

Ogni utente racconterà brevemente il suo personaggio ed eventuali caratteristiche e potrà dargli un nome.

Quinto incontro- il gruppo seduto tiene il proprio personaggio in mano e insieme, si ricordano le caratteristiche di ognuno.

Viene messa una musica in sottofondo e dato l'invito ad immaginare dove il loro personaggio possa vivere, fornendogli suggestioni con le parole (esempio: "Ha una casa? Un luogo dove vive?")

Si realizza quindi quello che sarà lo scenario di fondo, con l'utilizzo per la prima volta, della musica mentre il gruppo lavora.

La tavola eseguita verrà inserita nel butai con il personaggio in primo piano.





Già in questa fase del lavoro gli utenti esprimono il desiderio di poter interagire tra loro includendo qualche altro personaggio, facilitando così, in maniera spontanea, l'interazione nel laboratorio successivo.

La messa in scena di ogni racconto viene accompagnato dalla frase “c’era una volta” per rafforzare l’idea della costruzione della loro fiaba.

Queste parole diventano una formula magica che genera un’attivazione interna e che porta in un mondo “terzo”, uno spazio tra fantasia e realtà.

Ci troviamo in un luogo e in un tempo concreto ma contemporaneamente in un paese lontano, tanto tempo fa, in cui tutto può accadere.

Ogni utente a questo punto, se vuole, può invitare un altro componente del gruppo per arricchire il racconto, aprendo la possibilità alla persona scelta di poter rifiutare.

Interessante come, a questo punto del nostro percorso insieme a loro, ci accorgiamo che, dopo la conclusione, il gruppo si ferma a parlare nello spazio che avevamo utilizzato nel laboratorio.

Sesto incontro- dopo un breve riscaldamento, è il momento di iniziare la storia. Vengono messe a disposizione non solo le tavole con l’ambientazione del personaggio, ma anche quelle fatte in precedenza, con la possibilità di poter scegliere anche quelle di un compagno.

Ogni persona espone la prima parte della storia del personaggio.

Settimo incontro- nel progettare il percorso composto da nove incontri ho riflettuto molto sulla struttura che avrebbe dovuto avere la fiaba.

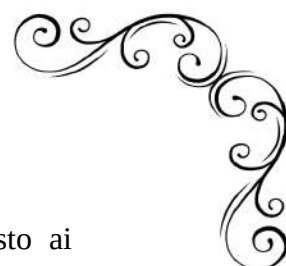
Ho cercato di semplificare tutti gli schemi dei vari autori (pensiamo che Propp ne propone ben 31) e mi sono limitata ad uno schema molto lineare.

-Equilibrio introduttivo (soluzione iniziale)

-Rottura dell’equilibrio iniziale (esordio)

-Azioni dell’eroe (peripezie)





-Ristabilimento dell'equilibrio

Per un'esigenza narrativa, rispetto alla storia già raccontata, ho chiesto ai partecipanti di creare/inventare una difficoltà rispetto al loro racconto.

Insieme alla difficoltà, e come per ogni fiaba che si rispetti ho dato la possibilità di pensare ad un oggetto magico, che sarebbe servito per il superamento dell'impresa e per rendere ancora più evidente che le difficoltà sono accettabili ma soprattutto superabili.

Per la sua realizzazione abbiamo chiesto al gruppo di osservare bene gli oggetti presenti nella stanza, e a turno, potevano prenderne le sembianze pensando anche come potessero essere usati per scopi diversi dalla loro funzione primaria.

Si è cercato di enfatizzare ogni oggetto scelto, cercando di renderlo "speciale", di riuscire a vederlo in più dimensioni e prospettive entusiasmandoci per ogni scelta e portando nel gruppo la "magia degli oggetti".

Da qui, la realizzazione che è avvenuta come avevamo fatto con il personaggio: è stato disegnato su di un foglio, ritagliato e poi applicato a uno stecchino di legno.

Nella messa in scena, chi aveva eseguito l'oggetto, ha accettato di metterlo a disposizione nel caso fosse servito anche nella storia di un componente del gruppo.

Ottavo incontro- ci avviamo verso il finale dei loro racconti.

Sempre dopo un breve riscaldamento, ad ogni utente viene chiesto di guardare tutto il proprio materiale prodotto nei sette incontri precedenti, ed immaginare quindi la conclusione della fiaba.

A chi lo desidera si dà la possibilità di creare una nuova tavola da utilizzare come scenario.

Avendo già lavorato con questo gruppo, ho notato dal lavoro fatto in precedenza (mesi prima) di come sia stato difficile per qualcuno di loro "stare"





nella conclusione di un percorso, questo si è reso più evidente probabilmente per il tipo di utenza.

Per questo motivo già dal sesto incontro, ho ricordato loro che ci stavamo avviando verso la conclusione del nostro viaggio e visto l'entusiasmo con cui è stato vissuto il laboratorio, con Fabio si è deciso di aggiungere un incontro in più, per dare la possibilità agli utenti e ai loro personaggi di potere immaginare un proseguo, un "e poi?" per dare un senso di apertura e di continuità all'esperienza.

Nono incontro- ogni persona ha la possibilità di raccontare un altro pezzettino della sua storia e oltre a questa breve narrazione, ogni partecipante crea un "oggetto magico".

Quest'ultimo lavoro è stato creato con il Das e mettendo a loro disposizione solo pochi strumenti per la sua lavorazione incoraggiando così, il più possibile, la manipolazione del materiale solo con le mani.

L'oggetto vuole avere una funzione di ricordo del viaggio fatto insieme.

