

MANUALE REATTIVO DI APPERCEZIONE TEMATICA

ANIMATION TEST

PER PRE-ADOLESCENTI, ADOLESCENTI, GIOVANI ADULTI

A cura di **Gian Piero Grandi**

PREFAZIONE

Brutti, maldisegnati, diseducativi, dozzinali, stupidi: questo era il modo con cui gli anime giapponesi (che allora si chiamavano cartoni animati) venivano descritti quando arrivarono in Italia alla fine degli anni Settanta, con robottoni, pirati, orfanelli, guerriere e tanti altri protagonisti che entrarono subito nel cuore dei più giovani allora. Quattro decenni dopo, con più di una generazione ormai cresciuta e diventata adulta con loro, e magari che ha trovato la propria strada nella vita grazie a questo mondo, chiaramente i toni sono cambiati (anche se certi pregiudizi rimangono) e sono emersi tutta una serie di lati positivi degli anime e del loro contraltare cartaceo, i manga, giunti poi qualche anno dopo, a fine Ottanta e da allora sempre presenti in varie proposte editoriali. Questi eroi di cartone innanzitutto hanno insegnato che esistono altre culture, millenarie come quella occidentale, capaci di produrre immaginari e sogni, di raccontare storie e di far riflettere su tanti argomenti, di mescolare modernità estrema e antiche tradizioni, aprendo nuove prospettive verso altri mondi e facendo sentire tutti forse più vicini, incuriosendo verso l'altro e il diverso. Gli anime e i manga sanno raccontare realtà anche scomode, lutti, discriminazione, bullismo, in un mondo reale in cui queste cose capitano perché non viviamo per sempre felici e contenti, tutt'altro. Nei manga e negli anime talvolta i protagonisti muoiono ma non per questo sono meno amati. Gli anime e i manga hanno saputo creare degli eroi senza macchia e senza paura, che lottano per la giustizia, anche declinati al femminile, sanno parlare di quella zona grigia e spesso tragica da cui è difficile uscire bene che è l'adolescenza, sanno essere dissacranti parlando di sesso e situazioni paradossali. Tutte cose non certo sottovalutabili e fondamentali proprio mentre si cresce e magari anche dopo, perché tanto vissuto resta poi parte delle fasi successive della propria esistenza. Sugli anime si è scritto e detto molto, dagli studi storici e contenutistici all'esame di singoli personaggi e autori passando per approfondimenti sui generi e sulla cultura pop ad essi legati: l'interesse di Gian Piero Grandi è quello di darne una lettura nuova, o meglio un approccio interattivo per capire meglio se stessi. Perché ciascuno di noi è anche le storie che ha ascoltato, visto e che lo hanno appassionato e dentro di noi c'è sempre un eroe che parla per noi e che può rivelare qualcosa, o aiutarci.

IL NUOVO MANUALE DI APPERCEZIONE
TEMATICA BASATO SU IMMAGINI ISPIRATE
DALLE "ANIME" GIAPPONESI, VUOLE
ESSERE UN METODO ATTO A RILEVARE
E RIVELARE ALCUNE DELLE PRINCIPALI
EMOZIONI, SENTIMENTI, CONFLITTI
PROPRI DELLA ORGANIZZAZIONE
DIPERSONALITÀ.

VALORE PARTICOLARE PUÒ ESSERE
IL RIUSCIRE A SVELARE LE PARTI
PIÙ CELATE; IL FAVORIRE E RENDERE
VISIBILE CIÒ CHE È IMMEDIATAMENTE
PERCEPIBILE AIUTANDO LA PERSONA
A LIBERARSI DELLE MASCHERE CHE
INDOSSA E COME DESIDERA APPARIRE.
UN METODO ATTO AD AIUTARE A ENTRARE
IN CONTATTO CON QUELLE PARTI DI NOI
CHE NON SI ACCETTANO.

UTILITA'

L' A.T. (animation test) è da considerarsi come utile strumento vuoi in affiancamento alla diagnosi che nel corso delle psicoterapie; lo scopo è l'indagare l'organizzazione di personalità, per promuovere lo svelamento di eventuali disordini del comportamento, possibile presenza di sintomatologie psicosomatiche, aspetti nevrotici, disturbi di personalità ed eventualmente tratti psicotici.

