



GUIDA METODOLOGICA



GIOVANI CONTRO LA VIOLENZA

ARTI VISIVE E FIGURATIVE PER
LA CREAZIONE DI VIDEO SPERIMENTALI



Giovani contro la Violenza

*Arti Visive e Figurative
per la creazione di Video Sperimentali*

Guida Metodologica

2020



Guida Metodologica di REC

Giovani contro la Violenza

Arti Visive e Figurative per la Creazione di Video Sperimentali

Soci del progetto:

Fundación INTRAS (www.intras.es)

CESIE (www.cesie.org)

CJD Verbund NRW Süd (www.cjd-bbw-frechen.de)

DEJAVATO Foundation (www.dejavato.or.id)

International Transformation Organization (www.itfsecretariat.org)

La presente guida è stata redatta nell'ambito del progetto:

Reflect Experiment Capture (REC) - Experimental Filmmaking to Prevent Violence and Empower Disadvantaged Young People, cofinanziato dalla Commissione Europea attraverso il programma Erasmus+ (Rafforzamento delle capacità nel settore della Gioventù)

Numero progetto: 602304-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-CBY-ACPALA

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

La riproduzione del materiale contenuto nella presente pubblicazione è ammessa purché ne sia indicata la fonte ed esclusivamente per scopi non commerciali.

Anno di Pubblicazione: 2020

© Progetto REC

INDICE

Introduzione	1
Il Progetto	2
La Violenza e le/i Giovani	3
Metodologia REC	10
Modelli di Riferimento	11
Creazione Audiovisiva come Mezzo di Espressione contro la Violenza	12
Creazione di Video Sperimentali	13
Tecniche di Arti Visive e Plastiche	17
Nuove Tecnologie	19
Struttura dei Laboratori REC	20
Il Ruolo della/del Facilitatrice/tore	23
Laboratorio REC1	26
Descrizione del laboratorio	27
Violenza Fisica: Tormentare ed Essere Tormentati	28
Tecnica Artistica: Fotografia sperimentale	29
Istruzioni per Condurre il Laboratorio	36
Laboratorio REC2	50
Descrizione del laboratorio	51
Bullismo e lo Squilibrio di Potere	52
Tecnica Artistica: Realizzazione di Maschere	54
Istruzioni per Condurre il Laboratorio	57
Laboratorio REC3	70
Lab Overview	71
Cyberbullismo: Ostilità senza Confini Fisici	72
Tecnica Artistica: Land Art	74
Istruzioni per Condurre il Laboratorio	76
Laboratorio REC4	92
Descrizione del laboratorio	93
Violenza di Genere: Controllo e Negligenza	94
Tecnica Artistica: Collage Tessile	96
Istruzioni per Condurre il Laboratorio	98
Laboratorio REC5	114
Descrizione del laboratorio	115
Indifferenza, invisibilità e isolamento	116
Tecnica Artistica: Teatro delle Ombre	118
Istruzioni per Condurre il Laboratorio	121
Allegato I: Processi di Produzione Audiovisiva (e modelli)	136
Allegato II: Fonti Audiovisive	160
Bibliografia	163

INTRODUZIONE

La presente guida metodologica è stata sviluppata nell'ambito del progetto REC, composta da organizzazioni con sede in Spagna, Germania, Italia, Indonesia e Kenya. Questa squadra ha realizzato insieme un programma rivolto a operatrici e operatori giovanili interessati all'apprendimento e all'applicazione di una **metodologia innovativa** allo scopo di prevenire la violenza e/o trattare molti altri argomenti rilevanti per le/i giovani.

Il progetto REC combina **l'educazione audiovisiva**, la **creazione artistica** e le **nuove tecnologie** per prevenire la violenza. Propone un programma inclusivo concentrato sulle/sui giovani. Il principale obiettivo è quello di incoraggiarle/li a creare messaggi che veicoleranno una **cultura di non violenza**.

Nel mese di aprile 2019, la squadra del progetto REC si è riunita per la prima volta a Valladolid (Spagna). In questa occasione sono stati definiti alcuni importanti aspetti da considerare nella realizzazione della presente guida. Nel corso dello sviluppo della metodologia di REC, sono stati presi in considerazione i seguenti aspetti:

- » Creare una **guida pratica** per applicare la metodologia, includendo anche delle indicazioni dettagliate e dei suggerimenti utili per supportare le/i facilitatrici/tori.
- » Rendere il **processo creativo** un elemento fondamentale della metodologia, permettendo alle/ai giovani di sviluppare la propria creatività e di trovare nuovi modi per esprimere se stesse/i.
- » Ideare una **metodologia adattabile e flessibile** che possa servire come base per ulteriori sviluppi e affrontare diversi argomenti.
- » Promuovere **l'alfabetizzazione audiovisiva** delle/dei giovani e lo sviluppo delle loro **competenze informatiche**.

Il programma REC è stato sperimentato dalle organizzazioni partner attraverso l'attuazione dei laboratori REC, i quali sono stati documentati per fornire alle operatrici e agli operatori giovanili le linee guida supplementari per replicare il modello. È disponibile un **documentario** sul sito internet e sul canale YouTube del progetto REC, dove sono state anche caricate le raccolte di video sperimentali creati dalle/dai partecipanti ai laboratori REC.

IL PROGETTO

Reflect Experiment Capture – Experimental Filmmaking to Prevent Violence and Empower Disadvantaged Young People è un progetto cofinanziato dalla Commissione Europea attraverso il programma Erasmus+, il cui obiettivo principale consiste nel promuovere la partecipazione attiva delle/dei giovani nella divulgazione di una cultura della non violenza.

Il progetto REC ha rappresentato una esperienza di due anni che ha offerto l'opportunità alle/ai giovani provenienti da cinque Paesi diversi di esplorare la questione della **violenza** e di esprimere i propri sentimenti, emozioni, pensieri e messaggi attraverso delle **creazioni audiovisive**. Pertanto, sono in grado di ispirare altre/i giovani e le loro comunità a riflettere sull'impatto della violenza nella nostra società e di promuovere la sua eliminazione.

Circa 75 giovani provenienti dalla Spagna, Italia, Kenya, Germania e Indonesia hanno preso parte al programma REC. REC ha offerto l'occasione di apprendere l'importanza di tutte le singole **voci** e che tutti dovrebbero valorizzare la ricchezza derivante dalla **diversità**.

Alcune/i partecipanti al programma REC, inoltre, hanno avuto l'opportunità di diventare le attrici e gli attori principali del processo di formazione attraverso l'attuazione del **programma REPLAY**, una riproduzione del modello applicato nel corso della **metodologia peer learning**. Le/i giovani sono state/i lasciate/i libere/i di esplorare nuovi argomenti interessanti, muovere i loro primi passi in modo indipendente in qualità di registe/i sperimentali e coinvolgere nuove/i partecipanti nella creazione di video sperimentali di impatto.

Inoltre, due giovani **volontarie/ri** provenienti dall'Indonesia e una/o proveniente dal Kenya hanno avuto l'occasione di vivere una **esperienza internazionale** in Spagna, Italia e Germania nel corso dell'attuazione del progetto REC. Hanno ricevuto una formazione riguardante la metodologia, ma hanno anche supportato e contribuito attivamente allo sviluppo del progetto. Il loro contributo ha avuto un forte impatto nelle organizzazioni ospitanti e di invio, le quali traggono sempre vantaggio dalla mobilità delle/dei giovani.

Quanto esposto rappresenta solo una parte delle attività promosse dal progetto REC. Molte altre sono state ideate, come **scambi giovanili, formazione per operatrici e operatori giovanili, organizzazione di festival e competizioni locali e internazionali**, ecc. Speriamo che queste possano contribuire allo sviluppo delle/dei giovani nella creazione di un mondo più inclusivo e tollerante.

Ti invitiamo a visitare il **sito internet** del progetto REC www.rec-project.eu e il nostro **canale YouTube** REC - Reflect Experiment Capture per ottenere maggiori informazioni e guardare le nostre produzioni!

LA VIOLENZA E LE/I GIOVANI

Non è semplice fornire una definizione appropriata di violenza. Quando ci riflettiamo, probabilmente la prima cosa che viene in mente è la sofferenza delle persone. La miglior rappresentazione della violenza è quella data dall'impatto che questa ha sulle persone che ne fanno esperienza. Le/i giovani sembrano fare parte di questo gruppo, assumendo sia il ruolo di vittime sia quello di perpetratrici/tori di atti di violenza. Nel tentativo di affrontare questo fenomeno incredibilmente diffuso e complesso, dovremmo cercare di delinearlo.

"Sapevi che la violenza è la forma più bassa di comunicazione?"

Questo è quanto affermò Matthew rivolgendosi al suo amico nel film degli anni '90 intitolato "Peoria Babylon". In effetti, questa frase rivela una verità importante: **la violenza è un modo di comunicare**. Le persone che se ne servono intendono affermare la propria presunta superiorità e mostrare il proprio potere. Perché è la forma più bassa di comunicazione? Una risposta può essere rintracciata nella citazione di Susan Sontag, una scrittrice statunitense.

"Nessuno può pensare e colpire qualcuno allo stesso tempo."

Nei casi in cui si verificano atti di violenza, gli altri canali di comunicazione vengono inibiti e ciò determina una **perdita** in termini di **comprensione reciproca** ed **empatia**.

Secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità (World Health Organization, WHO), la violenza costituisce un fenomeno complesso in quanto ciò che è accettabile in termini di comportamento dipende dalla **cultura** e dalle **norme sociali**. La vasta varietà di codici morali esistenti rende difficile affrontare questa questione in una prospettiva globale. Ciononostante, si avverte l'esigenza pressante di fissare degli standard universali di condotta per garantire e rispettare i diritti umani.

Vi sono diversi modi per definire la violenza. Quella che presentiamo è la definizione offertaci dall'Organizzazione Mondiale della Sanità:

*"L'utilizzo intenzionale della forza fisica o del potere, minacciato o reale, contro se stessi, un'altra persona, o contro un gruppo o una comunità, che determini o che abbia un elevato grado di probabilità di determinare **lesioni, morte, danno psicologico, cattivo sviluppo o privazione**."*

Secondo Jean Marie Domenach, la violenza consiste nell'utilizzo di una forza manifesta o nascosta al fine di ottenere qualcosa che non è stato liberamente consentito da parte di un individuo o un gruppo di persone, risultando in un **danno** che può essere fisico, psicologico ed emotivo.



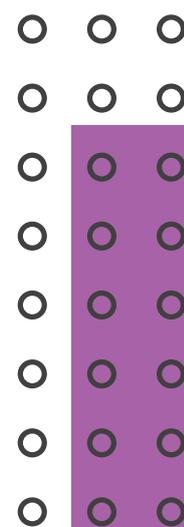
Sebbene la violenza influenzi in modo trasversale l'intera società, il suo impatto tra le/i giovani è estremamente preoccupante. Tra tutte le forme che la violenza può assumere, la **violenza fisica** sembra essere la sua manifestazione più comune, anche se è probabilmente solo la punta dell'iceberg. Generalmente, è accompagnata dalla **violenza psicologica**. In effetti, la violenza fisica si verifica in particolar modo quando la vittima oppone resistenza alla violenza psicologica (Hirigoyen, 2006), quando chi aggredisce colpisce la vittima, sicuramente l'intenzione primaria non è quella di farle un occhio nero, bensì quella di dimostrare chi è che ha l'autorità. In questo gioco di potere, le vittime sono tutte/i coloro le/i quali non sono in grado di affermare se stesse/i a causa di mancanza di fiducia in se stesse/i o di risorse.

Oltre alla violenza fisica, le/i giovani sono influenzate/i da molte altre forme di violenza. Secondo il rapporto redatto dall'UNICEF nel 2016, il quale ha interessato 100.000 giovani in 18 Paesi diversi, due terzi di giovani hanno ammesso di essere state/i vittima di atti di bullismo. Nel frattempo, la stessa percentuale è stata rilevata nel 2011 dall'Osservatorio Internazionale Francese della Violenza.

Il **bullismo** è una forma di maltrattamento caratterizzata da molteplici sfaccettature, la maggior parte delle quali è osservabile negli istituti di istruzione, ma anche all'esterno di essi. È caratterizzato dall'esposizione ripetuta di una persona all'aggressione fisica e/o emotiva e include **prendere in giro, insultare, minacciare, molestare, provocare, umiliare** gli altri, nonché **l'esclusione sociale** o i **pettegolezzi**.

Un'ampia varietà di casi di bullismo è stata documentata tra le studentesse e gli studenti in tutto il mondo. Le ragioni per cui si diviene vittime di bullismo includono **l'apparenza fisica, l'appartenenza a un gruppo etnico, il genere, la disabilità, la religione e l'orientamento sessuale**. Al di là delle ragioni che spiegano questo fenomeno, il bullismo è estremamente dannoso per l'autostima delle/dei giovani. Il suo verificarsi può comportare conseguenze molto serie nella loro vita adulta. Vi sono prove di un'associazione significativa tra i comportamenti da bullo assunti nel corso dell'infanzia e la morbilità psichiatrica successiva, pertanto il bullismo costituisce anche un grande problema di salute pubblica.

Il bullismo può anche avere luogo attraverso i dispositivi digitali. In questi casi, si parla di **cyberbullismo**, il quale include **l'invio, la pubblicazione o la condivisione di contenuti negativi, dannosi o falsi** riguardo una persona. I social network costituiscono il luogo più comune in cui si verificano episodi di cyberbullismo, ma non l'unico, infatti possono anche verificarsi attraverso App di messaggistica, forum online, e-mail e all'interno della comunità di gioco online.





A causa del loro impiego massiccio da parte delle/dei giovani, questa forma di violenza non termina fuori dalla classe. Può diventare persistente, trasformando le vite delle vittime in un incubo.

Inoltre, i contenuti vengono condivisi online e ciò comporta la creazione di **una traccia pubblica permanente** che influenza la reputazione online sia della vittima sia di colei o colui che perpetra la violenza. Ciò influenza anche l'ammissione a scuola, l'esercizio della propria professione e altri aspetti della vita. Pertanto, mette a repentaglio la vita delle vittime. Una ricerca condotta dall'UNICEF nel 2019 ha mostrato che più di un terzo delle/dei giovani in 30 Paesi affermano di essere state vittime di cyberbullismo, dove una/o su cinque ha affermato di dovere saltare la scuola per questa ragione. È stato domandato alle/ai giovani intervistate/i chi secondo loro dovrebbe essere responsabile per porre fine al cyberbullismo. In base alle loro risposte, esse/i ritengono in ugual misura responsabili i governi, i fornitori di servizi Internet e le/i giovani stesse/i.

Le/i giovani sono anche particolarmente esposte/i alle **violenze di genere**. La loro giovane età e la relativa inesperienza con le relazioni, in effetti, possono aumentare i rischi. La violenza di genere è stata descritta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità come un problema di salute pubblica mondiale, oltre che una violazione dei diritti umani fondamentali. Può verificarsi in varie forme: **violenze da parte della/del proprio partner, punizioni fisiche, violenze sessuali, emotive o psicologiche**. Le conseguenze di simili circostanze possono essere estremamente negative sulla salute fisica e mentale delle/dei giovani.

La violenza di genere colpisce sia le donne sia gli uomini, ma in maniera sproporzionata colpisce le **donne** e le **ragazze**, riflettendo il loro status subordinato all'interno di molteplici società. Diversi gruppi di donne e di uomini, come coloro che appartengono alle **minoranze sessuali** (il loro orientamento sessuale differisce da quello della presunta maggior parte delle persone) sono anche loro sproporzionatamente soggetti alla violenza di genere.

Benché le forme di violenza come **l'indifferenza, l'isolamento e l'invisibilità** possono sembrare meno dannose, le loro conseguenze sulle/sui giovani sono, tuttavia, estremamente negative, soprattutto in termini di autostima, consapevolezza di sé e partecipazione all'interno della comunità. Dato che l'intero universo delle/dei giovani ruota intorno all'accettazione, l'amicizia e il supporto tra pari, è facile immaginare come l'impatto del **rifiuto e dell'esclusione sociale** possa essere devastante per loro.



L'isolamento costituisce una forma sottile di bullismo che agisce in silenzio ed è spesso invisibile. Sembra che le ragazze siano coloro che più spesso si servono di questo tipo di esclusione come forma di **bullismo emotivo**. Le/i giovani che sperimentano questo tipo di trattamento naturalmente guardano dentro se stesse/i per cercare di capire perché tutto ciò stia accadendo a loro. Di conseguenza tendono a colpevolizzarsi e a piangersi addosso. Se persiste, il rifiuto sociale può culminare in personalità antisociali e nella perdita di empatia verso le/i coetanee/ei.

Sebbene la violenza abbia molte forme e chiunque può potenzialmente esserne vittima, alcuni fattori rendono certi individui più esposti al rischio di subire determinati tipi di violenze rispetto ad altri. Come è stato già esposto, sia le donne sia gli uomini possono essere vittime di violenza, tuttavia le forme di violenza di cui possono fare esperienza possono essere diverse in base allo specifico contesto. Ad esempio, le donne sono maggiormente soggette alla **violenza domestica**, avendo per propria/o aggreditrice/aggressore la/il loro compagna/o. I giovani uomini, invece, sono maggiormente esposti alla **violenza delle gang e dei giovani**. Ciononostante, vi sono numerose eccezioni ed è alquanto difficile individuare degli schemi comuni per affrontare la questione.



I fattori individuali che aumentano il rischio di violenza sono importanti e ciascun caso è diverso dall'altro, tuttavia è opinione condivisa che sia opportuno prestare maggiore attenzione al più ampio contesto sociale, economico, normativo e istituzionale nel quale le/i giovani vivono. Secondo diverse istituzioni coinvolte nello sviluppo delle strategie per contrastare la violenza, vi è la necessità di trovare risposte non a livello individuale, ma di concentrarsi sulla società e sui fattori che scatenano la violenza. In effetti, i dati raccolti a livello mondiale suggeriscono che la **vulnerabilità** è favorita da fattori come la **disabilità, la povertà, un contesto familiare disfunzionale, l'orientamento sessuale, il gruppo etnico** e molte altre circostanze che manifestano **diversità e svantaggio**. Sembra essere evidente che molti atti di violenza sono commessi da persone che, per qualche ragione, sono intolleranti e dimostrano un bisogno costante di affermare il proprio status. È fondamentale ricercare le radici dell'intolleranza al fine di riuscire a sradicarla del tutto.

Le/i **perpetratrici/tori** di atti di violenza sono persone che sfruttano questa bassa forma di comunicazione per affermare se stesse. Nella maggior parte dei casi non sono capaci di mostrare **empatia o rispetto**. Nel caso della violenza domestica, i dati disponibili dimostrano che i genitori o la/il compagna/o rappresentano le/i perpetratrici/tori più comuni. D'altra parte, se la violenza esercitata dalle/dai coetanee/ei si verifica prevalentemente a scuola, questa



avviene anche per strada. In effetti, negli ultimi anni, il preoccupante fenomeno delle **gang** sta continuando a crescere. Le/i giovani adolescenti o ventenni – che condividono situazioni di emarginazione a causa di **povertà, mancanza di posti di lavoro e di opportunità formative** – sempre più spesso si uniscono e diventano autrici/tori di azioni violente. Sebbene tutti i tipi di violenza siano allarmanti, questo fenomeno non deve essere sottovalutato. In questi casi, vi è anche un'esigenza pressante di considerare le circostanze in cui vivono i membri della giovane gang, i quali nella realtà sono anch'essi vittime di una società che li spinge ai suoi margini e li costringe a ricostruire la loro identità pur di essere accettati.

Indipendentemente da chi commette l'atto di violenza, questo può comportare un ampio ventaglio di conseguenze a danno degli individui (o intere società) che li subiscono: dalle **ferite minori** alla **disabilità fisica**, dalle **sensazioni spiacevoli** ai gravi **problemi di salute mentale** (perfino i **pensieri suicidi**). Le vittime tendono anche ad avere aspirazioni e risultati formativi inferiori, che nell'età adulta possono portare a conseguenze economiche a lungo termine. Hanno anche una maggiore probabilità di diventare tossicodipendenti o alcolisti, o di trasformarsi in adulti violenti.

Naturalmente, non tutte/i le/i giovani che sperimentano la violenza dovranno necessariamente affrontare problemi di salute o problemi psicologici, relazionali e comportamentali. Ciononostante, data la gravità delle possibili conseguenze, è estremamente importante concentrarsi sia sulla **prevenzione** (formulata in termini positivi come maggiore libertà dalla violenza) sia sull'**assistenza alle vittime**, al fine di proteggere e riacquisire il benessere fisico, mentale e sociale nei casi in cui si verifica la violenza.

Gli sforzi per prevenire e rispondere alla violenza hanno certamente rappresentato una parte fondamentale del lavoro dell'UNICEF, ma una valutazione indipendente ha evidenziato la frammentazione di tale lavoro su questo argomento. Ad esempio, sebbene le/i giovani spesso sperimentino diversi tipi di violenza (la cosiddetta **polivittimizzazione**), la maggior parte delle politiche e dei programmi tende a focalizzarsi solo su un tipo di forma di violenza, ignorando così importanti connessioni. Queste e molte altre questioni hanno mostrato l'importanza di adottare un approccio olistico e globale. Per questa ragione, è stato sviluppato un nuovo Piano Strategico per il 2018-2021 al fine di contrastare questo fenomeno estremamente complesso.

Prevenire e rispondere alla violenza contro le/i giovani richiede affrontare i fattori di rischio e protezione a diversi livelli. Tutti i settori socio-politici assolvono un ruolo importante nella **prevenzione e contenimento** della violenza, tra cui





la giustizia, il benessere sociale e la protezione sociale, salute e istruzione, ecc. La **collaborazione multisettoriale** è essenziale per creare un ambiente protettivo che permetterà alle/ai giovani di "potersi liberare dalla violenza e dove le leggi, i servizi, i comportamenti e le pratiche minimizzano la loro vulnerabilità, affrontano fattori di rischio noti e rafforzano la resilienza delle/dei giovani" (WHO, 2015).

La partecipazione delle/dei giovani ai **programmi** e alla **progettazione politica** è un fattore essenziale per offrire loro una piattaforma in cui esprimersi, migliorare la qualità della programmazione e del controllo. È importante riconoscere le loro possibilità e potenzialità di promuovere dei cambiamenti sociali positivi nell'attuale società, come anche l'importanza di continuare a lavorare per e con loro al fine di creare una migliore società in futuro.

In tale contesto, il progetto REC è stato sviluppato per promuovere la **partecipazione delle/dei giovani** al fine di prevenire la violenza e contribuire alla creazione di una società più tollerante. Attraverso la realizzazione di video sperimentali, le/i giovani saranno incoraggiate/i ad alzare la propria **voce**, servendosi della loro creatività per promuovere la **diversità** e riconoscerne il valore. In fin dei conti, è questo ciò che rende il mondo un luogo interessante.

METODOLOGIA REC

La metodologia REC combina le **arti visive** e **plastiche** utilizzando le **nuove tecnologie** per creare dei **contenuti audiovisivi**. Il programma si rivolge alle/ai giovani al fine di offrire loro nuove modalità di espressione e di promuovere la diversità nell'ambito della cultura visiva. La **creazione di video sperimentali** è stata selezionata come genere principale da utilizzare per la produzione audiovisiva, specificatamente per la sua capacità di non porre limiti al processo creativo. Pertanto, offre opportunità illimitate per pensare fuori dagli schemi e imparare il rispetto della diversità.

Il programma REC invita le/i giovani a riflettere su un argomento che sfortunatamente sembra riguardarle/i: la **violenza**. Attraverso la creazione artistica e audiovisiva, possono confrontarsi con nuovi modi per esprimere il modo in cui si sentono rispetto a questo argomento e inaugurare nuovi canali di dialogo nelle rispettive comunità per fare in modo che la loro voce venga ascoltata.

La metodologia REC esplora approfonditamente cinque argomenti connessi al tema della violenza:

1. **Violenza fisica: tormentare ed essere tormentati**
2. **Bullismo e lo squilibrio di potere**
3. **Cyberbullismo: ostilità senza confini fisici**
4. **Violenza di genere: controllo e negligenza**
5. **Indifferenza, invisibilità e isolamento**

Nella riflessione su questi punti, la metodologia REC supporta le/i giovani nello sviluppo delle competenze **sociali, comunicative**, della **creatività** e delle **competenze informatiche**, promuovendo la loro **autostima** e il loro **empowerment**, la **riflessione divergente**, il **lavoro di squadra** e la loro **partecipazione**, le dinamiche di gruppo positive per mezzo delle quali sviluppare un **senso di appartenenza** al gruppo, la condivisione positiva dei propri sentimenti e il **supporto tra pari**.

La presente guida metodologica costituisce il risultato di una **collaborazione strategica** tra cinque organizzazioni partner del progetto REC, le quali sono attivamente coinvolte nell'offerta di opportunità rivolte alle/ai giovani che si trovano in condizioni di svantaggio. Hanno offerto tutte il proprio contributo allo sviluppo della metodologia, condividendo le loro conoscenze ed esperienze. Ciascun partner ha creato un modulo di questa guida metodologica, trattando uno degli argomenti sopra indicati ed esplorando una tecnica artistica specifica. Successivamente, i cinque moduli sono stati sperimentati da tutti i partner attraverso l'attuazione dei **laboratori di REC**. Fin dalla prima applicazione di questa metodologia innovativa, sono stati offerti spunti significativi al fine di poterla riesaminare e migliorare.



Il paragrafo seguente offrirà una spiegazione di come tutti gli elementi di questo modello vengano combinati tra di loro. Innanzitutto, verranno trattate cinque motivazioni che incoraggiano all'utilizzo della **produzione audiovisiva** come strumento per supportare l'**espressione** delle/dei giovani e promuovere la **prevenzione della violenza**. Successivamente, saranno esplorati i dettagli concernenti la realizzazione dei video sperimentali e la ragione per cui questi sono stati scelti come genere audiovisivo principale da utilizzare nell'ambito del programma REC. Infine, verrà definito il ruolo delle arti visive e plastiche all'interno del processo.

Modelli di Riferimento

Utilizziamo due modelli di riferimento per la progettazione della nostra metodologia. Il primo è il metodo denominato "**MetaEducarte**" o "Method of Education Workshops in Art" (Metodo dei Laboratori di Educazione Artistica), il quale sostiene la necessità di distinguere l'"educazione artistica" dal concetto tradizionale di laboratorio artigianale. Si serve di immagini visive facilmente riconoscibili da parte delle/dei bambine/i connesse a **messaggi visivi** rintracciabili nella loro vita quotidiana. L'utilizzo delle **nuove tecnologie** come una modalità di presentazione in questi laboratori è essenziale poiché le/i partecipanti la reputeranno dinamica, divertente e interessante. Le/i partecipanti saranno anche in grado di trovare il proprio **linguaggio** mediante l'**arte** che possono utilizzare per riflettere e costruire la propria identità. È un metodo educativo che stimola il lato più creativo delle/dei partecipanti, contribuendo allo sviluppo della loro indipendenza e rafforzando, al contempo, la loro capacità di **analizzare, ragionare e pensare in modo critico** (Moreno, 2012).

Il secondo modello di riferimento è rappresentato dal **metodo MUPAI** (Pedagogical Museum of Child Art, ovvero il Museo Pedagogico di Arte Infantile). In questo caso, l'obiettivo principale è quello di comprendere le immagini che ci circondano al fine di essere in grado di riprodurle. Dato che i laboratori si concentreranno sulla **rappresentazione** e l'**interpretazione**, le/i giovani adolescenti impareranno a conoscere la differenza tra la vita reale e la vita che qualcuno ha predisposto per noi. La/il facilitatrice/tore sosterrà le/i giovani nello sviluppo di nuove prospettive esplorando i contenuti e le tecniche proposte (MUPAI, 2016).

Seguendo questi modelli di riferimento, la metodologia REC mira a offrire una **esperienza di educazione non formale trasformativa**. Inoltre, questa si trasformerà in una esperienza interdisciplinare grazie alla combinazione dell'**educazione audiovisiva**, dell'**educazione artistica** e delle **nuove tecnologie**.



Attraverso la presente guida, le operatrici e gli operatori giovanili riceveranno le linee guida di cui necessitano per condurre i laboratori incentrati sulla riflessione sulla violenza e sulle sue conseguenze. Le/li accompagnerà nel **processo creativo** rivolto verso la promozione dell'espressione e dello sviluppo del pensiero critico delle/nei partecipanti. I prodotti finali del laboratorio sono dei **video sperimentali** che verranno condivisi all'interno della comunità al fine di trasmettere i messaggi creati dalle/dai giovani e di **lasciare il segno**.