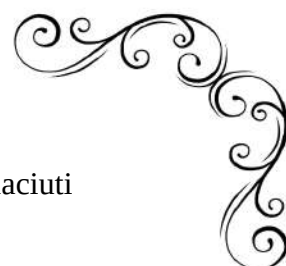
Si dà la possibilità ad ognuno di loro di poter concludere portandoci le loro impressioni sui nove incontri passati insieme e regalandoci a vicenda molte emozioni e sorrisi.

Riflessioni

Prima di iniziare in maniera più approfondita a scrivere le mie considerazioni e osservazioni su percorso personale di ciascun utente, ritengo necessario fare delle considerazioni di quanto da me percepito nelle situazione di gruppo.

Avendo avuto, come rimando dagli operatori, un feedback molto positivo del percorso svolto, ma soprattutto avendo saputo che già in passato altri operatori avevano cercato di organizzare delle attività nel gruppo appartamento ma senza





grandi risultati, mi sono posta la domanda “perché io e Fabio siamo piaciuti così tanto?”.

Sicuramente, come già esposto in precedenza il kamishibai come strumento di narrazione, piace e incuriosisce ma credo che sia stato proprio il mio rapporto con Fabio, il nostro modo di lavorare insieme, che ha creato quella predisposizione e quell’apertura necessaria affinché ogni persona si sentisse totalmente a proprio agio.

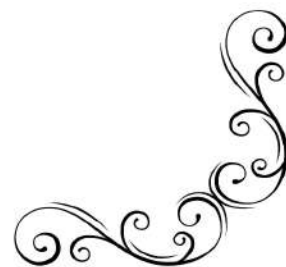
La complicità che si è creata fin da subito ci ha portati a rendere il lavoro più fluido e potendo trasmettere al gruppo un senso di serenità e divertimento, dove, il nostro stare bene insieme e la nostra collaborazione per la buona riuscita del percorso, ha reso più complici gli utenti ed una risata è diventata la risata di tutti.

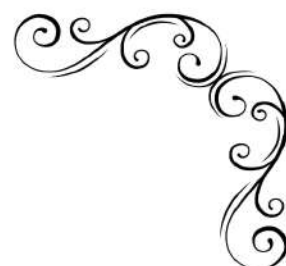
Si può dire quindi che la mia relazione con Fabio è diventata anch’essa uno strumento di cura, un’armonia tangibile che ha avvolto ogni incontro svolto insieme.

Inoltre, dalle verbalizzazioni raccolte, ci siamo resi conto di come per questo tipo di utenza, sia importante rielaborare dei momenti di teatro con delle produzioni di tipo artistico (disegno).

Con questa modalità il gruppo si sente più coinvolto anche rispetto ad un precedente laboratorio fatto solo con Fabio.

Concludo potendo affermare che l’Arteterapia lascia una traccia, il percorso si rende più visibile proprio perché si rende manifesto attraverso gli elaborati e risulta più tangibile.





Percorsi individuali

I nomi sono di fantasia per motivi di privacy.

Silvano- ha sicuramente più di cinquant'anni.

Ha un'intelligenza ai limiti inferiori della norma per pregresso abuso di alcool.

È sempre il primo che ci accoglie con un grande sorriso chiedendo come stiamo.

Si nota subito che interagisce volentieri con noi, ma è forse la persona che è meno incline alla collaborazione con i compagni del gruppo.

Ha difficoltà nei movimenti e anche mentre disegna deve essere aiutato nel tenere fermo il foglio in quanto utilizza solo una mano.

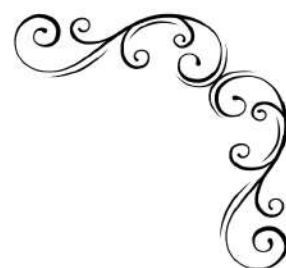
La particolarità è che è velocissimo in ogni consegna che gli si propone.

Nella produzione artistica impiega pochi minuti, il disegno viene fatto di getto ed ha sempre l'esigenza di allontanarsi ma rimanendo comunque nello spazio di lavoro.

Di solito aggiunge dei particolari in un secondo momento ritornando al tavolo.

È impacciato nei movimenti, spesso ride nei momenti di imbarazzo scusandosi, e l'impressione che ho è di una persona che non ha una buona gestione dell'emotività.

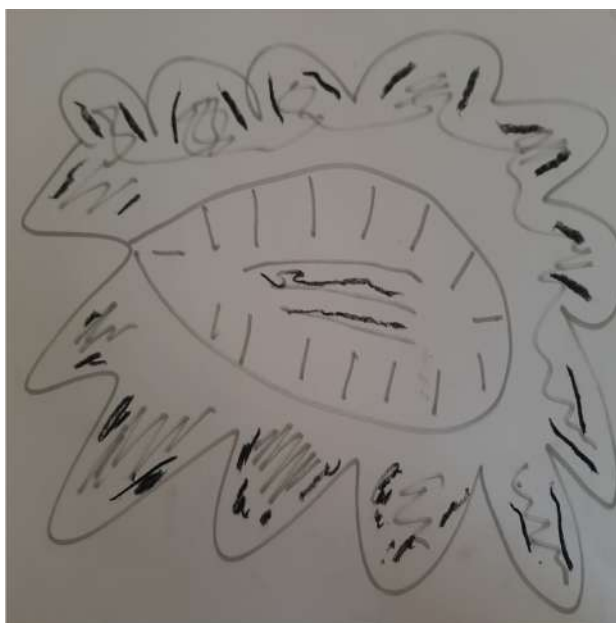




Primo incontro

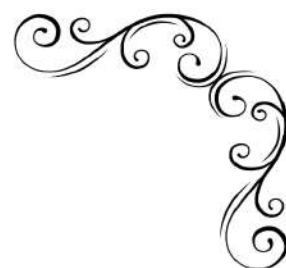


Secondo incontro



LVIII





Terzo incontro



Come si può notare, gli elaborati grafici dei primi tre incontri hanno molte somiglianze, vi è una ripetizione di forme e utilizza sempre i pennarelli dello stesso colore (nero).

