

# CINEMA E AUTISMO, UN POSSIBILE INCONTRO FECONDO

## CINEMA AND AUTISM, A POSSIBLE FRUITFUL ENCOUNTER

*Mario Cristina Cappennani, Cooperativa Valdocco-Torino,  
mariotiascolta@libero.it*

### SOMMARIO

---

L'articolo che segue presenta l'attività svolta di Media Education con un ragazzo con disturbi dello spettro autistico che ha prodotto nei suoi esiti finali un cortometraggio d'animazione realizzato con la tecnica dello stop motion dal titolo *BeneMaleBene*, ed è stata l'oggetto della mia Tesi di laurea magistrale in Scienze dell'educazione vincitrice del *Premio Giannatelli 2018*. Il laboratorio video è stato realizzato all'interno di un servizio educativo e riabilitativo che lavora con minori disabili, gestito dalla cooperativa «Valdocco» di Torino, ed è stato pensato e progettato dall'autore di questo articolo che da più di vent'anni esercita la professione di educatore specializzato nel lavoro con persone con disturbi dello spettro autistico. Il laboratorio è stato proposto a Marco (nome di fantasia), un ragazzo di quindici anni che presenta una diagnosi di autismo medio-lieve, dotato quindi di discrete capacità comunicative e relazionali, di cui sono stato l'educatore per quattro anni presso il servizio sopra citato.

### PAROLE CHIAVE

---

Autismo, cinema d'animazione, multimodalità, pensiero narrativo

## ABSTRACT

---

The following article presents the Media Education activity with an autistic boy which produced, in his final results, an animated short film made with the stop motion technique entitled *BeneMaleBene* and was the subject of my Master's Degree Thesis in Education Sciences, winner of the *Giannatelli 2018 Prize*. The video laboratory was created within an educational and rehabilitative service that works with disabled children, managed by the «Valdocco» cooperative in Turin and was conceived and designed by the author of this article, who for more than twenty years has been practicing the profession of specialized educator (teacher) working with autistic people. The laboratory has been proposed to Marco (fantasy name), a fifteen years old boy who presents a mild to medium autism diagnosis, therefore endowed with discrete communication and relational abilities, with whom I have been working as a teacher for four years.

## KEYWORDS

---

Autism, animated feature film, multimodality, narrative thinking.

*Autore per corrispondenza*

*Mario Cristina Cappennani, Cooperativa Valdocco-Torino, mariotiascolta@libero.it*

**LUOGO:** città di Torino, presso il Servizio Socio Educativo della Cooperativa «Valdocco»  
**UTENTI:** ragazzo di anni 15 con diagnosi di Autismo medio-lieve  
**DURATA:** 40 ore  
**MATERIALI/TECNOLOGIE:** videocamera, macchina fotografica, software video editing, plastilina  
**PRODOTTO REALIZZATO:** cortometraggio d'animazione della durata di 14'

## 1 Obiettivo del laboratorio

L'obiettivo generale del laboratorio era quello di lavorare sui deficit relazionali e comunicativi di Marco che caratterizzano, con diversa intensità e modalità, tutte le persone con disturbi dello spettro autistico.

L'esperienza del laboratorio è nata con l'idea di cercare di incrementare le preesistenti abilità relazionali, comunicative ed espressive del ragazzo e di attenuare così le forme e l'intensità del suo ritiro autistico, proponendogli un percorso riabilitativo che si discostasse nei metodi e nella prassi dai più comuni e diffusi trattamenti messi in atto dagli specialisti nel lavoro con persone con disturbi dello spettro autistico avvicinando di fatto l'esperienza del laboratorio a quelle delle artiterapie e dello Storytelling.

La realizzazione del cortometraggio, come conclusione del laboratorio, non esaurisce il suo valore e le sue potenzialità nell'essere un prodotto artistico (realizzato con risorse e tecnologie assai limitate) potenzialmente condivisibile con un pubblico esterno, ma è primariamente e nella sua ragion d'essere più profonda testimonianza di una cosmovisione che, pur manifestandosi sotto forma di favola e utilizzando figure archetipali, esprime nei suoi contenuti valori molto precisi e una sua morale, che spinge chi lo guarda a interrogarsi sui grandi temi universali, anche quelli più dolorosi, come l'esistenza del male e della morte.

