

Centro Studi "Gulliver" - Varese



LA BOTTEGA DI GULLIVER

Scuola di teatro



Corso annuale
di specializzazione
in drammatizzazione,
espressione corporea
e creatività.



con il patrocinio

Provveditorato agli studi di Varese
Servizi ricreativi Comune di Varese

Perché una scuola di creatività?

L'evoluzione che viviamo nel nostro tempo porta a grossi sconvolgimenti, cambiamenti e fratture rispetto ad un passato non lontano in cui non avvenivano grossi mutamenti nell'intero arco della vita degli individui.

I problemi a cui siamo chiamati a trovare una soluzione sono oggi sempre più numerosi delle risposte che possediamo. E quando i normali strumenti della razionalità ci consentono di individuare una soluzione, spesso il problema è già cambiato e i comportamenti cui siamo ricorsi nel passato non garantiscono più un risultato soddisfacente. Sono crollate le vecchie regole, ma non si capisce ancora bene quali saranno quelle che determineranno la nostra esistenza futura.

E' necessario acquisire una crescente flessibilità per imparare a rispondere in modo sempre diverso a situazioni impreviste e sempre differenti; per questo oltre alla capacità di pensare e agire in modo logico, l'individuo deve riapprendere a pensare e agire in modo creativo.

Riappropriarsi della propria creatività diviene pertanto la strada obbligata per rispondere attivamente al cambiamento.

Inoltre il mutare dei rapporti sociali comporta la necessità di imparare a rapportarsi ai propri simili con più flessibilità, perché l'interdipendenza crescente non lascia più spazio alla rigidità.

La creatività è una grande risorsa originale e personale che fortunatamente però si può tradurre in un grande vantaggio sociale.

Di creatività ci si è occupati anche nel passato.

Guilford nel 1950 pubblica sulla rivista "American Psychologist" un articolo dal titolo "Creativity" in cui, accanto al pensiero logico/deduttivo o convergente individua un pensiero "divergente", meno vincolato a schemi rigidi e in grado di produrre molteplici alternative.

Quasi contemporaneamente un altro studioso, Osborn, traduce sul piano applicativo alcune ipotesi dando origine al metodo del Brainstorming. Il nuovo modo di impostare lo studio del pensiero valorizza la razionalità, ma riconosce l'esistenza di una modalità creativa nell'affrontare e risolvere i problemi.

Definire la creatività è difficile, ma si può convenire nel considerarla come capacità della persona o attitudine a:

- * organizzare in forma diversa gli elementi
- * produrre idee nuove e realizzabili

Secondo J. Moreno la creatività è la sostanza che per divenire attiva ha bisogno di un catalizzatore: la spontaneità. E ancora: la spontaneità è il miglior adattamento ad una realtà che si apprende a percepire in modo più completo.

Spontaneità è soprattutto la capacità creativa di entrare in una situazione ed affrontarla liberamente.

Lo sviluppo sociale e individuale dell'IO è strettamente legato e condizionato dall'ambiente nel quale il soggetto vive e dagli "altri" con i quali si rapporta e socializza.

Una Scuola di creatività è uno strumento importante per la preparazione professionale di operatori che svolgono attività in campi quali l'educazione dei ragazzi e dei giovani, la prevenzione del disagio e la promozione del benessere "fisico, psichico e sociale della persona" (Organizzazione Mondiale della Sanità).

Per essere un buon animatore non basta la formazione accademica, ma è necessaria una armonica fusione delle capacità umane, quali l'attenzione, la disponibilità e la professionalità.

La Scuola mira innanzi tutto a far acquisire all'operatore socio-educativo-sanitario una competenza specifica che renderà il suo ruolo più efficace: è incoraggiato, tra l'altro, a prendere contatto col proprio mondo interno e a valorizzarne le risorse consapevoli o nascoste di creatività e di espressività attraverso l'acquisizione di competenze approfondite nei diversi linguaggi estetici.

La Scuola si ispira all'idea chiave della filosofia che ispira tutti i programmi di "Progetto Uomo", cioè la fiducia che ciascun individuo possa liberarsi dai condizionamenti impostigli dalla sua specifica storia, qualora venga a trovarsi in una situazione idonea a liberare le sue risorse interiori.

Impostazione metodologica-didattica

Nella impostazione della Scuola occupa un posto significativo il ricorso allo strumento del gioco di ruolo (o role-playing) che nasce dalla elaborazione dello psichiatra Jacob Levi Moreno, dallo psicodramma e dal teatro della spontaneità, nel quale i partecipanti erano chiamati a rappresentare dei ruoli.

