

Il fumetto come strumento di mediazione artistica

Daniele Delfino (psicologo), **Stefano Matteoli** (dottore in psicologia e fumettista)

Il continuo proliferare di nuove possibilità grazie alle quali poter esprimere la propria creatività, ci porta a disporre di utili strumenti che il mediatore artistico può utilizzare nel lavoro di relazione d'aiuto a vari livelli.

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

Nella fattispecie, la fotografia, il video e, come vedremo qui, il fumetto, ci aiutano oggi a mantenere viva quella funzione "te-

rapeutica" propria dell'arte, che forse già ai tempi delle pitture rupestri, anche se non in maniera esplicita, poco si discostava da quella che oggi le viene riconosciuta.

L'utilizzo dell'arte sequenziale (Eisner, 2005), o più semplicemente, del fumetto, può trovare spazio sia in ambito scolastico che in quello della disabilità, ponendo così la base sulla quale creare progetti mirati alla promozione del benessere.

Considerato per molto tempo un'arte minore, negli ultimi tempi il fumetto ha subito una notevole rivalutazione anche grazie alla diffusione delle cosiddette *graphic novel*, veri e propri romanzi a fumetti con storie spesso autobiografiche o comunque ispirate a fatti reali. «Ogni vita merita un romanzo» ci dice Erving Polster in un suo celebre libro, e quindi perché non un romanzo a fumetti? Vari sono i motivi che spingono verso l'utilizzo dell'arte sequenziale come strumento

di mediazione artistica: l'uso in maniera congiunta di immagini e parole e il dover rispettare un certo ritmo della narrazione, ad esempio, mobilita varie risorse a più livelli nell'individuo. L'attenzione ad elementi della comunicazione sia analogici che digitali, in combinazione all'alternarsi in posizione di figura-sfondo, dà vita a una sorta di danza entro la quale la persona può muoversi liberamente.

Il fumetto rappresenta, perciò, un modo di raccontare e di raccontarsi che permette quel distacco costruttivo che aiuta a creare delle trame narrative volte al movimento e quindi ad una dinamica di cambiamento. Oltre ad essere un essenziale strumento relazionale, la narrazione per immagini rappresenta anche una via attraverso cui dare forma al proprio vissuto.

Si aggiunga che l'uso della narrazione per mezzo dell'arte sequenziale per immagini funge da schema attraverso il quale la persona re-interpreta la propria esistenza, in modo da dare origine a nuove rappresentazioni narrative di sé, potendo osservare e osservarsi da una sorta di distanza abitabile (Rovatti, 2007).

La possibilità poi di poterci lavorare a più mani: c'è chi fa la sceneggiatura, chi disegna, chi inchiostra e scrive i dialoghi, per fare un esempio, è un'altra caratteristica che rende il fumetto molto ben utilizzabile in contesti come l'ambito scolastico, o in situazioni comunque dove è importante saper lavorare in gruppo.

Nel campo della disabilità, ad esempio, viene data molta importanza all'aspetto relazionale. In tale contesto, il percorso entro cui muoversi vede le sue origini nel concetto di intersoggettività, in cui la realtà è data da un confronto con chi è altro da sé (Stern, 2004).

In linea con l'I.C.F., infatti, la disabilità viene vista come la conseguenza o il risultato di una complessa relazione tra la condizione di salute di un individuo, i fattori personali e i fattori ambientali che rappresentano il contesto in cui vive (OMS, 2004).

Partendo da questa ipotesi, l'intervento attuato si propone di modificare quei fattori ambientali che nel *limitare* l'attività e nel *restringere* la partecipazione riducono la performance e la capacità di azione del soggetto.

Dati empirici dimostrano che le attività narrative promuovono la sicurezza emozionale mentre minimizzano il bisogno di elaborare delle difese (Fonagy, Steele, Steele, Moran, Higgitt, 1991).

Rispetto alle tematiche affrontate, non c'è mai un qualcosa di predefinito, ma gli ingredienti di base verranno forniti dalle singole situazioni, questo con uno spirito di fondo che, in accordo con il modello bio-psico-sociale, non fa coincidere il concetto di salute semplicemente con l'assenza di malattia, ma come uno stato positivo e dinamico dove confluiscono diversi aspetti dell'esistenza di un individuo, e che mira alla piena realizzazione di se stessi, esprimendo al massimo le proprie potenzialità in relazione all'ambiente circostante.

Grazie alle scoperte effettuate nel campo delle neuroscienze e in quello delle scienze cognitive, è stato possibile provare scientificamente alcuni concetti cari alla scuola storico-culturale russa, in seguito ripresi anche da Bruner, sull'importanza dell'ambiente. È stato ampiamente dimostrato come cervello-mente-ambiente siano strettamente collegati l'uno con l'altro (Siegel, 2013), e come l'ambiente stesso costituisca lo stimolo che permette al cervello di realizzare le sue funzioni (Blundo, 2007).