C'è una centralità in ogni foglio, riempita con le piume nel numero 1, con una forma ispirata alla carta nel numero 2 e con delle linee spesse nel numero 3.

Interessante, dalla sua verbalizzazione a fine lavoro, che, nel caso sia stata presente la musica, Silvano si senta molto più coinvolto.

La forma, che potrebbe somigliare ad un fiore sembra infatti che prenda colore, che è dato da un gessetto azzurro.

Le linee esterne, morbide, danno quasi l'idea di un "contenimento".

Il personaggio che ne nascerà sarà un robottino.

Usa il gessetto nero, le linee sono spezzate, si può intravedere un senso di movimento.



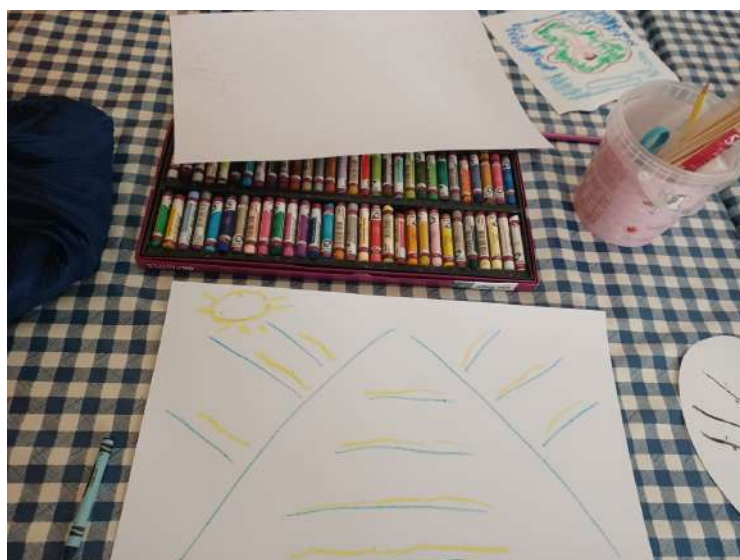


È come se, visti i disegni precedenti (chiusi) il robottino abbia un movimento verso l'esterno.

È nel disegno che usa per lo sfondo che troviamo un cambiamento.

Come forme è molto simile ad un elaborato eseguito mesi prima ma i colori si schiariscono, troviamo l'azzurro e il giallo.

Una mia riflessione è che abbia riportato nei colori la suggestione del suo racconto, l'elemento acqua e la Luna.



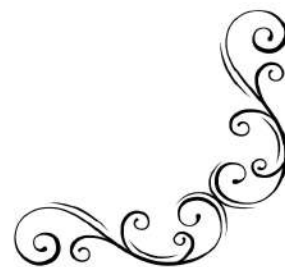
La fiaba- C'era una volta...

Un robottino che lavorava per la NASA.

Orbitava intorno alla terra cercando acqua sulla Luna per raccogliere informazioni.

Riesce ad andarci ed ad avere un contatto con gli astronauti che hanno tantissime luci colorate.

Torna dalla Luna sulla Terra dove gli Americani possono constatare che si, sulla Luna c'è acqua.





La storia è breve perché si assenta negli incontri in cui c'è stato lo sviluppo della storia.

Nell'ultimo incontro, resta presente ma verbalizza di non voler partecipare.

Mentre i componenti del gruppo a turno, espongono l'ultimo pezzo del racconto, Silvano guarda fuori dalla finestra, ma, osservandolo, di storia in storia, si avvicina sempre di più al butai, tanto da riuscire a includerlo nel lavoro.

Nel guardarlo quel giorno, l'immagine che ho avuto di lui, è stata proprio quella del suo robottino.

Il suo allontanarsi e avvicinarsi al gruppo mi ha ricordato l'orbita del suo personaggio intorno alla Luna, ma sono stata felice, perché attendendo i suoi tempi siamo riusciti a fare la conclusione con un gruppo unito, ma soprattutto, nonostante la sua difficoltà emotiva ha accettato senza aiuti, di fare il suo oggetto magico.

Crea un mostro lunare e nella verbalizzazione non aggiunge nient'altro.

Se posso fare una similitudine, il suo personaggio mi evoca l'Omino di Latta del Mago di Oz.





Corrado- è un uomo di mezz'età, siamo nell'area della psicosi.

Si aggiunge negli ultimi due incontri.

È incuriosito dal nostro arrivo, più che altro dal rimando che gli ha già dato il gruppo.

Nella presentazione non parla molto di sé e precisa subito che non è bravo a disegnare, ma che avrebbe piacere nel guardare e nell'ascoltare i racconti degli altri utenti.

Gli chiedo se vorrebbe fare almeno il personaggio, mettendomi a disposizione per poterlo includere nel percorso.

Si rifiuta, ma noto che è molto attento nell'osservare il lavoro dei compagni pur rimanendo in disparte.

