

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





ZOOM IN ROMA EST

***Territori, visioni
e racconti***

a cura di Melting Pro

INDICE

Introduzione 3

Il contesto e le metodologie di intervento 7

Il cinema fa scuola, *Angela Tancredi*

Al centro della macchina batte un cuore di bambino, *Simone Moraldi*

Storytelling di comunità e territori, *Maura Romano*

Esplorare il territorio attraverso le arti 22

La città che non c'è, *Michele Aiello e Matteo Frasca*

Mappare il quartiere: la fotografia come arte del contatto, *Valentina Valente*

Storie e spiritelli tra Centocelle e Villa De Sanctis, *Laura Bove*

A caccia di patrimoni, *Claudio Gnessi*

La produzione 46

Stop Motion, quante immagini *Alessandra Di Bartolomeo*

Una polaroid sui muri del quartiere, *Stefano Cipressi e Giulia Galassi*

Il Cinema e l'empatia: fare un film a scuola, insieme, *disparte*

Biografie autori66

Ringraziamenti 72

Credits 73



Multimedia

Quando trovi queste icone nella pagina è possibile eseguire un contenuto interattivo

Introduzione

Zoom in Roma Est. Territori, visioni, racconti è una pubblicazione digitale nata per capitalizzare e divulgare l'esperienza di un progetto virtuoso come *Videotelling. Il cinema fatto dai bambini di Roma Est* realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola e promosso da MIUR e MIBACT – Bando “Progetti delle scuole e per le scuole”, Azione 4 “Visioni fuori luogo”.

Obiettivo generale del progetto è stato promuovere l'alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo e cinematografico e la costituzione di uno spazio comune di dialogo e di condivisione, di abilità e competenze legate al funzionamento della macchina produttiva del cinema e dell'audiovisivo con docenti e studenti/esse dell'*Istituto Comprensivo Simonetta Salacone (I.C. S. Salacone)* di Roma. L'intero processo ruota intorno all'utilizzo di metodologie basate sulla partecipazione, sul racconto e sulla collegialità. Un gruppo di docenti, esperti e professionisti con competenze trasversali hanno avviato una collaborazione proficua sperimentando un *format* innovativo che ha coinvolto circa 100 studenti/esse tra i 6 e i 13 anni nel racconto dei quartieri di Tor Pignattara e Centocelle.

In questa pubblicazione gli autori hanno affrontato tematiche legate alla *film education*, alla partecipazione e alla valorizzazione dei patrimoni, alla narrazione attraverso linguaggi differenti, all'identità, al lavoro di gruppo. Hanno raccontato l'esperienza fatta con *Videotelling* per poi restituirci la magia creata sotto forma di disegni, fotografie, immagini, parole e racconti audiovisivi.

Apri la pubblicazione **Angela Tancredi**, docente e vicaria dell'I.C. S. Salacone, che parla dell'importanza del cinema nella scuola, non più considerato strumento di supporto alle altre materie, ma componente imprescindibile nei percorsi formativi e di coesione sociale e culturale. *Videotelling* ha creato una scuola "verticale", interconnessa, in cui tutti hanno avuto la libertà di raccontarsi per immagini e non solo.

Simone Moraldi, responsabile scientifico del progetto e *project manager* per Associazione *ArtedelContatto*, presenta il *format del progetto*, le sue origini metodologiche e la sua natura eterogenea in termini di tipologie di attività proposte e approcci, nel tentativo di indurre un capovolgimento del tradizionale metodo frontale che caratterizza la didattica nel mondo della scuola.

Maura Romano, responsabile dell'Area Rigenerazione creativa e valorizzazione dei territori di *Melting Pro*, fa un' riflessione più ampia sullo *storytelling*, sul suo utilizzo nella promozione dei territori e dei patrimoni e nel rafforzamento delle comunità a partire dal coinvolgimento dei cittadini.



Nella seconda parte entreremo nel vivo dei *workshop* attraverso i racconti dei formatori e dei facilitatori che ci restituiranno le emozioni e le sfide che hanno accompagnato i mesi di lavoro con i bambini e le bambine dell'I.C. S. Salacone, capofila del progetto. I contributi seguono la struttura di *Videotelling* attraverso racconti emozionali che custodiscono suggerimenti importanti per chi desidera iniziare un percorso didattico dedicato alla *film education* con al centro gli studenti/esse e la loro partecipazione.

Filo conduttore del racconto dei *workshop* residenziali intensivi di *Videotelling* è l'esplorazione del territorio attraverso le parole, le immagini, le storie dei suoi giovani abitanti condotta a diversi livelli e con diverse metodologie.

Ad aprire l'esplorazione **Michele Aiello** e **Matteo Frasca** che hanno accompagnato i bambini/e nella creazione di un audio-documentario *La città che non c'è*, puntata zero di un programma radiofonico creato per parlare delle criticità del quartiere in modo creativo e divertente.

Valentina Valente ci porta in una dimensione visuale e fotografica attraverso un percorso che parte da Tor Pignattara e dai luoghi del quotidiano, dal negozio di alimentari al fioraio, dal forno alla ferramenta, per arrivare alla creazione di una mostra fotografica che è il racconto del quartiere per immagini ed emozioni.

Lo *storytelling* come strumento per conoscere e valorizzare il territorio a partire dalle storie autentiche e fantastiche dei suoi giovani abitanti è il *focus* del contributo di **Laura Bove**. Un testo in cui scoprirete gli *step* di un percorso basato sulla narrazione che ha coinvolto gli studenti/esse della Scuola *F. Baracca*.

Claudio Gnessi ci parla di una vera e propria "avventura immaginativa" che ha permesso ai bambini e alle bambine di sviluppare maggiore consapevolezza dei luoghi in cui vivono e di riappropriarsene attraverso la magia della scoperta.

Negli ultimi mesi i laboratori di *Videotelling* si sono concentrati sulla produzione audiovisiva. Con la guida di professionisti del settore, sono nate delle *troupe* che, agendo su dei veri e propri *set* cinematografici, hanno lavorato seguendo *iter* produttivi basati sulla metodologia del video partecipativo.

In tal senso, nel contributo di **Alessandra Di Bartolomeo** dell'Associazione *CIAKsipARTE* ci racconta come lo *stop motion*, una particolare tecnica di animazione cinematografica, abbia aiutato i bambini e le bambine a comprendere alcune caratteristiche fondamentali del cinema e come li abbia coinvolti attivamente attraverso il gioco nella creazione di brevi cortometraggi.

Stefano Cipressi e Giulia Galassi di *Fujakkà Lab* hanno ragionato insieme a una classe della scuola primaria, sul significato dell'immagine cinematografica intesa come linguaggio. Lo hanno fatto attraverso il *Minuto Lumière*, una metodologia didattica di ripresa audiovisiva che proviene dalla Francia ed è stata coniata da Alain Bergala - nome più volte citato in questa pubblicazione - molto efficace e, visti i risultati, decisamente poetica.

Chiudono la pubblicazione, **Greta Scicchitano e Naima Vitale** che ci raccontano l'esperienza portata avanti da *dispàrte*, la casa di produzione *partner* del progetto. Nel corso degli incontri con le classi, alcuni professionisti del settore cinematografico hanno avuto la possibilità di condividere la loro esperienza con quelli che saranno gli spettatori del futuro, rendendo il percorso didattico un momento di scambio e arricchimento reciproco.

Valore aggiunto di questa pubblicazione sono tutte le risorse che troverete nelle varie sessioni e, in particolare, i cortometraggi realizzati interamente dalle classi con il supporto dei *partner* di *Videotelling*. Racconti delicati che restituiscono il valore di un progetto che ha dato ai bambini e alle bambine dell'I.C. S. Salacone la possibilità, attraverso il linguaggio audiovisivo, di comprendere un po' di più il mondo che li circonda e di esprimersi in modo libero e creativo.



Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.



PROMO



**IL CONTESTO
E LE METODOLOGIE
DI INTERVENTO**

Il cinema fa scuola

Di: **Angela Tancredi**

“

L'idea di portare il cinema in classe, di utilizzare l'“espediente” di un film per veicolare tra i giovani contenuti stimolanti, è non solo un'iniziativa intelligente, ma un'attività del tutto coerente con la funzione stessa della scuola: allargare gli orizzonti, far vedere l'altro e l'oltre, essere una finestra sulla vita, quella fuori e dentro di noi.

Luigi Ciotti

”



IMMAGINARE

Ormai una decina di anni fa, lavorando in una scuola che accoglieva più dell'80% di alunni di origine straniera, ho iniziato a utilizzare il cinema come veicolo privilegiato di insegnamento-apprendimento della lingua italiana. L'idea è nata da un doppio problema: la presenza di molti ragazzi/e non italo-foni o con pochissime competenze linguistiche e la necessità di inserirli in un contesto inclusivo senza costringerli a uscire troppo spesso dalla classe per effettuare attività specifiche per l'insegnamento dell'italiano come lingua seconda.

Il problema si è trasformato ben presto in una opportunità per le classi coinvolte che, attraverso la visione di un buon film, hanno "imparato" piacevolmente grazie a un'esperienza emotivamente coinvolgente.

L'utilizzo di materiale audiovisivo all'interno della didattica, infatti, ne aumenta la qualità, stimola i processi cognitivi degli studenti/esse, supporta il processo di insegnamento-apprendimento e, in qualche modo, lo semplifica, supera la logica della lezione frontale e trasmissiva facendo acquisire ai discenti le

fondamentali competenze linguistiche: l'ascolto e la comprensione, la lettura, la produzione orale e scritta.

Dopo aver visto un film coloro i quali hanno competenze minime in lingua italiana possono esprimere ciò che hanno compreso attraverso la produzione di immagini grafiche, singole parole, frasi minime. Mentre coloro che hanno competenze alte hanno la possibilità di svolgere compiti più complessi: riassunti, descrizione di scene, dialoghi, proprie produzioni.

In questo modo si crea un vero e proprio ambiente di apprendimento, uno spazio emotivamente inclusivo che, attraverso l'ausilio del supporto tecnologico, incide significativamente sul processo di acquisizione delle competenze privilegiando la cooperazione.

Progressivamente è emersa la possibilità di estendere questa metodologia didattica ad altre materie: la storia, la geografia, le scienze, le lingue straniere.



L'utilizzo del materiale audiovisivo si è rivelato un'ottima occasione per favorire il lavoro di squadra tra docenti di classi differenti e di discipline diverse che, attraverso questi strumenti, sono riusciti a strutturare percorsi interdisciplinari, mettendo in relazione fra loro saperi appartenenti ad ambiti disciplinari diversi e finalizzandoli a un obiettivo comune.

I docenti della scuola hanno deciso di spendersi sul tema dell'audiovisivo, si sono formati, hanno fatto rete con associazioni ed enti che si occupano di cinema, hanno elaborato azioni progettuali in cui la fruizione e la produzione di materiale audiovisivo sono entrate a far parte del curriculum della scuola all'insegna della continuità didattica.

Marco Rossi-Doria, insegnante ed esperto di politiche educative, afferma che "Quando con i bambini/e e i ragazzi/e si dà spazio e valore alle immagini che raccontano, esse prendono l'attenzione nel senso più profondo e possono favorire l'apprendimento in modi ogni volta sorprendenti".

La fruizione di certi film d'animazione, opere contemporanee, documentari, cortometraggi o cinema classico ci ha dato la possibilità di analizzare argomenti di grande interesse politico, storico, sociale e culturale, ma anche di costruire percorsi tematici legati alle "grandi domande" che il film pone senza fornire risposte ma aprendo terreni di confronto e spunti per discussioni.

Tutto ciò ha stimolato negli alunni un atteggiamento consapevole e critico nei confronti dell'opera cinematografica che ha smesso di essere solo intrattenimento o sussidio didattico ed è diventata una componente imprescindibile del loro percorso formativo.

Oggi il cinema è parte integrante dell'offerta formativa della nostra scuola.



Si inizia a ottobre, con la partecipazione alla *Festa del Cinema di Roma - Alice nella Città*, sezione dedicata alle giovani generazioni che ospita alunni/e delle classi quarte e quinte del nostro Istituto. Alcuni studenti, soprattutto gli alunni di origine straniera, fanno per la prima volta l'esperienza di una proiezione filmica in una sala cinematografica d'eccezione, l'*Auditorium Parco della Musica*, il *Cinema Adriano*, luoghi lontani e inesplorati per loro che vivono nella periferie di Roma.

Si prosegue durante l'anno scolastico con il progetto *Scelte di classe. Il Cinema a scuola*, un percorso interattivo di educazione all'immagine che, grazie a una piattaforma *web*, strumento didattico per la visione e l'approfondimento di film, offre ai docenti la possibilità di lavorare con i propri studenti/esse in un percorso alternativo sull'educazione visiva.

A gennaio quasi tutte le classi della scuola primaria partecipano a una "prima visione" in una sala del territorio, solitamente il *Cinema Broadway* o il *Cinema Aquila*, così che tutti possano vivere la magia di una proiezione filmica in una sala cinematografica.

Partendo da questo patrimonio di esperienze l'Istituto ha aderito al Bando *Cinema per la Scuola – I progetti delle e per le scuole*, con il progetto **Videotelling: il cinema fatto dai bambini di Roma Est**, ponendosi come obiettivo quello di utilizzare l'opera cinematografica come strumento educativo trasversale all'interno dei percorsi curricolari.



Si è costituito un gruppo di lavoro in cui hanno interagito esperti di cinema con esperienze di didattica e docenti della scuola, appassionati di cultura del cinema, abituati a usare i film nel lavoro con le classi.

Insieme ai nostri *partner* di progetto, *ArtedelContatto* e *Melting Pro*, abbiamo scelto di portare il cinema a scuola rispondendo, nei metodi e nei contenuti, ai bisogni degli studenti/esse.

Le classi coinvolte direttamente, una III, una IV, una V della scuola primaria e una classe II della secondaria di I Grado hanno effettuato un percorso di alfabetizzazione cinematografica che ha reso ragazzi/e in grado di acquisire competenze e strumenti necessari a raccontare, con suggestioni, idee e secondo il loro personale punto di vista, il territorio del V Municipio di Roma, i quartieri di Tor Pignattara e Villa De Sanctis. Questa partecipazione verticalizzata delle classi della scuola ha permesso

nel concreto di costruire una diversa qualità degli apprendimenti, una maggiore coesione interna delle conoscenze, un legame trasversale tra le discipline, una proposta didattica articolata e in connessione tra i tre ordini di scuola.

Il percorso progettuale ha reso la scuola un vero e proprio "istituto verticale", in cui tutti hanno concorso al raggiungimento dell'obiettivo finale, la realizzazione di cortometraggi attraverso i quali raccontare la nostra periferia.

La scuola è diventata un luogo ad alto tasso di comunicazione, caratterizzato da un proficuo dialogo interprofessionale grazie al quale si è riusciti a costruire una rappresentazione condivisa dell'essere e del fare scuola attraverso le occasioni di scambio e di progettazione in comune: gli incontri, i laboratori, le classi aperte, i gruppi misti, i rapporti con il territorio.

L'idea vincente è stata quella di utilizzare una pratica di produzione audiovisiva condivisa, che ha messo l'accento sull'utilizzo del video come processo collettivo e sociale: il video partecipativo è stato posto al centro del processo conoscitivo e creativo rispetto al prodotto finale.

Le attività sono state calibrate in funzione del gruppo classe, dell'età, della storia cognitiva degli studenti e delle studentesse. Tutti i laboratori sono stati pensati secondo una struttura che si è sviluppata in più incontri, concordati direttamente con gli insegnanti, in base agli obiettivi da raggiungere e all'età dei partecipanti. Si sono originati momenti di lavoro complessi dal *brainstorming*, alla creazione di un soggetto, alla nascita di una sinossi, dalla quale hanno preso forma i prodotti finali.

Gli alunni della classe terza hanno approfondito la tecnica dello *stop motion*, hanno fatto esperienza di ciò che accade "dietro le quinte" del cinema di animazione, hanno scoperto meccanismi e tecniche di una forma espressiva e narrativa da loro molto amata e ne sono diventati fruitori attivi.

Per le altre classi, quarta, quinta della primaria e seconda media, sono stati previsti distinti laboratori del fare cinema, che si sono occupati in forma sperimentale della condivisione di un progetto, favorendo la partecipazione di tutti alla costruzione di un prodotto finale di gruppo: il cortometraggio.

Ne sono scaturiti sette prodotti audiovisivi, in cui le diverse identità e le varie anime della scuola risultano accomunate dalla volontà di raccontare uno stesso territorio, di

portare testimonianze di vita ma anche di denuncia della difficoltà di vivere la periferia multietnica di una città metropolitana.

Il progetto ha coniugato l'opportunità data dal bando di produrre un video con la voglia di raccontare storie; la tecnica del video partecipato ha fatto sì che il prodotto finale fosse il risultato di un percorso condiviso e collettivo che ha portato studentesse e studenti a raccontarsi e in qualche modo a intervenire sul proprio quartiere attraverso i quattro momenti di autonarrazione.

I bambini/e di questa periferia di Roma hanno ridisegnato la loro immagine e quella del loro mondo, liberi e liberati dalla rappresentazione stereotipata affibbiata a chi è "ai margini", o come cantava una vecchia canzone "ai bordi di periferia", e proprio il cinema gli ha permesso di cogliere lo straordinario nel loro quotidiano.

L'esperienza di **Videotelling. Il cinema fatto dai bambini/e di Roma Est** ha dato un'ulteriore occasione all'ICS. Salacone di essere un motore di cambiamento sociale e individuale raccontando una storia in uno spazio di sana convivenza democratica.

