



## *I racconti dell'Atelier dell'Errore fra disegno e performance*

di Angela Albanese

ABSTRACT: L'idea che la narrazione sia a pieno titolo un comportamento cognitivo e un'attitudine tipica della specie *Homo sapiens* e che il racconto di storie attraverso cui si svelano traumi e condizioni di disagio sia necessario e salutare non solo per chi narra ma anche per chi ascolta è ormai consolidata nelle scienze cognitive, nella psicoanalisi, nella teoria letteraria, nelle neuroscienze, nella ricerca medica e nella pratica clinica.

Ma cosa accade quando non può essere la sola parola il veicolo espressivo di una narrazione? Quando il solo dire, che non è certo il primo né l'unico dei nostri tanti modi di rappresentarci il mondo, non ce la fa, e ha bisogno di affidarsi al corpo e allearsi con altre arti – per esempio quelle corporee del disegno e del teatro – per far uscire un magma di emozioni altrimenti inesprimibili?

È quanto accade nell'Atelier dell'Errore nato nel 2002, un laboratorio creativo progettato all'artista visivo Luca Santiago Mora come servizio integrativo all'attività clinica della Neuropsichiatria Infantile di Reggio Emilia in cui adolescenti con gravi disabilità cognitive si raccontano attraverso il disegno.

Il contributo intende proporsi come riflessione intorno a questa esperienza di espressione emozionale, con una particolare attenzione alle modalità in cui i ragazzi dell'Atelier e la loro guida hanno tradotto e rispazializzato il racconto delle loro passioni dai fogli del disegno alla scena teatrale.

ABSTRACT: The idea that storytelling is a fully cognitive behaviour and a typical attitude of the *Homo sapiens* species is equally shared by Cognitive Sciences, Psychoanalysis, Literary Theory, Neuroscience, Medical Research and clinical practice. The narration of a trauma or a condition of hardship is commonly considered to be a necessary and healthy practice not only for the narrators but also for the recipients.



But what happens when words cannot properly tell the story? When language, certainly not the first nor the only one of our many ways of representing the world, fails and needs to turn to the body or other arts –such as, for example, drawing and theater – to express the magma of emotions otherwise inexpressible?

This is what happens in the Atelier dell'Errore, a creative atelier founded in 2002 by the visual artist Luca Santiago Mora as a supplementary service to the clinical activity of the Neuropsychiatry of Reggio Emilia. In the Atelier, teenagers with serious cognitive disabilities tell their stories through drawings, and, more recently, through theatrical performances, that are a remediation and rewriting of the original visual artworks.

This paper describes and analyzes this experience of emotional expression, with particular attention to the ways in which the artists and their guide translated their stories and passions from the drawings to the theatrical scene.

PAROLE CHIAVE: Atelier dell'Errore; medicina narrativa; disegno; teatro; traduzione

KEY WORDS: Atelier dell'Errore; Narrative Medicine; Drawing; Theatre; Translation

Ognuno di noi costruisce e vive un "racconto", e [...] questo racconto è noi stessi, la nostra identità. Se vogliamo sapere qualcosa di un uomo, chiediamo: "Qual è la sua storia, la sua storia vera, intima?", poiché ciascuno di noi è una biografia, una storia.

Ognuno di noi è un racconto peculiare, costruito di continuo, inconsciamente da noi, in noi e attraverso di noi – attraverso le nostre percezioni, i nostri sentimenti, i nostri pensieri, le nostre azioni [...].  
(Sacks, *L'uomo* 153)

Le storie, siano esse estratte dalla memoria o frutto dell'immaginazione, son fatte anche di assenze – sono il risultato di tutto il materiale che viene scartato.  
(Hustvedt 152)

In un volume del 1984 intitolato *Le storie che curano* James Hillman parla di quanto sia importante nella psicoterapia curare non tanto il paziente, quanto le storie che questi racconta su sé stesso. È vero infatti che una persona inizia un percorso terapeutico portando con sé un problema o un sintomo, ma è altrettanto vero che ciò che il terapeuta ascolta non è il dolore psichico ma la sua narrazione. Le storie dei pazienti, il modo e lo stile delle loro narrazioni sono per Hillman importanti quanto i sintomi, a patto che non si pretenda di tradurle immediatamente in linguaggio clinico o specialistico, ma ci si sappia porre in ascolto, per poi provare a riraccontarle, arricchendole o impoverendole, suggerendo elementi che le completano o che le presentano al paziente sotto una luce diversa da quella data nel suo racconto. Per accostare le narrazioni occorrono la pazienza di ascoltare attentamente, la capacità di proporre un'altra storia che possa aggiungere senso ulteriore a quella presentata e l'umiltà di non essere un analizzatore esterno della storia di un altro. Ascoltare le storie che curano e che hanno bisogno di cura, che rassicurano e che hanno bisogno di essere



rassicurate vuol dire sapersi porre “in attento servizio [...] entro una realtà immaginativa” (Hillman 94), in una condizione di totale e compartecipe ascolto.

L’idea che la narrazione possa essere ritenuta a pieno titolo un comportamento cognitivo e un’attitudine tipica della specie *Homo sapiens* (Cometa, *storie*; Cometa, *letteratura*; Calabrese; Barengi; Casadei), e che il racconto di storie attraverso cui si svelano traumi, emozioni, condizioni di malattia o di disagio sia necessario e salutare non solo per chi narra ma anche per chi ascolta è ormai consolidata nelle scienze cognitive, nella psicoanalisi, nella teoria letteraria, ma anche nelle sperimentazioni narrative delle neuroscienze, della ricerca medica e della pratica clinica, dove il racconto delle storie individuali di malattia è assunto come elemento essenziale della relazione terapeutica tra medico e paziente (Bruner, *Life*; Bruner, *Fabbrica*; Sacks, *Uomo*; Sacks, *Clinical*; White e Epston; Hustvedt; Charon). Ma cosa accade quando non può essere la sola parola il veicolo espressivo di una narrazione? Quando il solo dire, che non è certo il primo né l’unico dei nostri tanti modi di rappresentarci il mondo, non ce la fa, e ha bisogno di affidarsi al corpo e allearsi con altre arti – per esempio quelle corporee del disegno e del teatro – per far uscire un magma di emozioni altrimenti inesprimibili?

