

MANUALE TRUCCATORI



CORSO BASE



Croce Rossa Italiana

Con O.C. 247/11 del 20/05/11, il Commissario Straordinario della Croce Rossa Italiana, Francesco Rocca, ha approvato il “Regolamento per le discipline di simulazione e di trucco”, elaborato dalla Commissione Tecnica Nazionale per le discipline di Simulazione & Trucco, quale “...importante passo in avanti nei percorsi formativi della Croce Rossa Italiana...”.

È con orgoglio che, in qualità di Delegato Tecnico Nazionale per le discipline di simulazione e trucco, presento questo manuale, rielaborato e migliorato perché pensato quale supporto didattico per i Truccatori della Croce Rossa Italiana, sia come mezzo di apprendimento durante i corsi, che come base per il proseguimento dell’attività.

In esso vengono illustrate in modo semplice ed efficace le ricostruzioni realistiche delle diverse situazioni che non possono essere improvvisate, ma devono essere riprodotte nei minimi dettagli con tecniche particolari e personale altamente specializzato.

Voglio ringraziare tutti i volontari che hanno messo a disposizione le proprie capacità e professionalità per arrivare a questo importante risultato”.

Il Delegato Tecnico Nazionale
per le Discipline di Simulazione & Trucco

Roberto Antonini

www.cri.it



Croce Rossa Italiana

PREMESSA

Il senso e lo scopo della riproduzione realistica di un incidente è quello di abituare tutti i soccorritori alla visione di particolari situazioni critiche, evitando che in circostanze reali possano perdere il coraggio e la freddezza per affrontarle.

Il Gruppo Trucinatori e Simulatori della Croce Rossa Italiana è relativamente giovane, nasce infatti circa 20 anni fa ma nonostante la recente costituzione ha maturato una grandissima esperienza e professionalità.

Il nostro augurio è che i Trucinatori e i Simulatori, con la loro opera e professionalità, portino lustro alla Croce Rossa Italiana e possano essere, per quanto di competenza, di aiuto a tutti i volontari della CRI e non solo.

LA STORIA

Le prime notizie certe sull'impiego dei trucinatori e simulatori ci portano molto in là con gli anni, nel 1939: dalla documentazione storica rinvenuta si è infatti rilevato che durante la seconda Mondiale l'esercito Britannico impiegò attori professionisti che truccò per interpretare varie patologie riconducibili ad un conflitto armato.

Lo scopo era quello di rafforzare la preparazione del personale sanitario alla visione di ogni sorta di ferite e traumi che si potevano verificare in situazioni particolari, soprattutto durante episodi di violenza bellica, ma non solo come incidenti, infortuni di vario genere, etc., al fine di far loro acquisire freddezza e coraggio, indispensabili durante le emergenze.

Dopo questo primo episodio, in Gran Bretagna, Danimarca e Svizzera nel 1944, in Francia nel 1950 e Svezia nel 1953, presero sempre più piede le discipline delle patologie simulate e truccate. Furono perciò divulgati i primi fondamenti e creati i primi espedienti per rendere, con la loro applicazione, più realistica possibile la situazione che si voleva riprodurre.

In Germania, dal 1950, furono prodotte delle schede tecniche per la riproduzione delle diverse tipologie di ferite. Nel 1951, per la prima volta, vennero realizzate con l'impiego di materiale gommoso, ferite, traumi e lesioni da applicare alle persone che partecipavano alle simulazioni.

Questo tipo di materiale presentava però alcuni problemi, in quanto doveva essere fissato al corpo del simulatore con elastici, cerotti o altro materiale adesivo. Inoltre, pur avendo una rassomiglianza notevole con la ferita, si notava, anche a distanze considerevoli, che si trattava di parti applicazione sul simulatore e spesso il risultato non era soddisfacente.

Arriviamo nel 1964, quando, sempre in Germania, fu realizzata la prima cassettona per trucchi "Mehlem 64" che ufficialmente dal 1984 viene impiegata con grandissimo successo dalla Croce Rossa Tedesca. Contemporaneamente furono realizzate anche approfondite dispense da utilizzare come materiale didattico per la preparazione dei trucinatori e dei simulatori.

In Italia l'impiego del trucco simulato prese piede molto tempo dopo. Nel nostro Paese era infatti d'abitudine l'impiego di "cavie", cioè persone inanimate che facevano la parte del finto ferito.

La riproduzione delle ferite e dei traumi, così come la recitazione dei sintomi caratterizzanti specifiche patologie, venivano sostituite con l'apposizione di cartelli o biglietti su cui venivano riportate sommariamente le informazioni dell'accaduto e delle patologie su cui dover intervenire.

Soltanto nel 1983, nel Friuli Venezia Giulia, precisamente a Mione nel Comune di Ovaro (UD), fu organizzato il 1° corso per Trucinatori. Il docente era il professore Korner inviato appositamente della Croce Rossa Tedesca.

Nel 1996 si svolse, sempre a Mione d'Ovaro (UD) in Friuli Venezia Giulia, il primo Corso Simulatori aperto ai Pionieri e ai V.d.S dell'intera Regione, come docenti il Pioniere Piergiorgio Malisani ed il VdS Glauco Pittioni, tutti e due volontari della regione Friuli Venezia Giulia.

