



GUIDA ALL'USO

WC SHOW SPECIALE DRUGS

Coordinatore scientifico:

Dott. Vincenzo Marino – Direttore Dipartimento delle Dipendenze – ASL Varese

Contenuti scientifici e informativi:

Dott. Claudio Tosetto – Responsabile U.O. Territoriale Dipendenze Provincia Nord – ASL Varese

Consulenza metodologica e formativa:

Dott. Giuseppe Sangiorgio, Dott. Luciano Cefariello, Dott. Gianluca Gibilaro - Hagam

Concept, progettazione e realizzazione grafica:

Hagam - esserincomunicazione

PROGETTO “GLI STILI DI VITA PER LA PREVENZIONE DELLE TOSSICODIPENDENZE”

Responsabile del progetto:

Dott. Andrea Segrini – Coordinatore del Progetto – Fondazione Molina, Varese

Responsabile di Procedimento:

D.ssa Marina Rossignoli – Dirigente Coordinatore d'Area, Settore Lavoro e Politiche Sociali – Provincia di Varese

Direzione scientifica e coordinamento delle attività:

Dott. Giovanni Daverio – Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali

Dott. Mario Carletti – Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali

Dott. Piergiorgio Zuccaro – Dipartimento del Farmaco, Istituto Superiore di Sanità

D.ssa Roberta Pacifici - Dipartimento del Farmaco, Istituto Superiore di Sanità

Prof. Paolo Cherubino – Preside Facoltà di Medicina, Università degli Studi dell'Insubria

Prof. Adolfo Francia – Dipartimento di Medicina Clinica, Università degli Studi dell'Insubria

Prof. Aldo Fumagalli – Sindaco del Comune di Varese

Dott. William Malnati – Assessore alle Politiche Sociali, Comune di Varese

Dott. Francesco Spatola – Dirigente del Settore Politiche Sociali, Comune di Varese

Dott. Pierluigi Zeli – Direttore Generale dell'Azienda Sanitaria Locale, Varese

Dott. Vincenzo Marino - Direttore Dipartimento delle Dipendenze dell'ASL di Varese

Dott. Antonio Lupacchino – Dirigente Territoriale Centro Servizi Amministrativi di Varese

Affidatario del Progetto

Provincia di Varese

Settore Lavoro politiche Sociali

Via Valverde, 2

21100 Varese

Tel.: 0332 252770

Fax.: 0332 252793

INDICE

CHE COS'E' WC SHOW	5
GUIDA ALLA VISIONE	7
MANIFESTAZIONE	9
L'EPISODIO	9
INFO: LA CANNABIS	11
MANIFESTAZIONE: ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE	14
IL MISTICY	16
L'EPISODIO	16
INFO: L'ECSTASY	18
MISTICY: ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE	21
DUNA BLU	23
L'EPISODIO	23
INFO: L'ALCOL	25
DUNA BLU: ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE	29
SCRIVERE WC SHOW	31

CHE COS'E' WC SHOW

Una prospettiva: per l'adolescente è fisiologico creare spazi di autonomia e di auto-definizione in apparente cesura con gli adulti. I ragazzi individuano così luoghi fisici e metaforici dove sperimentare la loro nuova condizione, dove giocare la propria scommessa di "diventare grandi": la propria stanza, il garage, la piazzetta, i locali, i bagni della scuola. In questi spazi sviluppano e mettono alla prova nuovi modi di relazionarsi con i propri pari, mettono in scena maschere e identità differenti, sviluppano un proprio linguaggio, una sorta di *slang*, un codice accessibile solo ai propri coetanei, fatto di parole gergali, talora volgari, di modi di dire sincopati che evolvono rapidamente. L'adulto è messo alla porta e qualsiasi forma di intrusione andrebbe incontro ad una inevitabile espulsione.

WC SHOW, attraverso un occhio indiscreto posto dietro lo specchio dei bagni di una scuola come tante, vuole offrire proprio questa prospettiva di osservazione degli adolescenti, mostrando in modo caricaturale quei comportamenti e atteggiamenti che gli adulti paventano o che semplicemente vorrebbero conoscere per meglio comprendere i propri ragazzi.

Un approccio: la comunicazione sociale, quando si cimenta con le tematiche che riguardano il mondo giovanile, escogita molto spesso delle strategie per indurre comportamenti di tutela della salute o della condizione di vita insistendo su approcci che tendono a drammatizzare i messaggi. Si tratta di comunicazioni verticali dove l'adulto è l'emittente e il giovane il destinatario. Accade così che si determini nei ragazzi una reazione del tutto simile a quella provocata da una paternale, dove a prescindere dalle buone intenzioni si rigetta a priori il messaggio. L'approccio di WC SHOW vuole valorizzare invece le esperienze di comunicazione orizzontale dove i giovani diventano i protagonisti di una riflessione aperta sulla propria condizione, insistendo su toni più ironici che drammatici, più seri che seriosi. L'esito che ne deriva non è certo quello di individuare dei messaggi o degli slogan autoconclusivi, ma semmai di aprire domande e spunti di riflessioni.

Un laboratorio: WC SHOW speciale "DRUGS" nasce da un gruppo di giovani che sono stati formati in un laboratorio sui contenuti, sulle diverse strategie di comunicazione e sul linguaggio audiovisivo. Alcuni si sono cimentati nella scrittura dei testi degli episodi, altri nella recitazione, altri ancora nella rielaborazione dei messaggi informativi.

Un materiale didattico: WC SHOW speciale "DRUGS" è un materiale di formazione che, oltre alla consultazione da parte dei ragazzi, si presta ad offrire

agli insegnanti e agli educatori un supporto per la didattica in materia di prevenzione dei comportamenti a rischio connessi all'uso di sostanze stupefacenti. La presente guida rappresenta pertanto parte integrante dei tre episodi presenti sul DVD. La parte audiovisiva ha l'obiettivo di sollecitare l'attenzione dei ragazzi sull'argomento prescelto, aprendo spunti di possibile dibattito e approfondimento sui comportamenti e gli atteggiamenti dei protagonisti, e di suscitare curiosità su alcuni aspetti informativi specifici. Tanto le linee di approfondimento quanto i contributi informativi sono reperibili (organizzati per episodio) nei capitoli successivi della guida che offre infine anche un'attivazione possibile per ideare e scrivere con i ragazzi la sceneggiatura di nuovi episodi del format WC SCHOW.

GUIDA ALLA VISIONE

WC SHOW speciale “DRUGS” si articola in tre episodi che aprono la riflessione su tre diverse sostanze:

1. MANIFESTAZIONE: cannabis
2. MISTICY: ecstasy
3. DUNA BLU: alcol

Ogni episodio presenta una scansione temporale fissa, ovvero i diversi cambi dell’ora dove alternativamente i ragazzi e le ragazze si ritrovano nei rispettivi bagni per ripassare la lezione, organizzare una serata, sfogare i propri malumori, telefonare ecc.

In ogni finale di episodio compare poi il bidello a cui è consegnata la “chiusa” finale, che spesso corrisponde a un detto del tutto inventato, ma che in modo caricaturale restituisce il senso comune o le perplessità di un mondo adulto distratto.

Le vicende descritte dagli episodi non forniscono informazioni né messaggi preventivi ma hanno come unico scopo quello di offrire spunti di riflessione.

La parte informativa è consegnata invece, al termine di ogni episodio, ai ragazzi protagonisti della vicenda che, uscendo dal proprio personaggio, si fanno portatori di alcuni contributi informativi e di domande aperte oggetto di possibili ricerche.

PERSONAGGI VERI O FALSI?

Come già evidenziato in precedenza, i personaggi sono caratterizzati in modo caricaturale per far emergere in maniera eccessiva i tic, le manie le insicurezze tipiche degli adolescenti. Questo facilita nel giovane spettatore una presa di distanza dalle rappresentazioni, spesso stereotipate, degli atteggiamenti adolescenziali e invita ad un atteggiamento critico.

Ecco in sintesi le caratteristiche principali dei protagonisti:

PUSHA

Auricolari sulle orecchie che “pompano” musica house/hardcore, Pusha è il punto di riferimento del gruppo nell’organizzazione del divertimento.