È quanto accade nell’Atelier dell’Errore nato nel 2002, un laboratorio creativo progettato dall’artista visivo Luca Santiago Mora, ideato come servizio integrativo all’attività clinica della Neuropsichiatria Infantile di Reggio Emilia e, in seguito, dell’Azienda Ospedaliera Papa Giovanni XXIII di Bergamo. L’Atelier è un luogo in cui adolescenti con disabilità cognitive più o meno gravi, difficoltà di apprendimento, dislessie, disprassie, “sindromi dai nomi aggraziati e quanto mai traditori (Turette, X-fragile...), ipercinesie, fino al misterioso ed onnivoro contenitore dell’autismo” (Santiago Mora), sotto la guida di Santiago Mora provano a raccontarsi attraverso il disegno: disegni di animali fantastici e mostruosi, quasi sempre insetti che, immaginiamo, possano difenderli dalle loro paure, dai loro incubi, dal pregiudizio del mondo esterno. Come spiega Santiago Mora:

Perlopiù un ragazzino arriva in atelier educato alla convinzione di non saper disegnare. Spesso, memorabilmente, arrivano a proclami perentori del tipo: io non posso disegnare. Che è il non sai disegnare inflitto a scuola, subito e poi sublimato in formula assoluta. Questa è la sfida. Ma è difficilissimo tirarli fuori da quelle convinzioni. (Santiago Mora)

Nel 2015 all’Atelier dell’Errore, composto soltanto da adolescenti e da nessun maggiorenne, è stato affiancato l’Atelier dell’Errore BIG, Alta scuola di specializzazione e professionalizzazione nell’ambito delle arti visive ospitata all’interno della Collezione d’arte contemporanea Maramotti di Reggio Emilia e nata su sollecitazione dei genitori di quegli stessi adolescenti che, una volta raggiunta la maggiore età e non avendo più, in quanto maggiorenti, il diritto di inclusione in questo programma integrativo sostenuto dalla Neuropsichiatria Infantile, non avrebbero avuto la possibilità di proseguire il loro percorso artistico con l’Atelier.

Oltre ad essere un efficace “complemento all’attività clinica della Neuropsichiatria Infantile” (Belpoliti 246), L’Atelier è “anche opera d’arte relazionale, e come tale ha partecipato a numerose esposizioni e manifestazioni legate all’arte contemporanea in Italia e all’estero” (Belpoliti 246). L’autodefinizione di “opera d’arte relazionale” è decisiva, perché con essa si intende ribadire l’importanza non tanto delle opere



prodotte dai ragazzi, ma del lavoro dell'Atelier in quanto tale: è il processo, il luogo, l'attività in sé ad essere "opera d'arte relazionale", non tanto l'oggetto finito ed esposto. Il lavoro prodotto, di fatto, è l'esito di un'esperienza intersoggettiva e di un percorso collettivo in cui diversi ragazzi insieme realizzano i disegni degli animali, sotto la guida discreta di Luca Santiago Mora che non impone loro nulla, ma semplicemente li accompagna, un "maestro alla pari solo un po' più vecchio [...] che ti passa fogli e matite e un po' di tecnica" (Candiani 188).

Nell'Atelier, dunque, non ci sono imposizioni o restrizioni, a parte tre regole che sono però indeclinabili: il tema (si disegnano solo animali), i materiali da usare (solo matite, matite colorate, pastelli a cera su fogli di disegno A4) e il divieto di cancellare. In Atelier, ricorda Santiago Mora, non c'è "nessuna retromarcia consentita, e vietatissima: la gomma. Andare avanti piuttosto, proseguire sempre da quel che c'è, per quel che si è. Che è un po' quello che si capisce della vita, da grandi. Nobilitare una sconfitta, trasfigurarla in qualcosa di inatteso, di inaspettato, di insperato" (Santiago Mora). In Atelier non si cancella perché non ci sono statici modelli da copiare o da riprodurre nel modo giusto, non ci sono errori da evitare come a scuola ma, si vedrà meglio più avanti, c'è la vita magmatica e multiforme che prova ad emergere in modo non programmabile, né prevedibile. Così compendia Giuseppe Di Napoli l'importanza del divieto di cancellare e dell'errore per questi adolescenti:

L'eliminazione della gomma da cancellare ha il merito di favorire la concentrazione e la valorizzazione di tutti i segni grafici tracciati, anche di quelli prodotti per errore, per distrazione o per imperizia; e questo fa sì che l'immagine finale sia priva di alcun genere di pentimenti, ripensamenti o correzioni. Questo metodo obbliga gli autori dei disegni a ritenere ogni segno importante [...]. La valorizzazione dell'errore grafico ha anche il merito di replicare sul piano personale il rafforzamento dell'autostima di soggetti che oltre ad essere subissati dalla sofferenza si sentono degli errori della natura, errori umani. Questo metodo evita, inoltre, che di fronte al foglio di carta, subito dopo il tracciamento delle prime linee le eventuali correzioni incutano momenti di smarrimento e di perdita della carica espressiva. Non doversi preoccupare di correggere sprona a riprendere il disegno con soddisfazione ad ogni sessione del lavoro. (Di Napoli 202)

Non essendo ammesse cancellature, capita spesso tuttavia che il singolo foglio da disegno, luogo materico e simbolico, da solo non basti a contenere le narrazioni visive di questi giovani artisti, le storie mostruose e soffocate che custodiscono. Gli animali possono assumere, durante il processo di composizione collettiva, anche grandi dimensioni, arricchendosi nel tempo di particolari e di nuovi frammenti di storie e richiedendo perciò la dilatazione continua dello spazio cartaceo, con aggiunte di fogli attaccati l'uno all'altro. Ne è esempio il disegno dal titolo *La Fenice che di notte castiga Davide che picchia i bambini*, di 198 x 273 cm, oppure *L'immane RagnoFerro di Curnasco*, che ha una dimensione di 300 x 240 cm e che è stato scelto anche per la copertina del volume bilingue *Atlante di Zoologia Profetica/Prophetic Zoological Atlas* che raccoglie circa quaranta disegni dell'Atelier e vari contributi critici.