La gamma dei giochi di ruolo è vastissima e, poiché l'assunzione di un ruolo diverso e spontaneo possiede, secondo Moreno, un effetto terapeutico sull'individuo stimolando in esso la creatività e la crescita personale, il gioco di ruolo per eccellenza, ovvero lo psicodramma, ha anche una valenza prettamente terapeutica: infatti nello psicodramma l'azione è un gioco di ruoli, divertenti o dolorosi, ma sempre in stretta relazione con la realtà.

L'obiettivo del gioco di ruolo, sin dalle sue forme più elementari, è quello di aiutare una persona a mettersi nei panni di qualcun altro, attraverso l'assunzione dei comportamenti e dei pensieri di questo altro, che vengono rappresentati con l'azione.

Il gioco di ruolo può essere utile anche per la drammatizzazione, cioè per la rappresentazione scenica, di conflitti realmente accaduti. Esso favorisce la capacità di entrare nei panni di persone diverse, per esempio di quelle nei confronti delle quali esistono rivalità, incomprensione, risentimento, incomunicabilità.

Superando un modo di vedere le cose rigido ed ego-centrato, il gioco di ruolo avvia ad una comunicazione migliore che tenga conto delle ragioni e delle differenze altrui, consente di mettersi più facilmente in atteggiamento di disponibilità, aiuta ad accettare la diversità dei punti di vista.

Il linguaggio teatrale è considerato nella Scuola come strumento fondamentale per facilitare la comunicazione e l'espressione delle emozioni, perché dà la possibilità sulla scena di rivivere, di raccontarsi, di parlare, di dare voce, di muoversi e di agire riconoscendo il proprio spazio e quello altrui.

Ma come fare affinché la spontaneità sia fluida e agisca grazie al flusso creativo dell'individuo e del gruppo?

Stanislavskij propone un concetto che poi resterà alla base di tutto il suo pensiero: il "se" da cui parte tutto il processo creativo; il "se" è la condizione "fittizia" in cui l'attore deve agire per rappresentare. La finzione, introiettata, provoca una reazione reale in stretto rapporto con lo scopo prefisso, contenuto nel "se".

Dunque il "se" è un'ipotesi di lavoro su un fatto, un avvenimento supposto ("se amassi questa donna"): provoca nell'attore il risveglio dell'attività creativa interiore, obbligandolo a reagire con un'azione reale a una circostanza immaginaria.

Secondo Stanislavskij al "se" bisogna reagire in modo libero e autentico senza riflettere, senza forzare il senti-

mento di fronte al fatto immaginato, perché se l'attore si sente costretto o non è convinto, allora agisce in modo vuoto, generico, comunica in modo inerte, formale, senza nessun coinvolgimento.

Nel Laboratorio di Teatro per favorire un "se" che stimoli processi creativi si ipotizzano situazioni rappresentative che richi amino agli attori esperienze veramente vissute o si stimolano gli stessi affinché le espressioni siano parte dei loro ricordi o delle loro speranze a tal punto da favorire una messa in scena di momenti o ipotesi di vita.

Diventa qui estremamente importante capire il significato che prende il concetto di "io sono" applicato al laboratorio teatrale.

Secondo Stanislavskij la concentrazione, l'attenzione e la produzione immaginativa totalmente dirette alla costruzione e alla ricerca del personaggio, fan sì che l'attore si senta, in scena, parte integrante dell'esperienza che sta vivendo a tal punto da far nascere in lui un particolare stato d'immedesimazione e di identificazione, così da fargli sentire il suo "essere personaggio" e non solo il suo rappresentarlo.

Su queste premesse di liberazione della propria creatività e di sviluppo del proprio sé integrale si basano i progetti dei laboratori che la Scuola propone, declinando questa impostazione metodologica generale secondo i linguaggi più specifici delle diverse arti.

Articolazione del curriculum

DESTINATARI

- * Educatori professionali
- * Animatori e Operatori del tempo libero
- * Animatori socioculturali e sociosanitari
- * Insegnanti di Scuole Materne, Elementari, Medie e Superiori (in particolare docenti referenti Progetti Ragazzi e Giovani).