SPILLO

È “il bello” del gruppo: sempre intento a sistemarsi i capelli, è un ragazzo sciolto, ma comunque equilibrato.

SPUGNA

È “lo sfigato” del gruppo: ha un rendimento scolastico decisamente modesto, e difficilmente capisce al volo una battuta.

PALLA

Buffo e stralunato, è “il tonto” del gruppo: le sue uscite improbabili fanno da contrappunto comico alle vicende.

GATTA

Abbigliata in modo appariscente e sempre intenta a rifarsi il trucco, è “la bella” del gruppo. Preferirebbe stare a *Saranno Famosi*, o in qualsiasi altro posto, anziché a scuola.

GINGER

È una ragazza con la testa a posto: studiosa, seria, impegnata. Forse un po' troppo.

BEA

Un po' “sfigata”, è la protetta di Gatta. Le lezioni impartite riusciranno a trasformarla?

SOSTANZE VERE O FALSE?

Giocando con gli *slang* giovanili si è scelto di esasperare alcuni modi di dire insistendo in particolar modo nell'alterazione dei nomi gergali dati alle sostanze o alla modalità di consumo: così il “muffin” indica il “fumo”, la canna, mentre “smuffare” la modalità di assunzione; il “mistic” mima invece l'ecstasy. Questa scelta ha l'obiettivo di spiazzare il giovane spettatore e di spostare, almeno in parte, l'attenzione dai principi attivi delle sostanze stupefacenti ai comportamenti e atteggiamenti connessi al consumo.

MANIFESTAZIONE

L'EPISODIO

Bea è presa dallo sconforto perché il suo ragazzo le ha preferito un'altra. Ginger prova a consolarla con le sue teorie sugli uomini e la filosofia del vero amore, ma invano. Sembra funzionare invece il supporto di Gatta, che la convince ad andare nel bagno dei ragazzi per conoscere Spillo. Bea accetta, ma gli "effetti" di questo incontro le procureranno uno spiacevole inconveniente...

PRIMO CAMBIO DELL'ORA: BAGNO DELLE RAGAZZE

- Bea: (Scrive) Max ti amo. TVTB. Stronzo. Perché mi hai lasciato...
- Ginger: Bea cos'hai? Guarda come sei sconvolta...
- Bea: Max non mi vuole più, si è messo con la Miky.
- Ginger: Ma lascialo perdere quello, non ti merita.
- Bea: Forse sono io che non mi merito nessuno.
- Ginger: Ma cosa dici? Bea, noi dobbiamo puntare ad un amore vero, grande. Pensa all'amore platonico, ideale, contemplativo...
- Bea: Io di filosofia non ci capisco niente.... (esce)
- Gatta: (entra) Ma cos'ha la Bea?
- Ginger: Niente. E' che non ci sono più i ragazzi di una volta. Pensano solo a "una certa cosa"...
- Gatta: Chiamali scemi.
- Ginger: Sì sono scemi, inutili e vuoti. Piuttosto, come è andata ieri la manifestazione?
- Gatta: Ah! Mi sarò innamorata una ventina di volte...
- Ginger: Ma non sei andata in piazza?
- Gatta: Sì! Una piazza di ragazzi troppo fighi! Poi la musica, il casino...
- Ginger: Guarda che in manifestazione ci si va per la pace, l'ambiente, la giustizia sociale, mica per trovare il principe azzurro!
- Gatta: Ginger sei una palla!
- Ginger: E tu sei proprio come tutti i ragazzi, senza personalità, senza ideali. Anzi sei proprio come Pusha!
- Gatta: Pusha? questo me lo sono perso?
- Ginger: Impossibile: è in quinta da tre anni. Pensa che oggi il prof gli ha chiesto perché è andato a manifestare, di che colore fossero le bandiere, se verdi, rosse...
- Gatta: E lui?
- Ginger: Gialle!!! Ci vediamo (esce).
- Gatta: Gialle?! Che figo!



SECONDO CAMBIO DELL'ORA: BAGNO DEI RAGAZZI

- Palla: Oh, raga, avete studiato per il compito di mate?
 Spillo: Sì, ho studiato logaritmi tutta la notte!
 Palla: Io vado a ripassare, c'ho troppa caga
 Pusha: Dovevate venire con me in manifestazione!
 Spillo: Oh ma ancora con 'sta manifestazione! E basta, già la Ginger non fa altro che dire "Peace and love" da due ore...
 Pusha: Ma tu sai dov'è andato il Pusha ieri (indicandosi)? Mica sono rimasto a saltare e cantare con tutta quella mandria di gente...
 Spillo: E dove sei andato?
 Pusha: Il Pusha ieri è andato a parco Lampione a farsi un bel muffone! Cioè non proprio uno...
 Spillo: E dirlo no, eh? Che stronzo!
 Pusha: Dai, non ti preoccupare: ho avanzato ancora qualcosina...
 Spillo: Grande Pusha...!!!

INTERVALLO: BAGNO DELLE RAGAZZE

- Ginger: Vedi, secondo il mito della caverna di Platone è evidente che le idee sono quello a cui noi dobbiamo ispirarci...
 Gatta: (entra) L'ho conosciuto! L'ho stregato!
 Bea: Chi?
 Gatta: Pusha!
 Bea: Gatta, sei troppo una diva! Io non ce la farò mai!
 Gatta: Se vuoi posso darti qualche lezione.
 Bea: Magari!
 Gatta: Allora vieni con me!
 Bea: Dove?
 Gatta: Dai ragazzi! C'è Pusha che ha avanzato qualcosa da ieri...
 Ginger: Ma sei scema? Mica ti vorrai fare i muffloni a scuola?!
 Gatta: Oh, come te la meni! Bea, vieni con me vero?
 Bea: Non so, dopo c'è il compito di chimica...
 Ginger: Bea da quando tu smuffi?
 Bea: Da quando ho capito che è l'unico modo per farsi notare dai ragazzi.
 Ginger: Stai sbagliando strada.
 Gatta: Non darle retta, Bea. Ti dico solo che c'è Spillo: è la tua occasione.
 Bea: (con occhi sognanti) Spillo?
 Gatta: Proprio lui!
 Bea: Ma non sa neanche come mi chiamo!

INTERVALLO: BAGNO DEI RAGAZZI

Bea: Andiamo via! Dai, non c'è nessuno...

Gatta: Ma fidati! Micioni! è arrivata la vostra Gatta. Con una sorpresa.

Pusha: Abbiamo già fatto i micini?

Spillo: Ehilà... Gatta. (Indica Bea) Lei chi è?

Gatta: Lei è Bea.

Spillo: Piacere, Spillo. Smuffi?

Bea: Ehm... sì!

ULTIMO CAMBIO DELL'ORA: BAGNO DELLE RAGAZZE

Gatta: Allora, ome è andato il compito? (ride)

Bea: Lascia perdere... forse ho un po' esagerato...

Gatta: Ma dai, se hai fatto solo due tiri!

Bea: Non riuscivo a vedere dov'era il foglio, non mi ricordavo più niente, che disastro..

Gatta: Comunque ha detto Pusha che gli piace Spillo...

Bea: Non mi sento bene...

Gatta: Cioè, ha detto Pusha che gli sei piaciuta, a Spillo.

Bea: Spillo chi?

Gatta: Ma come sei messa?!

Bea: (da dentro rantola)

Gatta: Mica per forza devi farti un muflone.

Bea: (da dentro rantola)

Bidello: Muflone, muflone... Una volta li chiamavano cannoli...

INFO: LA CANNABIS

“FORSE NON SI CHIAMAVA CANNOLO...”

...ma cannone. Sempre di cannabis si parla, ovvero della pianta da cui si ricavano hascisch e marijuana: le sostanze illegali più diffuse in assoluto.

COSA SONO I CANNABINOIDI?

Marijuana, hascisch e olio di hascisch si ricavano dalla cannabis sativa, una pianta originaria dell'Asia centrale (da qui anche il nome di Canapa Indiana) oramai coltivata in tutto il pianeta.