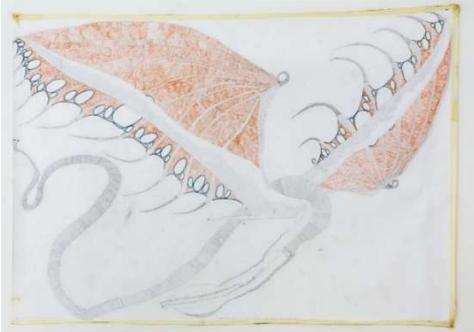


Fig. 1 *La Fenice che di notte castiga Davide che picchia i bambini/Phoenix who at Night Punishes Davide Who Beats Children*. Giulia + Laura, Atelier dell'Errore, 2015. Tecnica mista su carta/mixed media on paper (198 x 273 cm)

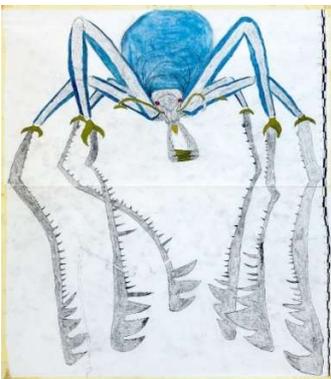


Fig. 2 *L'Immane RagnoFerro di Curnasco/The Huge Iron-Spider from Curnasco*. Nicolò + Nuru + Nicolas + Luca, Atelier dell'Errore, 2015. Tecnica mista su carta/mixed media on paper (300 x 240 cm)

Vigendo il divieto assoluto di cancellare, ogni singola traccia sul foglio, anche quella prodotta per errore, è dunque importante, sia perché diventa parte ineliminabile dell'animale che lentamente scaturisce dai movimenti delle mani dei ragazzi, prendendo forma inaspettata e vita sulla pagina, sia perché è frutto della relazione tra i diversi soggetti coinvolti. Il disegno si configura pienamente come esperienza relazionale e intersoggettiva oltre che estetica ed etica, intendendo l'intersoggettività, con Vittorio Gallese, come intercorporeità, come esperienza prima di tutto corporea di interazione con gli altri:

La scoperta dei neuroni specchio ci consegna una nuova nozione di intersoggettività fondata empiricamente, connotata in primis e principalmente come corporeità. [...] La capacità di comprendere gli altri in quanto agenti intenzionali, lungi dal dipendere esclusivamente e primariamente da competenze mentalistico-linguistiche, è fortemente dipendente dalla natura relazionale dell'azione. L'intercorporeità diviene così la fonte principale di conoscenza che abbiamo degli altri". (Gallese e Cuccio, *neuroni* 311)

"L'opera d'arte relazionale" costituita dal lavoro dei ragazzi dell'Atelier ha origine proprio a partire dal corpo: corpi che disegnano, corpi in relazione ad altri corpi che lavorano alla stessa opera, corpi che condividono un processo di difficile costituzione della propria soggettività e presenza nel mondo a partire dalla relazione con gli altri, che



intessono insieme un'esperienza umana, conoscitiva e terapeutica, prima ancora che estetica.

Ma pensando all'attività dell'Atelier dell'Errore, e al ruolo centrale del disegno inteso appunto come esperienza di relazione prima di tutto corporea, tornano alla mente anche le potenti pagine di Henri Focillon, che nel suo "Elogio della mano", breve scritto pubblicato in appendice alla *Vita delle forme*, rivendica l'assoluta centralità, nel processo di creazione artistica, dell'azione fisica delle mani che operano sulla materia trasformandola e il cui lavoro non è mai disgiunto dal lavoro dell'intelletto. La mano, scrive Focillon, "è azione: afferra, crea, a volte si direbbe che pensi. [...] E l'arte si fa con le mani. Esse sono lo strumento della creazione, ma prima di tutto l'organo della conoscenza" (Focillon 106, 114). E arte fra le più alte è proprio quella del disegno a cui lo stesso Focillon si è dedicato con passione, nella quale è la mano, prima di ogni altra parte del corpo, a farsi strumento privilegiato di visione e di conoscenza, "il potere magico della mano che ormai nulla trattiene o ritarda, anche quando procede con lentezza, con studiata attenzione" (Focillon 121). Alla base di ogni esito artistico c'è dunque il saper fare della mano, che è sempre pensante e non "serva docile" dell'occhio e della mente. "Nell'atelier di un artista", continua lo storico dell'arte, sono "scritti dappertutto i tentativi, le esperienze, le divinazioni della mano" (Focillon 123) e pieno diritto di cittadinanza vi trova anche "l'incidente", "la catastrofe", l'errore. L'artista, scrive Focillon riferendosi all'opera di Katsushika Hokusai,

riceve con gratitudine il dono del caso. [...] Se ne appropria senza esitare, e fa nascere qualche nuovo sogno. È un prestidigitatore [...] capace di trarre partito dai suoi errori, dalle sue prese mancate, per farne giochi nuovi: e nulla ha più grazia dell'eleganza che si produce a partire da una goffaggine. (Focillon 123)