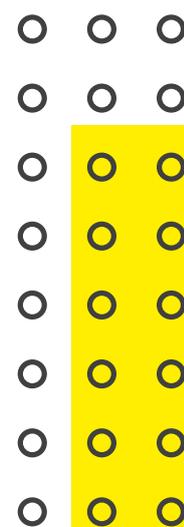
Creazione Audiovisiva come Mezzo di Espressione contro la Violenza

La violenza fa parte della nostra vita quotidiana, sebbene si possa non esserne del tutto consapevoli. Siamo circondati da programmi televisivi, film, video giochi, video musicali o altre forme di contenuti che offrono **scene e messaggi violenti**.

Un paio di anni fa, non avevamo accesso a così tanti contenuti. Le persone possedevano la televisione, la quale serviva principalmente lo scopo di condividere informazioni. Successivamente, ha iniziato a poco a poco a offrire anche dei contenuti per l'intrattenimento. Quando ha avuto inizio **l'era di Internet**, hanno cominciato ad emergere molteplici contenuti online. Di conseguenza, la violenza ha trovato il suo modo per entrare nelle nostre case attraverso questi nuovi canali, fino a diventare una cosa del tutto normale.

Viene spesso evidenziato come la massiccia esposizione alla **violenza** sia nociva, specialmente per le/i giovani, poiché influenza negativamente il loro comportamento. I genitori possono agire in modo preventivo in molti modi allo scopo di limitare l'accesso da parte delle/dei loro figlie/gli a contenuti violenti. Tuttavia, prima o poi, le/i giovani cominceranno ad avere maggiore controllo e decideranno loro a quali contenuti desiderano avere accesso. È altamente improbabile che le/i giovani non guardino contenuti violenti durante la loro adolescenza.

La **gioventù** è un periodo molto importante nell'evoluzione personale e interpersonale dell'individuo, essendo questo il momento che coincide con lo sviluppo culturale e umano della nostra identità. In questa fase, i **modelli di ruolo esterni** vengono trasmessi dai mezzi di comunicazione di massa. I contenuti televisivi sono solitamente molto influenti e hanno un **impatto** sulla comprensione del mondo che le/i giovani sviluppano. Pertanto, non possiamo ignorare gli effetti negativi dell'essere circondati da simili messaggi violenti attraverso questi canali.



L'esposizione a certe immagini può provocare lo sviluppo in molte/i giovani di **pensieri, emozioni, sentimenti e comportamenti aggressivi**. Per tale ragione, imparare a usare in modo corretto le nuove tecnologie e lo sviluppo dell'**alfabetizzazione audiovisiva** rappresentano delle priorità per proteggere il loro benessere. Siamo convinti che creare dei messaggi non violenti e trasmetterli attraverso i social media – e altri canali online – possa essere importante per affrontare questo problema. Coinvolgere le/i giovani nella creazione di tali contenuti aumenta la loro consapevolezza verso la propria **responsabilità** nella diffusione di messaggi.

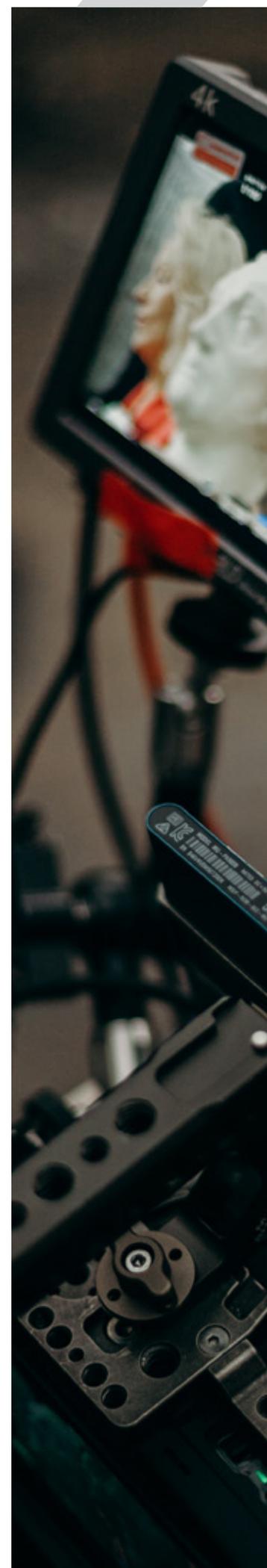
Oggi alcune tecnologie sono molto accessibili e quasi tutte danno la possibilità di condividere contenuti. Ciò implica che possiamo avvalerci del privilegio di condividere i nostri messaggi con il resto del mondo con un solo clic. D'altra parte, l'**accessibilità** a contenuti estremamente vari può portarci a guardare contenuti che incoraggiano all'odio e alla violenza. Attraverso l'alfabetizzazione audiovisiva, le/i giovani svilupperanno il pensiero critico che le/li guiderà nel modo più appropriato in qualità di **consumatrici/tori di contenuti audiovisivi**. L'obiettivo che si prefigge REC è quello di contribuire anche allo sviluppo della consapevolezza tra le/i giovani, le/i quali avranno l'occasione di promuovere una nuova realtà attraverso l'impiego delle nuove tecnologie che escluda la violenza. Abbiamo solo bisogno di imparare ad utilizzarle nel modo corretto.

Creazione di Video Sperimentali

La metodologia REC propone un genere audiovisivo particolare con il quale lavorare: **la creazione di video sperimentali**. Questa scelta è stata motivata da diverse ragioni. Innanzitutto, può essere importante mostrare alle/ai giovani questo modo non convenzionale di produrre contenuti audiovisivi e fare loro comprendere la sua **unicità**. Sebbene la cultura visiva sia piuttosto vasta, la maggior parte del pubblico accede generalmente ai contenuti più convenzionali. Di conseguenza, perdono l'occasione di apprezzare altri generi di produzione, i quali spesso, per motivi di budget limitato, non vengono diffusi su larga scala, ma il cui valore artistico è indiscusso.

Realizzando dei video sperimentali, le/i giovani possono avere l'opportunità di **sperimentare** e compiere i loro primi passi nella produzione audiovisiva senza pensare ai **limiti** della realizzazione dei film tradizionali. Il processo creativo sarà libero, permettendo alle/ai partecipanti di esprimersi nel modo che preferiscono.

Per comprendere meglio il potenziale della creazione di video sperimentali, offriremo una breve panoramica sulle sue **origini e caratteristiche**.





Il cinema sperimentale, noto anche come cinema di avanguardia, è difficile da definire soprattutto perché si tratta di un **genere molto vario**. Tentare di definirlo svislisce quasi il fine del genere stesso. Ciononostante, è possibile definirlo come un cinema che sfida le convenzioni del cinema narrativo e documentario tradizionale. Infatti, non deve raccontare una storia, avere personaggi o trasmettere un messaggio. Può essere **viscerale** o **banale, coinvolgente** o una **noia** completa. Può essere letteralmente qualsiasi cosa.

Il mondo del cinema sperimentale ha una storia ricca quanto il cinema narrativo. Di solito è associato ai registi europei, anche se l'America ha una propria tradizione ricca di registi sperimentali. Il cinema sperimentale è emerso quando alcune/i artiste/i hanno iniziato a sottolineare quanto fossero **artificiali** le imitazioni del cinema narrativo, nell'intento di sfidare l'idea secondo la quale vi era un modo unico di fare i film (Morrow, 2013).

La tecnologia cinematografica è stata inventata nel XIX secolo. Nei primi anni del 1920, la produzione cinematografica era fiorente in America, in Europa e in Australia. L'avanzamento tecnologico ha permesso alle/ai registe/i di produrre film incredibilmente ambiziosi. Tuttavia, le persone erano coinvolte in quelle produzioni audiovisive venivano considerate più come delle/degli **intrattenitrici/tori** che come delle/degli **artiste/i**. Successivamente, i film cominciarono a essere considerati come delle opere d'arte moderne. Le/i registe/i più indipendenti cominciarono a servirsi della tecnologia cinematografica adottando prospettive diverse. Con il passare del tempo, Hollywood aumentò gli standard di realizzazione cinematografica. Alcune/i artiste/i e registe/i all'avanguardia reagirono contro queste convenzioni creando dei contenuti audiovisivi per spezzare **l'illusione della realtà** e rendere consapevoli le spettatrici e gli spettatori dell'**artificialità dei film** (MoMA Learning, s.d.).

Gli anni '60 furono un decennio particolarmente importante per la produzione di film sperimentali, principalmente grazie Andy Warhol, la cui popolarità nel corso del decennio portò visibilità ai film sperimentali nel loro complesso. Inoltre, l'ascesa di una **controcultura di sinistra** durante questo decennio e la maggiore distribuzione di film non convenzionali ha portato a un aumento esponenziale del numero di artiste/i che hanno prodotto **film d'avanguardia** durante questo periodo (Film Reference, s.d.).

La controcultura degli anni '60, un fenomeno culturale anticonformista che si sviluppò in gran parte nel mondo occidentale tra la metà degli anni '60 e la metà degli anni '70, ha fornito il contesto ideale per la nascita di **nuove forme anticonvenzionali di espressione**.

Nel corso di questo periodo, tra le/i **registe/i sperimentali** più importanti figuravano Luis Bunuel, Maya Deren, Andy Warhol, Kenneth Anger, Chris Marker, Stan Brackhage e Jan Svankamyer. Alcuni esempi di film sperimentali famosi sono: "Un cane andaluso" (1929), di Luis Bunuel, un misto di immagini surreali realizzato appositamente per essere privo di qualsiasi spiegazione razionale, il quale è probabilmente il film più famoso e discusso di tutti i film sperimentali; "Dog Star Man" (1961), di Brakehage, che consiste in starti di colore, forme e macchie che si muovono velocemente, creando un **esperienza disorientante e unica**; "Eat" (1963), di Andy Warhol, consistente in circa 40 minuti di rappresentazioni ad alto contrasto di un uomo intento a mangiare lentamente, trascendendo così le **aspettative** di ciò in cui dovrebbe consistere un film.

Secondo numerosi critici, il mondo del cinema sperimentale ha vissuto un periodo di ridotta creatività durante gli anni '80. Tuttavia, negli anni '90, il movimento chiaramente riprese la sua ascesa. Nacque una nuova **generazione di artiste/i** e tendenze estetiche.

Come è stato già affermato, per sua natura non è possibile definire un insieme di regole da seguire per creare dei film sperimentali. Ciononostante, possono essere fatte alcune considerazioni su come dovrebbero essere realizzati allo scopo di comprendere meglio le **potenzialità** di questo genere.

Innanzitutto, questo tipo di produzione cinematografica permette una grande **libertà di espressione creativa**. La produzione cinematografica tradizionale, anche se offre l'opportunità di creare sempre delle nuove storie, si limita a tutto ciò che può essere mostrato e a come dovrebbe essere fatto. Le immagini e i suoni sono fondamentali nella storia. Questi limiti, invece, non sussistono nella produzione cinematografica sperimentale. Pertanto, ciò che risulterebbe inaccettabile nel mondo del cinema narrativo, è perfettamente accettabile in quello del cinema sperimentale.

L'assenza di limiti alla creatività permette al cinema sperimentale di provare ed **esplorare** nuove cose. Nella fase di produzione, la videocamera può essere utilizzata in vario modo, mentre nella fase successiva alla produzione, il video può essere manipolato fino a raggiungere risultati inattesi. Attraverso questo esercizio, le/i registe/i godono dell'opportunità di perfezionare le tecniche che possono anche integrare nella produzione di film narrativi e documentari. Sperimentare è un buon modo per imparare a lavorare nel settore della produzione audiovisiva. Inoltre, questa libertà creativa offre alle/ai registe/i la possibilità di allontanarsi dalle convenzioni ed evitare di conformarsi. Le/i registe/i di film sperimentali possono creare il proprio **stile** (Hardy, 2013).



La **spontaneità** è un altro elemento chiave della produzione cinematografica sperimentale. Ad esempio, quando si produce un film narrativo, le decisioni (prese nella fase antecedente la produzione) vengono seguite con attenzione durante la fase di produzione. Invece, nel caso della produzione cinematografica sperimentale, le decisioni creative vengono solitamente prese durante le riprese, trasformandole in atti di espressione spontanei (Hardy, 2013).

Il cinema sperimentale è una **forma estetica**. Sebbene tutti i film utilizzino risorse artistiche come la fotografia, la musica, la pittura, ecc., i film narrativi e documentari non se ne servono necessariamente al massimo delle loro potenzialità, poiché non si concentrano sulla creazione di un'arte puramente estetica, bensì sulla creazione di una realtà narrativa. Al contrario, nel cinema sperimentale, le possibilità per mescolare e manipolare gli elementi artistici per suscitare delle emozioni sono illimitate. Lo scopo principale del cinema sperimentale è favorire l'**espressione**, non la perfezione tecnica. Per questa ragione, nell'ambito della produzione cinematografica sperimentale, è difficile o quasi impossibile definire un confine netto tra ciò che è ammesso e ciò che non lo è (Hardy, 2013).

Il cinema sperimentale è sovente associato all'**espressione sociale**. Numerosi film narrativi celano sfumature culturali, sociali, politiche e perfino religiose che sono implicitamente inserite nelle convenzioni narrative. Tuttavia, questi tipi di produzioni sono generalmente create per il grande pubblico e la loro creazione dipende da un considerevole budget, il quale viene fornito da investitori che non desiderano implicazioni politiche e religiose nei propri film o che non intendono alienare le/gli spettatrici/tori. Le produzioni sperimentali, invece, non cercano il successo commerciale e questo permette alle/ai produttrici/tori di decidere liberamente se trasmettere o meno dei messaggi specifici, anche se ciò potrebbe causare il rifiuto di gran parte del pubblico (Hardy, 2013).

Il cinema sperimentale non nasce come un prodotto destinato al grande pubblico. Alcune persone, infatti, possono vivere la propria vita senza vedere mai nemmeno una scena di un film sperimentale. La maggior parte delle persone non saprebbe vederne uno fino alla fine. Questo genere di film propone qualcosa di diverso che probabilmente non soddisfa le **aspettative delle/degli spettatrici/tori**, causa **smarrimento** ed è perfino in grado di **infastidire** o provocare **delusioni**. Ciononostante, il grado di manipolazione degli elementi per ritrarre una emozione o trasmettere determinati messaggi è illimitato. Di conseguenza, la produzione cinematografica sperimentale costituisce un **mezzo artistico estremamente potente**. La scena cinematografica sperimentale è considerata una subcultura che ha sostanzialmente luogo all'esterno dei cinema ordinari. I



film sperimentali sono molto spesso proiettati nei musei, nelle gallerie, nei club cinematografici e durante i festival. Hanno anche i loro canali di distribuzione. Benché questa forma di cinema non raggiunga solitamente il grande pubblico, rappresenta una nicchia essenziale e ha da sempre costituito l'**avanguardia** che determina le convenzioni.

Esistono modi diversi di produrre film sperimentali. Ad esempio, molte/i artiste/i creano dei film *found-footage* e ricontestualizzano, essenzialmente, i materiali audiovisivi. Naturalmente, l'utilizzo di materiale esistente non rappresenta il solo modo di sperimentare. Le/i registe/i possono liberare la propria immaginazione e trovare il proprio modo unico di produrre contenuti per le loro opere sperimentali. È chiaro che la produzione cinematografica sperimentale rompe le regole convenzionali del **linguaggio cinematografico**, il quale promuove la **libera esplorazione** degli strumenti e della grammatica audiovisiva. Infrange le regole e gli standard definiti dal cinema, lasciando alle sue spalle il formato narrativo che domina l'industria cinematografica.

Il linguaggio sperimentale audiovisivo proviene per la maggior parte dall'avanguardia cinematografica che si sviluppò negli anni '20: il **cinema astratto, impressionista, futuristico e surrealista**. Il video sperimentale generalmente si basa su un concetto, il quale viene sviluppato attraverso livelli sempre più complessi di significato. Infrange alcuni o tutti gli elementi della narrazione convenzionale: la trama, la mimesi, lo spazio, il tempo e il suono. Quindi, favorisce una **esperienza estetica**. I film sperimentali hanno un impatto sensoriale e stimolano le/gli spettatrici/tori.

Sebbene non vi siano regole per creare un film sperimentale, vi sono delle caratteristiche che consentono di riconoscerlo. I prodotti sperimentali generalmente **mancono di linearità narrativa**, applicano **metafore visive**, sostituiscono la continuità della prospettiva **giustapponendo le immagini**, ricercano l'**astrazione** attraverso il ricorso a diverse tecniche (distorsione, punti luminosi che si ripetono sullo schermo, ecc.).

Tecniche di Arti Visive e Plastiche

Produrre un video sperimentale potrebbe sembrare molto complesso poiché implica l'uso non convenzionale delle tecniche solitamente impiegate per creare dei contenuti audiovisivi. Qualcuno potrebbe affermare che prima di infrangere le regole è necessario conoscerle approfonditamente e, come è possibile osservare nell'Allegato "Processo di Produzione Audiovisiva", comprendere che la produzione audiovisiva è un processo complesso che prevede la considerazione di molte norme.



Per semplificare la creazione di un video sperimentale, nell'ambito del progetto REC è stato deciso di introdurre alcune tecniche di **arti visive e plastiche** nell'intento di utilizzarle per la creazione di contenuti video e trovare per mezzo di esse modi innovativi e non convenzionali di veicolare messaggi. La **sperimentazione**, quindi, verrà promossa specialmente attraverso l'uso di queste tecniche.

Ciascuno dei cinque laboratori REC è stato ideato per utilizzare una particolare tecnica propria delle arti visive e plastiche per generare contenuti e narrative. Queste tecniche incoraggeranno le/i partecipanti a **manipolare i materiali**, a **sperimentare** e a trovare nuove modalità di espressione. Alla base di questa decisione, vi è l'ipotesi che quando si lavora con argomenti complicati come la violenza, le arti visive e plastiche possano aiutare le persone, soprattutto quelle più vulnerabili, a trovare modi non verbali e significativi di comunicare ciò che provano. Questo è un aspetto molto importante perché una delle priorità di REC è fornire le/i giovani, in particolar modo quelle/i più vulnerabili, di nuovi canali per parlare di un fenomeno estremamente rilevante come la violenza.

Le **arti visive** si riferiscono all'elaborazione estetica e artistica di forme unidimensionali e bidimensionali, come il disegno, la pittura, la serigrafia e la stampa, la fotografia, le arti digitali e quelle applicate. Le **arti plastiche**, invece, si concentrano sulla creazione artistica ed estetica di forme tridimensionali, come la scultura, l'artigianato, le ceramiche e l'architettura (Esaak, 2020).

Fanno parte dell'educazione artistica e la maggior parte delle persone entra in contatto con queste discipline in determinati momenti del proprio percorso formativo. Sfortunatamente, il valore di queste discipline viene qualche volta sottovalutato, anche se l'educazione artistica contribuisce allo **sviluppo integrale** delle persone. Arricchisce e offre un notevole **contributo cognitivo** allo sviluppo delle competenze e delle capacità. Per mezzo delle arti, siamo in grado di interpretare e di riformulare gli elementi che acquisiamo attraverso l'esperienza. L'arte aiuta le persone a connettersi con la propria identità individuale e culturale, permettendo loro di porsi criticamente in relazione alla loro realtà e di proiettare se stesse nel futuro in un modo più integrato. Le arti incoraggiano **l'espressione dei sentimenti, delle emozioni, delle sensazioni e dell'esperienza**, fornendo una opportunità formativa per lo sviluppo personale e sociale attraverso la promozione del pensiero critico, della creatività, della cooperazione, della solidarietà e della tolleranza.

Il coinvolgimento delle/dei giovani nel progetto artistico è molto importante per offrire alle/ai facilitatrici/tori, insegnanti, genitori, decisori politici e alla comunità in generale, l'opportunità di accedere al **mondo delle/dei giovani** e capire quello che provano e pensano. È un modo per ridurre la distanza tra le/i giovani e il



resto della comunità e sottolineare che i loro problemi sono rilevanti quanto quelli degli adulti. Risolvere i loro problemi, in particolare quelli relativi alla violenza, significa migliorare la nostra società futura.

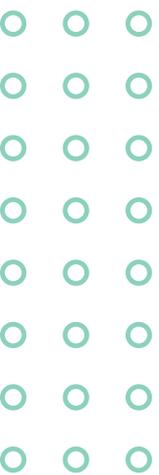
Per l'attuazione del programma REC, sono state scelte cinque diverse tecniche di arti visive e plastiche, anche se potrebbero essere sostituite da altre, a seconda della decisione della/del facilitatrice/tore. Le tecniche scelte sono: **la fotografia sperimentale, la creazione di maschere, la land art, il collage tessile e il teatro delle ombre**. Queste tecniche saranno esplorate in dettaglio nell'introduzione di ogni laboratorio del programma REC.

Nuove Tecnologie

Le nuove tecnologie offriranno l'ultimo pezzo del puzzle di REC. Ad esempio, i contenuti creati utilizzando tecniche delle arti visive e plastiche saranno convertiti in **risorse digitali**, divenendo così parti essenziali del video sperimentale finale. L'impiego delle nuove tecnologie serve anche lo scopo di registrare le opere realizzate effettuando foto, collage tessili o land art sperimentali. Registreranno le/i giovani che indossano maschere create da loro stesse/i o i loro spettacoli impiegando la tecnica del teatro delle ombre.

Al fine di svolgere il programma REC, in effetti, è necessario disporre almeno di un **dispositivo di registrazione video**, preferibilmente insieme all'attrezzatura completa, ovvero **treppiede, microfono e flash**. La prima applicazione del programma REC è stata effettuata attraverso l'utilizzo di tablet, dato che sono facilmente maneggiabili. Inoltre, l'utilizzo dei tablet permette di godere di un vantaggio supplementare: possono essere direttamente installati dei **programmi di montaggio dei video**. Pertanto, non c'è alcun bisogno di esportare i video registrati su altri dispositivi per poterli modificare.

Un programma di montaggio è estremamente utile per operare le modifiche e finalmente creare i prodotti finali dei laboratori. Si raccomanda di acquistare una versione premium al fine di ottenere una maggior disponibilità di **opzioni di montaggio** che permettono alle/ai partecipanti dei laboratori REC di scoprirle liberamente attraverso la sperimentazione. Utilizzare questi dispositivi e programmi per il montaggio dei video permetterà alle/ai giovani di sviluppare le **competenze informatiche** utili per il loro futuro.



Struttura dei Laboratori REC

Il programma REC consta di **cinque laboratori**, specificatamente sviluppati per esplorare i cinque argomenti sopra esposti. Riteniamo che allo scopo di promuovere e massimizzare il processo di apprendimento, ciascun laboratorio debba essere attuato nell'arco di due mesi, proponendo così l'esperienza REC come un **processo della durata di dieci mesi**. L'attuazione dei cinque laboratori REC come un processo continuo potrebbe migliorare il risultato finale. Tuttavia, ciascun laboratorio è indipendente. Per questa ragione, nella replicazione di questo modello, le operatrici e gli operatori giovanili potrebbero decidere di svolgere solo alcuni laboratori o modificare il loro ordine, selezionando quelli più appropriati in base alle specificità del contesto e delle esigenze.

Il programma REC, essendo il risultato della combinazione di **creazioni audiovisive e artistiche**, prevede l'utilizzo di diverse tecniche delle arti visive e plastiche per creare i contenuti dei video sperimentali. Una tecnica diversa viene applicata come processo creativo principale in ciascun laboratorio REC, risultando così nelle seguenti combinazioni:

Laboratorio REC1

Argomento: Violenza fisica: tormentare ed essere tormentati
Tecnica artistica: Fotografia sperimentale

Laboratorio REC2

Argomento: Bullismo e lo squilibrio di potere
Tecnica artistica: Realizzazione di maschere per la creazione dei personaggi

Laboratorio REC3

Argomento: Cyberbullismo: ostilità senza confini fisici
Tecnica artistica: Land Art e utilizzo degli elementi naturali

Laboratorio REC4

Argomento: Violenza di genere: controllo e negligenza
Tecnica artistica: Collage tessile

Laboratorio REC5

Argomento: Indifferenza, invisibilità e isolamento
Tecnica artistica: Teatro delle ombre

Ogni laboratorio si compone di **otto sessioni di 2 ore**, anche se la sua durata potrebbe essere adattata alle esigenze specifiche delle/dei partecipanti di ciascun gruppo. Le operatrici e gli operatori giovanili avranno bisogno di più tempo per preparare le sessioni, specialmente per esplorare a fondo gli argomenti e le tecniche. Pertanto, riteniamo che la durata complessiva di ogni laboratorio sarà di circa **32 ore**: 16 ore per la preparazione e 16 ore per fornire le sessioni.

Almeno una/un **operatrice/tore giovanile**, ma preferibilmente due, dovrebbe condurre lo svolgimento delle attività dei laboratori, il cui numero ideale di partecipanti dovrebbe essere di **10-15 persone**.

Le otto sessioni di ciascun laboratorio sono strettamente connesse tra di loro. Per potere comprendere il processo alla loro base e le loro interconnessioni, ti invitiamo a osservare l'immagine seguente:

Sessione 1	Sessione 2	Sessione 3	Sessione 4
<ul style="list-style-type: none"> » Presentazione del progetto e della metodologia » Creazione del rapporto 	<ul style="list-style-type: none"> » Discussione in gruppo dell'argomento » Elaborazione di idee e concetti » Presentazione della tecnica artistica 	<ul style="list-style-type: none"> » Presentazione delle tecniche narrative » Esplorazione delle risorse artistiche 	<ul style="list-style-type: none"> » Esplorazione delle risorse narrative » Creazione della storia
Sessione 5	Sessione 6	Sessione 7	Sessione 8
<ul style="list-style-type: none"> » Esplorazione del racconto audiovisivo » Applicazione della tecnica artistica 	<ul style="list-style-type: none"> » Produzione artistica » Produzione audiovisiva 	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizzazione delle sessioni di ripresa » Montaggio e post-produzione 	<ul style="list-style-type: none"> » Post-produzione » Riflessioni finali e conclusione

Come puoi osservare, alcune sessioni sono evidenziate con lo stesso colore: le sessioni **1 e 2 in giallo**, le sessioni **3, 4 e 5 in blu**, le sessioni **6, 7 e 8 in rosa**. Ciascun colore rappresenta un processo diverso che viene attuato in ciascuna fase del laboratorio. Verrà offerta una spiegazione per questi tre blocchi nei paragrafi successivi.

Infine, tutte le sessioni sono racchiuse da un **contorno grigio**, il quale allude all'utilizzo delle **nuove tecnologie** che caratterizzerà l'intera esperienza REC, assicurando così lo sviluppo delle competenze informatiche.



Il programma REC propone un modello innovativo ed eterogeneo. Non è mirato esclusivamente ai laboratori di produzione audiovisiva o alla semplice trasmissione di conoscenze. Propone infatti un percorso di riflessione che conduce alla produzione, svolta attraverso la **sperimentazione**. Ciascuna organizzazione partner guida lo sviluppo di uno dei cinque laboratori REC, i quali presentano un'ampia varietà di **risorse e dinamiche**. Queste porteranno anche alla formazione dell'identità individuale e di gruppo, promuovendo il processo creativo.

Mostrare la struttura dei laboratori può essere utile non solo per riprodurre il modello, ma anche per usare la metodologia per trattare altri argomenti. La metodologia è **flessibile** abbastanza da poter essere adattata a scopi diversi.

Il primo blocco di ciascun laboratorio è formato dalla **prima e dalla seconda sessione**, dedicate alla presentazione e alla creazione del legame nel gruppo. Queste sessioni si concentrano sull'importanza di costruire **l'identità del gruppo** con il quale si lavorerà. È importante che gli scopi e la metodologia siano chiari fin dal principio.

Inoltre, queste sessioni mirano a creare un rapporto non solo tra le/i partecipanti, ma anche tra loro e le/i facilitatrici/tori. L'argomento della violenza non è così semplice da trattare. Pertanto, è di fondamentale importanza creare uno **spazio sicuro** dove tutte/i le/i partecipanti si sentano a proprio agio. Il successo di queste sessioni potrà facilitare l'attuazione generale dei laboratori: le/i partecipanti cominceranno a fidarsi l'una/o dell'altra/o e parteciperanno in modo attivo. Inoltre, la creazione di un rapporto e lo sviluppo del senso di identità e appartenenza al gruppo possono favorire il loro **empowerment**, lo sviluppo della loro **autostima** e il **supporto tra pari**. Ciò faciliterà il coinvolgimento delle/dei partecipanti all'interno del processo creativo. Nel corso di queste prime sessioni, vi sarà anche lo spazio per cominciare a promuovere e ad esplorare l'espressione individuale e di gruppo attraverso il processo creativo e artistico.

Durante la pratica generale dei laboratori, potrebbe essere importante essere consapevoli del ruolo delle/dei facilitatrici/tori e delle/dei partecipanti. Occorre prestare attenzione all'**atteggiamento** che una/un facilitatrice/tore dovrebbe avere e l'atteggiamento che dovrebbe essere promosso tra le/i partecipanti. Tuttavia, poiché riteniamo che il successo della prima fase sia fondamentale per assicurare una buona partecipazione e ottimi risultati, ci sarà un'ulteriore spiegazione dei diversi aspetti da considerare riguardo al ruolo della/del facilitatore, delle/dei partecipanti e allo spazio di esplorazione/creazione.



