



*Franco Canale
Matilde Lepore*

Lo spazio illustrato

*Un caso
particolare di design*

Franco Canale
Matilde Lepore

Lo spazio
illustrato

Un caso particolare di design

Edizioni **Graphein**

È arrivato il Re Dottore

**Intervento di allestimento per il Reparto di Pediatria
del Centro Ospedaliero Cardarelli di Napoli**

Progetto di

Matilde Lepore / designer

Franco Canale / illustratore

con la consulenza pedagogica di

Bianca D'Arienzo e Susi de Majo

Promosso da

Paolo Siani / Direttore del Reparto di Pediatria

Finanziato da

Provincia di Napoli

UBS / Italia spa

Rotary International / Gruppo Partenopeo

Hanno collaborato al progetto:

Peppino Dottorini per le scansioni e la stampa digitale

Publprogram per la realizzazione e l'allestimento

Michela Cimbalo per le realizzazioni in legno



Mostra del progetto

Suor Orsola Benincasa

Aula Magna

Febbraio 2010

Catalogo a cura del Centro Studi Graphein

Foto / Biagio Ippolito

Una legge dello Stato, la 328/2000 si occupa del problema dell'umanizzazione ospedaliera e cioè di curare la persona e non solo la malattia. Ciò significa che il personale, i medici, gli infermieri e tutti coloro che hanno un approccio diretto con la persona in difficoltà, devono assumersi il compito di aggiornare gli strumenti e le proprie competenze sul piano psicologico, relazionale, ambientale e strutturale. Sia a livello diagnostico che terapeutico, la medicina, negli ultimi cinquant'anni, ha compiuto enormi passi avanti. Anche se restano ancora irrisolte gravi patologie, il mondo occidentale possiede le migliori tecniche sanitarie che la storia abbia mai conosciuto,

In opposizione al delinarsi di una situazione alquanto favorevole, spesso regna sovrana una sorta di insoddisfazione perché all'evolversi delle scienze mediche e delle conoscenze scientifiche non si accompagna un analogo sviluppo delle scienze etiche ed umane.

L'ospedale oggi è un'azienda ospedaliera, gestita da manager, il cui primo obiettivo non deve essere solo quello di massimizzare i profitti, far quadrare i bilanci e ridimensionare le spese; ma di restituire al malato anche un riconoscimento umano e non solo clinico.

Ciò diventa ancor più importante quando si parla di bambini e adolescenti.

I ricoveri sono un trauma, specie per i piccoli, perché costretti ad allontanarsi contemporaneamente dalla scuola, dalla famiglia, dagli amici, dal mondo dei giochi.

Negli ospedali dei bambini, oggi si tende ad occupare il loro tempo non strettamente sanitario con giochi, animazione dei burattini, sceneggiate dei pagliacci, costruzioni di logica spaziale, rappresentazioni di ruolo. Riteniamo che queste forme di intrattenimento spesso sottraggano eccessive risorse al bambino, se non altro per quel debito di riconoscenza che l'adulto si aspetta da lui: la prova di essersi divertito.

Il progetto "Nel Paese del Re Dottore", destinato agli spazi del reparto di pediatria del Cardarelli, nasce da una sfida all'idea di approssimazione e all'idea che la "necessità" e la funzionalità anticipano il senso estetico e la gradevolezza.

Il nostro obiettivo pertanto è di creare un ospedale "a misura di bambino": un ospedale cioè che riesca ad attenuare l'inevitabile trauma del ricovero e a favorire la continuità di un armonico sviluppo, attraverso un progetto di assistenza globale, inserita in un ambiente che ne favorisca la cura.

Paolo Siani
Direttore del Reparto di Pediatria
Dell'Ospedale Cardarelli di Napoli

Un caso particolare di design

Il lavoro che Franco Canale e Matilde Lepore hanno realizzato per il Reparto di pediatria dell'Ospedale Cardarelli di Napoli, una delle più grandi strutture del mezzogiorno, è molto di più di un caso interessante; è una di quelle commistioni e contaminazioni disciplinari che rientrano nelle multiformi attività proprie del design, espressione di molteplici competenze.