Mentre ad Udine nasceva e muoveva i primi passi il gruppo dei simulatori, in Piemonte procedeva l'attività dei trucinatori.

Il Piemonte fu infatti la prima Regione a pianificare una formazione specifica per i trucinatori e, successivamente, alla loro regolamentazione attraverso il censimento, gli aggiornamenti periodici, documentando il tutto per ciascun volontario e nel 1996 nominando il Delegato Tecnico Regionale per l'attività dei trucinatori. La loro organizzazione fu presa come modello e replicata su tutto il territorio nazionale con la nomina dei Delegati Tecnici ai vari livelli, dai locali, ai provinciali al regionale.

Il 16 marzo 1997, l'allora Ispettore Nazionale dei VdS, Massimo Barra, sentita l'esigenza forte di garantire l'uniformità dell'attività dei trucinatori e dei simulatori e, nello stesso tempo, di coordinarle su tutto il territorio, nominò come suo Delegato Tecnico Nazionale trucinatori e simulatori, il V.d.S. Giuseppe Giordana, già Delegato Tecnico Regionale del Piemonte.

Nel Marzo '97 fu organizzato a Roma, con la partecipazione di due docenti attestati della Croce Rossa Tedesca, il primo Corso Nazionale per Istruttori di Trucco.

www.cri.it



Croce Rossa Italiana

Nel 1998 fu istituito il Magazzino Nazionale del materiale per il trucco con sede presso il Comitato Provinciale di Cuneo.

Nell'ottobre del 1998 fu organizzato un secondo corso Istruttori di Trucco e, contemporaneamente, il primo Corso Nazionale Formatori per Istruttori di Trucco, sempre con la docenza di Istruttori della Deutsches Rotes Kreuz. La sede dei corsi questa volta fu il Comitato Locale di Borgo S. Dal-mazzo (CN).

Nel 1999 viene chiesto ad un grafico che collabora con la CRI, di produrre alcuni loghi per rappresentare l'attività dei truccatori, il 04 dicembre dello stesso anno in un incontro a Jesolo con tutti gli Istruttori ed i DTR truccatori, viene scelto il logo che da allora rappresenta la nostra attività.

Dal 26 al 28 novembre 2003 a Tor Vergata, viene organizzato il primo corso Nazionale Istruttori di trucco per tutte le Componenti, dove vengono attestati anche i primi Istruttori di Trucco Pionieri.

Nel 2002 l'ispettorato nazionale VdS scinde in due attività distinte i truccatori ed i simulatori, conferma quale Delegato Tecnico per i truccatori il Volontario Giuseppe Giordana, mentre per i simulatori viene nominato il Volontario Glauco Pittioni.

Contemporaneamente anche i Pionieri nominano, quale delegato nazionale di Componente per i simulatori, il volontario Piergiorgio Malisani che resterà in carica fino all'anno 2003, quando la figura dei Delegati viene sostituita da quella dei Referenti Nazionali per le attività di Simulazione e Trucco con delega condivisa ai due pionieri Andrea Oppici (Gruppo Pionieri Parma) e Mauro Pavani (Gruppo Pionieri Genzano-RM).

Con O.C. 1378 del 17/07/2003 entra ufficialmente in vigore il Regolamento Nazionale Truccatori e Simulatori dei Volontari del Soccorso.

Per i Pionieri, invece, a seguito dell'approvazione del Progetto Associativo della Componente Pionieri, e le nuove esigenze delle Aree di attività, viene approvato, con O.C. n. 70/05 del 15/02/2005 il Regolamento Nazionale per le specialità di Trucco e Simulazione della Componente Pionieri C.R.I., e la revisione dei programmi.

Nel 2005 Oppici viene nominato Esperto Tecnico Nazionale Pionieri per le discipline di simulazione e trucco.

I volontari di tutte le componenti hanno preso parte alle manifestazioni di carattere nazionale, europeo ed internazionale, tra cui gare di Primo Soccorso, esercitazioni in vari Regioni e svariate attività a supporto o in collaborazione con Enti, Esercito Italiano e Americano, ONU, aziende private per al realizzazione di scenari di maxi-emergenze a volte richiesti dalle Prefetture per testare piani di intervento congiunto con nazioni straniere (Galleria del Cernobbio e di Tenda)

o l'utilizzo di attrezzature specifiche come NBCR (canali sanitari, etc), il 118 di molte regioni, A.S.L. e A.N.P.A.S. regionali, Misericordia, l'Elisoccorso di Como, con l'AIMC (Associazione Italiana Medicina delle Catastrofi) e il CE-MEC (Centro Europeo per la Medicina delle Catastrofi) di S. Marino, forze dell'ordine, VVFF, Soccorso Alpino, con la Base Americana di Vicenza e di Pisa, con l'American Red Cross ed altre società di Croce Rossa Europee quali la Germania, la Spagna, il Belgio, l'Olanda e l'Inghilterra. Non ultimo i truccatori ed i simulatori CRI vengono oggi impiegati anche per la realizzazione di importanti fiction nazionali ed internazionali realizzate da importanti case cinematografiche.

LA SITUAZIONE ATTUALE

Nel 2010 le discipline di simulazione e trucco vengono nuovamente unificate e definite come attività di CRI e non di componente, viene costituita la Commissione Tecnica Nazionale di studio sulle discipline di simulazione e trucco composta dai Referenti Tecnici Nazionali di tutte le componenti per proporre l'adozione del regolamento e di percorsi formativi unici e condivisi.

