

The projective instance in the perceptual-sensory sphere as a pedagogical device

Sensory disabilities and autism in film representation

L'istanza proiettiva nella sfera percettivo-sensoriale come dispositivo pedagogico

Disabilità sensoriali e autismo nella rappresentazione filmica

EMILIANO DE MUTIIS, GIANLUCA AMATORI*

ABSTRACT: Nell'ambito di ricerca delle *Medical Humanities*, il cinema rappresenta un vero e proprio *dispositivo pedagogico*, capace di avvicinare lo spettatore agli aspetti affettivi e culturali che accompagnano diverse situazioni di fragilità. In relazione allo specifico mondo della disabilità, esso, in virtù della sua natura *sincretica* e *multisensoriale*, può attuare una proiezione dello spettatore nella dimensione *percettivo-sensoriale* del personaggio, per una comprensione "potenziata", più diretta e integrata.

KEY-WORDS: cinema, disabilità sensoriali, autismo, Embodied Cognition.

ABSTRACT: In the field of *Medical Humanities* research, cinema represents a true *pedagogical device*, capable of bringing the spectator closer to the affective and cultural aspects that accompany various situations of fragility. In relation to the specific world of disability, it can, by virtue of its *syncretic* and *multisensory* nature, implement a projection of the spectator into the *perceptive-sensory* dimension of the character, for an 'enhanced', more direct and integrated understanding.

KEY-WORDS: cinema, sensory disabilities, autism, Embodied Cognition.

* Università Europea di Roma.

1. Introduzione

Nell'ambito di ricerca delle *Medical Humanities*, il cinema rappresenta un linguaggio espressivo in grado di agire come un vero e proprio *dispositivo pedagogico*, capace di avvicinare lo spettatore agli aspetti affettivi, emotivi, culturali che accompagnano diverse situazioni di fragilità: «attraverso i racconti scritti o figurati delle vicende di malattia, si genera un *confronto* e una rielaborazione dei significati connessi a questa particolare esperienza umana» (Garrino, 2015, p. 27).

All'interno di quella che può essere definita l'*avventura* di educare, il cinema può contribuire in quanto strumento atto alla *formazione* dello sguardo; le immagini cinematografiche possono, in tal senso, diventare occasione per mettere in gioco esperienze e valori, essendo la visione di un film in grado di sollecitare la ricerca di sé e della relazione con l'altro (Malavasi, Polenghi, Rivoltella, 2005).

In relazione allo specifico mondo della disabilità, il cinelinguaggio, in quanto *mediatore culturale*, ha cercato da sempre di veicolare informazioni e saperi nonché di suscitare interesse e attenzione, nel tentativo di raccontarle al grande pubblico per decostruire pregiudizi e creare occasioni di incontro e riflessione (Bocci, 2005). Attraverso l'opera cinematografica, infatti, «si possono rendere visibili l'invisibile, il marginale, l'escluso»; è possibile «operare socialmente, sensibilizzare su problematiche ed emergenze, elevando l'espressione artistica a strumento di apprendimento, di emancipazione e disvelandone la valenza sociale e politica» (Pavone, 2016, p. 362).

In quanto *dispositivo pedagogico*, il cinema è in grado di suscitare modificazione della condizione interiore dello spettatore simile a quella di persone che si trovano in situazioni di apprendimento, una condizione definibile di *orientamento aspettante* (Dieuzeide, 1966). In tal modo, viene a crearsi una sorta di «*tensione conoscitiva*» (Bocci, 2012, p. 210): in prima istanza, grazie ai meccanismi tipici del *pensiero narrativo* e, successivamente, in seguito alla rielaborazione dei contenuti e dei vissuti esperiti durante la visione secondo le modalità tipiche del *pensiero paradigmatico* (Bruner, 1993).

Ma il solo livello narrativo e paradigmatico non riesce a rendere conto di come l'esperienza filmica possa risultare così coinvolgente, così «diversa dal mondo e nello stesso tempo [...] suo sostituto, suo emblema, suo rappresentante» (Casetti, 2001, p. 533). Per guardare a tale linguaggio nella

sua complessa molteplicità funzionale dobbiamo necessariamente considerare anche la sua capacità di generare un «*impatto sincretico* con una pluralità di stimoli sensoriali ed emotivo-relazionali» (Pavone, 2016, p. 362).