Mescolando le foglie secche e le infiorescenze della pianta si ricava la Marijuana, comunemente detta “erba” perché di colore che vira dal verde al marrone ed è



simile ad erba secca o a tè. L'hascisch si ricava invece dall'impasto della resina delle infiorescenze della pianta femminile con hennè, sabbia ed eventuale aggiunta di miele, olio di palma o di cocco ed è venduta in piccoli blocchi solidi. L'olio di hascisch, infine, è un liquido di colore marrone e di consistenza oleosa. Si ricava dalla resina. La cannabis contiene più di 400 composti chimici, di cui 61 cannabinoidi, tra i quali il delta-9-tetraidrocannabinolo (THC) il principio attivo maggiormente responsabile della attività psicotropa.

I cannabinoidi si assumono solitamente fumandoli da soli o mescolati a tabacco, ma si possono anche ingerire abbinati con dei cibi o sotto forma di infuso.

CHE EFFETTI HANNO?

Gli effetti di queste sostanze (dette anche “droghe del riso facile”) iniziano qualche minuto dopo l'assunzione (fumandola raggiungono il massimo dopo trenta minuti e cominciano a diminuire dopo un'ora) e possono durare fino a 3-4 ore. Se ingerita sotto forma di tè, torte o altri alimenti, l'effetto inizia dopo circa 45 minuti se si è a stomaco vuoto, ci vogliono invece fino a 2 ore se si è a stomaco pieno; l'effetto può durare dalle 6 alle 12 ore. Poiché è praticamente impossibile un controllo della quantità ingerita, l'utilizzo di cannabinoidi in forma alimentare è molto rischioso.

Piccole dosi portano sensazioni di benessere, un moderato aumento delle percezioni sensoriali, specie nelle attività ricreative (musica, pittura, discussioni tra amici), diminuzione delle inibizioni, tendenza a parlare in modo più fluente e a ridere, perdita della concentrazione. Si può presentare anche aumento irrefrenabile dello stimolo della fame, dilatazione del tempo trascorso, dilatazione delle pupille e arrossamento degli occhi, aumento della salivazione e del battito cardiaco, difficoltà d'equilibrio e di coordinamento motorio, sonnolenza.

Effetti a breve termine dell'uso di cannabinoidi:

- riduzione della memoria a breve termine;
- riduzione del senso di giudizio e della concentrazione;
- incoordinazione motoria;
- aumento della frequenza cardiaca.

Effetti a lungo termine dell'uso di cannabinoidi:

- dipendenza;
- deficit della memoria e della capacità di eseguire determinati compiti psicomotori;
- aumento dell'incidenza di malattie broncopolmonari (bronchiti ed enfisema);
- aumento dell'incidenza di cancro della bocca, della gola e dei polmoni.

CHE RISCHI CI SONO?

I cannabinoidi inducono un calo nella capacità d'attenzione, coordinamento e memoria per tutta la durata dell'effetto. In questo lasso di tempo può essere pericoloso mettersi alla guida di auto o moto.

Dosi elevate di cannabinoidi tendono a falsare la percezione del tempo, dello spazio, dei suoni e dei colori; aumentando ulteriormente la dose possono comparire confusione mentale ("il cervello va in panne per 24 ore e più), agitazione, ansietà, panico, paranoie e allucinazioni.

I danni all'apparato respiratorio sono paragonabili a quelli causati dal tabacco. In pratica i danni polmonari di una "canna" sono paragonabili a quelli di quattro sigarette; il fumo è trattenuto più a lungo nei polmoni per aumentarne gli effetti ed è più caldo.

Il sistema immunitario risulta depresso come nel caso di uso d'alcol o tabacco. Queste sostanze interferiscono con la memoria a breve termine (la cannabis rende difficile ricordare che cosa è accaduto pochi minuti prima) e con il pensiero logico.

Con ripetute dosi elevate si possono verificare effetti spiacevoli e indesiderati come manie di persecuzione o piccole paranoie. Sul piano fisico, in questi casi, possono verificarsi sintomi come tachicardia, mal di testa o senso di pesantezza. Frequentemente questi problemi sono più evidenti nel caso in cui si sia scelto di ingerirla attraverso cibi o bevande.

I cannabinoidi possono alterare anche profondamente i rapporti formali e gerarchici. Pertanto l'uso di cannabinoidi in situazioni in cui i rapporti siano di lavoro, di studio o comunque richiedano impegno e non di tipo ricreativo può avere conseguenze spiacevoli, spesso sottovalutate: dopo uno spinello non si studia meglio ma si tende a divagare e a non considerare l'impegno come inderogabile.

Chi usa con regolarità cannabinoidi rischia di non valorizzare o non gustare la vita da "regolari" e cerca di vivere i momenti ricreativi sempre "fumato". Questo è vero in particolar modo se la persona appartiene a un gruppo in cui si fuma spesso.

ALCUNE CONSIDERAZIONI A MARGINE

I cannabinoidi sono definiti "droghe leggere" ma il loro utilizzo, comunque dannoso e pericoloso, ha in ogni caso bisogno di alcuni accorgimenti e attenzioni.

Aumentando il dosaggio dei cannabinoidi con l'intenzione di socializzare meglio con gli altri si verificherà invece il risultato contrario.

Ciò perchè, a dosi elevate, si rischiano maggiormente gli effetti negativi e si ha

comunque una sensazione di sonnolenza.

Nel caso di forti dosi, è facile sentirsi male con una sindrome detta in gergo “collasso”: si diviene pallidi, si suda freddo, si hanno capogiri e nausea. In questo caso è importante restare calmi e lasciare calmo il soggetto, aiutandolo a coricarsi molto lentamente; non bisogna aumentare il malessere con un'apprensione eccessiva. Appena possibile è buona cosa far bere acqua con un poco di zucchero.

Se si assumono cannabinoidi per via orale, vanno assolutamente evitate dosi massicce perché una volta all'interno dell'organismo non li si può più eliminare se non con una tempestiva lavanda gastrica.

Raramente chi fuma “canne” riflette sul fatto che acquistando il “fumo” si portano soldi a persone ed organizzazioni che nel mondo fanno affari d'oro anche con tutte le altre droghe: il “fumo”, l'eroina, l'ecstasy, la cocaina arrivano tutte dallo stesso mercato.

LA LEGGE

Anche se i cannabinoidi sono ritenuti “droghe leggere”, per la legge italiana sono illegali e ne è perseguibile la produzione, la vendita e il consumo.

MANIFESTAZIONE: ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE

L'episodio si presta ad alcuni approfondimenti sui comportamenti legati al consumo che potrebbero essere oggetto di dibattito con i ragazzi:

- *Gatta sei troppo una diva! Io non ce la farò mai.*

Quando l'uso di sostanze risponde ad un senso di inadeguatezza?

- *Piacere, Spillo. Smuffi?*

Quanto è determinante il fattore di emulazione o l'omologazione allo stile del gruppo?

- *Mica ti vorrai fare i muffloni a scuola?!*

Quali sono i diversi contesti di assunzione di sostanze e come cambiano i significati connessi (discoteca, scuola, casa...)?

- *C'è Pusha che ha avanzato qualcosa da ieri...*

A regolare la materia è attualmente il D.P.R. del 9 ottobre 1990, n. 309 che è il “Testo unico delle leggi in materia di disciplina degli stupefacenti e sostanze psicotrope, prevenzione, cura e riabilitazione dei relativi stati di tossicodipendenza” (vedi sul sito www.giustizia.it/cassazione/leggi/dpr309_90.html).

La legge dice che anche chi offre, distribuisce o consegna per qualunque scopo sostanze stupefacenti o psicotrope rischia grosso. Potete leggere, su questo argomento in particolare, l'articolo 73 su "Produzione e traffico illecito di sostanze stupefacenti o psicotrope".