All'interno dell'esperienza creativa l'errore altro non è che "l'irruzione dell'imprevisto in un universo in cui non può non trovare posto, in cui tutto sembra atteggiarsi per accoglierlo. Basta catturarlo al volo e farne emergere tutta la potenza nascosta" (Focillon 123), proprio come singolarmente accade nell'Atelier dei giovani artisti di Reggio Emilia, dove l'errore è elemento fondativo della loro esperienza, come annota ancora Santiago Mora raccontando la genesi del nome dell'Atelier, dove si pratica

la caduta controllata e il suo riscatto, la sua inversione benigna. Considerare l'errore, la caduta, costitutivi della vita, di ogni vita, di ogni Uomo che sia tale. Del resto, insegna la meccanica della biologia molecolare, se non ci fossero stati errori su errori, in quella meravigliosa elica che è il nostro DNA, saremmo ancora miliardi di batteri perfettamente allineati. (Santiago Mora)

Ad ogni disegno prodotto dai ragazzi è infine attribuito un titolo, che di solito non viene assegnato da chi ha realizzato l'animale, ma da un gruppo di adolescenti particolarmente creativi chiamati 'i denominatori', a ribadire ulteriormente la natura relazionale del loro lavoro. Già i titoli dei disegni, oltre che i protagonisti mostruosi che li popolano, costituiscono una potente narrazione, come è evidente da qualche esempio qui riportato:



- *Pangolino Che Sta Vomitando Per Farsi Notare Da Una Femmina;*
- *Vendicatore di Notte che divorisce dei compagni di classe che io mi avvicino e loro si allontanano e dicono che puzzo;*
- *TorinoCeronte che travolge l'autostrada;*
- *Isopode Fango e Sangue Mi Dicono Mongoloide E Io Mi Difendo;*
- *Lo Squalatore sessuale che si bacia le ferite;*
- *MoscaCieca Che Combatte Matteo Che Picchia la Giente E Soprattutto Me.*

Come acutamente osserva Antonella Anedda, “le immagini non si potrebbero concepire senza questi titoli-mostri: lunghi, serpentati, stravolti eppure riconoscibili, grammaticalmente errati eppure proprio forse per questo vivi più di tante lettere morte” (Anedda 47).

La lettura dei titoli delle opere basta da sola a dar conto anche di una complessa e variegata fenomenologia di errori dovuti alle difficoltà cognitive dei ragazzi, ma restituisce al contempo straordinarie invenzioni grammaticali ad alto gradiente espressivo, la cui resa in inglese da parte del traduttore Franco Nasi, in occasione della pubblicazione del citato *Atlante bilingue*, ha senz'altro costituito un'intensa sfida e un'esperienza di *traduzione estrema* (Nasi, *traduzioni*): vi si trovano disgrafie, parole macedonia, ipercorrettismi, neologismi, verbi inventati e persino inaspettati e raffinatissimi acrostici, come nel caso di BOSS, che per i “denominatori” sta per *Offensivo Bambino Obeso Senza Speranza*, oppure di AdE, perfetto e terribile acronimo di *Atelier dell'Errore*.

I disegni sono autentici iconotesti, e non solo per i titoli narrativi che li corredano ma anche per le didascalie poste a margine o al loro interno che ne descrivono ecfrastricamente singole sezioni, anch'esse non prive di errori ortografici e di potenti e imprevedibili neologismi ad alto potere evocativo (Nasi, *l'erreur* 226-228). Si veda, ad esempio, la didascalia del disegno intitolato *Il Farchio del Sud*, che recita: “[*Il Farchio del Sud*] è l'evoluzione della paura: va a caccia di Marco e Jacopo (Miei mortali nemici che mi chiamano BOSS *Bambino Obeso Senza Speranza*) e li fa vivere nei loro stessi incubi” (Belpoliti tavola 38). Oppure quella altrettanto espressiva che accompagna il disegno *Io sono il capo del Plavaternia che mi protegge da Vittorio Barale*, il cui titolo è, di nuovo, già di per sé una storia: “[*Questo Plavaternia*] è grande e quindi divora più di 196mila persone sopra tutto Vittorio Barale che mi picchia nel collo e nella schiena, mi chiama ghiacciolo, mi ruba i soldi e mi fa gli sgambetti di nascosto e io caposcivolo” (Bepoliti tavola 14).

Talvolta poi la componente testuale risulta talmente lunga da assumere forma di narrativizzazione dell'immagine (Cometa, *scrittura*), come dimostra l'elaborata ekphrasis che accompagna il disegno dal titolo *Furia Buia Morte Susurrante* e che si riporta qui integralmente:

Ha ossa allungabili per poi farne una corazza indistruttibile fatta di osso (e) di un circuito di scosse che fa esplodere il cuore degli uomini in un secondo, poi lui succhia la vita del cuore delle persone per poi evolversi.

Può diventare piccolo, le persone lo schiacciano, ma lui è troppo duro, le persone si immobilizzano, lui torna Omegalomade, succhia la loro anima, la fa entrare nel suo ocho, lui si evolve si trasforma nella sua 2 tappa di evoluzione: il Megalopade.