Le **sessioni 3, 4 e 5** (segnate in blu) sono dedicate all'introduzione di tecniche artistiche visive e plastiche, nonché alla creazione di una storia. Si focalizzano sulla trasmissione delle conoscenze su due temi fondamentali per la costruzione delle nostre creazioni finali: **tecniche narrative** e di **produzione**. Le tecniche narrative si riferiscono agli elementi di base necessari per trasmettere una storia. Per esempio, il cinema non è altro che storie. Quello che vediamo sono sempre variazioni di rappresentazione, discorso e risorse.

Attraverso esercizi di scrittura creativa, queste sessioni incoraggiano la creatività e mirano alla creazione collettiva di una storia. Allo stesso tempo, particolare attenzione viene data ai contenuti teorici e al materiale audiovisivo riguardanti la principale tecnica artistica utilizzata in ogni laboratorio. L'obiettivo è quello di esplorare e analizzare la cultura visiva, trovare l'**ispirazione** e incoraggiare le/i partecipanti a trovare il proprio modo di esprimersi.

Le sessioni 6, 7 e 8 (segnate in rosa) si concentrano sul processo audiovisivo. In queste sessioni, ci sono attività più creative e procedurali per l'attuazione della **produzione audiovisiva**. L'allegato "Processo di Produzione Audiovisiva" è uno strumento molto utile per sostenere queste sessioni e per orientare verso il raggiungimento di buoni risultati. Le/i facilitatrici/tori in queste sessioni devono prendersi cura delle esigenze tecniche e procedurali delle/dei partecipanti e, talvolta, anche guidarli nel loro processo creativo.

Il Ruolo della/del Facilitatrice/tore

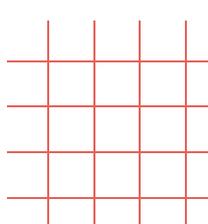
L'esperienza della/del facilitatrice/tore nella produzione artistica/audiovisiva è importante, ma più importante è la sua capacità di generare e attivare dinamiche di **partecipazione, riflessione e inclusione**.

Poiché il progetto affronta questioni delicate, la/il facilitatrice/tore dovrebbe essere molto attenta/o a ciò che le/i partecipanti vogliono condividere durante le sessioni. Lei/lui dovrebbe motivarle/i a condividere i loro sentimenti ed esperienze senza forzarle/i. La/il facilitatrice/tore dovrebbe lavorare sull'intero gruppo, favorendo la creazione di un cerchio di fiducia, promuovendo così la **collaborazione** e la **condivisione** tra le/i partecipanti



Il contributo attivo delle/dei giovani è essenziale per il raggiungimento di risultati positivi. Per questo motivo, la/il facilitatrice/tore coinvolgerà le/i giovani attraverso attività che ne coltivino la partecipazione. Le/i giovani partecipanti alle attività di REC non saranno ascoltatrici/tori passive/i. Saranno incoraggiate/i a prendere parte attiva all'interno del processo. La/il facilitatrice/tore proporrà dinamiche di gruppo rilevanti per stimolare il **team building** e il **supporto** tra pari. Le capacità di ogni membro del gruppo saranno promosse, massimizzando i loro **punti di forza** e minimizzando le loro **debolezze**.

Allo scopo di ottenere successo dall'attuazione dei laboratori, la/il facilitatrice/tore dovrebbe:

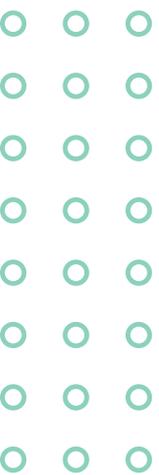
- » Possedere una **mentalità aperta** e ed essere pronta/o a sviluppare nuove capacità.
 - » Rispettare l'opinione altrui senza limitare la **creatività e l'espressione**, evitando, dunque, di imporre le proprie idee.
 - » Essere in grado di costruire un **cerchio di fiducia** tra le/i partecipanti.
 - » Stimolare la discussione nel gruppo e garantire **l'equa partecipazione** di tutti i membri.
 - » Guidare la discussione per trovare **soluzioni positive**.
 - » Stimolare la **riflessione** e il **pensiero critico**.
 - » Fornire **assistenza tecnica**.
 - » **Fidarsi** delle persone e delle loro capacità.
 - » Dimostrare un **atteggiamento democratico e partecipativo**.
 - » Incoraggiare il gruppo a fissare i propri **obiettivi** e a prendere le proprie **decisioni**.
- 





Inoltre, la/il facilitatrice/tore dovrebbe tenere conto del fatto che lo **spazio** in cui si svolge il laboratorio è anch'esso essenziale. Secondo Gibb (1996), al fine di sviluppare correttamente un laboratorio di apprendimento, l'ambiente fisico dovrebbe essere abbastanza grande da svolgere **attività basate sull'esperienza** e sufficientemente piccolo da promuovere l'alto livello di **partecipazione** e il livello minimo di intimidazione. L'atmosfera dovrebbe essere informale, ma ogni distrazione dovrebbe essere evitata. D'altra parte, anche gli aspetti come il riscaldamento, l'illuminazione e la ventilazione devono essere presi in considerazione, così come la disponibilità di tavoli in modo che i membri possano scrivere.

È opportuno stabilire procedure per la **risoluzione dei conflitti**. Tenete a mente che molte barriere di comunicazione provengono da aspetti emotivi e interpersonali. Pertanto, si consiglia di evitare la tensione all'interno del gruppo. Se questa dovesse emergere, è necessario risolvere il problema, consentendo così a ogni partecipante di sentirsi libera/o e proprio agio per comunicare all'interno del gruppo.





LAB REC1

Costruire Immagini
per Abbattere la Violenza



DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Argomento	Violenza fisica: tormentare ed essere tormentati
Tecnica plastica/visiva	Fotografia sperimentale
Partner implicato	Fundación INTRAS
Durata complessiva (compresa la preparazione)	32 ore
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> » Riflettere sulla violenza fisica, sulle ragioni alla sua base, sulle conseguenze e su come prevenire il suo verificarsi. » Esplorare e cimentarsi nella tecnica fotografica sperimentale. » Acquisire le competenze informatiche connesse alla registrazione e al montaggio video. » Migliorare le competenze comunicative e la capacità di trasmettere messaggi significativi. » Migliorare la creatività e il pensiero divergente. » Valorizzare la ricchezza della diversità.
Sessione 1	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Benvenuti al Laboratorio REC1! 1.2 Attività rompighiaccio 1.3 Esplorare l'apparecchiatura di registrazione 1.4 Idee, emozioni ed esperienze in merito alla violenza fisica 1.5 Violenza fisica: tormentare ed essere tormentati 1.6 Chiusura
Sessione 2	<ol style="list-style-type: none"> 2.1 Introduzione 2.2 Raccogliere le idee 2.3 Presentazione della tecnica artistica: fotografia sperimentale 2.4 Chiusura
Sessione 3	<ol style="list-style-type: none"> 3.1 Introduzione 3.2 Cimentarsi nella fotografia sperimentale 3.3 Chiusura
Sessione 4	<ol style="list-style-type: none"> 4.1 Introduzione 4.2 Esplorare le risorse e trarre ispirazione 4.3 Creazione della storia 4.4 Chiusura
Sessione 5	<ol style="list-style-type: none"> 5.1 Introduzione 5.2 Completamento della storia e preparazione della fase di produzione 5.3 Chiusura
Sessione 6	<ol style="list-style-type: none"> 6.1 Introduzione 6.2 Produzione dei contenuti della storia attraverso la fotografia sperimentale 6.3 Pianificazione della produzione video 6.4 Chiusura
Sessione 7	<ol style="list-style-type: none"> 7.1 Introduzione 7.2 Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese! 7.3 Fase di montaggio video 7.4 Chiusura
Sessione 8	<ol style="list-style-type: none"> 8.1 Introduzione 8.2 Montaggio e completamento del video 8.3 Chiusura

Violenza fisica

Tormentare ed essere tormentati

L'abuso fisico consiste in una persona che usa la propria forza fisica contro un'altra persona, causandole potenzialmente dei danni. Può assumere diverse forme: **graffiare, mordere, spingere, stratonare, schiaffeggiare, prendere a calci, soffocare, strangolare, lanciare oggetti, avvelenare, scuotere, costringere a mangiare o impedire di mangiare, usare le armi** o oggetti con i quali ferire gli altri, **immobilizzare** o qualsiasi altro atto che possa arrecare sofferenza o minacciare gli altri.

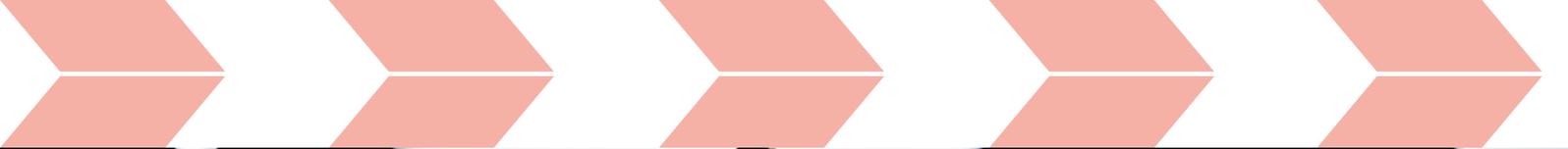
Tra le prove dell'avvenuto abuso fisico figurano lividi, ossa fratturate, bruciate o ustioni, segni di morsi, ecc. Questo genere di violenza può anche provocare altre **ferite e problemi di salute**, come cicatrici, conseguenze da avvelenamento (come il vomito, sonnolenza o convulsioni), problemi respiratori da soffocamento, annegamento o avvelenamento (NSPCC, s.d.).

L'abuso fisico può produrre effetti duraturi sui minori e sulle/sui giovani. Può portare a **scarse condizioni di salute fisica o mentale** in futuro, causando **ansia, problemi comportamentali, comportamenti criminali, depressione, problemi di abuso di droghe e alcool, disturbi alimentari, problemi scolastici, obesità, comportamenti sessuali rischiosi**, ma anche **pensieri e/o tentativi di suicidio** (NSPCC, s.d.).

Questo genere di abuso si verifica in diversi contesti. Quando si verifica nei contesti familiari, sembra che ciò sia connesso a diversi fattori, i quali rendono difficile ai genitori il garantire alle/ai loro figlie/gli una casa sicura e amorevole, tra cui: **povertà, alloggi scadenti, problemi di droga e alcool, problemi di salute mentale, problemi relazionali, abusi domestici, isolamento o mancanza di supporto**, effetti derivanti da **abuso infantile o negligenza**. Inoltre, le/i giovani che presentano disabilità manifestano un maggiore rischio di soffrire di abusi fisici, specialmente coloro che sono incapaci di individuare e segnalare il verificarsi di questi abusi (NSPCC, s.d.).

Altrettanto varie sono le cause della violenza, come la **frustrazione, la violenza a casa o nel proprio quartiere** e la tendenza a vedere come ostili le azioni delle altre persone anche quando queste non lo sono affatto. L'esposizione a **media che veicolano violenza** può essere anch'esso un fattore scatenante. Certe situazioni possono aumentare il rischio di aggressione, come bere e abusare di droghe, insultare e altre **provocazioni e fattori ambientali** come il caldo, la scarsità d'acqua e/o il sovraffollamento (Kazdin, 2000).

Tra le forme che la violenza può assumere, la **violenza fisica** sembra essere la sua manifestazione più comune, sebbene sia probabilmente solo la punta dell'iceberg. In genere, è accompagnata dalla violenza psicologica. In effetti, la violenza fisica avviene specialmente quando la vittima oppone resistenza alla **violenza psicologica** (Hirigoyen, 2006). Quando chi aggredisce assale la vittima, l'intenzione primaria non è quella di causarle un occhio nero, bensì quella di mostrare la propria autorità. È un gioco di **potere** in cui le vittime sono coloro che non riescono ad affermarsi a causa della mancanza di fiducia in se stesse o di risorse.



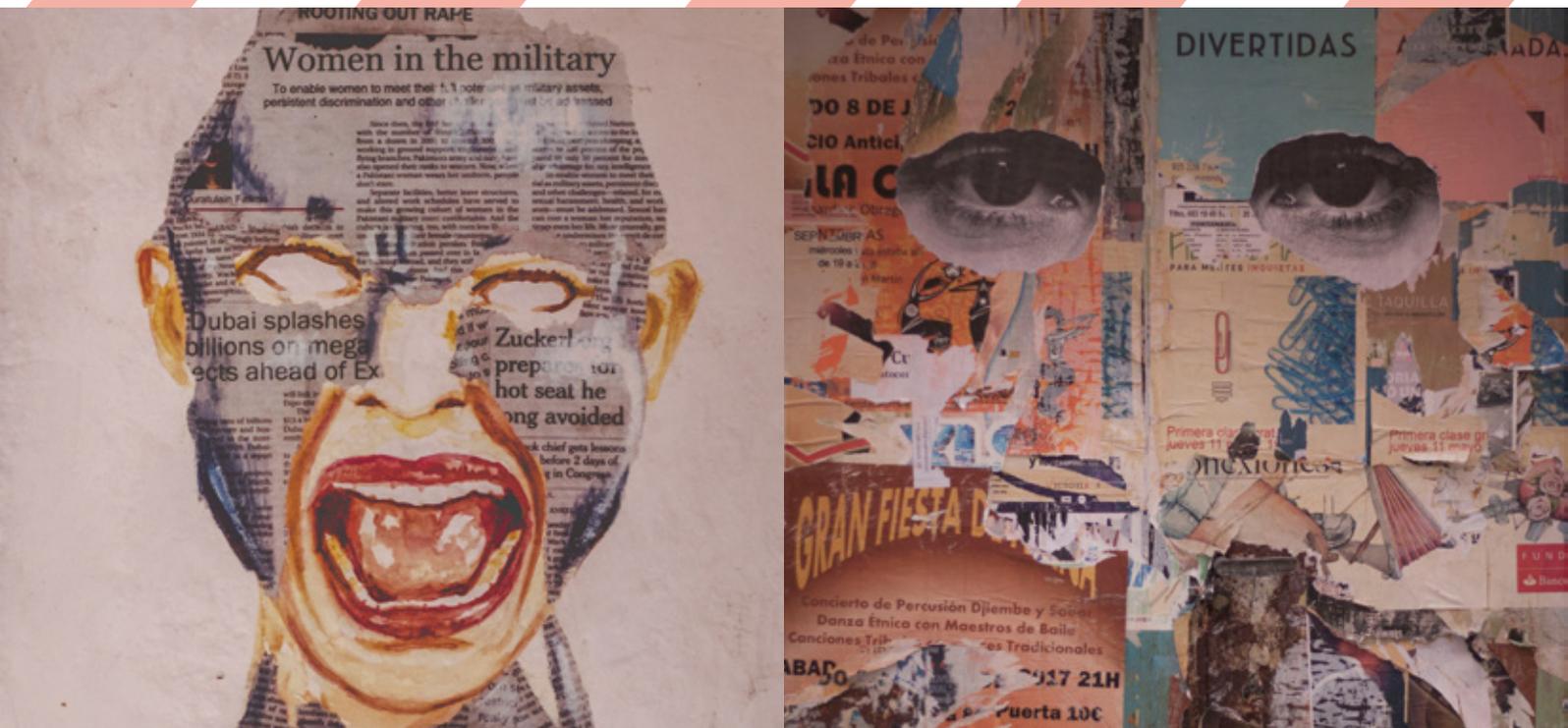
Tecnica artistica: Fotografia Sperimentale



Questo primo laboratorio di REC propone la fotografia sperimentale come principale tecnica per la produzione dei contenuti del video sperimentale. I riferimenti bibliografici di questa tecnica sono inseriti all'interno dell'Allegato II.

All'inizio, la **fotografia** si concentrava esclusivamente sulla riproduzione e **rappresentazione della realtà**. Le/gli artisti come Alexander Rodtschenko, Raul Hausman, Man Ray e Lzlo Moholy-Nagy cominciarono a utilizzare la **sperimentazione fotografica** come mezzo di espressione artistica. Erano influenzati da movimenti artistici come il Dadaismo, il Costruttivismo e il Surrealismo. Percepirono l'esigenza di infrangere le forme tradizionali, estremamente vicine alla pittura e al disegno, anche al fine di comprendere il rapporto tra fotografia e arte.

Il campo della sperimentazione fotografica è estremamente vasto. Molteplici artiste/i hanno proposto tecniche diverse per utilizzare la fotografia in modo non convenzionale. A tal fine, i laboratori REC propongono alcuni processi fotografici, anche se questa lista non è esaustiva e la/il facilitatrice/tore è libera/o di decidere di proporre tecniche alternative.



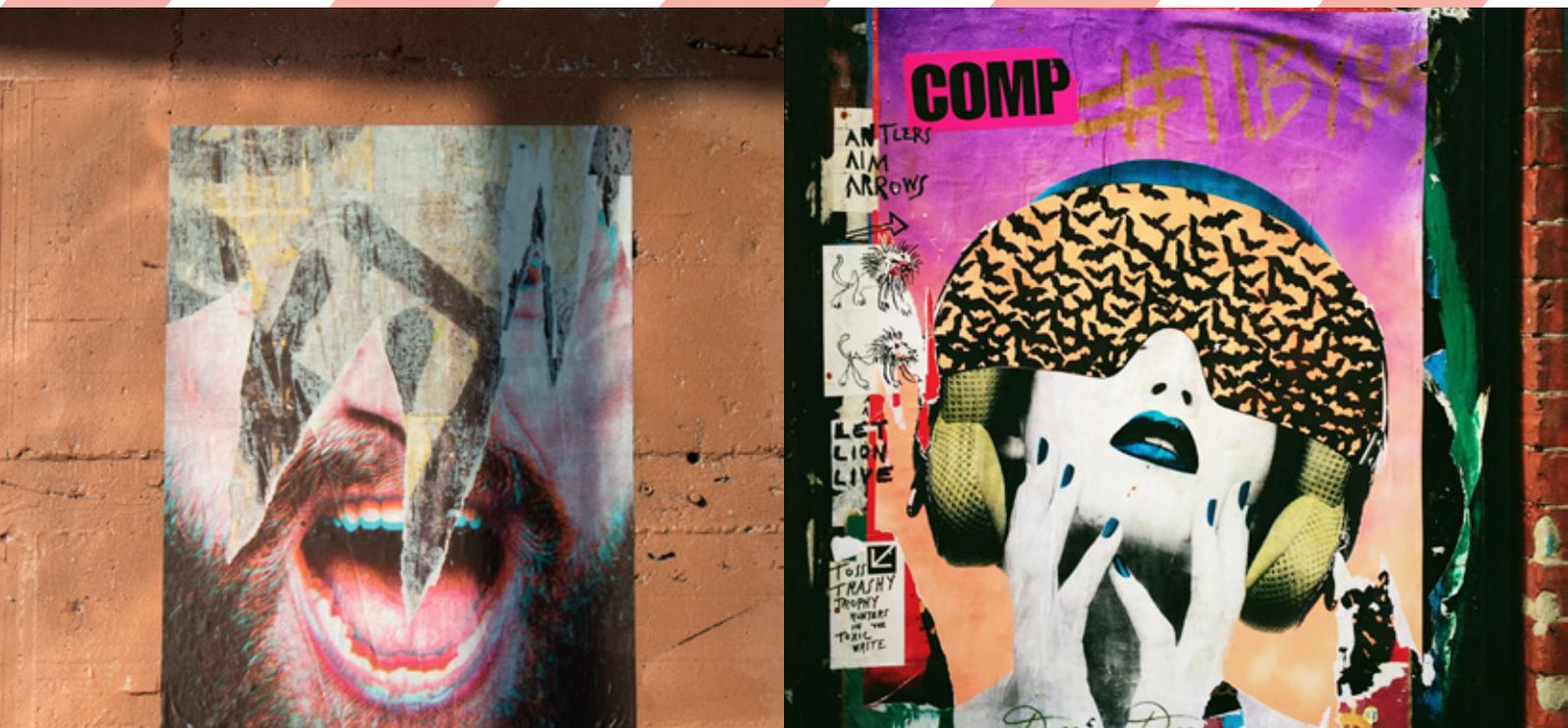
Fotomontaggio

Un **fotomontaggio** è un collage costruito da fotografie. Il primo fotomontaggio è stato realizzato combinando diversi negativi fotografici, creando un'immagine unica. Con le nuove tecnologie, il fotomontaggio è diventato molto ricorrente nel mondo audiovisivo, soprattutto nella moda e nella pubblicità. Nel corso del XX secolo, il fotomontaggio ha preso una svolta radicale divenendo una delle caratteristiche principali della fotografia: favorisce **l'illusione della realtà**, mentre costruisce scene fittizie date dalla realtà. Il fotomontaggio rende evidente come la fotografia possa essere alterata per manipolare la realtà

Il principio del fotomontaggio e del collage è simile: la **sovrapposizione** o il **collegamento** di più immagini all'interno dello stesso piano. Tuttavia, un collage utilizza elementi che vengono estratti da libri e oggetti reali, i quali vengono successivamente aggiunti al lavoro. D'altra parte, il fotomontaggio è una manipolazione della realtà attraverso la fotografia.

Lavorare con il fotomontaggio permette di mostrare la realtà da una **prospettiva simbolica e metaforica**. Movimenti artistici come il Dadaismo, il Costruttivismo, il Surrealismo, la Pop Art, ricorrevano all'uso del fotomontaggio come mezzo di espressione, spesso per esprimere il dissenso

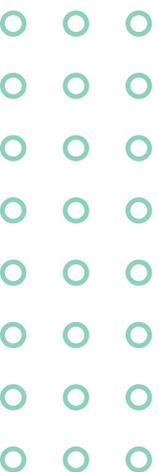
Il fotomontaggio classico rende visibile il taglio, che arricchisce il prodotto finale con una sorta di **"ferite" sperimentali**. Tale variazione lo rende unico e gli conferisce una consistenza particolare. D'altra parte, fotomontaggio digitale cerca di nascondere il processo di manipolazione. I tagli sono invisibili e l'effetto finale può sembrare così reale e suggestivo, che può anche portare alla creazione di **nuovi mondi visivi**.



Intervened Photography

L'Intervened photography rappresenta un altro processo fotografico in cui l'immagine viene totalmente o parzialmente **alterata**, cambiando o evidenziando il suo significato originale per alterarne la storia. Questo processo è molto simile al fotomontaggio, ma nel caso dell'*intervenved photography* vi è l'intento di fare aderire gli elementi. Ricorre spesso alla giustapposizione mentre **decompone** l'immagine per darle un nuovo significato

L'uso di questa tecnica apre infinite possibilità per esplorare i seguenti materiali: aggiungere oggetti, **marcare** fisicamente le immagini (graffiandole, bruciandole, cancellandole, dipingendole, ecc.), usare **lenti fotografiche, cromatismi** o **colori**. Questi sono solo parte degli strumenti disponibili per alterare un elemento fotografico. Simile al fotomontaggio, permette di lavorare con processi fotografici analogici e digitali.

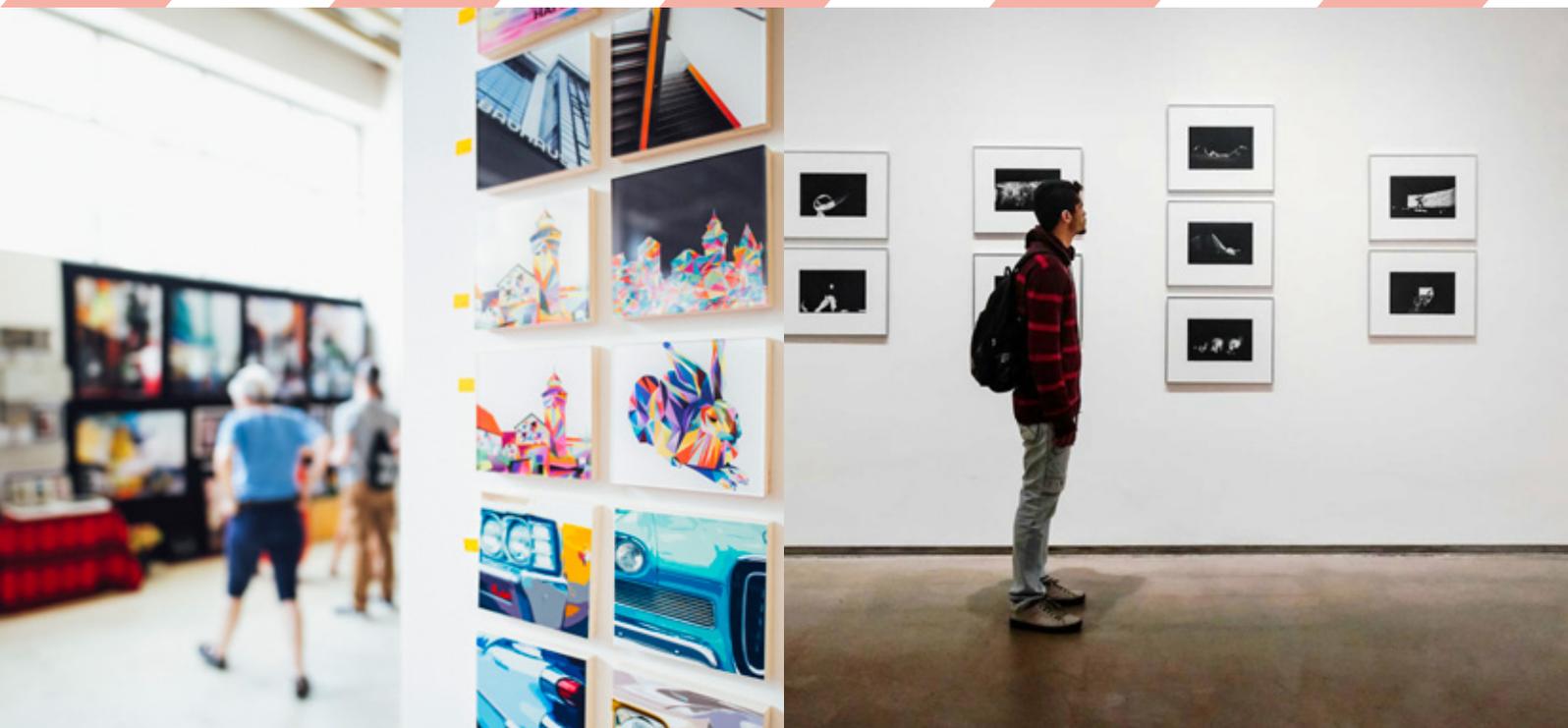




Proiezione di immagini o installazioni video



Le **installazioni video** consistono nella **proiezione** di immagini fotografiche che vengono adattate alle diverse forme o caratteristiche dello spazio in cui vengono proiettate, interagendo con loro. Attraverso questa tecnica è possibile creare una relazione tra un'immagine elettronica bidimensionale proiettata e gli elementi tridimensionali dell'installazione in cui viene visualizzata l'immagine. Questa forma di arte contemporanea combina la **tecnologia video** con **l'arte dell'installazione**. Una delle principali strategie utilizzate dalle/dagli artiste/i delle installazioni video è l'incorporazione dello spazio come elemento chiave della struttura narrativa. L'effetto principale dell'installazione video è la creazione di un ambiente immersivo dove le/gli spettatrici/tori assumono un ruolo attivo. Alcune volte, ad esempio, il video viene visualizzato in modo tale da rendere le/gli spettatrici/tori parte della trama o attrici/attori di un film.



L'installazione artistica

L'installazione artistica fa parte dell'arte contemporanea. Le/gli artiste/i usano il mezzo stesso (ovvero, le pareti, il pavimento, le luci e le installazioni) come parte della **composizione**, così come oggetti diversi. In molte occasioni, i materiali scelti riempiono quasi tutto lo spazio. La/lo spettatrice/tore è anche invitata/o a muoversi intorno all'opera o a interagirvi. Il cuore dell'installazione artistica è l'**immersione**, poiché la/lo spettatrice/tore non è considerata/o solo come parte del pubblico, ma anche come partecipante all'opera d'arte. Questa forma permette di utilizzare materiali diversi, quindi in questo caso la fotografia viene impiegata anche come elemento supplementare all'interno di questa tecnica. Attraverso l'installazione, le fotografie possono acquisire una nuova **dimensione** che la loro disposizione nello spazio è in grado di alterare. Pertanto, la/lo spettatrice/tore può immergersi nell'**opera d'arte tridimensionale**.



Fotografia narrativa

La **fotografia narrativa** si riferisce all'idea che una immagine o una serie di immagini possono raccontare una storia o creare una narrazione. La fotografia può essere uno strumento **per raccontare storie visuali**. I suoi componenti quali la composizione, la luce, il colore, il contrasto, la messa a fuoco, la dimensione degli oggetti inquadrati, le linee e le stratificazioni sono in grado di creare consapevolmente una immagine che racconta la storia che desideriamo narrare (Martinique, 2016).