REQUISITI RICHIESTI

- * Diploma di Educatore, diploma Magistrale, diploma ISEF o Laurea (salvo deroghe concordate sulla base del curriculum personale nel colloquio di ammissione)
- * Colloquio di ammissione

ARTICOLAZIONE E PROCEDURE

- * Il Corso è strutturato in tre grandi aree:
 - AREA 1: drammatizzazione
 - AREA 2: espressione corporea
 - AREA 3: creatività
- * Il Corso, di durata annuale, prevede che ciascun iscritto si accosti in modo esauriente a tutte le tre aree laboratoriali.

ATTESTATI

Per ottenere l'attestato finale occorrono:

- * l'elaborazione di un lavoro personale di tesi avente per argomento un aspetto delle attività accostate durante l'anno.
- * la frequenza ad almeno l'80% del monte ore.

TEMPI E LUOGHI

Il Corso è strutturato in circa 400 ore così distribuite:

- 6 ore settimanali al pomeriggio del sabato dalle ore 14.30 alle ore 20.30
- 1 seminario ogni due mesi (6 week-end in tutto di 12 ore ciascuno)
- 1 settimana estiva residenziale
- 60 ore annuali di tirocinio

L'attività didattica si svolgerà presso le strutture:

- Centro Studi "Gulliver"
Via Albani, 91 - Varese
- C.A.G. "Gulliver"
Via Cavallotti, 19 - Gallarate

Momenti di tirocinio e simulazione saranno programmati all'interno dei servizi gestiti dal Centro Gulliver e, in particolare, presso:

- C.A.G. "Gulliver" - Gallarate
- C.A.G. "Rainoldi" - Varese
- Casa Residenziale e Centro Diurno per malati AIDS "Nuovi Orizzonti"
- Laboratori di animazione presso plessi scolastici di Germignaga, Arona, Tradate, Besozzo.

Sono state espletate presso il Provveditorato agli Studi di Varese le pratiche per il riconoscimento ai fini dell'aggiornamento in servizio dei docenti della scuola di ogni ordine e grado.

Area 1: drammatizzazione

OBIETTIVI GENERALI

Il progetto di laboratorio di drammatizzazione è un itinerario attraverso diversi stimoli e tecniche espressive al fine di costruire uno spettacolo come sintesi delle esperienze acquisite durante il percorso.

I momenti di questo lavoro si articolano in incontri continuativi di studio del linguaggio corporeo e della sua componente teatrale, affiancati da stages sull'uso della voce e delle regole fonetiche, sulla musica in teatro, sulla trasposizione del testo teatrale in linguaggio video e altre esperienze ancora.

Ogni momento del percorso non è fine a se stesso, ma complementare e legato agli "avvenimenti" precedenti e successivi volti ad una ricerca personale e collettiva della propria capacità espressiva.

Il Corso offre l'opportunità di apprendere la professione di animatore teatrale e di attività educative ovvero di operatore che promuove l'esercizio collettivo della drammatizzazione e la sua organizzazione in forme diverse di spettacolo.

Si propone un consistente lavoro di studio, ricerca ed esperimenti, in un clima di "bottega di artigiano della cultura e del teatro"; inoltre si propone di scoprire quali incidenze abbiano i modi di fare personali sui metodi dell'animazione, e quali forze possano condizionare i modi di fare.

Il teatro sarà considerato più come fatto sociale, veicolo e catalizzatore di relazioni, situazione educativa e strumento di comunicazione, che come "spettacolo" e "prodotto artistico".

Si rifletterà sul rapporto tra finzione, teatralità, spettacolarità e meraviglia, partendo dal sogno che sia possibile accedere ad un linguaggio capace di dire l'inesprimibile.

Gli obiettivi generali di quest'area si possono dunque così sintetizzare:

- ♣ Scoperta e sviluppo delle potenzialità espressive e relazionali individuali
- ♣ Valorizzazione della comunicazione verbale e non verbale
- ♣ Acquisizione di tecniche espressive e creative per favorire momenti di comunicazione sociale sia attraverso esperienze individuali sia di gruppo

CONTENUTI

- ♣ Postulati teorici di Jacob Moreno
- ♣ Evoluzione del suo pensiero dalle origini ad oggi
- ♣ Aree di applicabilità del suo metodo
- ♣ Giochi di ruolo e tecnica psicodrammatica

Lezioni teoriche ed esercitazioni:

- ♣ Il ruolo dell'animatore e la sua funzione educativa. Le dinamiche dell'intervento educativo e il ruolo del gruppo.
- ♣ Propedeutica al linguaggio teatrale. Laboratorio pratico sul gioco, rappresentazione e improvvisazione teatrale.