Nella sua 3 tappa di evoluzione: il Mergarchen sputa bolle arancioni che quando colpiscono esplosione il cervello delle persone e tutti entrano nella sua bocca pensando che fosse una grotta. (Belpoliti tavola18)

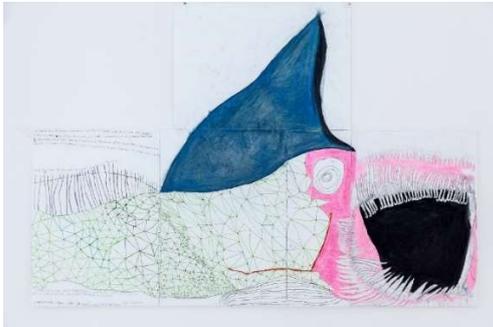


Fig. 3 *Furia Buia Morte Susurrante/Night Fury Whispering Death Wael*. Atelier dell'Errore, 2015. Tecnica mista su carta/mixed media on paper (120x175 cm)

Le narrazioni che gli adolescenti affidano a Santiago Mora durante il lavoro in Atelier sono per lo più visive (Grandin), affidate al disegno, e corporee, perché fatte non tanto di discorsi compiuti e organizzati logicamente, quanto piuttosto di frammenti imprevedibili, di posture, silenzi, lunghi e giusti, gesti che svelano segnali in codice e trame nascoste e che esigono, per essere compresi, la dimensione lenta dell'ascolto, senza tentativi di correggere, senza moti di scandalo. Le storie caotiche e corporee dei giovani pazienti richiedono un'attenzione anch'essa corporea e un tipo di ascolto 'stereofonico', che sappia riconoscere "le molte voci della malattia, con le loro contraddizioni, i loro segreti, le loro rivelazioni" (Charon 111), e che abbia cura non solo dei contenuti incagliati di quelle narrazioni, ma della forma, anch'essa indisciplinata e caotica, attraverso cui quei contenuti si manifestano. È Rita Charon, medico internista che ha fondato e dirige il programma di medicina narrativa alla Columbia University di New York, a fornirci nel suo ormai classico *Medicina narrativa. Onorare le storie dei pazienti*, finalmente tradotto in Italia (2019), la metafora più densa, quella dell'azione del cuore, per precisare il tipo di attenzione e di ascolto indispensabili in ogni efficace relazione di cura:

Nella relazione terapeutica compiamo due azioni contrapposte ma simultanee. Da un lato, usiamo il cervello in maniera dinamica: [...] formuliamo ipotesi, suggeriamo significati, facciamo accadere alcune cose. È lavoro sistolico: immettere energia, elaborare una trama, guidare l'azione. Quasi allo stesso tempo, o alternativamente, recepiamo, accogliamo, ci distendiamo, per arrivare a un'accettazione oceanica che il paziente ha da offrire. È la fase diastolica: aspettare, dare attenzione, riempirsi della presenza dell'ammalato. Il cuore agisce grazie a questi due movimenti. Il malfunzionamento dell'uno o dell'altro è catastrofico. (Charon 145-146)

Sembra essere proprio questo il modello di attenzione accogliente messo in atto da Luca Santiago Mora – non medico ma artista visivo, è bene ribadirlo – nel suo rapporto quotidiano con i giovani artisti dell'Atelier dell'Errore: un lavoro sistolico di immissione di energia e di guida all'azione del disegno, ma anche, al contempo, un assorbimento diastolico di discorsi frammentati, di sguardi e movenze per tradurli a sua volta in narrazione. Non si tratta solo di ascoltare le storie di questi adolescenti ma,

*Saggi/Ensayos/Essais/Essays*

N. 24 – 11/2020

ISSN 2035-7680

32



ancora con Charon, di onorarle in quanto storie di vita e non solo di malattia, di fare esercizio di presenza e di relazione, di dividerle pienamente e darne testimonianza rinarrandole a propria volta. È ciò che avviene di fatto nei diversi racconti che Santiago Mora stila sulle biografie dei ragazzi, una sorta di cartella clinica "parallela" (Charon 167-185) dei loro disturbi in cui trovano pieno diritto di cittadinanza le relazioni, spesso conflittuali, all'interno dell'Atelier e con il tessuto familiare, scolastico, sociale, le frustrazioni e i sogni, gli insuccessi e le speranze. Riportiamo qui, per ragioni di spazio, un unico estratto della storia di Giorgia:

Giorgia ci aspetta sempre in atelier. La sua forma particolarissima di autismo non le permette di cambiare facilmente le sue abitudini spaziali.

I suoi luoghi devono essere preferibilmente: conosciuti, predefiniti e sperimentati.

Giorgia per frequentare ambienti diversi, necessita di molto più tempo, fatiche ed energie di noi. Viene in atelier da più di 12/13 anni e dell'atelier è certamente una Regina. Giorgia è un mondo intero fatto e finito, generalmente insondabile. Un mondo misterioso, enigmatico [...].

I primi anni Giorgia veniva sola in atelier, nessun compagno le era compatibile, sopportabile.

Se dovessi descriverla con un suo gesto è questo: con entrambe le orecchie turate, da entrambe le dita, di entrambe le mani. Lo fa ancora in atelier, ma più raramente. Per mesi non ha parlato in atelier, ora risponde a tutte le domande purché siano poste con precisione assoluta, e senza forme retoriche [...].

Il suo percorso in atelier è stato una costante, lenta, prodigiosa: progressione.

Il primo anno si sedeva e disegnava sempre e solo ciò che voleva lei, come diceva lei, per il tempo e con i materiali che decideva lei. La sua mano però, nel disegno è una mano assoluta, fin da quando l'ho vista all'opera la prima volta. Il suo enorme limite, tipico: un accanimento incontrollabile e irrefrenabile del segno fino a sfinire il foglio, in mesi e mesi di lavoro. Ricami che torcendosi su sé stessi, alla fine cancellavamo ogni forma, ogni intenzione.

Quindi [...] primo obiettivo: farsi accettare. [...] Ad un certo punto per sfruttare ogni millimetrica possibilità di comunicazione mi sono perfino messo a disegnare anch'io che non lo so fare, scarabocchiando accanto a lei, vergognosamente. Eppure questa goffaggine volenterosa credo abbia aperto un varco, nella fortezza di Giorgia. Come dicesse-senza dire: vabbè, sei un normaloide, questo linguaggio non ti appartiene proprio, però sei umile e di buona volontà, ci sta: Ti insegno io COME SI VEDONO LE COSE... Si fa così.

Poi la prima compagna di gruppo, su disegni peraltro sempre ben distinti fra le due.

Ancora anni... gradino per gradino. [...]