I messaggi possono essere trasmessi sia attraverso una singola immagine sia attraverso una sequenza di immagini. Possono entrare in gioco anche vari elementi letterari, come il copione o il titolo, che concettualizza il messaggio. Un esempio di fotografia narrativa è il **fotoromanzo** o **fumetto fotografico**.

Il fotoromanzo è una forma di racconto a sequenze che usa le fotografie al posto delle illustrazioni per immagini. Utilizza le convenzioni dei testi narrativi tradizionali dei fumetti e delle nuvolette di testo contenenti i dialoghi. Il fotoromanzo è meno comune rispetto al fumetto illustrato. È stato principalmente utilizzato per adattare alla stampa film e spettacoli televisivi famosi.





Stop motion o animazione fotogramma per fotogramma

L'animazione in stop motion è una tecnica di produzione cinematografica in cui gli oggetti vengono fisicamente spostati con piccoli incrementi. Quando numerosi fotogrammi di fotografia vengono messi insieme in una **sequenza**, possono simulare la **sensazione di movimento**. È inclusa tra le tecniche di fotografia sperimentale perché per produrre lo stop motion, questi movimenti devono essere catturati. Pertanto, le fotografie sono utilizzate in modo sperimentale al fine di produrre **l'illusione di animazione**. Stop motion include manipolare oggetti, argilla, persone, ritagli, marionette, ecc. Jan Svankmajer è un grande produttore di stop motion che sperimenta tutti i tipi di materiali. Ci vuole molto tempo per eseguire questa tecnica. Per esempio, per creare l'impressione di movimento, per un secondo di video sono necessari una media di 12 fotogrammi. D'altra parte, è davvero semplice e permette alle persone meno esperte di creare contenuti audiovisivi interessanti (Maio, 2019).

Durante la produzione di un'animazione in stop motion, è fondamentale che l'esposizione e la messa a fuoco della fotocamera non vengano modificate. Inoltre, si consiglia di girare un'intera scena durante una sessione, scattare foto più di quanto potrebbe essere necessario e di fare le sessioni fotografiche all'interno in modo tale che gli elementi meteo non possano rovinare la scena (Hohl, 2017).

Istruzioni

SESSIONE 1	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Incontrare le/i partecipanti e iniziare a creare il rapporto. » Presentare il progetto REC. » Esplorare l'apparecchiatura di registrazione video e iniziare a sviluppare familiarità con essa. » Scoprire gli obiettivi del laboratorio e definire un progetto comune su cui lavorare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Altoparlante » Apparecchiatura di registrazione video (tablet, videocamera, treppiedi, microfono, ecc.) » Lavagna a fogli mobili » Penne e pennarelli colorati » Fogli di carta
SVOLGIMENTO	
1.1	Benvenuti al Laboratorio REC1!
	<p>Il primo contatto con il gruppo di partecipanti è molto importante. La/il facilitatrice/tore dovrebbe presentare i contenuti del laboratorio in modo da suscitare l'interesse generale, incoraggiando le/i partecipanti a intraprendere l'avventura di REC. È importante parlare brevemente del principale obiettivo del progetto e delle ragioni per cui la produzione cinematografica sperimentale è stata selezionata come tecnica principale con la quale lavorare. Le/i giovani dovrebbero comprendere perché il progetto propone la combinazione di creazione di film e la prevenzione alla violenza, ma è altrettanto importante non esagerare con le informazioni da fornire in questo momento: ci sarà tempo a sufficienza per poterlo fare.</p> <p>In questa fase, le/il facilitatrice/tore dovrebbe preparare una presentazione concisa per mostrare come questo primo laboratorio verrà condotto, descrivendo i processi in cui verranno coinvolte/i le/i partecipanti e spiegando il prodotto finale che si intende ottenere. Non bisogna leggere semplicemente le slide, ma occorre attirare la loro attenzione e formulare domande, stimolando la loro curiosità.</p> <p>Al termine di questa breve presentazione, la/il facilitatrice/tore mostrerà cosa si intende per video sperimentale. Su YouTube vi sono diversi buoni esempi di questi video. La/il facilitatrice/tore potrebbe scegliere alcuni video realizzati dalle/gli artiste/i menzionate/i nel paragrafo sulla realizzazione di video sperimentali. Si consiglia di mostrare almeno tre video e di chiedere, successivamente, alle/ai partecipanti di presentare le loro prime impressioni riguardo ai video mostrati.</p>
	Durata: 20 minuti

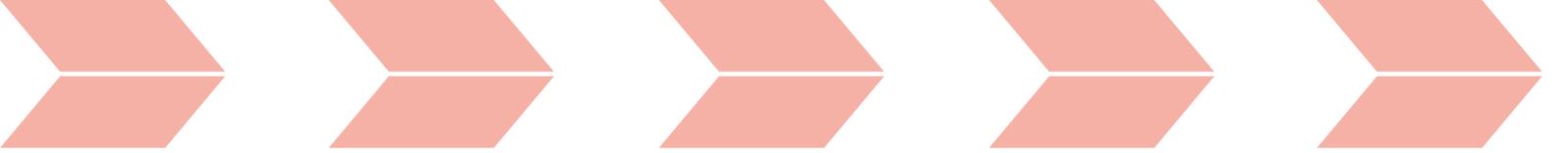
<p>1.2</p>	<p>Attività rompighiaccio</p> <p>Descrizione dell'attività: <i>Incontra la tua squadra</i></p> <ul style="list-style-type: none"> » Il gruppo verrà diviso a caso in piccoli gruppi, in base al numero totale di partecipanti. » Le/i partecipanti diranno il proprio nome e qualcosa che vorrebbero condividere con il resto del gruppo. » La/il facilitatrice/tore può suggerire loro di condividere con il gruppo qualcosa che li caratterizza o qualcosa che a loro piace. » Ciascun gruppo deve scegliere un nome da dare alla propria squadra. <p>Descrizione dell'attività: <i>Chi sono io e chi siamo noi?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> » L'attività consisterà nello scambio di video di presentazione di sé. » Ciascun gruppo otterrà un tablet (o un qualsiasi altro strumento per registrare un video) e dovrà produrre un breve video in cui i membri si presentano individualmente e come squadra. » Dopo avere realizzato il video, lo mostreranno al resto del gruppo, in modo tale da favorire la reciproca conoscenza attraverso lo scambio di informazioni mediante i video. <p>Al termine di questa attività si consiglia di ripetere brevemente i nomi e le cose che le/i partecipanti hanno scoperto di avere in comune.</p> <p>Durata: 30 minuti</p>
<p>1.3</p>	<p>Esplorare l'apparecchiatura di registrazione</p> <p>Questo spazio è stato progettato per permettere alle/ai partecipanti di esplorare l'apparecchiatura di registrazione video. I laboratori REC sono stati progettati per funzionare utilizzando dei tablet, ma è possibile utilizzare qualsiasi altro dispositivo di registrazione, come fotocamere digitali, o anche smartphone, a seconda delle risorse disponibili. Ovviamente, questa scelta avrà un impatto sulla qualità dei risultati finali.</p> <p>Durante questa sessione, le/i partecipanti esploreranno il dispositivo e la/il facilitatrice/tore mostrerà come assemblare l'attrezzatura: il treppiede, il microfono, ecc.</p> <p>È importante per le/i facilitatrici/tori parlare con le/i partecipanti riguardo all'importanza di prendersi cura delle attrezzature, dal momento che senza di esse non sarebbero in grado di svolgere il laboratorio.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>

<p>1.4</p>	<p>Idee, emozioni ed esperienze in merito alla violenza fisica</p> <p>È tempo di presentare l'argomento di questo primo laboratorio di REC: Violenza fisica: tormentare ed essere tormentati</p> <p>La/il facilitatrice/tore deve essere adeguatamente preparata/o per elaborare questo argomento e presentarlo al gruppo. Alcune informazioni pertinenti sono state fornite all'interno della presente guida.</p> <p>La/il facilitatrice/tore presenterà l'argomento, successivamente le/i partecipanti avranno l'opportunità di raccogliere le proprie idee relative al tema. Alcune riflessioni verranno proposte dalla/dal facilitatrice/tore per generare un dibattito. Ciò può avvenire scrivendo alcune parole chiave pertinenti l'argomento sulla lavagna a fogli mobili.</p> <p>Potrebbe essere interessante orientare la sessione verso l'esplorazione delle esperienze dirette e indirette delle/dei partecipanti di violenza fisica, ma la/il facilitatrice/tore non deve mai forzarle/i. In base alla tipologia di gruppo, potrebbe essere prematuro trattare tali questioni personali in questa fase. Quando le/i partecipanti raggiungeranno una maggiore familiarità e si sentiranno più a proprio agio all'interno del gruppo, allora potranno condividere le loro esperienze personali, incoraggiando l'intero gruppo a mostrare rispetto. Quando si affrontano alcuni aspetti difficili dell'argomento o quando le/i partecipanti hanno bisogno di parlare, si raccomanda di dare lo spazio per farlo, incoraggiando anche le/gli altre/i partecipanti a prestare attenzione e a mostrare rispetto. Ciononostante, è comunque possibile generare un dibattito impiegando termini generali.</p> <p>Le parole scritte sulla lavagna a fogli mobili offriranno spunti da cui trarre ispirazione, incoraggiando soprattutto le/i partecipanti a elaborare le idee per i contenuti audiovisivi. La/il facilitatrice/tore scatterà delle foto da utilizzare nelle successive sessioni.</p> <p>Quando le idee verranno raccolte, la/il facilitatrice/tore ricapiterà brevemente la sessione.</p>
<p>1.5</p>	<p>Chiusura</p> <p>La chiusura della sessione è importante dato che durante la prima sessione le/i partecipanti discuteranno ed esprimeranno emozioni sul tema della violenza. Per questa ragione, almeno nella prima sessione, la/il facilitatrice/tore deve assicurarsi che alla fine del laboratorio le/i partecipanti siano in grado di disconnettersi e di non rimanere bloccate/i tra ricordi dolorosi o pensieri negativi. La sessione, quindi, deve concludersi con un'attività allegra.</p>
	<p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 2	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Continuare a discutere della violenza fisica, delle sue ragioni e conseguenze. » Generare idee e riflettere sull'argomento. » Presentare la tecnica artistica che verrà utilizzata nel corso di questo laboratorio.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Lavagna a fogli mobili » Post-it » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
2.1	Introduzione <p>Questa sessione comincerà ricapitolando le idee raccolte nell'incontro precedente. Per rendere più dinamica questa attività, la/il facilitatrice/tore chiederà alle/ai partecipanti alcune domande, come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Avete pensato alla violenza fisica durante la settimana?</i> » <i>Avete subito direttamente o indirettamente delle violenze fisiche durante la settimana? (Anche attraverso la televisione, i social media, ecc.)</i> » <i>Come siete sentite/i rispetto ai pensieri e alle emozioni emerse nel corso della scorsa sessione?</i> <p>La/il facilitatrice/tore può utilizzare la lavagna a fogli mobili per aggiungere idee a quelle emerse durante la sessione precedente.</p>
	Durata: 15 minuti
2.2	Raccogliere le idee <p>Le/i partecipanti dovranno trarre ispirazione dalle parole scritte sulla lavagna a fogli mobili per sviluppare l'attività di scrittura creativa. Lavoreranno in gruppo allo scopo di elaborare una breve trama di una storia.</p> <p>La/il facilitatrice/tore scriverà le parole riferite alle idee emerse nella sessione e su dei post-it che attaccherà sulla lavagna a fogli mobili. Ogni parola occuperà un post-it. La/il facilitatrice/tore aggiungerà degli altri post-it contenenti parole che esprimono eventi e sentimenti positivi, così le/i partecipanti potranno trovare ulteriore ispirazione per le loro storie.</p> <p>Ciascun gruppo sceglierà lo stesso quantitativo di post-it dalla lavagna e creerà una trama per una storia, traendo spunto dai post-it. Quando avranno finito, i gruppi si scambieranno i post-it e scriveranno nuove storie in base al contenuto dei post-it. Alla fine, ciascun gruppo creerà due storie diverse che verranno condivise con il gruppo intero.</p>
	Durata: 50 minuti

<p>2.3</p>	<p>Presentazione della tecnica artistica: Fotografia sperimentale</p> <p>Qualsiasi tipo di presentazione visiva è necessaria per aiutare la/il facilitatrice/tore a condurre questa sessione. Lei/lui fornirà informazioni e materiali audiovisivi alle/ai partecipanti riguardo la tecnica con la quale lavoreranno.</p> <p>Il seguente processo fotografico dovrebbe essere mostrato nella presentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Fotomontaggio » <i>Intervened photography</i> » Installazione fotografica e artistica » Proiezione di immagini o installazioni video » Fotografia narrativa » Stop motion o animazione fotogramma per fotogramma » Qualsiasi altro processo che la/il facilitatrice/tore desidera proporre <p>Le informazioni e i riferimenti offerti riguardo ai processi sono stati precedentemente presentati in questa guida.</p> <p>Le/i partecipanti possono lavorare in gruppo e utilizzare i dispositivi disponibili per cercare esempi di impiego del processo artistico.</p> <p>Durata: 40 minuti</p>
<p>2.4</p>	<p>Chiusura</p> <p>La/il facilitatrice/tore chiuderà la sessione ricapitolando brevemente e anticipando i contenuti della prossima sessione. Il fine è quello di mantenere impegnate/i le/i partecipanti e di coltivare la loro curiosità. Le/i partecipanti si siederanno in cerchio e saranno invitate/i a condividere le loro impressioni sulla sessione svolta, parlando, ad esempio, di ciò che gli è piaciuto e di ciò che invece non hanno apprezzato.</p> <p>Durata: 15 minuti</p>

<p style="text-align: center;">SESSIONE 3</p>	
<p>Durata</p>	<p>2 ore</p>
<p>Obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> » Attivare processi creativi attraverso la pratica artistica. » Utilizzare le nuove tecnologie per sperimentare nuovi modi di rappresentare una storia.
<p>Occorrente</p>	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Tipi di versi di riviste, cartoline, fotografie, documenti o libri con immagini e illustrazioni » Forbici » Colla » Penne e pennarelli colorati » Fogli » Apparecchiatura di registrazione video



SVOLGIMENTO	
3.1	Introduzione
	<p>Il laboratorio inizierà ricapitolando le sessioni precedenti al fine di rendere consapevoli le/i partecipanti del proprio processo di apprendimento e dei loro risultati sia individuali che di gruppo.</p> <p>Questa sessione servirà a trovare un modo per collegare le riflessioni sull'argomento all'applicazione della tecnica artistica. La/il facilitatrice/tore può mostrare nuovamente la presentazione della tecnica fotografica sperimentale e concentrarsi sul fotomontaggio, ovvero è la tecnica da utilizzare nelle fasi successive della sessione.</p> <p>Time: 15 minuti</p>
3.2	Cimentarsi nella fotografia sperimentale
	<p>Nel corso di questa sessione, le/i partecipanti avranno l'opportunità di essere creative/i e di lavorare insieme alla produzione delle loro prime opere artistiche utilizzando la tecnica della fotografia sperimentale.</p> <p>Il gruppo dovrebbe essere diviso in gruppi più piccoli, in base al numero di partecipanti. Ciò permetterà a tutti di prendere parte attivamente al processo di creazione. Ciascun gruppo rappresenterà una delle storie create nella sessione precedente attraverso il fotomontaggio. Se necessario, la/il facilitatrice/tore riassumerà come procedere. Ciascun gruppo rappresenterà i personaggi e/o lo scenario della storia raccogliendo le immagini da qualsiasi risorsa disponibile (riviste, libri, cartoline, ecc.) e creerà il fotomontaggio.</p> <p>Quando il fotomontaggio sarà pronto, ciascun gruppo dovrà occuparsi della sua conversione in contenuto audiovisivo. Possono animare il loro lavoro attraverso lo stop motion (creando diverse immagini di un fotomontaggio da mettere in sequenza); possono inserire la voce narrante, effetti sonori, ecc. La/il facilitatrice/tore offrirà utili suggerimenti e assistenza tecnica per svolgere l'attività. Le/i partecipanti hanno la libertà di sperimentare e trovare il loro modo personale di produrre il loro primo contenuto audiovisivo. Ciò prevede che i membri del gruppo raggiungano un accordo su come fare.</p> <p>Nelle sessioni precedenti sono state create diverse storie. In questa fase, il gruppo può decidere di lavorare insieme su un progetto audiovisivo comune o di svolgere diversi progetti. Dipenderà dal numero di partecipanti e dalla disponibilità dell'apparecchiatura di registrazione video.</p> <p>Durata: 90 minuti</p>
3.3	Chiusura
	<p>Al termine della sessione, ciascun gruppo mostrerà il proprio progetto agli altri gruppi e spiegherà le idee alla sua base. Se il gruppo decide di lavorare su un progetto comune, la/il facilitatrice/tore approfitterà di questo momento per riconoscere i risultati ottenuti e chiarire ogni dubbio che potrebbe emergere riguardo al processo.</p> <p>Durata: 15 minuti</p>

SESSIONE 4	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Esplorare l'argomento e trarre ispirazione. » Iniziare a creare una storia per il video sperimentale finale.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Giornali e riviste varie » Forbici » Penne e pennarelli colorati » Fogli
SVOLGIMENTO	
4.1	Introduzione
	<p>Nella sessione precedente, le/i partecipanti hanno cominciato a creare contenuti audiovisivi. In questa fase, devono creare messaggi e idee più elaborate. La/il facilitatrice/tore le incoraggerà a sviluppare nuove idee creative.</p> <p>Un breve riepilogo introdurrà questa sessione menzionando quanto è stato fatto fino a quel momento. La/il facilitatrice/tore chiederà l'opinione delle/dei partecipanti al fine di riceverne il feedback.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
4.2	Esplorare le risorse e trarre ispirazione
	<p>Il gruppo verrà diviso in gruppi più piccoli. Si consiglia di incoraggiarli a formare dei nuovi gruppi.</p> <p>Nel corso di questa sessione, le/i partecipanti analizzeranno i contenuti delle riviste, giornali e altre risorse disponibili. Questa pratica servirà a trovare l'ispirazione necessaria e a promuovere il processo per la creazione di una storia dalla lettura di altre risorse che trattano di eventi di vita reale. Ciascun gruppo analizza le risorse disponibili, alla ricerca di contenuti riguardanti l'argomento del laboratorio. Sottolineeranno le parole, ritaglieranno le immagini e/o brevi paragrafi/frasi.</p> <p>Dopo avere raccolto tutti i contenuti, li condivideranno con il resto del gruppo, così ogni partecipante potrà avere idea di come presentar l'argomento in modo diverso.</p> <p>Durata: 50 minuti</p>
4.3	Creazione della storia
	<p>Le/i partecipanti continuano ad essere divisi in gruppi. In questa fase, devono creare una storia nuova con le parole e le immagini ritagliate dai giornali e da altre risorse.</p> <p>Questa volta, le/i partecipanti dovranno prestare attenzione a creare una storia chiara e coerente. La/il facilitatrice/tore fornirà loro supporto basandosi sull'allegato "Guida alla Produzione Audiovisiva". In questa guida, la/il facilitatrice/tore troverà una sezione dedicata alla struttura di base del racconto (introduzione, sviluppo e conclusione) e anche i modelli utili per la creazione del racconto.</p>

	<p>Considerato che l'obiettivo è quello di promuovere la cultura della non violenza, le/i partecipanti non dovranno utilizzare contenuti esplicitamente violenti per raccontare la storia. Tuttavia, posso servirsi del simbolismo e delle metafore visive. Quando le storie saranno state elaborate, queste verranno condivise con l'intero gruppo.</p> <p>La/il facilitatrice/tore può offrire dei suggerimenti per stimolare la creatività, come:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Cosa accadrebbe se tutto cambiasse alla fine? » Cosa accadrebbe se i personaggi si dimostrassero molto diversi dalle nostre aspettative? <p>(Un valido esempio è fornito dal leone nel <i>Mago di Oz</i>, sebbene sia una figura forte, è in realtà un codardo).</p>
	Durata: 50 minuti
4.4	<p>Chiusura</p> <p>Alla fine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati ottenuti e chiarirà gli eventuali dubbi, chiedendo anche alle/ai partecipanti di condividere le loro opinioni riguardo alla sessione svolta.</p>
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 5	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare la storia e creare lo <i>storyboard</i>. » Esplorare e definire la forma narrativa audiovisiva da utilizzare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Fogli » Penne e pennarelli colorati » Riviste, giornali, libri e brochure illustrati » Le storie create nella sessione precedente » Insieme di modelli per delineare la storia e creare un prodotto audiovisivo (allegato)
SVOLGIMENTO	
5.1	<p>Introduzione</p> <p>La sessione inizierà riassumendo quanto fatto durante gli incontri precedenti. Si suggerisce di mostrare nuovamente la tecnica artistica, come fatto anche nella sessione 2. Le/i partecipanti dovranno applicare ancora questa tecnica. Questa volta, devono rappresentare la nuova storia creata.</p> <p>Le/i partecipanti possono scegliere di utilizzare una o alcune delle tecniche proposte. Per mezzo di esse, creeranno dei personaggi e/o lo scenario da utilizzare per la successiva produzione audiovisiva. In una fase secondaria, durante la creazione del video sperimentale finale, le/i partecipanti possono combinare queste produzioni artistiche con immagini reali oppure utilizzarle da sole.</p>

	<p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe supportare le/i partecipanti nella scelta delle tecniche e nella loro combinazione. È altresì importante fornire sempre supporto tecnico.</p> <p>Durata: 30 minuti</p>
5.2	<p>Completamento della storia e preparazione della fase di produzione</p> <p>Quando le/i partecipanti avranno finito di preparare la bozza della storia, dovranno delineare i personaggi, l'ambientazione, la sinossi e creare uno storyboard. Ciò favorirà una migliore panoramica. La/il facilitatrice/tore troverà alcuni utili modelli negli allegati alla presente guida.</p> <p>In questa fase, è possibile cominciare a pensare al video finale e a definire un piano di azione per attuare il progetto. Dato che le risorse tecnologiche ed economiche potrebbero essere limitate nell'ambito dei laboratori REC, la/il facilitatrice/tore incoraggerà le/i partecipanti a pensare fuori dagli schemi, scoprendo i modi alternativi e creativi di rappresentare i loro messaggi utilizzando le risorse disponibili. La/il facilitatrice/tore dovrebbe anche sapere che su Internet vi sono moltissime risorse gratuite (immagini, musica ed effetti sonori) da potere utilizzare, le quali possono migliorare la qualità del video.</p> <p>La/il facilitatore dovrebbe ascoltare le proposte creative del gruppo, proponendo e invitando loro a trovare soluzioni da applicare. Nello storyboard, le/i partecipanti definiranno la tecnica che utilizzeranno in tutte le scene. In questo modo, la/il facilitatrice/tore potrebbe preparare in modo appropriato la sessione successiva, raccogliendo tutte le risorse che potrebbero essere necessarie nella fase di produzione.</p> <p>Al termine, è opportuno condurre una sessione di condivisione per ricevere il loro feedback. Ciò darà alle/ai partecipanti l'opportunità non solo di offrire suggerimenti e commenti alle/ai proprie/ri compagne/i, ma anche di guardare al proprio lavoro da diverse prospettive.</p> <p>Durata: 80 minuti</p>
5.3	<p>Chiusura</p> <p>Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati raggiunti e chiarirà gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di dare il proprio feedback in merito alla sessione.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 6	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare la fase di pre-produzione. » Cominciare la produzione del contenuto della storia utilizzando la tecnica di fotografia sperimentale. » Prepararsi per la fase di produzione audiovisiva.

Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Modelli compilati nella sessione precedente per delineare la storia » Nuovi modelli per facilitare il processo di produzione audiovisiva » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
6.1	<p>Introduzione</p> <p>In questa fase, la storia dovrebbe essere stata delineata e tutte/i le/i partecipanti dovrebbero avere una chiara visione d'insieme. Per iniziare questa sessione, si consiglia di ricapitolare collettivamente la storia e le tecniche da utilizzare per rappresentarla, prima di pensare alla sua trasformazione in contenuti audiovisivi.</p> <p>Durata: 5 minuti</p>
6.2	<p>Produzione dei contenuti della storia attraverso la fotografia sperimentale</p> <p>Insieme alle/ai partecipanti, la/il facilitatrice/tore definirà un piano d'azione per favorire la produzione creativa. Tutte/i le/i partecipanti devono avere sempre chiari i loro compiti. Infatti, i questi saranno distribuiti tra di loro, a seconda dei loro interessi e atteggiamenti.</p> <p>Sarà molto importante far loro sapere che, anche se lavorano in gruppi più piccoli, stanno tutte/i lavorando per produrre un prodotto unico. Pertanto, la/il facilitatrice/tore dovrebbe guidarle/i a raggiungere e mantenere una coesione estetica (ad esempio, utilizzare la stessa tavolozza di colori). Nonostante ciò, nell'ambito della produzione di video sperimentali, l'anticonformismo è benvenuto e le/i partecipanti devono essere in grado di superare i giudizi e indebolire le barriere tra ciò che è esteticamente accettabile o meno.</p> <p>Una volta completate tutte queste premesse, le/i partecipanti inizieranno a creare gli scenari e/o i personaggi della loro storia attraverso la tecnica della fotografia sperimentale.</p> <p>Durata: 80 minuti</p>
6.3	<p>Pianificazione della produzione video</p> <p>A questo punto, le loro opere d'arte saranno pronte. Ora, le/i partecipanti dovrebbero iniziare ad analizzare in profondità lo storyboard di nuovo al fine di pianificare come eseguire la fase di produzione video. Dei modelli sono forniti come allegato alla fine della presente guida allo scopo di facilitare questo processo.</p> <p>Per analizzare la sceneggiatura e lo storyboard, le/i partecipanti dovranno compilare lo spoglio della sceneggiatura, il modello per preparare la scaletta e il modello di pianificazione delle riprese. In questo modo sarà possibile definire chiaramente gli elementi necessari per la registrazione video di ogni scena: oggetto, decorazione, costumi, trucco, ecc.</p> <p>Durata: 30 minuti</p>

6.4	Chiusura
	Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore dovrà riconoscere i risultati ottenuti e chiarire gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di fornire il proprio feedback in merito alla sessione.
	Durata: 5 minuti

SESSIONE 7	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Eseguire la produzione audiovisiva. » Cominciare la fase di montaggio.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Apparecchiatura di registrazione video » Modelli compilati nelle sessioni precedenti » Materiale che dovrebbe comparire in ciascuna scena » Tablet (o altri dispositivi) contenenti programmi di montaggio video installati. Sarebbe meglio avere una versione premium per avere accesso al maggior numero di opzioni di montaggio possibile
SVOLGIMENTO	
7.1	Introduzione
	Finalmente è arrivato il momento di produrre il video come pianificato durante le sessioni precedenti. Le/i partecipanti dovrebbero avere acquisito familiarità con la sceneggiatura e la sequenza delle scene. Questa sessione potrebbe essere aperta da un'attività energizzante, volta alla creazione di un ambiente positivo per svolgere l'ultima fase del laboratorio.
	Durata: 5 minuti
7.2	Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese!
	Tutte/i le/i partecipanti hanno un ruolo assegnato. Si consiglia di lasciare che loro gestiscano l'apparecchiatura di registrazione video a turno. All'inizio della sessione, dovrebbero assemblare l'apparecchiatura come appreso nelle sessioni precedenti. La/il facilitatrice/tore fornirà supporto tecnico in qualsiasi momento, compresa la fase di preparazione e di riprese.
	Questa sessione potrebbe essere particolarmente stancante dato che potrebbero esserci molte scene da riprendere in un periodo di tempo limitato. Una/uno delle/dei partecipanti può avere il compito di controllare la sessione e assicurarsi che tutte le scene vengano registrate.
	Sia la/il facilitatrice/tore sia le/i partecipanti potrebbero utilizzare la guida "Processo di Produzione Audiovisiva" per supportare questo processo di produzione. Al suo interno, troveranno interessanti consigli su come fare le inquadrature e i movimenti di macchina.
	Durata: 80 minuti

7.3	Fase di montaggio video
	<p>Dopo la fase di registrazione, le/i partecipanti procedono con la fase di montaggio. Lavoreranno in gruppo, in base al numero di dispositivi disponibile. Un programma di montaggio video deve essere installato prima da parte della/del facilitatrice/tore in tutti i dispositivi disponibili.</p> <p>La/il facilitatrice/tore mostrerà le opzioni di montaggio offerte dal programma utilizzando un proiettore. Successivamente, le/i partecipanti sono libere/i di esplorare e montare il video registrato. La copia delle registrazioni originali verrà salvata al fine di evitare di perdere i risultati ottenuti nella fase precedente.</p> <p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe prestare attenzione alle esigenze delle/dei partecipanti. Nel caso vi siano delle/dei partecipanti che riescono a gestire il montaggio video, sarebbe un'ottima idea incoraggiare l'apprendimento tra pari. In questa fase, la/il facilitatrice/tore non dovrebbe aspettarsi di ottenere la versione finale del video.</p> <p>In questa fase, le/i partecipanti possono sperimentare ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma. Questa esplorazione favorirà lo sviluppo di nuove idee e spunti da cui trarre ispirazione per creare la versione finale del video. La/il facilitatrice/tore sosterrà la discussione di gruppo e lo scambio di idee riguardo tutte le possibilità per creare un video ben fatto.</p> <p>Diversi gruppi possono lavorare separatamente ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma di montaggio video.</p>
	Durata: 30 minuti
7.4	Chiusura
	<p>Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore dovrà riconoscere i risultati ottenuti e chiarire gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di fornire il proprio feedback in merito alla sessione.</p>
	Durata: 5 minuti

