



Éducation au cinéma européen  
pour les jeunes

## Proposte per Laboratori Cined 2023-2024

### PAESAGGI

#### Laboratorio di Pratica Cinematografica Sensoriale per adolescenti

“...ma Il paesaggio è una relazione e non un oggetto, infatti un paesaggio per esistere ha bisogno di qualcuno che lo veda. Ed è certamente vero che noi riconosciamo un paesaggio soltanto quando ci riguarda.” C.Bruni – Riguardo (Questo (non) è un paesaggio, 2015)

Qualsiasi tentativo di definizione oggettiva del paesaggio rivela i suoi limiti nel momento in cui ci si imbatte nella sua intrinseca soggettività dovuta alla percezione individuale: il paesaggio è sempre legato ad uno sguardo. Nel contempo permanente e mutevole, storico ed espressivo, il paesaggio è lo specchio ideale dell'essere umano di una società, dei suoi valori, del nostro mondo interiore.

Con questi laboratori destinati ad adolescenti proponiamo di partire da che ci circonda per rivolgere lo sguardo verso l'interno, dentro noi stesse, in un gioco di rimandi tra chi guarda e chi o cosa viene guardato. Per scoprire che il paesaggio, inevitabilmente, ci ri-guarda.

La metodologia alla base di questi laboratori è basata sull'esplorazione: richiede quindi movimento negli spazi, aperti o chiusi, osservazione attiva ed elaborazione attraverso la pratica audio-visiva.

Partiremo da materiale cinematografico i film della collezione Cined per scomporre linguaggio filmico nelle sue componenti più elementari, l'immagine ed il suono. Dopodiché volgeremo lo sguardo all'esterno: verso i luoghi fisici, gli spazi, esplorandoli attraverso foto, registrazioni sonore, testi, per poi ricomporre il tutto in una simulazione viva della pratica cinematografica sensoriale.

Le proposte che seguono due per student\* superiori ed una per student\* medi sono pensate per poter essere realizzate come laboratori singoli o modulari, vale a dire realizzabili anche in continuità.

Le linee guida proposte sono adattabili alle necessità di ogni gruppo ed educatrice, a seconda del giudizio della formatrice o del formatore responsabile del laboratorio; da parte nostra resterà invariato, al di là delle possibili variabili, l'impegno ad un processo di ricerca ed esplorazione che metta sullo stesso piano percettivo ed investigativo adulti e ragazze in maniera quanto più orizzontale e rispettosa di ciascuna sensibilità.



Éducation au cinéma européen  
pour les jeunes

## Proposte per Laboratori Cined 2023-2024

### PAESAGGI

#### Laboratorio di Pratica Cinematografica Sensoriale per adolescenti

“...ma Il paesaggio è una relazione e non un oggetto, infatti un paesaggio per esistere ha bisogno di qualcuno che lo veda. Ed è certamente vero che noi riconosciamo un paesaggio soltanto quando ci riguarda.” C.Bruni – Riguardo (Questo (non) è un paesaggio, 2015)

Qualsiasi tentativo di definizione oggettiva del paesaggio rivela i suoi limiti nel momento in cui ci si imbatte nella sua intrinseca soggettività dovuta alla percezione individuale: il paesaggio è sempre legato ad uno sguardo. Nel contempo permanente e mutevole, storico ed espressivo, il paesaggio è lo specchio ideale dell'essere umano di una società, dei suoi valori, del nostro mondo interiore.

Con questi laboratori destinati ad adolescenti proponiamo di partire da che ci circonda per rivolgere lo sguardo verso l'interno, dentro noi stesse, in un gioco di rimandi tra chi guarda e chi o cosa viene guardato. Per scoprire che il paesaggio, inevitabilmente, ci ri-guarda.

La metodologia alla base di questi laboratori è basata sull'esplorazione: richiede quindi movimento negli spazi, aperti o chiusi, osservazione attiva ed elaborazione attraverso la pratica audio-visiva.