- *Una volta li chiamavano cannoli...*

Il bidello sbeffeggia lo *slang* dei ragazzi, sempre presi a trovare nuovi nomi per la solita cannabis. Cercando il senso dell'ultima parola che gli risuona in testa, estrae dalla tasca del suo grembiule la sua più grossa trasgressione: un grosso cannolo siciliano, vera sintesi di piacere genuino. Quali sono i veri momenti trasgressivi nella vita di un giovane? Cosa significa trasgredire? È trasgressivo assumere comportamenti omologati a quelli del gruppo dominante?

IL MISTICY

L'EPISODIO

Gatta prova a coinvolgere Bea in un festino di cui ha sentito parlare, che non si sa ancora dove e come si farà, ma che proprio per questo sembra essere intrigante, soprattutto perché alcune voci preannunciano l'ingresso di una nuova sostanza da provare.

L'incaricato dell'organizzazione è il fantomatico Pusha. Tuttavia né lui né gli altri sembrano sapere bene di quale sostanza si tratti né a cosa andranno incontro: quali effetti, quali rischi, quali problemi legali?

PRIMO CAMBIO DELL'ORA: BAGNO DELLE RAGAZZE

Ginger: Nel mezzo del cammin di nostra vita...

Gatta entra.

Ginger: ...mi ritrovi per una selva oscura che la diritta via era smarrita.

Gatta: Ginger mi sembri un po' agitata.

Ginger: Ha detto il prof. Muzio che domani interroga!

Gatta: Ma non doveva spiegare l'Inferno?

Ginger: Sì, ma siccome i ragazzi han fatto casino...

Gatta: ...ha deciso di lasciarci nel girone dei cannati!

Bea: (entrando) Ciao.

Gatta: Ciao Bea: tu ci sei stasera?

Bea: Cosa si fa?

Gatta: Mi ha appena mandato un messaggio il Pusha: ha qualcosa di figo in ballo!

Ginger: Immagino....

Gatta: (a Ginger) Puoi venire anche tu se vuoi!

Ginger: No care. Stasera rimango a studiare Dante, io.

Bea: (a Gatta) Ma come è messa la Ginger?

Gatta: Si vede che preferisce fare colpo sul prof. Muzio.

Bea: Con la Divina Commedia?

Gatta: Cosa vuoi, ognuno ha le sue tattiche...

SECONDO CAMBIO DELL'ORA: BAGNO DEI RAGAZZI

Pusha: (balla con le cuffie. Squilla il cellulare, toglie le cuffie) Pronto, ciao Paccia. Va bene. Va benissimo, perfetto. Oh, niente pacchi! Mi fido, eh! Ok, grazie. Ciao Paccia, ciao. (guardandosi allo specchio) Pusha tu sei un grande!

INTERVALLO: BAGNO DELLE RAGAZZE

- Gatta: Bea, allora sei pronta?
 Bea: Macché, se mi interroga sono fregata
 Gatta: Sveglia Bea! Parlo di stasera!
 Bea: Ma io non ho ancora capito. Cosa si fa?
 Gatta: Ho appena parlato con Pusha, c'è tipo un festino...
 Bea: Che figata!!
 Gatta: ...e si prova qualcosa di speciale!
 Bea: Cioè?
 Gatta: Cioè il misticy!
 Bea: Il misticy?
 Gatta: Il misticy!
 Bea: Ma brucia un botto di cellule!
 Gatta: Ma figurati! Per una volta.
 Bea: E ho sentito che invecchia anche la pelle...
 Gatta: Come!?! Invecchia la pelle?!?

INTERVALLO: BAGNO DEI RAGAZZI

- Spillo: Bella Pusha! Stasera?
 Pusha: Raga, stasera paura. Entriamo a sgamo alla festa di un tipo che conosce il Paccia...
 Spillo: ...Sì, ma il muffin chi lo paga? A me rimangono solo due giuntelli.
 Pusha: Ma che muffin e muffin! Basta con 'sto muffin. E' ora di fare il salto!
 Palla: Vengo anch'io a fare il buggy-jumping!!
 Spillo: Palla è già sotto prima di cominciare!
 Pusha: Stasera si prova la pasta!
 Palla: Mi piacciono gli spaghetti!
 Spillo: Ma allora sei stordito!! La pasticca, la chicca, il Misticy!!
 Palla: Il Misticy? E quanto costa?
 Pusha: (con il cellulare in mano) Tranquillo, sto parlando col Paccia adesso.
 Spillo: Io non mi fido di Paccia...
 Pusha: Come, non ti fidi... Lo conosco da una vita! Piuttosto cominciate a collare qualcosa.
 Palla: Va bene se ti do la mia pallina?

ULTIMO CAMBIO DELL'ORA: BAGNO DEI RAGAZZI

- Spugna: Spillo! Mi ha detto Palla dello Sgamo di stasera.
 Spillo: Sì.

- Spugna: Se ci sgamano? Ti mandano gli assistenti sociali a casa?
- Spillo: No, ma va... La prima volta ti danno un avvertimento...
- Spugna: Ti fanno trovare una testa di porco sull'uscio di casa?
- Spillo: E' come un'ammonizione: se poi ti beccano ancora... Cartellino rosso!
- Spugna: Ti arrestano?
- Spillo: Ma va! Ti ritirano la patente. Ma vale solo per l'uso personale di droghe leggere: si chiama articolo 121!
- Spugna: Articolo 121, articolo 121... Ma non facevano rap? (a Pusha) Pusha! Oh ma allora stasera la pasta c'è?
- Pusha: Forse.
- Spugna: Ma non hai sentito il Paccia?
- Pusha: Oh, non mi devi stare addosso! Non l'ho ancora sentito.
- Spugna: Io non mi fido del Paccia, secondo me stasera non si braschia...
- Pusha: Macché non si braschia! Se stasera non si braschia ci bruciamo il sabato sera...
- Bidello: Meglio bruciarsi il sabato sera che il cervello! Lo volete un po' di peperoncino piccante?

INFO: L'ECSTASY

"IL MISTICY NON ESISTE"

O forse sì? Le pasticche confezionate e vendute con il nome di ecstasy cambiano in continuazione e dentro ci si può trovare di tutto.

CHE COS'È L'ECSTASY?

Con il termine "ecstasy" si indica l'MDMA 3, 4 metilendiossimetamfetamina una sostanza di sintesi prodotta in laboratorio e generalmente commercializzata in pillole colorate di forme e raffigurazioni differenti in cui però non è mai possibile sapere esattamente la concentrazione. Raramente si trova in commercio sotto forma di polvere.

METIL COSA?

Essendo una produzione clandestina lo spacciatore può chiamare ecstasy anche qualunque sostanza che abbia interesse ad introdurre sul mercato. Per questo oltre MDMA 3,4- metilendiossimetamfetamina, noto con i nomi di "ecstasy", "X", "E", "XTC", "Adam", "Ice", "Speed" troviamo anche altri derivati delle amfetamine come:

- MDE / MDEA N-etil-metilendiossimamfetamina noto con il nome di "Eve";

- MDA 3,4 metilendioossiamfetamina noto con il nome di “love drug”, sostanza più dispercettiva;
- MDMA 5-metossi-3,4 metilendioossiamfetamina, sostanza più allucinogena;
- MBDB N-metil-(3,4-metilendioossifenil)-2-butanamina.

CHE EFFETTO HA?

L'ecstasy viene utilizzata per la ricerca di una via veloce ed artificiale per emozioni forti, parole fluenti, rapporti facili con tutti, anche con l'altro sesso. In quest'ultimo caso, il pericolo di Malattie Sessualmente Trasmesse aumenta, in quanto non viene percepito assolutamente alcun rischio e i rapporti non protetti con sconosciuti/e non sono percepiti come pericolosi: è bene quindi avere sempre con sé dei preservativi. Gli effetti sono soggettivi e risentono molto dell'ambiente in cui viene assunta la sostanza. L'ecstasy aumenta la pressione sanguigna, la frequenza cardiaca e respiratoria, la temperatura corporea; è particolarmente pericolosa se utilizzata da persone con problemi cardiocircolatori, renali o epatici. È inoltre in grado di produrre frenesia, eccitazione e nervosismo. Rende la bocca arida, tende le mascelle e dilata le pupille. In genere viene descritta una sensazione erronea di “giustezza”, l'universo è bello e buono, il quotidiano diventa affascinante e interessante. Sotto l'effetto dell'ecstasy, la persona si sente in sintonia con l'altro, sembra che vengano rimosse le barriere emotive e comunicative, si ha facilità di parola ed intensificazione delle percezioni sensoriali.