Con O.C. n. 247/11 del 20 maggio 2011 viene approvato il regolamento nazionale truccatori e simulatori della Croce Rossa Italiana.

collaboratore tecnico nazionale

GIUSEPPE GIORDANA

www.cri.it



Croce Rossa Italiana

STRUMENTI e MATERIALI.....	06
----------------------------	----

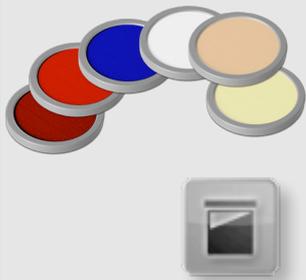
PROCEDURE

FERITA DA TAGLIO.....	09
ABRASIONE.....	10
FERITA DA CORPO ESTRANEO.....	11
FRATTURA SCOMPOSTA.....	12
ESCORIAZIONE.....	13
FRATTURA ESPOSTA.....	14
STATO DI SHOCK.....	15
TRAUMA CRANICO CHIUSO.....	16
TRAUMA CRANICO APERTO.....	17
AVULSIONE DELLA MANO.....	18
AMPUTAZIONE FALANGE.....	19
USTIONE PRIMO GRADO.....	20
USTIONE SECONDO GRADO.....	21
USTIONE TERZO GRADO (Tecnica con fazzoletto di carta).....	22
USTIONE TERZO GRADO (Tecnica con colla di pesce).....	23
USTIONE TERZO GRADO (Tecnica con colla UHU).....	24
CONCLUSIONI.....	25

www.cri.it



Croce Rossa Italiana



Creme Colorate

Questi colori sono formulati con oli e cere per essere tollerati dalle pelli più sensibili. Le paste colore possono essere usate pure o miscelate per ottenere varianti cromatiche o piccoli aggiustamenti delle tonalità.

Si prelevano dal barattolo con la spatola e si miscelano direttamente sul dorso della mano del truccatore per essere poi applicate a spatola o tramite spugnette sul soggetto da truccare. Si consiglia di pulire la spatola ad ogni cambio di colore da prelevare per preservare la pulizia e la integrità cromatica della crema colore.

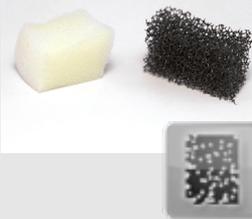


Mastice o pasta modellabile

Pasta modellabile leggermente colorata a base oleosa, non secca ed è quindi riutilizzabile.

Aderisce bene alla pelle adeguatamente sgrassata e pulita. Teme la sudorazione e l'umidità, in quanto tende a staccarsi se l'umidità e la temperatura aumentano.

L'utilizzo del fondotinta in fase di modellazione facilita la sua stesura, in particolare per nascondere i bordi dell'applicazione.



Spugnette

Si possono ricavare facilmente da qualsiasi materiale spugnoso e poroso, come le normali spugne per l'igiene personale, la gommapiuma di diverse durezze e porosità, filtri per acquari ecc. Sono molto utili per la stesura dei colori, la loro fusione e per ricreare la naturale texture della pelle o smorzare bordi.

Per questa ragione, l'irregolarità della loro superficie è fondamentale. Se si ricavano da frammenti di gommapiuma, sarebbe preferibile non usare forbici, in quanto facendolo a mano, si creano superfici irregolari molto complesse e naturali.



Fondotinta Cosmetico

Si tratta di una emulsione più o meno pregiata di acqua in olio, oppure olio in acqua, con l'aggiunta di pigmenti che ne determinano il potere coprente, in quanto non direttamente assorbiti dalla pelle. Si pigmentano con terre o colori minerali. In commercio si trovano di tante qualità, tonalità e densità. Si consiglia di conservare sempre i vari campioni gratuiti che spesso vengono regalati nei negozi per arricchire la dotazione personale del truccatore a costo zero.



Adesivo Mastix

E' un potente adesivo cosmetico ipoallergenico, costituito per lo più da alcool isopropilico, un adesivo a base di resina e olio di ricino. Si usa stendendo sulla pelle una sottile patina, attendendo poi la parziale evaporazione dell'alcool. Quando inizia a far presa, si possono incollare piccoli frammenti di corpi estranei o piccole protesi. Va usato lontano dagli occhi perchè l'alcool inizialmente contenuto può essere irritante. Ha una durata di circa un anno dalla prima apertura. Si toglie dalla pelle con acqua tiepida o un batuffolo di cotone imbevuto in alcool isopropilico.



Sangue artificiale liquido

E' un liquido che simula colore e consistenza del sangue umano. Ci sono molte ricette che permettono di realizzare questo prodotto e ci sono molte varianti a seconda di colore e densità. La maggior parte sono a base acquosa con aggiunta di coloranti, addensanti e conservanti.

Bisogna sempre assicurarsi se il sangue artificiale sia o meno edibile, per l'uso orale o il solo uso esterno.



Talco

E' la nota polvere bianca ricavata dall'omonimo minerale. Grazie alla sua purezza viene usato nella cosmesi come polvere colorante o semplicemente come opacizzante o assorbente, grazie al suo elevato potere igroscopico.