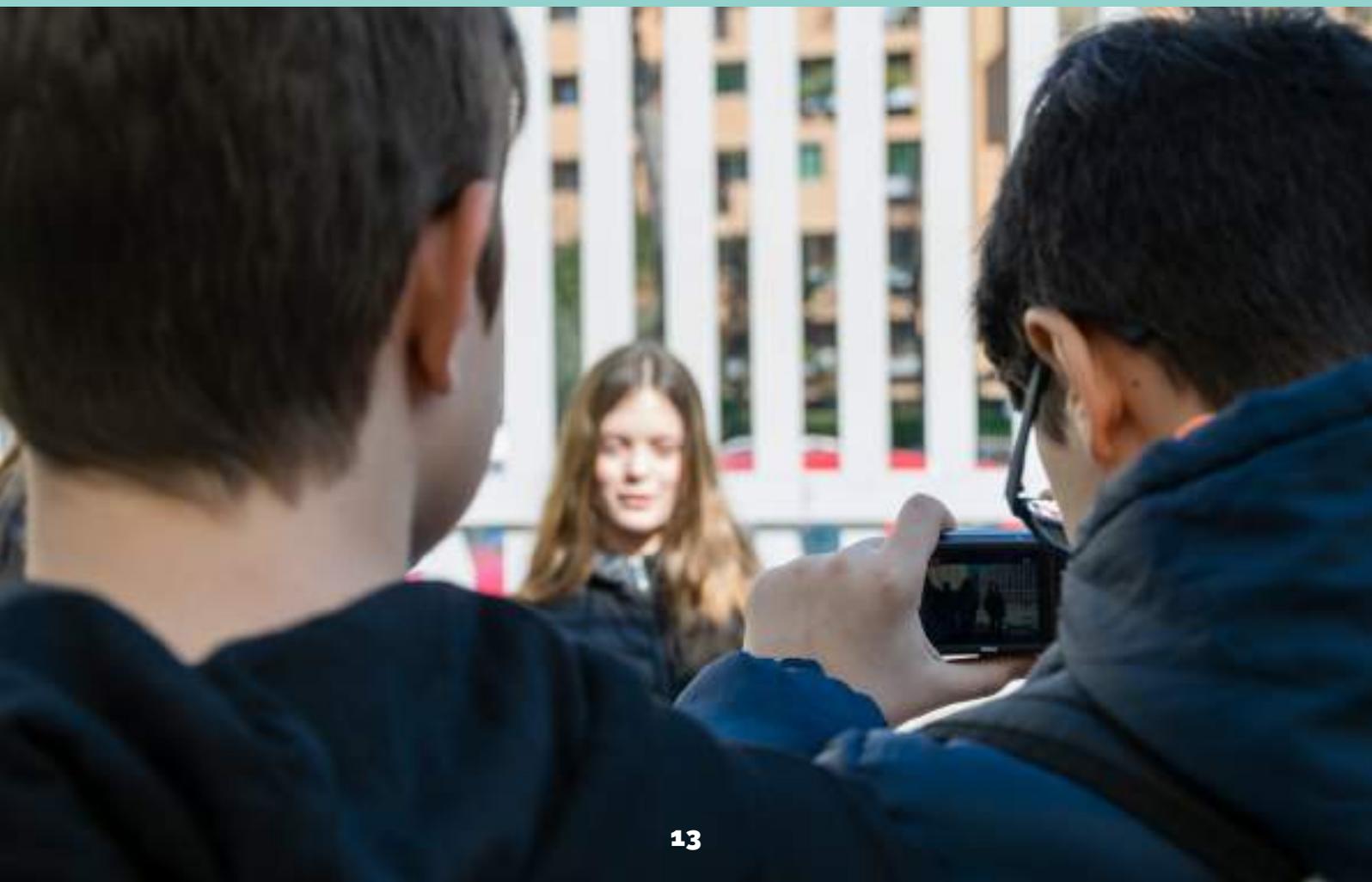
DIVERSI
MOMENTI
DI
CINEMA

Il contesto e le metodologie di intervento

AL CENTRO DELLA MACCHINA BATTE UN CUORE DI BAMBINO

L'esperienza di Videotelling, laboratorio aperto sul cinema

Di: **Simone Moraldi**



Il contesto e le metodologie di intervento

Al centro della macchina batte un cuore di bambino

VIDEOTELLING

Videotelling nasce dal felice incontro tra l'I.C. S. Salacone e un pool di esperti e organizzazioni costantemente alla ricerca di nuove strategie d'intervento per fare dell'arte un veicolo di promozione sociale.

Un percorso che ci ha portato alla formulazione di un piccolo dispositivo, un programma didattico teorico-pratico, eterogeneo e variegato nella composizione, sia in termini di metodologia che in termini di linguaggi trattati. Un percorso che ha abbinato il punto di vista didattico "dall'alto", frutto della competenza e del confronto tra i *partner* del progetto, la scuola e i docenti, e una forte componente "dal basso" finalizzata a costruire uno spazio di dialogo e di espressione a beneficio di bambini/e e adolescenti che hanno preso parte al progetto.

Tutta la struttura di *Videotelling* è imperniata su l'assunto metodologico della partecipazione come fulcro della metodologia che ha riunito tutti gli operatori intorno a un unico obiettivo: abbinare la condivisione e la trasmissione di conoscenze e di competenze legate alla teoria e alla pratica dell'audiovisivo alla costruzione di uno spazio di espressione che veda gli studenti/esse protagonisti del percorso didattico per far emergere innanzitutto la loro voce. Questo con l'obiettivo non secondario di contribuire a un processo che, a mio avviso, si pone oggi come prioritario all'interno della scuola di messa in discussione della tradizionale metodologia frontale che caratterizza la didattica curricolare, favorendo così meccanismi di rottura degli schemi precostituiti e l'avvio di processi

di partecipazione e di espressione degli studenti/esse. Questi elementi sono il primo e fondamentale passaggio per la costruzione di un ambiente educativo che possa portare alla ricerca del piacere dell'apprendimento e non solo al dovere dello studio e, non ultimo, all'abbattimento delle barriere che impediscono a un gruppo-classe di diventare un vero e proprio laboratorio di cittadinanza e di acquisire competenze-chiave per affrontare la vita in seno a una comunità. E le competenze audiovisive sono sicuramente tra queste.

L'audiovisivo è infatti sempre più "linguaggio-madre" intorno cui ruotano pratiche sociali nelle quali bambini/e e adolescenti sono irretiti in maniera totale, spesso a discapito della loro capacità di gestire il flusso di contenuti che, più o meno consapevolmente, maneggiano tutti i giorni. Diventa allora fondamentale costruire percorsi di pedagogia che abbiano l'obiettivo di fornire strumenti per orientarsi nei molteplici, magmatici e multiformi flussi di informazioni di cui, tramite l'audiovisivo, siamo quotidianamente inondati, mettendo in primo piano il piacere della scoperta e della conoscenza.

Come suggerisce il titolo stesso del progetto, è il principio dello *storytelling* che ci ha guidato fin dall'inizio: non c'è stata attività che non abbia avuto in sé un momento nel quale non fosse chiesto ai partecipanti

Il contesto e le metodologie di intervento

Al centro della macchina batte un cuore di bambino

di interrogarsi sulla loro percezione della realtà circostante e di trovare un modo per tirarla fuori, per comunicarla, per condividerla. Questo principio è la leva che innesca un meccanismo positivo e generativo: di fronte all'obiettivo di raccontare qualcosa, bambini/e e ragazzi/e si percepiscono al centro del processo di apprendimento. Abbiamo preso questa direzione con la consapevolezza che un progetto strutturato in questo modo avrebbe avuto, in ultima istanza, una ricaduta positiva sui processi di inclusione e sulla consapevolezza dei più giovani della realtà che li circonda.

Da un punto di vista più strettamente metodologico-operativo, con *Videotelling* abbiamo voluto rompere con il classico schema pedagogico in ambito audiovisivo che vuole la dimensione legata all'alfabetizzazione al linguaggio e la fase di video-produzione assistita chiusi in una dimensione autonoma. **Abbiamo voluto sperimentare un approccio sistemico, più ampio, proponendo a bambini/e e adolescenti un percorso articolato intorno a una pluralità di linguaggi che hanno poi trovato nella realizzazione di un cortometraggio una sintesi linguistica ed espressiva.** Per perseguire questo obiettivo si è reso necessario coinvolgere attori di natura differente, che sono intervenuti lavorando su una pluralità di linguaggi artistici con l'obiettivo di creare un contesto pedagogico caratterizzato da propedeuticità e progressione, che ha permesso a studenti/esse e insegnanti di avvicinare il linguaggio audiovisivo in maniera graduale.

Il progetto si è strutturato in tre fasi, l'una propedeutica alla successiva: **un primo modulo di alfabetizzazione, un secondo modulo con dei workshop residenziali intensivi e un terzo modulo di video-produzione partecipata.** Vediamo ora nel dettaglio i criteri e i principi che ci hanno guidato verso la definizione di questa struttura.



La scelta di declinare il modulo propedeutico di alfabetizzazione sul cinema d'animazione e sulla tecnica dello *stopmotion* è stata dettata principalmente dall'età media dei partecipanti (tra gli otto e i dodici anni con una prevalenza di studenti/esse di scuola primaria). Fasce di età che condividono la necessità di adottare un approccio in grado di coniugare una didattica inerente la specificità del linguaggio e della tecnica audiovisiva con una forte tensione pratica e ludica, in grado di catturare l'attenzione e coinvolgere fin da principio e, nulla più dell'animazione, permette di coniugare questi due aspetti. Ciò ha stabilito da subito una connessione forte che ci ha permesso di proseguire lungo il resto del percorso con un livello alto di partecipazione.

Il secondo modulo ha sancito uno scarto rispetto al modulo introduttivo: all'occasionalità degli incontri che ha caratterizzato la prima fase si è sostituito un percorso in continuità che ha caratterizzato i *workshop* residenziali intensivi della seconda fase. In questi *workshop* i bambini/e si sono misurati con la specificità di alcuni linguaggi intraprendendo, per ciascun gruppo-classe, un percorso teorico-pratico

Il contesto e le metodologie di intervento

Al centro della macchina batte un cuore di bambino

intensivo che ha portato alla realizzazione di un piccolo prodotto. Nello specifico, abbiamo voluto dedicare spazio al linguaggio della fotografia, grazie al contributo della fotografa e formatrice Valentina dell'associazione *ArtedelContatto*; al rapporto tra lo *storytelling* audiovisivo e l'universo del sonoro e della parola narrata attraverso il contributo di Michele dell'associazione *Circolo Gianni Rodari onlus*; allo *storytelling* per la valorizzazione dei patrimoni grazie alla collaborazione di Laura e Federica di *Melting Pro* – che sono anche i coordinatori insieme a noi dell'associazione *ArtedelContatto* del progetto e hanno curato questa magnifica pubblicazione digitale; ai rapporti tra i linguaggi dell'arte e la conoscenza del territorio grazie al supporto di Claudio, Stefania e Carmelo di una realtà radicata come *Ecomuseo Casilino Ad Duas Lauros*; al cinema di animazione in collaborazione con Alessandra di *CIAKsipARTE*. In questo volume sono ospitati

sia i prodotti finiti di tutte le fasi del laboratorio sia i contributi degli esperti.

La terza e ultima fase è stata la più lunga dal punto di vista temporale, la più complessa dal punto di vista metodologico, la più impegnativa dal punto di vista organizzativo e operativo: la realizzazione dei cortometraggi. Ci siamo avvalsi di professionisti della produzione audiovisiva, tra i quali una vera e propria società di produzione, rompendo con la tradizione classica della produzione audiovisiva in ambito scolastico ed educativo. Tradizionalmente infatti, pur in presenza di competenze specifiche legate alla regia, alla facilitazione di processi di produzione audiovisiva collaborativi e collettivi, raramente in percorsi di didattica dell'audiovisivo si riscontra la presenza di realtà legate alla filiera produttiva del settore. Abbiamo voluto accettare la sfida di declinare questo universo così trasversale di competenze coinvolgendo *disparte*, una casa di produzione giovane e dinamica. Insieme ad Alessandro, Luigi, Chiara, Cecilia, Greta e Naima abbiamo costruito una metodologia condivisa che fosse in grado di mettere insieme le istanze provenienti dal classico *iter* della produzione audiovisiva con il mondo della scuola e la pedagogia del cinema e dell'audiovisivo. Obiettivo ultimo, offrire ai bambini/e della *Scuola Ferraironi* e agli adolescenti della *Scuola F. Baracca* un'esperienza non solo pedagogica, ma la simulazione di un percorso vero e proprio di produzione audiovisiva, immersiva, totale, ampia, che travalicasse i confini e le mura scolastiche per riversarsi nell'universo-cinema.

In questa fase abbiamo scelto di diversificare ulteriormente gli approcci. A seconda della fascia di età abbiamo costruito diversi gruppi di lavoro che hanno operato in ciascuna classe in modo diverso e con diversi linguaggi. Ci è sembrato interessante



Il contesto e le metodologie di intervento

Al centro della macchina batte un cuore di bambino

adottare questo approccio diversificato e poi, vedendo i prodotti finiti, ci siamo resi conto di come ciascun gruppo, a seconda del proprio retroterra culturale e del proprio vissuto scolastico, delle esperienze pregresse fatte durante il progetto, ha interpretato diversamente le proposte che gli sono state fatte.

I due laboratori realizzati da *disparte*, come già detto, sono stati caratterizzati da un approccio più vicino alla produzione cinematografica classica. In questi percorsi i bambini/e hanno avuto modo di sperimentare un modello produttivo simile che ha condotto a due risultati molto diversi fra loro. Se nel caso dei bambini/e della primaria il percorso creativo ha portato alla realizzazione di un cortometraggio di stampo più classico incentrato su tematiche quotidiane legate all'esperienza scolastica, con i ragazzi/e della secondaria abbiamo intrapreso delle scelte diverse, dettate principalmente dalla composizione della classe ma anche da un diverso approccio alla produzione partecipata, che ha portato alla realizzazione di un prodotto che è andato più verso *l'happening*, il linguaggio della *performance*. In un caso i bambini/e si sono resi maggiormente protagonisti della fase di scrittura e ideazione mentre nell'altro il coinvolgimento della classe è stato più declinato in chiave teatrale e recitativa. Comunque l'esperienza ha garantito a tutti la possibilità di cimentarsi nella realizzazione di un cortometraggio in un contesto

che aveva tutte le caratteristiche della produzione audiovisiva, anche attraverso la costruzione di un *set* vero e proprio. D'altra parte, gli alunni/e della *Scuola C. Pisacane* hanno fatto un'esperienza simile: *ArtedelContatto*, insieme ai colleghi di *Fujakkà Lab*, ha proposto loro un percorso analogo di video-produzione partecipata. Anche in questo caso, vi rimandiamo alla testimonianza co-firmata da Stefano e Giulia che ci raccontano la loro esperienza. Nel caso dei bambini/e più piccoli del plesso della *Scuola R. Balzani* abbiamo invece ripreso il modello utilizzato nella fase preparatoria di alfabetizzazione nella quale abbiamo utilizzato l'animazione in *stopmotion* e ne abbiamo proposto una declinazione allungata ed estesa che ha portato alla realizzazione di un cortometraggio di animazione. Una scelta focalizzata su una classe terza della primaria, con i quali si richiede un approccio metodologico differente rispetto a quelli di quarta o di quinta e abbiamo cercato di valorizzare questa diversità affidando il percorso a una persona singola più che a una *troupe*, come è stato negli altri 3 laboratori di video-produzione. Ce ne parla più diffusamente Alessandra di *CIAKsipARTE* nel saggio da lei redatto per questa pubblicazione.

Di questa bella cavalcata condotta a più mani tra studenti/esse, docenti, formatori e professionisti dell'audiovisivo ci rimane un bellissimo ricordo e un'incrollabile consapevolezza che al centro della macchina batte il cuore di un bambino.

Il video partecipativo ha delle solide basi metodologiche. Chris Lunch, fondatore della società di produzione di video partecipativo inglese *Insightshare*, lo definisce come "un modo innovativo e divertente per consentire alle persone di esprimere i propri successi e aspirazioni per mezzo dell'audiovisivo e riportandolo alla loro portata. Sono i membri stessi della comunità a fare il film, loro scelgono cosa filmare, cosa dire".

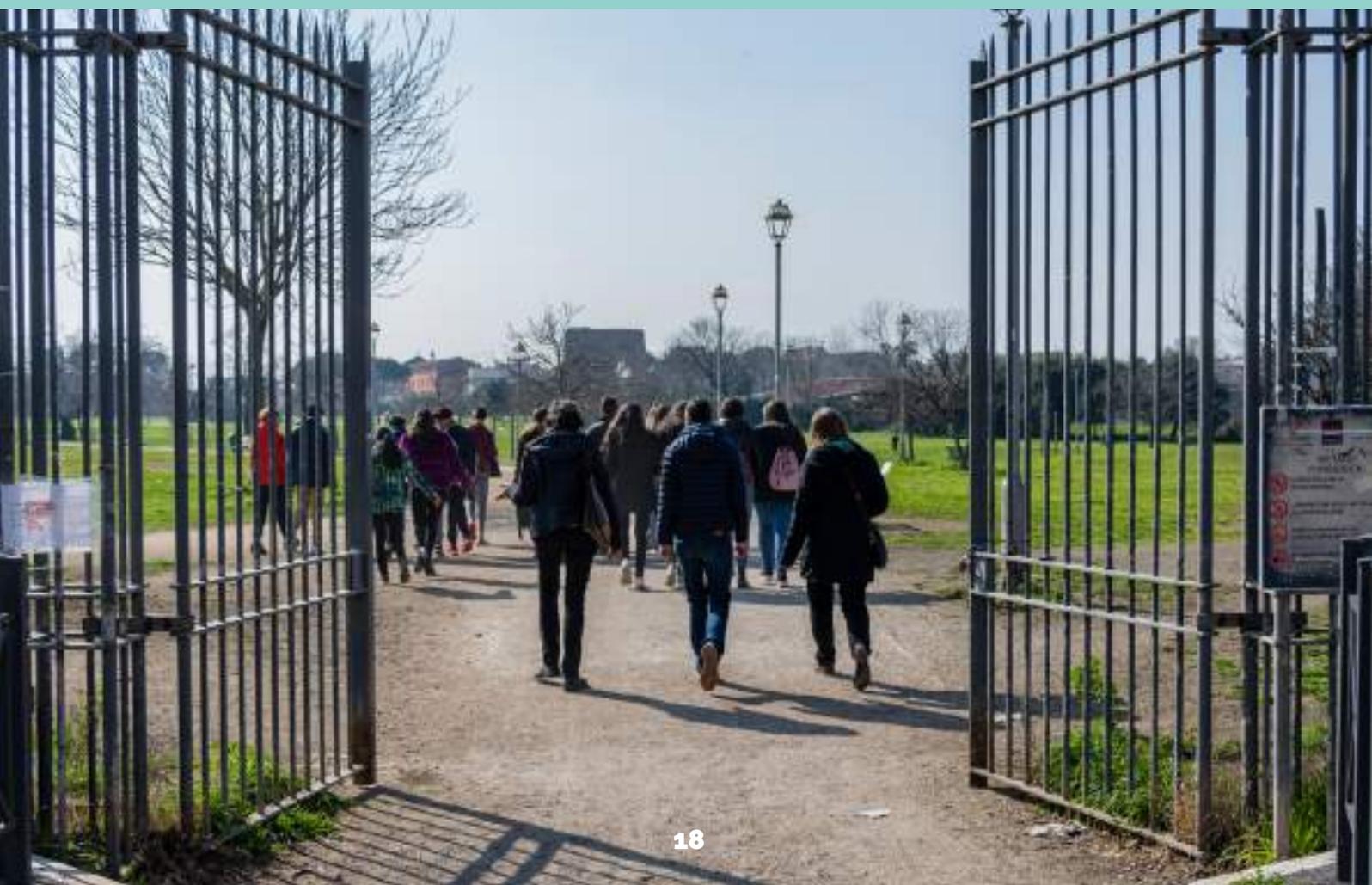
Attraverso questa metodologia, dunque, il ruolo classico del regista e dell'autore vengono detronizzati e messi in discussione, a favore di un ben più attivo coinvolgimento della comunità presso cui il film viene realizzato.