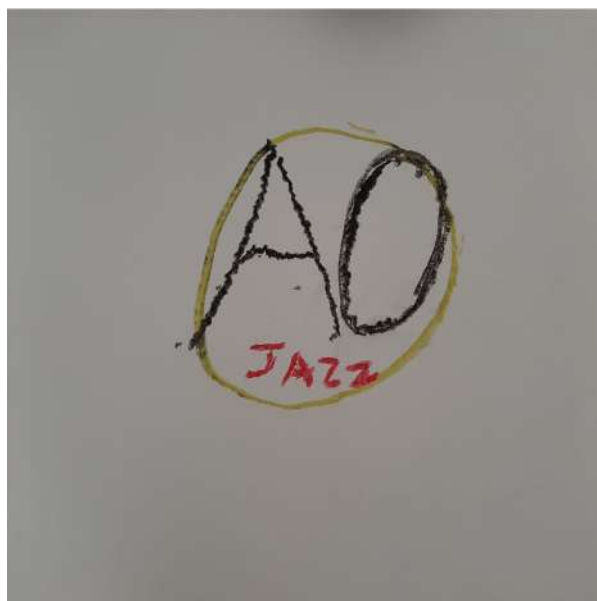
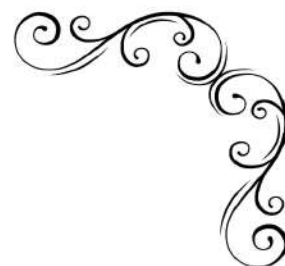
Provo ad insistere e, inaspettatamente, chiede di fare un disegno libero unendosi al gruppo.

L'elaborato presenta due lettere, la A e O in nero nella porzione centrale del foglio, appena sotto, in rosso, troviamo la scritta "jazz".

Disegna un cerchio di colore giallo che racchiude il tutto.

Il materiale scelto sono i gessetti.





Inserisce il foglio nel butai, ma non verbalizza molto, se non la decisione di scrivere queste due lettere, ma si rende disponibile nel costruire un butai di cartone per poter utilizzare nel gruppo appartamento.

Nell'ultimo incontro, la mia impressione, è che sia alquanto nervoso.

Mentre è seduto muove spesso le gambe e osservo un'eccessiva pacatezza nelle sue parole che contrastano con la postura.

Infatti, poco dopo, aggredisce senza motivo un componente del gruppo, ma il diverbio dura comunque pochi minuti.

Vuole raccontare una piccola storia, e chiede il permesso di prendere due personaggi, Cita la scimmia e Robottino, tenendo come sfondo la tavola da lui precedentemente eseguita.

Verbalizza di due persone che si recano verso la scritta "jazz", "dove le due z sono in realtà due moscerini che non credono nell'amicizia sopra ogni stupidaggine nel mondo" (riporto le sue parole).

Le persone convergono, sono amici, ma non hanno unione.

Appare imbarazzato infatti conclude di non essere molto loquace.





Crea il suo oggetto magico nell'ultimo incontro, un posacenere, che in realtà nella mia osservazione non è quello che avrebbe voluto fare, perché proprio negli ultimi istanti cambia completamente forma quasi a “coprire” altro.

Ho appreso ultimamente che Corrado, dopo qualche settimana, ha deciso di uscire dal gruppo appartamento.

Greta: è una ragazza giovane con autismo di primo livello.

Esprime già da subito, il suo entusiasmo per il laboratorio e la motivazione è che le piace molto disegnare.

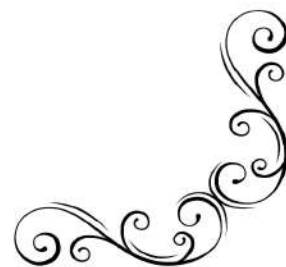
È predisposta a condividere molto di sé, raccontando episodi a mio parere molto personali, ma è sempre centrata su sé stessa.

Nel primo lab, con le piume, si diverte tantissimo, continua a cambiare il colore di quelle che tiene in mano.

Non interagisce con il gruppo e sempre di scorgere sul suo viso il sorriso di una bimba.

Il suo elaborato è un boa, disegnato con le matite colorate, abbastanza sotto-dimensionato rispetto al foglio, a cui attacca la piuma alla fine di quello che lei definisce una coda.

Effettivamente, come lei verbalizza, l'elaborato esprime una sensazione di morbidezza, è colorato e leggero come un boa (sciarpa), ma in realtà è un serpente.





Mi stupisce come nel secondo incontro nell'osservare e scegliere la carte dal mazzo (Intuiti), riconosce che alcune traggono ispirazione dai tarocchi maggiori, di cui dice di essere appassionata.

Il suo elaborato infatti è molto evocativo, usa ancora le matite colorate ed a un primo sguardo i tratti sono molto chiari e delicati.

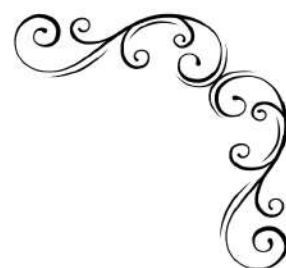
Sul lato sinistro troviamo il profilo di due visi circondati da quelli che sembrerebbero raggi, che Greta chiama gli amanti (proprio come un arcano maggiore dei tarocchi).

Sul lato opposto, una grande cascata che parte dal lato destro in alto e che sfocia in un laghetto.

Dello stesso colore sono presenti delle nuvole appena accennate e mi colpisce particolarmente la posizione del sole, molto vicino all'angolo del foglio sulla sinistra.

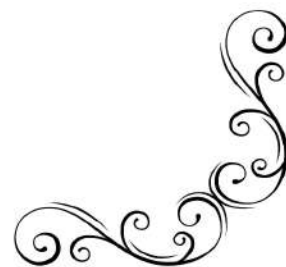
Un altro elemento che mi cattura è un vaso, posto sopra ad un accenno di prato.





Rispetto agli elementi disegnati c'è una grande presenza di bianco

Nel suo terzo elaborato invece, nonostante usi ancora le matite colorate, riempie di colore il foglio con dei tratti orizzontali rosa, è presente ancora il sole nell'angolo in alto a sinistra e, in basso posti quasi centralmente, due riquadri, che occupano uno spazio piccolo rispetto al foglio.





È una rappresentazione di un concerto.



Il personaggio che crea è un cagnolino di nome Luigi, appassionato di cosplay, travestito da hot dog.