Ed è proprio su questa sua natura *sincretica* e *multisensoriale* – oltre che *narrativa* – che si basa la particolare modalità di rappresentazione filmica che il presente contributo intende delineare, capace di generare una istanza proiettiva *dentro* la condizione del personaggio con disabilità; modalità in grado di comporre uno *sguardo* e una *percezione* differenti, di esplorare punti di vista diversi nell'ambito della stessa narrazione, posti all'*esterno* ma anche all'*interno* dei personaggi rappresentati, sollecitando forme di pensiero riflessivo volte ad una più autentica ed effettiva conoscenza del reale.

2. Le diverse modalità di rappresentazione filmica

Come evidenziato da diverse riflessioni critiche condotte anche dal punto di vista dei *Disability Studies* (Kama, 2004; Allan, 2013; Bocci, Bonavolontà, 2013; Bocci, 2020; Fedeli, 2022), la narrazione cinematografica si è spesso concentrata su una sola delle due prospettive accennate sopra: quella, cioè, possibile dal punto di vista *esterno* dello spettatore che osserva la rappresentazione di un personaggio con disabilità.

Secondo tale prospettiva, quella che viene a realizzarsi è un tipo di rappresentazione «*fenomenologico-descrittiva*», volta cioè alla descrizione di «*che cos'è* e *che cosa comporta* avere una [...] una determinata sindrome e/o una disabilità»; oppure, un tipo di rappresentazione collocabile a livello dello «sfondo *psicologico-drammatico*», dove le condizioni psichiche, fisiche, sensoriali o cognitive, «*riconducibili a situazioni di malattia, di disagio, di disabilità*», benché «*non [...] trattate come protagoniste nelle storie narrate [...] ne costituiscano comunque l'orizzonte di senso entro il quale i personaggi pensano, si muovono e agiscono*» (Bocci, 2005, p. 244, p. 250).

In entrambe queste tipologie, la rappresentazione viene condotta – come si diceva – da un punto di vista *esterno*, focalizzato essenzialmente o sugli aspetti *visivo-comportamentali* della persona con disabilità (tratti fisici e movenze caratteristiche) all'interno del mondo *fisico* tratteggiato intorno ad essa (rappresentazione *fenomenologico-descrittiva*); o sulla *esteriorizzazione* della *dimensione interiore*, attuata attraverso i dialoghi e l'espressività attoriale (rappresentazione dello sfondo *psicologico-drammatico*).

Ma in alcuni recenti pellicole centrate su disabilità sensoriali o con rilevanti implicazioni della componente sensoriale, è possibile riscontrare la presenza di un'altra modalità di rappresentazione, capace di generare una istanza proiettiva *dentro* la condizione del personaggio con disabilità.

Mentre nella modalità fenomenologico-descrittiva (e, ancor più, in quella basata sullo sfondo psicologico-drammatico) lo spettatore è posto *davanti* alla rappresentazione della disabilità, *al di fuori* del personaggio rappresentato, di cui osserva le gesta e di cui ascolta le parole, nell'altra modalità lo spettatore va a proiettarsi *dentro* la *sfera percettivo-sensoriale* del personaggio con disabilità, vivendo dal suo punto di vista e di ascolto le vicende narrate e le difficoltà legate alla sua peculiare situazione funzionale.

Utilizzando l'aspetto percettivo come motore di questa istanza proiettiva, tale altra modalità, differente ma complementare rispetto a quelle più comunemente usate, partecipa alla composizione di uno nuovo *sguardo* nello spettatore, ribaltando il suo punto di vista e di ascolto da *fuori* a *dentro* il personaggio rappresentato. Utilizzato come esplicito espediente semiotico, questo ribaltamento è in grado di generare un radicale cambiamento nei meccanismi di natura *narrativa* del cinelinguaggio: togliendo importanza al linguaggio e conferendola agli aspetti *sincretici* e *multisensoriali*, esso configura la sfera percettivo-sensoriale come agente narrativo *al posto* della parola.

Dal punto di vista tecnico, questa alterazione delle dinamiche *narrative* diviene possibile grazie ad una serie di interventi attuati grazie al *sound design* e al *video editing*, volti a generare distorsioni sonore e visuali fino agli estremi del silenzio e dello schermo nero: prendendo il posto della parola, tali interventi possono diventare a tal punto significative da sospendere la funzione linguistica delegandone la veste semiotica ad un codice di stimolazioni percettive e sensoriali.