Il video partecipativo prevede lo svolgimento dell'*iter* di produzione audiovisiva in tutte le sue fasi accompagnato dalla presenza di professionisti e tecnici del settore, nell'ottica di offrire a bambini/e e adolescenti l'opportunità di sperimentare un vero e proprio percorso di produzione cinematografica.

Il contesto e le metodologie di intervento

STORYTELLING DI COMUNITÀ E TERRITORI

Di: **Maura Romano**



Quello della valorizzazione dei territori e dei loro patrimoni culturali, identitari, paesaggistici, enogastronomici, urbanistici e storico-artistici, è un tema preminente e sempre aperto per gli amministratori, per gli operatori turistico-culturali e per i tecnici.

La letteratura di settore sul tema è davvero ampia e la riflessione, in continua evoluzione, si nutre di strumenti, tecniche e metodologie che ambiscono all'innovazione, che derivano da continui confronti, da sperimentazioni intersettoriali e da specifiche declinazioni.

Valorizzare un territorio e i suoi patrimoni, in fondo, vuol dire rendere attrattiva la loro essenza e ciò che essi stessi hanno da offrire. Valorizzare un territorio e i suoi patrimoni, in fondo, vuol dire saperli raccontare.

Tentiamo dunque di circoscrivere l'oggetto della riflessione dal vasto e sempre mutevole panorama delle strategie di valorizzazione territoriali per concentrarci sull'efficacia di quelle che, per farlo, utilizzano lo *storytelling*. Possiamo restringere maggiormente il campo di osservazione rispondendo a una semplice domanda: su cosa si concentrerà la nostra narrazione? In che modo possiamo davvero valorizzare un territorio semplicemente raccontandolo?

Proviamo a mettere in campo ulteriori elementi.

Siamo sempre più portati a consumare prodotti e servizi non tanto (o comunque non solo) per il loro valore materiale/funzionale, quanto per il loro valore simbolico. Lo hanno compreso subito e bene gli esperti di *marketing* strategico del mondo delle

imprese, che da anni si sono spostati dal *marketing* tradizionale, quello appunto incentrato sulla funzionalità del prodotto/servizio e che fa leva sul comportamento razionale del consumatore, al *marketing* esperienziale, che fonda il suo approccio sulla centralità dell'esperienza del cliente bisognoso di esperire ciò che riesce a coinvolgere i sensi, il cuore e la mente e che possa incorporare il suo stile di vita, per dirla alla Bernd Schmitt. Non è un caso che i pubblicitari abbiano dato un taglio nuovo e diverso alle proprie strategie di comunicazione e che abbiano utilizzato la narrazione per farlo. Pensiamo agli *spot* televisivi, che sempre meno si focalizzano sul prodotto e sempre più si strutturano in forma narrativa, creando delle micro storie di senso nelle quali il prodotto e il *brand* compaiono solo alla fine, quasi sullo sfondo. Si tratta di storie che molto spesso rispecchiano la struttura lineare della narrazione (quella in cui ci sono un inizio e un "punto di rottura" che ne determina il finale) e incarnano valori universali (come l'amore, l'amicizia, la solidarietà, *etc.*) o temi di attualità (come la pervasività della tecnologia nelle nostre vite, l'integrazione sociale, la sostenibilità ambientale, *etc.*). Ebbene, in queste narrazioni tutti o quasi tutti possono riconoscersi o identificarsi. Si tratta di storie in cui ritroviamo noi stessi, che pertanto generano un processo di identificazione fra pubblico e protagonisti della narrazione e dunque, per traslato, tra pubblico e valori aziendali. E se è proprio questo processo di identificazione a generare empatia, è l'empatia che nutre l'esperienza e che favorisce il consumo.

STORYTELLING

Lo *storytelling* guidato dal *marketing* esperienziale diventa dunque un prezioso strumento di posizionamento e vendita tanto di prodotti e servizi aziendali quanto di territori e patrimoni culturali, materiali o immateriali che siano, che potrebbero trovare in questo preciso approccio un utile ed efficace slancio valorizzativo.

Costruire intorno all'oggetto di valorizzazione e, dunque di consumo, una narrazione emozionale che sappia coinvolgere emotivamente i suoi destinatari in quanto basata su temi o valori universali che vengono "agganciati" dal consumatore al prodotto/servizio non è, tuttavia, l'unico aspetto sul quale, quando parliamo di territori e patrimoni, bisognerebbe lavorare.

Un approccio incentrato sullo *storytelling* può essere molto strategico anche per raggiungere un correlato obiettivo ancora più sofisticato e complesso, ovvero il coinvolgimento e la partecipazione delle comunità che abitano quel territorio o che lo attraversano nella loro quotidianità, in chiave di *engagement*.



Come facciamo a "ingaggiare" i nostri principali pubblici, ovvero i cittadini? Come rendiamo attrattivo ai loro occhi il processo di valorizzazione del loro territorio? Anche questa volta lo *storytelling* è il giusto ingrediente. Si chiama *storytelling* di comunità ed è una tecnica attraverso la quale viene chiesto alle persone di raccontare la propria storia collegata a quello specifico territorio, storia che sarà trasformata in una narrazione empatica ed emozionale preservando la spontaneità e l'originalità del punto di vista personale del narratore. E' ciò che con *Videotelling* abbiamo chiesto di fare ai bambini e alle bambine coinvolti nel progetto, ovvero di raccontare il territorio attraverso le loro esperienze di vita.

Nell'utilizzo di questa tecnica, chi narra non potrà sentirsi estraneo al processo valorizzativo. Chi narra diventa parte del processo. Ed ecco che la narrazione stende le sue trame su pubblici sempre più ampi, avvicina i punti di vista nelle più diversificate peculiarità, tocca le corde di chi conosce e di chi non conosce ancora, colora le

percezioni di ritmi cangianti che cambiano tono, volumi e intensità a seconda di chi le decodifica o di chi si lascia semplicemente pervadere.

Quale forza, in ultimo, possiamo imprimere alle storie se non quella dello *storytelling* visuale? Siamo nell'era dell'Homo Videns, scriveva Giovanni Sartori riflettendo sul potere delle immagini in movimento come forma principale di acquisizione delle informazioni nell'epoca contemporanea. Ci piaccia o no non possiamo trascurare, nelle strategie di valorizzazione di territori e patrimoni, la forza espressiva che le storie audiovisive assumono rispetto al testo scritto o alle immagini fisse. Il video *storytelling* rilascia una significazione potentissima e lo fa attraverso un contenuto pluricodice, che si alimenta mediante il sapiente utilizzo di codici espressivi diversi: immagini in movimento, interpretazione, suoni, musiche facilitano il narratore nel delicato compito di attribuire forza al racconto commuovendo, emozionando, coinvolgendo, appassionando.

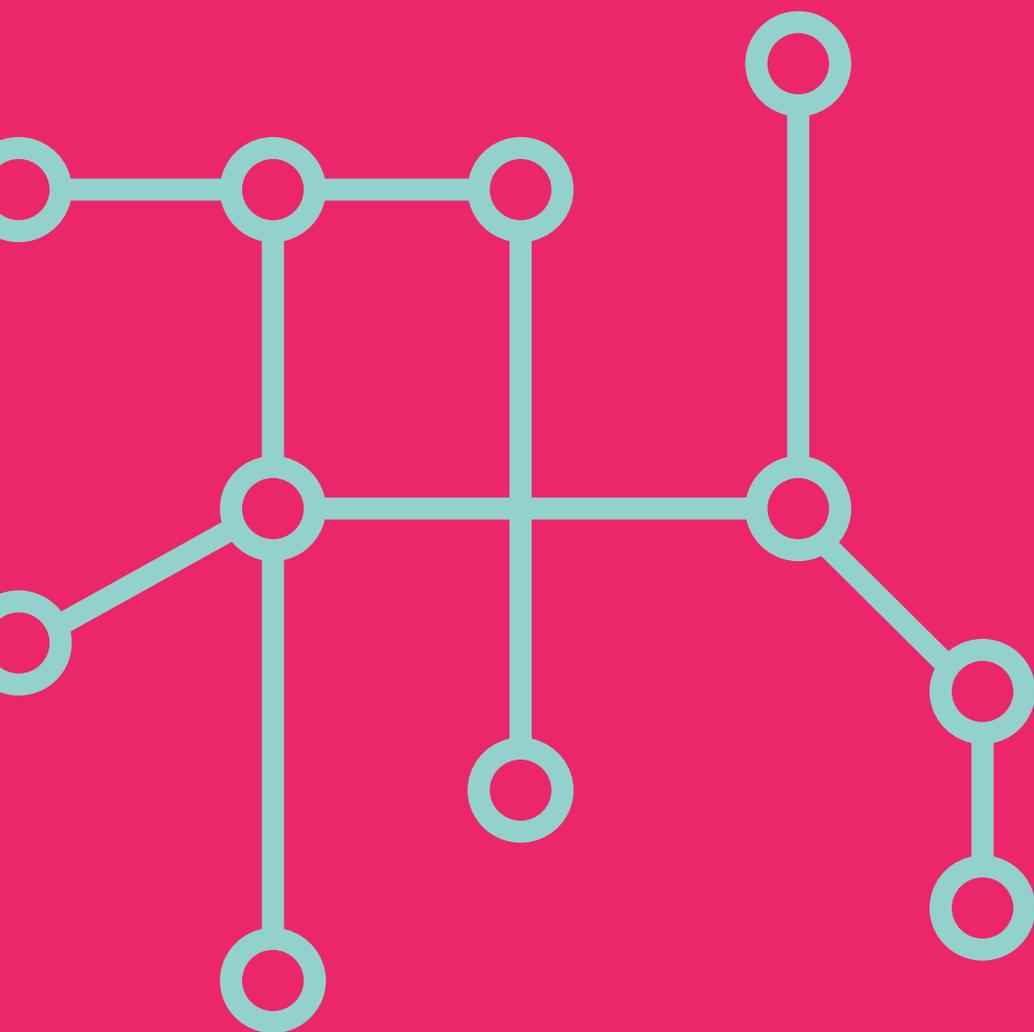
Proviamo infine a mettere insieme tutti gli elementi di riflessione fino a ora indagati.

Il video *storytelling* di comunità basato sul *marketing* esperienziale che faccia leva sul coinvolgimento dei diversi *target* di pubblico attraverso l'empatia è dunque uno degli strumenti più efficaci per valorizzare patrimoni culturali e territori.

L'efficacia di questa narrazione tuttavia, si potenzia al massimo solo se concepita all'interno di una più ampia e puntuale strategia: lo *storytelling* è un fantastico strumento ma pur sempre uno strumento che necessita dell'attivazione di un processo sistemico supportato da una precisa volontà politica e da innovatori culturali che sappiano applicarlo con competenza e professionalità. Non dimentichiamolo mai!



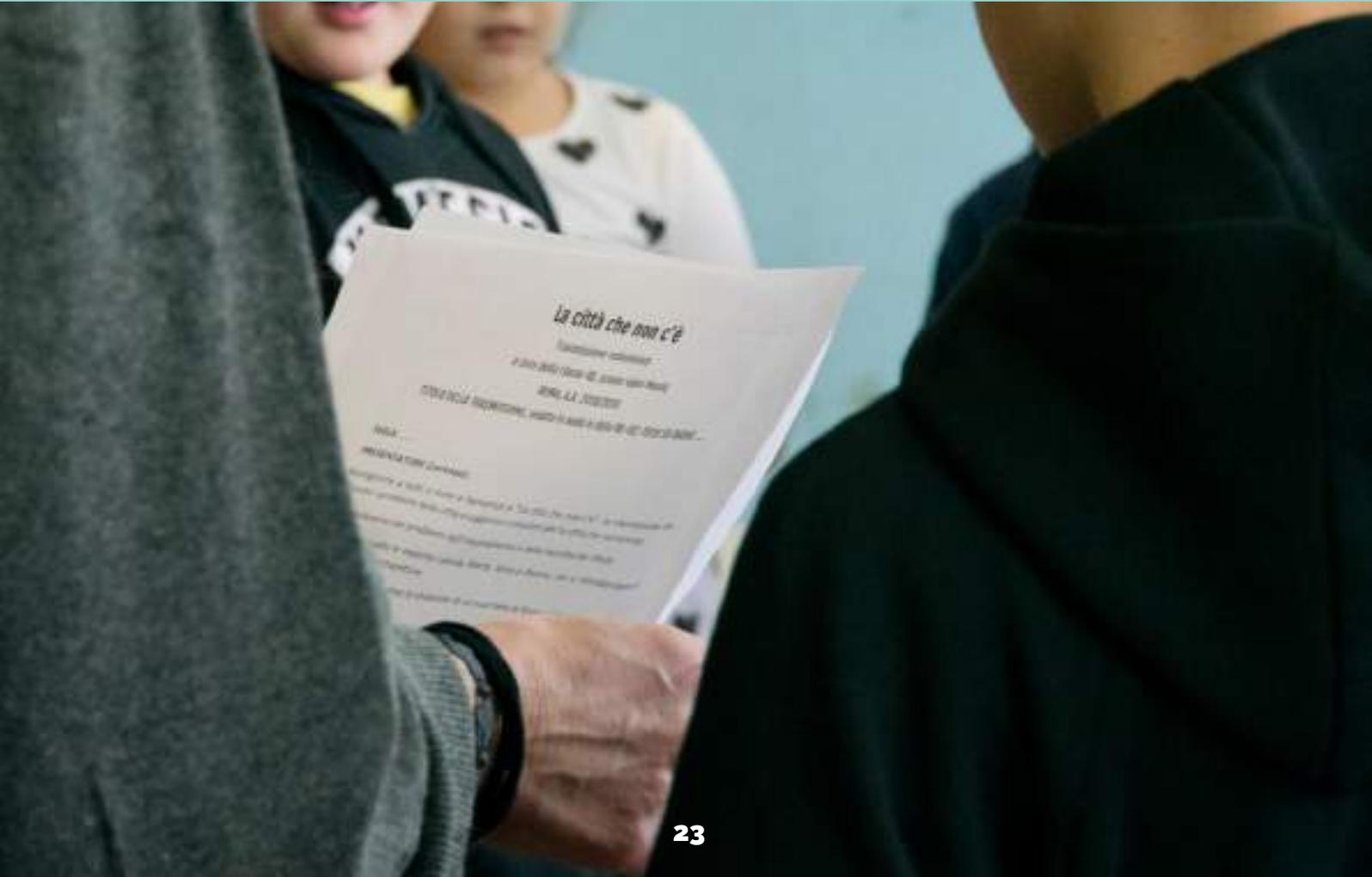
ESPLORARE IL TERRITORIO ATTRAVERSO LE ARTI



Esplorare il territorio attraverso le arti

LA CITTÀ CHE NON C'È

Di: Michele Aiello e Matteo Frasca



*Abbiamo parole per vendere
parole per comprare
parole per fare parole
ma ci servono parole per pensare.*

*Abbiamo parole per uccidere
parole per dormire
parole per fare solletico
ma ci servono parole per amare.*

LE PAROLE

Gianni Rodari

*Abbiamo le macchine
per scrivere le parole
dittafoni magnetofoni
microfoni
telefoni*

*Abbiamo parole
per far rumore,
parole per parlare
non ne abbiamo più.*

La città che non c'è è una puntata pilota di un'ipotetica trasmissione radiofonica che tratta i temi caldi della città.

È la puntata della radio dei bambini e delle bambine della classe IV B della *Scuola I. Masiq*.

La tecnica educativa utilizzata si sviluppa negli anni intorno al progetto di *Radioscuola*, nato sotto il nome di *Radio Freccia Azzurra*, sperimentato nella *Scuola Primaria G. Perlasca* del Trullo a Roma, grazie all'approccio cooperativo delle maestre Marta Grattarola, Bellina Ligurso, Anna Pepe e Daniela Tamburi.

La tecnica

La radioscuola è un dispositivo pedagogico fondato sull'apprendimento cooperativo in classe, il lavoro in piccoli gruppi, la costituzione di redazioni che trasformano i centri d'interesse individuali e collettivi in programmi radiofonici. Dalla matematica alla scienza, dalla storia alla geografia, dall'epica alla fiaba sonora, dall'intervista all'inchiesta nel quartiere, dagli indovinelli alla pubblicità, qualsiasi conoscenza e qualsiasi tipo di testo può essere trasformato in una produzione di saperi originali e non autoreferenziali, ideati, scritti, guidati da bambine e bambini, con la supervisione di insegnanti "maieute".

I podcast di *Radio Freccia Azzurra* non sono altro che testi intrisi di creatività, rigore stilistico, grammatiche fantastiche, curiosità domata e incanalata, che spinge bambine e bambini a fare il massimo sforzo di composizione per essere il più efficaci possibili al momento di registrare con strumenti professionali, come per comunicare loro conoscenze a chi li ascolta "fuori" dall'aula scolastica. Che siano famiglie, amici, o comunità di ascolto coloro che si

sintonizzano via *web* per ascoltare storie, rubriche di musica, di scienza, di etologia, ricette di cucina, storie sonore, racconti letti ad alta voce, lezioni di matematica e di geometria, interviste possibili e impossibili, audio-documentari, inchieste nel territorio e tanto altro.



Il percorso

Il percorso educativo inserito nel progetto *Videotelling* si è focalizzato sulla produzione di una puntata radiofonica completa. Questo obiettivo, raggiunto con successo, ha permesso agli alunni/e e alle insegnanti di misurarsi concretamente con la realizzazione di un prodotto multimediale "tangibile". La puntata radiofonica non è il risultato di un percorso preimpostato che la classe ha seguito meccanicamente.

Al contrario, i bambini e le bambine hanno intrapreso un percorso che ha consentito loro di:

- ▶ essere messi nella condizione di produrre sapere;
- ▶ utilizzare al meglio la strumentazione semi-professionale a disposizione;
- ▶ comprendere la natura e la composizione dello strumento radiofonico;
- ▶ decidere consensualmente i temi da affrontare per la produzione di una trasmissione radiofonica;
- ▶ lavorare in gruppo e individualmente per la produzione degli elementi necessari alla realizzazione di una puntata radiofonica (testi di presentazione, testi scientifici, pubblicità impossibili, interviste);
- ▶ scrivere, leggere, interpretare e registrare un copione in modo chiaro ed efficace.