Si tratta di un caso, particolarmente esemplare, nel quale due visual designer, di formazione eterodossa, l'uno, ortodossa l'altra, hanno creato qualcosa che non possiamo definire con una locuzione breve senza penalizzarne il senso ed il significato.

Inoltre, si tratta certamente di un lavoro che dobbiamo ascrivere alla categoria del progetto, ma accanto a questa parola non possiamo che affiancare una sequenza di altri termini, arricchendolo di significati, che lo fanno entrare in quella zona indistinta d'intecconnessione tra discipline e che io preferisco definire *blur design*: le dimensioni indistinte del progetto*.

E tra progetto, disegno e design vi è già una prima grandissima contiguità; ma nel lavoro che presentiamo dobbiamo anche utilizzare i termini di illustrazione e di grafica, di arredamento e decorazione, di visioni fantastiche, di suggestioni oniriche e razionali, nella ricerca di un registro emozionale della visione che sappia introdurre il fruitore in un *luogo* fantastico, che aiuti a superare il grigiore delle pareti di una sede di profilassi e di terapia.

"È arrivato il Re dottore", questo è il titolo della "favola" che si suggerisce di interpretare, non dovrebbe essere scambiato per un semplice "intervento di allattamento"; è di più, consapevolmente o inconsapevolmente da parte di autori e committenti, è un itinerario che conduce verso una nuova considerazione del "paziente", dei piccoli pazienti nella fattispecie, con l'obiettivo di trasformare l'immagine della filiera medico-scientifica in un momento di benessere, di positivo ottimismo nei confronti della medicina, dei medici, del personale ospedaliero, dei familiari, dei visitatori.

Se pensiamo al percorso terapeutico non possiamo non cogliere le affinità tra il momento del progetto ed il momento della scienza medica.

Ogni progetto possiede una fase di analisi, come ogni rapporto medico-paziente possiede una fase di anamnesi; ogni intervento progettuale deve prioritariamente delineare un fabbisogno di intervento progettuale, come ogni medico, dopo l'anamnesi e dopo avere rilevato i sintomi,

deve determinare con cura la diagnosi, perché troppo frequentemente si tende a passare dal sintomo alla terapia, semplificando la fase diagnostica. Anche per questo la fiction del dottor House* riscuote tanto successo, l'impegno di House è la diagnostica, che persegue con un metodo euristico, proprio come il designer ricerca i perimetri disciplinari del proprio intervento. E solo dopo una diagnosi accuratissima e "definitiva" (se mai questa parola può esistere nel lessico scientifico) si procede alla terapia, ovvero al progetto. Il design è anche tutto questo itinerario metodologico: anamnesi (sintomatologia) - diagnosi-terapia; analisi (valutazione della funzionalità del progetto) - definizione della tipologia di progetto (ambiti e dimensioni) - progetto; naturalmente seguite da produzione, vendita e consumo.

Ma il lavoro di Canale-Lepore è anche faticosamente scindibile; come è giusto che sia, il design che accompagna l'intervento è composto da elementi grafici e illustrativi che guidano l'itinerario narrativo del testo, la tipografia gioca e ironizza con titoli e azioni dei personaggi, con un lettering leggiadro. La dimensione illustrativa certamente guarda all'esperienza dei Push Pin Studios, con Seymour Chwast e Milton Glaser in testa o altri come Heinz Edelman artefice del mitico "Yellow submarine", ma riesce a occhieggiare con originalità e distacco anche al delicatissimo Folon, tanto per citare alcuni ispiratori. Le sagome di Canale saranno anche il nuovo itinerario professionale e definitivamente artistico senza altre finalità. Canale è giunto finalmente dove molti designer vorrebbero andare, in quel *territorio magico* delle arti visive, senza più aggettivi e finalità.

