

VIDEO E DISABILITA'

Ermanno Ferrarini, Educatore Professionale, Cooperativa Sociale Gulliver di Modena e Centro Socio-Riabilitativo Diurno I Tigli di Savignano sul Panaro (MO), ermaf62@gmail.com

Abstract italiano

Al Centro Socio-Riabilitativo Diurno I Tigli di Savignano sul Panaro, gestito dalla Cooperativa Sociale Gulliver di Modena, da qualche anno si utilizzano i media per ottimizzare le potenzialità di ognuno: il progetto *Video e Disabilità* ha l'obiettivo di coinvolgere i ragazzi del Centro elaborando un prodotto che permetta anche l'inclusione sociale sia sul territorio, sia a livello più generale.

L'utilizzo della video camera è molto coinvolgente, aiuta nello specifico a rispettare gli altri e ad attendere il proprio turno per 'entrare in scena'. Il susseguirsi delle scene permette anche di riconoscere il tempo che passa e che determina gli eventi.

Gli eventi delle varie sequenze vengono compresi per arrivare alla produzione di un film.

I ragazzi pazientano e ripetono diverse volte le scene, poi piacevolmente si guardano e scelgono il pezzo migliore da salvare.

Parole chiave

Espressione, fantasia, rispetto, ascolto, inclusione

English Abstract

Over the last years, at the Centro Socio-Riabilitativo Diurno I Tigli in Savignano sul Panaro, media have been used for the improvement of young people behaviours and skills. The Centro is managed by the

Cooperativa Sociale Gulliver from Modena. The project here presented is titled *Video and Disability*. It aims at involving teens in the development of a digital product to support their social inclusion on a local and even more general level.

The use of a video camera can engage teens and teach them to respect the others and wait for their turn to 'come on the scene'. The succession of scenes allows them also to recognize the passing of time and how events are determined.

The events of the various sequences must be understood in order to produce a film.

The teens calmly wait and repeat several times the scenes, then they pleasantly review and choose the best pieces to be used.

Keyword

Expression, imagination, respect, listening, inclusion

LUOGO: Centro Socio Riabilitativo Diurno I Tigli Savignano sul Panaro (MO)
UTENTI: 25 ospiti del CSRD di età compresa tra i 30 e i 60 anni con disabilità intellettiva, motoria, sensoriale
DURATA PROGETTO: 3 anni tra sceneggiatura, correzione, scelta dei personaggi, riprese, montaggio, doppiaggio, sonorizzazione
MATERIALI E TECNOLOGIE: videocamere DV, computer, software MAGIX video deluxe, musica originale scritta appositamente per il progetto
PRODOTTO REALIZZATO: DVD Anomalo Giallo

1. Premessa

La Società Cooperativa Gulliver lavora nell'ambito dell'infanzia, del disagio sociale, della disabilità e della terza età.

Il Centro i Tigli è un centro diurno che si trova a Savignano sul Panaro (MO). Ospita 25 utenti di età compresa tra i 30 e i 60 anni con disabilità intellettiva, motoria, sensoriale che necessitano di interventi educativi assistenziali orientati alla valorizzazione e al consolidamento delle autonomie, dell'integrazione sociale e al raggiungimento del benessere psicofisico.

Il Servizio agisce in supporto alle famiglie e in collaborazione con la rete dei servizi alla persona con l'obiettivo prioritario di migliorare la qualità di vita della persona attraverso il raggiungimento del suo benessere, inteso come possibilità di soddisfare i propri bisogni e desideri, come opportunità di esprimersi liberamente e di relazionarsi in modo significativo e soddisfacente con la società, e come diritto ad usufruire di interventi educativi ed assistenziali adeguati.

Per questo vengono strutturate varie attività manuali, di espressione artistica e corporea. Poi vi sono altre attività dove l'uso dei media è basilare: la fotocamera digitale per i cartoni o per attività di fotografia; la telecamera per la produzione di cartoni a passo uno o di videoclip basati sulla drammatizzazione dei testi delle canzoni.