## 2 La nascita del laboratorio: i peluche di Marco

L'idea di proporre l'esperienza di un laboratorio video e cinematografico, che costituisse non soltanto un momento piacevole e divertente ma anche un percorso dagli esiti formativi e riabilitativi, è nata osservando l'importanza che rivestivano per Marco due piccoli peluche di pezza da lui utilizzati sia come compagni di gioco, protagonisti delle sue fantasticherie, sia come strumenti pienamente efficaci per comunicare e per relazionarsi con le persone appartenenti alla (ristretta) cerchia del proprio mondo familiare e affettivo. La comunicazione verbale del ragazzo è sempre stata, nella quotidianità, piuttosto incerta, frammentata, fatta di poche parole declinate sempre in terza persona anche quando parla di sé, articolate e pronunciate con un evidente sforzo quasi fisico, come se fossero imprigionate, alternate a lunghe pause e a rigidi silenzi.

Con il progredire della nostra relazione in termini di conoscenza fiducia e confidenza, e constatato il forte legame che lo univa ai suoi peluche, gli ho proposto di inventare una storia, col mio aiuto e il mio appoggio, da creare a suo totale e libero piacimento, che avesse per protagonisti i suoi due amati pupazzi, che da sempre conserva e utilizza con grande cura. L'idea era di riuscire, coinvolgendo i suoi «alleati» in un modo giocoso e creativo all'interno della nostra relazione, ad approfondire e arricchire la qualità e i contenuti dei nostri scambi comunicativi, andando così a smussare le forme di chiusura e di rigidità. Ritenevo di poter far emergere in questo modo una fenditura comunicativa che mi permettesse di accedere almeno a una parte di quel suo mondo fortificato in cui Marco spesso si ritira per motivi non sempre così comprensibili e immediatamente decifrabili.

### **3** Il percorso

Il laboratorio è durato circa dieci mesi con incontri a cadenza settimanale della durata ciascuno di due ore e mezzo. Si è sviluppato attraverso passaggi successivi che hanno avuto come risultato finale la produzione di un cortometraggio. Ha avuto inizio dal momento in cui gli ho proposto di inventare, in piena libertà, una storia che poteva rientrare in qualsiasi tipo di genere, ma che avesse per protagonisti i suoi peluche. Nel tempo di un pomeriggio, Marco mi ha raccontato una storia in cui le vicende dei suoi pupazzi s'intrecciavano con quelle di altri personaggi in una sorta di racconto abbozzato (canovaccio), ancora assai rudimentale ma già dotato di una sua logica e coerenza narrativa, che sarebbe divenuto poi lo scheletro portante di tutta la sceneggiatura definitiva del film. La storia ha l'andamento classico della favola così come è stata delineata da Propp, in cui la situazione iniziale di armonia e pace vissuta dai protagonisti viene turbata e interrotta dall'irruzione di personaggi malefici che portano disarmonie e conflitti. Lo scontro violento che avviene tra il Bene e il Male si risolve con il classico lieto fine e con il ristabilirsi dell'armonia e della gioia nella vita dei protagonisti.

Il passaggio successivo si è concretizzato in un intenso e coinvolgente lavoro di scrittura della sceneggiatura partendo dalla sua storia inventata per cercare di ampliarla, irrobustendone le dinamiche, i dialoghi e tratteggiando in maniera sempre più personale e precisa l'aspetto e il carattere dei personaggi della vicenda. L'attività ludica e quella musicale sono state fondamentali per arricchire sempre di più la storia iniziale all'interno del laboratorio-setting.

Conclusa la prima parte del laboratorio più strettamente ludica e creativa, che è durata circa quattro mesi, siamo passati a una fase più strutturata che potremmo definire tecnico-realizzativa. Era giunto il momento di entrare nel mondo e nel linguaggio del cinema d'animazione per dare una forma e un'organizzazione a tutte le idee, fantasie e immagini prodotte durante la prima parte. Per fare questo, abbiamo coinvolto nel progetto un consulente esterno alla cooperativa che, con le sue competenze tecniche legate alla realizzazione di film d'animazione e al montaggio, ci ha permesso di dare una forma filmica alla favola di *BeneMaleBene*.

Foto, montaggio e post produzione sono stati tutti processi in cui Marco ha avuto un ruolo attivo grazie allo sforzo importante del consulente di insegnargli regole e meccanismi che soggiacciono alla tecnica dello Stop-motion e dell'animazione a passo uno, coinvolgendolo anche nell'impiego dell'attrezzatura utilizzata per realizzare le scene (camera fotografica, videocamera, apparecchio per registrazione dei suoni) e dei software specifici per il montaggio e il trattamento del materiale audio e video in fase di post produzione. Marco ha avuto un ruolo attivo anche nel lavoro più manuale da scenografo nella costruzione e realizzazione degli sfondi delle scene, nella realizzazione con la plastilina dei personaggi del film; insieme abbiamo anche scelto le location più adatte per girare le immagini in esterno.