- ♣ Metodi e modi dell'animazione teatrale.
- ♣ Allestimenti: lavori di gruppo, esempi di realizzazione di azioni teatrali.
- ♣ Esame dei contesti relazionali in cui si può generare il teatro (fasce generazionali, scuola, centri ricreativi, luoghi di vacanza, quartieri, paesi e città, comunità educative o terapeutiche, occasioni festose, celebrative, manifestazioni, ecc.); ipotesi e progetti di animazione teatrale.
- ♣ Individuazione dei contesti in cui abitualmente si originano problemi tecnici, organizzativi, strutturali, strumentali.
- ♣ Approfondimento teorico sulla storia e la letteratura teatrale con riferimento a temi, persone, avvenimenti citati durante le altre lezioni.
- ♣ Tirocinio: attività pratica di animazione per gruppi.

LABORATORI

- 1 La forza per le immagini. Principi ed esperimenti per l'ideazione e la realizzazione di ambienti, oggetti e forme per il teatro.
- 2 Energia e movimento. Il corpo nello spazio.
- 3 La scrittura teatrale tra fantasia e realtà: la fiaba, il romanzo, la poesia, ecc. Realizzazione pratica di soggetti teatrali.
- 4 Trasposizioni dal teatro all'immagine video e fotografica. Realizzazioni pratiche.
- 5 Il rito e il teatro.

TECNICHE E METODOLOGIA

Riferimenti tecnici e metodologici:

- ♣ Moreno, per l'attività psicodrammatica legata alla creatività;
- ♣ Stanislawskij, per il concetto di memoria emotiva;
- ♣ Grotowski, per i presupposti di ampliamento percettivo corporeo e per il concetto di teatro come veicolo e non rappresentazione.



Area 2: espressione corporea

OBIETTIVI GENERALI

L'incontro con il proprio corpo da conoscere, sentire, scoprire, accogliere costituisce il nodo fondamentale di ogni esperienza. L'incontro con il non conosciuto spaventa e spinge a evadere in un altro spazio e tempo per sfuggire l'imbarazzo, la paura, l'ansia, l'angoscia. E' l'incontro con la propria storia, con le gioie e le sofferenze degli affetti vissuti o mancati. Il corpo parla, comunica, dice, esprime, al di là della parola. La musica, il movimento, la danza, il silenzio aiutano a riconoscere, ad esprimere l'emotività, l'affettività, la razionalità, a passare dalla chiusura all'apertura e uscire dal proprio cerchio per conoscersi e lasciarsi guardare e conoscere. Ascoltare il corpo, il suo ritmo, il respiro, il battito del cuore entrando in contatto con l'interno di sé, permette di sentirsi, di scoprire la ricchezza e la novità e di stare bene in propria compagnia.

E' un passaggio lungo e difficile, ma è quello che permette poi di incontrare e scoprire l'altro accogliendone limiti e possibilità.

Il secondo passo è la relazione con l'altro e con gli altri. Si sperimenta che la comunicazione passa attraverso lo sguardo, le mani, il contatto.

La sintonia, il vero incontro nella reciprocità e nell'autonomia, non è mai data per scontata, ma è il punto di arrivo di una ricerca di attenzione e ascolto dell'altro.

Segue il campo di intervento relativo al

gruppo. Le verbalizzazioni sulla solidarietà di gruppo sottolineano l'importanza della relazione che si crea tra i membri, che permette a ciascuno di ampliare i suoi orizzonti, di rileggere le relazioni e di confrontarle con quelle vissute nei contesti di vita, di lavoro, di appartenenza.

L'apertura sperimentata nella relazione facilita nella creatività la scoperta delle proprie possibilità che non si conoscevano o non avevano avuto precedentemente occasione di emergere. La dimensione creativa diventa ricerca piacevole di soluzioni nuove, possibilità sempre aperta di andare al di là del convenzionale, del già dato, del già conosciuto per scoprire modi diversi, più nuovi, più dinamici di esprimersi, di relazionarsi, di dirsi.

La fiducia nelle proprie risorse e nelle proprie capacità aumenta la possibilità di relazionarsi e di comunicare utilizzando i semplici strumenti, quali la voce, la musica, il colore che acquisteranno un significato di liberazione della propria affettività e del proprio sé in modo più creativo e più simbolico.