2. Il progetto

Il progetto *Video e Disabilità* parte dall'idea che anche persone disabili possano utilizzare e fruire positivamente dei media per comunicare e/o godere di ciò che guardano con pensiero critico.

L'intento è stato quello di portare benessere nell'ambito della conoscenza ed utilizzo dei media a persone con diverse patologie ed età.

L'attività è nata alla fine degli anni '90 unendo l'interesse degli utenti relativi all'uso della telecamera e le mie competenze personali nel settore

dei media. Dopo *We sternù* e *Marco Pollo*, abbiamo scritto una vera e propria sceneggiatura per *Edicola da sogno* cercando di far coincidere i personaggi della storia con i ragazzi che li avrebbero interpretati. Mentre giravamo le scene del cortometraggio, un gruppo di ragazzi ha chiesto di scrivere una sceneggiatura per il film successivo. *Anomalo giallo* è stata senza dubbio una produzione più laboriosa, sia in termini di impegno che di tempi di realizzazione, di cui cercheremo di dare conto in questo articolo.

3. Finalità ed obiettivi

L'équipe di educatori, consapevole della diversa tipologia di utenti, ha utilizzato la simulazione delle attività di produzione video per cercare di far lavorare insieme il numero maggiore di persone, 'obbligandole' ad aspettare i tempi di tutti nelle scelte e/o risposte, ad adattare il proprio linguaggio in modo da renderlo fruibile quasi da tutti, ha cercato cioè di favorire di tutti nel lavoro di gruppo, a partire dalle possibilità di ciascuno. A questa finalità socializzante e di interazione con gli altri, si è aggiunto anche l'obiettivo della visibilità all'esterno, intesa come possibilità di far vedere di cosa sono capaci gli utenti in un contesto il più possibile vicino alla quotidianità, con ricadute positive sulla loro stessa autostima.

Possiamo quindi sintetizzare le finalità del progetto *Video e disabilità* come segue:

- corretta percezione del sé;
- corretto uso dello spazio in relazione a sé e agli altri;
- rispetto delle regole e dei tempi (propri e degli altri);
- socializzazione e lavoro di gruppo;
- sviluppo della creatività;
- gratificazione dei partecipanti nel realizzare un prodotto finito;
- gratificazione nel vedersi e nell'essere visti come protagonisti di un film autoprodotta;
- migliore consapevolezza sull'uso dei media e del video in particolare;
- aumento dell'autostima.

4. Procedura e metodo

Nella realizzazione del lungometraggio *Anomalo giallo* sono state osservate le fasi classiche della produzione audiovisiva:
stesura della sceneggiatura;

- suddivisione della sceneggiatura in scene singole e realizzazione dello storyboard;

- conoscenza delle figure che ruotano intorno a un video (regista, tecnico luci, tecnico audio ecc.) e assegnazione dei ruoli;
- decisione di date, tempi e luoghi per le riprese;
- realizzazione riprese;
- realizzazione backstage;
- visione generale del ripreso;
- stesura definitiva dei dialoghi;
- doppiaggio;
- scelta delle musiche;
- montaggio.

Un gruppo di utenti ha lavorato alla sceneggiatura: ognuno esprimeva il proprio parere su location, storia, personaggi, ambientazione. Tramite questo brainstorming, gli utenti sono arrivati alla stesura di una bozza, che è stata rivista insieme all'equipe educatori e agli altri utenti, e tradotta in scene singole, in modo che raccontassero una storia finita. Visto l'interesse degli utenti per le storie d'amore, il film è incentrato su una coppia che sta per divorziare, ma lui non vuole e piuttosto decide di uccidere la moglie: il tutto è arricchito da altri personaggi, tra cui un improbabile killer che ci mette del suo nel tentare di portare a termine il compito. La ricerca di un soggetto effettivamente realizzabile ha condizionato tutti ad essere concreti: i limiti tecnico-logistici diventavano una risorsa per la definizione della trama. Per questo film, abbiamo cercato tutte location esterne al Centro, proprio per dare un taglio cinematografico al prodotto. Inoltre, abbiamo deciso di doppiare tutti gli attori in modo da azzerare eventuali differenze nella capacità espressiva-verbale degli utenti e per accentuare ancor di più il fatto che fosse un vero film: come doppiatori sono state selezionate persone che avevano caratteristiche simili ai personaggi, sia come età che come caratteristiche personali. Questo aspetto in particolare ha contribuito a far sì che gli Ospiti comprendessero meglio l'importanza della post-produzione (montaggio e sonorizzazione), in cui tutti i materiali, apparentemente scollegati, vengono armonizzati per creare il prodotto finale.