Partiremo da materiale cinematografico i film della collezione Cined per scomporre linguaggio filmico nelle sue componenti più elementari, l'immagine ed il suono. Dopodiché volgeremo lo sguardo all'esterno: verso i luoghi fisici, gli spazi, esplorandoli attraverso foto, registrazioni sonore, testi, per poi ricomporre il tutto in una simulazione viva della pratica cinematografica sensoriale.

Le proposte che seguono due per student\* superiori ed una per student\* medi sono pensate per poter essere realizzate come laboratori singoli o modulari, vale a dire realizzabili anche in continuità.

Le linee guida proposte sono adattabili alle necessità di ogni gruppo ed educatrice, a seconda del giudizio della formatrice o del formatore responsabile del laboratorio; da parte nostra resterà invariato, al di là delle possibili variabili, l'impegno ad un processo di ricerca ed esplorazione che metta sullo stesso piano percettivo ed investigativo adulti e ragazze in maniera quanto più orizzontale e rispettosa di ciascuna sensibilità.

The logo for CinEd, featuring the text 'CinEd' in white on a dark blue rectangular background, which is set against a larger white and orange geometric shape.

Éducation au cinéma européen  
pour les jeunes

## Proposte per Laboratori Cined 2023-2024

### 1. PAESAGGI URBANI

laboratori dal film *En Construcción* di José Luis Guerin (2001)



**Età:** 14+

**SESSIONI:** minimo 3 da 180 minuti.

**POSTI DISPONIBILI:** 12.

**STRUMENTI DIDATTICI:** fotocamere digitali ed analogiche (macchine usa e getta, macchine fotografiche istantanee), telefoni cellulari, registratori sonori digitali.

*En construcción* è un'opera che tocca numerose questioni cruciali della nostra contemporaneità: i processi di gentrificazione che stanno subendo le città europee; il ruolo dell'urbanismo sulla vita dei cittadini; la convivenza tra persone di origine ed estrazione sociale diverse; gli strati della storia che aleggiano, anche se a volte dimenticati, sul nostro ambiente

È un film teso a concepire, come succede per tutti i grandi film, il cinema e il mondo.

Il documentario di Guerin verrà visto e discusso nella prima giornata del laboratorio e sviscerato nelle sue sequenze costitutive nei giorni successivi, fungendo da paradigma e guida nel percorso da realizzare assieme a\* partecipant\*.

Le sessioni successive saranno dedicate allo svolgimento di esercizi pratici di esplorazione cinematografica del paesaggio urbano:

1. RITRATTI URBANI (O I Collezionisti di anime): ai partecipanti sarà data un'ora di tempo per realizzare dei ritratti di strada in cui catturare lo sguardo e le anime degli abitanti del proprio quartiere attraverso il dispositivo fotografico. Il gioco in questione avrà tre regole fondamentali: le persone ritratte dovranno guardare direttamente in camera; i soggetti dovranno dare il loro consenso verbale all'utilizzo delle immagini (preventivo o successivo allo scatto); e ogni fotografia dovrà integrare, in maniera creativa, elementi costitutivi del quartiere che il soggetto abita. Una volta rientrati in aula, i partecipanti esporranno e discuteranno i loro ritratti in maniera collettiva, creando una galleria di gruppo.



**2. PAESAGGI INTERIORI****laboratori dal film L'Intervallo di Leonardo di Costanzo (2015)**

TestoEtà: 14+

SESSIONI: 4 da 180 minuti.

POSTI DISPONIBILI: 10.

STRUMENTI DIDATTICI: fotocamere digitali ed analogiche (macchine usa e getta, macchine fotografiche istantanee), telefoni cellulari, registratori sonori digitali.

L'intervallo (2015, Leonardo di Costanzo) è un film nel quale lo spazio è protagonista: come un personaggio con un ruolo da scoprire, esplorare, imparare a conoscere e rapportarsi, l'ospedale abbandonato alle porte di Napoli possiede una propria memoria che si esprime in maniera materica, visiva, sonora, e che interagisce con gli attori del film.