Nella prospettiva teorica delle *Medical Humanities*, tale proiezione dello spettatore *dentro* la *sfera percettivo-sensoriale* del personaggio con disabilità può consentire di attivare una dimensione conoscitiva non mediata e, quindi, più profonda. La capacità del cinelinguaggio – sopra menzionata – di produrre situazioni simili a quelle di apprendimento può, quindi, ampliarsi grazie al potenziamento della mediazione corporea, promotrice di una comprensione più diretta e integrata (Ferri, Gamelli, 2017). Nell'incrocio sinergico tra *Medical Humanities* ed *Embodied Cognition*, il corpo può essere inteso come un vero e proprio *soggetto* di cognizione (Gomez Palo-

ma, Ascione, Tafuri, 2016), mediatore privilegiato e dispositivo attraverso il quale, realizzando esperienze, si sviluppa apprendimento e si produce conoscenza (Rivoltella, 2012). Grazie alla connessione che riesce ad attivare con le «dimensioni profonde *pre* e *non* verbali», tale apprendimento viene a configurarsi come *potenziato/umentato*, in grado di creare, cioè, una connessione con i funzionamenti dei personaggi, con lo spettro percettivo “alterato” o “ridotto” delle loro disabilità (Damiani, Gomez Paloma, 2020, p. 103). Un apprendimento significativo, trasformativo, autentico, in grado di promuovere un cambiamento di *habitus* e atteggiamento, in base al quale riconsiderare – in chiave educativa e pedagogica – le preconoscenze e le prassi comportamentali adottate verso la condizione di disabilità (o, più in generale, anche di fragilità e malattia).

In tale ottica, la rappresentazione visivo-comportamentale *della persona* con disabilità (*fenomenologico-descrittiva* o *psicologico-drammatica*) viene integrata e/o sostituita dall'esperienza “incarnata” e immersiva delle componenti percettive *della disabilità* stessa, andando a configurare quello che può essere definito un *cambio di prospettiva spettatoriale*: dall'osservazione *del* alla percezione *nel* corpo con disabilità (Amatori, De Mutiis, 2022).

2.1. Le disabilità sensoriali

La proiezione nella dimensione *percettivo-sensoriale* di un personaggio con disabilità è molto significativa nel caso delle disabilità sensoriali. In esse non sono – quasi mai – presenti aspetti esterni di natura *visivo-comportamentale* sui quali incentrare una rappresentazione fenomenologico-descrittiva; collocandosi, quindi, la disfunzionalità all'*interno* del personaggio, la connessione dello spettatore con la dimensione del *dentro* diventa imprescindibile, incentrata sulla sfera di percezione *interiore* del mondo *esterno*.

Nella rappresentazione filmica di un personaggio con disabilità *uditiva*, l'istanza proiettiva *dentro* la *sfera percettivo-sensoriale* può essere attuata dal cinelinguaggio attraverso tecniche di *sound design*, tese a ricreare la veste acustica del mondo fisico così come da questi esperito. L'*auricularizzazione* – che in linguaggio tecnico si definisce come la relazione tra ciò che l'istanza narrante fa sentire e chi ascolta – viene, in tal modo, a spostarsi da un livello *esterno* (i suoni dell'ambiente) ad uno *interno-primario* (i suoni dell'ambiente come percepiti dal personaggio). Nel caso della disabilità

uditiva, le *soggettive sonore* possibili – motore semiotico dell’istanza proiettiva suddetta – sono essenzialmente basate su tre differenti situazioni di ascolto: lo specifico spettro di frequenze nonché la tipologia di disturbi acustici dell’*udito* in fase di compromissione o *compromesso* (taglio delle frequenze medio-alte, suoni “ovattati”, sibili, ecc.); il tipo di spettro di frequenze caratteristico della restituzione acustica di un *impianto cocleare* o di un *apparecchio acustico* (taglio delle frequenze basse, distorsioni varie sulle frequenze medie, ecc.); l’azzeramento totale del suono, per ricreare il silenzio tipico della sordità profonda.

In alcune pellicole recenti, questi espedienti vengono utilizzati esplicitamente dai registi con la chiara intenzione *narrativa* di creare il ribaltamento prospettico suddetto, capace di offrire un’esperienza “incarnata” e immersiva delle componenti percettive *della disabilità* uditiva del personaggio.