Nelle diverse attività che hanno composto il laboratorio, Marco ha condiviso verbalmente, soprattutto durante i momenti più ludici e informali, una varietà di argomenti e contenuti espressi anche sotto forma di riflessione e di considerazioni fatte a margine dell'attività ludica riguardanti l'amicizia, la solitudine, l'importanza della solidarietà, ma anche tutta una serie di paure e angosce che non aveva mai manifestato nei contesti e nei colloqui della quotidianità, e che sono diventate il materiale di cui si compone la sceneggiatura del film. Difatti Marco, attraverso questa esperienza, è riuscito a esprimere, inventando una storia tutta sua e personale, la grande varietà di pensieri e stati d'animo che popolano il suo mondo interiore, aspetti la cui esistenza spesso non si manifesta con quella immediatezza, evidenza e facilità che ritroviamo più facilmente nelle persone neurotipiche.

## **4** Strumenti e metodologie

Il primo abbozzo di storia, quella elaborata interamente da Marco senza il sostegno e la collaborazione di nessuno, pur essendo dotato di una sua struttura logica e narrativa coerente, appariva soprattutto nei suoi contenuti piuttosto scarso: i diversi personaggi della favola, a parte i peluche, erano poco caratterizzati (nell'aspetto e nella personalità), così come le diverse scene in cui si dipanava la storia, e anche i dialoghi erano ridotti all'osso. La necessità di arricchire e ampliare il suo canovaccio iniziale e di trasformarlo in una vera e propria sceneggiatura non era dettata solo dall'esigenza di realizzare un prodotto cinematografico che fosse godibile e comprensibile da un pubblico esterno, ma rappresentava anche l'occasione per proporgli un'attività di tipo ludico-espressivo che lo stimolasse, in una funzione fondamentalmente maieutica, a portare alla luce quegli aspetti più profondi e soggettivi del proprio mondo interiore.

La prima attività che gli ho proposto per rielaborare e arricchire la sua storia iniziale (nonostante le sue perplessità, perché riteneva che andasse già bene) è stata di tipo musicale, viste le sue discrete capacità legate soprattutto all'uso della tastiera elettronica e del pianoforte. Ancor prima di realizzare le scene del film, Marco ha interamente composto ed eseguito la colonna sonora. Una volta individuati i passaggi narrativi più importanti e significativi, che abbiamo ritenuto andassero rafforzati e spiegati anche dalla musica, gli ho chiesto di as-

sociare ad essi degli stati d'animo (i più semplici come la gioia, la tristezza e la paura) e di inventare una musica che fosse modellata su questi. La musica che ha composto è stata capace di trasferire delle emozioni che erano perfettamente adeguate a quello che le immagini raccontano, e dimostra come egli sia in grado di possedere e di saper usare una grammatica delle emozioni riconoscendole e nominandole. Nei passaggi cruciali del film è stata la musica, dove sono mancati le parole e i dialoghi, a sostenere le immagini con una forza e una precisione evocativa ancora maggiori.

Il gioco è stato l'altro importante «strumento maieutico» per entrare nel modo più mimetico e rispettoso possibile in sintonia con la storia creata e con il mondo che essa rappresentava. L'obiettivo dell'attività ludica, che ha occupato almeno un paio di mesi all'interno del laboratorio, era di arricchire e dare consistenza alla storia, soprattutto per quanto riguardava la costruzione dei dialoghi. La storia di Marco era, come prevedibile, una storia di poche parole, di dialoghi ridotti all'essenziale, ma ricca di accadimenti e di una sorprendente varietà di emozioni che si alternavano e che per emergere necessitavano non solo di note ma anche dalle parole incarnate dai personaggi.

Per ricavare i dialoghi e le battute che si scambiano i personaggi e per far sì che questi fossero i più immediati e spontanei possibili, gli ho proposto di giocare assieme ai suoi pupazzi utilizzando come filo conduttore del gioco proprio le vicende e le ambientazioni della storia inventata da Marco. La mia idea era di definire i dialoghi ricavandoli direttamente dal gioco, evitando così di scriverli «a tavolino», operazione che mi sembrava troppo astratta per lui. Gli ho chiesto se era disponibile a portare i suoi peluche nel luogo dove si svolgeva il laboratorio (la sede del mio servizio), spiegandogli che, essendo essi i protagonisti del film, era fondamentale per realizzare il lavoro che incominciassero a «partecipare» alla vita del laboratorio. E per la *prima volta* si è reso disponibile con grande coraggio a portarli fuori di casa, farli vivere e animarli in un ambiente diverso da quello familiare.