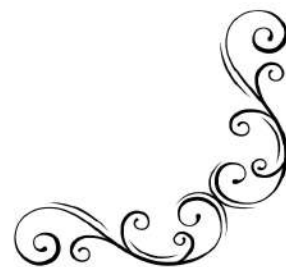
Il suo travestimento si chiama Kira.

Mi sto rendendo conto proprio ora, mentre scrivo, di come, negli elaborati di Greta sia quasi sempre presente una dualità: il “boa serpente”, i due visi che verranno riproposti anche nell’oggetto magico e il personaggio Luigi/Kira.

Nell’immaginarsi, al quarto incontro, in un oggetto, si trova in difficoltà a concentrarsi su un punto della stanza.

Si focalizza su uno scaffale e mima un vaso che vi è appoggiato sopra.

Lo ricollego subito al vaso che inserisce nel disegno del secondo incontro.





La fiaba- c'era una volta una coppia di amanti in escursione in Tibet.

Trovano una coppa magica che riempiono con l'acqua di un laghetto nascosto tra le rocce.

Gli amanti iniziano a sentirsi forti, immortali, e più innamorati.

All'improvviso, arriva un cane, Kira/Luigi, che si è perso ed è vestito da hot dog perché trova che gli stia molto bene.

Arrivano in suo soccorso i due amanti magici che decidono di far bere il cane dalla fonte.

Dopo aver bevuto dall'acqua della vita e visto che è solo, decide di farsi adottare dagli amanti e vivono felici e contenti nella valle del Tibet.



In questo racconto i protagonisti in realtà sono gli amanti, che diventeranno magici e che correranno in aiuto al cagnolino Luigi.





Purtroppo Greta è assente nel laboratorio dove avevamo predisposto l'interazione con gli altri personaggi, e viene successivamente trasferita in un'altra struttura.

Con questa notizia, non potendo più essere presente, cerchiamo di farle comunque chiudere il percorso e mettiamo insieme tutte le tavole da lei precedentemente fatte perché ci tiene tantissimo a portarle con sé.

Michele- ha superato abbondantemente la cinquantina d'anni, ha un disturbo bipolare.

Mi colpisce molto il suo viso, ha mio giudizio molto bello ma inespressivo.

Non credo di averlo mai visto ridere, forse un sorriso appena abbozzato.

Durante la verbalizzazione del gruppo sembra quasi assente, spesso fissa un punto nel vuoto anche se, i suoi rimandi, sono coerenti con il lavoro che si sta svolgendo.

È anche capitato che si appisolasse.

Ha difficoltà nel deambulare e si muove con molta lentezza, ma apprezzo il fatto che non si sia mai tirato indietro rispetto ai lavori proposti, piuttosto è stato seduto muovendo solo le braccia, ma comunque ha sempre partecipato attivamente restando nel gruppo.

Negli elaborati grafici c'è sempre una "pienezza", usa i gessetti colorati, ma marcandone molto il tratto e i colori risultano brillanti.

Il disegno del primo incontro stupisce Michele del risultato perché non si aspettava un volto.

Ha una bocca e degli occhi molto accentuati.

Traspare un'idea di morbidezza.







Nel secondo incontro con l'evocazione della carta ritroviamo un po' un disegno che riprende la forma del primo.

C'è una centralità e mi ricorda tantissimo il disegno che creerà in seguito come oggetto magico di una tenda/rifugio.



Nel terzo incontro il suo lavoro raccoglie i colori degli altri.

Lo stimolo è la musica ed infatti disegna un pentagramma ma che in realtà è composto da più righe.

Sembra quasi che abbia un ritmo, una ripetizione forse data dalla necessità di riequilibrare un qualcosa.





Il suo personaggio è essenziale, poche righe rosse e un tondo che danno vita alla scimmia Cita.

Nello sfondo della sua ambientazione la ritroviamo di nuovo disegnata sul foglio.





La fiaba- c'era stato un grande uragano e Cita, una scimmietta rossa che viveva in una giungla piena di liane, è corsa verso la capanna di Tarzan per ripararsi, ma non l'ha trovata più, perché era stata distrutta dall'uragano Fortunale.

Si è spaventata molto e non sapeva più da che parte voltarsi.

Si accorge però, che il vento, la pioggia, tuoni, lampi e fulmini avevano ammassato dei tronchi facendo una specie di capanna.

Cita esclama: “mi ha buttato giù la capanna da una parte ma ne ritrovo una dall'altra parte. Sono fortunata, ho ritrovato la capanna di Tarzan. Un colpo d'aria mi ha buttato giù la capanna ma un altro colpo d'aria me l'ha ricostruita.”

Cita è riuscita a salvarsi dalla pioggia e dall'uragano.

Il terremoto ha fatto nascere una montagna.

È uscita dalla Lavazurra, un'eruzione che ha fatto fuggire tutti, anche Cita, che è tornata nella giungla verde e continuerà a fuggire per colpa della lava.

Ma dopo il terremoto e l'eruzione, arriverà un grande arcobaleno che al tramonto, illuminando dei sassi li farà scoprire brillanti e d'oro.

Tra gli abitanti della valle scoppia una grande euforia.





Si mettono a cantare, ballare e danzare per la scoperta di questa grande ricchezza.

Michele, quando la consegna è di disegnare un oggetto magico in grado di far superare la difficoltà al personaggio, disegna una capanna.

Nella fiaba che verbalizza, in realtà, il vero oggetto magico è il vento che “demolisce” ma “ricostruisce” il rifugio da un'altra parte.

Nell'ultimo incontro, l'oggetto che crea con il Das è proprio una pietra in grado di ricostruire.

Sembra quasi, a parere personale, che la pietra si contrapponga alla devastazione che Michele racconta nella sua storia.

Erica- è una ragazza molto giovane, siamo nell'area della psicosi.