Nel film *Sound of metal* (USA, 2019, regia di Darius Marder), ad esempio, centrato sulla figura di un batterista *heavy metal* (Ruben) la cui vita personale e musicale viene sconvolta dall’improvvisa perdita dell’udito, vengono utilizzate tutte e tre tipologie di *soggettive sonore* suddette.

In una delle scene iniziali del film, Ruben si trova costretto ad interrompere una sua *performance* musicale in un locale per via di un calo improvviso dell’udito: attraverso una alternanza tra punto di vista *esterno* ed *interno* rispetto al personaggio, e – soprattutto – di un punto di ascolto *esterno* ed *interno* ad esso, lo spettatore è proiettato in una situazione percettiva in cui gli è consentito non solo di *vedere* la sordità “da fuori”, ma anche “di *sentirla* da *dentro*”. Attraverso il taglio delle frequenze medio-alte attuato a livello di *sound design* (ascolto parziale, ovattato, confuso), le parole che la ragazza di Ruben gli rivolge concitatamente non risultano più percepibili: la dimensione *narrativa* viene esplicitamente assunta da un codice di stimolazioni percettive e sensoriali (le parole distorte, i suoni “ovattati”), a sottolineare l’insignificanza semiotica – in tali scene – del linguaggio rispetto al ruolo centrale assunto dal suono. In modo analogo, nella scena finale del film nessun dialogo e nessuna parola è presente: lo spettatore osserva ma, soprattutto, ascolta il mondo intorno a Ruben, seduto su una panchina, attraverso il filtro acustico del suo impianto cocleare (taglio delle frequenze medio-basse e distorsione dei rumori a più alta intensità); tali stimolazioni sonore, e poi il silenzio totale negli ultimi minuti, sono gli unici elementi *narrativi* – insieme all’espressività comunicativa dell’attore protagonista – volti a sostenere il flusso dello *storytelling*.

Anche nella miniserie animata *El Deafo* (USA, 2022, regia di Gilly Fogg) la rappresentazione delle disabilità uditive di Cece, una coniglietta molto intelligente che perde l'udito a causa di una malattia, avviene tramite numerose *soggettive sonore* basate sulle tre tipologie suddette: lo spettro di frequenze dell'udito *parziale e compromesso*; lo spettro di frequenze dell'ascolto tramite *apparecchio acustico*; il silenzio profondo della *sordità*. Attraverso una alternanza tra punto di vista *interno/esterno* associato ad un punto di ascolto molto spesso solo *interno*, lo spettatore riesce a *sentire da dentro* i suoni esterni, distorti e filtrati nella *specialità* di una percezione uditiva ridotta. Proprio perché rivolto primariamente ad un pubblico in età infantile, l'intento comunicativo e educativo dell'istanza proiettiva è palese: attraverso l'istantaneità della mediazione corporea, la comprensione delle numerose difficoltà ambientali, sociali e affettive di Cece e dei suoi "bisogni speciali" non avviene tramite concettualizzazioni astratte o precetti comportamentali ma in modo "diretto", esperienziale, incarnato.

Passando ora alla rappresentazione filmica di un personaggio con disabilità *visiva*, vediamo come l'istanza proiettiva *dentro la sfera percettivo-sensoriale* venga attuata dal cinelinguaggio su entrambi i canali percettivi a disposizione (audio e video) attraverso interventi sia di *sound design*, tesi a simulare l'iperacutezza dell'udito che si sviluppa spesso nelle persone con tali disabilità (in una sorta di compensazione intra-sensoriale del deficit), sia di *video editing*, volti alla applicazione di filtri visivi distorcenti o, al limite, al ricorso allo schermo nero (*black screen*) per rendere l'esperienza immersiva della cecità profonda.

Nel film *Man in the dark* (USA, 2016, regia di Fede Álvarez), centrato sul tentativo di tre adolescenti di fare irruzione nella casa di un veterano di guerra cieco per attuare una rapina, il chiaro intento del regista di proiettare lo spettatore nella condizione percettiva tipica di una disfunzionalità visiva viene sottolineato, in un solo breve frammento di una scena, dalla frase pronunciata dell'ex militare «adesso vedete quello che vedo io», nel momento in cui questi toglie la luce nello scantinato in cui si trovano ad inseguirsi, facendo sprofondare tutti – spettatori compresi – nel buio più totale.