Colori Atossici Spray

Sono bombolette a propellente contenenti pigmenti generalmente adatti alla colorazione dei capelli.

Asciugano molto in fretta e si rimuovono con semplice acqua tiepida e sapone.

Bisogna evitare di spruzzare negli occhi e prestare attenzione perchè il propellente è altamente infiammabile.



Adesivo UHU

E' una colla a base di resina sintetica incolore per applicazioni universali. La sua formulazione in gel dalla trasparenza cristallina permette un dosaggio controllato e incollaggi puliti. Resistente all'acqua, agli acidi, alla benzina e agli oli ma non ai solventi come l'acetone. Una volta sciutto l'adesivo è completamente neutro, inerte, sicuro dal punto di vista fisiologico. E' facilmente infiammabile e tossico per ingestione nella forma liquida.

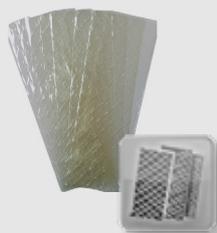


Spatolina per modellare

E' uno strumento molto importante e fondamentale per l'utilizzo con molti dei materiali da trucco.

In commercio si trovano molte varianti con forme, dimensioni diverse. Anche il materiale può variare dalla plastica alla resina, dal legno al metallo. Come ogni strumento può essere utilizzato in moltissimi modi. L'abilità e la creatività del truccatore ne suggeriranno il più giusto utilizzo. Da evitare le punte o le estremità affilate, specialmente usando le spatole metalliche.

Colla di Pesce in fogli



In realtà si tratta di una gelatina in fogli ricavata da ossa, cotenna o altre parti del maiale o dei bovini (il riferimento al pesce deriva da ragioni storiche). Essendo un addensante coloso nella sua forma liquida o fluida, si presta bene nella realizzazione di alcuni semplici effetti estetici. Normalmente si prepara per immersione in acqua tiepida, fino al rigonfiamento e alla fase di gelificazione.

Cotone Idrofilo



E' un particolare cotone trattato chimicamente e meccanicamente per risultare particolarmente leggero, bianco e dalla spiccata capacità di trattenere i liquidi. Uno degli usi più tipici per il trucco, è l'utilizzo sul fondo delle ferite, bagnato con sangue artificiale, si presta molto bene alla simulazione della profondità della lesione stessa, oltre che a mantenere colore e consistenza simili ai tessuti ipodermici.

Idrolitina (polvere effervescente)



E' una polvere alimentare, utilizzata normalmente da disciogliere un'acqua per generare effervescenza.

Può essere usata per il trucco in diversi modi, tra cui ricordiamo con acqua per simulare schiuma orale o con il sangue artificiale, per simulare movimenti ematici superficiali.

Fazzoletti di carta



Sono materiali utilissimi soprattutto se utilizzati dividendo i veli che li compongono e usando un sottile strato inumidito per simulare la pelle o comunque uno strato più o meno consistente della cute. Hanno il vantaggio di essere colorabili, sia a spruzzo, sia mediante tamponamento diretto. Ovviamente si sconsiglia l'uso di fazzoletti con disegni o colori diversi dal bianco.

Sabbia



Materiale comune, reperibile ovunque. Diverse granulometrie possono dare diversi risultati se applicate sopra un substrato di vaselina per simulare sporcature o contaminazioni superficiali dovute a contatto o lesioni con superfici come strade, terracci, pavimentazioni varie.

FERITA DA TAGLIO

Definizione: soluzione di continuità della cute (e degli strati sottocutanei) causata da un oggetto tagliente.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Spatola Per Modellare
- Cotone Idrofilo
- Pasta Colore Rosso Scuro
- Sangue Artificiale



Esecuzione

1) Posizionare e stendere il mastice sulla parte del corpo destinata alla riproduzione della lesione.



2) Stendere i bordi del mastice con il fondotinta, mediante cui si uniformerà la ferita stessa al colore della cute del simulatore. Ricreare la porosità della cute con una spugnetta.



3) Incidere il taglio con la spatola.



4) Inserire sul fondo del taglio del cotone idrofilo, successivamente disporre sui bordi della ferita la crema colore rosso scuro con la spatola.



5) Posizionare il simulatore quindi completare con il sangue artificiale .

ABRASIONE

Definizione: lesione degli strati più superficiali della cute conseguente a traumi caratterizzati dall'attrito della superficie corporea con altra superficie sufficientemente dura e resistente. La cute abrasa si presenta arrossata.

Materiale utilizzato:

- Pasta Colore Rosso Scuro
- Sabbia
- Sangue Artificiale
- Pettine



Esecuzione

- 1) Stendere la pasta colore rossa sulla zona interessata dalla lesione.
- 2) Spargere un po' di sabbia e qualche goccia di sangue sulla lesione.
- 3) Pettinare rispettando il verso della lesione per ricreare i segni irregolari dell'attrito con la superficie lacerante.



FERITA DA CORPO ESTRANEO

Definizione: lesione provocata da un corpo vulnerante generalmente appuntito e tagliente che agisce meccanicamente aprendosi un varco nella cute e posizionandosi a profondità variabile.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Spatola Per Modellare
- Cotone Idrofilo
- Pasta Colore Rosso scuro e chiaro
- Corpo estraneo
- Sangue Artificiale
- Colla mastix



Esecuzione

1) Spennellare uno strato di colla Mastix sulla parte interessata.