SESSIONE 8	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare il processo di montaggio. » Visualizzare il video sperimentale definitivo e condivisione del feedback. » Completamento del Laboratorio REC1.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Tablet (o altri dispositivi) contenenti un programma di montaggio video installato » Proiettore

SVOLGIMENTO	
8.1	Introduzione
	<p>L'ultima sessione del laboratorio sarà interamente dedicata al montaggio video. Poiché le/i partecipanti lavoreranno principalmente utilizzando i dispositivi, si consiglia di iniziare la sessione con un'attività energizzante.</p> <p>Durata: 5 minuti</p>
8.2	Montaggio e completamento del video
	<p>Le/i partecipanti lavoreranno in gruppo, ciascuno dei quali otterrà uno dei dispositivi disponibili contenenti un programma di montaggio video installato. Ciascun gruppo dovrà montare alcune scene. Successivamente, queste verranno messe insieme su un particolare tipo di dispositivo per concludere il montaggio e creare il video sperimentale finale.</p> <p>Per garantire a tutte/i le/i partecipanti di assistere all'intero processo, quando tutte le scene saranno pronte, la/il facilitatrice/tore potrà mostrare loro l'assemblaggio finale del video utilizzando il proiettore. Le/i partecipanti possono eseguire il montaggio definitivo del video in modo collettivo lavorando su un particolare dispositivo e condividendo lo schermo con il resto del gruppo.</p> <p>Quando tutte/i le/i partecipanti concorderanno sul risultato finale del montaggio, il video verrà completato e salvato. Le/i partecipanti devono trovare un titolo per il proprio video e scrivere una breve descrizione per individuare il messaggio che intendono veicolare attraverso di esso.</p> <p>Le/i partecipanti parleranno riguardo a dove desiderano condividere il video e se intendono creare un canale nei social media. Poiché il video sperimentale finale costituisce una creazione collettiva, è importante avere l'autorizzazione di ciascun partecipante al fine di potere condividere il video.</p> <p>L'apertura di un canale potrebbe essere molto interessante dato che può stimolare il crearsi di un legame tra le/i partecipanti del laboratorio, se questi accettano di avere un progetto comune.</p> <p>Durata: 100 minuti</p>
8.3	Chiusura
	<p>Poiché questa sessione coinciderà con la conclusione dell'intero laboratorio, la/il facilitatrice/tore dovrebbe invitare le/i partecipanti a sedersi in cerchio per condividere le loro impressioni e il loro feedback riguardo al lavoro svolto. È importante chiedere alle/ai partecipanti come si sono sentite/i durante lo svolgimento generale del laboratorio, se si sono sentite/i a proprio agio o meno, se vorrebbero che il laboratorio fosse diverso, quale lezione hanno gradito di più, ecc. Si raccomanda di spiegare di nuovo loro l'importanza di alzare la propria voce e veicolare i messaggi attraverso tutti i mezzi disponibili al fine di sradicare la violenza e creare una società più inclusiva. Devono altresì riflettere su come i propri messaggi possono avere un impatto/favorire dei cambiamenti per migliorare le loro comunità.</p> <p>Durata: 15 minuti</p>



LAB REC2

Realizzare Maschere
per Rivelare il Bullismo



DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Argomento	Bullismo e lo squilibrio di potere
Tecnica plastica/visiva	Realizzazione di maschere per la creazione dei personaggi
Partner implicato	CJD
Durata complessiva (compresa la preparazione)	32 ore
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> » Riflettere sul bullismo, sulle ragioni alla sua base, sulle conseguenze e su come prevenire il suo verificarsi. » Esplorare e cimentarsi nella realizzazione di maschere. » Acquisire competenze informatiche riguardo la registrazione e il montaggio video. » Migliorare le competenze comunicative attraverso la creazione di una storia volta a veicolare messaggi significativi. » Migliorare la creatività e il pensiero divergente.
Sessione 1	1.1 Benvenuti al Laboratorio REC2! 1.2 Idee, emozioni ed esperienze in merito al bullismo e allo squilibrio di potere 1.3 Chiusura
Sessione 2	2.1 Introduzione 2.2 Raccogliere le idee 2.3 Presentazione della tecnica artistica: Creazione di maschere 2.4 Chiusura
Sessione 3	3.1 Introduzione 3.2 Cimentarsi nella creazione delle maschere 3.3 Chiusura
Sessione 4	4.1 Introduzione 4.2 Esplorare le risorse e trarre ispirazione 4.3 Creazione della storia 4.4 Chiusura
Sessione 5	5.1 Introduzione 5.2 Completamento della storia e preparazione della fase di produzione 5.3 Chiusura
Sessione 6	6.1 Introduzione 6.2 Pianificazione della produzione video 6.3 Chiusura
Sessione 7	7.1 Introduzione 7.2 Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese! 7.3 Fase di montaggio video 7.4 Chiusura
Sessione 8	8.1 Introduzione 8.2 Montaggio e completamento del video 8.3 Chiusura

Bullismo

e lo Squilibrio di Potere

Il **bullismo** si può definire come un abuso deliberato di potere nelle relazioni attraverso comportamenti verbali, fisici e/o sociali ripetuti tesi a causare danni **fisici, sociali e/o psicologici**. Sia gli individui sia i gruppi possono sfruttare il proprio potere sul singolo o su più persone. Quando si tratta di bullismo, non parliamo di singoli episodi di rifiuto sociale o di antipatie, singoli episodi di cattiveria o dispetto, atti sporadici di aggressione o intimidazione o litigi, situazioni di disaccordo o di scontro. Il bullismo comporta un **continuo abuso di potere** su persone che non si sentono in grado di impedire che ciò avvenga (National Centre against Bullying, s.d.).

Possono esserne vittima le/i **bambine/i**, le/i **giovani** e anche gli **adulti** in diversi contesti sociali. Alcune forme di bullismo sono più facili da individuare, altre invece sono più sottili. In genere, è possibile individuare almeno quattro tipi di bullismo: fisico, verbale, relazionale e sessuale.

Il **bullismo fisico** include **prendere a calci, fare lo sgambetto, pizzicare, colpire, spingere o danneggiare la proprietà**. Causa danni a breve e lungo termine. Il **bullismo verbale**, d'altra parte, include gli **insulti, prendere in giro, intimidare o abusare verbalmente**. Al principio può non provocare danni, ma può rapidamente peggiorare, raggiungendo livelli che cominciano a colpire psicologicamente la vittima. Il **bullismo relazionale**, invece, è teso a danneggiare la **reputazione sociale** di qualcuno. Capita molto spesso alle spalle della persona bullizzata. Ciò rende piuttosto difficile riconoscerlo, sebbene possa umiliare e causare molti altri sentimenti negativi nella vittima. Comprende mentire e diffondere **pettegolezzi**, fare degli **scherzi di cattivo gusto** per mettere **in imbarazzo e umiliare** la vittima, fare delle **cattive imitazioni**, incoraggiare altri a **escludere socialmente** qualcuno e **danneggiare** la sua **reputazione** sociale o **accettazione** sociale (National Centre against Bullying, s.d.).

Un'altra forma assunta dal bullismo è quella del **bullismo sessuale**. Consiste in azioni ripetute e dannose che colpiscono sessualmente una persona. Ne sono esempi gli insulti sessuali, i gesti volgari, toccare qualcuno senza il relativo permesso, fare proposte indecenti, ecc. Una/un bulla/o potrebbe fare dei commenti volgari sull'**aspetto esteriore** di qualcuno, **fascino, sviluppo sessuale o attività sessuale**, estremamente umilianti e che, in casi estremi, possono arrivare fino all'**abuso sessuale** (Morin, 2019).

Infine, dato che spesso il bullismo si basa sui pregiudizi che le/i giovani nutrono verso le/i loro pari riguardo alla diversa **appartenenza etnica, religione o orientamento sessuale**, un'altra categoria è quella del **bullismo basato sui pregiudizi** che può comprendere tutti gli altri tipi di bullismo e verificarsi quando una persona abusa del proprio potere per arrecare danno a qualcuno di diverso da sé (Morin, 2019).

Le/i bulle/i hanno stili, personalità, obiettivi e comportamenti diversi. Le loro ragioni per comportarsi così e i loro metodi sono diversi. Per questo motivo è possibile individuare diverse categorie:

- » **Bulle/i-vittime**, ovvero coloro le/i quali sono state/i a loro volta vittima di bullismo e tentano di riacquisire un senso di potere bullizzando chi è più debole di loro. In alcuni casi, la bulla/o-vittima potrebbe essere vittima di una situazione familiare in cui si verificano episodi di violenza domestica. In questi casi, si può definire il bullismo come un comportamento appreso. Sono dei soggetti solitari oppure si trovano alla fine della scala sociale a scuola, percependone la frustrazione e il senso di impotenza che può aggravare il loro comportamento (Morin, 2019).
- » **Bulle/i popolari**, ovvero soggetti molto sicuri di sé che di solito hanno un gruppo di seguaci e si sentono i padroni della scuola. Ricoprono i gradini più alti della scala sociale a scuola e sono in grado di fare qualsiasi cosa pur di non perdere la loro posizione, compreso bullizzare le/i proprie/ri compagne/i. (Morin, 2019).
- » **Bulle/i di gruppo**, le/i quali sviluppano una mentalità da branco quando sono insieme. Tendono a fare le/i prepotenti come gruppo, ma si comportano in modo molto diverso singolarmente. Il senso di appartenenza al gruppo le/li fa sentire potenti e meno responsabili delle proprie azioni in quanto la colpa viene condivisa (Morin, 2019).
- » Infine, le/i **bulle/i indifferenti** sono incapaci di provare empatia o rimorso rispetto a quel che fanno agli altri. Diversamente dalla bulla/o-vittima o dalla bulla/o popolare, esse/i agiscono per il puro piacere di vedere soffrire la vittima. Spesso sono spietate/i e presentano gravi problemi psicologici che necessitano di essere affrontati con il supporto di una/ un professionista (Morin, 2019).

Il bullismo può causare una varietà di effetti a breve termine sia sulle vittime che sulle/sui bulle/i. Le vittime possono patire l'**esclusione sociale, disturbi del sonno, scarsa stima di sé, ansia, depressione, elevati rischi di malattie, sintomi psicosomatici** e ottenere **risultati scolastici deludenti**. Le/i bulle/i invece possono ottenere **scarsi risultati scolastici**, sono più esposte/i al **rischio di abbandono scolastico**, manifestano **difficoltà nel mantenimento di rapporti sociali** e sono più esposte al **rischio di abuso di sostanze stupefacenti**. Ciononostante, il bullismo può anche causare un'ampia varietà di effetti a lungo termine sia sulle vittime (come la **depressione cronica**, maggiore esposizione al **rischio di fare pensieri, piani e tentativi di suicidio, disturbi di ansia, disturbi da stress post-traumatico, scarsa salute generale, abuso di sostanze stupefacenti e difficoltà a stabilire relazioni e a fidarsi**) che sulle/sui bulle/i (maggiore rischio di **violenza domestica o di abuso di minori, rischio di adottare comportamenti antisociali, abuso di sostanze stupefacenti, minori probabilità di essere assunte/i**). (Hurley, 2018).



Tecnica Artistica: Realizzazione di Maschere

Questo secondo laboratorio di REC propone la realizzazione di maschere come tecnica principale per la produzione dei contenuti del video sperimentale. I riferimenti per questa tecnica sono indicati nell'Allegato II.

Le maschere si usano da sempre. Sono state tra gli **oggetti più sacri** in molte civiltà nel corso della storia, realizzate per gli scopi più disparati e utilizzate in migliaia di modi. Per le culture antiche del mondo, le maschere rappresentavano una risorsa fondamentale per la rappresentazione simbolica. Venivano usate come protezione, travestimento, **intrattenimento o per pratiche rituali** e venivano prodotte utilizzando diversi materiali. Molte influenze diverse hanno esercitato un impatto significativo sul modo in cui queste venivano realizzate e utilizzate.

Oggi le maschere continuano a essere realizzate e utilizzate nei contesti più vari. Le persone le indossano per non farsi riconoscere, per assumere l'aspetto di qualcun altro o per svolgere qualche attività o rituali. Come è accaduto in passato, la creazione delle maschere costituisce una forma **d'arte funzionale** in quanto l'opera d'arte assolve uno scopo preciso. Nel caso dei laboratori REC, le maschere verranno realizzate per creare i personaggi del video sperimentale.

Le maschere possono essere create utilizzando diversi materiali: **cartone**, **tessuto**, **pelle**, ecc. La creazione delle maschere è un processo artistico che permette di lavorare con le **metafore** e il **simbolismo**, con la manipolazione dei materiali, ovvero alcune delle caratteristiche significative attribuire alle maschere.

Le tecniche per la realizzazione delle maschere possono essere classificate in due gruppi principali:

- » **Tecniche a secco** che includono la creazione di maschere attraverso l'impiego di carta o cartone. Creare questo genere di maschere è piuttosto semplice ed economico.



- » **Tecniche umide** che includono l'utilizzo della cartapesta, argilla, fango, cemento. La creazione di questo tipo di maschere richiede molto più tempo e impegno.

Oltre alle tecniche, sarà necessario scegliere quale tipo di maschera creare. Le maschere possono essere **neutre**, **statiche** o **espressive**, mentre un'altra alternativa altrettanto valida potrebbe essere quella di utilizzare il trucco.

La **maschera neutra** è progettata per mostrare "chi siamo realmente", è una maschera che ci permette di privarci di tutte le altre maschere. Viene anche chiamata maschera universale ed è stata ideata per la prima volta da Jacques Lecoq come strumento di apprendimento per permettere alle attrici e agli attori che la indossavano di entrare in contatto con la loro essenza fondamentale, il loro sé più autentico o intuitivo. I movimenti del corpo e altri elementi come la voce sono essenziali quando si indossa questa maschera (Henderson, s.d.).

Le **maschere fisse** o **statiche** sono quelle che hanno solo una espressione. Sono solitamente utilizzate per scopi decorativi e l'utilizzo dei materiali per la loro produzione è piuttosto vario, poiché è possibile sperimentare quasi ogni tipo di materiale.

Le **maschere espressive** possono avere dei movimenti della bocca e facciali molto realistici. Per questa ragione, vengono impiegate per differenziare facilmente i personaggi. Come nel caso delle maschere statiche, queste possono essere realizzate con praticamente qualsiasi tipo di materiale. La loro realizzazione può essere più complessa.



Dopo avere selezionato la tecnica e i tipi di maschere da creare, il successivo processo creativo viene presentato nelle sessioni del laboratorio REC dedicate a esso. Quando le maschere sono pronte, queste vengono utilizzate come una risorsa scenografica. Prenderanno vita, diventando parte essenziale dei personaggi della storia. Il loro impiego migliorerà la **fluidità comunicativa** e aiuterà le attrici e gli attori più timide/i ad esprimersi, promuovendo così il loro **empowerment** e la loro **partecipazione**.

Le maschere e il loro utilizzo possono anche aiutare a sbloccare la giocosità e il senso di **avventura creativa** attraverso il ricordo di determinati momenti e la possibilità di rivisitare le sensazioni che accompagnano tali **ricordi** (Mitchel, 2013). Questo processo può essere molto efficace per sostenere le/i giovani nell'esplorazione del tema dei laboratori. Saranno infatti incoraggiate/i a pensare alla violenza, ricordando ciò che hanno vissuto direttamente e indirettamente e a plasmare i loro **sentimenti** nelle maschere.

Istruzioni

SESSIONE 1	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Incontrare le/i partecipanti e continuare a sviluppare un rapporto con loro. » Scoprire l'obiettivo del Laboratorio REC2 e definire un progetto comune su cui lavorare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Lavagna a fogli mobili » Penne e pennarelli colorati » Fogli
SVOLGIMENTO	
1.1	<p>Benvenuti al Laboratorio REC2!</p> <p>I cinque laboratori REC sono stati sviluppati come un viaggio unico verso la riflessione su cinque diversi argomenti legati alla violenza. Idealmente, tutti i laboratori dovrebbero essere realizzati con lo stesso gruppo di giovani, il che consentirebbe loro di continuare a migliorare le proprie competenze informatiche, affrontando nel contempo gli argomenti pertinenti trattati dal progetto REC. Ovviamente, le/i nuove/i partecipanti sono sempre le/i benvenute/i.</p> <p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe prendere in considerazione questo aspetto mentre prepara le dinamiche per aprire questo secondo laboratorio. Se ci sono nuovi membri nel gruppo, si raccomanda di proporre alcune dinamiche per generare il loro coinvolgimento nel gruppo. Se il gruppo è lo stesso del laboratorio precedente, il legame è già stato creato, quindi la dinamica proposta dovrebbe concentrarsi sul suo rafforzamento.</p> <p>Infine, se il gruppo è totalmente nuovo, la/il facilitatrice/tore dovrebbe seguire le istruzioni fornite nella sessione 1.1 e 1.3 del laboratorio precedente.</p> <p>Le dinamiche proposte prevederanno l'utilizzo dell'apparecchiatura di registrazione video, poiché in questa fase del programma REC, è importante dare alle/ai partecipanti la possibilità di poter familiarizzare con tale apparecchiatura.</p> <p>Come per il Laboratorio REC1, le/i partecipanti possono essere suddivise/i in gruppi più piccoli e registrare una breve presentazione delle loro squadre. La squadra creata nel Laboratorio REC1 può essere modificata o mantenuta. L'importante è incoraggiare le/i partecipanti a creare una presentazione diversa da quella precedente. Potrebbero anche registrare un breve riassunto di quello che hanno fatto nel laboratorio precedente. In questo modo, avranno una visione più chiara delle loro realizzazioni fino a quel momento e consentiranno agli eventuali nuovi membri di mettersi in pari.</p>

	<p>Per guidare questa attività, la/il facilitatrice/tore può chiedere alcune domande alle/ai partecipanti le/i quali dovranno rispondere in qualità di gruppo attraverso un video:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Potreste presentare la vostra squadra? Ci sono nuovi membri?</i> » <i>Cosa avete prodotto nel corso del precedente laboratorio di REC?</i> » <i>Cosa vi aspettate dal Laboratorio REC2?</i> <p>Le seguenti attività dovrebbero essere leggermente adattate se la/il facilitatrice/tore lavora con un nuovo gruppo.</p>
	Durata: 30 minuti
1.2	<p>Idee, emozioni ed esperienze in merito al bullismo e allo squilibrio di potere</p> <p>È arrivato il momento di presentare l'argomento del secondo laboratorio di REC: il bullismo e lo squilibrio di potere.</p> <p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe pronta/o a trattare questo argomento con il gruppo. Alcune informazioni sono state fornite in questa guida.</p> <p>La/il facilitatrice/tore presenterà l'argomento, successivamente le/i partecipanti avranno l'opportunità di raccogliere le proprie idee in merito ad esso. Alcune riflessioni verranno proposte dalla/dal facilitatrice/tore per generare una discussione. Ciò potrebbe essere fatto mostrando alle/ ai partecipanti alcune risorse visive connesse al bullismo. Molti contenuti gratuiti sono disponibili su Internet, come ad esempio fumetti o video che trattano questo argomento.</p> <p>Potrebbe essere interessante orientare questa sessione verso l'esplorazione delle esperienze dirette o indirette delle/dei partecipanti riguardo al bullismo, ma la/il facilitatrice/tore non dovrebbe mai forzarle/li a parlarne. In base al gruppo, potrebbe risultare prematuro trattare queste questioni così personali in questa fase. Quando le/i partecipanti avranno sviluppato maggiore familiarità e si sentiranno più a loro agio nel gruppo, potranno condividere le loro esperienze personali, incoraggiando l'intero gruppo a rispettare gli altri. Se si incontrano aspetti difficili di cui parlare in merito all'argomento trattato, si consiglia di dare alle/ai partecipanti il tempo di cui necessitano per esprimersi, incoraggiando gli altri membri a prestare attenzione e a essere rispettosi. Ciononostante, è possibile generare la discussione anche in termini generali.</p> <p>Le parole scritte sulla lavagna a fogli mobili offriranno spunti da cui trarre ispirazione, incoraggiando soprattutto le/i partecipanti a elaborare le idee per i contenuti audiovisivi. La/il facilitatrice/tore scatterà delle foto da utilizzare nelle successive sessioni.</p> <p>Quando le idee verranno raccolte, la/il facilitatrice/tore ricapitolerà brevemente la sessione.</p>
	Durata: 60 minuti

1.3	Chiusura
	<p>La chiusura della sessione è importante dato che durante la prima sessione le/i partecipanti discuteranno ed esprimeranno emozioni sul tema della violenza. Per questa ragione, almeno nelle prime tre sessioni, la/il facilitatrice/tore deve assicurarsi che alla fine del laboratorio le/i partecipanti siano in grado di disconnettersi e di non rimanere bloccate/i tra ricordi dolorosi o pensieri negativi. La sessione, quindi, deve concludersi con un'attività allegra, come cantare o ballare.</p>
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 2	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Continuare la discussione sul bullismo, le sue ragioni e conseguenze. » Generare idee e riflessioni sugli argomenti discussi. » Presentare la tecnica artistica che verrà impiegata nel corso del laboratorio.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Lavagna a fogli mobili » Penne e pennarelli colorati » Fogli

SVOLGIMENTO	
2.1	Introduzione
	<p>Per l'introduzione di questa sessione, le/i partecipanti saranno coinvolte/i in un circolo di conversazione. La/il facilitatrice/tore fornirà una panoramica della precedente sessione e riassumerà le relative riflessioni. Per continuare a promuovere la riflessione, la/il facilitatrice/tore chiederà alle/ai partecipanti alcune domande, come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Quali pensieri riguardo al bullismo avete avuto nel corso di questa settimana?</i> » <i>Avete vissuto esperienze dirette o indirette di bullismo questa settimana?</i> » <i>Come vi siete sentite/i rispetto ai pensieri e alle emozioni emerse nelle scorse sessioni?</i> <p>La/il facilitatrice/tore richiederà gentilmente la partecipazione di tutti i membri del gruppo. Ogni volta che un aspetto difficile dell'argomento emerge o quando alcune/i partecipanti hanno bisogno di parlare, è importante far capire alle/ai partecipanti che si trovano in un ambiente sicuro e sono libere/i di condividere i loro pensieri e problemi all'interno del gruppo, senza essere giudicati.</p>
	Durata: 15 minuti

<p>2.2</p>	<p>Raccogliere le idee</p> <p>Le/i partecipanti sono invitate a trarre ispirazione dalle parole chiave scritte sulla lavagna a fogli mobili nel corso della fase di raccolta delle idee per favorire la creazione della trama della storia.</p> <p>La/il facilitatrice/tore scriverà sui post-it le parole chiave e le attaccherà sulla lavagna. Ogni parola sarà scritta in un post-it. La/il facilitatrice/tore aggiungerà qualche post-it in più con nuove parole che esprimono eventi e sentimenti positivi.</p> <p>Ciascun gruppo raccoglierà dalla lavagna lo stesso quantitativo di post-it e creerà la trama di una storia traendo ispirazione dalle parole selezionate.</p> <p>Successivamente, i gruppi si scambieranno i post-it e creeranno un'altra storia sulla base delle parole contenute negli altri post-it. Alla fine, ciascuna squadra avrà creato due storie diverse, le quali verranno condivise con l'intero gruppo.</p> <p>Durata: 50 minuti</p>
<p>2.3</p>	<p>Presentazione della tecnica artistica: Creazione di maschere</p> <p>Qualsiasi tipo di presentazione visiva è necessaria per supportare la/il facilitatrice/tore nella conduzione di questa sessione. La/il facilitatrice/tore fornirà informazioni e materiali audiovisivi alle/ai partecipanti riguardanti la tecnica con la quale lavoreranno.</p> <p>La presentazione mostrerà:</p> <ul style="list-style-type: none"> » I differenti tipi di maschere esistenti: neutre, espressive e statiche. » Le tecniche per realizzare le maschere: tecniche a secco e a umido. » Alternative possibili: utilizzo del trucco. <p>Le informazioni e i riferimenti riguardo a questi processi sono inseriti all'interno della presente guida. Le/i partecipanti possono lavorare in gruppo e utilizzare i dispositivi disponibili per cercare esempi di applicazione di questi processi artistici.</p> <p>Durata: 50</p>
<p>2.4</p>	<p>Chiusura</p> <p>La/il facilitatrice/tore chiuderà la sessione ricapitolando brevemente e anticipando i contenuti della prossima sessione. Il fine è quello di mantenere impegnate/i le/i partecipanti e di coltivare la loro curiosità. Le/i partecipanti si siederanno in cerchio e saranno invitate/i a condividere le loro impressioni sulla sessione svolta, parlando, ad esempio, di ciò che gli è piaciuto e di ciò che invece non hanno apprezzato.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 3	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Attivare il processo creativo attraverso l'attività artistica. » Utilizzare le nuove tecnologie per sperimentare nuovi modi di rappresentare una storia.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Vari materiali per creare le maschere (feltro, cartone, nastri, bottoni, lacci, forbici, pistola per colla a caldo e colla e così via) » Apparecchiatura per registrazione video
SVOLGIMENTO	
3.1	Introduzione
	<p>Nella sessione precedente, le/i partecipanti hanno avuto l'occasione di osservare alcune maschere e le tecniche per realizzarle grazie ai materiali audiovisivi offerti. Durante questa sessione, sperimenteranno direttamente la tecnica. Per prepararle/li, la/il facilitatrice/tore riassumerà brevemente la sessione precedente e domanderà alle/ai partecipanti di condividere con il resto del gruppo se hanno esperienze nella creazione di maschere o meno.</p> <p>Durata: 15 minuti</p>
3.2	Cimentarsi nella creazione delle maschere
	<p>Durante questa sessione, le/i partecipanti avranno la possibilità di essere creative/i e di lavorare insieme per produrre le loro prime opere d'arte utilizzando la tecnica proposta. Il gruppo dovrebbe essere suddiviso in gruppi più piccoli, a seconda del numero di partecipanti, per dare loro la possibilità di partecipare attivamente al processo di creazione.</p> <p>Ogni gruppo creerà una maschera per rappresentare i personaggi tipicamente coinvolti nelle storie di bullismo: la vittima, la/il bulla/o popolare, la/il bulla/o-vittima, la/il bulla/o seriale, ecc. Sarà proiettata una presentazione per mostrare i diversi tipi di maschere, così che le/i partecipanti possano trarne ispirazione. Le/i partecipanti dovrebbero avere accesso a molti materiali al fine di creare maschere di alta qualità: feltro, nastri, bottoni, tessuti, lacci, cartone, ecc.</p> <p>Quando le maschere saranno pronte, ogni gruppo dovrà definire il modo di utilizzarle per creare un contenuto audiovisivo. Possono indossare maschere e registrare un video in cui agiscono oppure possono mettere una maschera su un oggetto inanimato aggiungendovi poi una voce, per esempio. Come nel laboratorio precedente, la creatività delle/dei partecipanti dovrebbe essere stimolata, permettendo loro di pensare fuori dagli schemi e creare qualcosa di unico.</p>

	La/il facilitatrice/tore fornirà suggerimenti e assistenza tecnica per svolgere questa attività. Le/i partecipanti hanno la libertà di sperimentare e trovare il loro modo personale per produrre il loro primo contenuto audiovisivo. Questo include anche trovare un accordo comune con le/i loro compagne/i di squadra.
	Durata: 90 minuti
3.4	Chiusura
	Al termine della sessione, ciascun gruppo mostrerà i propri prodotti agli altri gruppi e spiegherà le idee alla loro base. La/il facilitatrice/tore approfitterà di questo momento per riconoscere i risultati ottenuti e chiarire ogni dubbio che potrebbe emergere riguardo al processo.
	Durata: 15 minuti

SESSIONE 4	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Esplorare l'argomento e trarre ispirazione. » Iniziare a creare la storia per il video sperimentale finale.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Almeno tre video clip selezionati sul bullismo » Fogli » Penne
SVOLGIMENTO	
4.1	Introduzione
	Nella sessione precedente, le/i partecipanti hanno iniziato a creare alcuni contenuti sul bullismo. In questa fase, devono creare messaggi e concetti più elaborati. La/il facilitatrice/tore le/li incoraggerà a trovare idee più creative. Questa sessione sarà introdotta da un breve riassunto di quanto è stato fatto fino a quel momento.
	Durata: 10 minuti
4.2	Esplorare le risorse e trarre ispirazione
	Durante questa sessione, le/i partecipanti analizzeranno il contenuto di alcuni video clip sul bullismo precedentemente selezionati dalla/dal facilitatrice/tore. Questa pratica servirà a trovare ispirazione e a favorire il processo di creazione di una storia. La/il facilitatrice/tore dovrebbe trovare dei video che rappresentano diversi tipi di bullismo, comprendendo sia le forme più sottili sia quelle più violente. Questo renderà le/i partecipanti più consapevoli delle forme che il bullismo può assumere, svelando se ne hanno fatto esperienza in qualsiasi momento della loro vita, sia come vittime sia come aggreditrici/aggressori.