L'ho conosciuta due anni prima e mi riconosce subito.

Del lavoro fatto con il gruppo mesi prima, lei è quella che è riuscita a stare meno nella chiusura del percorso, per questo, prima di salutarla, le regalai dei fogli per darle un senso di continuità ed invitandola a disegnare ogni volta che ne sentisse il bisogno.

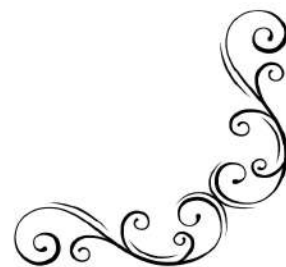
Infatti, nel primo incontro del percorso nuovo, ci accoglie con due disegni avvolti in nastri di raso.

Uno dei due rappresenta l'albero di Natale fatto nel gruppo appartamento nel periodo in cui io e Fabio avevamo sospeso l'attività e che quindi non eravamo riusciti a vedere.

Con Erica, a volte, mi sono sentita in difficoltà.

Spesso è da contenere, non riesce a concentrarsi, spesso la verbalizzazione non è coerente con il lavoro svolto, interrompe, ride e pone domande che non c'entrano nulla.

È molto espressiva nel canale artistico che le piace molto e i suoi disegni sono “densi”, pieni di particolari.





Spesso utilizza materiali diversi con colori molto vivaci.

Le si deve sempre dare un tempo per contenerla, è quasi sempre insoddisfatta del lavoro fatto e tende ad aggiungere, se non rassicurata, particolari su particolari.

Spesso disegna anche tra un incontro e l'altro da sola, includendo poi le tavole nella giornata di lavoro.

Questi elaborati, sono spesso accompagnati anche da una storia scritta, che utilizza in parte nel laboratorio.

È l'unica che, prima di disegnare, si fa mettere da me un grembiule per non sporcarsi che tiene per tutto l'incontro.

Riguardando i video che abbiamo realizzato, è evidente che Erica nella messa in scena della sua storia, non riesca a tenere un filo narrativo, spesso si dimentica di quello che stava dicendo o i nomi, traspare, anche fisicamente un'irrequietezza.

Ha bisogno di guardare spesso il disegno inserito nel butai per continuare la storia, ma ho osservato che anche gli altri utenti spesso hanno usato questa modalità per poter continuare il loro racconto.

Nella realizzazione delle sue tavole mischia spesso i vari materiali, predilige i pennarelli, le matite colorate, usate calcando molto la mano oppure i pastelli a cera.

Sente anche il bisogno per due volte di mettere nell'elaborato una forma scritta (delle parole).





Il suo personaggio è Beccafico, un aquilotto nato da una nobile famiglia di aquile che ha difficoltà a volare perché il suo volo è a testa in giù, e l'oggetto magico è una pozione che permette a Beccafico di diventare invisibile e di volare come tutti gli altri uccelli.

Nell'ultimo incontro, con il Das, creerà una fragola, che Erica definisce preziosa ed inclusiva.

Per tantissimo tempo terrà come sfondo di narrazione nel butai, un suo disegno fatto in nostra assenza.



La fiaba di Erica, merita una trattazione a parte in quanto alla narrazione ha interagito tantissimo anche l'utente Rino.

Rispetto alla fiaba narrata dagli altri componenti del gruppo, che nonostante i piccoli interventi da parte degli altri personaggi, hanno comunque mantenuto un nucleo narrativo intatto (a parte la presentazione iniziale) quello di Erica e Rino è stato un lavoro co-narrato, influenzandosi e sostenendosi a vicenda nel racconto creando una loro personale fiaba.

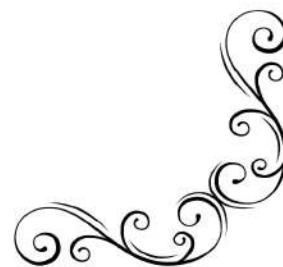
Rino- Ho scelto di lasciare Rino per ultimo, perché per me è stato il percorso più significativo.

Ha una diagnosi di autismo di I livello.

Rino con le parole, è un fiume in piena, verbalizza molto, ma spesso i suoi contenuti sono ripetitivi e ha difficoltà nel parlare perché soffre di una leggera balbuzia.

È sempre sorridente, attento a quello che succede, e spesso ci parla dei suoi ricordi o delle cose che sa fare con delle riflessioni, che io definirei poetiche.

Nel primo incontro, con le piume, si diverte tantissimo e anche nel suo disegno traspare questa allegria.





Nel terzo incontro, succede qualcosa di meraviglioso.

Avendo come stimolo la musica con più sequenze di canzoni, e visto che il gruppo accennava a ballare in uno spazio comune, provo ad invitarlo ad alzarsi ma lui si rifiuta.

Resta così per qualche minuto, poi si alza e comincia a muoversi.