Ora, generalmente le istituzioni ospedaliere sono così sovraccariche di sofferenza, per le mille ragioni a tutti note che, c'è da chiedersi, quale mente illuminata e creativa abbia pensato di coinvolgere due professionisti per creare un percorso di così alto livello emozionale. Sicuramente è facile pensare all'idea che la terapia per i piccoli pazienti debba avere un approccio - diciamo così - più leggero e delicato, ma c'è anche una idea di fiducia nella creatività e nella fantasia, che sopravanza di molto la sensibilità verso le suggestioni dell'illustrazione. Dicevo c'è molto di più, c'è l'idea che la terapia non debba passare per un rapporto di potere tra medico e paziente e che il medico è - finalmente - al servizio del paziente. C'è l'idea che le paure fanno parte della nostra vita, di grandi e piccini, e che la paura si può esorcizzare con l'accensione di una dimensione emozionale, ludica, fantastica. Ma è anche implicita, in questa committenza, il ruolo che lo spazio della terapia non debba, malgrado le ristrettezze economiche, essere necessariamente triste e scarno e degradato culturalmente più che fisicamente. Che lo spazio condizioni comportamenti, atteggiamenti, umore e influenzi le attività positivamente

o negativamente, non è una invenzione post-moderna, ne parlava già Vitruvio: l'*ordinatio* assicura ritmo e proporzione tra le parti e l'insieme; la *dispositio* garantisce che ogni elemento architettonico sia correttamente predisposto; e così via. Ma vi è, al fondo, anche la convinzione che l'informazione, riduca il tasso di incertezza (e questa è scienza cibernetica) e di insicurezza.

Credo, dunque, che per quanto detto, non sia il caso di definire il progetto, né come intervento di segnaletica, tantomeno come intervento di decorazione parietale, per questo mi piace *blur design*; ma se proprio dobbiamo trovare una locuzione, che questa sia lunga, descrittiva e circostanziata. Si tratta di un Progetto di allestimento, dal carattere narrativo e interattivo, come del resto lo è ogni favola che richiede la partecipazione di narratore e fruitore, che ha la finalità di alleggerire la percezione negativa implicita nel luogo terapeutico, ed associare ad esso un benessere creativo. Alle pareti le sagome dei personaggi della favola, con la quale si può giocare e nella disponibilità dei bambini delle cartoline dei personaggi: l'*uccello leggero*, la *buona fata*, il guerriero azzurro, e molto ancora, per riscrivere una sceneggiatura inesistente che ciascuno potrà rimontare a modo suo.

Tutto questo non può essere considerato, dunque, solo segnaletica, allestimento, decorazione. E' come se i personaggi dicessero ai bambini: "Qui si viene per farsi visitare, per farsi curare, ma è una cosa anche divertente, pensate a quante altre cose più brutte ci sono al mondo".

Le paure sono sovente dentro di noi.

Credo che il Direttore del reparto Pediatria, il prof. Paolo Siani, con il sostegno del Direttore generale Enrico Iovino, debbano essere più che soddisfatti di aver accolto la proposta di Canale e Lepore. La loro scelta, rappresenta sicuramente un "caso innovativo".

Come un "Patch" Adams Hunter, noto come "Patch" Adams il medico statunitense, generalmente riconosciuto come l'ideatore di una terapia olistica particolare: quella del sorriso, anche nota come clownterapia. L'autore della clownterapia, anche questa esperienza dovrebbe trovare adepti, ma nel Mezzogiorno siamo troppo impegnati a piangerci addosso per valorizzare ciò che di creativo e innovativo abbiamo inventato.

Questo progetto contribuirà a superare un'immagine negativa che, troppo spesso, prevale su una Sanità pubblica, solo perché fanno sempre meno notizia le cose che funzionano e che concorrono ad alleviare la sofferenza altrui. Tanti medici, tanti paramedici, tanto personale ausiliario e amministrativo, troppo spesso, fanno silenziosamente e quotidianamente il proprio dovere senza aspettarsi alcuna ricompensa se non la soddisfazione quotidiana di fare bene il proprio lavoro. Anche Franco Canale e Matilde Lepore, dunque, con la consulenza pedagogica di Bianca D'Arienzo e Susy de Majo, hanno fatto un lavoro di eccellenza, un *caso particolare* di utilizzo sociale della creatività del design.