“Gli effetti dell'ecstasy durano 4-6 ore durante le quali l'MDMA stimola il rilascio della dopamina e soprattutto della serotonina, una sostanza che ha il compito di controllare l'umore, i cicli sonno-veglia, la fame, il dolore e il comportamento sessuale. Per questo, quando si prende una pastiglia, ci si sente su di giri, non si prova fame né sonno, ci si trova sensuali. Passato questo momento, però, dalla quarta-sesta ora dopo l'assunzione, tutta la serotonina del corpo è stata rilasciata e compaiono gli effetti contrari: tristezza, sonno, stanchezza. L'organismo impiega 24 ore, un giorno intero, per tornare a livelli di serotonina normali. Purchè non si abusì”. (S. Lavazza - CARA DROGA - FrancoAngeli/Self-help)

E' RISCHIOSO ASSUMERE ECSTASY?

Assumere ecstasy può essere molto pericoloso. Si sono verificate morti in persone che avevano assunto ecstasy da solo, con alcol o con altre sostanze d'abuso. Anche una sola pastiglia di MDMA può rendere manifesti disturbi che non si conoscevano e sono stati segnalati aggravamenti dello stato di salute in

persone con asma, diabete, epilessia, psicosi. I giorni successivi all'assunzione possono essere caratterizzati da depressione o stanchezza e il desiderio di riprovare diventa ossessivo.

Assunta in discoteca durante una nottata di ballo sfrenato, l'ecstasy contribuisce ad aumentare la temperatura corporea con rischio elevato di "colpo di calore". In discoteca ci si muove molto e si perdono molti liquidi. Si rischia molto, in special modo se si consuma contemporaneamente anche alcol: assumendo ecstasy è fondamentale bere molta acqua e soprattutto evitare gli alcolici; in alcuni casi la disidratazione ha portato alla morte.

QUANTO NE HO PRESO?

L'ecstasy presente "in commercio" non consente di conoscere esattamente il dosaggio: solo un laboratorio può verificare il contenuto di una pillola e le sostanze aggiunte possono dare effetti molto diversi e imprevedibili. Gli effetti raggiungono il culmine dopo circa un'ora e permangono per 4-6 ore; è possibile che nei giorni successivi non ci si senta del tutto a posto. I super dosaggi possono produrre effetti secondari indesiderati senza incrementare quelli piacevoli. Alcuni consumatori giunti al culmine degli effetti della prima pastiglia, ingeriscono un'altra metà dose per prolungare l'esperienza; in queste situazioni l'ecstasy può potenziare gli effetti indesiderati, provocare tachicardia, sudorazione eccessiva, capogiri, irrequietezza, svenimenti, crampi, attacchi di panico.

Se si verificano questi sintomi bisogna far sedere e rilassare la persona, darle da bere molta acqua o succhi di frutta.

Se i sintomi non scompaiono o si verificano svenimenti e/o disturbi visivi è necessario ricorrere al più presto a un soccorso medico (SERVIZIO DI EMERGENZA MEDICA 118).

PERCHÉ SI DICE CHE L'ECSTASY BRUCIA IL CERVELLO?

Usando spesso ecstasy si aumentano di molto i rischi di danneggiare il sistema nervoso. Alcuni consumatori riferiscono forti depressioni dopo l'esperienza, con casi di pulsioni aggressive verso gli altri o contro di sé, fino ad arrivare anche al suicidio.

SISTEMA IMMUNITARIO

Si segnala spesso un calo di resistenza alle malattie, soprattutto nei casi di uso assiduo. Ciò in relazione allo stato di stress psicofisico e all'eccessivo affaticamento, alla disattenzione nei confronti dello stato fisico e dell'alimentazione.

Le ricerche più recenti hanno dimostrato che l'uso di ecstasy produce gravi danni neurologici e fisici.

ALCUNE PRECAUZIONI

E' importante sapere che un ragazzo che ha assunto ecstasy per limitare i danni deve:

- bere molto e frequentemente acqua e succhi di frutta;
- riposarsi più spesso di quanto sembri necessario;
- fermarsi periodicamente, guardarsi in giro e riposare; vestire con abiti ampi e comodi.

Inoltre deve riflettere sul fatto che:

- è molto pericoloso mischiare più sostanze stupefacenti, in particolare ecstasy con alcol, amfetamine e eroina: si arriva all'overdose e alla morte con più facilità;
- sotto l'effetto dell'ecstasy una curva può sembrare più distante di quanto non sia nella realtà: è fondamentale non impegnarsi in stupide gare e non guidare automezzi durante e subito dopo l'effetto dell'ecstasy.

Una buona regola è comunque quella di mantenere un sano stile di vita, mangiare cibi sani, bilanciati con molta frutta e verdura, e dormire minimo 7 ore a notte

LA LEGGE

La produzione, la vendita e l'utilizzo di ecstasy sono illegali e perseguite in Italia e in molti altri paesi.

MISTICY: ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE

L'episodio si presta ad alcuni approfondimenti sui comportamenti legati al consumo che potrebbero essere oggetto di dibattito con i ragazzi:

- *qualcosa di figo in ballo*

Quanto nell'uso di sostanze è determinante il cerimoniale, il sistema di false aspettative e mitizzazione che si crea attorno ad un evento trasgressivo e ignoto?

- *Pusha tu sei un grande!*

Nell'accesso ad un sostanza stupefacente c'è quasi sempre la mediazione di un personaggio apparentemente sicuro di sé che spesso si ritrova ad assu-



mere questo ruolo soprattutto per essere valorizzato dal gruppo di riferimento come leader.

- si prova qualcosa di speciale

Quando in un gruppo si afferma la consuetudine a consumare alcol o sostanze cosiddette “leggere” ci si apre spesso anche alle altre offerte del “mercato della droga” sempre abile nell’offrire nuove sostanze anche più pericolose.

- Articolo 121, articolo 121... Ma non facevano rap?

Parlare per sentito dire non è mai una buona idea: Spillo fa un po’ di confusione nel citare articoli di legge e sanzioni.

Come già abbiamo detto, a regolare la materia è attualmente il D.P.R. del 9 ottobre 1990, n. 309 che è il “Testo unico delle leggi in materia di disciplina degli stupefacenti e sostanze psicotrope, prevenzione, cura e riabilitazione dei relativi stati di tossicodipendenza”. In materia di consumo, gli articolo di riferimento sono il 75, il 120, il 121 (Segnalazione al servizio pubblico per le tossicodipendenze competente per territorio) e il 122 (Definizione del programma terapeutico e socioriabilitativo).

Leggere il testo unico con un’insegnante portebbe essere una buona idea per fare un po’ di chiarezza.

- Meglio bruciarsi il sabato sera che il cervello!

Il bidello è portatore di una saggezza popolare, legata al buon senso e spesso infarcita di slogan e modi di dire sentiti alla tv o da un vecchio nonno. Quali sono i luoghi comuni più ricorrenti sulle sostanze stupefacenti e i comportamenti connessi, e da dove arrivano?

DUNA BLU

L'EPISODIO

Spillo sta pensando a come organizzare la serata in discoteca e riesce a distrarre dai suoi guai scolastici il pluriripetente Spugna. Nascondendo l'ultima insufficienza, Spugna è convinto di ottenere dal padre la macchina che, pur non essendo una fuoriserie, gli darà l'occasione di portare anche le ragazze. Birra e cocktail sembrano essere gli altri ingredienti fondamentali delle serate. Ma è risaputo che alcol e guida insieme possono riservare brutte sorprese...

PRIMO CAMBIO DELL'ORA: BAGNI DEI RAGAZZI

Spugna: Io non la reggo più.

Spillo: Chi?

Spugna: La Scafroglia.

Spillo: Dai, povera prof... Il marito l'ha lasciata per una brasiliana, il bambino non la fa dormire la notte, l'anno prossimo deve andare in pensione... Sente gli anni che passano.

