

Maricuricomio: un gioco per varcare il muro

Silvia Alba/Fabrizio Andreis

“Correva l’anno 1889 ed in una limpida e fredda giornata invernale nel manicomio nessuno sospettava quello che sarebbe presto accaduto. Il primario del settore agitati stava concludendo gli ultimi minuti di servizio quando, alla tenue luce della luna, scorse in fondo al corridoio un’ombra sospetta, un paziente in fuga. Immediatamente corse alla ricerca di una guardia; andò diretto in portineria, dove poco prima l’aveva vista confabulare con alcuni pazienti, ma non la trovò, sembrava che si fosse dileguata. In quel mentre un rumore di vetri rotti lo attirò in una stanza da tempo chiusa e lì... La mattina seguente suor Maria trovò, riverso nel sangue, il cadavere del Dottore. Il commissario inizia l’indagine. Chi ha ucciso il dottore? E perché?”

Inizia così “Il fuggitivo”, uno dei tre racconti che animano “Maricuricomio: un gioco per varcare il muro”. Gli altri due sono ambientati nel Novecento, uno durante il fascismo “Sara Leddi” (anagramma di Ida Dalser) e l’altro negli anni della riforma Basaglia “L’innamorato”.

Si sta parlando di manicomio, quello di Pergine Valsugana in provincia di Trento.

Che cos’è?

È un gioco da tavolo con un impianto investigativo pensato per far giocare i ragazzi delle scuole medie di Pergine Valsugana. Partendo da fatti reali sono stati elaborati dei racconti fantastici con un enigma da scoprire. I ragazzi, organizzati in squadre, sono guidati da un conduttore alla ricerca della verità. Ogni racconto è associato a luoghi reali del manicomio e della Pergine storica; ad ogni luogo è associato un personaggio che suggerisce indizi, a volte veri altre volte falsi, attraverso i quali procede l’indagine. Per accedere a nuove tracce occorre muoversi sul tabellone e rispondere a domande che richiedono conoscenze più in generale sul tema della follia e della nascita dei manicomi e più in particolare sulla storia del manicomio di Pergine e delle persone che vi hanno lavorato e vissuto. Il *debriefing* finale è il momento del confronto e del dibattito sui ragionamenti e sulle deduzioni che hanno permesso o meno di risalire alla soluzione dell’enigma, legata perlopiù al nome di un assassino. Talvolta, grazie alle suggestioni ispirate dalle storie ambientate in una dimensione comunque «altra» dal vissuto quotidiano dei ragazzi, le soluzioni per così dire scorrette possono dare origine a nuove storie che avrebbero potuto comunque verificarsi in quella complicata e multiforme realtà che furono i manicomi.

Come nasce Maricuricomio?

Era il 2001 e l'Amministrazione comunale di Pergine si apprestava a sperimentare i primi processi di progettazione partecipata per coinvolgere il mondo della scuola, ed in particolar modo, i bambini e gli adolescenti nel progetto, rimasto l'unico in Trentino, *Pergine, città dei bambini*. I principi ispiratori del progetto locale erano quelli dell'iniziativa nazionale *Città sostenibili delle bambine e dei bambini*, promossa dal Ministero dell'Ambiente con la legge 285/97. Centinaia di città italiane, grandi e piccole, si stavano adoperando per l'attivazione di processi virtuosi guidati da almeno due principi considerati fondamentali:

- una nuova centralità del bambino/ragazzo nella comunità di appartenenza;
- l'affermarsi di una cooperazione sistematica tra amministratori, progettisti e destinatari del progetto attraverso un approccio partecipativo a tutti i livelli.

A Pergine il lavoro ha coinvolto gli alunni e gli insegnanti su diverse tematiche, quali il miglioramento degli spazi scolastici, dei parchi, della mobilità autonoma e della crescita del senso di appartenenza attraverso la conoscenza della storia locale, come si proponeva il percorso partecipativo che ha dato vita al gioco Maricuricomio.

Perché proprio un gioco?

Quando l'Amministrazione di Pergine ci ha chiesto di ragionare con i ragazzi dei corsi superiori dell'Istituto Marie Curie sugli spazi manicomiali, ci siamo posti fin da subito l'obiettivo di individuare uno strumento didattico durevole e capace di attivare curiosità e interesse su quel grande muro, fisico e mentale, che separa da sempre il manicomio e la sua storia dal tessuto urbano e dagli abitanti. C'è ma è come non ci fosse e non ci fosse mai stato. Un insieme di grandi edifici che galleggia in un parco, ora pubblico, più grande del centro storico della città e che attualmente ospita nel suo padiglione storico anche il Liceo Curie con centinaia di ragazzi tutti nati dopo il 1978, l'anno della legge 178, la cosiddetta Basaglia.