Bianca D'Arienzo / Susi de Majo
Per uno spazio dedicato

*“Lo spazio riflette la cultura di chi lo organizza.
È evidente che il modo in cui viene data attenzione all'armonia e all'estetica dell'ambiente,
il tipo di materiali usati in tutti gli spazi induce a comprendere
che questa particolare cura per l'ambiente è in armonia con la cura metodica offerta agli utenti.”*

Uno spazio dedicato ai bambini è pensabile come *“un'irruzione eversiva, una strumentazione in più, capace di fornire ricchezze di possibilità combinatorie”*.

Uno spazio per l'infanzia non va mai trascurato, anzi richiede un'architettura di pensiero, ricca ed efficace, che tenga conto del loro infinito patrimonio di emozioni e di espressioni, considerando che per i bambini anche le cose, gli ambienti, gli arredi assumono un significato e si caricano di valenze comunicative. È importante che la struttura fisica, il contenitore di accoglienza che ospita bambini, genitori e personale sanitario, risponda alla dignità attribuita al soggetto in “cura”, perché tutti hanno diritto ad un ambiente curato e pensato, che sia gradevole e attraente, affinché si stimoli il piacere della “cura”, del rispetto e dell'ordine.

Oltre a rappresentare una risposta dinamica di senso ai bisogni in crescita dei giovanissimi utenti e alla loro radicata esigenza di socialità e di emozioni, lo spazio di un reparto di pediatria è per i genitori l'occasione di affidare i propri figli ad un contesto garantito, non improvvisato, ma pensato per i bambini e pronto ad accogliere idee dei genitori stessi e dove si accolgono motivazioni, interessi, esigenze che si traducono in risposte adeguate.

Ci piace pensarli insieme a giocare e divertirsi, a sperimentare tecniche nuove, a misurarsi in uno spazio pensato e allestito per loro.

Il progetto, finalizzato in particolar modo a bambini che più di altri hanno bisogno di rispetto e di “cura”, fa riferimento ad una “strategia dell'attenzione”, presupponendo con questa definizione la disponibilità all'ascolto e all'accoglienza che devono caratterizzare ogni spazio dedicato all'intervento medicalizzato sui bambini.

Più specificamente intendiamo parlare della possibilità di progettare gli spazi in maniera alternativa

a quella tradizionale e pensare l'ambiente non come spazio monologico, strutturato rigidamente secondo un ordine funzionale ed asettico, ma come luogo dove possono convivere più dimensioni e dove si possa tener conto di più aspetti e soprattutto di più condizioni.

La finalità è di organizzare il reparto di pediatria come uno spazio relazionale la cui qualità non deriva da una teoria, ma da un modo di vedere, di sentire, di proporre, di stabilire contatti.

Il progetto di allestimento si pone pertanto come ricerca non solo sulle forme ma anche sulle relazioni, ponendo in primo piano i modi d'uso, le connessioni tra le cose, gli stimoli e le eventuali risposte.

Il progetto

Gli obiettivi

Trasformare l'esperienza terapeutica del bambino in esperienza conoscitiva e socializzante attraverso una relazione con l'ambiente ospedaliero, che viene percepito spesso come estraneo e talvolta ostile.

In questo modo si intende riconoscere e ricostruire i bisogni ed i desideri del mondo relazionale del bambino, favorendone le appropriazioni conoscitive, intervenendo sulla percezione dell'ambiente terapeutico e adattandolo ai livelli percettivi del bambino.

Le modalità

Il progetto prevede una ricerca all'interno del campo della comunicazione visiva con la partecipazione di tre componenti professionali: il pediatra, lo psicologo ed il designer.

Fondamentale sarà lo studio per la elaborazione di un percorso visivo, come una sorta di scenografia immaginaria del gioco, che accompagni il piccolo paziente e coincida con il percorso reale all'interno della struttura ospedaliera (dall'ingresso all'accettazione, dal ricovero alle analisi, all'intervento, alla medicazione).