2) Picchiettare fino al momento in cui la colla non inizia a "filare" ed incollare.



3) Posizionare il corpo estraneo sulla colla effettuando una leggera pressione e attendere una perfetta adesione.



4) Modellare i margini della lesione con il mastice aiutandosi con il fondotinta.



5) Colorare l'interno della lesione con il rosso più chiaro.

6) Posizionare del cotone idrofilo in prossimità dei bordi interni della lesione.



7) Colorare i bordi esterni della lacerazione con la pasta colore rosso scuro.



8) Bagnare con sangue artificiale

FRATTURA SCOMPOSTA

Definizione: soluzione di continuità di un osso, generalmente traumatica, caratterizzata dalla perdita dell'allineamento dei monconi di frattura. si definisce "chiusa" una frattura in cui i monconi non fuoriescono dalla cute.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro



Esecuzione

1) Modellare un leggero rigonfiamento della zona in cui è avvenuta la frattura utilizzando mastice e fondotinta.



2) Sfumare perfettamente i bordi della modellazione con la restante zona anatomica.



3) Correggere la colorazione applicando una piccola quantità di pasta rossa, tamponando con una spugnetta.



ESCORIAZIONE

Definizione: Lesione relativa all'asportazione o distruzione del tessuto fino allo strato dermico.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro
- Spatola per modellare
- Sangue artificiale



Esecuzione

- 1) Prelevare una piccola quantità di mastice e modellare una sottile forma circolare da applicare sulla zona scelta per la lesione.
- 2) Sfumare perfettamente i bordi della modellazione con la restante zona anatomica.
- 3) Con la spatola, praticare un'incisione ed asportare il mastice per simulare la perdita della pelle.
- 4) Nella zona così asportata, applicare del colore rosso chiaro.
- 5) completare il trucco con minime quantità di polvere effervescente e sangue artificiale



FRATTURA ESPOSTA

Definizione: soluzione di continuità di un osso, generalmente traumatica, caratterizzata dalla perdita dell'allineamento dei monconi di frattura. Si definisce "esposta" una frattura in cui i monconi lacerano dall'interno la cute e fuoriescono dal piano cutaneo.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro e scuro
- Spatola per modellare
- Sangue artificiale
- Cotone Idrofilo
- Colla Mastix o nastro biadesivo
- Frammento osseo*



** Il frammento osseo può essere in resina oppure ricavato da ossa di avanzi alimentari, opportunamente trattati. Una valida alternativa è data dagli ossi di seppia che possono, tra l'altro, essere lavorati per raggiungere la forma desiderata.*

Esecuzione

1) Fissare un pezzo d'osso nella posizione scelta con colla mastix o il nastro biadesivo.



2) Utilizzando il mastice, creare una forma a ciam-bella da posizionare intorno al frammento osseo.



3) Modellare l'area di uscita dell'osso prestando at-tenzione alla riproduzione delle lacerazioni provo-cate dalla frattura, colorare l'interno della lacerazio-ne con rosso chiaro e i bordi esterni in rosso scuro.

4) Introdurre in prossimità dei bordi interni e pro-fondi della ferita il cotone idrofilo analogamente a quanto applicato alle ferite.



5) completare il trucco con sangue artificiale dopo aver posizionato il simulatore.



STATO DI SHOCK

Definizione: situazione caratterizzata dalla discrepanza tra le necessità periferiche di sangue e ossigeno e la capacità del sistema cardiovascolare di fornirle.

Materiale utilizzato:

- Pasta Colore bianco
- Pasta Colore blu
- Spugnetta In Gommapiuma
- Olio cosmetico oppure miscela di glicerolo ed acqua*



* La miscela di Acqua e glicerolo si prepara nelle proporzioni di 1:1 e può essere nebulizzata con un apposito spruzzino.

Esecuzione

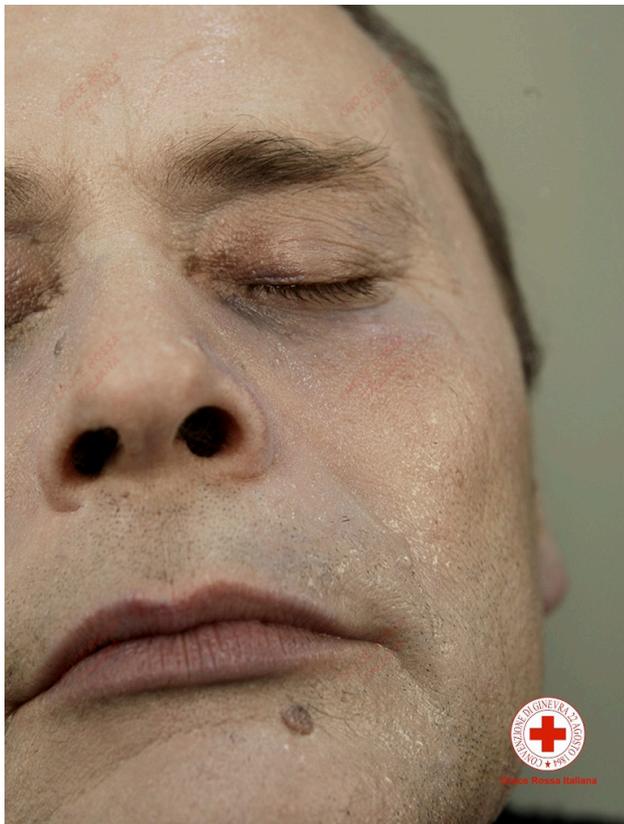
1) Con la spugnetta e/o con le dita prendere una piccola quantità di pasta colore bianca e applicarla sul viso, senza eccedere, uniformando il colore per dare il senso di pallore.