In *The Blind Man Who Did Not Want To See Titanic* (Finlandia, 2021, regia di Teemu Nikki), l'istanza proiettiva nella sfera percettivo sensoriale del personaggio con disabilità visiva viene sostenuta per un tempo maggiore, arrivando – come in *Sound of metal* – ad assumere in più momenti la funzione di agente *narrativo* al posto della parola. Basata sulle vicende vis-

sute da Jaakko, un uomo con sclerosi multipla, cieco e costretto su sedia a ruote, la pellicola presenta interventi sia sul canale visivo sia su quello uditivo. In una scena del film, Jaakko, deciso a prendere il treno da solo, senza assistente, per andare a far visita ad una donna anch'essa malata conosciuta solo telefonicamente con l'obiettivo di "vedere" insieme Titanic, viene condotto da un malvivente in un luogo appartato per essere rapinato.

Mentre Jaakko viene spinto forzatamente sulla sedia a ruote, il regista proietta lo spettatore nel punto di vista e di ascolto del personaggio: un filtro visivo atto a sfocare tutti gli elementi non centrali dell'inquadratura viene usato come espediente semiotico per togliere significatività al canale visivo e per rendere l'esperienza percettiva vissuta dal personaggio come di chi "non vede ma immagina visivamente ciò che ascolta". Con l'ingresso nell'ambiente chiuso, il regista sostiene per più di un minuto uno schermo totalmente nero, proiettando lo spettatore nel *punto di vista* "annullato" di Jaakko e nel suo *punto di ascolto* "potenziato" dall'iperacutezza del suo udito. I soli rumori costituenti la traccia audio assolvono la funzione di agenti narrativi al posto della parola, "raccontandoci" l'ampiezza dell'ambiente attraverso la quantità di reverbero applicato, il carattere di luogo appartato attraverso il rumore dei vetri sotto le ruote e lo sbattere d'ali di un uccello, il pericolo della solitudine attraverso il dissolversi dei rumori del mondo esterno in un silenzio straniante e assordante.

2.2. *Il disturbo dello spettro dell'autismo*

Tra le altre tipologie di disabilità rispetto alle quali il cinelinguaggio può attuare una proiezione nella dimensione *percettivo-sensoriale* tipica della loro specifica modalità di funzionamento, ai fini – come abbiamo visto – di una comprensione più profonda e "potenziata" dalla mediazione corporea, c'è sicuramente il disturbo dello spettro dell'autismo.

Come recenti studi hanno messo in luce, in quella che potremmo definire "esperienza autistica", l'elaborazione sensoriale gioca un ruolo chiave: mentre storicamente i sintomi sensoriali sono stati ritenuti conseguenze secondarie di differenze nell'elaborazione socio-cognitiva, si tende sempre più a leggere i disturbi nell'elaborazione sensoriale come correlati in modo primario agli altri domini emotivo-comportamentali che caratterizzano l'autismo (Robertson, Baron-Cohen, 2017; Buyuktasgin et al., 2021).

Questa chiave di lettura riflette, peraltro, l'inquadramento concettuale dell'autismo come di una condizione di *neurodiversità*, compiuto, alla fine degli anni Novanta, dalla sociologa australiana Judy Singer: non un'entità eziologica ma un «*contenitore fenomenologico* privo di descrizioni univoche», una gamma di manifestazioni derivanti dalla «differenza di sviluppo e funzionamento di alcune aree del sistema nervoso» (per questo, non si è affetti da autismo ma si è autistici) (Schianchi, 2023, p. 245).

Sebbene film con personaggi autistici siano stati proposti dall'industria cinematografica sin dagli anni Ottanta, solo recentemente si riscontrano tentativi del cinelinguaggio di tradurre l'esperienza autistica “neurodiversa” in modo più articolato e multidimensionale, anche attraverso un approccio *embodied*.

Nel cortometraggio di animazione *Loop* (USA, 2020, regia di Erica Milson)¹, incentrato sulle vicende di una ragazza autistica non verbale (Renee) e un ragazzo molto socievole ed espansivo (Marcus) che imparano a capirsi durante un'escursione in canoa, la riproduzione dell'esperienza autistica in chiave multidimensionale viene attuata ricorrendo sia alla consueta rappresentazione visivo-comportamentale (*fenomenologico-descrittiva*), sia all'istanza proiettiva *nella la sfera percettivo-sensoriale* del personaggio sopra tratteggiata.