Il percorso, attraverso metafore visive e concettuali appartenenti all'immaginario infantile, caratterizza i personaggi, i luoghi, le tappe, gli strumenti fino agli stessi oggetti dell'ambiente terapeutico per trasformare l'esperienza della terapia e della cura in un gioco, inteso come "viaggio" o "percorso" all'interno di un tempo e di uno spazio particolare e diverso da quello domestico o scolastico abituale.

Le caratteristiche

L'intervento prevede pannelli in cui sono rappresentate "figure" ispirate a soggetti fantastici che evocano metaforicamente un viaggio di esplorazione dei luoghi e delle relazioni.

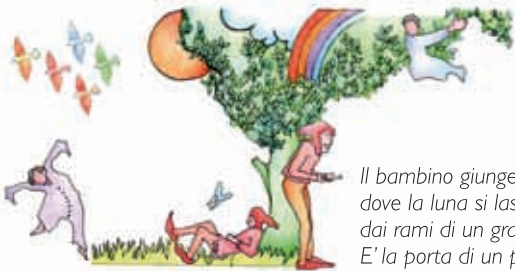
Ogni figura è accompagnata da un breve testo che funziona da guida narrativa del materiale visivo.

Il percorso narrativo funge da supporto, ma non vincola l'interpretazione delle "figure", che, avendo una loro autonoma giustificazione, lasciano molteplici e libere possibilità di lettura, sia ai bambini che agli adulti.

Il percorso narrativo

Le "figure" creano una relazione tra un percorso immaginario e le funzioni dello spazio ospedaliero.

L'ingresso nel reparto



Il bambino giunge al limite di un bosco dove la luna si lascia intrappolare dai rami di un grande albero. E' la porta di un palazzo. Entra...



Medicheria e visita

Il Re Dottore corre incontro al bambino. Un lungo corridoio, tante porte, rumori di passi.

Uno strano personaggio misura con un metro l'altezza del bambino.



Il soggiorno nel reparto

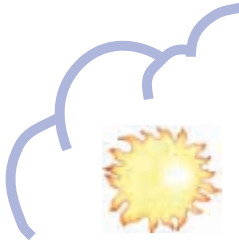


Il bambino dorme, il suo sonno è tranquillo

Al mattino il canto del gallo lo sveglia: scopre che ci sono altri ospiti come lui nel palazzo.



La piazza dei giochi



*Il sole risplende nella piazza, luogo di incontri, di racconti, di scoperte.
Tutti insieme i bambini giocano e si lasciano abbracciare dai raggi del sole.*



Gli amici animali

*Il bambino rivolge lo sguardo
ad una scimmia che solleva il braccio e lo saluta.*

*Appaiono un elefante e un grande uccello
Il bambino monta felice in groppa all'elefante..*



L'uccello leggero e l'elefante pesante.

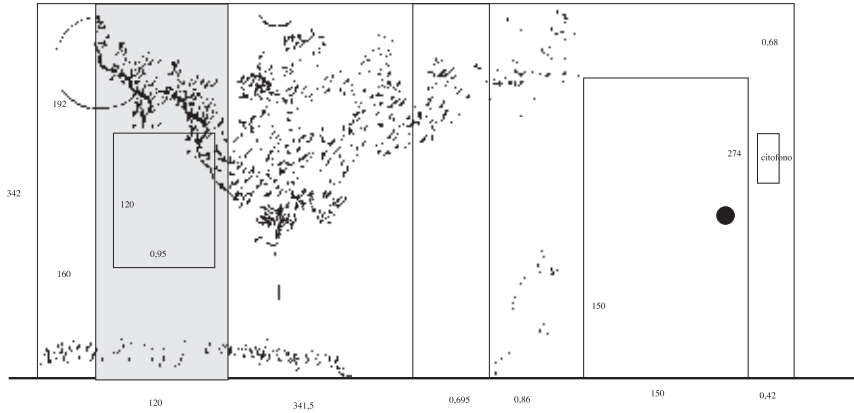
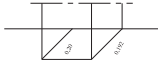


Altri personaggi

*Ancora qualcuno
attende il bambino.
Ha un elmo sulla testa.
Sarà un guerriero?*



Dove corre la bambina nel suo strano costume?