Oggi Giorgia è una professionista dell'AdE BIG, i maggiorenni che hanno il loro spazio riconosciuto all'interno della Collezione Maramotti. Oggi Giorgia accetta le sue compagne di atelier come ospiti del suo disegno. E addirittura accetta di inserirsi e improvvisare variazioni a modo suo, sul disegno delle sue compagne.

Eppure l'atelier non fa magie, nessuno entra con una patologia e ne esce guarito, MAI.

L'arte non è stregoneria.

Ma può essere determinante nell'aiutare a riscoprire in sé quelle risorse interiori che non conosciamo, che non sappiamo utilizzare. Questo sì.

Per questo motivo Giorgia da un certo punto di vista resterà sempre un'abitante di un pianeta a noi sconosciuto. A volte, anche se più raramente in atelier, scossa da una furia distruttrice che va presa così com'è, cercando solo di limitare i danni [...] (Santiago Mora).

A un certo punto della sua storia l'Atelier dell'Errore ha sentito il bisogno di trovare altre forme per raccontarsi. L'opera ha chiamato nuove traduzioni e metamorfosi. È nata così l'idea di mettere in vita, attraverso la messa in scena, gli animali raffigurati nelle tavole, raccontando, secondo le modalità della rappresentazione mimetica, che cosa



avviene nel laboratorio creativo dell'Atelier. L'Errore si è fatto erranza e i ragazzi dell'Atelier, affiancati dalla loro guida, hanno tradotto e rispazializzato il racconto delle loro emozioni e dei loro traumi dai fogli del disegno alla scena teatrale.

Il teatro, sappiamo bene, è luogo statutario del come se, è fantasticheria e modo di creazione d'irrealtà. Il pubblico di una rappresentazione teatrale è consapevole di partecipare ad una finzione, all'"artificiarsi di un evento" (Alonge e Tessari 13) a cui, con la complicità degli attori, decide di aderire per tutto il tempo della messa in scena come se si trattasse della verità. Il tempo e lo spazio del teatro, come quelli delle fiabe, sono un tempo e uno spazio speciali, di sospensione delle categorie della realtà. Ed in questo spazio e tempo di sospensione, in cui prende forma l'evento teatrale come "gioco artistico di finzione d'un vero" (Alonge e Tessari 13), è inserito lo spettatore per prendere parte a quel gioco, facendo finta di credere alla verità di ciò che accade in scena (cfr. anche Lotman, che trasferisce il principio del *come se* dallo spazio del gioco a quello del teatro).

Eppure, le drammaturgie dell'AdE fanno saltare immediatamente tutte le nostre categorie di spettatori complici di una finzione, perché gli attori non sono attori e, soprattutto, perché nulla è concesso alla dissimulazione o alla fascinazione dello spettacolo. Nessuna costruzione finzionale e nessun aristotelico compromesso spettacolare dunque, ma ogni volta il racconto di un'esperienza in cui si inseriscono, come medaglioni, le storie degli animali nati dalla fantasia creatrice dei giovani artisti dell'Atelier.

È accaduto, per esempio, nel novembre 2018, quando una delle loro prime singolari performance dal titolo "Piccola Liturgia Errante", è stata realizzata alla Triennale Teatro dell'arte di Milano. Anche in quell'occasione è stato lo stesso Santiago Mora a fare da guida ai ragazzi, voce narrante appostata dietro un semplice banchetto di scuola, defilato maestro di scena e sommersa presenza con la sua liturgia di movimenti minimi che hanno indirizzato i giovani artisti, proprio come accade quando si trovano alle prese con fogli e matite. Santiago Mora ha di fatto creato la cornice narrativa di questo miracoloso contenitore di storie, che si è aperta su una scena essenziale. A sinistra il banchetto di scuola del maestro alla pari, solo più vecchio Santiago Mora, a destra, a terra con lui, due giovani artiste piegate su un foglio a disegnare, al centro un grande mucchio di sabbia, simile ad un vulcano pronto a risvegliarsi.

Su uno schermo largo quanto il palco ha intanto preso avvio la prima di molte storie, racconto visivo del minuscolo corpo di una delle ragazze dell'Atelier nell'atto di danzare inginocchiata sul pavimento, la stessa artista che, in un gioco di specchi, il pubblico ha trovato ricurva a disegnare sulle tavole del palcoscenico. Altre narrazioni vive si sono susseguite sullo schermo impiegato come dispositivo scenico, restituendo immagini di lava incandescente, vulcani pronti a risvegliarsi, formicai brulicanti. Immagini ctonie, efficaci traduzioni visive di quel terrifico AdE che è l'Atelier dell'Errore, luogo dell'ombra dove lavorano gli invisibili, luogo germinante di storie che raccontano resti rifiutati, e di creazione di immagini che riproducono la vita incandescente dei ragazzi, la loro anima inquieta.

Ma la lava, il formicaio, il disegno di uno degli artisti, Nicolas, dal titolo *La Remora AdE* proiettati sullo schermo non fanno altro che dirci, con Eraclito, che "il medesimo



sono Ade e Dioniso” (Eraclito 55, frammento 123), che c’è identità fra l’oscurità e l’invisibilità di Ade e l’esplosiva pienezza della vita di Dioniso, dio dell’ebbrezza e del teatro. E allora, come accade nello spazio dell’Atelier in cui i ragazzi disegnano con ritrovata libertà i loro animali mostruosi perché li difendano, li vendichino e facciano giustizia, anche il teatro, nella sua autentica radice etimologica di luogo e tempo privilegiato di visione di ciò che non è immediatamente percepibile, può creare fessure nelle incrostazioni, nei pregiudizi dei “volgari normaloidi”, come li chiamano i ragazzi, può farsi spazio elettivo in cui dare nuova forma e suono alle storie mostruose che custodiscono, consentendo loro di incarnare sulla scena la didascalica che descrive la terribile Remora AdE e di raccontare, per esempio, che il suo terribile occhio destro, che “gira perché è arrabbiato”, si chiama “rabbietometro” in quanto serve a misurare il grado di rabbia che uno ha in corpo:

- 1: normale
- 2: nervoso
- 3: arrabbiato
- 4: arrabbiatissimo
- 5: spaccatutto
- 6: tira giù i grattacieli (con la trancia) (trancia: macchinario che taglia tutto fatto così...)
- 7: piega i pulman (con 2 cacciaviti)
- 8: ingobba i gorilla
- 9: sfonda tetto (con utensili da pugilato) (Belpoliti tavola 7).