2) Colorare leggermente le estremità (lobi delle orecchie, labbra e periorbitaria), per dare il senso della cianosi, con la pasta colore blu.



3) Completare il trucco spruzzando sul viso olio cosmetico ricreando la sudorazione.



TRAUMA CRANICO CHIUSO

Definizione: lesione traumatica, generalmente da impatto diretto, caratterizzata da danno anatomico e funzionale del cranio e dell'encefalo. Il trauma cranico si definisce chiuso se non è presente una soluzione di continuità della cute.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso scuro
- Spatola per modellare
- Sangue artificiale
- Capsule sangue artificiale*



* Opzionali

Esecuzione

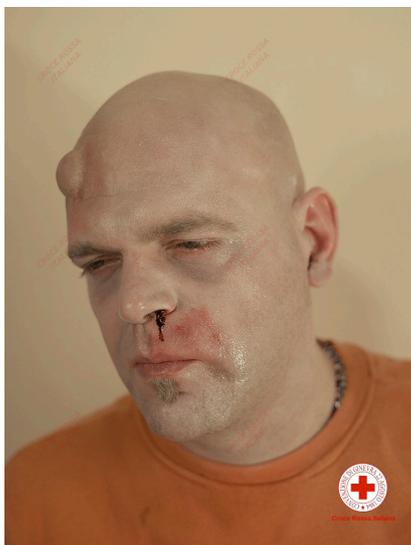
1) Prelevare una modesta quantità di mastice e realizzare una semisfera appiattita.

2) Posizionare ed applicare il mastice così lavorato sulla zona cranica prescelta per il trauma, aiutandosi, come di consueto, con fondotinta o vasellina.

3) Con le paste colore, simulare l'ematoma e ricreare pallore sul volto del simulatore, analogamente a quanto illustrato per lo stato di shock.

4) Con la pasta di colore rosso scuro è possibile realizzare epistassi e otorraggia, previa adeguata protezione delle narici e dell'accesso al condotto uditivo mediante appositi tappi o cotone, nel caso delle narici.

L'utilizzo delle capsule di sangue artificiale servirà a simulare l'emottisi.



TRAUMA CRANICO APERTO

Definizione: lesione traumatica, generalmente da impatto diretto, caratterizzata da danno anatomico e funzionale del cranio e dell'encefalo. Il trauma cranico si definisce aperto quando la dinamica del trauma e l'entità della forza vincono la resistenza della struttura ossea, determinando l'esposizione delle strutture sottocutanee (osso, encefalo).

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso scuro
- Spatola per modellare
- Sangue artificiale
- Capsule sangue artificiale*



* Opzionali

Esecuzione

1) Prelevare una modesta quantità di mastice e realizzare una semisfera appiattita.

2) Posizionare ed applicare il mastice così lavorato sulla zona cranica prescelta per il trauma, aiutandosi, come di consueto, con fondotinta o vasellina.

3) Con le paste colore, simulare l'ematoma e ricreare pallore sul volto del simulatore, analogamente a quanto illustrato per lo stato di shock.

4) Usando la spatola, ricreare la lacerazione superficiale in maniera coerente con il tipo di trauma.

La ferita verrà lavorata analogamente a quanto visto per le ferite lacero contuse, ovvero con bordi irregolari, colorando i bordi interni con rosso vivo, i bordi esterni in rosso più scuro ed utilizzando del cotone idrofilo posizionato in profondità.

L'alternativa al cotone idrofilo è la colorazione in blu del fondo della ferita.

5) Con la pasta di colore rosso scuro è possibile realizzare epistassi e otorragia, previa adeguata protezione delle narici e dell'accesso al condotto uditivo mediante appositi tappi o cotone, nel caso delle narici.

L'utilizzo delle capsule di sangue artificiale servirà a simulare l'emottisi.

Completare il trucco con il sangue liquido dopo aver posizionato il simulatore.



AVULSIONE DORSO DELLA MANO

Definizione: lesione caratterizzata dalla perdita o dalla parziale asportazione di cute e/o tessuto sottocutaneo.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro e scuro
- Spatola per modellare
- Sangue artificiale
- Stuzzicadenti*



* E' possibile simulare la presenza dei tendini della mano anche con altri materiali

Esecuzione

1) Prelevare la giusta quantità di mastice e realizzare un cilindro appiattito.



2) Posizionare ed applicare il mastice così lavorato sulla zona prescelta, aiutandosi con fondotinta o vassellina per sfumare i bordi esterni alla lesione.



3) Uniformare il colore dell'applicazione con quello della pelle del soggetto.

4) Usando la spatola, ricreare la lacerazione superficiale con una incisione adatta a sollevare i lembi periferici portandoli all'esterno.