Le figure

È arrivato il Re dottore!



Quanto sei alto?



La buona fata



Evviva



Andiamo



Il guerriero azzurro

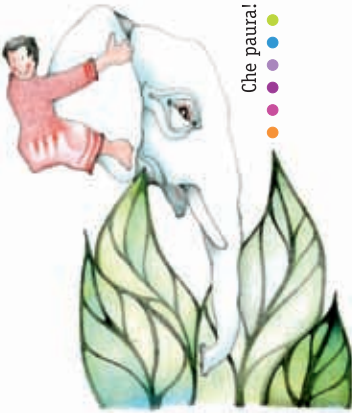
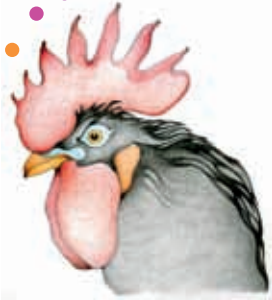




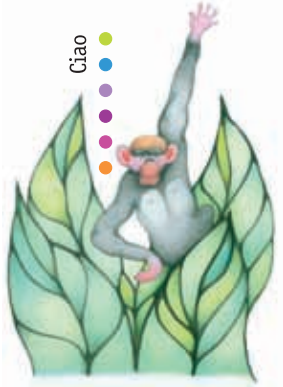
Buongiorno!

L'elefante pesante

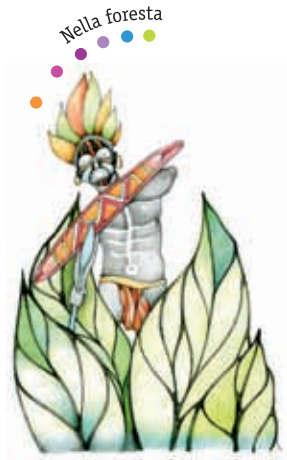
L'uccello leggero



Che paura!



Ciao



Nella foresta



Il guerriero azzurro



Quanto sei alto?



L'elefante pesante



Un lungo corbino, tante perle, nome di passero
e una creatura alata con il metro misura l'altezza
del bambino.



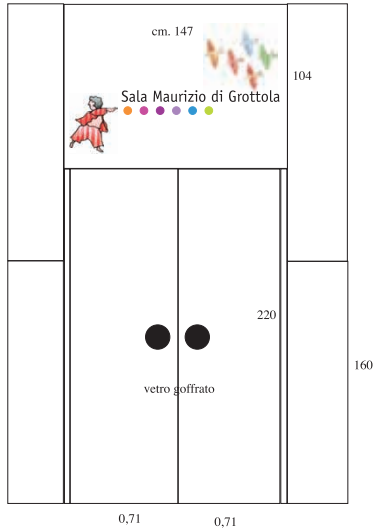
Buongiorno!