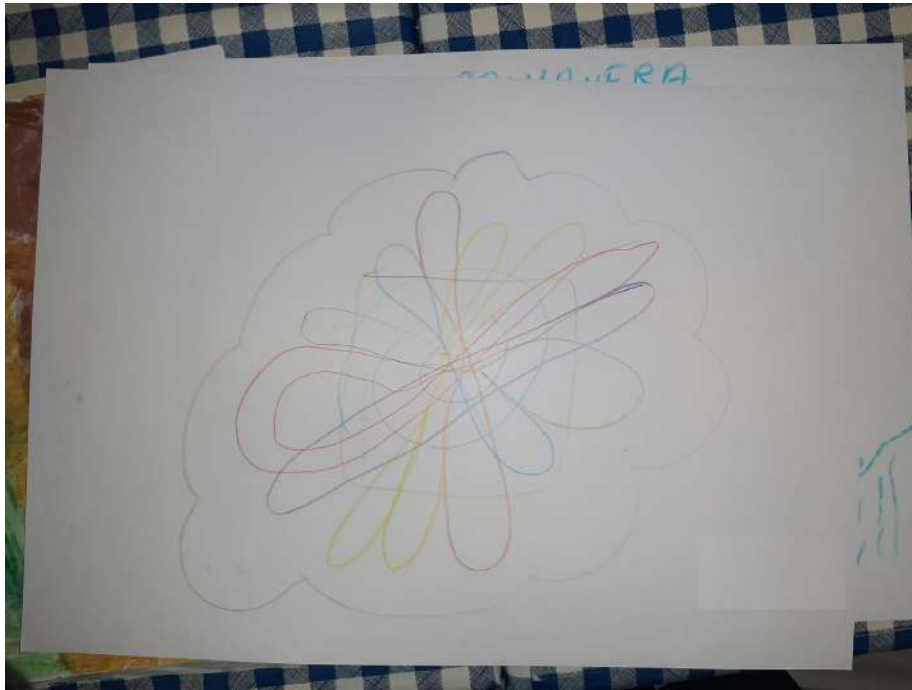
Sembra sempre più a suo agio, fino a quando lo vedo avvicinarsi a me e a chiedermi di ballare... mi fa fare anche una piroetta!

Ho trovato meraviglioso questo momento perché ho percepito tutta l'evoluzione di ciò che è accaduto, da "una chiusura" ad "un'apertura" non solo al suo movimento, ma anche nell'inclusione e nella condivisione con altri, nello specifico me, visto il suo rifiuto iniziale.

Il disegno che elaborerà dopo, fatto con matite colorate, mi dà l'idea dell'espansione che ha avuto in diverse direzioni, anche se mantiene una centralità.

Troviamo delle linee esterne che riprendono i colori e sembrano contenere il tutto.

In questa giornata darà un rimando importante al gruppo, pronunciando la parola "legami".



Nel settimo incontro, dovendo mimare gli oggetti nella stanza, sceglie una lavagna perché lo colpisce la forma e il poter scrivere e cancellare all'infinito.

Il suo oggetto magico sarà una pietra.

In questo incontro, quando già si è concluso il lavoro, rimane a guardare il butai ed esclama "mi sembra di ritornare bambino, quando ascoltavo le fiabe della nonna".

Ammetto di essermi commossa, questo rimando è stato molto significativo per me.

Io e Fabio stavamo andando nella direzione giusta, riuscendo a fare entrare nella magia del kamishibai anche gli utenti.

Rino crea il suo personaggio, un uomo, a cui non vuole dare un nome.

Lo chiama, quasi rimarcando questa sua idea, "omino senza nome".

Omino arriverà su di un'isola di cui non conosceva l'esistenza che definisce "l'isola che non c'è".

Nell'ultimo incontro il suo oggetto sarà una stella portafortuna.



Come scritto in precedenza, la fiaba è in co-narrazione.

Nel racconto vengono citati altri personaggi, intervenuti nella giornata di lavoro, in cui sono stati inseriti sia con l'intervento verbale dell'utente chiamato per arricchire la storia, ma più spesso citati da loro solo in maniera verbale.



La fiaba- C'era una volta un omino senza nome.

Si accorge che davanti a lui c'è un'isola, un'isola che non c'è.

Incuriosito decide di visitarla.

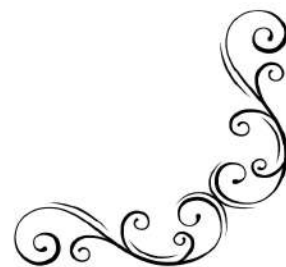
Vede altri animali, altre cose, c'è anche una scimmia.

“Allora non solo solo” ma a questo punto arriva un terremoto.

Proprio sopra quest'isola, che è all'interno di un canyon immerso nel verde, volazza un bellissimo aquilotto che vede subito la terra tremare e la paura da cui sono stati presi tutti gli animali.

Intravede anche Cita, che, con un verso, mette in allarme tutti gli animali.

L'isola è in pericolo.





Omino senza nome riesce a fermare Cita e a chiedergli se è già capitato altre volte, perché lui si sente impreparato rispetto all'evento.

Cita lo rassicura consigliandogli di scappare nella radura.

Ma ecco dall'alto, planare Beccafico che avvisa anche di una piccola tempesta imminente.

Cita mette a disposizione la sua capanna, sopra un'altura, e grazie al rifugio, del cibo portato da Beccafico e una pietra magica a disposizione di Omino sono in salvo.

La scossa termina.

Dopo la tempesta escono finalmente dalla capanna e si accorgono che è apparso un arcobaleno gigante e le nuvole sono sparite.

Con grande stupore notano delle pietre cadere dal cielo e ricostruire i danni provocati dal terremoto accompagnate dalla musica.

Dai raggi del sole, appare magicamente un oggetto misterioso dorato, che fa brillare la terra, ma soprattutto fa capire che il sottosuolo è ricco di oro ed è un segno, che anche se l'isola ha passato un periodo critico è molto preziosa.

Dopo questa festa, i tre amici si salutano.

Beccafico continuerà il suo volo, Cita rimarrà sull'isola e Omino vorrebbe continuare il suo viaggio, ma non segnando la posizione dell'isola sulla mappa, non vuole dirlo a nessuno.

“Quest'isola è solo nostra, qui abbiamo scoperto qualcosa di positivo, e ci torneremo non solo perché c'è l'oro, ma per passare del tempo insieme.”

Cosa è successo dopo?

Qualcun altro troverà l'isola avendo scoperto le coordinate e verrà a cercarla.