	<p>Molti video mostrano anche le conseguenze più invisibili del bullismo. YouTube offre una grande varietà di video sul bullismo. La/il facilitatrice/tore dovrebbe sceglierne almeno due adeguati al gruppo.</p> <p>Il gruppo sarà diviso in gruppi più piccoli. Si consiglia di incoraggiare a creare gruppi diversi dalle sessioni precedenti. Guarderanno i video clip e scriveranno tutto ciò che cattura la loro attenzione o provoca loro alcuni pensieri e sentimenti.</p> <p>Dopo aver guardato i video, le/i partecipanti saranno divise/i in gruppi e condivideranno i loro appunti, pensieri e impressioni.</p>
	Durata: 50 minuti
4.3	<p>Creazione della storia</p> <p>Le/i partecipanti continuano ad essere divisi in squadre. In questa fase, devono creare una nuova storia, partendo dalla riflessione condotta nella fase precedente.</p> <p>Questa volta, le/i partecipanti dovranno prestare attenzione a creare una storia chiara e coerente. La/il facilitatrice/tore fornirà loro supporto basandosi sull'allegato "<i>Guida alla Produzione Audiovisiva</i>". In questa guida, la/il facilitatrice/tore troverà una sezione dedicata alla struttura di base del racconto (introduzione, sviluppo e conclusione) e anche i modelli utili per la creazione del racconto</p> <p>Considerato che l'obiettivo è quello di promuovere la cultura della non violenza, le/i partecipanti dovranno utilizzare contenuti esplicitamente violenti per raccontare la storia. Tuttavia, posso servirsi del simbolismo e delle metafore visive. Quando le storie saranno state elaborate, queste verranno condivise con l'intero gruppo.</p> <p>La/il facilitatrice/tore può offrire dei suggerimenti per stimolare la creatività, come:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Cosa accadrebbe se tutto cambiasse alla fine?</i> » <i>Cosa accadrebbe se raccontassimo la storia da un'altra prospettiva?</i>
	Durata: 50 minuti
4.4	<p>Chiusura</p> <p>Alla fine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati ottenuti e chiarirà gli eventuali dubbi, chiedendo anche alle/ai partecipanti di condividere le loro opinioni riguardo alla sessione svolta</p>
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 5	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare la storia e creare lo <i>storyboard</i>. » Esplorare e definire la forma narrativa audiovisiva da utilizzare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Fogli » Penne e pennarelli colorati » Le storie create nella sessione precedente » Le maschere create nella sessione precedente » Insieme di modelli per delineare la storia e creare un prodotto audiovisivo (allegato)
SVOLGIMENTO	
5.1	Introduzione La sessione inizierà riassumendo quanto fatto durante gli incontri precedenti dedicati alla creazione delle maschere e della storia. Le/i partecipanti dovranno integrare i personaggi creati nella sessione 3 all'interno della storia sviluppata nella sessione 4 per la realizzazione del video sperimentale finale.
	Time: 10 minuti
5.2	Completamento della storia e preparazione della fase di produzione Quando le/i partecipanti avranno finito di preparare la bozza della storia, dovranno delineare i personaggi, l'ambientazione, la sinossi e creare uno storyboard. Ciò favorirà una migliore panoramica. La/il facilitatrice/tore troverà alcuni utili modelli negli allegati alla presente guida. Nel frattempo, le/i partecipanti dovranno decidere come integrare i personaggi creati nella sessione 3 attraverso la realizzazione delle maschere all'interno della storia sviluppata nella sessione 4.
	<p>In questa fase, è possibile cominciare a pensare al video finale e a definire un piano di azione per attuare il progetto. Dato che le risorse tecnologiche ed economiche potrebbero essere limitate nell'ambito dei laboratori REC, la/il facilitatrice/tore incoraggerà le/i partecipanti a pensare fuori dagli schemi, scoprendo i modi alternativi e creativi di rappresentare i loro messaggi utilizzando le risorse disponibili. La/il facilitatrice/tore dovrebbe anche sapere che su Internet vi sono moltissime risorse gratuite (immagini, musica ed effetti sonori) da potere utilizzare, le quali possono migliorare la qualità del video.</p> <p>La/il facilitatore dovrebbe ascoltare le proposte creative del gruppo, proponendo e invitando loro a trovare soluzioni da applicare. Nello storyboard, le/i partecipanti definiranno la tecnica che utilizzeranno in tutte le scene. In questo modo, la/il facilitatrice/tore potrebbe preparare in modo appropriato la sessione successiva. In breve, dovranno definire come vorranno rappresentare audiovisivamente tutte le scene (recitando, animando una sequenza di immagini, ecc.).</p>

	Al termine, è opportuno condurre una sessione di condivisione per ricevere il loro feedback. Ciò darà alle/ai partecipanti l'opportunità non solo di offrire suggerimenti e commenti alle/ai proprie/ri compagne/i, ma anche di guardare al proprio lavoro da diverse prospettive.
	Durata: 90 minuti
5.3	Chiusura
	Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati raggiunti e chiarirà gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di dare il proprio feedback in merito alla sessione.
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 6	
Durata	2 ore
Obiettivi	» Completare la fase di pre-produzione. » Prepararsi per la fase di produzione audiovisiva.
Occorrente	» Modelli compilati nella sessione precedente per delineare la storia » Nuovi modelli per facilitare il processo di produzione audiovisiva » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
6.1	Introduzione
	In questa fase, la storia dovrebbe essere stata delineata e tutte/i le/i partecipanti dovrebbero avere una chiara visione d'insieme. Per iniziare questa sessione, si consiglia di ricapitolare collettivamente la storia e le tecniche da utilizzare per rappresentarla, prima di pensare alla sua trasformazione in contenuti audiovisivi.
	Durata: 10 minuti
6.2	Pianificazione della produzione video
	A questo punto, il gruppo dovrebbe organizzare il processo di produzione creativa del prodotto audiovisivo basato sullo storyboard sviluppato in precedenza. Altri modelli potrebbero essere utilizzati per facilitare questo processo (lo spoglio della sceneggiatura, il modello per preparare la scaletta e il modello di pianificazione delle riprese).
	Dopo avere assegnato i compiti alle/ai partecipanti, la pianificazione del prodotto audiovisivo sarà completa. Le/i partecipanti devono distribuire i compiti in modo autonomo, considerando la loro esperienza nel laboratorio precedente. Potrebbero volere svolgere dei compiti diversi oppure no. La/il facilitatrice/tore garantirà che le/i nuove/i partecipanti comprendano il processo e vi prendano parte attivamente.
	Durata: 1 ora e 40 minuti

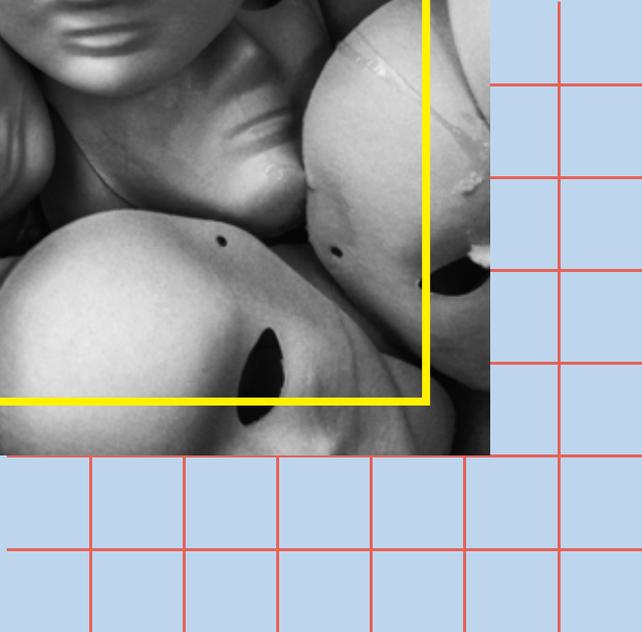
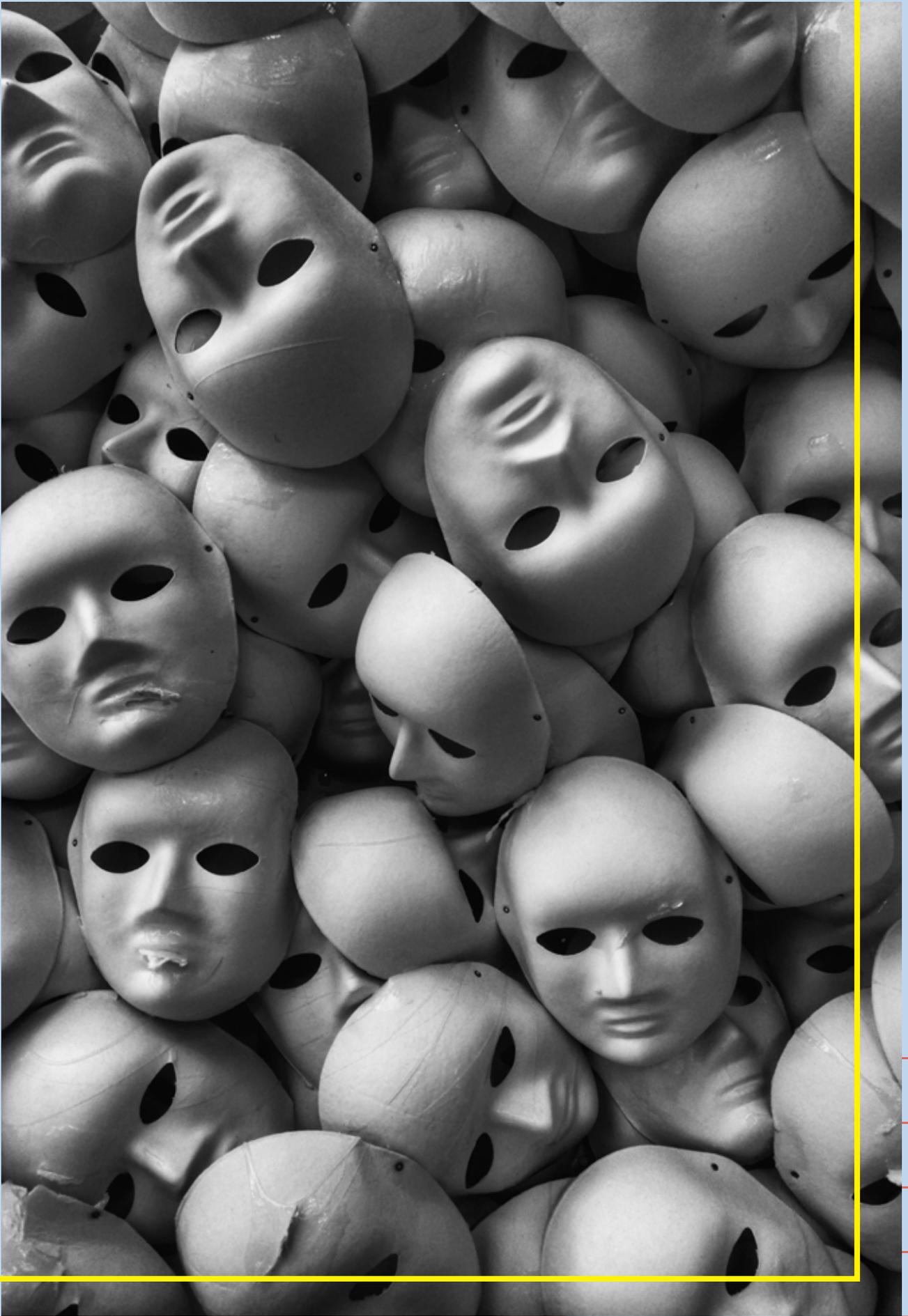
6.4	Chiusura
	Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore dovrà riconoscere i risultati ottenuti e chiarire gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di fornire il proprio feedback in merito alla sessione.
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 7	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Eseguire la produzione audiovisiva. » Cominciare la fase di montaggio.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Apparecchiatura di registrazione video » Modelli compilati nelle sessioni precedenti » Materiale che dovrebbe comparire in ciascuna scena » Tablet (o altri dispositivi) contenenti programmi di montaggio video installati. Sarebbe meglio avere una versione premium per avere accesso al maggior numero di opzioni di montaggio possibile
SVOLGIMENTO	
7.1	Introduzione
	Finalmente è arrivato il momento di produrre il video come pianificato durante le sessioni precedenti. Le/i partecipanti dovrebbero avere acquisito familiarità con la sceneggiatura e la sequenza delle scene. Questa sessione potrebbe essere aperta da un'attività energizzante, volta alla creazione di un ambiente positivo per svolgere l'ultima fase del laboratorio.
	Durata: 10 minuti
7.2	Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese!
	In questa sessione, le/i partecipanti registreranno le scene della storia seguendo lo storyboard. È fondamentale che tutti i membri della squadra partecipino all'intero processo, dalla gestione dei tablet, alla disposizione delle immagini da registrare. La/il facilitatrice/tore può guidare le squadre nella condivisione dei ruoli e garantirà che diverse/i partecipanti utilizzino l'apparecchiatura tecnica. L'allegato "Processo di Produzione Audiovisiva" si dimostrerà particolarmente utile. Le/i partecipanti possono trovarvi idee e suggerimenti su come fare le inquadrature e i movimenti di macchina.
	Durata: 1 ora e 20 minuti

7.3	Fase di montaggio video
	<p>Dopo la fase di registrazione, le/i partecipanti procedono con la fase di montaggio. È necessario che le squadre si sentano a proprio agio, in modo tale da dare loro la possibilità di vedere le immagini e accedere ai tablet. Sebbene alcune/i partecipanti potrebbero avere già esperienza nel montaggio video, è importante che tutti i membri della squadra abbiano l'opportunità di essere coinvolti in questa fase. Sarebbe un'ottima idea incoraggiare l'apprendimento tra pari, proprio grazie a quelle/quelli partecipanti che sanno come effettuare il montaggio video.</p> <p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe prestare attenzione alle esigenze delle/dei partecipanti. In questa fase, la/il facilitatrice/tore non dovrebbe aspettarsi di ottenere la versione finale del video</p> <p>In questa fase, le/i partecipanti possono sperimentare ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma. Questa esplorazione favorirà lo sviluppo di nuove idee e spunti da cui trarre ispirazione per creare la versione finale del video. La/il facilitatrice/tore sosterrà la discussione di gruppo e lo scambio di idee riguardo tutte le possibilità per creare un video ben fatto.</p> <p>Diversi gruppi possono lavorare separatamente ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma di montaggio video.</p>
	Durata: 20 minuti
7.4	Chiusura
	<p>Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore dovrà riconoscere i risultati ottenuti e chiarire gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di fornire il proprio feedback in merito alla sessione.</p>
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 8	
Durata	2 ore
Obiettivi	» Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore dovrà riconoscere i risultati ottenuti e chiarire gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di fornire il proprio feedback in merito alla sessione REC2.
Occorrente	» Tablet (o altri dispositivi) contenenti un programma di montaggio video installato » Proiettore

SVOLGIMENTO	
8.1	Introduzione
	<p>L'ultima sessione del laboratorio sarà interamente dedicata al montaggio video. Poiché le/i partecipanti lavoreranno principalmente utilizzando i dispositivi, si consiglia di iniziare la sessione con un'attività energizzante</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
8.2	Montaggio e completamento del video
	<p>Durante questa ultima fase del laboratorio, le/i partecipanti completeranno il processo di montaggio iniziato nella sessione precedente. Ciascun gruppo dovrà montare alcune scene. Successivamente, queste verranno messe insieme su un particolare tipo di dispositivo per concludere il montaggio e creare il video sperimentale finale.</p> <p>Per garantire a tutte/i le/i partecipanti di assistere all'intero processo, quando tutte le scene saranno pronte, la/il facilitatrice/tore potrà mostrare loro l'assemblaggio finale del video utilizzando il proiettore. Le/i partecipanti possono eseguire il montaggio definitivo del video in modo collettivo lavorando su un particolare dispositivo e condividendo lo schermo con il resto del gruppo.</p> <p>Quando tutte/i le/i partecipanti concorderanno sul risultato finale del montaggio, il video verrà completato e salvato. Le/i partecipanti devono trovare un titolo per il proprio video e scrivere una breve descrizione per individuare il messaggio che intendono veicolare attraverso di esso.</p> <p>Durata: 1 ora e 40 minuti</p>
8.4	Chiusura
	<p>Poiché questa sessione coinciderà con la conclusione dell'intero laboratorio, la/il facilitatrice/tore dovrebbe invitare le/i partecipanti a sedersi in cerchio per condividere le loro impressioni e il loro feedback riguardo al lavoro svolto. È importante chiedere alle/ai partecipanti come si sono sentite/i durante lo svolgimento generale del laboratorio, se si sono sentite/i a proprio agio o meno, se vorrebbero che il laboratorio fosse diverso, quale lezione hanno gradito di più, ecc. Si raccomanda di spiegare di nuovo loro l'importanza di alzare la propria voce e veicolare i messaggi attraverso tutti i mezzi disponibili al fine di sradicare la violenza e creare una società più inclusiva. Devono altresì riflettere su come i propri messaggi possono avere un impatto/favorire dei cambiamenti per migliorare le loro comunità.</p> <p>Inoltre, potrebbe essere importante domandare alle/ai partecipanti la loro opinione in merito al laboratorio svolto davanti alla videocamera, nell'intento di ottenere una documentazione visiva che possa essere guardata alla fine dell'intero programma REC.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>





LAB REC3

Dietro lo Schermo: la Land Art
per Esplorare il Cyberbullismo

DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Argomento	Cyberbullismo: ostilità senza confini fisici
Tecnica plastica/visiva	Land art
Partner implicato	CESIE
Durata complessiva (compresa la preparazione)	32 ore
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> » Riflettere sul cyberbullismo, sulle ragioni alla sua base, sulle conseguenze e su come prevenire il suo verificarsi. » Esplorare e cimentarsi nella tecnica land art. » Acquisire le competenze informatiche connesse alla registrazione e al montaggio video. » Migliorare le competenze comunicative e la capacità di trasmettere messaggi significativi. » Migliorare la creatività e il pensiero divergente. » Valorizzare la ricchezza della diversità.
Sessione 1	1.1 Benvenuti al Laboratorio REC3! 1.2 Idee, emozioni ed esperienze in merito al cyberbullismo 1.3 Chiusura
Sessione 2	2.1 Introduzione 2.2 Prevenzione del cyberbullismo 2.3 Risoluzione dei conflitti 2.4 Chiusura
Sessione 3	3.1 Introduzione 3.2 Esplorazione delle metafore associate al cyberbullismo 3.3 Chiusura
Sessione 4	4.1 Introduzione 4.2 Esplorare le risorse e trarre ispirazione 4.3 Chiusura
Sessione 5	5.1 Introduzione 5.2 Pianificare e definire i ruoli per il processo creativo 5.3 Delineare la storia 5.4 Chiusura
Sessione 6	6.1 Introduzione 6.2 Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese! 6.3 Fase di montaggio video 6.4 Chiusura
Sessione 7	7.1 Introduzione 7.2 Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese! 7.3 Fase di montaggio video 7.4 Chiusura
Sessione 8	8.1 Introduzione 8.2 Montaggio e completamento del video 8.3 Discussione 8.4 Chiusura

Cyberbullismo

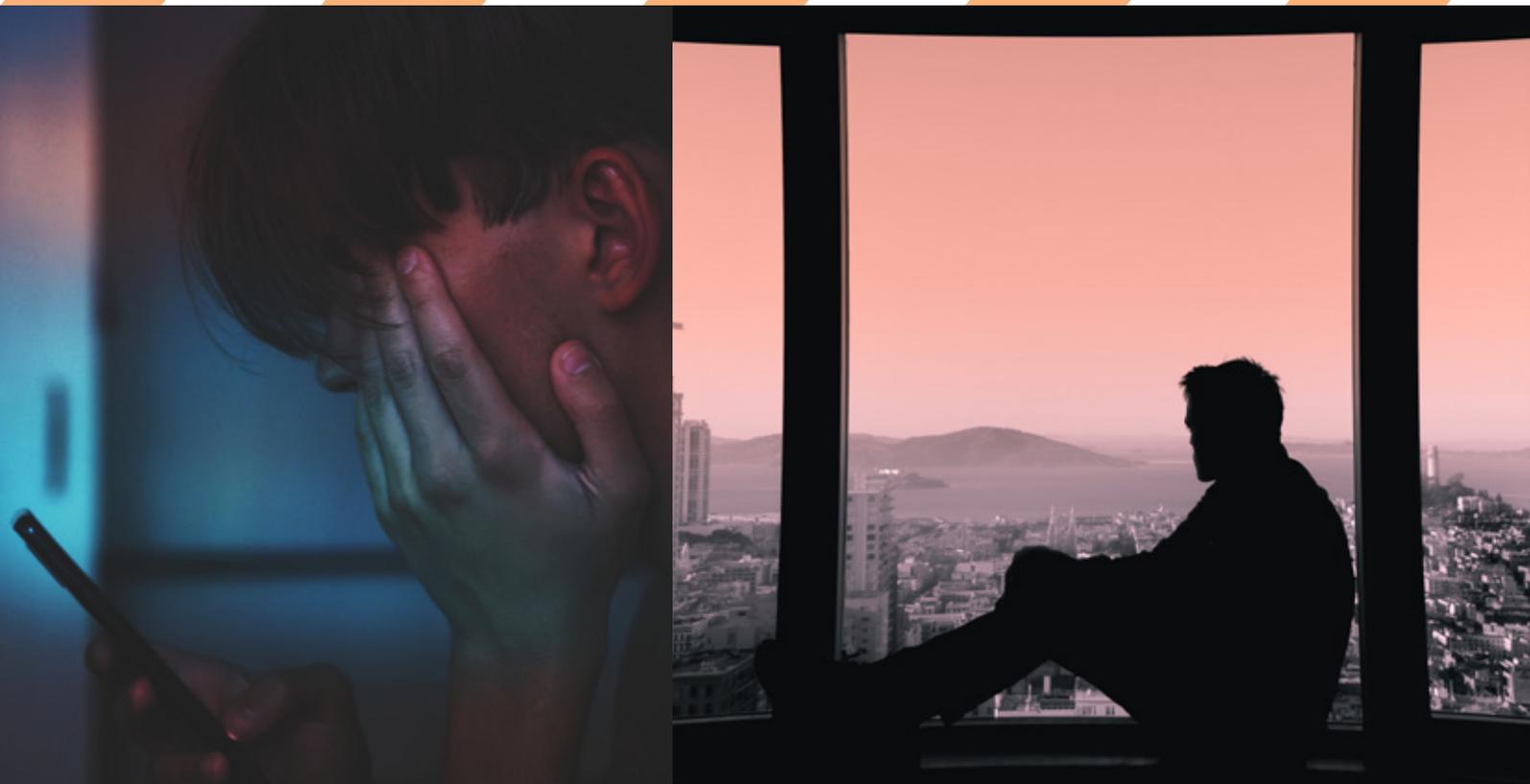
Ostilità senza confini fisici

Il **cyberbullismo** è un tipo di bullismo particolare perpetrato **mandando** o **pubblicando materiale dannoso** o **crudele**, oppure che comporta altre forme di aggressione sociale utilizzando **Internet** o altre **tecnologie digitali** (Willard, 2007).

I **social network** costituiscono il luogo più comune in cui si verificano episodi di cyberbullismo, ma non l'unico, infatti possono anche verificarsi attraverso **App di messaggistica, forum online, e-mail** e all'interno della **comunità di gioco online**. A causa del loro impiego massiccio da parte delle/dei giovani, questa forma di violenza non termina fuori dalla classe. È letteralmente priva di confini. Può diventare **persistente**, trasformando le vite delle vittime in un incubo. Inoltre, i contenuti vengono condivisi online e ciò comporta la creazione di **una traccia pubblica permanente** che influenza la reputazione online sia della vittima sia di colei o colui che perpetra la violenza. Ciò influenza anche l'ammissione a scuola, l'esercizio della propria professione e altri aspetti della vita. Pertanto, mette a repentaglio la vita delle vittime, compromettendone il futuro.

Tra le tipologie di cyberbullismo figurano: il *flaming*, consistente nell'invio di messaggi di rabbia, volgari o scortesi a una o più persone in privato o attraverso gruppi online; *harassment*, ovvero molestie, definite dall'invio ripetuto di messaggi offensivi ad una persona; *cyberstalking*, che include minacce di arrecare danno o intimidazioni gravi; *denigration* (denigrazione), che invia o pubblica dichiarazioni dannose, false o crudeli su una persona ad altre persone; *masquerade*, ovvero fingersi qualcun altro nell'invio o pubblicazione di materiale che fa sembrare quella persona cattiva o espone quella persona a potenziali pericoli; *outing* e *trickery*, (pubblicazione di confidenze e inganno) che consistono nel trasmettere o pubblicare del materiale riguardo a una persona contenente informazioni sensibili, riservate o imbarazzanti, compresa l'inoltro di messaggi privati o immagini, l'uso di espedienti per sollecitare informazioni imbarazzanti che vengono poi rese pubbliche; *exclusion*, ovvero l'esclusione, quando una persona è specificamente e intenzionalmente esclusa da un gruppo online.





La vittima di cyberbullismo può sperimentare diverse emozioni e sentimenti. Può sentirsi impotente e umiliata. La tecnologia digitale permette una rapida diffusione di informazioni. Queste possono causare seri danni alla **reputazione** delle vittime di cyberbullismo. La situazione può diventare opprimente e impossibile da gestire. Le vittime possono anche sentirsi insignificanti e profondamente insoddisfatte riguardo a se stesse. Potrebbero reagire a questi sentimenti facendosi del male in qualche modo. Potrebbero sentirsi disperate e inutili. Perdono interesse nelle cose che prima faceva loro piacere fare e trascorrono meno tempo a interagire con la propria famiglia e amici. Questi sentimenti negativi possono portare alla **depressione** e a contemplare il suicidio. La pressione che proviene dal cyberbullismo può anche causare **condizioni legate allo stress** come mal di testa, mal di pancia, ulcere allo stomaco e problemi di pelle (Forman, 2019).

Diversamente dal bullismo tradizionale, il cyberbullismo può essere del tutto anonimo, facendo sentire le vittime potenzialmente ancora più indifese. Nello stesso tempo, il cyberbullismo permette di sentirsi meno in colpa, perché non è possibile vedere le reazioni delle vittime. Prima che la vittima scopra l'identità della/del bulla/o, le informazioni potrebbero essere diffuse a un **pubblico mondiale** (Berry, 2020).

A causa della natura del fenomeno, sembra che il cyberbullismo sia più distruttivo del bullismo offline e abbia più probabilità di diffondersi con il miglioramento del settore tecnologico attraverso le nuove piattaforme.



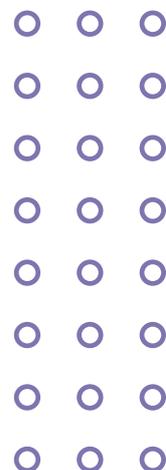
Tecnica artistica: *Land art* e l'Utilizzo degli Elementi Naturali

Questo terzo laboratorio REC propone la **land art** come tecnica artistica principale per la produzione dei contenuti del video sperimentale. I riferimenti per questa tecnica sono inseriti nell'Allegato II.

Il movimento artistico land art combina in modo originale il **paesaggio** e la **creazione artistica dell'uomo**. Nacque in America nel 1968, poco dopo la pubblicazione del componimento di Robert Smithson "*The Sedimentation of the Mind: Earth Projects*", il quale mirava a sensibilizzare in merito al rapporto tra le **persone** e la **natura**. Oggi, molte/i artiste/i di land art concentrano le loro opere su questioni pertinenti la sostenibilità e il cambiamento climatico.

La land art può permettere alle/ai partecipanti REC di indagare il proprio ambiente mentre esplorano le opportunità creative e artistiche che i materiali e gli elementi naturali possono offrire per la produzione di contenuti per i video sperimentali.

L'obiettivo principale della land art è quello di alterare il paesaggio o creare **installazioni** utilizzando elementi naturali al fine di produrre determinati effetti, sensazioni e suscitare emozioni nella/o spettatrice/tore. Le opere di land





art sono create nella natura con materiali non trattati, perciò sono di **natura transitoria** e rimarranno nella storia dell'arte con l'aiuto delle registrazioni e delle foto. Nel caso del progetto REC, documenteremo l'opera realizzata perché diventerà parte del video sperimentale.