CONTENUTI

Lezioni teoriche e pratiche relative a:

A) Lo schema corporeo

- ♦ Informazione visiva e tattile
- ♦ Informazione propriocettiva - cinestesia
- ♦ Informazione vestibolare
- ♦ Informazione gnostico - prassica
- ♦ Informazione cognitiva - intellettuale

Elementi di educazione psicomotoria:

- ♦ Educazione e controllo della respirazione
- ♦ Equilibrio statico, dinamico
- ♦ Definizione e coordinamento della lateralità
- ♦ Coordinazione senso - motoria, percettivo - motoria, ideo - motoria
- ♦ Strutturazione dello spazio

B) Educazione e controllo muscolare e articolare, inteso come utilizzo armonico e controllato della muscolatura e sforzo di ampliamento delle possibilità articolari.

C) Giochi improvvisati seguendo stimoli diversi di volta in volta indirizzati alla ricerca espressiva di ciascuno e lavori di composizione del gruppo

D) Uso dello sguardo, uso della voce come energia che viene dal corpo.

Uso del colore: dal buio alla luce: espressione attraverso i colori a dita: ritmo, movimento, relazione

E) Dal laboratorio svolto precedentemente sullo studio del movimento proprio di ciascuno, parte il lavoro di composizione degli elementi acquisiti verso la realizzazione di coreografie e performances.

- ♦ Improvvisazione singola e collettiva con e senza musica
- ♦ Composizione di sequenze di gruppo
- ♦ Utilizzo dello spazio in ogni dimensione
- ♦ Narrazione di una storia con il corpo

METODOLOGIA E RIFERIMENTI TEORICI

Provengono in parte dalla danza moderna, in parte dalle esperienze della ricerca espressiva della danza sperimentale contemporanea, in parte da percorsi teatrali e di clownerie, in parte ancora dallo yoga e dal tai-chi-chuan.



Area 3: creatività

E' ormai assodato che le abilità creative possono essere sviluppate dall'educazione. Tuttavia è necessario offrire gli strumenti necessari affinché le varie attività siano davvero frutto di un'espansione creativa altrimenti di difficile realizzazione.

L'istanza creativa viene guidata e promossa seguendo alcuni percorsi di ciascuno dei quali si dà nelle pagine seguenti una sintetica presentazione degli obiettivi, dei contenuti e delle metodologie.

DAL VISIVO AL SONORO

Questo percorso può essere inteso in molti modi: come sonorizzazione, racconto e movimento di riproduzioni di opere d'arte, di proiezioni di audiovisivi o di sequenze televisive.

Si procederà tenendo conto delle seguenti tappe, che prevedono un discorso graduato ed esauriente, nel senso che contempla una serie di operazioni, dalle più semplici alle più complesse, con interazione di diversi linguaggi.

CONTENUTI

1) Sonorizzazione:

- ♥ ricognizione dell'immagine
- ♥ rilevazione dei suoni e dei rumori possibili e loro elencazione
- ♥ indicazione (anche dopo eventuali prove) del modo con cui riprodurli (e del materiale necessario).

2) Colonna sonora:

- ♥ scegliere tra diversi brani quello più idoneo alla scena
- ♥ alternarlo con aspetti vari della sonorizzazione

3) Verbalizzazione:

- ♥ descrivere i vari suoni e rumori della scena, dopo che sono stati attuati con strumenti, voci, ecc.
- ♥ descrizione analitica del breve brano che fa da sottofondo musicale

4) Scena e racconto

- ♥ raccontare l'evento rappresentato

IL FUMETTO COME MESSAGGIO MULTIPLO

Questo percorso si propone di sviluppare un atteggiamento critico ed attento nei confronti del fumetto, scoprendo i meccanismi di significazione che stanno alla base di questo genere di comunicazione; obiettivo è altresì quello di far acquisire i mezzi e le abilità tecniche per la realizzazione di un prodotto fumettistico originale.

CONTENUTI

- ♥ Esercizi di tecnica grafica in generale;
- ♥ Realizzazione grafica di un personaggio sia comico sia realistico;
- ♥ Prospettiva;
- ♥ Costruzione degli ambienti: come si disegnano alberi, tessuti, arredamenti e materiali vari;
- ♥ Nozioni sul chiaroscuro e successive inchiostrazioni;
- ♥ Studi di differenti balloons e onomatopée;
- ♥ Nozioni di sceneggiatura e montaggio della tavola;
- ♥ Lettura critica dei codici dei vari fumetti.