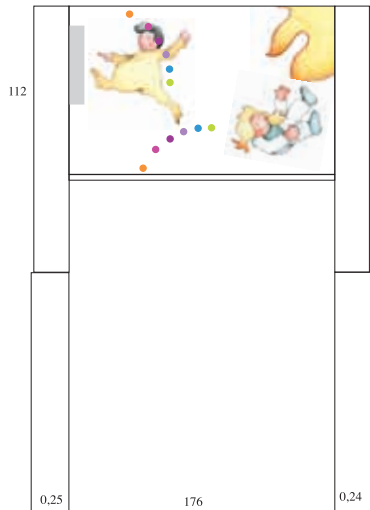


Ingresso ludoteca

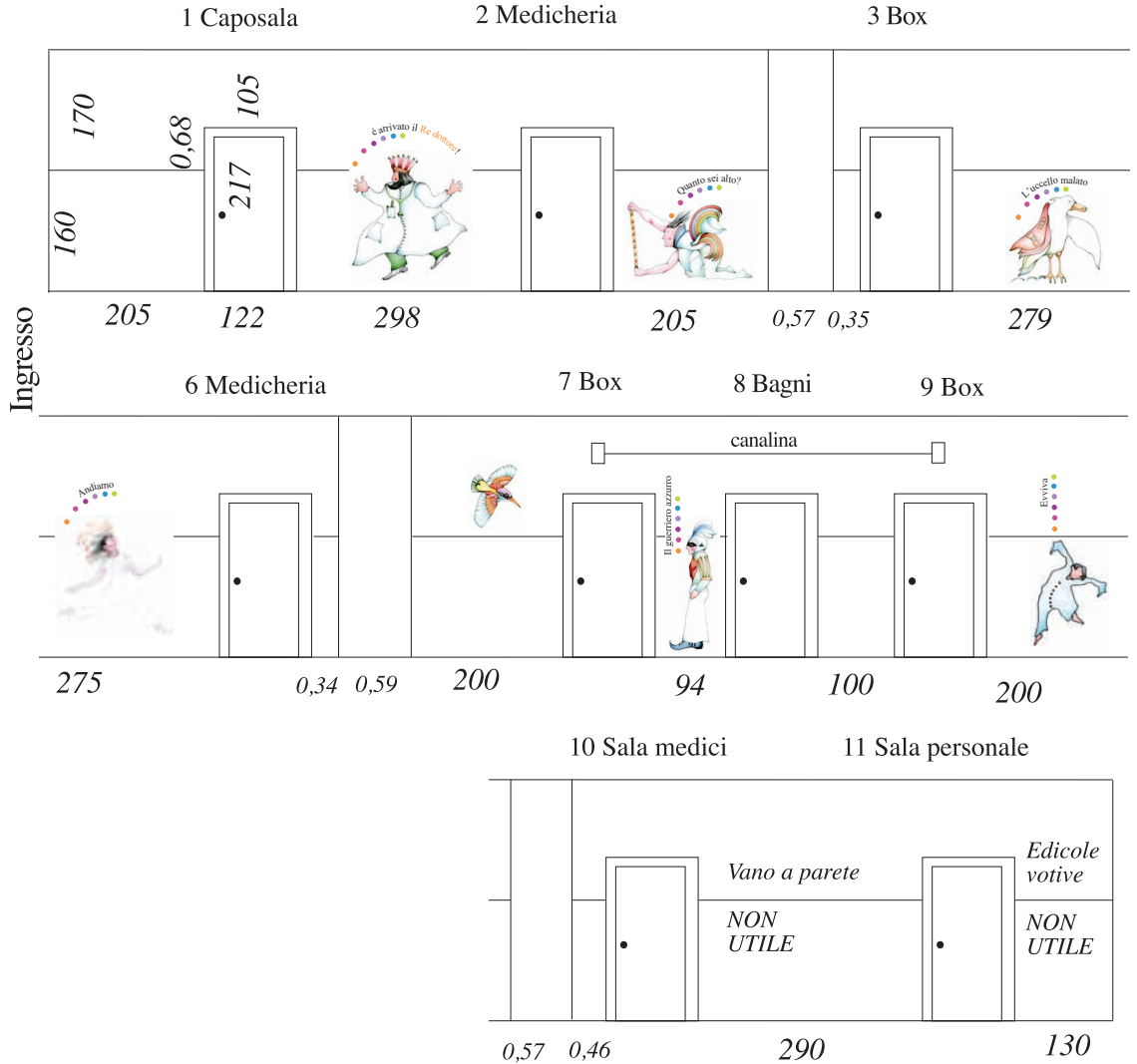
vetro superiore montato con il silicone



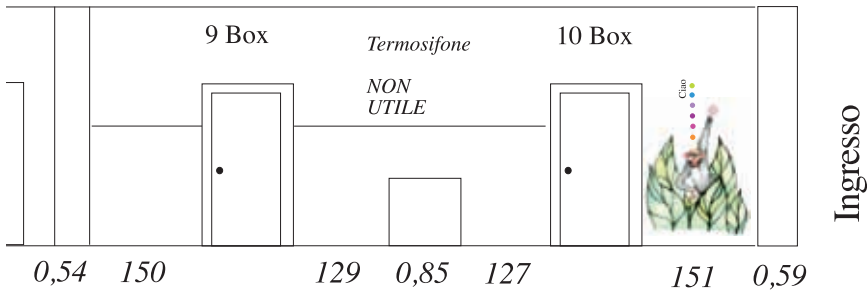
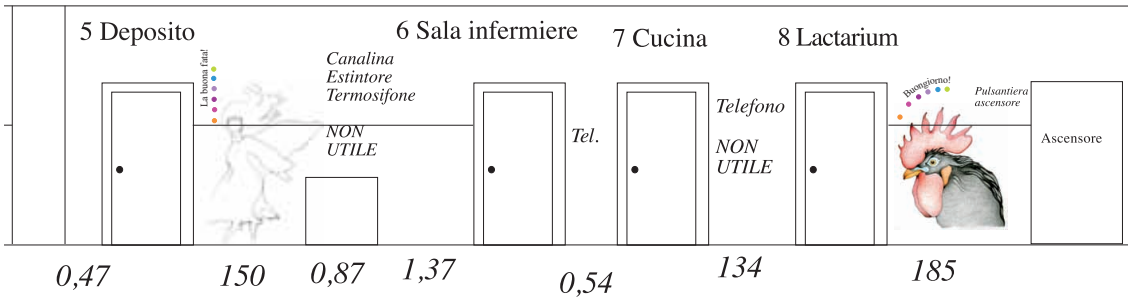
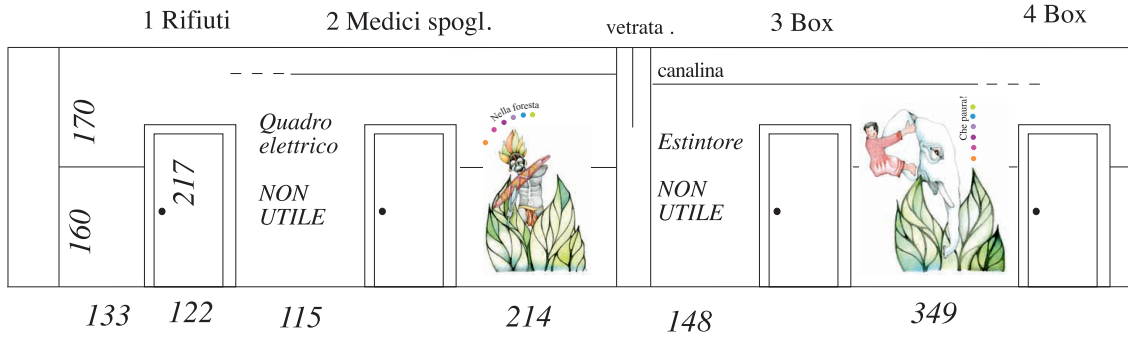