Aver affrontato il laboratorio intensivo in termini molto pratici e operativi ha avuto numerosi benefici, tra i quali fornire alla classe tutti gli strumenti per far proprio l'intervento radioscolastico e proseguirlo in autonomia.

Infatti, il percorso ha permesso alle insegnanti di far propria la tecnica di lavoro e ha posto le basi per una prosecuzione del percorso all'interno della classe. La prosecuzione dei lavori avrebbe la possibilità di porsi due obiettivi di lungo periodo cari al progetto di *Radioscuola* (così come conosciuti dall'esperienza di *Radio Freccia Azzurra*): la profondità della ricerca didattica-scientifica e la potenza del punto di vista "bambino/a".



COMUNICAZIONE

Le attività, il coinvolgimento, le emozioni

L'inizio delle attività si contraddistingue sempre per una decisa responsabilizzazione dei bambini/e nei confronti del lavoro da intraprendere. Sono loro a doversi cimentare in prima persona nelle cose da fare e a far proprie le attrezzature a disposizione.

Toccare con le proprie mani attrezzature professionali mai viste prima genera sempre un moto di entusiasmo e curiosità quasi travolgente. Questo è un momento fondamentale per conoscere i bambini/e e fare in modo che ognuno di loro abbia l'opportunità di essere coinvolto attivamente.

Armati di registratore, cuffie e microfono, i bambini/e si sono intervistati a vicenda. Anche i più timidi, che fino ad allora non avevano parlato tanto, hanno fatto domande e risposto a quelle dei compagni/e. Chi ad

alta voce, chi sussurrando, chi strutturando in modo completo la domanda e chi in modo sconclusionato "sconclusionandola", tutti hanno interpretato l'intervista a modo proprio e con i propri tempi.

Abbiamo subito lavorato su l'orizzontalità educativa e sulla pedagogia del fare.

La meraviglia ha pervaso l'aula nel momento in cui i bambini/e hanno ascoltato le proprie voci registrate. Non è stato solo lo shock di non riconoscersi ad aver generato forti reazioni, ma anche la novità data dal fatto che la propria voce avesse acquisito un nuovo potere: quello di poter essere riprodotta e riascoltata.

Questo è, in generale, il momento in cui instaurare una connessione diretta coi bambini/e e per scardinare le relazioni tra pari e introdurre un nuovo dialogo orizzontale anche tra di loro.

Alcuni, soprattutto coloro che vivono uno *stress*



sistematico nel parlare di fronte ai compagni a causa di balbuzie, dislessia o altre problematiche, si appassionano più di altri all'aspetto tecnico del laboratorio. L'utilizzo del senso uditivo consente loro di acquisire un ruolo fondamentale in questo percorso e gli restituisce improvvisamente un entusiasmo inaspettato. Anche in questo caso, alcuni bambini/e e particolarmente timidi si sono sentiti a proprio agio nei ruoli di fonico e microfonista. Gli altri in compenso, hanno notato la trasformazione in corso e ne hanno riconosciuto il valore, laddove prima riscontravano una debolezza.

Secondo *step* del laboratorio è stato decidere collettivamente che tipo di trasmissione e quali contenuti comunicare. Obiettivo: realizzare una puntata pilota. I bambini/e si sono buttati a



capofitto nel proporre le proprie idee. Con il nostro aiuto il gruppo ha riflettuto su questioni connesse alla quotidianità. La classe si è entusiasmata quando ha cominciato a discutere di inquinamento, rifiuti e degrado.

È nato così il primo mattoncino della trasmissione che tratta le criticità del quartiere per poterlo migliorare: *La città che non c'è*.

Per far comprendere meglio il lavoro da fare, abbiamo ascoltato alcune frequenze radio da un apparecchio presente a scuola e un bambino ha chiesto: "Ma andremo anche noi su quella radio a parlare?". Passando di frequenza in frequenza i bambini/e hanno annotato gli elementi comuni a tutte le trasmissioni ascoltate. Da questo lavoro di analisi è stata creata una bozza di copione e la divisione in gruppi. A ognuno è stato assegnato un ruolo specifico: gli *speaker*, gli esperti, i giornalisti, i pubblicitari e i tecnici.

Qualche bambino/a ha sofferto la divisione in gruppi, ma successivamente ognuno si è sentito coinvolto nel processo.

Parte integrante del copione è stato ascoltare le voci delle persone del quartiere, cosa che ha entusiasmato tutti. I gruppi dei giornalisti e dei tecnici sono stati i bambini/e più impegnati in questa fase, ma tutti hanno osservato e ascoltato.

Il quarto giorno è cominciata la scrittura del

Portare il processo laboratoriale fuori dalle mura scolastiche non ha solo permesso al gruppo di confrontarsi col contesto esterno, ma anche di sovvertire momentaneamente l'asimmetria adulto-bambino.

copione. Si è trattato, in particolare, del giorno delle "pubblicità impossibili". Sempre all'insegna del tema della "città che non c'è", i bambini/e hanno sdrammatizzato le loro difficoltà inventando, per esempio, una magica medicina, ("Non sai studiare, non sai scrivere, non sai leggere, non sai la matematica?! C'è una medicina che ti può aiutare. La Suggestina!") e un mitico casco risolutore (il Pensinator, un casco che viene messo in testa a un bullo permettendogli di ragionare e, così, rinunciare a utilizzare le mani contro gli altri).

La provvida cooperazione di un insegnante di musica ha consentito di produrre un *jingle* inedito come sigla, coinvolgendo l'intera classe in forma orchestrale. Il ritornello ovviamente ha ricalcato anch'esso lo spirito della puntata.

Quindi, è arrivato il momento della registrazione del copione. Si è scelta l'aula più silenziosa della scuola, il gruppo dei tecnici ha allestito la postazione e ne ha preso confidenza. Una volta pronto, ha cominciato a chiamare i singoli gruppi a registrare, mentre tutti gli altri assistevano in religioso silenzio.

Infine, l'ascolto della puntata, avvenuta qualche giorno dopo la registrazione, è stata la verifica di un lavoro svolto con dedizione. Tanta era la cognizione di causa dei bambini/e, che alcuni si sono accorti che un paio di pubblicità erano state leggermente manipolate nel montaggio per renderle più avvincenti.

Da allora, nuovi esperti della radio si aggirano per l'I.C. S. Salacone di Roma Est.

"Gioia amici tutti amici, siamo tutti più felici!"



ASCOLTA
La città che non c'è

COOPERAZIONE

Esplorare il territorio attraverso le arti

MAPPARE IL QUARTIERE: la fotografia come arte del contatto

Di: **Valentina Valente**



I bambini non hanno né passato né futuro, per questo, cosa che a noi capita di rado, gioiscono del presente

Les enfants n'ont ni passé ni avenir et, ce qui ne nous arrive guère, ils jouissent du présent.

Jean de La Bruyère



Portare la fotografia a scuola significa darsi la possibilità di sospendere in parte quello che pensiamo che la fotografia debba essere, quello che rappresenta e significa per noi e tutte le stratificazioni di senso che gli abbiamo dato negli anni come professionisti del settore audiovisivo, come educatori ma, soprattutto, come adulti.

In un primo momento siamo noi a dover lasciare al bambino/a l'oggetto e il gusto della sperimentazione, libera da confini, significati e dal nostro concetto di bello, per vedere cosa l'oggetto rappresenta per lui/lei ed essere pronti a cambiare rotta.

Le prime fasi dei laboratori di fotografia vanno lasciate alla libera espressione, dunque a un uso sperimentale del dispositivo. Potranno apparire inquadrature incerte, impugnature "scorrette" e foto scattate mentre le mani o tutto il corpo sono in movimento. Questa fase è molto produttiva per l'educatore perché qui impara a vedere come i bambini/e si interfacciano con il dispositivo.

Nel migliore dei casi il bambino/a avrà usato cellulari e apparecchi fotografici e quindi vivrà il laboratorio come un'avventura, un modo per mostrare cosa può fare.

Proviamo a ricordare la sensazione della prima gita scolastica o del campo estivo in cui i nostri genitori (forse per la prima volta) ci davano dei soldi e una macchina fotografica per poter portare a casa dei ricordi. Ecco, la sensazione più auspicabile è che il bambino/a prenda la macchina fotografica in mano con la sensazione che,

usare la fotografia sia una grande occasione. Spesse volte per favorire questa sensazione può essere interessante fornirgli degli apparecchi analogici anziché digitali ad esempio delle "usa e getta", così che abbiano un limite produttivo e un senso d'attesa per la fotografia che di per sé genera o facilita una relazione magica con il dispositivo.

Teniamo presente che il bambino ritiene di poter inquadrare al buio, di mettere a fuoco soggetti vicinissimi, di immortalare soggetti in movimento poco illuminati; tutto questo, quasi impossibile con dispositivi non professionali, non lascia però campo a un'aspettativa frustrata, se non di rado, ma più spesso allo stupore. Quello che nell'adulto è un limite nel bambino/a è una risorsa e lo diventa anche per l'educatore, che rinnova un rapporto ludico e creativo con la realtà che troppo spesso resta inespresso.

Questa fase di lavoro sulla magia assume più o meno spazio a seconda del laboratorio, ma è premessa fondamentale, perché anche quando non è al centro del percorso, è comunque insita nell'approccio che il bambino/a ha con la novità, con il dispositivo.

Nei laboratori narrativi la sperimentazione sul dispositivo è meno protagonista, tuttavia a essere sempre al centro è l'uso del dispositivo e la sua capacità narrativa. È quindi importante che i bambini/e abbiano modo di parlare all'operatore in piena libertà, raccontando aneddoti ed esperienze, prendendo così confidenza con chi hanno di fronte.



Il primo giorno di laboratorio alla *Scuola C. Pisacane* di Tor Pignattara è stato dedicato alla città e ai suoi quartieri. Ho chiesto alla classe di parlarmi del quartiere della scuola, di dove si fermano a fare colazione, di dove comprano giocattoli, fumetti o figurine quando escono per tornare a casa. La scuola si trova a pochi metri da via Casilina. Per collocarci nella città abbiamo disegnato una mappa delle consolari di Roma, individuando dove si trova Tor Pignattara e i quartieri in cui vivono le insegnanti e i bambini/e non residenti in zona.



Questo è stato il punto di partenza per un'apertura, per il racconto delle loro giornate, con particolare attenzione agli spostamenti e ai luoghi che preferiscono. Si comincia a raccontare cercando di collocare i luoghi nei loro percorsi, spesso caotici, in cui tempi e distanze a piedi si mescolano ai tragitti in macchina o in autobus con i genitori.

Il mio ruolo è stato individuare i percorsi che sottendono al racconto, pertanto è stato utile conoscere il quartiere, ma altrettanto utile è stato il fatto che i bambini/e lo conoscessero meglio di me. Potevo chiedere se il luogo a cui facevano riferimento era vicino al casalinghi o al vivaio, ma il compito di farmi capire dove si trovasse era tutto delegato a loro.

Durante questa fase esplorativa abbiamo individuato e localizzato dei luoghi importanti per i ragazzi/e e gli è stato chiesto di rappresentarli graficamente. L'idea era quella di usare i disegni per presentarsi ai proprietari dei negozi o a chi lavora o occupa gli spazi raffigurati, e realizzare degli scatti con loro per poi invitarli a scuola (quindi nel "loro spazio") a una mostra sul quartiere.



Durante la realizzazione dei disegni ho cominciato a lavorare sulla collaborazione, di solito abbastanza spontanea, ma che è fondamentale stimolare in un progetto fotografico collettivo. I bambini/e che hanno disegnato più di un luogo hanno fatto fatica nel colorare tutti i loro lavori e l'aiuto dei compagni è stato fondamentale. Tutto è stato abbastanza naturale, la disposizione dei tavoli in cinque diverse isole ha reso molto semplice osservarsi fra loro e fare squadra.

Abbiamo creato un percorso nel quartiere, dedicato una mattinata alla "consegna" dei disegni ai nostri vicini e ovviamente alle fotografie. La passeggiata è stata molto divertente, i bambini/e erano visibilmente emozionati, avendo l'opportunità di mostrare il loro lavoro a persone che normalmente gli servono la pizza o la colazione, con cui hanno una relazione in qualche modo formale. Con i loro disegni avevano avviato la creazione di un legame con quella persona o con quel luogo. I commercianti sono stati perlopiù gentili e accoglienti e, anche se qualcuno si è dimostrato poco collaborativo, l'entusiasmo dei bambini/e non è venuto meno. Il luogo in cui si sono divertiti di più è stato probabilmente il vivaio. In attesa del

responsabile, hanno cominciato a scattare foto e a ritrarsi in mezzo a fiori e piante. Dato il grande gruppo, in alcuni negozi di piccole dimensioni, ho chiesto di entrare solo a chi aveva realizzato il disegno aiutandolo a presentare il progetto e il gruppo. In alcuni casi, nonostante lo spazio ristretto, il proprietario ha invitato la classe a entrare per scattare le foto.

L'emozione di poter stabilire una relazione diretta con un luogo e il supporto del gruppo sono stati molto importanti. I bambini/e erano davvero soddisfatti e orgogliosi di aver fatto tutto da soli, di aver ricevuto complimenti per il loro disegni, di aver raccontato cosa comprano più spesso e tutte le loro piccole abitudini, che riflettono la vita di quartiere.



ph. Clara Giannini

I bambini/e hanno selezionato le immagini più belle e rappresentative dell'esperienza. Una volta stampate le foto, hanno cominciato a posizionarle liberamente all'interno di cartelloni con disegni e decorazioni legate al luogo rappresentato. Il gruppo ha lavorato con grande spirito di collaborazione. Hanno inteso ogni passaggio come un percorso collettivo, tutti i lavori sono stati firmati dalla classe e non da singoli.



Il filo rosso che collega tutti i cartelloni è stata la mappatura del quartiere. Alcuni bambini/e si sono occupati della produzione dei singoli cartelloni sui luoghi, altri hanno realizzato una mappa della zona che abbiamo visitato. La prima stesura della mappa è stata piuttosto difficoltosa perchè è stata realizzata alla lavagna cercando di ripercorrere le tappe del percorso fatto. Successivamente un gruppo di studenti/esse ha riportato tutto su un

cartellone. Questa mappa è stata la guida della mostra.

Durante la festa di fine anno della scuola, le mappe, corredate di legende, sono state consegnate dai bambini/e ai singoli visitatori e insieme hanno attraversato i corridoi della *Scuola C. Pisacane* esplorando il percorso fatto nel quartiere.



I bambini/e hanno creato un percorso visivo e narrativo. Hanno avuto occasione di mostrarlo a parenti e amici accompagnandoli alla scoperta dei loro scatti. In un misto di gioia e agitazione, hanno raccontato con entusiasmo il lavoro svolto, felici di condividere con gli altri ciò che avevano creato.



Il progetto a un primo sguardo sembra voglia semplicemente usare la fotografia come mezzo per entrare in contatto con gli altri, tuttavia l'atto più profondo è proporre un modo diverso di vedere la fotografia stessa.

Siamo abituati a concepire la fotografia sempre più come un "modo di consumo" della realtà e un sistema per entrare in connessione con il posto e la situazione che stiamo vivendo. Diventa spesso parte del rito di incontrarsi anche la condivisione sui *social* o l'invio immediato delle fotografie a chi non ha potuto partecipare.

Parte di queste prassi non è esclusivamente legata alla diffusione dei dispositivi, infatti già Susan Sontag in *Sulla fotografia* nel 1977 parlava dell'atto di scattare da parte dei turisti in viaggio come un'azione che placa il senso di spaesamento di trovarsi in un luogo che non conoscono. Quello che cambia è il valore successivo, di contatto con il passato e con i luoghi: il valore di ricordo.

Spesso le foto vengono condivise e poi finiscono nell'oblio di un cellulare rotto o smarrite a causa di un cambio di dispositivo, se non soffocate dal numero di scatti scaricati che non hanno più alcuna identità (il loro nome è un numero che ci dice poco sulla situazione in cui è stata scattata) perché archiviate in modo approssimativo. Le possediamo ma sono sostanzialmente perse.

Durante questo laboratorio abbiamo cercato di invertire questo uso, le foto iniziano a esistere nel momento in cui vengono stampate. Sono parte di un percorso quotidiano e, nell'essere iscritte in un percorso, acquisiscono un valore espositivo, di traccia. Abbiamo voluto osservare, collocare, dare importanza a dove si è, al qui e ora e non soltanto ai luoghi della città deputati al turismo.

PERCORSO

Esplorare il territorio attraverso le arti

Storie e spiritelli tra Centocelle e Villa De Sanctis

Di: **Laura Bove, Melting Pro**

“

Una delle funzioni dell'arte è dare alle persone le parole per conoscere la propria esperienza. La narrazione è uno strumento per conoscere chi siamo e cosa vogliamo.

Ursula K. Le Guin

”



“Cosa c'è di bello in questo quartiere?”

È iniziato così il nostro percorso con i ragazzi e le ragazze della II C della *Scuola F. Baracca*.

Una domanda semplice, soprattutto in una città come Roma, che però ha portato il gelo in un gruppo di ragazzi e ragazze della periferia Est della capitale. E non perché qui non ci siano patrimoni importanti ma perché molto spesso i più giovani non conoscono realmente i luoghi in cui abitano e vivono e, ancora di più, non hanno gli strumenti adeguati per raccontarli.

Le periferie delle città sono diventate centri di nuovi equilibri e universi che, se pur densi di criticità e debolezze, esprimono vivacità e dispiegano potenzialità inaspettate. Si tratta molto spesso di realtà dinamiche in cui agiscono entità differenti.



Ma come raccontare tanta complessità e ricchezza?

Lo *storytelling* è, a nostro avviso, uno strumento efficace che può servire a questo compito.

Portare questa metodologia nella scuola è diventato per noi di *Melting Pro* molto importante, una necessità nata dalla volontà di contrastare la realtà fagocitante delle tecnologie che ha modificato il nostro modo di vivere e comunicare e dare la possibilità ai giovani di raccontare e raccontarsi in modo autentico e immediato.

Lo *storytelling* è un metodo creativo che riscopre una delle più antiche facoltà dell'uomo, quella del narrare, del costruire storie e identità condivise tramite la creazione di racconti. Uno strumento in grado di veicolare valori positivi e organizzare il nostro mondo interiore attribuendo ordine e importanza alle esperienze della vita.

Per il team di *Videotelling* non si è trattato semplicemente di raccontare tradizioni o adattare storie già note, ma di sviluppare la creatività delle nostre bambine e dei nostri bambini e di insegnare loro a condividere con fiducia le proprie storie. La creazione di uno spazio sicuro offre la possibilità a loro di dare senso alle esperienze quotidiane e a noi di creare un luogo per esplorare argomenti importanti come l'identità, la conoscenza e la valorizzazione dei territori.