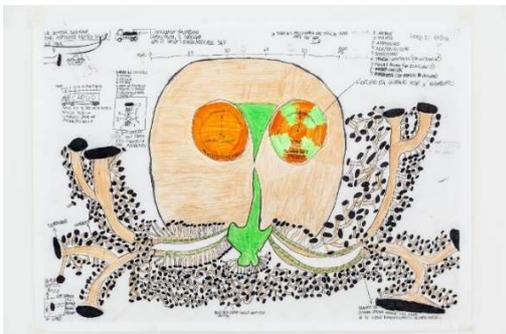


Fig. 4 *Remora AdE/Remora AoM*. Nicolas, Atelier dell’Errore, 2015. Tecnica mista su carta/mixed media on paper (50 x 70 cm)

Sulla scena teatrale, durante le performance dell’Atelier, alle narrazioni per via visiva si intrecciano le storie personali dei ragazzi, affidate alla voce narrante di Santiago Mora, e le storie favolose dei mostri generati dalla loro fantasia. Il Tritaossa Mangiaparenti, il Drago Medusa Palline in Testa, L’Animal Tosto Morte, La Farfalla Pregante di San Pancrazio, L’Immane RagnoFerro di Curnasco sono presentati sullo schermo e descritti verbalmente in scena in una forma di contesa ecfraistica fra la *pictura* e la *poësis*, complicata dalla dimensione performativa della narrazione, e il risultato sorprendente è che, attraverso i corpi degli attori-non attori, i disegni sembrano di fatto staccarsi dalla loro statica riproduzione sullo schermo, per materializzarsi e animarsi. La dinamizzazione delle immagini (Cometa, *scrittura*), tecnica ecfraistica che crea l’effetto di una messa in movimento dell’immagine, è qui rinforzata dall’interazione fra la parola



e le retoriche del gesto, del corpo e della scena. Ed è una relazione vitale, nel senso di messa in vita, quella che si instaura fra gli animali disegnati e i corpi degli artisti che li hanno generati, un'incarnazione, nel senso etimologico di farsi carne, delle immagini nei corpi dei loro stessi artefici.

In un breve e potente manoscritto postumo del 1932 dal titolo "Racconto e cura", che riprendiamo integralmente dal denso volume di Michele Cometa *Perché le storie ci aiutano a vivere*, Walter Benjamin dà conto della singolare terapia contro il dolore messa in atto dalla moglie del suo amico filosofo Felix Noeggerath nei confronti del figlioletto malato:

Noeggerath mi sorprese raccontandomi dei poteri curativi che abitavano le mani della sua seconda moglie, e definendo con le seguenti parole i movimenti di queste mani che lenivano il dolore e curavano: questi movimenti erano altamente espressivi. Ma non si sarebbe potuto descrivere (*beschreiben*) la loro espressione – era come se raccontassero una storia. Ora i Merseburger Zaubersprüche danno un esempio – certo uno tra i tanti – di cura attraverso il narrare. È noto peraltro che il racconto che il malato fa ascoltare al medico all'inizio della cura può rappresentare l'inizio di una guarigione. La psicoanalisi fa così in certi casi. E sorge la domanda se ogni malattia che si lasciasse confluire in un profondo e sufficientemente ampio flusso del racconto non fosse di per sé curabile. E il fatto diventa ancor più chiaro se si considera che il dolore non si lascia raccontare; che in qualche modo sbarra la strada come una diga ai succhi vitali che, come affluenti, vorrebbero sfociare nel grande flusso epico dell'esistenza (*Dasein*), della vita raccontabile. (Cometa, *storie* 350-351)

Non si tratta, commenta a margine Cometa, "propriamente di un racconto – cioè di un'esperienza verbale/uditiva – ma di un'esperienza visiva e performativa. Tuttavia è proprio con questo 'racconto' senza parole che la donna mette in moto il processo di guarigione" (Cometa, *storie* 351). I soli gesti delle mani della donna seduta accanto al letto del bambino bastano dunque per costruire una narrazione, è come se raccontassero una storia, anzi sono già essi stessi una narrazione, del tutto mimica e muta, ad alto potere terapeutico.

Anche i movimenti delle mani dei ragazzi dell'Atelier compiuti sui fogli da disegno, così come quelli dei loro corpi in scena, svelano trame nascoste, plasmano immagini, intessono storie. E sono storie per lo più tremende, di paura, di rabbia, di giustizia e vendetta, escluse dal flusso della vita raccontabile attraverso il solo discorso. Sono i gesti e i corpi di questi giovani artisti a tentare di articolare narrativamente la vita magmatica che essi custodiscono. E per noi "normaloidi" è come quando si fa rotolare un sasso e si scopre un formicaio brulicante di vite. Non si può far finta di niente, ricoprirlo, e via.

## BIBLIOGRAFIA

Alonge, Roberto, e Roberto Tessari. *Lo spettacolo teatrale. Dal testo alla messinscena*. LED, 1996.

Anedda, Antonella. "Bestiario." *Atlante di zoologia profetica. Prophetic Zoological Atlas*, a cura di Marco Belpoliti, Corraini, 2016, pp. 47-49.

Barengi, Mario. *Cosa possiamo fare con il fuoco? Letteratura e altri ambienti*. Quodlibet, 2013.