In merito al primo aspetto, per raggiungere la massima autenticità nella riproduzione dei tratti comportamentali di Renee, la regista e gli animatori si sono avvalsi della consulenza dell'*Autistic Self Advocacy Network*, organizzazione statunitense senza scopo di lucro gestita da e per individui nello spettro dell'autismo. Grazie a questa collaborazione, è stato identificato un *linguaggio gestuale* atto a tradurre:

- sia stati *emotivi* in comportamenti specifici, come mettersi le mani sulle orecchie o avviare riproduzioni sonore sullo smartphone in modo ripetitivo (da cui il titolo “loop”) in momenti di ansia;
- sia stati di natura più *cognitiva* in altrettanti comportamenti peculiari, come strizzare gli occhi in situazione di sovraccarico informativo.

1. Prodotto dai Pixar Animation Studios e distribuito dai Walt Disney Studios MotionPictures, *Loop* fa parte della serie di cortometraggi SparkShorts, ideata da Pixar per scoprire nuovi autori, esplorare nuove tecniche di narrazione e sperimentare nuovi flussi di produzione, offrendo l'opportunità ai singoli artisti di liberare il loro potenziale e i loro approcci inventivi alla regia su una scala più piccola rispetto alla normale produzione.

Ancora nel rispetto della massima autenticità possibile, i segmenti vocali costituenti il linguaggio “sonoro” di Renee sono stati interpretati da Madison Bandy, una attrice autistica.

In merito all’istanza proiettiva nella sfera *percettivo-sensoriale* “neurodiversa” del personaggio, sono stati attuati, invece, interventi specifici sia sul canale video che su quello audio.

La differenza tra l’esperienza *visiva* di Renee rispetto a quella di Marcus, evidente nell’alternanza dei due punti di vista, è stata resa attraverso:

- un aumento della luminosità e del contrasto nonché una saturazione dei colori, per tradurre l’ipersensibilità alla luce e ai colori tipica della specifica condizione di funzionamento di Renee;
- il posizionamento “decentrato” dell’inquadratura, non focalizzato, ad esempio, sul viso di Marcus mentre parla ma su aspetti apparentemente secondari (come il riflesso della luce sull’acqua del lago);
- la sfocatura ai bordi dell’immagine, per rendere lo sguardo iperfocalizzato su alcuni aspetti specifici a discapito della visione d’insieme;
- un movimento molto accentuato del *focus* del punto di vista di Renee, per restituire la sensazione di una consapevolezza dell’ambiente circostante più “aperta” e centrata sui dettagli rispetto a quello di una persona a sviluppo neurotipico.
- Il peculiare mondo *sonoro* di Renee viene, invece, costruito dal cinescopio tramite:
- l’applicazione di un reverbero alla voce di Marcus e ai rumori ambientali, per rimandarne la sensazione come di lontananza e marginalità rispetto alla molteplicità di tutti gli altri stimoli sonori presenti;
- un aumento eccessivo dell’intensità sonora e l’applicazione di una distorsione, per tradurre il senso di sovraccarico sensoriale possibile in alcune situazioni, come quando, ad esempio, il rumore di un motoscafo in avvicinamento viene amplificato all’interno del tunnel in cui i due ragazzi si trovavano proprio per sperimentarne le peculiarità acustiche.

Proprio come in *Sound of metal* e *The Blind Man Who Did Not Want To See Titanic*, questi interventi vengono usati esplicitamente come agenti *narrativi* al posto della parola, ancor più significativi e “parlanti” proprio perché rivolti alla rappresentazione di un personaggio con autismo *non verbale*.

3. Conclusioni

In quanto *dispositivo pedagogico*, il cinema può riuscire più efficacemente ad avvicinare lo spettatore agli aspetti emotivi e funzionali di alcune disabilità se “potenziato” dalla mediazione corporea possibile grazie alla proiezione nella dimensione *percettivo-sensoriale* del personaggio. In tal senso, la prospettiva dell'*Embodied Cognition* applicata al cinelinguaggio può diventare funzionale all’ambito di ricerca delle *Medical Humanities*, attraverso la creazione, nella narrazione filmica, di un diverso tipo di connessione e di relazione con l’altro: un “ponte” percettivo, in grado di ribaltare la prospettiva dello spettatore, passando dall’osservazione *del* alla percezione *nel* corpo con disabilità.