Poiché la tecnica include l'impiego di elementi naturali, il suo utilizzo potrebbe essere molto conveniente. Si consiglia di rendere consapevoli le/i partecipanti di potere creare dell'arte da qualsiasi cosa. Ciò può ispirarle/li e far loro comprendere che spesso è più importante impegnarsi in un progetto rispetto al disporre di tutte le risorse necessarie per attuarlo. L'utilizzo di elementi comuni come le **pietre**, la **terra** e le **foglie secche** stimolerà le/i partecipanti a creare modi innovativi e creativi di esprimere i loro messaggi.

L'applicazione di questa tecnica dovrà avvenire preferibilmente all'esterno. I **sensi** e le **percezioni** saranno in questo modo altamente stimolate dal lavoro in un ambiente aperto e naturale. Sebbene potrebbe esserci spazio per la riflessione individuale, le attività verranno svolte principalmente in modo collaborativo. Lavorare a stretto contatto con la natura contribuisce anche alla costruzione dell'identità del luogo e della comunità. Con il proprio intervento le/i giovani possono affermare il proprio rapporto con il luogo e sperimentare l'ambiente come qualcosa di vitale e a cui potere partecipare. In questo modo, le/i partecipanti potranno comprendere l'importanza delle proprie azioni. Si incoraggia ad adottare un **approccio rispettoso verso la natura**, come anche verso gli altri membri della comunità. Dovremmo avere cura di quello che ci circonda, sia la natura sia gli altri esseri umani, dato che facciamo tutti parte dello stesso mondo.



Istruzioni

SESSIONE 1	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Incontrare le/i partecipanti e continuare a sviluppare un rapporto con loro. » Scoprire l'obiettivo del Laboratorio REC3 e definire un progetto comune su cui lavorare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Lavagna a fogli mobili » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
1.1	Benvenuti al Laboratorio REC3!
	<p>In questa sessione, la/il facilitatrice/tore proporrà un'attività rompighiaccio per rafforzare il rapporto creatosi con il gruppo. L'attività offrirà lo spazio per accogliere le/i nuove/i partecipanti (se necessario), creando un ambiente sicuro al fine di favorire la libertà di espressione e la discussione in merito all'argomento principale.</p> <p>Descrizione dell'attività: <i>Passato, presente e futuro</i></p> <ul style="list-style-type: none"> » Consegna a tutti 3 fogli A4 e una penna. » Fai scrivere in cima al primo foglio "passato", nel secondo "presente" e nel terzo "futuro". » Invita le/i partecipanti a scrivere o disegnare qualcosa di significativo in ciascuna pagina, considerato che dovranno poi condividerlo con il resto del gruppo (ad esempio, nel foglio "passato", potrebbero scrivere qualcosa come: viaggiare, Londra, università). » Chiedi alle/ai partecipanti di sedersi in cerchio rivolte/i verso l'interno. A turno, ciascuna/o di loro spiegherà brevemente il contenuto dei propri 3 fogli, in modo tale da dare agli altri membri del gruppo l'idea di chi sono. Le/i nuove/i partecipanti conosceranno così le/i partecipanti ai laboratori precedenti. <p>Al termine dell'attività rompi ghiaccio, il gruppo guarderà di nuovo il video sperimentale finale creato nel corso del Laboratorio REC2. Una sintesi del laboratorio precedentemente svolto creerà lo spazio per introdurre le/i nuove/i arrivate/i e permetterà di assimilare gli aspetti positivi raccolti nel primo laboratorio. Inoltre, aiuterà le/i nuove/i partecipanti a entrare in contatto con ciò che è stato fatto in precedenza, soprattutto per prepararle/li per il laboratorio a cui parteciperanno.</p> <p>È fondamentale che tutte/i le/i partecipanti comincino questo viaggio insieme ed evitino situazioni in cui alcune/i partecipanti non si sentono parte del gruppo. Successivamente, la/il facilitatrice/tore presenterà il laboratorio, riassumendo brevemente le finalità del Laboratorio REC3. Ciò servirà semplicemente a prepararle/li e a chiarire cosa dovranno aspettarsi.</p>
	Durata: 30 minuti

È arrivato il momento di presentare l'argomento del terzo laboratorio di REC:

Cyberbullismo: ostilità senza confini fisici

Descrizione dell'attività: il Teatro Forum

- » Le/i partecipanti dovranno formare due gruppi. Ciascuno di loro parteciperà al gioco di ruolo che propone i seguenti scenari:
 - *Eva era sconvolta quando effettuò l'accesso su Facebook: Marco aveva pubblicato delle sue foto sul proprio profilo e l'aveva taggata. Non aveva idea di essere stata fotografata e lei non permetterebbe mai che le sue foto vengano condivise online. Prima che lei potesse fare qualcosa per rimediare, le foto avevano già ricevuto molti commenti, alcuni dei quali riportavano un contenuto inappropriato. Secondo Marco, erano delle belle foto, perciò ignorò le richieste di Eva di eliminarle.*
 - *Maria è sempre stata timida e trova difficile stabilire nuove amicizie. Dopo essersi trasferita in una nuova scuola, ha ricevuto una calda accoglienza da parte di un gruppo di ragazze. Così, pensò di avere finalmente fatto delle nuove amicizie, ma successivamente cominciò a ricevere delle email inappropriate. La persona che mandava le email chiaramente sapeva molto di lei. Un paio di giorni dopo, Maria scoprì chi fosse la persona che la stava bullizzando dopo avere letto i commenti sul profilo Facebook di una delle sue nuove amiche.*
- » La/il facilitatrice/tore richiederà a entrambi i gruppi di riunirsi per discutere i sentimenti provati durante e dopo il gioco di ruolo.

Questa attività porterà ad una riflessione più approfondita sull'argomento. La/il facilitatrice/tore deve fare una ricerca approfondita sull'argomento al fine di guidare le/i partecipanti attraverso le loro discussioni di gruppo. Le relative raccomandazioni sono fornite nelle istruzioni del laboratorio precedente. Nel discutere questi problemi complessi con le/i giovani, è importante che la/il facilitatrice/tore continui a sottolinearne la rilevanza.

I gruppi successivamente sceglieranno una persona per presentare i loro risultati ottenuti nell'attività precedente. La/il facilitatrice/tore scriverà le parole comuni trovate in tutti i gruppi sulla lavagna a fogli mobili. Con queste, le/i partecipanti saranno in grado di trovare le proprie definizioni di cyberbullismo, con l'aiuto della/del facilitatrice/tore

	<p>Per completare la definizione di cyberbullismo, la/il facilitatrice/tore presenterà alle/ai partecipanti le diverse forme che questo può assumere.</p> <p>Per concludere l'attività, le/i partecipanti saranno suddivise/i in piccoli gruppi di 3 persone ciascuno per garantire che ogni membro del team sia coinvolto nella discussione. Ogni gruppo si siederà sul pavimento in cerchio e scriverà le proprie idee su lavagna a fogli mobili. Le discussioni saranno guidate dalle seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Quali sono i vantaggi presentati da Internet e dai social media utilizzati dalle/dai giovani?</i> » <i>Quali sono i rischi?</i> » <i>Quali piattaforme utilizzate dalle/dai giovani su Internet potrebbero essere utilizzate per diffondere il cyberbullismo?</i> » <i>Sei stata/o una vittima di cyberbullismo?</i> » <i>Qualcuno nella tua famiglia o tra i tuoi amici è mai stato vittima di cyberbullismo?</i> » <i>Quale ritieni sia la principale causa del cyberbullismo?</i> » <i>Quale tipo di danno psicologico può causare?</i> » (Suggerimenti per le risposte: scarsa autostima, insuccesso scolastico o professionale, rabbia, ansia, depressione, non frequentare le lezioni o non andare a lavorare, violenza) » <i>Conoscete alcuni modi per prevenire il cyberbullismo?</i> » <i>Conoscete delle misure che si possono adottare quando si è vittime di cyberbullismo?</i> <p>Le squadre presenteranno le loro idee al resto del gruppo. La/il facilitatrice/tore raccoglierà le idee, così che le/i partecipanti possano utilizzarle per creare confronti metaforici con gli elementi naturali nella creazione di land art nella sessione successiva.</p>
	<p>Durata: 80 minuti</p>
<p>1.3</p>	<p>Chiusura</p> <p>La chiusura della sessione è importante dato che durante la prima sessione le/i partecipanti discuteranno ed esprimeranno emozioni sul tema cyberbullismo. Per questa ragione, almeno nella prima sessione, la/il facilitatrice/tore deve assicurarsi che alla fine del laboratorio le/i partecipanti siano in grado di disconnettersi e di non rimanere bloccate/i tra ricordi dolorosi o pensieri negativi. La sessione, quindi, deve concludersi con un'attività allegra.</p> <p>Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Dai a ogni partecipante un fiammifero. » Domanda alle/ai partecipanti di formare un cerchio. La/il facilitatrice/tore vi parteciperà. » Ognuno dovrà dire qualcosa che hanno apprezzato della sessione prima che il fiammifero si spenga.
	<p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 2	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Continuare la discussione sul cyberbullismo, le sue ragioni e conseguenze. » Generare idee e riflessioni sugli argomenti discussi
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Lavagna a fogli mobili » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
2.1	Introduzione
	<p>Questa sessione comincerà con un breve riassunto delle idee raccolte in occasione dell'incontro precedente e verrà inaugurata con un'attività energizzante.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
2.2	Prevenzione del cyberbullismo
	<p>Le/i partecipanti metteranno in evidenza le idee scritte alla lavagna a fogli mobili che hanno sviluppato durante le precedenti discussioni di gruppo. Ogni gruppo di tre persone presenterà la propria analisi e le proprie idee al resto del gruppo. Questi pensieri e parole saranno poi utilizzate per creare le storie. Le/i partecipanti dovranno assimilare le idee per elaborare le storie.</p> <p>La/il facilitatrice/tore riunirà l'intero gruppo durante questo processo di presentazioni. Le parole chiave e le frasi derivanti dalle discussioni saranno utilizzate successivamente per rappresentare il cyberbullismo come un tipo di violenza e land art.</p> <p>Con l'aiuto della/del facilitatrice/tore, le/i partecipanti sono in grado di discutere cosa si può fare per frenare o prevenire il cyberbullismo, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Prestare attenzione quando si pubblica qualsiasi tipo di contenuto online. » Mai vendicarsi o rispondere. » Bloccare le/i bulle/i e modificare le impostazioni di sicurezza dei social network. » Riferire i casi di bullismo agli opportuni fornitori di servizi online. » Raccogliere tutte le prove – non cancellare i messaggi di testo, le email e le conversazioni nei social network. » Parlare con un adulto di fiducia, un membro della famiglia, un amico o un'insegnante. <p>La sessione si concluderà con un video sul cyberbullismo al fine di integrare i media audiovisivi nella discussione sull'argomento.</p> <p>Durata: 40 minuti</p>

Dopo la discussione su come prevenire il cyberbullismo, la/il facilitatrice/tore presenterà alcune tecniche per capire come risolvere un conflitto in questo ambito.

Descrizione dell'attività: *Una matita, due persone*

- » Le/I partecipanti formano delle coppie. Ogni coppia riceve un foglio di carta e un pennarello. Il loro compito è quello di disegnare una immagine tenendo il pennarello insieme.
- » È importante che disegnino in totale silenzio, senza avere la possibilità di confrontarsi su cosa disegnare.
- » Dopo avere completato la prima parte del compito, devono disegnare un'immagine di nuovo, sempre mantenendo il silenzio, senza concordare cosa disegnare, tenendo in due il pennarello.
- » Quando avranno finito, chiedi loro di mostrarti entrambi i disegni.

Dopo avere terminato l'attività, ogni coppia spiegherà come si sono sentite/I nel disegnare la prima e la seconda immagine. Queste domande potrebbero facilitare la discussione:

- » *È emerso un conflitto?*
- » *Sono riuscite/i a trovare un accordo (senza potere parlare)*
- » *Qualcuno ha imposto la propria idea?*
- » *Come avete gestito il conflitto / lo stress (se si è verificato)?*

Le/i partecipanti sono invitate/i a guardare il disegno finale e a riflettere sul proprio comportamento durante lo svolgimento dell'attività. Questa attività servirà da collegamento per introdurre la prossima, che mira a presentare diversi stili di risoluzione dei conflitti: competizione, adeguamento, fuga, compromesso e collaborazione. L'obiettivo è quello di acquisire le competenze di problem-solving e comunicative e di apprendere le basi della risoluzione dei conflitti applicata al cyberbullismo.

Descrizione dell'attività: *E ora?*

- » Comunica alle/ai partecipanti che oggi dovranno risolvere dei problemi e dei conflitti insieme.
- » Chiedi loro qual è il loro modello di ruolo quando si tratta di risolvere i conflitti e perché.
- » Parla dei diversi modi e approcci più comuni di cui si servono le persone quando cercano di risolvere un problema o un conflitto.
- » Cita i cinque stili di risoluzione dei conflitti e chiedi loro cosa pensano che questi comportino.
- » Mostra loro un modello dei cinque stili di risoluzione dei conflitti, comprese delle frasi esempio e chiedi loro se si riconoscono in alcuni o tutti gli stili e quale stile preferiscono.
- » Scrivi tutte le idee che emergono alla lavagna a fogli mobili.
- » Informa le/i partecipanti di dovere simulare una situazione di conflitto, la reazione e la soluzione seguendo uno stile di risoluzione del conflitto.
- » Assegna uno stile a ogni coppia. Le/i partecipanti svolgeranno il gioco di ruolo in piccoli gruppi. Successivamente, ciascun gruppo preparerà una breve presentazione.



	<p>» La/il facilitatrice/tore si assicurerà che tutte le/I partecipanti comprendano ciascun stile in modo chiaro.</p> <p>La situazione di conflitto è la seguente: <i>Sei in un viaggio di scuola/ università con due amiche/ci, Alex e Sam. Condividi la stanza con loro. Chiacchierando una notte, Alex vi confida che lui/ lei pensa di essere omosessuale. Al mattino, prima che Alex venga per fare colazione, Sam manda un messaggio e una foto per prendere in giro Alex a tutti quelli che conosci (te compreso) dicendo che Alex ha ammesso ieri sera di essere omosessuale. Alex scende a colazione, tutti ridono di lui e Sam non parla con lei/lui...</i></p> <p>Al termine delle presentazioni, le/i partecipanti si siederanno in cerchio e la/il facilitatrice/tore le/li incoraggerà a discutere ulteriormente degli stili di risoluzione dei conflitti, ponendo loro le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none">» <i>Che tipo di violenza viene rappresentata dalla situazione? Cyberbullismo.</i>» <i>Qual è lo stile più semplice da rappresentare? E quello più difficile? Perché?</i>» <i>Cosa rende ogni stile positivo e negativo?</i>» <i>Conoscete qualcuno bravo a collaborare? Se sì, che tipo di persona è lei/lui?</i>» <i>Riconoscete il suo stile nelle persone che conoscete?</i>» <i>Riconoscete il vostro stile? Dipende dalla situazione? Dipende dai tratti caratteriali?</i>» <i>Ritenente che i diversi stili possano essere applicati meglio in diverse situazioni?</i> <p>Se il tempo è limitato, le/i partecipanti commenteranno una situazione selezionata ed esamineranno i cinque stili di risoluzione dei conflitti, immaginando una reazione per ogni stile e il tipo di soluzione. La sessione terminerà conducendo una discussione simile a quella sopra riportata.</p> <p>Durata: 60 minuti</p>
2.4	<p>La/il facilitatrice/tore chiuderà la sessione ricapitolando brevemente e anticipando i contenuti della prossima sessione. Il fine è quello di mantenere impegnate/i le/i partecipanti e di coltivare la loro curiosità. Le/i partecipanti si siederanno in cerchio e saranno invitate/i a condividere le loro impressioni sulla sessione svolta, parlando, ad esempio, di ciò che gli è piaciuto e di ciò che invece non hanno apprezzato.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 3	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Presentazione della tecnica artistica: land art. » Cominciare a connettere il tema della violenza con la nuova risorsa artistica.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Elementi naturali (pietre, foglie, fiori) » Vernice rossa/blu/verde/nera » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
3.1	<p>Introduzione alla land art</p> <p>L'introduzione alla land art si svolgerà presentando i diversi materiali naturali al gruppo. Ecco alcuni esempi dei materiali che verranno impiegati: pietre, foglie, rami, bastoncini, piume, fiori e sabbia.</p> <p>La/il facilitatrice/tore porrà le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Cosa pensate che sia questo?</i> » <i>A cosa pensate che serva?</i> <p>Una breve presentazione o discussione sulla land art verrà effettuata dalla/dal facilitatrice/tore insieme alle/ai partecipanti. La/il facilitatrice/tore utilizzerà le informazioni offerte in questa guida per spiegare alle/ai partecipanti cosa è la land art, fornendo loro anche dei materiali audiovisivi. Le/I partecipanti possono utilizzare il tablet o i loro smartphone per cercare degli esempi di land art.</p> <p>Durata: 45 minuti</p>
3.2	<p>Esplorazione delle metafore associate al cyberbullismo</p> <p>La lavagna a fogli mobile utilizzata nella fase di raccolta delle idee è necessaria in questa fase. In questa sessione, le/i partecipanti devono riunirsi in gruppi da tre e cominciare a riflettere su quali elementi metaforici possono essere utilizzati per trasmettere emozioni e sentimenti connesse al cyberbullismo attraverso l'arte utilizzando i colori, vernici ed elementi naturali per la realizzazione delle loro storie e video. Questa attività permetterà alle/ai partecipanti di iniziare il processo creativo.</p> <p>Durata: 45 minuti</p>

3.3	Chiusura
	<p>Per concludere la sessione, le/i partecipanti realizzeranno un grande graffito utilizzando le proprie creazioni e riflessioni sul cyberbullismo, così che possano vedere cosa il contributo di tutti è in grado di fare. Le istruzioni per fare il graffito sul muro sono le seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Mettere dei fogli sulla parete. » Domandare alle/ai partecipanti di scrivere le proprie riflessioni su quanto emerso durante l'attività precedente sulla parete. Cominciare a scrivere è spesso utile. Incoraggiale/li a essere creative/i e a utilizzare vari colori per rappresentare i loro pensieri, sentimenti ed emozioni attraverso i simboli e le metafore.
	Durata: 30 minuti

SESSIONE 4	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Attivare i processi creativi attraverso l'arte. » Trarre ispirazione e cominciare a creare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Quaderno per appunti » Penne e pennarelli colorati » borsoni
SVOLGIMENTO	
4.1	Introduzione
	<p>In questa sessione, l'intero gruppo si riunirà all'esterno dell'aula di formazione per avere una prima impressione e rapporto con gli elementi naturali della terra. La sessione verrà presentata lungo il tragitto verso il luogo in cui si svolgerà l'attività.</p>
	Durata: 10 minuti
4.2	Esplorare le risorse e trarre ispirazione
	<p>Le/i partecipanti cominciano a utilizzare gli elementi naturali per sviluppare le loro idee per la realizzazione del video sperimentale.</p> <p>Le/i partecipanti raccoglieranno degli elementi naturali e li uniranno a quelli dell'intero gruppo. Verranno coinvolte/i in una discussione riguardo a come potrebbero utilizzare tali elementi naturali per rappresentare il cyberbullismo, due concetti in netto contrasto tra di loro. Le/i partecipanti dovranno tradurre le emozioni in qualcosa di tangibile e avvicinarsi agli elementi naturali.</p> <p>Se lo desiderano, le/i partecipanti possono già cominciare a riprendere o a fotografare le loro creazioni da utilizzare nella produzione video successiva.</p>

	<p>Le/i partecipanti presentano e spiegano le loro creazioni e ricevono il relativo feedback in relazione alla composizione, le diverse tecniche impiegate, gli elementi naturali incorporati, i messaggi rappresentati, ecc.</p> <p>Ecco alcuni suggerimenti utili per combinare il tema trattato alla tecnica artistica proposta:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>l'esercizio prevede un viaggio metaforico mostrando il danno derivante dall'esposizione negativa a Internet.</i> » <i>Le piante, le pietre e i fiori sani possono simboleggiare metaforicamente la mente umana sana. Invece, i fiori appassiti, le piante secche e le pietre danneggiate possono simboleggiare una mente tormentata.</i> » <i>I ciottoli possono essere utilizzati per creare una sorta di simbolo Wi-Fi per rappresentare la connessione.</i> » <i>Alcune pietre possono essere dipinte di rosso per rappresentare il sangue, il dolore e la sofferenza, mentre altre pietre possono essere dipinte con colori sgargianti, come il blu, il viola, il bianco, ecc. per simboleggiare una mente sana.</i> » <i>Le piante sane possono essere esposte al sole, le piante secche invece possono essere poste all'ombra.</i> » <i>Gli elementi naturali utilizzati in questa attività possono essere impiegati per formare simboli o modelli diversi. Ad esempio, possono ritrarre il simbolo di un telefono, volti e corpi umani, ecc.</i>
	Durata: 90 minuti
4.3	Chiusura
	<p>Alla fine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati ottenuti e chiarirà gli eventuali dubbi, chiedendo anche alle/ai partecipanti di condividere le loro opinioni riguardo alla sessione svolta. Le/i partecipanti condivideranno le loro idee e la loro creazione, inoltre coglieranno l'occasione per raccogliere quanti più elementi naturali possibili da utilizzare per la sessione successiva.</p>
	Durata: 20 minuti

SESSIONE 5	
Durata	2 ore
Obiettivi	» Trarre ispirazione dai risultati della sessione precedente e delineare la storia.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Fogli » Penne e pennarelli colorati » Storie create nella sessione precedente » Maschere create nelle sessioni precedenti » Insieme di modelli per delineare la storia e creare un prodotto audiovisivo (allegato)

SVOLGIMENTO	
5.1	<p>Introduzione</p> <p>Durante questa sessione, le/i partecipanti ripasseranno le riflessioni sviluppate nelle sessioni precedenti e inizieranno a pianificare il seguente processo creativo. Per fare questo, la/il facilitatrice/tore riassumerà brevemente le idee raccolte nelle prime sessioni e la tecnica artistica proposta.</p> <p>Inoltre, le/i partecipanti devono collaborare per creare insieme il video sperimentale finale. Pertanto, si consiglia di introdurre questa sessione con un'attività di team building.</p>
	Durata: 10 minuti
5.2	<p>Pianificare e definire i ruoli per il processo creativo</p> <p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe assicurarsi che le/i partecipanti comprendano i diversi ruoli cinematografici. Possono anche scambiarsi i diversi ruoli, in modo che tutte/i possano contribuire al progetto e imparare ciò che è stato insegnato durante le formazioni. La/il facilitatrice/tore sosterrà la/il partecipante utilizzando la guida "Processo di Produzione Audiovisiva".</p>
	Durata: 10 minuti
5.3	<p>Delineare la storia</p> <p>Le/i partecipanti devono creare lo storyboard. Inoltre, dovranno delineare i personaggi, l'ambientazione, la sinossi utilizzando i modelli allegati. Occorrerà fare riferimento alla lavagna a fogli mobili in cui sono state trascritte le idee e l'analisi metaforica sul cyberbullismo e la land art delle sessioni precedenti per orientare la pianificazione.</p> <p>La/il facilitatrice/tore può guidare le/i partecipanti nella fase di creazione rispettando queste fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> » ISPIRAZIONE: l'ispirazione può provenire dalla parola cyberbullismo e da sentimenti, emozioni e pensieri che emergono dalla riflessione su di esso. » INFILTRAZIONE: le/i partecipanti faranno in modo che le idee vengano assimilate da tutti i membri del gruppo. » PREPARAZIONE: le/i partecipanti preparano le loro idee creando uno storyboard efficace. Questo è un processo molto importante nella fase di produzione. » RIFLESSIONE: le/i partecipanti rifletteranno sulle loro idee prima di cominciare a creare. Guidate/i dalla/dal facilitatrice/tore, vedranno la propria idea adottando la prospettiva del pubblico e misureranno il grado di creatività del piano. <p>La/il facilitatrice/tore garantirà che le/i partecipanti siano costantemente consapevoli dei ruoli per effettuare le riprese fissati, assicurandosi che tutte/i siano coinvolte/i.</p>
	Durata: 80 minuti

5.4	Chiusura
	<p>Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati raggiunti e chiarirà gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di dare il proprio feedback in merito alla sessione.</p> <p>Le/i partecipanti supporteranno la/il facilitatrice/tore nell'organizzazione delle prossime sessioni del progetto. In questo momento del programma REC, dovrebbero essere incoraggiate/i a essere più indipendenti. Dovranno organizzare il loro occorrente in base al piano delineato, fare in modo che la/il facilitatrice/tore fornisca tutto il necessario e che le/i partecipanti possano apportare le aggiunzioni che preferiscono.</p> <p>La/il facilitatrice/tore potrebbe coinvolgere le/i partecipanti nell'individuazione dei luoghi più appropriati per il processo creativo.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>

SESSIONE 6	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare la fase di pre-produzione. » Cominciare a produrre i contenuti della storia, applicando la tecnica della fotografia sperimentale. » Prepararsi per la fase di produzione audiovisiva.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Modelli compilati nella sessione precedente per delineare la storia » Nuovi modelli per facilitare il processo di produzione audiovisiva » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
6.1	Introduzione
	<p>In questa fase, la storia dovrebbe essere stata delineata e tutte/i le/i partecipanti dovrebbero avere una chiara visione d'insieme. Per iniziare questa sessione, si consiglia di ricapitolare collettivamente la storia e le tecniche da utilizzare per rappresentarla, prima di pensare alla sua trasformazione in contenuti audiovisivi.</p> <p>La/il facilitatrice/tore può scegliere di iniziare la sessione come lei/ lui ritiene opportuno, ma è necessario che lei/lui guidi i partecipanti direttamente verso la creazione. È anche molto importante che le seguenti osservazioni siano rispettate attentamente.</p> <p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe chiedere gentilmente alle/ai partecipanti di:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Garantire che ogni membro della squadra abbia l'opportunità di partecipare al progetto e che nessuno si senta escluso. Si richiede che le/i partecipanti dividano i ruoli come discusso nel primo laboratorio di REC.</i> » <i>Esercitarsi rispetto a tutto ciò che hanno appreso nel corso della formazione e di ricordarsi a vicenda i contenuti imparati.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> » <i>Condividere il maggior numero di idee possibili, favorendo la creatività.</i> » <i>Sviluppare un solido senso di appartenenza.</i>
	Durata: 10 minuti
6.2	<p>Panificazione della produzione video</p> <p>A questo punto, il gruppo dovrebbe organizzare il processo di produzione creativa del prodotto audiovisivo basato sullo storyboard sviluppato in precedenza. Altri modelli potrebbero essere utilizzati per facilitare questo processo (lo spoglio della sceneggiatura, il modello per preparare la scaletta e il modello di pianificazione delle riprese).</p> <p>Dopo avere assegnato i compiti alle/ai partecipanti, la pianificazione del prodotto audiovisivo sarà completa. Le/i partecipanti devono distribuire i compiti in modo autonomo, considerando la loro esperienza nel laboratorio precedente. Potrebbero volere svolgere dei compiti diversi oppure no. La/il facilitatrice/tore garantirà che le/i nuove/i partecipanti comprendano il processo e vi prendano parte attivamente.</p>
	Durata: 1 ora e 40 minuti
6.3	<p>Chiusura</p> <p>La/il facilitatrice/tore può utilizzare questa sessione per discutere con le/i partecipanti delle sfide che hanno incontrato durante la fase di creazione. L'attività alleggerirà l'atmosfera favorendo un momento per ridere e fare delle riflessioni utili per le sessioni di creazione restanti.</p>
	Durata: 10 minuti

SESSION 7	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Eseguire la produzione audiovisiva. » Cominciare la fase di montaggio.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Apparecchiatura di registrazione video » Modelli compilati nelle sessioni precedenti » Materiale che dovrebbe comparire in ciascuna scena » Tablet (o altri dispositivi) contenenti programmi di montaggio video installati. Sarebbe meglio avere una versione premium per avere accesso al maggior numero di opzioni di montaggio possibile
SVOLGIMENTO	
7.1	<p>Introduzione</p> <p>Finalmente è arrivato il momento di produrre il video come pianificato durante le sessioni precedenti. Le/i partecipanti dovrebbero avere acquisito familiarità con la sceneggiatura e la sequenza delle scene. Questa sessione potrebbe essere aperta da un'attività energizzante, volta alla creazione di un ambiente positivo per svolgere l'ultima fase del laboratorio.</p>
	Durata: 10 minuti