Spugna: Sì, anch'io sento gli anni che passano: sono in terza da tre stagioni!

Spillo: Oh, Spugna! Non meniamocela: è sabato.

Spugna: Ma chi glielo dice a mio padre che ho preso un altro 2?

Spillo: Spugna, calmati. Calmati. Ti ho detto di rilassarti. Stasera bisogna essere al top, zero menate, zero problemi.

Spugna: Hai ragione... Mica glielo devo dire oggi.

Spillo: Bene! Bravo! Vedi che vai già meglio?

Spugna: Eh sì. E poi... Ha promesso che mi molla la macchina per stasera.

Spillo: La macchina?

Spugna: Sì!

Spillo: Per stasera?

Spugna: Sì! Sì!

Spillo: Vuoi andare al Picasso con la duna blu!?

Spugna: Perché? Ho appena cambiato i tappetini!

SECONDO CAMBIO DELL'ORA: BAGNI DELLE RAGAZZE

Gatta si guarda allo specchio confrontando il suo look con quello della modella di una pubblicità.

Ginger: Gatta, guarda che questa è una scuola, mica *Saranno Famosi*.

Gatta: Lo so. Questa è la tragedia.

Ginger: A proposito di tragedie, questa sera dove andate?

- Gatta: Brava Ginger! Finalmente hai deciso di rischiare un sette in italiano e concederti ai piaceri della vita!
- Ginger: Veramente non ho ancora deciso.
- Gatta: Oh, fai con comodo. Ti dico solo che i ragazzi vogliono andare al Picasso.
- Ginger: Al Picasso?!
- Gatta: Sì! E c'è anche dj Bingo.
- Ginger: No, quello proprio non lo sopporto. Si crede chissà chi è c'ha le sopracciglia strappate come mia sorella.
- Gatta: Ma che te ne frega! Le ragazze hanno l'ingresso gratuito. E poi Spugna ci porta con la macchina di suo padre.
- Ginger: Perfetto: saremo le star della serata!

INTERVALLO: BAGNI DEI RAGAZZI

Entrano Pusha e Spillo che picchiano per gioco Spugna.

- Spugna: Basta, mi fate male!
- Spillo: Ecco il look giusto per stasera
- Pusha: Oh, Spugna! Tuo padre la molla la supercar?
- Spugna: Certo che la molla!
- Spillo: E com'è che il tuo vecchio è diventato così disponibile?
- Spugna: In cambio della macchina devo tagliare il prato, sistemare il garage, e portare mia nonna alla messa delle 8!
- Pusha: Se stasera va come deve andare, domani sei in coma fino alla fine di 90° minuto.
- Spugna: E come deve andare?
- Pusha: Al Picasso fanno certi cocktail da paura: caicanigna, kaicagnoska, cubasiempre, negroni sbagliato, margarita, tequila bum bum, il barista è mio amico mi deve pure una storia...
- Spillo: Sì, come l'ultima volta, che gli abbiamo mollato un cinquanta per avere più succo di frutta che tequila!

INTERVALLO: BAGNI DELLE RAGAZZE

- Bea: Allora, hanno invitato anche me?
- Gatta: Certo Bea, tu sei la mia protetta.
- Bea: E... C'è anche Spillo?
- Gatta: Certo, c'è Spillo, Spugna, Gigio, Max, Teo, Meo...
- Ginger: Wow! Tutti fotomodelli!
- Gatta: Sì! E poi c'è anche Pusha!
- Ginger: Eh, no! Ragazze, se ci sono quelli con la droga io resto a casa, eh!

- Bea: La solita menosa. Ma quand'è che ti smolli?!
- Gatta: Lasciala perdere: se tutti quelli che si fanno i muffin per lei sono robbosi rimane zitella ancora per i prossimi trent'anni.
- Ginger: Stronza!

ULTIMO CAMBIO DELL'ORA: BAGNI DEI RAGAZZI

- Pusha: Oh, Spugna, proprio te stavo cercando. Ascolta, non è che oggi pomeriggio riesci a recuperare la macchina verso le due?
- Spugna: Perché, dove vuoi andare?
- Pusha: Facciamo un salto nel garage di mio cugino.
- Spugna: Tuo cugino chi?
- Pusha: Non ti preoccupare. È uno che fa rally: ti ribassa l'assetto, ti attacca due adesivi, ti mette sotto un turbo da paura... E tutto questo solamente un palo.
- Spugna: Non scherziamo. Stasera io metto la benza e poi gli euri sono finiti.
- Spillo: Come, gli euri sono finiti? E i cocktail chi li paga?
- Pusha: Vedete che non ci arrivate? Passiamo al supermercato e 10 birre ci costano meno di un cocktail!
- Spugna: Grande Pusha! Ci sto!
- Spillo: Ci stai cosa?! Tu devi stare sveglio e guidare la supercar, altrimenti facciamo il crash test al primo incrocio. Piuttosto guido io.
- Spugna: Ma se manco hai la patente!
- Spillo: Però ho il foglio rosa...
- Bidello: Bravi! Bravi! (Si accende una sigaretta) Meglio un foglio rosa nuovo che un patentato sul muro. O sull'albero.

INFO: L'ALCOL

“CAICANIGNA, KAICAGNOSKA, CUBASIEMPRE...”

Alcuni si trovano in commercio, altri li abbiamo inventati. Sono tutte bevande alcoliche.

MA COS'È ESATTAMENTE L'ALCOL?

L'alcol etilico, o etanolo, comunemente indicato semplicemente come alcol, è una sostanza molto diffusa. Si presenta come un liquido incolore, facilmente infiammabile, di sapore bruciante. Tuttavia nella vita di ogni giorno lo si incontra più spesso come “bevanda alcolica”.

Esistono bevande a basso contenuto alcolico o “fermentate” (come il vino, la

birra, il sidro) e bevande ad alto contenuto di alcol, i “superalcolici” o “distillate” (il whisky, il gin, la vodka, ecc.). L'alcol si ottiene dalla trasformazione, operata dai batteri presenti nei lieviti degli zuccheri contenuti in alcuni frutti (uva, mele, ecc.), o in cereali (orzo). Se le bevande alcoliche fermentate vengono riscaldate in un alambicco, l'alcol evapora e si condensa in goccioline lungo il collo dell'alambicco: questo processo di chiama distillazione e dà origine alle “bevande alcoliche distillate”.

Il contenuto di alcol etilico, il principio attivo, nelle singole bevande è indicato in gradi (da 10 a 14 per il vino, da 3 a 9 per la birra, da 20 a 30 per i liquori, da 40 a 50 e oltre per whisky e grappe).

L'alcol è una sostanza con la quale fin dalle sue origini l'uomo ha avuto una notevole confidenza. Essendo la fermentazione un processo naturale, la scoperta casuale dell'alcol e dei suoi effetti ebbe luogo già nell'antichità.

L'uomo dell'antichità attribuì all'alcol un significato soprannaturale. Le bevande alcoliche entrarono così a far parte di molti riti religiosi e il vino venne usato per disinfettare le ferite e come base per numerose medicine.

Fu a partire dal XIX secolo che, con l'industria delle distillerie, i problemi creati dall'abuso di alcol divennero evidenti in tutta la loro gravità e nel 1852 venne coniata per la prima volta la parola alcolismo. Tale termine mantenne a lungo una connotazione morale (alcolismo come “vizio”), fino ad assumere, in tempi relativamente recenti, l'attuale significato di “malattia” suscettibile di cura.

L'Italia ha una tradizione millenaria di produzione e consumo di alcolici di ogni tipo e il loro commercio è libero e legale.

Se un bicchiere di vino, una birra o un drink non fanno male e possono facilitare la socialità (accompagna spesso momenti anche importanti della nostra vita: i brindisi caratterizzano feste, compleanni, battesimi, matrimoni, incontri), l'eccedere nell'assunzione di una qualsiasi bevanda alcolica può diventare un'abitudine (vera e propria dipendenza psico-fisica) che può danneggiare l'organismo, i rapporti sociali e le relazioni familiari.