Lo strumento è particolarmente consigliato in quelle situazioni in cui il soggetto fatica ad argomentare e a riuscire a entrare in contatto con il suo mondo emotivo.

L' A.T può fornire interessanti spunti di riflessione sulla personalità del soggetto e sulle sue capacità di ricorrere alle risorse interne per provare ad affrontare le più disparate situazioni che la vita può presentare.

Aiuta a mettere in atto un processo di riflessione sui compiti vitali e sullo stile di vita che si vuole far apparire.

PREFAZIONE	03
UTILITA'	05
INDICE	06
SPIEGAZIONE DEL METODO	07
MATERIALE DEL REATTIVO	08
PREPARAZIONE DEL SOGGETTO	10
ATMOSFERA DELLA SITUAZIONE	11
ISTRUZIONI	12
ELABORAZIONE DELLE STORIE	14
ANALISI E INTERPRETAZIONE DELLE STORIE	15
ANALISI DEL CONTENUTO DELLE STORIE	16
TEMATICHE EMERGENTI	20
LE FORZE DELL'AMBIENTE E DEL PROTAGONISTA	23
OBIETTIVI FINALI	25
TEMI	24
INTERESSI E SENTIMENTI	27
INTERPRETAZIONE DEL PROFONDO	31
ANALISI FORMALE	32
ATTENDIBILITA'	32
DESCRIZIONI DELLE IMMAGINI	33
IMMAGINI PRINCIPALI	34

SPIEGAZIONE DEL METODO

Una volta avviato un clima empatico, si procede con la semplice presentazione delle figure illustrate, sollecitando il soggetto a raccontare delle storie inventate sul momento.

Le storie raccolte, in questo modo, riveleranno importanti aspetti del comportamento e della personalità del soggetto; potranno anche essere evidenziate alcune tendenze psicologiche: si osserverà la predisposizione dei soggetti ad interpretare una situazione ambigua in relazione alle esperienze passate, agli attuali bisogni, nonché le diverse caratteristiche messe in atto nel raccontare le storie, basandole non solo sulle esperienze vissute ma anche sullo svelamento dei loro sentimenti e bisogni vuoi consci vuoi latenti, vuoi inconsci.

Le figure presentate possono avere la valenza di prova d'immaginazione volta a rilevare gli interessi del soggetto assieme ai bisogni di approvazione; alle loro capacità di riuscire a ricorrere alle risorse interne atte al superamento delle difficoltà che si possono incontrare nelle più disparate esperienze. Le situazioni fornite, immaginate, possono poi essere oggetto di domande da parte dell'esaminatore che hanno il compito di aiutare l'esaminato a provare a prendere in considerazione punti di vista anche alternativi fra di loro. Si tratta di modalità, anche innovative, per provare a rapportarsi alle più disparate situazioni raccontate. È possibile osservare come al termine della somministrazione il soggetto sia inconsapevole di avere presentato allo psicologo importanti aspetti della sua personalità.

GIAN PIERO GRANDI



MATERIALE DEL REATTIVO

Il reattivo è composto di figure stampate su cartone bianco per un totale di 21 immagini. Si è potuto notare come figure rappresentanti raffigurazioni tratte dal mondo delle “anime” giapponesi possano rivelarsi efficaci ai fini di incoraggiare l’immaginazione, e possono essere utili al soggetto nel provare a descrivere diverse situazioni di vita che gli si potrebbero presentare. Il vantaggio delle immagini e del potere che possono esercitare sulla psiche del soggetto può essere quello di offrire stimoli di riflessione di considerevole natura.

La presente serie di figure scelte costituisce la prima versione dell’Animation Test approvata dal Comitato Scientifico dell’Istituto di Psicologia Individuale “A. Adler”. Il reattivo in questione non ha come obiettivo il delineare un eventuale profilo psicologico di personalità quanto piuttosto aiutare il terapeuta ad avvicinarsi al mondo del soggetto, alle sue tendenze e atteggiamenti che possono essere messi in atto nelle disparate situazioni in cui ci si può imbattere.