Questa esperienza ha confermato le profonde affinità e corrispondenze esistenti fra l'attività ludica, il pensiero narrativo e quell'istinto naturale (quasi una pulsione) dell'uomo a creare e a raccontare storie. Il gioco ha spesso un formato narrativo, i bambini attraverso il gioco producono una grande quantità di storie che trattano, a dispetto della cornice ludica, anche i grandi temi universali che investono l'esistenza umana e attingono per i loro contenuti da elementi e situazioni mutuati dalla realtà e dalla quotidianità. Una delle funzioni più intime e profonde del gioco come del pensiero narrativo sembrerebbe essere quella di padroneggiare ed elaborare quei contenuti della vita reale, quei fatti discrepanti che sono in grado di turbare i fragili equilibri umani (come l'irruzione del male nella storia di Marco) e di cui non si riesce ad avere un completo controllo e una piena comprensione.

E se è vero – come molte ricerche hanno evidenziato e come in fondo anche la mia esperienza con Marco ha confermato, vista una certa povertà di contenuti della storia e le sue difficoltà nello sviluppo anche di un profilo psicologico dei

personaggi – che le persone con disturbi dello spettro autistico hanno marcate difficoltà nell’elaborazione di storie e nell’utilizzo del pensiero narrativo come strumento di costruzione della propria identità e di orientamento nel mondo, è proprio lo sviluppo di un pensiero narrativo e di una voce narrante proveniente dal loro interno che potrebbe aiutarli ad affrontare quegli aspetti della realtà (situazioni, persone, eventi) che sfuggono alla loro comprensione e che spesso sono fonte di ansia e in parte causa dei loro ritiri, silenzi e isolamento e dei loro così detti comportamenti problema.

## 5 Conclusioni

L’esperienza descritta in questo articolo è stata realizzata avvalendosi dell’utilizzo di una grande varietà di codici linguistici ed espressivi (scrittura, musica, fotografia, montaggio) in un rapporto sinestetico e sinergico come forse soltanto l’arte cinematografica, in un’estrema sintesi e condensazione di tutte le arti (la settimana Arte appunto), ci poteva consentire di fare.

Allo stesso modo in cui i peluche di Marco hanno rappresentato dei grimaldelli per fessurare le difese della sua fortezza permettendomi di fatto di introdurmi e dialogare con il suo mondo interiore così gelosamente custodito e protetto, il cinema, e in particolare il cinema d’animazione – con la sua varietà di codici e linguaggi e i suoi supporti tecnologici (seppur in questa esperienza ridotti all’essenziale) –, è diventato in questo laboratorio uno strumento di estensione e completamento di un Sé non solo corporeo ma anche psicologico e spirituale. Un’esperienza che ha permesso a Marco di conoscere e risignificare gli oggetti della propria vita interiore riuscendo così a uscire compiutamente da quell’isolamento e da quei particolari ritiri e silenzi tipici delle persone con disturbi dello spettro autistico, che forse con troppa facilità giudichiamo come scontati e immutabili.

## Bibliografia

- APA (2013). *DSM-5 Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. Fifth Edition, American Psychiatric Publishing, Washington, DC. Trad. it., *DSM-5: Manuale Diagnostico e Statistico dei disturbi mentali*, Milano, Raffaello Cortina Editore. Traduzione italiana della Quinta edizione di Francesco Saverio Bersani, Ester di Giacomo, Chiarina Maria Inganni, Nidia Morra, Massimo Simone, Martina Valentini.
- Dallari, M. (1994). *I topoi nel formaggio*. Torino: Il Segnalibro.
- Demetrio, D. (a cura di) (2012). *Educare è narrare. Le teorie, le pratiche, la cura*. Milano: Mimesi.
- Frith, U. (2010). *L’autismo. Spiegazione di un enigma*. Roma-Bari: Laterza.
- Galzigna, M. (2006). *Il mondo della mente. Per una epistemologia della cura*. Venezia: Marsilio.

- Gottschall, J. (2014). *L'istinto di narrare: come le storie ci hanno resi umani*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Istituto Superiore di Sanità (2015). *Il trattamento dei disturbi dello spettro autistico nei bambini e negli adolescenti*. Linea Guida 21, Sistema Nazionale per le Linee Guida – Ministero della Salute.
- Parola, A., & Denicolai, L. (2017). *Scritture mediali. Riflessioni, rappresentazioni ed esperienze medieducative*. Milano: Mimesis.
- Propp, V. J. (1966). *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi.
- Tonani, B. (2004). *Pensiero narrativo e Autismo. Una ricerca clinico-pedagogica*. Milano: FrancoAngeli.
- Winnicott, D. (2006). *Gioco e realtà*. Roma: Armando.