Si vedrà un'imbarcazione al tramonto e, quest'uomo, farà vedere ad Omino una pietra sulla spiaggia, gliela porgerà dicendogli che è una pietra molto potente... una pietra portafortuna.





Il lavoro si conclude e io guardo Rino... gli chiedo se, ora, se la sente di dare un nome al suo personaggio.

Mi risponde di sì, si chiamerà Claudio.





Per completezza del percorso, ho chiesto a Fabio di scrivermi un breve feedback di quelle che sono state le sue impressioni rispetto al viaggio fatto insieme.

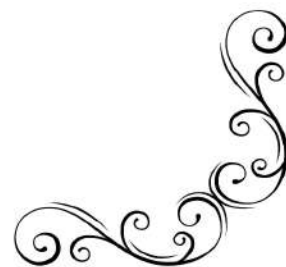
Alleggerendo e "divertendo" gli ospiti abbiamo raggiunto in pieno l'obiettivo di creare un clima di relativa serenità, rendendo possibile agli utenti esprimere contenuti pieni e incoraggianti. Utilizzo la parola "divertire" nel senso etimologico di "volgere altrove", mettendo a parte per un paio d' ore tutto il peso di vivere un disagio e un luogo non scelto sempre consapevolmente dagli utenti.

Soffermandosi oggettivamente sul luogo del gruppo appartamento, vorrei puntualizzare come l' ambiente, per quanto curato e in ordine, risulti chiuso per spazi e dimensioni; la struttura stessa presenta stanze, corridoi, scale, cortiletto interno di dimensioni poco ampie. Lo stesso cortiletto non dà possibilità di osservare un paesaggio e tantomeno ammirare un panorama; muri e facciate di abitazioni confinanti chiudono lo spazio consentendo alla luce diretta del sole di scaldare solo nelle ore centrali della giornata, coprendo sia la visione dell'alba sia quella del tramonto.

Un altro tema su cui io e Marzia ci siamo soffermati è che gli ospiti non si sono scelti tra loro ma ritrovati insieme con le loro patologie ed enormi differenze; il lavoro alla base era quello di diminuire la percezione di alienazione di gruppo, consentendo attraverso esperienze gruppali, personaggi e kamishibai dei punti di contatto tra persone tanto diverse e che potessero anche temersi tra loro.

L'esperienza è stata proposta gradualmente, presentando in primo luogo il butai e portando cenni storici sull' arte del kamishibai.

Dal primo incontro si è proposto sempre uno stimolo alleggerente, divertente e qualche piccola pratica teatrale di presa di coscienza del corpo per spostare l'immaginario degli utenti da una immaginazione "di pensiero" a una più





"intuitiva" "sensibile""emotiva"; mostrando modi diversi di immaginare senza pregiudicare e connotare negativamente quella "di pensiero".

Siamo passati dalle piume alla carta Intutiti, alla musica per produrre elaborati artistici da inserire nel butai e poter così esprimere sensazioni, intuizioni, pensieri, emozioni; fino a raccontare prendendo spunto dall'immagini prodotte.

I primi tre incontri hanno creato fiducia nei confronti dei conduttori, dell'attività e dato il via all' ascolto reciproco e alla sensibilità verso i contenuti dell'altro.

Arrivati al quarto incontro, con la creazione del personaggio, gli utenti hanno,di fatto, iniziato ad andare oltre le aspettative e ad anticipare contenuti, rapporti, soluzioni, fino a proporre possibilità di esperienza nuove.

Attraverso i personaggi gli utenti si davano coraggio, proponevano spunti di storia, cercandosi istintivamente e includendo, chiamando i personaggi degli altri utenti in scena.

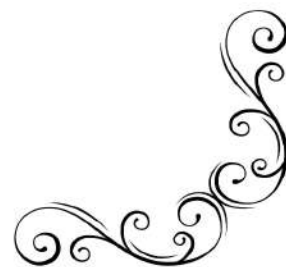
Anche durante l'incontro che portava come obiettivo l' individuazione e il superamento di una difficoltà personale o di gruppo gli utenti hanno inventato soluzioni creative o capacità di adattamento a nuove circostanze date da eventi dalla portata di "uragani".

Il coinvolgimento emotivo è aumentato di incontro in incontro rendendo emozionante arrivare a una conclusione dell'esperienza; lacrime di gioia, di riconoscenza, lacrime di arrivederci.

Dopo una paio di mesi io ho avuto l'occasione di iniziare un nuovo lavoro con lo stesso gruppo e ho trovato, in parte persone più pronte e bendisposte alle attività e dai rapporti interpersonali migliori nel corso delle due ore, in parte utenti che avrebbero preferito riaverci entrambi, non solo per una questione di coppia ma anche di genere diverso dei conduttori.

Ho trovato capacità narrative più definite su diversi piani; personaggi, obiettivi, trame, fabula, risoluzione dei conflitti e problemi.

Confermerei quindi che il percorso ha avuto effetto e successo.





Un grazie a...

***Michela**, per aver sempre riaggiustato tutte le mie idee “storte”...*

***Stefania**, la mia gemella, per tutte le emozioni che ho potuto condividere con lei nelle nostre storie di vita così simili...*

***Alessandra**, per il supporto, la pazienza, e il tempo che mi ha dedicato...*

***Fabio**, per il suo sostegno e la sua complicità senza i quali il tirocinio non avrebbe avuto questo immenso valore...*

***Marco**, per aver trovato le note della mia vita che ancora oggi mi accompagnano...*

*E un grazie a **Stefania** “fashion tutor” per le risate e i sorrisi che ogni giorno mi regala...*



Ognuno ha una favola dentro che non riesce a leggere da solo. Ha bisogno di qualcuno che con la meraviglia e l'incanto negli occhi, la legga e gliela racconti.

(Pablo Neruda)