LABORATORIO SULLA MANIPOLAZIONE DEI MATERIALI E LABORATORIO D'ARTE

- ♥ valorizzazione della comunicazione attraverso la manipolazione di materiali;
- ♥ acquisizione di tecniche espressive e creative per favorire momenti di comunicazione sociale sia attraverso esperienze individuali che di gruppo.
- ♥ addestramento alla conoscenza dello spazio "materiale",
- ♥ sviluppo delle tecniche espressive visive.
- ♥ presa di coscienza del sé e delle proprie capacità manipolative.

STRUMENTI E CONTENUTI

Training di ricerca espressiva individuale e di gruppo.

MATERIALI E LORO USO

- ♥ Ricerca di materiali comuni, utilizzo.

APPROPRIAZIONE CONOSCITIVA

La carta; il legno; il tessuto; materia plasmabile; altri ed eventuali.

INTEGRAZIONE TRA MATERIA-FORMA-COLORE

- ♥ Tecniche di manipolazione
- ♥ Pittoriche e di decorazione
- ♥ Reazioni agli agenti esterni

ESTRAPOLAZIONE DEL MATERIALE DALLA SUA FUNZIONE ORIGINARIA

Cartapesta; gesso; collages; il gioco delle mescolanze (Polimaterismo); sperimentazioni.

LABORATORIO CREATIVO

- ♥ Scelta di un'immagine o di un materiale
- ♥ Progetto e realizzazione attraverso le cognizioni acquisite

LABORATORIO DI MUSICALITÀ TEATRALE

- ♥ valorizzazione della comunicazione musicale
- ♥ acquisizione di tecniche espressive e creative per favorire momenti di comunicazione sociale sia attraverso esperienze individuali sia di gruppo
- ♥ addestramento alla musica, sviluppo delle tecniche espressive e della drammatizzazione musicale
- ♥ presa di coscienza del sé e delle proprie capacità d'ascolto
- ♥ espressività attraverso: la voce, i suoni, il racconto musicale

CONTENUTI

Gli incontri sono strutturati in una serie di stimoli ed informazioni sulla musica in teatro partendo dai più semplici mezzi espressivi fino alla costruzione di una vera e propria colonna sonora.

- ♥ Educazione all'ascolto di brani musicali e educazione musicale di base.
- ♥ La voce: espressione e improvvisazione vocale, ricerca di atmosfere con la voce e con il gesto.
- ♥ Il ritmo: le mani, il proprio corpo, le percussioni.
- ♥ La strutturazione melodica: canto a tonalità libere e fisse.
- ♥ L'adattamento di un testo: il recitativo, la ballata, la canzone.
- ♥ L'uso di sonorità diverse: ipotesi di arrangiamento musicale.
- ♥ La musica eseguita dal vivo: possibilità e problemi.
- ♥ La musica registrata: uso del materiale esistente e composizioni originali.
- ♥ La colonna sonora: il montaggio, i mezzi tecnici, la predisposizione acustica in teatro.

- ♥ Corsi di vari strumenti musicali
- ♥ Formazione di gruppi di base musicali.

Comitato scientifico della Scuola

- ✎ Michele Barban, psicologo, presidente del Centro Gulliver
- ✎ Marino Catella, psicopedagogista, docente di Psicologia dell'Educazione presso l'Istituto Superiore di Scienze Religiose di Milano, direttore del Centro Studi "Gulliver"
- ✎ Gaetano Oliva, attore e regista
- ✎ Marisa Brunella, psicologa, coordinatrice progetto "Informagiovani" della Provincia di Varese
- ✎ Luciano Cupia, psicologo e psicoterapeuta, docente di Psicologia dell'adolescenza presso l'Università Gregoriana di Roma
- ✎ Mercedes Indri De Carli, psicologa e psicoterapeuta dell'Istituto "La Famiglia" di Roma
- ✎ Massimo Clerici, psichiatra, docente presso l'Istituto di Psichiatria della Facoltà di Medicina dell'Università Statale di Milano

Centro Studi "Gulliver" Via Albani, 91 - Varese
direttore: Marino Catella
tel. 0332/831305 - fax 0332/830046

*Riconosciuto dalla Regione Lombardia con delibera 28569/C07
del 20 ottobre 1992 come centro di prevenzione primaria
e secondaria nell'ambito della L.R. 51/1988*