Come una tela ospita le storie dei due protagonisti, Salvatore e Veronica, ma anche dei loro attori, dei tecnici e degli autori dell'opera, che dipingono in cinema su strati di storie ed emozioni presenti tra le pareti dell'edificio e che traspaiono ad ogni proiezione.



Il laboratorio si aprirà con la proiezione del film, in continuità o diviso in capitoli, a cui farà seguito un'analisi linguistica dell'opera ed in particolare del ruolo che lo spazio ha nella sua narrazione drammaturgica ed emotiva. Cosa può comunicare uno spazio, se ascoltato con attenzione? Quali tracce umane porta, quali impronte di persone – e personaggi – porta con se?

Questa prima sessione analitica del luogo nel film fungerà da lavoro preparatorio per la fase esplorativa dei giorni successivi, in cui i partecipanti visiteranno un edificio storico della propria città - non necessariamente abbandonato, ma in cui la presenza umana non è più preponderante – in maniera da poter cogliere i segni di vita che questo luogo porta con se ed utilizzarli come base per la costruzione di una storia di carattere narrativo.

1. I CERCATORI Gli spazi negativi hanno stimolato da sempre fantasie e narrazioni di artisti visivi e sonori, attratti dal carattere dei segni lasciati dal tempo e dal mistero che il vuoto di senso produce in questi luoghi. Cominceremo quindi questa sessione dando esempi di opere realizzate da fotografi, filmmakers e musicisti che hanno esplorato la dimensione materica dei luoghi nel tempo, con l'obiettivo di acuire i sensi e stimolare nelle partecipanti una interesse e suggestioni verso determinate dimensioni sensoriali; successivamente il gruppo si dividerà in due squadre parallele: una responsabile della registrazione sonora ed un'altra dell'esplorazione fotografica e video.

Le giovani partecipanti saranno chiamate ad esplorare un edificio, scelto ed approvato in precedenza dai docenti e dal formatore del laboratorio, per 90 minuti, ascoltandone i silenzi, osservandone gli spazi, cogliendo gli oggetti che formano il carattere del luogo.



Esempio di spazio negativo: foto di Roman Robroek (Instagram)

L'esplorazione avrà una sola regola: ridurre al minimo la propria interferenza con lo spazio esplorato.

Di conseguenza, oltre a svolgere le proprie ricerche in maniera silenziosa e discreta, i cercatori dovranno lasciare eventuali oggetti ritrovati nel luogo esattamente come il caso ha voluto che apparissero ai loro occhi, senza spostarli o prelevarli ma, eventualmente, raccogliendo una testimonianza fotografica dettagliata e sonora del ritrovamento.

Un'enfasi particolare verrà posta sulla distribuzione della luce naturale negli spazi – tagli di luce dalle finestre e dai lucernari, fessure verso l'esterno – e agli effetti che i materiali presenti nello spazio hanno sulla dimensione sonora di quest'ultimo, generando eventuali eco e riverberi.

Dopo la fase di ricerca sul campo il gruppo consegnerà l'attrezzatura ai responsabili che si faranno carico di selezionare il materiale raccolto.

**2. EVOCAZIONI** Nella sessione successiva si provvederà a guardare ed ascoltare in aula il materiale selezionato, riflettendo sulle suggestioni che esso ci propone; durante la sessione il formatore, guidato dall'analisi dei partecipanti, potrà montare digitalmente alcune tracce visive e sonore per creare una esperienza sensoriale più immersiva e stimolare ulteriormente la discussione.

Al gruppo, ormai riunito, verrà data un unico obiettivo: utilizzare le suggestioni del luogo per inventare un personaggio che lo abiti, una storia che si intersechi con quello spazio.

Potrà essere un personaggio fittizio o storico, di qualsiasi epoca, ma che in qualche modo – come i due protagonisti del film *L'Intervallo* – ha una relazione poetica con lo spazio, legata o meno alle vicende storiche del luogo visitato.