L'alcol agisce su gran parte dell'organismo umano e un uso moderato di bevande alcoliche può non comportare problemi.

Se si esagera con la quantità si può andare incontro ad aumento della pressione sanguigna, sensazione di ebbrezza e leggerezza, aumento della loquacità, rallentamento dei riflessi, abbassamento della temperatura corporea, difficoltà nelle prestazioni sessuali.

Possono anche presentarsi disturbi digestivi con nausea, vomito e conseguente pessimo risveglio il giorno dopo (i postumi della “sbornia” si manifestano con nausea, mal di testa e vertigine).

Quando esagerare con le bevande alcoliche diventa un'abitudine, la situazione si complica anche molto con gastriti, ulcere e tumori allo stomaco, epatiti e cirrosi, danni al sistema nervoso e a quello circolatorio: si stima che l'alcol

in Italia causi 40.000 decessi l'anno (tra cirrosi, tumori, infarti, incidenti in ambiente lavorativo e domestico, incidenti stradali e suicidi).

IN CASO DI USO PROLUNGATO E DI ABUSO

In caso di uso prolungato e di abuso, possono nascere alcuni problemi di natura sociale, psichica e organica.

Fra i problemi sociali si segnala l'incidenza di problemi sociali, incidenti stradali, infortuni sul lavoro, scarsa produttività (e conseguenti licenziamenti), invalidità, reati di vario genere.

Dal punto di vista psichico possono presentarsi disturbi di personalità, paranoia alcolica, ciclotimia, amnesia, allucinazioni, tentativi di suicidio. Tra i problemi organici ricordiamo: sindrome fetto-alcolica, epatopatia, alterazioni del S.N.C., alterazioni del S. N. Periferico, miopatie, alterazioni flogistiche e degenerative del tubo digerente, pancreatiti, pneumopatie, cardiopatie, disendocrinopatie, alterazioni immunitarie, alterazioni metaboliche, alterazioni della crasi ematica.

QUALI SONO I RISCHI?

Dopo un periodo di abuso prolungato l'alcol produce dipendenza fisica e mentale: ci si arriva più facilmente di quanto si possa pensare. È possibile allora che al mattino si avvertano sintomi dovuti alla mancanza della sostanza come tremori alle mani e alla lingua, crampi, nausea, ansia, irritabilità; questi sintomi scompaiono dopo l'assunzione di bevande alcoliche.

Chi abusa per lungo tempo di bevande alcoliche può manifestare un'aggressività difficile da controllare: l'abuso di alcol, determinato sia dalla quantità che dalla frequenza d'uso, porta spesso a non percepire i danni sociali che questa abitudine può provocare.

La dipendenza da alcol è cronica e progressiva e si instaura più in fretta di quanto non si pensi (ci si abitua in fretta a bere di più illudendosi di riuscire a sopportare senza problemi anche grandi quantità di alcol) e può essere fatale se non controllata. In condizioni di dipendenza cronica da alcol si può diventare petulanti o scocciatori, violenti e litigiosi, sbruffoni o piagnoni, rovinando amicizie, amori e matrimoni.

Alcol, caffè e tabacco, tutte sostanze legali, sono le "sostanze stupefacenti" che vediamo e usiamo con più facilità e frequenza, con le quali abbiamo fin dalla nascita maggiore familiarità. In molti riti sociali (dall'aperitivo serale al matrimonio) la sensazione di disinibizione e calore provocata dagli alcolici viene utilizzata come facilitatore sociale.

ALCUNE CONSIDERAZIONI A MARGINE

La prima precauzione, come sempre, è la moderazione.

Quando si beve è opportuno assumere sempre del cibo ed evitare comunque i super alcolici.

L'assunzione di alcol causa distorsioni percettive e riduce alla guida le reazioni alle sensazioni di pericolo e alla velocità.

L'alcol causa migliaia di morti e di traumatizzati permanenti ogni anno.

ATTENZIONE

Guidare quando si è assunto alcol non solo può danneggiarvi, ma può recare danni anche a chi da voi si fa accompagnare, o a chi ha la sfortuna di incontrarvi sulla strada.

Chi ha bevuto deve assolutamente evitare di guidare veicoli, mentre quelle sobrie devono evitare di salire a bordo di un'auto guidata da una persona ubriaca, cercando di convincerla ad astenersi dalla guida. E' fondamentale evitare di mescolare diversi tipi di alcolici tra loro o alcolici con altre droghe: gli effetti non sono sempre prevedibili e desiderabili.

LA LEGGE

Anche se la produzione, la vendita e il consumo di alcolici sono assolutamente legali, le azioni nocive per la salute e la sicurezza collettive intraprese sotto l'effetto di alcolici sono perseguite ai sensi del codice della strada, di quello civile e penale.

L'articolo 186 del Codice della Strada disciplina la guida sotto l'influenza dell'alcol e qualora dall'accertamento risulti un valore corrispondente ad un tasso alcolemico superiore a 0,5 g/l, l'interessato è considerato in stato di ebbrezza. Scatta la sospensione della patente e la sanzione amministrativa: una multa pari ad un minimo di 258 euro e una sottrazione di 10 punti dalla patente di guida.

Ma quanto si può bere per non superare il limite di concentrazione alcolica corrispondente a 0,5 g/l?

Non si può dare una risposta uguale per tutti in quanto il tasso di concentrazione alcolica nel sangue, comunemente detto alcolemia, dipende da:

- il peso della persona che ha bevuto;
- il sesso;
- la quantità di bevanda alcolica assunta;
- la gradazione della bevanda alcolica assunta.

Indicativamente bere più di una lattina di birra o un bicchiere di vino può essere sufficiente a raggiungere il limite legale per la guida.

DUNA BLU: ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE

L'episodio si presta ad alcuni approfondimenti sui comportamenti legati al consumo che potrebbero essere oggetto di dibattito con i ragazzi:

- cocktail da paura

L'alcol viene proposto ai giovani in forme e mix sempre più allettanti: colori fluorescenti, gusti fruttati, bottiglie da collezione, bicchieri esotici poco fanno pensare all'alto livello di gradazione alcolica dei cocktail.

- se ci sono quelli con la droga io resto a casa, eh!

Quanto è difficile per un giovane opporsi allo stile di vita del gruppo di riferimento senza essere etichettato come un "tagliato fuori"?

- se tutti quelli che si fanno i muffin per lei sono robbosi...

Uno degli argomenti più dibattuti è il nesso tra l'uso sostanze leggere e l'uso di quelle pesanti: se ad esempio è vero che tutti gli eroinomani ("i robbosi") hanno fatto precedentemente uso di cannabinoidi si può affermare che dalla "canna" alle sostanze pesanti il passo è breve o inevitabile?

- Passiamo al supermercato e 10 birre ci costano meno di un cocktail

Il budget necessario per un sabato sera, dalla benzina all'ingresso in discoteca, dalla consumazione obbligatoria al cocktail speciale, è spesso alto, tanto che chi non vuole farsi mancare lo "sballo" si organizza con scorte di alcolici nei market da portare "clandestinamente" nei locali.

- Tu devi stare sveglio

Quanto è presente il senso di responsabilità che porta il gruppo ad accordarsi affinché chi si mette alla guida rimanga sobrio?

- Bravi! Bravi! Meglio un foglio rosa nuovo che un patentato sul muro

Il bidello cerca di interagire con i ragazzi con un rimprovero bonario e un modo di dire del tutto inventato mentre, ignorando il divieto di fumare, si accende una sigaretta. Ancora una volta però si ritrova a fare un soliloquio. Quante volte gli adulti lamentano di non essere ascoltati dai ragazzi ignorando che l'autorevolezza deriva da comportamenti coerenti più che da mille parole di buon senso?

Per completezza, ricordiamo che dal 14 gennaio 2005 sono entrate in vigore le disposizioni esecutive dell'articolo 51 della legge 16 gennaio 2003, n. 3, che fa divieto di fumare in tutti i luoghi pubblici e in quelli privati aperti ad utenti o al pubblico.