Riferimenti bibliografici

- ALLAN K., *Reading disability in Science Fiction*, in Allan K. (Ed.), *Disability in Science Fiction. Representations of technology as cure* (pp. 1-15), Palgrave Macmillan, New York 2013.
- AMATORI G., DE MUTIIS E., From augmented reality to diminished reality. Pedagogical reflections on the cinematographic representation of hearing impairments, in «Italian Journal of Special Education for Inclusion», vol. 10, n. 1 (2022), pp. 101-109. <https://doi.org/10.7346/sipes-01-2022-08>
- BOCCI F., *Percorsi di analisi cinematografica per conoscere la disabilità*, in «Difficoltà di apprendimento», vol. 11, n. 2 (2005), pp. 237-260.
- , *Scuola, insegnanti, disabilità nell’immaginario cinematografico. Identificazione e classificazione di repertori filmici per un’analisi didattica e pedagogica speciale*, in D’Amato M. (a cura di), *Finzioni e mondi possibili. Per una sociologia dell’immaginario*, Libreriauniversitaria.it, Limena (PD) 2012.
- , *Altri corpi nei “Film di mezzanotte”. Visioni e analisi delle rappresentazioni della disabilità e della diversità*, in Bocci F., Straniero A.M. (a cura di), *Altri corpi. Visioni e rappresentazioni della (e incursioni sulla) disabilità e diversità*, TrE Press, Roma 2020, pp. 15-47.
- BOCCI F., BONAVOLONTÀ G., *Artigiani di immagini in movimento. ricerca visiva e inclusione*, «Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche», vol. 4, n. 2 (2013), pp. 114-132.
- BRUNER J., *La mente a più dimensioni*, Laterza, Bari 1993.

- BUYUKTASKIN, D., ISERI, E., GUNAY, E., GUNENDI, Z. AND CENGIZ, B., *Somatosensory Temporal Discrimination in Autism Spectrum Disorder*, in «Autism Research», vol. 14 (2021), pp. 656-667. <https://doi.org/10.1002/aur.2479>
- DAMIANI P., GOMEZ PALOMA F., *Dimensioni-ponte tra neuroscienze, psicoanalisi ed ECS per favorire l'inclusione a scuola nella prospettiva transdisciplinare*, in «Italian Journal of Special Education for Inclusion», vol. 13, n. 1 (2020), pp. 91-110.
- DIEUZEIDE H., *Le tecniche audiovisive nell'insegnamento*, Armando, Roma 1966.
- FEDELI D., *Stories of disability in a galaxy far, far away ... Reflections on the representation of disabilities in the Star Wars saga, between Science Fiction and Disability Studies*, in «Italian Journal of Special Education for Inclusion», vol. 10, n. 1 (2022), pp. 52-59. <https://doi.org/10.7346/sipes-01-2022-04>
- FERRI N., GAMELLI I., *Saperi del corpo e saperi disciplinari. La proposta della pedagogia del corpo in una ricerca con insegnanti della scuola primaria*, in «Giornale Italiano della Ricerca Educativa», vol. 10 (numero speciale) (2017), pp. 63-73.
- FERRO ALLODOLA V., *Un itinerario storico della pedagogia scientifica. Dall'attivismo alle Medical Humanities*, Pensa MultiMedia, Lecce 2022.
- GARRINO L., *Strumenti per una medicina del nostro tempo*, Firenze University Press, Firenze 2015.
- GOMEZ PALOMA F., ASCIONE A., TAFURI D., *Embodied Cognition: il ruolo del corpo nella didattica*, in «Formazione & Insegnamento», vol. 14, n. 1 (2016), pp. 75-87.
- KAMA A., *Supercrises versus the pitiful handicapped: reception of disabling images by disabled audience members*, in «Communications», vol. 29, n. 4 (2004), pp. 447-466.
- MALAVASI P., POLENGHI S., RIVOLTELLA P.C. (a cura di), *Cinema pratiche formative, educazione*, V&P Editore, Milano 2005
- PAVONE M., *Cinema, disabilità, Qualità della Vita*, in «L'integrazione scolastica e sociale», vol. 15, n. 4 (2016), pp. 361-369.
- RIVOLTELLA P.C., *Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende*, Raffaello Cortina, Milano 2012.
- ROBERTSON C., BARON-COHEN S., *Sensory perception in autism*, in «Nature Reviews Neuroscience», vol. 18 (2017), pp. 671-684. <https://doi.org/10.1038/nrn.2017.112>
- SCHIANCHI M. (a cura di), *Cinema e disabilità. Il film come strumento di analisi e partecipazione* Mimesis Edizioni, Milano 2023.