Nell’adoperare il materiale è stato possibile notare gli effetti e la pregnanza che tali immagini possono operare sui soggetti. Nello scegliere le immagini si è tratto spunto dalla tecnica di Murray, per ciò che concerne il T.A.T., e da contributi di Analiste e Analisti dell’I.P.I. (Member Group of the International Association of Individual Psychology). Si vuole citare, fra gli altri sperimentatori e ricercatori, il dott. Minetti Teresio che ha posto particolare attenzione a come immagini non solo animate ma anche rappresentanti situazioni di eventi, per esempio, cinematografici possano essere utili strumenti di affiancamento del lavoro terapeutico al fine d’indagare le possibili strategie che possono essere inscenate dai soggetti a seconda delle esperienze di vita che sono chiamati a vivere. Il prof. Grandi insegna come l’uso di immagini rappresentanti figure e situazioni, in parte, definite /indefinite possa essere valido strumento atto ad aiutare il processo di alfabetizzazione emotiva e – di conseguenza – lo sviluppo delle capacità argomentative. Il lavoro con gli adolescenti e coi giovani adulti ha evidenziato la presenza vuoi di difficoltà nel riuscire ad argomentare vuoi di un pensiero connotato da difficoltà ad emergere; un pensiero a tratti eccessi-

vamente semplice che non aiuta i soggetti a correttamente entrare in un rapporto di riconoscimento con le loro emozioni.

Le somministrazioni effettuate hanno mostrato come le storie abbiano evidenziato diversi tratti di personalità e atteggiamenti dei soggetti che si sono sottoposti al test. L'uso della narrazione e, in particolare, l'adoperare la terza persona come stile narrativo ha facilitato i soggetti a mettere in campo aspetti di personalità che difficilmente potrebbero emergere nel corso dei colloqui individuali. È importante osservare con quale personaggio s'identifica il soggetto e le caratteristiche attribuite. Si possono così distinguere gli stili caratteriali, le risorse e le strategie che possono essere messe in atto al fine di affrontare le diverse situazioni esperienziali.

Alcune immagini presentate sono volutamente ambigue così da poter osservare le capacità dei soggetti in età evolutiva di riuscire ad attribuire corretti significati e al riuscire ad assegnare una struttura ad un contenuto destrutturato. Potrà essere letto come valido indicatore delle capacità dei soggetti di ricorrere e/o riscoprire le proprie capacità narrative e creative.

È possibile proporre le immagini a soggetti di età compresa tra i 12 e i 35 anni, fascia d'età che comprende la pre-adolescenza, l'adolescenza e la giovane età adulta. Si tratta di una fase della vita che al momento mostra una notevole difficoltà nel riuscire a correttamente argomentare sulle esperienze. Le immagini animate possono risultare vuoi più attuali vuoi più idonee a richiamare e risvegliare desideri nascosti che difficilmente possono emergere nella realtà quotidiana.

La somministrazione può essere svolta vuoi scegliendo una serie di immagini che possono evocare determinati vissuti oppure anche per singole tavole. Le immagini raffigurate possono evocare i più disparati momenti di vita quotidiana. Sarà così possibile osservare le capacità dei ragazzi di dar voce ai propri stati d'animo, rilevare le risorse messe in atto e le strategie più idonee ad affrontare le diverse situazioni che si possono incontrare. Dalla descrizione di un singolo evento raffigurato, compito del terapeuta potrà essere quello di aiutare il ragazzo ad individuare, se necessario, diverse possibili situazioni alternative.

Le storie fornite potranno essere chiarificate da parte del terapeuta al fine di permettere al soggetto di ri-sentirsi e lavorare sulla possibile emersione di contraddizioni nel racconto. È importante affermare come spesso l'uso di immagini possa aiutare a raccontarsi attraverso l'uso della terza persona.

MANUALE
REATTIVO
DI APPERCEZIONE
TEMATICA

ANIMATION TEST

GIAN PIERO GRANDI