Come atto conclusivo del laboratorio scriveremo, in una sessione di scrittura creativa, la storia di questo personaggio: il testo risultante verrà inserito come voice over del cortometraggio realizzato con il materiale raccolto ed affisso, completo di QR code al video, nel luogo esplorato come forma di restituzione al luogo e testimonianza dell'atto creativo generato.

### 3. PAESAGGIO IMMAGINARIO

laboratori dal film *La Tigre Blu* di Petr Oukropec (2012)



Età: 12+

SESSIONI: 4 da 150 minuti.

POSTI DISPONIBILI: 10

MATERIALE DIDATTICO: cellulari, macchina

fotografica digitale, registratori audio, software di post-produzione digitale.

*La Tigre Blu* è un film raro, una favola non convenzionale che riesce ad affrontare tematiche complesse ed urgenti – l'ideologia del progresso, le conseguenze della gentrificazione e dell'edilizia selvaggia, l'adulterio autistico della società contemporanea, l'importanza dell'immaginazione nei processi di determinazione politica – per un pubblico di giovanissimi.

Nei novanta minuti del film i due bambini protagonisti, Johanka e Mathyas, chiedono aiuto al loro animale guida immaginario – la tigre blu del titolo – che prende magicamente vita e invade il quartiere a difesa del giardino botanico, preda di avidi costruttori e politici ebbri dell'ideologia del progresso ad ogni costo.

L'approccio formale ludico e multiforme del film sarà ricalcato nelle attività laboratoriali, nelle quali proporremo alle giovani partecipanti di immergersi e guardare agli spazi condivisi del proprio quartiere con occhi differenti, utilizzando tutti gli elementi propri dell'arte del cinema: fotografia, registrazioni sonore, animazione analogica e digitale.

Cominceremo il laboratorio proiettando il film, nella sua interezza o diviso in parti, introducendolo partendo dagli elementi grafici e dal titolo del film commentando assieme alcune scene e gli argomenti trattati. Alla visione seguirà una discussione collettiva con l'obiettivo di proiettare l'emotività dell'opera nella loro realtà quotidiana: quali sono gli spazi del loro quartiere a cui sono più affezionati, e perché? Come potrebbero migliorare?

Dalle risposte a queste domande prenderanno forma le sessioni successive.

**1. IL GIARDINO SEGRETO** Nella sessione successiva raccoglieremo, assieme alle partecipanti ed al docente, dei brevi video – vedi plans lumieres – e delle tracce sonore degli ambienti scelti, cercando di cogliere gli elementi caratterizzanti del luogo e coinvolgendo passanti ed i partecipanti stessi all'interno delle riprese.

**2. GLI ANIMALI GUIDA** Le partecipanti saranno chiamate a disegnare i propri animali guida, come la Tigre Blu del film, a difesa dei loro ideali e dello spazio che hanno scelto di curare: è importante che ogni animale sia disegnato su un foglio bianco.

Dopodiché, grazie all'utilizzo dell'intelligenza artificiale – in particolare utilizzando il software Animated Drawings di META <https://www.youtube.com/watch?v=WsMUKQLVsOI> – si procederà ad animarli in classe, dando loro vita nel mondo digitale davanti agli occhi dei bambini.

In seguito, utilizzando come fondale i video e le tracce sonore raccolte nella giornata di esplorazione dello spazio, invece, si potranno inserire i differenti animali guida al suo interno facendoli interagire tra loro e con gli elementi “reali” dello spazio stesso.

Come atto conclusivo e forma di restituzione dei bambini al luogo comune, si potranno affiggere nello spazio scelto dei commenti o piccole poesie di pochi versi scritte da ogni partecipante, con un QR code che rimanda al video dello spazio animato dagli animali guida.

Figura 1: Un esempio di inserimento di disegni animati con AI ed inseriti in video di presa diretta.