0
i
R
O
T
i
R
R
E
T

È proprio in questi laboratori di periferia che si sperimentano i linguaggi più innovativi, è qui che abitudini, tradizioni, culture e religioni si incontrano per dialogare e dar vita a nuove forme di cittadinanza.

Lo *storytelling* ha acquisito negli ultimi anni un certo fascino nella didattica grazie agli ottimi risultati che permette di raggiungere. Le classi coinvolte in progetti basati su tecniche di narrazione registrano sensibili miglioramenti nelle capacità di apprendere, comunicare e ricordare. Migliorano le abilità di comporre testi raccogliendo informazioni e creando contenuti nuovi seguendo una struttura ben definita (arco narrativo). ***Lo storytelling è quindi non solo uno strumento creativo ma anche un metodo che permette lo sviluppo di competenze importanti per la crescita dei più piccoli e per la loro attiva partecipazione alla vita sociale.***

Storytelling vuol dire identità, confronto con l'altro, riconoscimento, consapevolezza, crescita personale.

Perché utilizzare le storie come mezzo di insegnamento e di valorizzazione dei territori?

- ▶ Le storie motivano all'apprendimento, sono divertenti e aiutano lo sviluppo di un atteggiamento positivo
- ▶ Le storie aumentano il livello di successo e gratificazione personale
- ▶ Le storie favoriscono lo sviluppo di competenze e abilità creative nei bambini/e che, coinvolti, si identificano con personaggi, interpretano racconti e illustrazioni in maniera nuova e personale
- ▶ La narrazione offre occasioni per presentare informazioni culturali autentiche di territori e patrimoni

Il workshop di storytelling urbano

Il workshop di *storytelling* è iniziato in un giorno di febbraio nel quadrante Est della città in cui si incontrano i quartieri di Centocelle e Villa De Sanctis. Obiettivo, la creazione di un itinerario turistico a partire dalle storie e dai "luoghi del cuore" dei ragazzi e delle ragazze della II C.

Ad accoglierci il primo giorno è stato il *caos* dell'intervallo. Una moltitudine di occhi e sguardi distratti, o forse solo sorpresi e incuriositi, dalla nostra presenza.

La prima domanda sulle bellezze del quartiere ha lasciato tutti in silenzio, ha creato un momento di smarrimento. "Possibile che non ci sia niente che vogliate mostrare a un turista del vostro quartiere?"

Ancora silenzio. Qualcuno guardava in alto cercando di sfuggire a uno sguardo diretto, altri cercavano "la risposta giusta". Eravamo ancora intrappolati nella dinamica di classe.

Abbiamo incominciato a parlare dell'importanza delle parole, di come si racconta un territorio, di patrimoni materiali e immateriali, dell'*UNESCO*. Una carrellata di immagini più o meno familiari ha acceso la curiosità dei ragazzi/e: il Colosseo, i templi di Agrigento, i sassi di Matera, ma anche un liutaio, le processioni religiose, i canti tradizionali, la coltivazione della vite. Eccoci a parlare di *Genius loci* con un gruppo di ragazzi e ragazze di 12 anni.

Identità, anima e tradizioni. Sembrava una cosa rischiosa e, invece, velocemente e con entusiasmo tutti sono entrati nel gioco del riconoscimento di immagini, luoghi e abilità. Ognuno a suo modo, con più sicurezza o timidamente ma tutti incuriositi dalla sfida.

Abbiamo cercato di coinvolgere chi rimaneva in disparte e, lentamente, lo abbiamo fatto entrare nel mondo del racconto delle storie.

“Quali sono le storie che vi piacciono?”

Un'altra domanda ma stavolta seguita da un fiume di risposte: “A me quelle con il finale a sorpresa”, “Quelle *horror*”, “A me quelle con una storia d'amore”, “Io adoro le storie *fantasy*”.

Le storie ci coinvolgono sul piano emotivo più di qualsiasi altra cosa. Ed è così che siamo partiti, dalle emozioni e dalle parole.

Il gioco è stato il *leit motiv* del *workshop*, lo strumento per superare il tradizionale approccio frontale e stabilire delle relazioni orizzontali che potessero lasciar spazio alle diverse personalità e intelligenze.

In piccoli gruppi, i ragazzi/e, hanno creato storie assurde e raccontato cosa amano o odiano dei loro quartieri, abbiamo scoperto luoghi nuovi e punti di incontro ignoti a noi adulti. Il clima era disteso e le storie più fantasiose hanno creato complicità e divertito il gruppo.

Nell'ottica di realizzare un percorso turistico, abbiamo deciso di dedicare uno degli incontri

alle modalità di costruzione di un itinerario e al ruolo della guida turistica. Non solo quindi all'importanza di trasmettere dati storici e nozioni ma, soprattutto, di coinvolgere i turisti in percorsi che sappiano cogliere l'unicità, l'essenza di un territorio. Mostrare quello “spiritello” che è anima e cuore dei nostri territori. Grazie allo *storytelling* possiamo dar voce alle persone e alle loro storie aprendo una finestra sulle esperienze di vita e sulle emozioni, possiamo raccontare in modo autentico un territorio e valorizzarne la sua anima più profonda.

Abbiamo continuato indagando le relazioni esistenti tra persone e tessuto urbano attraverso alcune immagini del quartiere. L'intento era quello di costruire una trama, una linea guida che potesse dar vita a un percorso “turistico” in grado di valorizzare i patrimoni della zona.

In piccoli gruppi hanno scelto delle immagini e hanno cominciato a lavorare sulle storie di Centocelle e Villa De Sanctis. Una cartina del quartiere è stata utilizzata per individuare insieme ai ragazzi/e i punti di interesse della zona.



Tutti intorno a questo grande foglio, cercavano di riconoscere luoghi noti con l'urgenza di identificarsi in un punto della mappa e di affermare la loro appartenenza al territorio.

Senza bisogno di alcuna domanda, hanno cominciato a segnare i luoghi simbolo del quartiere. Il *tour* di *Videotelling* prendeva forma, le tappe del percorso erano stabilite:

- ▶ Centocelle e la scuola
- ▶ Il Casilino 23
- ▶ Il mercato
- ▶ Il casale Garibaldi
- ▶ Villa De Sanctis e le sue statue
- ▶ Il gattile di Tor Pignattara
- ▶ La Casa della Cultura
- ▶ Il Mausoleo di S. Elena
- ▶ Le catacombe dei SS. Marcellino e Pietro

Non restava che lasciare spazio alla fantasia dei ragazzi/e e supportarli nella creazione delle storie. Lentamente le parole hanno trovato posto e i racconti hanno preso forma, anche grazie al supporto delle insegnanti che hanno partecipato a tutto il percorso.

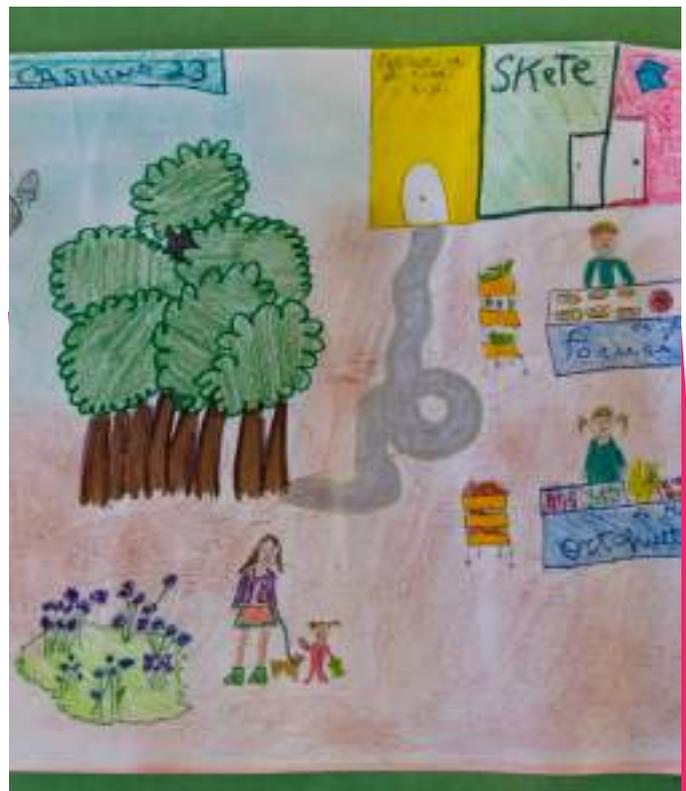
Ogni gruppo è stato responsabile di una tappa del *tour*. Hanno lavorato con grande entusiasmo: c'era chi si cimentava con la scrittura, chi con i disegni e i colori, chi con le idee assurde e divertenti che riuscivano a salvare la situazione nei momenti di crisi. Collaborazione, sostegno e condivisione.

Per ogni tappa è stata prima realizzata una ricerca per reperire informazioni storiche, poi gli *storyteller* hanno raccontato il territorio attraverso delle storie fantastiche ambientate nei luoghi del *tour*.

Ed è così che sono nati draghi colorati, giovani coraggiosi, i giganti del Casilino 23, passaggi spazio-temporali e misteriosi personaggi.

Tutti protagonisti che hanno permesso di scoprire alcuni luoghi dei due quartieri, intrecciandosi con avvenimenti storici e con una bella dose di *fantasy*.

Le parole hanno trovato una rappresentazione visuale nei disegni che ogni gruppo ha realizzato per rendere in modo più immediato il racconto della propria tappa.



► **Il Casilino 23** *Storia creata per il tour di Videotelling*

Mi chiamo Aldo abito in una piccola casetta in mezzo a una distesa di terra. Mi piaceva vivere in quel posto perché ero solo e si stava in pace.

Era un giorno come gli altri e a un certo punto la terra traballò. Pensai fosse un terremoto e mi affaccia alla finestra e vidi che dei giganti stavano posando delle pietre enormi davanti a casa mia.

Prima le misero tutte sparpagliate poi in diverse file dalla più piccola alla più grande (il Casilino 23).

Stavo morendo di paura, volevo scappare ma vidi che i giganti erano bravi a costruire e che stavano creando altri edifici. Uno era al centro della piazza (la piazzetta del Casilino 23), un altro lo usarono per mettere gli animali (la chiesa) al confine c'era un immensa prateria che usavano per coltivare (villa De Sanctis) e poi

innalzarono un monumento per la loro regina Elena (il mausoleo di S. Elena).

Quel posto che avevano costruito non aveva un nome, e lo chiamarono Casilino e siccome era la 23ª settimana dopo il loro arrivo, lo chiamarono Casilino 23.

Circa un mese dopo si senti un frastuono mi affacciai e vidi che c'erano degli umani che stavano attaccavano il villaggio allora imbracciai il fucile, uscii e mi unii a loro. Andai dal loro capo e gli raccontai tutto quello che avevo visto. Insieme sconfigammo i giganti e un architetto chiamato

Ludovico Quaroni progettò altri palazzi e solo che il nome casilino 23 non piaceva e quindi si votò per il nuovo nome e lo chiamarono "Villa De Sanctis".



Abbiamo provato e riprovato, imparato la sequenza e cronometrato la durata di ogni storia. Il giorno dell'ultimo appuntamento i ragazzi e le ragazze erano molto nervosi, non erano più solo studenti/e della *Scuola F. Baracca*, ma "guide turistiche" di Centocelle, gli "spiritelli" del loro quartiere.

Il percorso è iniziato tra le strade dell'ex Casilino 23 e ha attraversa Villa De Sanctis per arrivare al Mausoleo di S. Elena e alle Catacombe dei SS. Marcellino e Pietro. Durante il *tour* gli *storyteller* si sono avvicendati e con entusiasmo hanno raccontato le loro storie e quelle di un territorio che ora gli appartiene un po' di più.

In alcune tappe abbiamo incontrato dei *testimonial* di eccezione, cittadini e volontari del quartiere invitati e coinvolti per raccontare le storie e gli aspetti del vivere quotidiano di quelle zone.

Il risultato finale è un percorso turistico-culturale composto da nove tappe alla scoperta del quartiere, narrate attraverso i racconti e le voci dei suoi giovani abitanti.

Dentro ognuno di noi c'è uno *storyteller* che aspetta di essere liberato, e di sicuro grazie a *Videotelling* qualcuno in più lo troverete tra le strade di Centocelle e Villa De Sanctis.



Esplorare il territorio attraverso le arti

A CACCIA DI TERRITORIO

L'avventurosa storia di una riconquista e re-immaginazione

Di: **Claudio Gnessi**



Ho preso la collaborazione all'interno di *Videotelling* in modo molto leggero. Sapevo quel che andava fatto e di esperienza nell'ambito della geografia emozionale con i bambini/e ne avevo abbastanza. Insomma, vado a fare una cosa bellissima, ma senza troppi patemi.

Così, il primo giorno, mappa fresca di stampa sotto il braccio, entro nella III A del plesso Romolo Balzani dell'I.C. S. *Salacone*, sguainando il sorriso migliore che ho. Quando tocca a me parto con qualche battuta per rompere il ghiaccio, i bambini/e reagiscono bene, si instaura subito una bella complicità. "Bene", dico, "iniziamo!"

Apro la mappa sulla cattedra, dispongo in bella vista i "pin" colorati e i cartoncini. Con la coda dell'occhio vedo qualcuno che allunga il collo, altri che parlottano, altri ancora che si fanno gli affari loro. Insomma, tutto sotto controllo. Faccio una breve introduzione, semplice e breve, poi faccio la faticosa domanda: "Ora, per favore, venite uno per uno in ordine alfabetico e indicate sulla mappa dove abitate".

I bambini/e cominciano a irrigidirsi. Vengono con passo lento e incerto. Sono nel panico. Fanno mulinare quelle ditine sulla mappa senza capirci nulla. Provo ad aiutarli evidenziando la via principali con dei colori. Ci metto le bandierine. Chiedo loro di dirmi cosa vedono dalle finestre. Niente. A parte un bimbo, appena trasferitosi da fuori Roma, tutti gli altri non sanno indicarmi nulla. La mappa è vuota. Allora cambio strategia e chiedo loro di scrivermi su un foglio il nome della strada dove abitano. Niente. Allora chiedo il quartiere. Va un po' meglio, ma me la devo sudare.

Questi bambini/e non sanno dove abitano.

Il risultato della prima giornata è l'amara constatazione che lo spazio del quotidiano per loro è assolutamente anonimo. Non luogo attraversato, presumibilmente in auto, per recarsi a scuola, al parco, al centro commerciale, alla palestra. Ciò che si attraversa non ha nome, senso, storia, profondità. Tutto è sconosciuto e, tutto sommato, tutto è indifferente.



Avevo immaginato di fare tanti laboratori in aula e qualche esplorazione. Cambio registro. Staremo sempre in giro. E lo faremo cercando di saturare tutte le possibilità esperienziali del movimento locale: autobus, passeggiata, trenino.

Inizia così un *tour de force* di esplorazioni nei luoghi del sacro, dell'archeologia, della storia, dell'arte, del paesaggio del nostro territorio. Ed ecco che pian piano, come fossero sepolti sotto una coltre di nulla, riaffiorano ricordi, percezioni e narrazioni: "Qui ci venivo con nonna!". "Questo è il trenino giallo, lo prende mamma tutte le

mattine. Io vengo a scuola con papà in macchina. Non ci ero mai salita sopra". "Ah ecco! Le avevo viste passando in auto quelle facce...non sapevano che erano di attori del cinema". "Io abito proprio qui dietro, ma non la faccio mai questa strada a piedi". "Mio papà mi aveva detto che c'erano le grotte, ma non mi aveva detto che erano dipinte!". "Ma questo parco c'è da tanto o da poco?".

L'innescò ha funzionato. Le barriere che bloccavano la percezione del territorio si sono rotte. Per prima cosa si chiarisce la localizzazione della propria casa, puntualmente indicata sulla mappa. Punto di partenza del processo di riappropriazione dello spazio: "Io abito a Tor Pignattara". "Io sono di Centocelle. Ma mio nonno viene dalle Marche". "Io abito qui...".

Ma c'è di più. Tutto quello che incontriamo diventa un luogo fantastico di un mondo tutto sommato nuovo, quasi sconosciuto. Ogni passo, ogni monumento, ogni murale è fonte di domande, idee, suggestioni. Questo è un mondo magico, che si forma passo dopo passo, è il *set* di un film in cui uomini primitivi fronteggiavano eruzioni vulcaniche, soldati romani combattevano battaglie epiche, uomini e donne deviano fiumi, partigiani affrontavano carri armati e artisti coraggiosi si arrampicavano sui muri per dipingere tutte queste storie.