La normativa sopra richiamata, ai sensi della circolare del Ministero della Salute del 17 dicembre 2004, pubblicata sulla G.U. n. 300 del 23 dicembre 2004, "persegue il fine primario della tutela della salute dei non fumatori, con l'obiettivo della massima estensione possibile del divieto di fumare, che, come tale, deve essere ritenuto di portata generale".

Destinatari di queste norme sono anche le istituzioni scolastiche, per le quali il divieto era già vigente ai sensi dell'articolo 1 della legge n. 584/1975 e della Direttiva del Presidente del Consiglio dei Ministri del 14 dicembre 1995. Quest'ultima, in particolare, ha individuato i locali scolastici nei quali è operante tale divieto: aule, corridoi, segreterie, biblioteche, sale di lettura, bagni, ecc.



SCRIVERE WC SHOW

WC SHOW vuole valorizzare i giovani come autori e attori dei processi di comunicazione, invitando i ragazzi ad uscire dal ruolo di meri destinatari per proporsi come i protagonisti di messaggi rivolti ai propri pari.

WC SHOW è un progetto aperto che vuole raccogliere la partecipazione di numerosi gruppi di adolescenti e giovani, all'interno delle scuole o di progetti educativi extrascolastici, che possono dare il loro contributo al progetto cimentandosi con la scrittura di un episodio di WC SHOW. Le regole sono semplici, basta rispettare il "format".

IL FORMAT

Si chiama format il modello o la formula generale dei programmi televisivi, che nasce da un'idea di base che permette di definirne le caratteristiche fondamentali e la struttura complessiva. L'idea di fondo di WC SHOW è di offrire uno spaccato ironico e sopra le righe del mondo degli adolescenti e dei giovani attraverso un punto di vista privilegiato, quella di una videocamera collocata nei bagni di una Scuola Media Superiore immaginaria, davanti alla quale, durante i cambi dell'ora e l'intervallo, si avvicendano gli studenti e le studentesse, con i loro caratteri, i loro problemi e il loro stile, e un bidello.

Come contrappunto alle gag è presente in ogni episodio uno spazio informativo, all'interno del quale gli stessi protagonisti della vicenda, ripresi da un'altra angolazione e uscendo dal proprio ruolo, portano una serie di informazioni specifiche e precise sull'argomento trattato.

LUOGHI E SCENOGRAFIE

Gli episodi sono ambientati in una scenografia che rappresenta i bagni di una Scuola Media Superiore immaginaria. La scenografia è realizzata con uno stile "fumettistico".

PERSONAGGI

Le caratteristiche dei personaggi sono elaborate a seconda del tema della puntata: possono essere utilizzati, per la scrittura di nuovi episodi, i personaggi che già esistono (Pusha, Palla, Spillo, Spugna, Gatta, Ginger e Bea) o ne possono essere creati di nuovi.

Per ogni nuovo personaggio dovrà essere definita una sintetica caratterizzazione:

- maschio o femmina;



- appartenenza ad una tendenza giovanile e relativo look (hip-hop, rasta, alternativo, gabber, ecc);
- oggetto/i di scena (spazzola, cellulare, cuffiette, libri, ecc)
- particolari tic (sistemarsi i capelli, truccarsi, studiare...);
- linguaggio e *slang*.

EPISODI

Ogni episodio si divide in due parti.

La prima parte è articolata in:

- primo cambio dell'ora;
- secondo cambio dell'ora;
- intervallo;
- ultimo cambio dell'ora.

Ogni "ultimo cambio dell'ora" si conclude con l'ingresso del bidello.

La seconda parte di ogni episodio è a carattere informativo, e viene introdotta da una breve sigla. In questa seconda parte gli attori - in un setting a metà fra il *backstage* e il TG - forniscono dati e informazioni tecnico-scientifiche in merito al tema affrontato nell'episodio.

IL TEMA DELL'EPISODIO

La prima cosa da fare, per scrivere un episodio di WC SHOW, è definire un tema, un argomento legato al mondo dei giovani. Non è necessario che si parli di sostanze: gli episodi potranno anche affrontare temi come, ad esempio, il rapporto con il mondo adulto, la musica, gli stili, le mode e le tendenze, l'abbandono scolastico, la vita affettiva e sessuale, lo sport.

Prima di procedere, occorre raccogliere il maggior numero di informazioni, e il più possibile attendibili, sull'argomento prescelto.

- Quali sono le informazioni essenziali sull'argomento?
- Quali sono le domande più frequenti dei ragazzi?
- Quali le informazioni scorrette più diffuse?

I materiali raccolti in questa fase serviranno poi per scrivere la parte "INFO" dell'episodio.

LA SITUAZIONE

Una volta definito e approfondito il tema occorre definire una situazione in cui si trovano i personaggi: ad esempio, nell'episodio "Manifestazione" l'argomento sono i cannabinodi, ma la situazione in cui si trovano i personaggi è quella di aver trascorso la mattinata precedente in manifestazione: Ginger

ha partecipato, Gatta si è lasciata distrarre dai ragazzi, Pusha si è defilato per dedicarsi ad “altro”, Spillo è stufo di sentirne parlare etc.

LA SCALETTA

Occorre stendere inoltre una scaletta, nella quale definire a grandi linee l’alternanza dei luoghi (L’episodio inizia nel bagno delle ragazze o in quello dei ragazzi?) e lo sviluppo dell’azione.

Riportiamo a titolo di esempio la scaletta dell’episodio “Manifestazione”.

PRIMO CAMBIO DELL’ORA: BAGNO DELLE RAGAZZE

Si presentano i personaggi femminili e la situazione: Bea è stata lasciata dal suo ragazzo, Ginger è stata in manifestazione per la giustizia e la pace, Gatta solo per i ragazzi. Ginger parla con disprezzo di Pusha, che invece colpisce molto Gatta.

SECONDO CAMBIO DELL’ORA: BAGNO DEI RAGAZZI

Si presentano i personaggi maschili: Palla è preoccupato per il compito di matematica, Spillo è tranquillo, Pusha racconta di non aver partecipato alla manifestazione, preferendo “farsi un bel muflone”. Ha ancora l’occorrente per fumare.

INTERVALLO: BAGNO DELLE RAGAZZE

Ginger cerca di consolare Bea, che preferisce seguire Gatta nel bagno dei ragazzi a conoscere Spillo, anche se per farlo dovrà fumare.

INTERVALLO: BAGNO DEI RAGAZZI

Bea e Gatta entrano nel bagno dei ragazzi, dove Bea fuma con Spillo.

ULTIMO CAMBIO DELL’ORA: BAGNO DELLE RAGAZZE

Gatta e Bea non stanno molto bene: Gatta non riesce a smettere di ridere, mentre Bea ha un po’ di nausea.

SCRIVERE LA SCENEGGIATURA...

Eccoci al dunque: una volta definita la scaletta, non resta che scrivere le battute dei personaggi recuperando magari situazioni e vicende realmente accadute o leggende metropolitane, stereotipi e miti da sfatare. E’ importante sottolineare che le battute dell’episodio non debbono avere un obiettivo informativo ma solamente sollecitare curiosità, instillare dubbi in modo provocatorio e divertente.

Spetterà poi alla scheda informativa “INFO” rimettere a posto le cose fornendo informazioni chiare, sintetiche, precise anche se non esaustive.

...E SPEDIRE

Tutti gli elaborati realizzati potranno essere inviati all’indirizzo e-mail: info@wcshow.it

Gli esperti del Dipartimento delle Dipendenze, in collaborazione con il team di WC SHOW, li leggeranno con molta attenzione e chissà che qualcuno degli autori non possa essere il prossimo protagonista di un episodio di WC SHOW!



WC SHOW speciale “DRUGS” è un prodotto realizzato nell’ambito del progetto
“Gli stili di vita per la prevenzione delle tossicodipendenze”.

Sono partner del progetto:

Provincia di Varese

Istituto Superiore di Sanità

A.S.L. Azienda Sanitaria Locale della Provincia di Varese

Università degli Studi dell’Insubria di Varese

Centro Servizi Amministrativi di Varese

Comune di Varese

WC SHOW è un format Hagam