Per questo, i percorsi proposti non sono mai uguali, ma si adattano ai vari contesti andando a toccare le tematiche peculiari di ogni realtà nella quale ci si trova ad operare. Ciò che resta invariato e che accomuna tutti i progetti è l'importanza data all'aspetto narrativo, e a come esso arrivi a costituire una parte integrante di un processo di crescita che accompagnerà la persona nel corso della propria vita.

FASI DI REALIZZAZIONE DEL FUMETTO

Nell'ambito scolastico si inizia solitamente con la presentazione dell'iniziativa e con la conoscenza del gruppo con cui lavorare.

Segue una fase di "alfabetizzazione emozionale", grazie alla quale vengono condivise alcune esperienze di vita¹.

Sulla base degli scambi avvenuti, in maniera libera, si gettano i semi che consentiranno ad ognuno di creare una propria storia.

Tramite un lavoro a coppie (sempre in cerchio e posti uno di fronte all'altro) è possibile raccontare a turno la propria storia, facendo

1. La tecnica del circle-time è un buono strumento in questa fase. La modalità di comunicazione circolare, oltre a creare un clima di maggiore serenità e fiducia all'interno della classe, potenzia enormemente il coinvolgimento e la partecipazione a tutte le attività. La distribuzione paritaria dello spazio fisico e la rigorosa rotazione degli interventi producono quasi subito nei partecipanti un senso di complicità positiva all'interno del gruppo; il cerchio viene percepito come un contenitore solido che sviluppa e potenzia reti di sostegno. I ragazzi ben presto mostrano di preferire questa modalità di lavoro perché la trovano non solo più rilassante, ma più produttiva e favorevole all'apprendimento. La discussione, il confronto, la progettazione, ma anche il gioco didattico e le attività manuali risultano più coinvolgenti ed efficaci se sostenuti dalla cooperazione che la circolarità produce.

uno storyboard² dei fatti narrati con l'aiuto, spesso, della messa in scena delle varie parti: una fase in cui frequentemente ci si serve del teatro e della fotografia.

Successivamente, con un ulteriore scambio di posto, si assegna ad un altro compagno la rappresentazione grafica della storia. Tramite ciò i ragazzi prendono parte a tutte le fasi di co-costruzione della storia, entrando in consonanza emozionale con il resto del gruppo. Infine, ognuno viene invitato a descrivere le emozioni che ha provato sperimentandosi nelle tre parti: come protagonista della storia, come sceneggiatore e come disegnatore.

Le modalità d'intervento cambiano con il variare del gruppo di lavoro.

Le interazioni interpersonali sono parti integranti dell'obiettivo delle attività in quanto, come affermava Vygotskij riguardo all'origine socioculturale dei processi psichici, le modalità del ragionare e la conoscenza si formano attraverso la partecipazione dell'individuo alle pratiche e alle interazioni sociali della cultura di riferimento (Vygotskij, 1934).

Nel corso della lavorazione è bene effettuare un'attenta supervisione dei processi di costruzione della storia, facendo attenzione al senso di appartenenza di ogni studente al proprio gruppo di riferimento e monitorando le eventuali dinamiche relazionali che possono nascere tra le persone del gruppo.

2. Ovvero una sorta di sceneggiatura disegnata: una "versione embrionale" del lavoro finale.

INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE

- Siegel D. J. (2013), *La mente relazionale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Blundo C. (2007), *Conoscere e potenziare il cervello*, Giunti Editore, Firenze.
- Merleau-Ponty M. (2007), *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani Editore, Milano.
- Rovatti A. (2007), *Abitare la distanza*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Stern D. N. (2004), *The Present Moment in Psychotherapy and Everyday Life*, WW Norton & Company, New York.
- OMS (2004), *ICF Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute*, Edizioni Erickson, Trento.
- Fonagy P., Steele M., Steele H., Moran G. S., Higgitt A. C., (1991), «The capacity for understanding mental states: The reflective self in parent and child and its significance for security of attachment», in *Infant Mental Health Journal*, 12, pp. 201-218.
- Vygotskij L. S. (2007), *Pensiero e linguaggio*, Giunti Editore, Firenze.
- Eisner W. (2005), *Fumetto & arte sequenziale*, Vittorio Pavesio Production, Torino.
- Polster E. (1988), *Ogni vita merita un romanzo*, Astrolabio-Ubaldini Editore, Roma.
- Rossi O. (2009), *Lo sguardo e l'azione. Il video e la fotografia in psicoterapia e nel counseling*, Edizioni Universitarie Romane.