Abbiamo lavorato molto sul documentare il backstage per inserirlo poi nel prodotto finale, in modo che tutti, attori e spettatori, si potessero rendere conto del lavoro che c'è stato dietro a questo progetto. Il lavoro sul backstage è stato inoltre funzionale anche per far capire che il linguaggio dei media è costruito e che ciò che viene fatto vedere è ciò che si vuole far vedere, e non lo specchio della realtà.

Si è ritenuto di fondamentale importanza coinvolgere professionisti nell'ambito delle riprese perché abbiamo pensato che per dare rilievo a questo progetto occorreva una persona capace di 'riprendere' in modo idoneo, così che lo staff fosse libero di curare al meglio la scenografia e la scena da registrare. Per fortuna, il nostro autista (quello che accompagna

da e per il centro gli utenti ogni giorno) è anche operatore-video per cerimonie e per pubblicità aziendali. Gli utenti, avendo già confidenza con lui non hanno avuto problemi ad ascoltare le sue indicazioni. È così che abbiamo imparato il campo e controcampo, la doppia ripresa (es. piano americano e primissimo piano): le nozioni avute durante le riprese sono state recepite dagli utenti, tant'è che durante la registrazione di un clip musicale loro stessi hanno chiesto «ma non facciamo anche il controcampo?». Infine, abbiamo avuto la possibilità ed anche il privilegio di poter utilizzare una colonna sonora originale, appositamente composta dai Nomadi.

Gli utenti sono stati coinvolti in tutte le fasi di realizzazione del progetto, dalla sceneggiatura, ai costumi, fino ai dialoghi in base agli interessi e alle abilità di ciascuno: due utenti erano responsabili degli oggetti che apparivano in scena, controllando che non mancasse nulla; un utente verificava che i costumi fossero quelli giusti per la scena; uno controllava la sceneggiatura, depennando via via le scene già registrate. Ogni gruppo di utenti era seguito da un educatore. Anche le famiglie sono state coinvolte nella realizzazione del film, in particolare per la preparazione dei costumi e degli oggetti di scena: ad ogni famiglia era stata data una lista di cose da procurare. Occorre dire che i familiari hanno collaborato ed erano molto curiosi di vedere la fine del progetto.

Durante la lavorazione, a volte bisognava aspettare la fine dei 'capricci' delle star prima di effettuare la ripresa, perché non sempre ne avevano voglia e dovevano essere incentivati. Molto spesso erano gli altri utenti che parlavano fra di loro e riuscivano a convincere anche quelli che in quel momento non ne volevano sapere: e qui abbiamo visto che, se vogliono, possono lavorare in gruppo. Gli utenti hanno collaborato insieme per arrivare al prodotto finito, hanno dovuto aspettare i tempi degli altri, seguire il calendario delle cose da fare, essere pronti al momento della ripresa, discutere col gruppo eventuali modifiche... e poi gioire e commuoversi la sera della proiezione al cinema.

In sede di riunione di programmazione degli educatori si è deciso che, vista l'importanza del progetto, questo avrebbe utilizzato la maggior parte del tempo: tre giorni su cinque sono stati dedicati al progetto, a partire dal 2006. Nel primo semestre del 2009 sono state scelte le scene definitive e doppiate; a fine giugno sono stati inseriti i titoli, stampate le copertine e attaccati i bollini SIAE: la proiezione in sala è avvenuta nel dicembre del 2009. Ad ogni riunione di equipe degli educatori si faceva il punto della situazione sullo stato dei lavori: a volte c'era chi si diceva stanco, poi la maggioranza decideva di continuare, anche perché sentivamo l'entusiasmo dei ragazzi, delle famiglie e dei nostri responsabili. Bisogna ammettere che all'inizio non tutta l'equipe degli educatori era propensa a dedicare tanto tempo a questo progetto, che non aveva simili precedenti. Una volta assegnati i ruoli, piano piano ognuno è diventato parte