- Belpoliti, Marco, a cura di. *Atlante di zoologia profetica. Prophetic Zoological Atlas*. Corraini, 2016.
- Bruner, Jerome S. "Life as narrative." *Social Research*, vol. 54, 1987, pp. 11-32.
- . *La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita*. Laterza, 2002.
- Calabrese, Stefano. *La fiction e la vita. Lettura, benessere, salute*. Mimesis, 2017.
- Candiani, Chandra Livia. "Sbaglio." *Atlante di zoologia profetica. Prophetic Zoological Atlas*, a cura di Marco Belpoliti, Corraini, 2016, pp. 187-189.
- Casadei, Alberto. *Biologia della letteratura: corpo, stile e storia*. Il Saggiatore, 2018.
- Charon, Rita. *Medicina narrativa. Onorare le storie dei pazienti*. Raffaello Cortina, 2019.
- Cometa, Michele. *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*. Cortina, 2012.
- . *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*. Cortina, 2017.
- . *Letteratura e darwinismo. Introduzione alla biopoetica*. Carocci, 2018.
- Di Napoli, Giuseppe. "Segni." *Atlante di zoologia profetica. Prophetic Zoological Atlas*, a cura di Marco Belpoliti, Corraini, 2016, pp. 201-212.
- Eraclito. *I frammenti e le testimonianze*. Mondadori, 1980.
- Focillon, Henri. *Elogio della mano*. Einaudi, 2002.
- . *Vita delle forme*. Einaudi, 2002.
- Gallese, Vittorio. "Before and below 'Theory of Mind': Embodied Simulation and the Neural Correlates of Social Cognition." *Philosophical Transactions of the Royal Society*, vol. 362, no. 1480, 2007, pp. 659-669.
- . "Embodied Simulation Theory: Imagination and Narrative." *Neuropsychoanalysis*, vol. 13, no. 2, 2011, pp. 196-200.
- . "Corpo non mente. Le neuroscienze cognitive e la genesi di soggettività ed intersoggettività." *Educazione sentimentale*, vol. 20, 2013, pp. 8-24.
- . "Bodily selves in relation: Embodied simulation as second-person perspective on intersubjectivity." *Philosophical Transactions of the Royal Society*, vol. 369, no. 1644, 2014, pp. 1-10.
- . "Arte, Corpo, Cervello: Per un'Estetica Sperimentale." *Micromega*, vol. 2, 2014, pp. 49-67.
- . "Visions of the body. Embodied simulation and aesthetic experience." *Aisthesis*, vol. 1, no. 1, 2017, pp. 41-50.
- Gallese, Vittorio, e Valentina Ciuccio. *Tra neuroni ed esperienza. Simulazione incarnata, linguaggio e natura umana. Le ragioni della natura. La sfida teorica delle scienze della vita*, a cura di Alessandra Fazione, et al., Corisco, 2014, pp. 309-324.
- Gallese, Vittorio, e Michele Guerra. *Lo schermo empatico, Cinema e neuroscienze*. Cortina, 2015.
- Grandin, Temple. *Pensare in immagini e altre testimonianze della mia vita di autistica*. Erickson, 2001.
- Hillman, James. *Le storie che curano Freud, Jung, Adler*. Cortina, 1984.
- Hustvedt, Siri. *Tre storie emozionali. Riflessioni sulla memoria, l'immaginazione e il sé, in Vivere, pensare, guardare*. Einaudi, 2014, pp. 147-165.
- Lotman, Jurij M. "Semiotica della scena", *Strumenti Critici*, vol. 15, no. I, 1981, pp. 1-29.



Nasi, Franco. *Traduzioni estreme*. Quodlibet, 2015.

---. "Traduire l'erreur. De l'Atlante di Zoologia Profetica." *Écritures*, vol. 10, 2018, pp. 219-232.

Sacks, Oliver. *L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello*. Adelphi, 1986.

---. "Clinical Tales." *Literature and Medicine*, vol. 5, 1986, pp. 16-23.

---. *In movimento*. Adelphi, 2015.

Santiago Mora, Luca. "L'Atelier dell'Errore." *Doppiozero*, 24 gennaio 2013. <https://www.doppiozero.com/materiali/fuori-busta/l'atelier-dell'errore>. Consultato il 4 ago. 2019

White, Michael, e David Epston. *Narrative Means to Therapeutic Ends*. Norton, 1990.

---

**Angela Albanese** è docente a contratto di Letteratura italiana all'Università di Modena e Reggio Emilia. Dirige la Collana editoriale "Canovaccio. Teatro": testi in edizione bilingue, spagnolo e italiano, di teatro italiano contemporaneo. I suoi ambiti di ricerca sono le letterature comparate, la teoria della traduzione e il teatro contemporaneo. Fra le pubblicazioni, i volumi *Metamorfosi del Cunto di Basile. Traduzioni, riscritture, adattamenti* (Longo 2012); *L'artefice aggiunto. Riflessioni sulla traduzione in Italia: 1900-1975* (ed. con F. Nasi, Longo 2015); *Identità sotto chiave. Lingua e stile nel teatro di Saverio La Ruina* (Quodlibet 2017); *Linguaggi, esperienze e tracce sonore sulla scena* (ed. con M. Arpaia, Longo 2020).

[angela.albanese@unimore.it](mailto:angela.albanese@unimore.it)

---

Albanese, Angela. "I racconti dell'Atelier dell'Errore fra disegno e performance", n. 24, *La narrazione come cura: la rappresentazione della malattia nelle nuove pratiche delle Medical Humanities*, pp. 25-38, November 2020. ISSN 2035-7680. Disponibile all'indirizzo:

<<https://riviste.unimi.it/index.php/AMonline/article/view/14512>>.

Ricevuto: 15/02/2020 Approvato: 17/04/2020

DOI: <https://doi.org/10.13130/2035-7680/14512>