ESPLORAZIONE





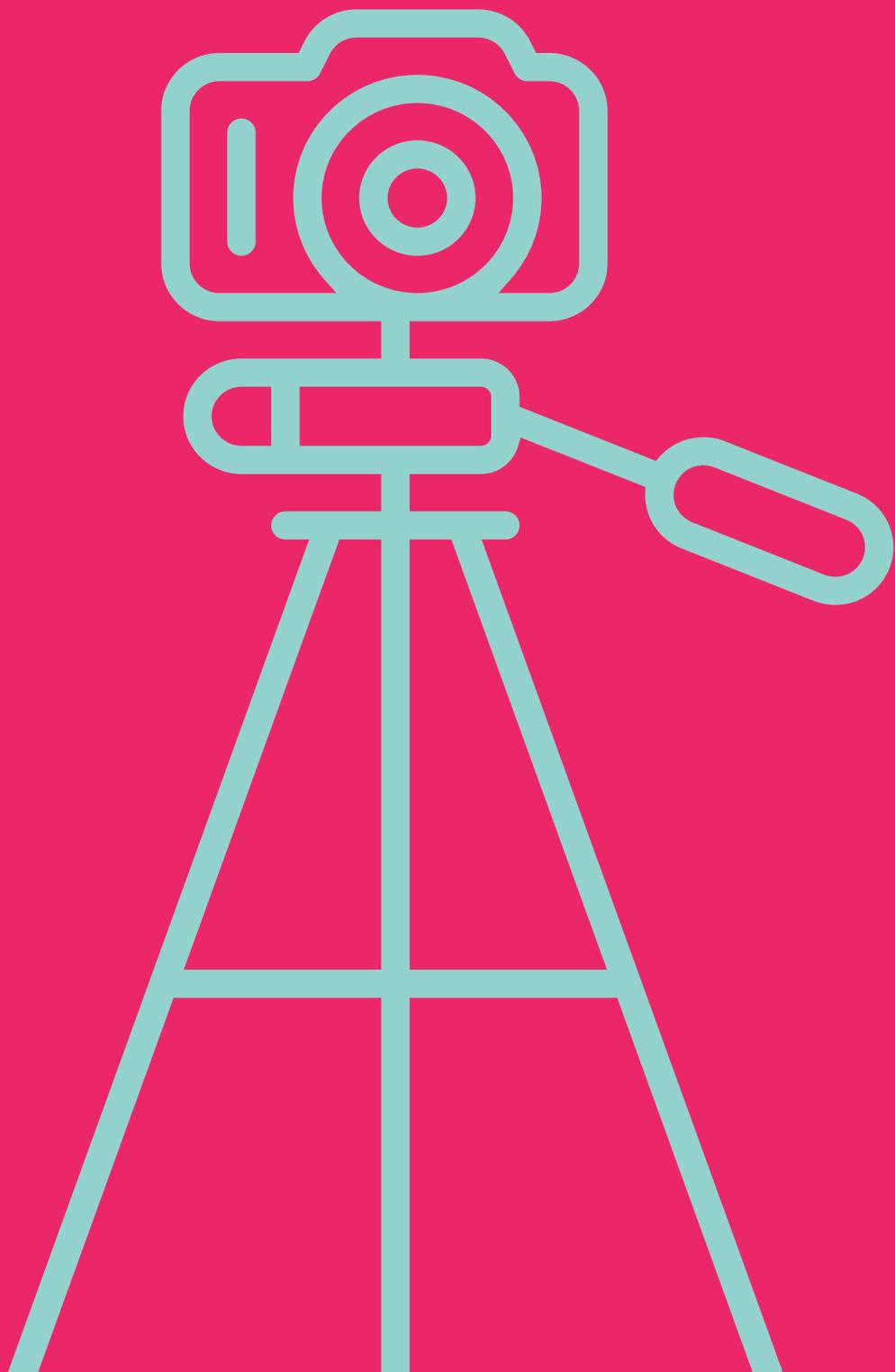
Se eravamo partiti con l'idea di fare un progetto dal chiaro segno didattico, **abbiamo dovuto trasformare il percorso in un'avventura immaginativa, che ha permesso ai bambini e alle bambine di "prendere possesso" dei luoghi**, dare un nome allo spazio che i grandi chiamano "quartiere", misurarlo come perimetro del loro agire, sentire, immaginare. C'era l'esigenza di riempire un vuoto di luoghi, un vuoto di conoscenza e anche un vuoto di emozioni.

Il processo ha provato, infatti, a dischiudere l'emozione che i luoghi del quotidiano possono suscitare. Ecco allora che la discesa sotto casa, i binari del trenino, la casetta bassa di zio, il parco, l'autobus, il supermercato, il campetto, l'edicola e la piazza diventano i nostri luoghi del cuore, segnaposti immaginari di una geografia delle nostre emozioni, immaginazioni e narrazioni. Paesaggio del nostro racconto quotidiano che contiene però mille altre storie.

L'esperienza con i bambini e le bambine della Balzani ha reso evidente che **la disconnessione sentimentale tra comunità e territorio, ha purtroppo i connotati di un problema intergenerazionale**. Questa situazione di desertificazione della geografia emotiva dei bambini e delle bambine, dovrebbe essere un chiaro allarme. Il segnale di una progressiva destrutturazione dell'immaginario, perché stiamo parlando di bimbi e bimbe che crescono in non-luoghi, spazi più simili a teche che a luoghi dell'agire, sognare, raccontare.

Una esperienza come quella di *Videotelling*, appare più che interessante, necessaria. Anzi, fondamentale. Perché queste generazioni stanno rischiando di perdersi un pezzo della propria identità. Quella che fa rima con i luoghi in cui la loro idea del mondo nasce, cresce e si sviluppa.

LA PRODUZIONE



“

Continuando ad illustrarmi i suoi esperimenti, McLaren disse: “quali oggetti vengono usati è cosa di ben scarsa importanza; chiunque è in grado di fare una sedia, un tavolo, uno spago, una mela o, se preferisce, una figura umana. Quello che conta è come essi si muovono.” E gettò sul pavimento due matite e un rotolo di carta gommata. Chinatosi a terra, egli mosse prima la matita gialla, poi quella rossa, avvicinandole e allontanandole dal rotolo di carta, poi definì la matita gialla il burbero, il maligno e quella rossa il cordiale, il benevole, ed ecco che improvvisamente si svelavano con la massima chiarezza le loro caratteristiche, solo mediante il modo in cui l'una e l'altra reagivano all'immobile rotolo di carta. McLaren concluse: “il movimento è la cosa; gli oggetti, la loro forma, la loro figura, anche se non del tutto privi di importanza, sono assai meno significanti del movimento espressivo che si conferisce loro.

”

I laboratori dedicati alla creazione di un cortometraggio con la tecnica dello *stop motion* sono diventati il progetto principale dell'associazione culturale *CIAKsipARTE*, grazie alla grande interazione che si riesce a creare con i bambini/e e i ragazzi/e di ogni età.

Lo *stop motion* è una particolare tecnica di animazione che si effettua attraverso scatti fotografici, grazie alla quale è possibile creare situazioni fantastiche o irreali come, ad esempio, oggetti o pupazzi animati o sparizioni improvvise. Si tratta di una tecnica cinematografica che risale agli albori del cinema e fu utilizzata per la prima volta da uno dei pionieri del cinema, Georges Méliès, nel suo *Voyage dans la lune*, il *Viaggio sulla luna*.

"Giocare" con questa tecnica da una parte aiuta a comprendere alcune delle caratteristiche fondamentali del cinema, come il montaggio, dall'altra, essendo un'attività estremamente ludica, permette di coinvolgere immediatamente i bambini/e.

Attraverso lo *stop motion*, che è un vero e proprio lavoro artigianale fatto di esplorazione di materiali,

colori, spazi e luce, i bambini/e che assumono il ruolo di animatori hanno la concreta possibilità di raccontare storie.

Al termine del progetto i realizzatori, piccoli o grandi che siano, sono incantati dalla magia di quello che è stato creato.

Il laboratorio realizzato in *Videotelling* si è rivolto a bambini/e che, nella maggior parte dei casi, non avevano mai sentito parlare di *stop motion*. Solo due avevano una piccola applicazione sul cellulare che aveva quel nome ma non sapevano come utilizzarla.

Credo che la cosa migliore sia sempre presentare il lavoro in *medias res*, fare vedere esattamente quello di cui si tratta. Ho sempre con me dei personaggi di carta già realizzati, ai quali si possono muovere gambe e braccia grazie ai ferma-campioni. Scegliendo un paio di assistenti tra i bambini/e (qualcuno fa fare un movimento al personaggio, qualcuno scatta la foto) e mostrando la visione velocizzata di circa una ventina di fotografie,



Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.



si crea già quell'alone di stupore e di magia che cambia il loro atteggiamento nei confronti della nuova e sconosciuta attività scolastica.

Subito dopo, è necessario mostrare estratti video di film che utilizzano lo *stop motion*, dal *Viaggio sulla luna* di Méliès ai *Dots* di Norman McLaren, da *Dinosaurs* di Willis O'Brien, per arrivare al più noto *Nightmare before Christmas* e *La sposa cadavere* di Tim Burton.

Spesso mostro ai bambini/e anche video più semplici, realizzati durante altri laboratori, per fargli capire meglio il nostro lavoro, ma anche per iniziare a fargli immaginare i materiali che potranno utilizzare. Ciò che mi colpisce maggiormente è che spesso, tra i vari esempi di animazione d'autore e i piccoli, semplici video prodotti nei miei laboratori precedenti, i bambini/e chiedono di rivedere proprio questi ultimi che parlano di animali, pirati, fantasmi, di fattura meno perfetta, nei quali forse si riconoscono. I bambini/e

È attraverso gli *storyboard* che emerge la fantasia dei bambini/e e anche se per alcuni in maniera più decisa alla fine tutti hanno indicato i luoghi più cari dove poter trasformare un episodio di bullismo, per così dire, in amicizia.

sembrano ammirare e rispettare il lavoro di "registi" della loro stessa età.

Il secondo incontro è quello più complesso perché si parla della sceneggiatura e bisogna affidarsi ai più rocamboleschi espedienti per cercare di far ricordare che sceneggiatura e scenografia sono due parole ben diverse! La prima attività è individuale, ed è anche l'unica: si tratta della stesura dello *storyboard*. Quello che spesso accade con i bambini/e è che, a prescindere dal tema trattato o suggerito, ci saranno sempre alieni e dinosauri a popolare le loro storie!

Anche in questo caso è andata così! I bambini/e non avevano alcuna voglia di "piegarsi" alle mie indicazioni, così tutti gli *storyboard* erano pieni di animali che s'imbarcavano su una nave pirata e alieni che distruggevano la città. La soluzione ai miei problemi "didattici" è stata, in questo caso, un litigio accaduto il giorno precedente il laboratorio. Due bambini avevano discusso, o meglio uno dei due aveva fatto un brutto scherzo all'altro, probabilmente non era il primo episodio nei confronti di un bambino che si era trasferito da poco da un altro paese.

Io e la maestra li abbiamo convinti a farci raccontare l'accaduto e l'abbiamo trasformato in una storia, nell'idea di base del cortometraggio.

La classe ha ugualmente dovuto elaborare uno *storyboard*, a questo punto l'unica indicazione era



Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.





Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.



LE DUE CITTÀ

quella di trovare un modo, una soluzione, per far diventare amici i due protagonisti.

Anche in un quartiere periferico come Centocelle ci sono luoghi che creano suggestioni positive, come un parco, per lo più abbandonato, in cui quella settimana c'era un grande circo. I bambini/e prima di andare a scuola potevano osservare giraffe e leoni, quindi il loro quartiere aveva acquisito qualcosa di magico ed esotico.

La seconda lezione ha previsto l'inizio della collaborazione tra i vari alunni: una volta stilato lo *storyboard*, la fase immediatamente successiva è stata quella della realizzazione delle scenografie. Per semplificare il lavoro ho scelto di realizzare tre diverse scenografie su un grande cartoncino, sul quale avrebbero lavorato a terra.

La disposizione dei banchi è stata cambiata, al diverso aspetto della classe è seguito un immediato cambio d'atmosfera.

Le scenografie sono state realizzate a partire da alcune foto fatte direttamente intorno alla scuola, all'entrata, nel parco dove si svolgono le pause e i momenti di ricreazione e, ovviamente, davanti al circo.

Dall'idea di utilizzare un evento realmente accaduto per la nostra sceneggiatura, è arrivata anche quella di rendere gli stessi alunni protagonisti del cartone animato.

Tutti sono stati fotografati e l'incontro successivo è iniziato con grande entusiasmo perché i bambini/e hanno dovuto lavorare sulle proprie fotografie con colori e stoffe. Tutte le foto sono state stampate in bianco e nero e della dimensione giusta per far parte della scenografia.

I bambini e le bambine sono diventati i veri protagonisti e hanno davvero iniziato a prendersi cura del progetto, iniziando finalmente a capire cosa sarebbe successo "sulla scena".

La cura delle scenografie e degli oggetti realizzati forse è stato il passaggio più delicato.

Dopo i primi cinque/sei incontri ho finalmente portato in classe la semplicissima attrezzatura che mi avrebbe aiutato a scattare le fotografie.

Gli alunni/e sono stati coinvolti in ogni parte del progetto e hanno anche utilizzato la macchina fotografica. Il gruppo è stato diviso in assistenti alla regia, animatori, cameramen e scenografi.

Gli animatori piano piano muovevano sulla scena

i personaggi, spesso ognuno voleva muovere il proprio personaggio e gli animali.

In questo caso mi trovo sempre di fronte a una scelta, se preferire un prodotto finale più pulito, senza "tremolii" eccessivi, o cedere alle imperfezioni ma lasciar gestire l'animazione vera e propria ai bambini/e coinvolti. In questa occasione sono stati i piccoli animatori ad avere la meglio e a gestire la scena!

Un concetto che gli è stato invece fin da subito molto chiaro è stato quello del montaggio: non dovendosi preoccupare dell'ordine delle scene, abbiamo lavorato solo in base alle scenografie che erano già pronte.

È stato molto interessante l'incontro finale organizzato nell'ambito della festa conclusiva dell'anno scolastico dell'8 giugno.

Uno degli episodi più significativi è avvenuto proprio durante questa festa scolastica.

Dopo aver presentato il progetto *Videotelling*,

abbiamo proiettato alcuni cortometraggi

animati. Uno degli alunni che non aveva partecipato al progetto ha chiesto come mai le storie rappresentate fossero così strane e non ci fosse troppo realismo; uno dei bambini con cui avevo lavorato ha preso la parola e ha detto che le storie erano belle e magiche proprio perché erano frutto della loro immaginazione.

Un'esperienza così lunga, rispetto ai miei soliti laboratori, che solitamente hanno la durata di due o tre incontri, ha influito positivamente non solo sul prodotto finale, ma inaspettatamente sulla coesione del gruppo classe, elemento forse tra i più inattesi.

Le difficoltà principali sono state tecniche e tra gli obiettivi futuri c'è la messa a disposizione di supporti migliori per realizzare scatti fotografici di maggiore qualità soprattutto per coinvolgere sempre di più i bambini/e e i ragazzi/e nelle varie fasi del percorso.



Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.



Una polaroid sui muri del quartiere

Di: **Stefano Cipressi e Giulia Galassi**

“

Cos'è l'immagine in un film partecipativo scritto dai bambini?

Un pensiero di passaggio, una nuvoletta rapida, uno scatto che ora appartiene a chi ha 9-10-11 anni e in pochi mesi non gli apparterrà più.

Il fantasma del cinema che cammina su gambe snelle e veloci che si faranno forti e lo lasceranno a terra.

”

Quando siamo arrivati a scuola per la prima volta abbiamo trovato i bambini/e in ricreazione, alcuni improvvisavano una sfida di dadi o con le carte, altri correvano al biliardino in fondo al corridoio: vedere come giocano i bambini/e è un buon modo per capire come vanno le cose nel mondo. Qui chi inventa il gioco o ne conosce le regole le spiega a chi arriva in ritardo, facendo cenni con la mano a chi è distratto, quindi, con un sorriso, è inteso che si può iniziare. Le cose non vanno un granché bene ma qui c'è di che sperare.

Fuori, "sotto", c'è il quartiere con tutti i suoi problemi e le banalità che lo riguardano, gli stereotipi implacabili salgono fino al secondo piano dove siamo noi. Abbiamo 12 settimane per liberarcene. La liberazione inizia facendo domande e così facciamo con i più piccoli, in cerchio, spiegando che faremo cinema e lo faremo perché vorremmo sapere da loro, come è Tor Pignattara. Come è davvero, non in posa di fronte a quei pregiudizi per eccesso o per difetto.

Nel laboratorio di *Videotelling* con la classe V A della *Scuola C. Pisacane* abbiamo provato a ragionare con i ragazzi/e sul significato dell'immagine cinematografica, intesa come linguaggio.

Sin da subito abbiamo cercato di avvicinare al lavoro spingendo la classe a entrare nell'ottica della scoperta e dello studio del cinema come di una nuova lingua con cui poter comunicare un messaggio che comprenda i sentimenti, le paure e le speranze.

O anche, "semplicemente", per raccontarsi e raccontare i propri spazi e gli ambienti che vivono quotidianamente. Impostando ogni incontro su un processo partecipativo, abbiamo coinvolto i bambini/e nella realizzazione di un cortometraggio in cui hanno raccontato il loro microcosmo. In un territorio così fertile di immagini e suoni come quello di Tor Pignattara eravamo sicuri che i bimbi avrebbero trovato spunti visivi e narrativi che li potevano stimolare a usare questo nuovo linguaggio che volevamo insegnargli. Arrivano subito mille risposte e in pochi minuti entriamo in vicoli, strade, negozi, case, passeggiamo sotto *murales* e in mezzo a parchi. ***È stato interessante e divertente scoprire come quasi tutti avessero di Tor Pignattara una visione romantica e vagamente poetica (il fioraio, la pasticceria, la scuola, gli alberi in fiore di Villa De Sanctis, i murales) e al contempo rude e intransigente (i cassonetti dell'immondizia sempre troppo pieni, la Casilina così trafficata, i parcheggi selvaggi).*** In particolare, abbiamo potuto notare come i bambini/e italiani tendessero a sottolineare gli aspetti più "pittoreschi" degli ambienti fotografati, mentre i bambini/e di seconda generazione indiana, cinese o bengalese fossero più radicati sulle difficoltà e sulle contraddizioni quotidiane di un quartiere multietnico e non proprio centrale. In quei momenti di scambio avevamo di fronte

non più una classe, ma tanti bambini/e ognuno col proprio quartiere in tasca. Fa rabbia una cosa e fa ridere un'altra, lascia stupiti questo e delusi quello: nel mezzo del cerchio prende forma la piccola città reale e immaginaria che racconteremo per immagini.

Ma cos'è l'immagine in un film partecipativo scritto dai bambini/e? Un pensiero di passaggio, una nuvoletta rapida, uno scatto che ora appartiene a chi ha 9-10-11 anni e in pochi mesi non gli apparterrà più. Il fantasma del cinema che cammina su gambe snelle e veloci che si faranno forti e lo lasceranno a terra. Come racconteranno il quartiere questi bambini/e, lo sentiamo, sarà per questa volta e mai più.

Andando avanti con gli incontri abbiamo attuato un piccolo stratagemma didattico, una specie di "Pronti, via!" che ci è parso subito tanto semplice quanto efficace: **si chiama *Minuto Lumière*, è un'invenzione del teorico francese della pedagogia degli audiovisivi Alain Bergala e consiste nel chiedere ai ragazzi/e di riprendere a camera fissa,**

per un minuto, una scena e osservarla senza intervenire.

Un albero dal tronco esile – sembra quel pugile che si piega ma non si spezza – è colpito da un vento forte. Sta da solo nel mezzo di un prato, non fosse tirato dal vento a quella maniera neanche si saprebbe che esiste. Le piccole foglie che lo ornano tremano tutte insieme come a rassicurarsi che se una cadesse le altre la raccoglierebbero. È il *Minuto Lumière* di una bambina della classe, si alza in piedi per spiegarlo e dice: "Tornavo dalla palestra e mi sentivo scossa, come quell'albero". Abbiamo visto questa bambina solo due volte eppure ci confida quello stato d'animo senza filtri, senza esitazioni, ci insegna che si possono dire certe cose senza vergognarsi.

Altro *Minuto Lumière*: ai bordi delle rotaie, col rischio a ogni passo d'uomo d'esser calpestato, un fiorellino rosso resiste al tempo nevrotico che le gambe degli esseri umani seguono nell'inquadratura.

Altro luogo, altra osservazione a camera fissa: un corridoio buio, un *tunnel* tra i palazzi lascia intravedere una luce bianca sul fondo. È come preso in una malinconia senza tempo; la bambina che lo ha ripreso ci spiega che rappresenta sia il buio che la speranza della luce.