0,23 vetrata super. prima della ludoteca 0,23

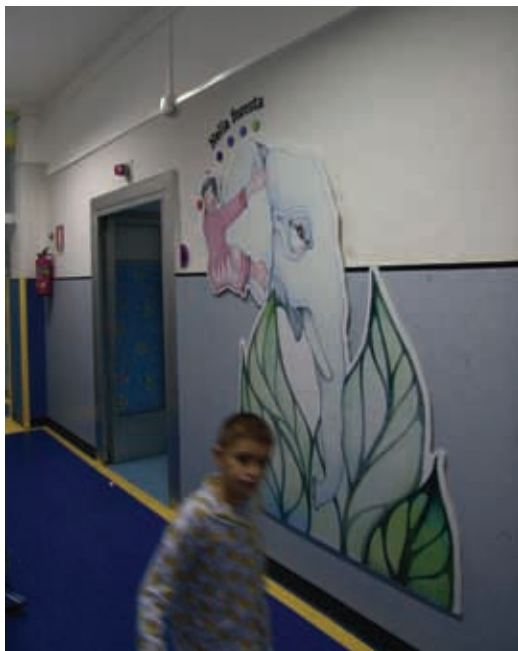


Corridoio prospetto sinistro / fronte ingresso



Corridoio prospetto destro / lato ingresso









UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
SUOR ORSOLA
BENINCASA