integrante del tutto e alla fine alcuni hanno ammesso che prima non sapevano neppure come si accendeva una telecamera, mentre grazie al progetto avevano acquisito le basi per fare un film intero! Questo è stato un ulteriore risultato in quanto, dopo tutte le difficoltà e le critiche, sentire che il progetto era servito per acquisire competenze anche 'professionali' è stata una bella gratificazione ed un incentivo a continuare.

5. Risultati

La prima proiezione di *Anomalo Giallo* è stata organizzata al Teatro La Venere di Savignano, registrando il pieno di spettatori. L'evento era stato ampiamente pubblicizzato, ed è stato bello vedere che parte del pubblico non era direttamente coinvolta nel progetto, ma erano semplicemente persone interessate a vedere un film, al di là del fatto che fosse stato interpretato da persone disabili. Interessante è stata anche la presenza di un gruppo di insegnanti delle scuole superiori di Vignola: era la prima volta che degli insegnanti si avvicinavano alla nostra realtà, mossi probabilmente dalla curiosità di vedere cosa erano stati capaci di fare gli utenti. Dopo la proiezione, abbiamo provato a chiedere alle scuole se volevano vedere e discutere con i protagonisti di questa esperienza, una scuola ha accettato di fare l'incontro che è stato molto bello e formativo per tutti. I ragazzi erano curiosi di sapere dagli utenti le difficoltà incontrate, se era piaciuta l'esperienza: insomma per una giornata sono stati trattati da pari.

Una prima valutazione del progetto *Video e Disabilità* è arrivata proprio dalle reazioni dei presenti al suo debutto in sala. In particolare, la sorpresa vera è stata la reazione delle famiglie degli utenti che erano incredule che il loro parente fosse riuscito ad interpretare una parte all'interno di un film: ci sono state scene di vera commozione al termine della proiezione fra gli utenti ed i loro famigliari. Anche Beppe Carletti, leader storico e compositore del gruppo I Nomadi, era presente alla proiezione e molto curioso di vedere come era stato montato il film, visto che a lui erano arrivate solo le scene su cui aveva scritto la melodia. Durante la sua intervista ha detto che non si è mai divertito così tanto nel vedere un film, che era molto orgoglioso del lavoro svolto dagli utenti e dagli educatori del Centro i Tigli e che ci vorrebbero delle esperienze di questo genere perché non tutti sanno quali sono le 'abilità' nascoste degli utenti.

La realizzazione di un film è un'attività complessa che richiede l'utilizzo di diversi linguaggi e contemporaneamente impone l'attuazione di una organizzazione efficace: la discussione, il confronto, il rispetto della tempistica, la distribuzione dei ruoli non sono compiti semplici. Inoltre, nel linguaggio audiovisivo si evidenziano molteplici codici comunicativi: la comunicazione scritta del soggetto e della sceneggiatura, l'uso della

videocamera e del linguaggio filmico, la grafica dei titoli, i costumi e la scenografia, la gestualità del corpo.

Abbiamo visto in questa lunga ma costruttiva esperienza che il lavoro di gruppo anche con persone con disabilità diverse è possibile e può portare a risultati notevoli: ad ogni componente è richiesto di partecipare secondo le proprie competenze ed interessi e di collaborare con il gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune. È vero che noi avevamo dalla nostra il tempo che 'non aveva limiti', quindi potevamo seguire i tempi fisiologici degli utenti.

Tutto il gruppo di educatori ne è uscito stanco ma molto contento e motivato a continuare il lavoro di produzione mediale. Attraverso questa esperienza, gli Ospiti possono esprimere i propri sentimenti e i propri vissuti in un contesto non 'protetto' come può essere un Centro diurno.