Il "quarto d'ora" *Lumière* di questa V elementare è di per sé un film, i due fratelli di Lione lo adorerebbero, verrebbe proiettato dopo la *Colazione del bebè* e *L'arrivo del treno* e si chiamerebbe *Tor Pignattara autentica*.

Abbiamo così iniziato a mettere le basi per il nostro racconto in immagini che doveva confluire nel cortometraggio finale cercando di concentrarci sull'idea che il piccolo corto non



dovesse essere l'obiettivo del percorso ma parte integrante di esso.

Mentre continuavamo a sensibilizzare i bambini/e sul concetto di narrazione per immagini avevamo sempre lo scopo di coinvolgere tutti e insegnar loro come il cinema sia un lavoro collettivo in cui le esperienze e il contributo di ognuno può rendere migliore la storia che si è scelto di raccontare. Per rendere più efficace questo lavoro di fiducia e partecipazione, abbiamo dedicato alcune ore di lezione a degli esercizi di recitazione finalizzati all'ascolto e alla fiducia reciproci.

Abbiamo provato a spiegare come l'attore diventi la pagina del libro su cui sono scritte le parole della storia e, contemporaneamente, il narratore stesso della storia, che usa il proprio corpo, la propria faccia e la propria voce come strumenti con cui suonare la musica composta. All'inizio la maggior parte dei bambini/e non ha reagito benissimo ad alcune pratiche di concentrazione e rilassamento finalizzate alla percezione di sé e ad accrescere la consapevolezza del corpo nello spazio: non si può arginare il mare di energia di un gruppo di decenni...ma si può responsabilizzare e canalizzare! E si può, soprattutto, se ci si innalza al livello di gioco dei bambini/e: "Quando si scherza bisogna essere seri", ci diceva il maestro Mario Monicelli attraverso la bocca del Marchese del Grillo ed è con la serietà del gioco che i più piccoli hanno iniziato a concentrarsi e dar peso alle camminate nello spazio, alla posizione "neutra", al conteggio collettivo. Soprattutto è stato emozionante vedere come i più interessati alle lezioni riuscissero prima ad arginare e poi a integrare e coinvolgere negli esercizi i più distratti e reticenti. Sempre in una prospettiva di partecipazione collettiva e condivisa del percorso. Abbiamo scelto *Il Piccolo Principe* come

esempio per esplicitare le basi del linguaggio cinematografico perché è un film che ci ha emozionato, in cui il meccanismo della vita, con le relazioni "scambio" fra individui è messo in scena a ogni inquadratura e ce ne sono alcune tanto didascaliche da essere perfette per una lezione di cinema. La macchina in cui viaggiano madre e figlia (il meccanismo nella sua versione familiare), sosta di fronte alla loro nuova casetta perfettamente grigia.

Metà del campo è dedicato però alla casa accanto, quella dell'anziano aviatore, una sgangherata villetta variopinta. Il disegno della scena racconta tutto il film, tutto insieme.

I bambini/e colgono il significato delle linee dritte di una casa e le curve dell'altra, la relazione tra i colori e gli stati d'animo. Più di tutto, leggono nell'immagine, nei codici e nei segni che la compongono la regia del film, il senso dato dall'insieme delle scelte operate dentro il *frame*.

Pensavamo che al momento di discutere di regia venisse il difficile ma ci ha sorpreso la capacità di intuizione e di collegamento espressa.

Quando è arrivato il momento di raccogliere e mettere sul tavolo tutto il lavoro fatto, le discussioni sul quartiere, le foto, i *Minuti Lumière*, i giochi di fiducia e concentrazioni, le piccole storie scritte a commento dei *Minuti*, l'elenco delle sensazioni e delle emozioni date da Tor Pignattara, abbiamo chiesto ai bambini/e di scrivere la storia di due personaggi che si "scambiano" qualcosa; volevamo fortemente lavorare sull'empatia e sulla capacità di ascolto.

FORMA

Ne sono uscite tre piccole e potenti storie di amicizia "salvavita" in un contesto urbano sempre protagonista che fa da sfondo e collante alle avventure di fiori sradicati che trovano il loro spazio di natura anche in piena città, di bambini/e bullizzati e poi salvati dall'allegria, di solitudini agli antipodi che si incontrano e si liberano a vicenda.



Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.



TRE STORIE DI UN QUARTIERE

Freddy è un ragazzino vestito di fiori, con una corona di petali; Emma una ragazzina timida che non sorride mai. Il luogo del loro incontro è il tunnel buio di cui sopra. Di cosa ha paura Freddy e perché Emma non sorride? Scopriamo che il primo ha paura del buio e usa i colori per scacciare le paure, mentre Emma ha un papà fioraio che non le presta mai attenzione, da qui il nero dei suoi vestiti e il suo viso malinconico. Si incrociano, si salutano timidamente e nulla più. Si rivedono giorni dopo, Freddy insegna il sorriso a Emma e quando la luce nel tunnel va via, Emma rassicura Freddy che nel buio non può succedergli nulla, tornerà la luce e nessuno gli farà del male.

Freddy ed Emma lasciano il tunnel e appena fuori incontrano Sofia e Luca che vanno al parco a studiare. Luca ha appena subito un'angheria in classe: i compagni si erano lanciati l'un l'altro il coniglietto di pezza che la nonna gli aveva regalato,

prendendosi gioco di lui. Sofia gli viene in soccorso e ammonisce la classe, scopre che la nonna di Luca è morta da poco. Un personaggio estroverso ed eccentrico è messo in scena da una delle bambine come fosse un'attrice navigata, mentre il timidissimo Luca l'ascolta quasi basito.

Arrivano al parco, dove a pochi passi da loro un tranviere lunare sta cercando un luogo dove piantare il fiorellino rosso che ha trovato ai piedi delle rotaie (è la rielaborazione del Minuto Lumière del fiore accanto al tram). Due ricchi costruttori di case lo bloccano e gli intimano di portare via il fiore, perchè li verranno edificati palazzi. Tentano di strappargli il fiore di mano ma il tranviere lo porta con sé, troverà un posto sicuro dove piantarlo, a riparo da piedi che potrebbero pestarlo e da palazzi che potrebbero fargli mancare la luce del sole.

Intorno a tutto questo la *troupe* di bambini/e, i ciakkisti, i microfoni, gli operatori, i registi e un gran vociare che a poco a poco si affievolisce e lascia spazio alla scena. E anche se ogni tanto ci sono uno sguardo in macchina, l'asta del microfono in campo, la memoria un po' labile o i costumi non esattamente ricordati, il mondo descritto a parole e su carta prende finalmente forma.

Tor Pignattara e i suoi piccoli abitanti si presentano con il racconto dei piccoli a volte urlato, a volte sussurrato, tra un piano-sequenza, lunghi monologhi e molte risate.

Il viaggio per arrivare sul *set* del cortometraggio è stato per noi parte fondante di tutto il laboratorio che voleva essere e, speriamo sia stato, un cantiere di idee, nel quale abbiamo provato a presentarci non come professionisti del cinema con il prodotto da portare a termine o insegnanti con degli assiomi indiscutibili da divulgare ma solo come conoscitori di un linguaggio magico e sempre in evoluzione, pronti a condividerlo e metterlo in discussione, se necessario.

L'ultimo giorno di laboratorio una bambina ha portato in classe una *polaroid*, ci mettiamo tutti in posa, siamo stati accolti e siamo diventati amici di questi bambini e bambine e se sorridiamo nella foto non è per formalità ma per la gioia di aver concluso un'esperienza tra le più belle da quando facciamo questo mestiere.



La *polaroid* ha un che di romantico: l'immagine viene fuori in pochi secondi su un supporto che è ancora materiale, ci si soffia sopra, si passa di mano in mano, si attacca con le puntine al muro.

E questo ha un po' a che fare col cinema stesso, pure nella sua epoca immateriale, di piccoli schermi e abbonamenti in *streaming*; il cortometraggio della V A della *Scuola C. Pisacane*, anno 2018-19, è una *polaroid*, un fantasma che ha camminato su gambe veloci e snelle ma che attacchiamo con le puntine ai muri del quartiere. Qualche adulto ci passerà davanti e ascolterà, si chiederà e, speriamo, capirà cosa volevano dirci quei bambini/e.

La produzione

Il Cinema e l'empatia: fare un film a scuola, insieme

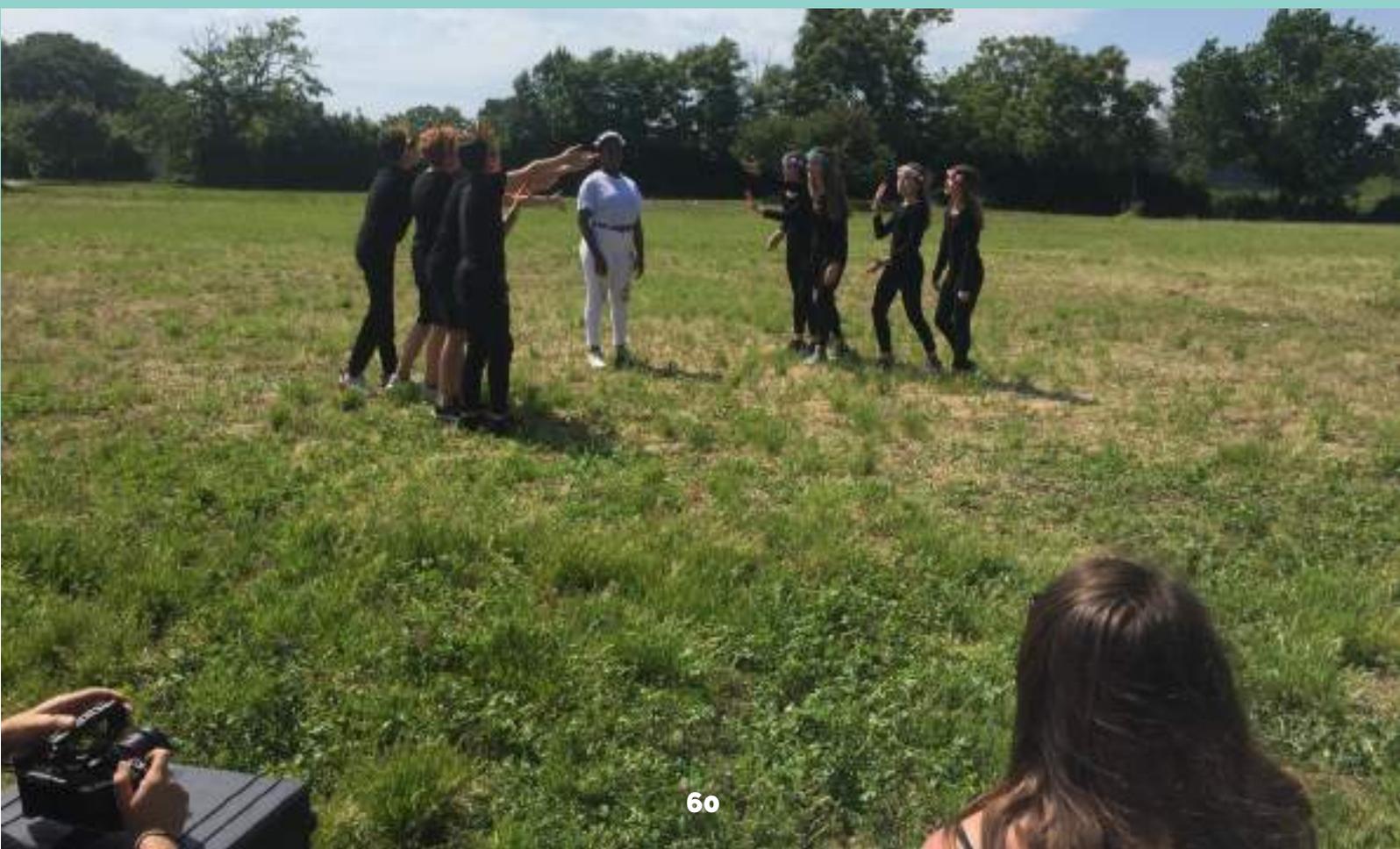
Di: **Greta Scicchitano e Naima Vitale Cappiello**

“

Ascolta/come mi batte forte il tuo cuore

”

W. Szymborska



“Ascolta/ come mi batte forte il tuo cuore”. Sono le parole che la poetessa W. Szymborska sceglie per chiudere una delle sue poesie più belle. Cosa significa avvertire nel proprio petto il battito del cuore di un altro? Significa, forse, imparare ad avvertirne non solo il ticchettio leggero ma anche il peso, spesso grave e quasi insostenibile. Non è facile. Ma il cinema, quando riesce nei suoi molteplici intenti, questo certamente fa: ci mostra la storia di qualcuno che non siamo noi, raccontata da qualcuno che non siamo noi e, tuttavia, ci insegna a riconoscerci in essa.

Il cinema in periferia

Quando nella primavera 2017 abbiamo iniziato a immaginare una serie di cicli laboratoriali di cinema nelle scuole, ci è subito venuta in mente la periferia, un luogo che a noi appariva come una massa di costruzioni e vite “portate al di fuori della città”. Ci sono molte cose che mancano in periferia e, nonostante il gran numero di edifici, proliferano spazi vuoti, inutilizzati o privati della loro funzione. Spesso mancano anche quelle attività culturali che è più facile trovare in centro: una di queste è il cinema. Il cinema in periferia non c'è. Non è presente, nella maggior parte dei casi, sotto la forma fisica della sala cinematografica di quartiere, sostituita dai numerosi multisala della zona. Non c'è nelle abitudini di molti dei bambini/e con cui in periferia ci siamo relazionate – bambini/e che, in percentuale sconcertante, non vedono film. Soprattutto non c'è l'idea del fare cinema, nel senso di immaginare e costruire una narrazione per immagini, parole e suoni, che rappresenti uno strumento di metabolizzazione e rielaborazione della realtà. Con queste premesse è nato *Luci nella Città – sguardi fuori ricordo*, che ha preso parte al progetto *Videotelling*.

Molte delle convinzioni che avevamo prima dell'inizio di quest'avventura si sono rivelate pregiudizi; altre hanno trovato parziale conferma, pur mostrandosi di natura molto più complessa di quanto potevamo immaginare. ***Le periferie ci hanno stupito, sorpreso e incantato, e lo hanno fatto attraverso lo sguardo dei loro abitanti più piccoli: i bambini/e.*** Non esiste, ci siamo rese conto, periferia che sia uguale ad altra; così come non esiste un bambino/a identico in tutto e per tutto a un altro/a. Le nostre idee sono presto andate in frantumi, sgretolate dalle insospettite risorse umane che gli abitanti mettono in campo ogni giorno per riempire gli spazi bianchi intorno a loro. L'umanità che abbiamo incontrato ci ha lasciate spesso senza fiato e ci ha quasi fatte trasalire: le periferie ci sono apparse, all'improvviso, come spazi incredibilmente pieni di immagini, di parole, di storie.

Il cinema palestra di empatia

Raccontare una storia è un processo universale, necessario per districarci nella "foresta di simboli" in cui viviamo. Le storie nascono dalla comprensione inconscia ma profonda della pluralità delle visioni umane sul reale. **Raccontare una storia significa accettare un altro punto di vista e, così facendo, accettare l'"altro da noi".**

Parlare con i ragazzi/e di empatia ci sembrava una sfida spaventosa ma necessaria, specie in un momento storico come questo, in cui sempre più forti sono le spinte all'individualismo.

Il cinema, per via della sua natura collettiva, è lo strumento perfetto per capire l'importanza del fare insieme: in una *troupe* non esiste il lavoro di uno senza quello dell'altro; il pensiero del singolo è costretto a incastrarsi e cooperare con quello altrui.

Nel coinvolgere i professionisti del settore cinematografico nei *workshop* con i bambini e le bambine dell'I.C. S. Salacone, abbiamo cercato di strutturare insieme gli incontri in modo da percorrere una strada organica riflettendo sul concetto di altro da sé. È stato importante non limitarci a immaginare gli incontri di Suono, Fotografia, Montaggio, Musiche, Costume e Recitazione come delle lezioni frontali; per questo abbiamo inserito dei momenti laboratoriali pratici secondo il metodo del *learning by doing* e delle idee di teorici dell'insegnamento del cinema come Alain Bergala, che sottolineano l'efficacia didattica dell'insegnare il cinema "facendolo".

Alle classi che hanno lavorato con noi, abbiamo ricordato costantemente l'importanza della cooperazione fra i reparti per realizzare un cortometraggio costruito insieme. I bambini/e e i ragazzi/e sono stati divisi in piccoli gruppi, a seconda delle loro inclinazioni personali, e ognuno ha collaborato alla realizzazione dei corti.

I programmi sono stati differenziati a seconda del livello scolastico. Nella scuola primaria abbiamo lavorato sul cinema di finzione, mentre alla secondaria ci siamo concentrati sul cinema documentario, sicure che percorrere due strade diverse potesse portare a risultati inaspettati.

"Perché la strega Karabà è cattiva?" Questa la domanda che il piccolo Kirikù ripete insistentemente all'interno del film d'animazione *Kirikù e la strega Karabà* di Michel Ocelot, basato su una fiaba africana, punto di partenza del laboratorio della IV B della *Scuola Ferraironi*. Il viaggio dell'Eroe di Kirikù parte da una domanda e si sviluppa proprio perché Kirikù ha il coraggio di non accontentarsi della risposta: lui sa, perché lo intuisce, che le radici profonde di quella cattiveria devono stare da qualche parte, in un dolore che lui non conosce, ma che ha ferito la donna fino a farla diventare una strega. Quando alla fine del film il bambino Kirikù strappa con i denti la spina infilata nella schiena della strega, estirpando, insieme a essa, anche il suo dolore, questa lo ringrazia dicendo: "Sono tornata me stessa". Parlando con i bambini e le bambine è emersa subito, in maniera spontanea, la risposta alla domanda che indirettamente era nostra intenzione porgli: perché solo Kirikù riesce a sconfiggere il male che la strega incarna?

"Perché, ci hanno risposto loro, "solo lui capisce che il male non è la strega, ma il suo dolore". Da questo piccolo traguardo siamo partiti e insieme abbiamo parlato del Viaggio dell'Eroe, delle tappe di una storia; dei ruoli archetipici dei personaggi e della loro rappresentazione attraverso i vestiti delle principesse e dei maghi colorati e incollati per realizzare le *paper dolls* dell'incontro di Costume; dei modi diversi che il cinema usa per costruire il racconto, attraverso le luci e le ombre che abbiamo inquadrato nell'incontro di fotografia; dell'importanza del silenzio per ascoltare i suoni che i bambini/e hanno registrato in presa diretta con la strumentazione di un vero fonico.