La ferita verrà lavorata con bordi irregolari, colorando i bordi interni con rosso vivo, i bordi esterni in rosso più scuro ed utilizzando del cotone idrofilo posizionato in profondità.



5) Posizionare, ove necessario, gli stuzzicadenti senza le estremità, per simulare la presenza dei tendini, cercando di seguire l'andamento reale, coerentemente con la posizione delle dita.

Completare il trucco con il sangue liquido dopo aver posizionato il simulatore.



AMPUTAZIONE DELLA FALANGE

Definizione: lesione traumatica caratterizzata dalla perdita o dall'asportazione di una parte del dito a tutto spessore.

Materiale utilizzato:

- Mastice Per Modellare
- Fondotinta
- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro e scuro
- Spatola per modellare
- Sangue artificiale
- Unghia finta*



* E' possibile simulare l'unghia anche con altri materiali, come ad esempio una porzione di plastica ricavata da una bottiglia.

Esecuzione

1) Creare un cilindro con il mastice avente circonferenza pari al dito da riprodurre e applicarlo sulla falange intermedia del dito che si intende rendere "amputato". Per agevolare l'operazione, il dito del simulatore dovrebbe essere represso e mantenuto in questa posizione.



2) Uniformare il colore dell'applicazione con quello della pelle del soggetto, eventualmente accentuando l'effetto ematoma nell'area circostante alla lesione.



3) Usando la spatola, sfrangiare la punta del moncone a partire dai bordi e formando un avvallamento centrale in cui posizionare l'oggetto che rappresenterà il moncone osseo (spugnetta, vasellina, pezzetto d'osso ecc).



La ferita verrà lavorata con bordi irregolari, colorando i bordi interni con rosso vivo, i bordi esterni in rosso più scuro e bagnare con sangue artificiale.

4) Posizionare, il simulatore e per aumentare il realismo non tralasciare la realizzazione del dito amputato ricordandosi di applicare l'unghia finta*.

La presenza di un fazzoletto sporco di sangue è da consigliarsi non solo per nascondere il vero dito represso, ma anche per aumentare la drammaticità della scena.



USTIONE PRIMO GRADO

Definizione: manifestazione diretta dal danno subito dalla superficie cutanea esposta ad una fonte di calore. Se limitata allo strato più superficiale della cute viene definita di primo grado (es. eritema solare).

Materiale utilizzato:

- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro
- Spray atossico rosso*



* Materiale alternativo all'utilizzo della pasta colore rossa.

Esecuzione

1) Scegliere la zona da trattare e, utilizzando la pasta colore rosso vivo, sfumare verso l'esterno per non avere un'area troppo regolare.

L'utilizzo della spugnetta per distribuire il colore può essere anche alternato all'uso dei polpastrelli.

2) Se il trucco prevede degli indumenti, realizzare l'ustione tenendo in considerazione posizione e lunghezza degli stessi, ad esempio pantaloncini corti, magliette, calze ecc... come ad esempio l'ustione da esposizione solare.

3) L'uso dello spray atossico rosso può sostituire od integrare l'utilizzo della pasta colore, aiutando ad avere un maggior grado di controllo delle sfumature.



USTIONE SECONDO GRADO (METODO VASELINA CON E SENZA FAZZOLETTO DI CARTA)

Definizione: manifestazione diretta dal danno subito dalla superficie cutanea esposta ad una fonte di calore. Viene definita di 2° grado quando la lesione è profonda ed interessa anche il derma sottostante. Presente arrossamento, gonfiore, vescicole e bolle ripiene di liquido chiaro (flittene).

Materiale utilizzato:

- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro
- Spatola per modellare
- Vaseline
- Fazzoletto di carta
- Talco



Esecuzione

1) Scegliere la zona da trattare e, utilizzando la pasta colore rosso vivo, sfumare verso l'esterno per non avere un'area troppo regolare. L'utilizzo della spugnetta per distribuire il colore può essere anche alternato all'uso dei polpastrelli.



2) Applicare una modesta quantità di vaselina sopra la zona arrossata per ricreare le flittene.



3) Spolverare del talco per ridurre l'effetto lucido.

4) In alternativa all'uso del talco, è possibile utilizzare un fazzoletto di carta.

Dividere il fazzoletto nei singoli veli che lo compongono, strapparne piccole porzioni con i bordi irregolari e utilizzarle per ricoprire le flittene precedentemente realizzate, in modo da opacizzarle e simulare il sottile strato di pelle che nella realtà le contiene.



USTIONE TERZO GRADO (METODO CON FAZZOLETTO DI CARTA)

Definizione: manifestazione diretta dal danno subito dalla superficie cutanea esposta ad una fonte di calore. Viene definita di 3° grado quando la lesione è profonda ed interessa anche il derma sottostante. Sono presenti zone necrotiche più o meno carbonizzate di colore nero e rosso scuro. Non sono presenti vesciche se non nelle zone più periferiche, in cui l'entità dell'ustione è minore.