Abbiamo deciso, quindi, di proporre un gioco didattico costruito con la partecipazione dei ragazzi di una terza del Liceo scientifico e destinato agli alunni delle scuole medie della città. Questo strumento avrebbe permesso, a nostro parere, di raggiungere le finalità che ci eravamo poste:

- far maturare nei ragazzi la consapevolezza del valore del luogo scolastico nel quale vivevano quotidianamente;
- fornire all'Amministrazione comunale, alle scuole locali e quindi, di riflesso agli abitanti di Pergine, uno strumento di sensibilizzazione e di formazione durevole nel tempo, efficace ed innovativo, relativo ad un argomento difficile da affrontare con i tradizionali strumenti informativi e didattici;
- introdurre momenti di educazione tra pari e cooperazione tra giovani.

Gli strumenti, i materiali e le azioni

L'intero processo è stato sviluppato nel corso dell'anno scolastico 2001–2002. All'interno della normale programmazione scolastica della classe coinvolta sono stati organizzati 16 incontri di laboratorio facilitati dal gruppo Palomar, con la collaborazione dell'architetto Piero Zanini e con il contributo degli insegnanti di italiano, filosofia, e storia dell'arte.

Il lavoro si è concentrato da un lato sullo studio del gioco didattico *Laberinto* (edizioni La meridiana), la cui struttura (impianto e regole) è servita da riferimento per la costruzione del gioco *Maricuricomio*, e dall'altro sull'indagine intorno al tema della follia in generale, e della storia della struttura manicomiale di Pergine in particolare. La ricerca ha visto i ragazzi impegnati nel recupero di informazioni e suggestioni attraverso filmati, testi di storia locale, ricerche elaborate da studenti degli anni precedenti, interviste con persone che avevano lavorato nel manicomio e visite guidate alle strutture esistenti. Con il procedere del lavoro di ricerca il materiale grezzo veniva di volta in volta inserito nella struttura del prototipo e, periodicamente, si svolgevano opportune sessioni di gioco con alcune classi della Scuola media Andreatta. Durante la fase di ricerca intorno al manicomio di Pergine si è manifestata da parte dei ragazzi la volontà di capire cosa ha significato per il paese la presenza del manicomio che costituiva, da un lato, una fonte di reddito importantissima e dall'altro ragione di disagio e presenza di cui vergognarsi. Il riutilizzo funzionale in corso della grande area in cui insistevano le strutture manicomiali porta con sé il forte rischio della rimozione di un capitolo di storia vissuto dagli abitanti con tanta ambiguità.

Che ne è stato del gioco *Maricuricomio*?

Nel maggio 2002 il gioco *Maricuricomio* è stato presentato in una mostra pubblica organizzata presso la Sala Maier di Pergine e consegnato dai ragazzi ufficialmente al sindaco. Durante l'apertura dell'esposizione sono state organizzate delle sessioni di gioco che hanno coinvolto numerosi ragazzi delle scuole medie della città.

Successivamente la proposta dei consulenti di farne delle copie da consegnare alle scuole medie e da lasciare a disposizione degli abitanti nella Ludoteca e nella Biblioteca comunale non è stata accolta dall'Amministrazione, e il gioco *Maricuricomio* è rimasto in un cassetto.

L'interesse intorno a questo lavoro, però, non è del tutto scemato: nel 2005 è stato pubblicato in un numero speciale del Bollettino comunale di Pergine e quest'anno è apparso sul primo numero della rivista *Paesaggio Urbano*. Inoltre, nel maggio del 2006 grazie all'interessamento del seminario permanente *Alla ricerca delle menti perdute*, coordinato dal Museo storico e dal Dipartimento di Scienze umane e sociali dell'Università degli studi di Trento, è stato presentato nel corso dell'incontro di lavoro dal titolo "Per un superamento dei confini politico-amministrativi: riflessioni sulla storia sociale della psichiatria in un

territorio alpino”. Si tratta purtroppo di un interesse di nicchia, che non è ancora riuscito a contagiare chi ha la facoltà di fare arrivare il gioco ai ragazzi delle scuole medie suoi naturali destinatari.

Viene da pensare che il gioco paghi il prezzo della difficoltà ad essere compreso dai più, a causa degli aspetti che lo rendono così interessante e innovativo a chi in questi anni ne sostiene la validità: per prima cosa il fatto di veicolare conoscenze in un modo che non trova grande accoglienza tra gli insegnanti, e secondariamente il fatto di restituire lo spirito ad un passato doloroso e talmente familiare agli abitanti di Pergine da non poter essere ancora affrontato con serenità.