Con Pietro Angelini, *tutor* di Recitazione, abbiamo iniziato un lavoro di improvvisazione partendo da alcuni spunti venuti dai ragazzi/e stessi: primo fra tutti, lo svolgimento in IV B delle elezioni per i rappresentanti di classe. Fuori dall'aula, una mattina qualsiasi, abbiamo notato dei cartelloni

elettorali, disegnati, pensati e messi in rima dai candidati stessi, che ci hanno subito colpito per la loro disarmante sincerità e ci sono sembrati geniali. Giocando al gioco del "e se...?", abbiamo costruito insieme la storia che poi abbiamo inquadrato, registrato, recitato, impresso per sempre (o quasi) nel piccolo film che abbiamo fatto insieme. All'interno del gruppo classe, le differenze fra i bambini/e sono tante quante i bambini/e stessi e la vittoria più preziosa, per noi, è stata constatare con sorpresa che ognuno aveva trovato un suo posto sul *set*. E' avvenuta una piccola magia: come succede sempre, quando si fa un film.

Con la classe della secondaria il percorso svolto è stato molto diverso: sapendo quanto l'adolescenza sia un periodo di definizione e scoperta del mondo e della propria personalità, abbiamo immaginato che per loro potesse essere prezioso iniziare con una riflessione più "metacinematografica" su sé stessi e sugli altri.



Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.





In un estratto del documentario *D'amore si vive*, che la Il C ha visto insieme a noi, un bambino di sette anni col sorriso smaliziato racconta al regista Silvano Agosti la sua personalissima visione dell'amore. Quando siamo arrivati in Il C, durante uno dei primi incontri, qualcosa ci ha inizialmente sorpreso, poi ci ha fatto molto ridere e infine ci ha fatto pensare. I ragazzi e le ragazze erano seduti in una classe divisa esattamente a metà. Maschi da una parte, femmine dall'altra. La divisione era nettissima e tendeva a ricrearsi in modo fluido e apparentemente impossibile da contrastare ogni volta che le coppie che avevamo imposto per qualche esercizio venivano sciolte. Allora, in modo del tutto automatico, i maschi tornavano vicino ai maschi, le femmine alle femmine. Abbiamo cominciato a pensare che forse il principale

elemento di differenziazione rispetto agli altri e di definizione della propria personalità, fosse quello dell'essere diversi in quanto maschi e femmine. Su questo abbiamo riflettuto, lavorato durante gli incontri con tutti i professionisti che ci hanno accompagnato nel tentativo di rappresentare simbolicamente – con i costumi, con le inquadrature della macchina da presa, con i ricordi sonori dei ragazzi/e – se stessi e l'altro da sé, il maschile e il femminile, l'uguale e il diverso. Ne è risultata una *performance* fisica, orchestrata nei movimenti durante degli incontri preparatori di recitazione che ci hanno aiutato a usare il corpo come strumento espressivo principale, e basata sul testo del *Mito delle Anime* contenuto nel *Simposio* di Aristotele.



Il browser attualmente non riconosce nessuno dei formati video disponibili. Fai clic qui per consultare le nostre domande frequenti sul video HTML5.



ATTENTI A LOR SORTE

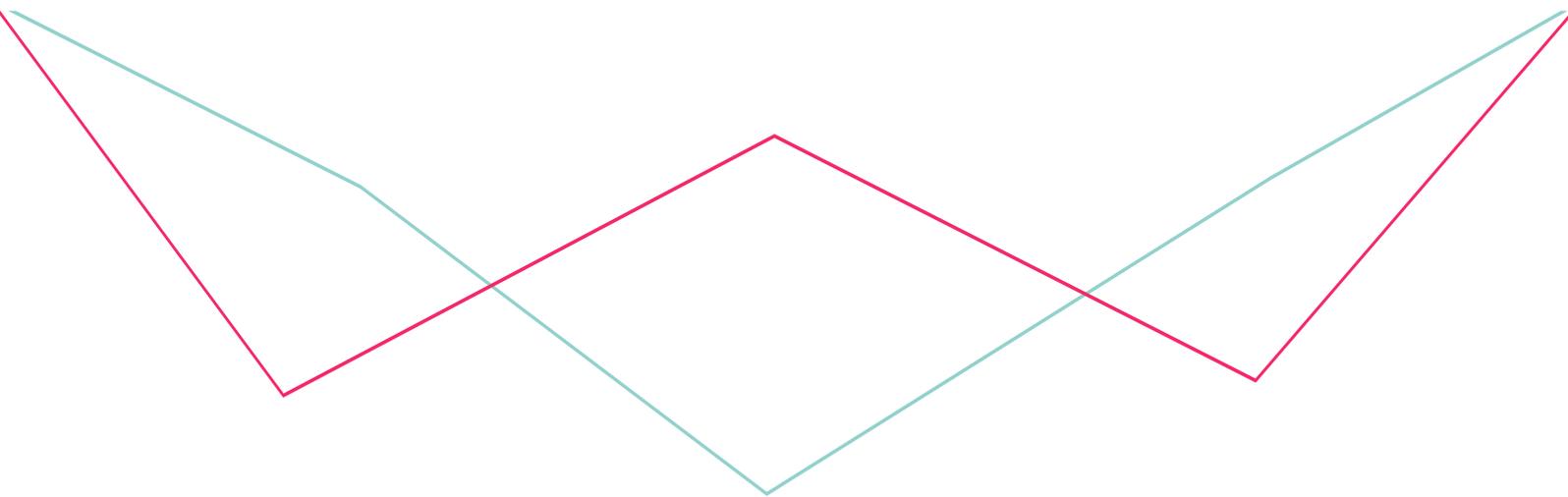
In tutto il nostro percorso si è rivelato fondamentale il supporto di un ulteriore soggetto: *dispàrte*, società di produzione cinematografica. *dispàrte* condivide profondamente le motivazioni che sono alla base dell'intero progetto, in *primis* la necessità di colmare le lacune del percorso scolastico attuale con un adeguato programma di educazione all'immagine, attraverso cui preparare le nuove generazioni a interagire con l'universo di simboli che li aspetta.

Dopo la preziosa collaborazione in aula, nel corso delle riprese il loro aiuto è stato determinante. Gli studenti/esse sono stati suddivisi nei vari reparti in base alle loro preferenze e sono stati protagonisti di una giornata da attori, operatori, direttori della fotografia, costumisti e fonici, affiancati dai docenti di cinema e da altri professionisti. Si è trattato di un momento fondamentale all'interno del processo di apprendimento, volto a mettere in pratica le nozioni acquisite, a coinvolgere gli studenti/esse e ad aprirli alla collaborazione con gli altri. L'obiettivo principale era quello di sottolineare l'importanza di valori umani e lavorativi quali il rispetto reciproco, la disponibilità all'ascolto e la collaborazione che sono alla base di un *set* cinematografico.

Attraverso la partecipazione di *dispàrte*, alcuni professionisti del settore cinematografico hanno avuto la possibilità di condividere la loro esperienza con quelli che saranno gli spettatori del futuro, rendendo questi incontri un momento di scambio e arricchimento reciproco. L'atmosfera che si è venuta a creare tra le parti è riuscita a superare le aspettative di tutti, dando vita a lezioni coinvolgenti e stimolanti anche per gli adulti che si sono trovati a operare davanti a una platea inusuale, ma profondamente reattiva e attenta ai loro interventi.

Insieme alla IV B e alla II C abbiamo provato a fare cinema e, forse, ci siamo riusciti. Quello che è sicuro è che siamo stati insieme, ascoltando in silenzio, ognuno nel proprio petto, il battito del cuore dell'altro.

GLI AUTORI





Angela Tancredi

Il cinema fa scuola

Psicologa abilitata alla professione entra nel mondo della scuola e dal 2002 inizia la sua avventura alla *Scuola C. Pisacane*. Si specializza in Psicoterapia breve ad approccio strategico presso *l'Istituto per lo Studio delle Psicoterapie* di Roma. Vive la scuola secondo un approccio sistemico che l'ha portata a sperimentare vari ruoli e funzioni e a occuparsi di progettazione didattica, organizzazione e amministrazione del sistema-scuola.



Simone Moraldi

Al centro della macchina batte un cuore di bambino

Simone Moraldi è Laureato al DAMS e Dottore di Ricerca in discipline cinematografiche. Docente a contratto di *Film e Media Education* alla *Sapienza Università di Roma*. Ha collaborato e collabora con istituzioni nazionali e internazionali. Ha collaborato con la Commissione Europea come esperto per la valutazione di progetti. Membro del comitato di selezione del *Festival ISREAL - Festival di cinema del reale* promosso da *ISRE-Istituto Superiore Regionale Etnografico di Nuoro*. È autore del volume *Questioni di campo. La relazione osservatore/osservato nella forma documentaria* (Roma, Bulzoni, 2015).



Maura Romano

Storytelling di comunità e territori

Socia fondatrice di *Melting Pro*, è responsabile dell'area Rigenerazione creativa e valorizzazione dei territori. È Dottore di ricerca in Scienze della comunicazione e organizzazioni complesse, titolo conseguito presso *l'Università LUMSA* di Roma. Svolge attività di ricerca, progettazione, *project management* e formazione nel settore culturale e offre consulenze per la realizzazione di progetti, iniziative e strategie finalizzate allo sviluppo e alla valorizzazione dei territori. Ha pubblicato diversi saggi e articoli su tecniche di progettazione europea nel settore culturale, *storytelling*, promozione e valorizzazione dei territori attraverso azioni culturali e creative. È giornalista pubblicista, specializzata in editoria elettronica.



Michele Aiello e Matteo Frasca

La città che non c'è

Michele Aiello, è autore di documentari e formatore di video partecipativo. Socio della produzione cinematografica *ZaLab*, ha collaborato con *Radio3 Rai*, il *Laboratorio Teatrale Integrato* Piero Gabrielli del *Teatro di Roma* e il *Movimento di Cooperazione Educativa*. Laureato in Relazioni Internazionali e specializzato in conflitti armati e marginalizzazione delle minoranze in Sudan, conduce anche attività di giornalismo *free-lance* con *video-reportage* e inchieste.



Matteo Frasca, è laureato in Filosofia con tesi in Pedagogia Generale. Si occupa di narrazione, sensibilizzazione all'ascolto musicale e alla produzione di storie sonore presso scuole di ogni ordine e grado, cercando continue assonanze tra musica e narrazione attraverso sperimentazioni didattiche e creazione di dispositivi pedagogici con particolare riferimento alla *Grammatica della Fantasia* di Gianni Rodari, al metodo naturale e al testo libero di Celestin Freinet e Mario Lodi e all'apprendimento cooperativo in genere. Dal 2013 fonda l'associazione *Matura Infanzia* (www.maturainfanzia.it) e dal 2016 è presidente del *Circolo Gianni Rodari Onlus*. Nel 2015, in collaborazione con il *Circolo Gianni Rodari Onlus* fonda *Radio Freccia Azzurra*, la radioscuola con palinsesto scritto e condotto dalle classi di varie scuole primarie, ispirato dalle conoscenze curricolari. Scrive articoli per *Musicheria.net*, la rivista *Gli Asini*, collabora con il programma *Tresoldi* di Rai *RADIO3* e stabilmente lavora con il *Cred Valdera*.



Valentina Valente

Mappare il quartiere: la fotografia come arte del contatto

Valentina Valente è dottore di ricerca in storia del cinema e delle arti visive, fotografa ed educatrice nel campo della fotografia e dell'educazione all'immagine. Si è occupata di progetti con scuole di ogni ordine e grado, centri di aggregazione giovanile lavorando in particolare sulla lettura degli spazi urbani e sulla fotografia come elemento per entrare in relazione con il mondo. Ha realizzato laboratori fotografici e di video nelle zone colpite dal sisma del Lazio e delle Marche con bambini/e, adulti e anziani.



Laura Bove

Storie e spiritelli tra Centocelle e Villa De Sanctis

Project manager di iniziative in ambito socio-culturale a livello nazionale ed europeo è esperta in attività di ricerca applicata, progettazione e utilizzo di metodologie creative. Socia fondatrice di *Melting Pro*, è facilitatrice in corsi di *digital storytelling* grazie all'esperienza maturata collaborando con lo *Story Center di Berkley (USA)*. Interessata alle dinamiche di sviluppo dei territori attraverso la cultura, da diversi anni si occupa di progetti e iniziative per la valorizzazione dei patrimoni, tangibili e intangibili, attraverso l'arte e il coinvolgimento delle comunità.



Claudio Gnessi

A caccia di territorio

Claudio Gnessi. Presidente dell'*Ecomuseo Casilino ad Duas Lauros* è *Lead Interaction Designer Consultant* per enti pubblici e *corporation*. *Community Manager* ed esperto di progettazione partecipativa e *co-design*, coordina l'attività di ricerca generale, l'organizzazione dei laboratori di partecipazione, i rapporti con le istituzioni e le comunità migranti. Ha curato seminari e tenuto lezioni sui temi della salvaguardia del patrimonio culturale attraverso l'attività di *community engagement* presso Università (Roma 3, Tor Vergata, La Sapienza) ed Enti pubblici (Regione Emilia Romagna, Comune di Rimini, Comune di Cervia, Comune di Milano, Comune di Lecce). Cura insieme alla comunità locale il museo diffuso di *street art* di Tor Pignattara.



Alessandra Di Bartolomeo

Stop motion, quante immagini

Dopo la Laurea in Storia e Conservazione del Patrimonio Artistico e Storia dell'Arte all'*Università di Roma Tre*, inizia a lavorare con vari enti e istituzioni tra cui il *MACRO*, il *museo d'arte contemporanea di Roma* e presso il dipartimento di didattica di *Cinecittà si Mostra* (mostra permanente all'interno degli *Studios* di Cinecittà). Dal 2010 la collaborazione si apre soprattutto ad associazioni dedite al turismo e alla didattica come *Happyland* (Ascoli Piceno) e *L'isola che c'è* (Roma).

Nel 2010 iniziare l'attività di guida turistica e, parallelamente, crea una propria associazione, *CIAKsipARTE*. Obiettivo è unire l'arte, soprattutto quella contemporanea e il cinema, con strumenti e metodologie che possano suscitare l'interesse dei bambini ed esaltare la loro immaginazione. Da qui nasce l'idea di proporre dei laboratori legati alla realizzazione di video in *stop motion*.



Stefano Cipressi e Giulia Galassi

Una polaroid sui muri del quartiere

Stefano Virgilio Cipressi è regista, sceneggiatore, montatore, direttore della fotografia. È presidente dell'associazione *Fujakka' Lab*, con la quale si occupa di portare il cinema nelle periferie e di dare sostegno alle produzioni *low budget* e dal basso. È insegnante di cinema e video partecipativo.



Giulia Galassi inizia a studiare recitazione seguendo laboratori di teatro durante gli anni dell'università. Dopo la laurea in Arti e Scienze dello Spettacolo con una tesi sul lavoro dei *dialogue coach*, prosegue gli studi presso la *Scuola d'arte cinematografica Gian Maria Volonté* e dopo il diploma nel corso di recitazione comincia la sua carriera lavorando sia in cinema che in teatro. Intanto non interrompe mai la formazione e si specializza nello studio del metodo Strasberg, seguendo anche un seminario a Los Angeles presso il *Lee Strasberg Institute*.

Dal 2015 alterna all'attività di attrice quella di *coach* e insegnante di recitazione.

È socia fondatrice dell'associazione culturale *Greve61*, in cui coordina la sezione di recitazione del corso di cinema *la CineOfficina*.

Greta Scicchitano e Naima Vitale Capiello

disparte

Il cinema e l'empatia

disparte è una società di produzione indipendente fondata a Roma nel 2015 da Alessandro Amato e Luigi Chimienti. Siamo orientati verso le coproduzioni internazionali e i film *art-house* e la nostra missione è dare voce e immagine ad autori emergenti.

Il nome disparte deriva dalla necessità di spostarsi, non solo geograficamente, lavorando fuori dal coro a progetti che amiamo, per dare forma a una realtà professionale e creativa attraverso una voce unica e polifonica.



Greta Scicchitano e Naima Vitale Capiello si sono conosciute alla *Scuola d'arte Cinematografica Gian Maria Volonté*, diplomandosi nel 2015 come Sceneggiatrici.

Entrambe sono attualmente coinvolte in progetti di scrittura cinematografica e seriale e lavorano con registi e produzioni nazionali e internazionali.

Dal 2017 sono ideatrici e coordinatrici tecnico-artistiche di *Luci nella città - sguardi oltre ricordo*, un progetto che prevede lo svolgimento di laboratori di cinema itinerante destinati a bambini/e e adolescenti delle periferie italiane.



Luci nella città nasce con l'intento di portare il cinema in periferia, fornendo ai ragazzi/e le nozioni fondamentali della materia Cinema e mettendoli in contatto diretto con professionisti e tecnici dei diversi reparti del settore cinematografico. L'obiettivo finale è di realizzare collettivamente piccoli prodotti audiovisivi, con l'idea condivisa che il cinema si possa "imparare" solo facendolo e che il mezzo cinematografico sia oggi una forma preziosa e indispensabile di narrazione, comunicazione ed esercizio delle capacità umane e creative di ogni singolo bambino/a che abbia la possibilità di approcciarvisi.

Il cinema cambia la vita e insegna a guardare il mondo da nuove prospettive, anche nei luoghi dove meno è scontato trovarlo, ma è più importante cercarlo: per questo, è nato *Luci nella Città*.

Si ringraziano tutti gli autori e i *partner* per i loro contributi e per aver reso possibile il progetto *Videotelling* e questa pubblicazione. I bambini e le bambine dell'I.C. S. Salacone per l'impegno e per aver restituito una visione fresca e divertente di Tor Pignattara e Centocelle. Le docenti Silvia Levato, Mara Marzullo, Laura Massoli, Franca Mazzei, Marilena Novellino, Barbara Pellegrini e Anna Rizzi per il prezioso supporto. I Dirigenti scolastici, Rosanna Labalestra e Rosa Maria Lauricella, la vicaria Angela Tancredi e tutto il personale dei quattro plessi coinvolti per aver promosso il progetto e le sue attività.

ZOOM IN ROMA EST

Territori, visioni e racconti

a cura di **Melting Pro**

www.meltingpro.org

con la collaborazione di **Simone Moraldi**

Photo credits **Clara Giannini, Valentina Valente**

ISBN 9788894297621

Zoom in Roma Est è un prodotto di Videotelling. Il cinema fatto dai bambini di Roma Est, iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la Scuola promosso da MIUR e MIBACT – Azione 4 "Visioni fuori luogo" e realizzato da: I.C. Simonetta Salacone, Melting Pro, ArtedelContatto, Ecomuseo Casilino ad Duas Lauros, CIAKsipARTE, dispàrte e Pisacane 0-11.