Materiale utilizzato:

- Spugnetta In Gommapiuma
- Pasta Colore Rosso chiaro
- Spatola per modellare
- Acqua
- Fazzoletto di carta
- Spray atossico colore nero
- Tappo di Sughero
- Sangue artificiale



Esecuzione

- 1) Scegliere la zona da trattare e, utilizzando la pasta colore rosso vivo, sfumare verso l'esterno per non avere un'area troppo regolare.
- 2) Applicare un velo del fazzoletto di carta sopra la zona arrossata.
- 3) Bagnare con acqua una spugnetta e tamponare il fazzoletto di carta in modo da impregnarlo completamente ma senza eccedere.
- 4) Utilizzare la stessa spugnetta per lacerare i bordi del fazzoletto in modo da rendere irregolare i bordi dello stesso.
- 5) Spruzzare del nero spray direttamente sopra il fazzoletto, cercando di evitare gocciolature di colore e sfumando leggermente verso l'esterno dell'area interessata.
- 6) Con la spatolina, lacerare casualmente la superficie del fazzoletto, mettendo in evidenza lo strato rosso vivo sottostante. Eventualmente utilizzare anche qualche goccia di sangue artificiale.
- 7) Bruciare degli indumenti prima di farli indossare al simulatore. Annerire le zone circostanti utilizzando un tappo di sughero precedentemente carbonizzato da una fiamma diretta.
- 8) Risordarsi che oltre all'ustione, il simulatore dovrà presentare possibili stati di shock.



USTIONE TERZO GRADO (METODO CON COLLA DI PESCE)

Definizione: manifestazione diretta dal danno subito dalla superficie cutanea esposta ad una fonte di calore. Viene definita di 3° grado quando la lesione è profonda ed interessa anche il derma sottostante. Sono presenti zone necrotiche più o meno carbonizzate di colore nero e rosso scuro. Non sono presenti flittene se non nelle zone più periferiche, in cui l'entità dell'ustione è minore.

Materiale utilizzato:

- Colla di pesce
- Pasta Colore Rosso chiaro
- Spatola per modellare
- Una bacinella con Acqua
- Fazzoletto di carta
- Tappo di Sughero
- Sangue artificiale



Esecuzione

1) Bruciare, con l'aiuto di una fiamma, la colla di pesce, fino a farla diventare una crosta informe e scura.



2) Immergere in acqua tiepida il foglio di colla per circa 10-15 minuti.



3) Nel frattempo, preparare la zona prescelta con una base di pasta colore rosso vivo.



4) Prelevare la colla di pesce dall'acqua, sgocciolarla e posizionarla sopra l'area arrossata, possibilmente lasciando pieghe ed irregolarità.



5) Lavorare i bordi con le dita, fino a farli scomparire senza asportare il colore sottostante.

6) Con la spatolina, lacerare casualmente la superficie scura, mettendo in evidenza lo strato rosso vivo sottostante. Eventualmente utilizzare anche qualche goccia di sangue artificiale.



7) Bruciare degli indumenti prima di farli indossare al simulatore. Annerire le zone circostanti utilizzando un tappo di sughero precedentemente carbonizzato da una fiamma diretta.



8) Risordarsi che oltre all'ustione, il simulatore dovrà presentare possibili stati di shock.

USTIONE TERZO GRADO (METODO CON COLLA UHU)

Definizione: manifestazione diretta dal danno subito dalla superficie cutanea esposta ad una fonte di calore. Viene definita di 3° grado quando la lesione è profonda ed interessa anche il derma sottostante. Sono presenti zone necrotiche più o meno carbonizzate di colore nero e rosso scuro. Non sono presenti flittene se non nelle zone più periferiche, in cui l'entità dell'ustione è minore.

Materiale utilizzato:

- Colla UHU
- Pasta Colore Rosso chiaro
- Spray colore Nero
- Spatola per modellare
- Sangue artificiale



Esecuzione

1) Ricoprire la pelle del simulatore con abbondante vaselina rosso chiaro (o neutra se si usa lo spray rosso) lo spray va spruzzato in modo uniforme da una distanza di circa 10/15 cm evitando così di fare delle righe di gocciolatura.



2) Con la vaselina neutra riprodurre le flittene usando uno dei metodi illustrati in precedenza.



3) Sulla vaselina rossa stendere uno strato di un millimetro circa o anche meno, di colla e lasciare asciugare.

4) Asciugata la colla spruzzare con la bomboletta nera.

5) Con la spatolina, lacerare casualmente la superficie scura, mettendo in evidenza lo strato rosso vivo sottostante. Eventualmente utilizzare anche qualche goccia di sangue artificiale.



6) Bruciare degli indumenti prima di farli indossare al simulatore. Annerire le zone circostanti utilizzando un tappo di sughero precedentemente carbonizzato da una fiamma diretta.

7) Ricordare che ai fini del trucco si può intensificare il colore dell'ustione sotto la colla sollevata con vaselina rosso chiaro o scuro, ma nella realtà nell'ustione di terzo grado i tessuti danneggiati sono bianchi.



E' doveroso concludere questo manuale ringraziando tutti i volontari che hanno partecipato e contribuito a questo lavoro.

Ognuno di loro, per competenze, passioni e grande dedizione, ha lavorato per la preparazione, la raccolta del materiale presente in questo manuale e la sua stesura.



Quest' opera è distribuita con licenza
Creative Commons Attribuzione - Non commerciale -
Non opere derivate 3.0 Italia.

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera.

Attribuzione — Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale — Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Non opere derivate — Non puoi alterare o trasformare quest'opera, ne' usarla per crearne un'altra.

www.cri.it



Croce Rossa Italiana