7.2	<p>Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese!</p> <p>In questa sessione, le/i partecipanti registreranno le scene della storia seguendo lo storyboard. È fondamentale che tutti i membri della squadra partecipino all'intero processo, dalla gestione dei tablet, alla disposizione delle immagini da registrare. La/il facilitatrice/tore può guidare le squadre nella condivisione dei ruoli e garantirà che diverse/i partecipanti utilizzino l'apparecchiatura tecnica.</p> <p>L'allegato "<i>Processo di Produzione Audiovisiva</i>" si dimostrerà particolarmente utile. Le/i partecipanti possono trovarvi idee e suggerimenti su come fare le inquadrature e i movimenti di macchina. Sebbene alcune/i partecipanti potrebbero avere già esperienza nel montaggio video, è importante che tutti i membri della squadra abbiano l'opportunità di essere coinvolti in questo processo di montaggio.</p> <p>Durata: 1 ora e 20 minuti</p>
7.3	<p>Fase di montaggio video</p> <p>Dopo la fase di registrazione, le/i partecipanti procedono con la fase di montaggio. È necessario che le squadre si sentano a proprio agio, in modo tale da dare loro la possibilità di vedere le immagini e accedere ai tablet. Sebbene alcune/i partecipanti potrebbero avere già esperienza nel montaggio video, è importante che tutti i membri della squadra abbiano l'opportunità di essere coinvolti in questo processo di montaggio. La/il facilitatrice/tore dovrebbe prestare attenzione alle esigenze delle/dei partecipanti. La presenza di alcune/i partecipanti con conoscenze di montaggio può favorire l'apprendimento tra pari secondo modalità che non risultino intimidatorie.</p> <p>In questa fase, la/il facilitatrice/tore non dovrebbe aspettarsi di ottenere la versione finale del video. Le/i partecipanti possono sperimentare ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma. Questa esplorazione favorirà lo sviluppo di nuove idee e spunti da cui trarre ispirazione per creare la versione finale del video. La/il facilitatrice/tore sosterrà la discussione di gruppo e lo scambio di idee riguardo tutte le possibilità per creare un video ben fatto.</p> <p>Diversi gruppi possono lavorare separatamente ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma di montaggio video.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>
7.4	<p>Chiusura</p> <p>Per concludere la sessione, domanda alle/ai partecipanti di ringraziare qualcuno nel gruppo (tranne la/il facilitatrice/tore) al fine di comprendere come l'esperienza dell'apprendimento sia un processo complesso che può avere origine da fonti diverse. Potrebbero ringraziare colei/colui che le/gli ha prestato aiuto nell'approfondire un certo aspetto o le cui domande e osservazioni hanno permesso di ottenere maggiori informazioni su una data questione. Potrebbero semplicemente dire "Grazie!" e la risposta potrebbe altrettanto semplicemente essere "Prego!".</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSION 8	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare il processo di montaggio. » Visualizzare il video sperimentale definitivo e condivisione del feedback. » Completamento del Laboratorio REC3.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Tablet (o altri dispositivi) contenenti un programma di montaggio video installato » Proiettore
SVOLGIMENTO	
8.1	Introduzione
	<p>L'ultima sessione del laboratorio sarà interamente dedicata al montaggio video. Poiché le/i partecipanti lavoreranno principalmente utilizzando i dispositivi, si consiglia di iniziare la sessione con un'attività energizzante.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
8.2	Montaggio e completamento del video
	<p>Durante questa ultima fase del laboratorio, le/i partecipanti completeranno il processo di montaggio avviato nella sessione precedente. Ciascuno gruppo otterrà uno dei dispositivi disponibili contenenti un programma di montaggio video installato. Ciascun gruppo dovrà montare alcune scene. Successivamente, queste verranno messe insieme su un particolare tipo di dispositivo per concludere il montaggio e creare il video sperimentale finale.</p> <p>Per garantire a tutte/i le/i partecipanti di assistere all'intero processo, quando tutte le scene saranno pronte, la/il facilitatrice/tore potrà mostrare loro l'assemblaggio finale del video utilizzando il proiettore. Le/i partecipanti possono eseguire il montaggio definitivo del video in modo collettivo lavorando su un particolare dispositivo e condividendo lo schermo con il resto del gruppo.</p> <p>Quando tutte/i le/i partecipanti concorderanno sul risultato finale del montaggio, il video verrà completato e salvato. Le/i partecipanti devono trovare un titolo per il proprio video e scrivere una breve descrizione per individuare il messaggio che intendono veicolare attraverso di esso</p> <p>Durata: 80 minuti</p>

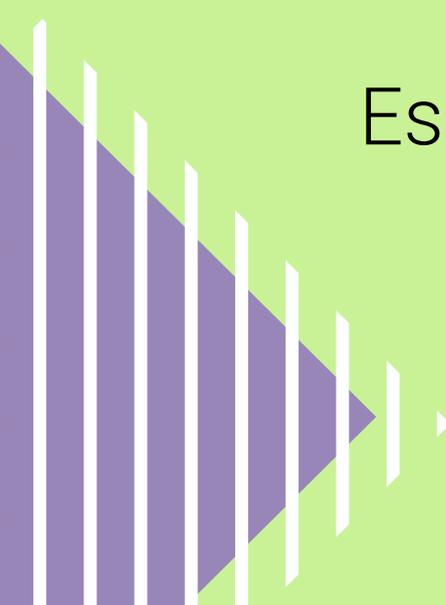
<p>8.3</p>	<p>Discussione</p> <p>Le/i partecipanti guarderanno il video insieme. Verrà creata una piattaforma per stimolare delle discussioni sull'intero REC Lab. Condivideranno i loro pensieri riguardo al laboratorio e alla esperienza da loro vissuta, dalla fase iniziale della creazione a quella finale.</p> <p>Discuteranno delle loro emozioni durante il progetto e anche i modi in cui la loro percezione sul cyberbullismo è cambiata.</p> <p>Tratteranno anche i modi in cui possono offrire un contributo alla comunità attraverso la prevenzione del cyberbullismo. Infine, le/i partecipanti discuteranno anche delle varie sfide affrontate durante l'intero laboratorio, dei momenti salienti che hanno preferito e delle cattive esperienze.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>
<p>8.4</p>	<p>Chiusura</p> <p>Il laboratorio si concluderà con la seguente attività:</p> <p>Descrizione dell'attività: Un Messaggio alle tue spalle</p> <ul style="list-style-type: none"> » Ciascun partecipante dovrà attaccare un foglio di carta sulle proprie spalle. » Tutte/i le/i partecipanti dovranno muoversi nella stanza e scrivere un messaggio positivo e/o qualcosa che hanno imparato dagli altri sulle spalle di ogni membro del gruppo. » Alla fine, tutte/i le/i partecipanti leggeranno i messaggi che le/i loro compagne/i hanno scritto per loro per concludere il laboratorio in modo positivo. <p>Durata: 10 minuti</p>





LAB REC4

Esplorare la Violenza di Genere
attraverso il Collage Tessile



DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Argomento	Violenza di genere
Tecnica plastica/visiva	Collage tessile
Partner implicato	Dejavato Foundation
Durata complessiva (compresa la preparazione)	32 ore
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> » Riflettere sulla violenza di genere, le sulle ragioni alla sua base, sulle conseguenze e su come prevenire il suo verificarsi. » Esplorare e cimentarsi nella tecnica del collage tessile. » Acquisire competenze informatiche riguardo la registrazione e il montaggio video. » Migliorare le competenze comunicative attraverso la creazione di una storia volta a veicolare messaggi significativi. » Migliorare la creatività e il pensiero divergente.
Sessione 1	1.1 Benvenuti al Laboratorio REC4! 1.2 Idee, emozioni ed esperienze in merito alla violenza di genere 1.3 Discussione di gruppo 1.4 Chiusura
Sessione 2	2.1 Introduzione 2.2 Prevenzione della violenza di genere 2.3 Violenza di genere: la mappa mentale 2.4 Chiusura
Sessione 3	3.1 Introduzione 3.2 Presentazione del collage tessile 3.3 Simboli tessili come rappresentazione della violenza di genere 3.4 Chiusura
Sessione 4	4.1 Introduzione 4.2 Cimentarsi nel collage tessile 4.3 Chiusura
Sessione 5	5.1 Introduzione 5.2 Pianificare e definire i ruoli per il processo creativo 5.3 Delineare la storia 5.4 Chiusura
Sessione 6	6.1 Introduzione 6.2 Pianificazione della produzione video 6.3 Chiusura
Sessione 7	7.1 Introduzione 7.2 Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese! 7.3 Fase di montaggio video 7.4 Chiusura
Sessione 8	8.1 Introduzione 8.2 Montaggio e completamento del video 8.3 Discussione 8.4 Chiusura

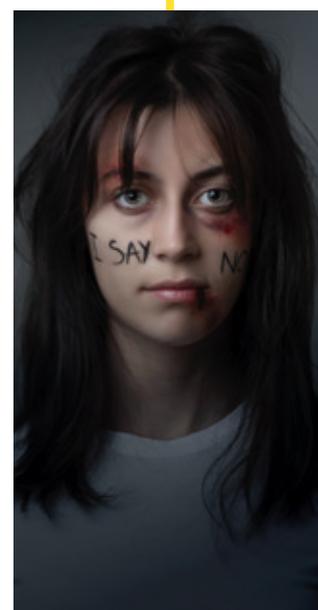
La violenza di genere

La **violenza di genere** è un tipo di violenza esercitata contro una persona a causa del suo genere. La violenza di genere colpisce sia le donne sia gli uomini, ma in maniera sproporzionata colpisce le donne e le ragazze. In effetti, sovente i termini "violenza di genere" e "violenza contro le donne" vengono utilizzati come sinonimi. Anche gruppi diversi di **donne e uomini**, come quelli formati da persone appartenenti alle **minoranze sessuali** (il cui orientamento sessuale differisce dalla presunta maggioranza della popolazione), rischiano di essere colpite/i in modo sproporzionato dalla violenza di genere (Istituto Europeo Per L'uguaglianza di Genere, s.d.).

Oltre alla violenza domestica, che include la **violenza perpetrata da parte della/del partner** (comportamenti violenti da parte di una/un partner per mantenere il potere e il controllo sull'altra/o partner in una relazione intima) e la **violenza familiare** (comportamento violento che si verifica tra i membri di una famiglia che non sono coinvolti in una relazione romantica), la violenza di genere può anche assumere la forma di **violenza sessuale, stalking e tratta di esseri umani**.

La violenza di genere è un fenomeno profondamente radicato nella disuguaglianza di genere. Continua ad essere una delle più importanti violazioni dei diritti umani all'interno di tutte le società. Può assumere molte forme diverse: **violenza fisica**, nella forma di aggressione grave o minore, che provoca danni fisici; **violenza sessuale**, atto sessuale eseguito su un individuo senza il suo consenso; **violenza psicologica**, la quale può assumere la forma di coercizione, diffamazione, insulto verbale, o molestie; la **violenza economica**, come causare dei danni, limitare l'accesso alle risorse finanziarie, all'istruzione o al mercato del lavoro (Ott, 2017).

Le donne sono di solito le vittime immediate della violenza di genere, anche se le conseguenze di questo tipo di violenza si estendono oltre la vittima, raggiungendo la società nel suo complesso. Per questo motivo, negli ultimi decenni, la violenza di genere è stata riconosciuta e discussa come un **problema pubblico** piuttosto che privato. La violenza di genere minaccia le **strutture familiari**. Le/l bambine/i, da un lato, subiscono danni emotivi quando guardano le loro madri e sorelle diventare vittime. Più tardi, possono arrivare ad accettare la violenza come mezzo alternativo di risoluzione dei conflitti e di comunicazione. Questi sono esempi di come la violenza si riproduce e si perpetua. Molte famiglie possono separarsi e la donna può arrivare a ricoprire il ruolo di capofamiglia. Allo stesso tempo, deve lottare contro l'aumento della povertà e le **ripercussioni sociali** negative. Anche le cicatrici psicologiche spesso impediscono l'instaurazione di nuove relazioni sane in futuro.

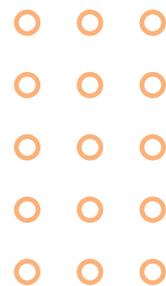


Tutte le forme di violenza di genere derivano dalla pratica della **discriminazione di genere**. Questa si è notevolmente diffusa nella nostra società. Vari fattori, come l'individuo, la famiglia, la comunità e gli aspetti sociali sono spesso interconnessi e potenzialmente aumentano il verificarsi dei casi di violenza. Inoltre, vi sono alcuni fattori che sono generalmente associati con la violenza di genere: **alcool e abuso di sostanze stupefacenti, povertà, conflitto, mancanza di protezione da parte della polizia, impunità, perdita di potere maschile e del ruolo** nella famiglia e anche nella comunità. È inoltre fondamentale affrontare la radice e la soluzione di questo problema attraverso attività preventive. Tuttavia, ciò potrebbe richiedere un'azione a lungo termine per sradicare l'abuso di potere, la disuguaglianza di genere e la mancanza di fiducia nell'uguaglianza dei diritti umani.





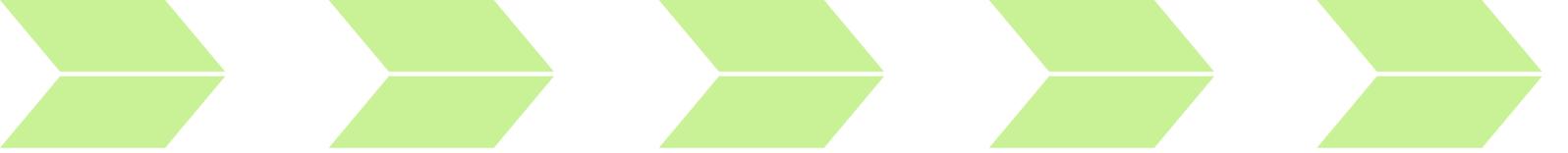
Tecnica artistica: Collage Tessile



Questo quarto Laboratorio REC propone il **collage tessile** come principale tecnica per la produzione di contenuti del video sperimentale. I riferimenti per questa tecnica sono indicati nell'Allegato II.

Il collage è una tecnica che consiste nell'**assemblaggio** strutturato o non strutturato di elementi per realizzare creazioni artistiche realistiche o astratte. La parola "collage" deriva dal verbo francese *coller*, che significa incollare. La tecnica consiste in opere prodotte attraverso la **combinazione** di pezzi ritagliati da diverse fonti, allo scopo di dare loro uniformità. È un approccio che pertiene l'assemblaggio di un'opera utilizzando piccole parti selezionate da altre fonti. La combinazione di materiali offre infinite possibilità per sperimentare e d esplorare varie **composizioni**. Il collage è sovente realizzato con la carta.

Un collage è una rappresentazione visiva realizzata mediante l'assemblaggio di forme diverse per creare un nuovo insieme. Il fine di utilizzare il collage nel processo di ideazione è quello di combinare gli elementi visivi per esplorare le loro somiglianze e le interazioni che trasmettono dei messaggi. I collage permettono di **strutturare, sviluppare, analizzare e rappresentare questioni**



complesse da esprimere a parole. Attraverso il collage, invece di proporre la ricreazione della realtà, la/il creatrice/tore sostituisce la realtà con un'altra realtà, rappresentandola attraverso materiali non convenzionali. Invece di fornire una temporanea evasione dalla realtà, questa espressione artistica offre nuove modalità di rappresentazione e comprensione della realtà.

Nell'ambito dei laboratori di REC, il collage viene combinato con l'arte tessile, ovvero con il processo di creazione che utilizza **fibre e materiali sintetici**. Gli elementi tessili verranno impiegati in quanto considerati elementi potenti per creare opere simboliche e rappresentative. Costituiscono anche parte della nostra formazione e identità culturale. I prodotti tessili soddisfano i bisogni quotidiani delle persone, ma permettono anche di operare delle distinzioni tra individui e gruppi in termini di classe sociale, genere, ecc. Le **stoffe**, i **colori** e i **modelli** sono intrisi di significati culturali, molto interessanti da scoprire e valorizzare.

Attraverso la creazione di collage tessili, possiamo esplorare alcuni approcci (**pittura tessile, stampa, ricamo, cucito**, ecc.) e alcune realizzazioni di forme. Tramite il collage, è possibile assemblare linguaggi grafici di diversa natura, connessi anche alla vita quotidiana, e creare tutto questo senza doversi attenere a delle regole da seguire.

Attraverso l'utilizzo di questa tecnica, le/i partecipanti REC lavoreranno in gruppo e troveranno l'equilibrio tra il proprio visone individuale e quella delle/dei loro compagne/i.



Istruzioni

SESSIONE 1	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Incontrare le/i partecipanti e continuare a sviluppare un rapporto con loro. » Scoprire l'obiettivo del Laboratorio REC4 e definire un progetto comune su cui lavorare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
1.1	<p>Benvenuti al Laboratorio REC4!</p> <p>In questa sessione, la/il facilitatrice/tore proporrà un'attività rompighiaccio per rafforzare il rapporto creatosi con il gruppo. L'attività offrirà lo spazio per accogliere le/i nuove/i partecipanti (se necessario), creando un ambiente sicuro al fine di favorire la libertà di espressione e la discussione in merito all'argomento principale.</p> <p>Descrizione dell'attività: Imparare a conoscermi</p> <ul style="list-style-type: none"> » Per prepararsi a giocare, distribuisce un foglio di carta e una penna alle/ ai partecipanti. » Domanda a tutte/i le/i partecipanti di scrivere qualcosa di interessante che hanno fatto, ad esempio: <i>ho visitato il Giappone</i>, ecc. » Spiega loro che devono scrivere un fatto che la maggior parte delle persone non conoscono già. » Raccogli tutte le schede (divise in due pile di fogli se sono due le squadre che stanno giocando). Mischiale e distribuiscile di nuovo alle/ai partecipanti. Le/i partecipanti a turno leggono ad alta voce la scheda ricevuta, successivamente dovranno indovinare a chi appartiene quella descrizione del fatto. » Dopo avere comunicato il nome della persona che si suppone abbia scritto quel fatto, questa dovrà semplicemente rispondere dicendo "sì" o "no". Se la/il lettrice/tore ha indovinato, la persona a cui appartiene la scheda può brevemente spiegare il fatto descritto. Si continua a giocare fino a quando non terminano le schede. Alla fine, si scopriranno tutte le/i autrici/tori delle singole schede. <p>Descrizione dell'attività: Tombola!</p> <ul style="list-style-type: none"> » La/il facilitatrice/tore prepara dei fogli da distribuire alle/ai partecipanti contenenti 9 caselle da spuntare affiancate da delle affermazioni, ad esempio: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Sono una/uno studentessa/te universitaria/rio.</i> ○ <i>Non sono mai andata/o all'estero.</i> ○ <i>Mi piace il cibo piccante.</i> ○ <i>Non ho mai visto un film al cinema da sola/o.</i> ○ <i>Non ho mai preparato una torta.</i> ○ <i>Mi piace collezionare libri.</i>



	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sono vegetariana/o – vegana/o. ○ Mi piacciono gli sport acquatici. ○ Sono una persona creativa <p>» Successivamente, le/i partecipanti riceveranno un foglio.</p> <p>» Una persona dovrebbe chiedere a un'altra persona una domanda che segue la frase nel foglio. Se hanno qualcosa in comune, devono spuntare la casella e andare da un'altra persona a fare un'altra domanda.</p> <p>» Possono fare solo una domanda per ciascuna persona e quando riempiono tutte le caselle orizzontalmente o verticalmente fanno "Tombola!"</p> <p>» Al termine del gioco tutte/i le/i partecipanti inizieranno una conversazione in modo spontaneo per approfondire la reciproca conoscenza.</p> <p>Al termine di queste attività rompighiaccio il gruppo guarderà nuovamente il video sperimentale finale creato nel terzo laboratorio.</p> <p>Una sintesi del laboratorio precedentemente svolto creerà lo spazio per introdurre le/i nuove/i arrivate/i e permetterà di assimilare gli aspetti positivi raccolti nel primo laboratorio. Inoltre, aiuterà le/i nuove/i partecipanti a entrare in contatto con ciò che è stato fatto in precedenza, soprattutto per prepararle/li per il laboratorio a cui parteciperanno.</p> <p>È fondamentale che tutte/i le/i partecipanti comincino questo viaggio insieme ed evitino situazioni in cui alcune/i partecipanti non si sentono parte del gruppo. Successivamente, la/il facilitatrice/tore presenterà il laboratorio, riassumendo brevemente le finalità del Laboratorio REC4. Ciò servirà semplicemente a prepararle/li e chiarire cosa dovranno aspettarsi.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>
<p>1.2</p>	<p>Idee, emozioni ed esperienze in merito alla violenza di genere</p> <p>È arrivato il momento di presentare l'argomento del quarto laboratorio di REC: La violenza di genere.</p> <p>L'argomento verrà presentato attraverso un'attività che coinvolge la poesia. Vi sono poesie che trattano praticamente di qualsiasi argomento. In ogni caso, la/il facilitatrice/tore può anche decidere di creare una poesia o di personalizzarla in base alle esigenze specifiche dell'attività.</p> <p>Quando ci si serve delle poesie, è importante creare delle coppie o formare un gruppo di partecipanti a cui assegnare una diversa poesia che tratti dello stesso argomento. È abbastanza semplice da fare se si dispone di una raccolta di poesie che affrontano lo stesso tema composte da una/un autrice/tore specifica/o. Successivamente, bisogna analizzare e confrontare le informazioni contenute in ciascun componimento poetico. Può anche rappresentare un modo facile per allenare ulteriormente la padronanza della lingua.</p> <p>Descrizione dell'attività: Recitare una poesia</p> <ul style="list-style-type: none"> » Le/i partecipanti verranno divise/i casualmente in due gruppi. » Entrambi i gruppi riceveranno una poesia simile a quelle proposte sotto (si tratta semplicemente di esempi: la/il facilitatrice/tore può liberamente selezionare altre poesie che affrontino in modo opportuno l'argomento trattato dal laboratorio).

» I due gruppi dovranno recitare la poesia:

Citazione tratta dal Commentario Biblico

(di Matthew Henry)

*La donna è uscita dalla costola dell'uomo,
non dai piedi perché dovesse essere calpestata,
né dalla testa per essere superiore,
ma dal fianco per essere uguale.
un po' più in basso del braccio per essere protetta
e dal lato del cuore per essere amata.*

Donna È Rispetto

(di Flora Amelia Suárez Cárdenas)

*Perché se io ti amo?
Tu mi maltratti ...
Perché se sei il mio mondo?
Tu mi distruggi ...
Perché se mi ami?
Mi fai soffrire ...*

*Sono tanti perché!
Che molte volte non hanno risposta,
quando si ama, non si maltratta,
ma ... è una regola che venne infranta.*

*Una donna chiede amore ...
Chiede carezze e passione,
desidera essere amata con dolcezza e ardore...
Ma sempre rispettata e non violata!*

*Nessun motivo dà fiato a essere maltratta
è difficile lasciare la persona amata,
ma ricorda sempre ... Di amare e rispettare te stessa
e così capiranno che ... Chi non ti rispetta non ti ama!*

*Si può pensare che è facile parlare ...
Parlare di qualcosa che non conosci,
ma non è necessario essere maltrattata
per vedere il dolore negli occhi del maltrattato.*

*Non è necessario portare le ferite in evidenza,
quelle che tutti possono vedere,
alcune ferite si portano nell'anima
e queste sono ferite difficili da curare.*

*Vuoi piangere, urlare ...
Pensi e ti domandi: Che ho fatto per meritare questo?*



	<p><i>Ripeti a te stessa ... Non ho fatto nulla.</i></p> <p><i>Nessuno merita questo male ... Recupera la tua vita e allontanati dal violento, e se sei ancora viva ... Non ti chiudere, guardati intorno e troverai la persona che ti rispetterà e amerà per tutta la vita.</i></p> <p>Dopo avere recitato la poesia, la/il facilitatrice/tore richiederà ai gruppi di sedersi in cerchio e discutere dei loro sentimenti. La/il facilitatrice/tore domanderà loro di analizzare la poesia ponendo loro delle domande, come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Quale ritenete sia il significato del termine "calpestate" nel verso: "non dai piedi perché dovesse essere calpestate"? (<i>riferito alla prima citazione, la risposta è "sottomessa"</i>) <p>Al fine di aiutare le/i partecipanti a comprendere meglio le poesie, la/ il facilitatrice/tore ripercorrerà ciascun verso e le/li aiuterà a cogliere il significato profondo che trasmettono. La/il facilitatrice/tore può anche leggere le poesie alle/ai partecipanti, impiegando un tono ricco di suspense per trasmettere il significato, e coinvolgere successivamente le/i partecipanti ad avviare un dibattito. La/il facilitatrice/tore può chiedere alle/ ai partecipanti di produrre delle illustrazioni per ciascun verso della poesia per aiutarle/li a visualizzare e comprenderne il contenuto.</p> <p>Durata: 50 minuti</p>
<p>1.3</p>	<p>Discussione di gruppo</p> <p>I gruppi discuteranno in merito al tema della violenza. Successivamente, sceglieranno una persona a cui presentare i risultati dell'attività precedente. Le/i partecipanti condivideranno le proprie riflessioni con il resto del gruppo. Attraverso la raccolta delle idee, troveranno la definizione di violenza di genere. Verranno anche presentate diverse forme di violenza di genere.</p> <p>La discussione verrà avviata dalla/dal facilitatrice/tore attraverso alcune domande da porre alle/ai partecipanti, come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Quali sono i vostri modelli di ruolo? Che genere di comportamento adottano questi modelli di ruolo in termini di relazioni? Cosa comunicano le loro parole e azioni riguardo alle donne e agli uomini?</i> » <i>In che modo ragazze e ragazzi, donne e uomini si mostrano rispetto?</i> » <i>Cosa possono fare i ragazzi e gli uomini per contribuire a porre fine alla violenza contro le ragazze e le donne?</i> » <i>Cosa è la molestia sessuale? Sapreste descrivere una situazione in cui avete assistito o fatto esperienza di una molestia? Come avete reagito? C'è qualcosa che avreste preferito fare diversamente?</i> » <i>Le molestie sessuali si verificano anche nella vostra scuola? Nella comunità? Questo comportamento è considerato accettabile?</i> » <i>Cos'è la misoginia? Avete mai assistito a casi di misoginia tramite i media o nella vostra vita?</i> » <i>In che modo le/i giovani possono sfidare gli atteggiamenti sessisti e promuovere l'uguaglianza a scuola e nella comunità?</i>

	<ul style="list-style-type: none"> » <i>La TV, i film, la musica, le riviste e Internet hanno influenzato il vostro modo di vedere le donne, gli uomini, i ragazzi, le ragazze e voi stesse/i? in che modo?</i> » <i>Perché le vittime della violenza di genere spesso tacciono sugli abusi che hanno subito? Cosa si può fare per aiutare le vittime a sentirsi più a proprio agio a parlare?</i> » <i>Le/i giovani sono preparate/i ad affrontare la violenza di genere e le molestie sessuali? Hanno sufficiente accesso a forme/strumenti di supporto?</i> » <i>Cosa pensate della violenza contro i transgender?</i> » <i>Cosa pensereste se una/un vostra/o parente o amica/o fosse transgender?</i> » <i>Cosa fareste se scopriste che vicino a voi c'è una persona transgender?</i>
	Durata: 50 minuti
1.4	<p>Chiusura</p> <p>La chiusura della sessione è importante dato che durante la prima sessione le/i partecipanti discuteranno ed esprimeranno emozioni sul tema della violenza di genere. Per questa ragione, almeno nella prima sessione, la/il facilitatrice/tore deve assicurarsi che alla fine del laboratorio le/i partecipanti siano in grado di disconnettersi e di non rimanere bloccate/i tra ricordi dolorosi o pensieri negativi. La sessione, quindi, deve concludersi con un'attività allegra.</p>
	Durata 10 minuti

SESSIONE 2	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Continuare la discussione sulla violenza di genere, le sue ragioni e conseguenze. » Generare idee e riflessioni sugli argomenti discussi
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
2.1	<p>Introduzione</p> <p>Questa sessione comincerà con un breve riassunto delle idee raccolte in occasione dell'incontro precedente e verrà inaugurata con un'attività energizzante.</p>
	Durata: 10 minuti



<p>2.2</p>	<p>Prevenzione della violenza di genere</p> <p>In questa sessione, le/i partecipanti riprenderanno i fogli su cui hanno scritto le idee emerse durante le precedenti discussioni di gruppo. Ciascuna squadra presenterà la rispettiva analisi davanti all'altro gruppo.</p> <p>La/il facilitatrice/tore riunirà l'intero gruppo durante questo processo di presentazioni. I risultati derivanti dalle discussioni saranno utilizzati successivamente per combinare la violenza di genere e il collage tessile, la tecnica artistica che verrà impiegata per creare il video sperimentale di questo laboratorio.</p> <p>Con l'aiuto della/del facilitatrice/tore, le/i partecipanti sono in grado di discutere cosa si può fare per frenare o prevenire la violenza di genere, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Promuovere la salute sessuale, l'empowerment e prevedere misure di rafforzamento economico, unitamente alla formazione professionale o all'alfabetizzazione finanziaria.</i> » <i>Misure di autodifesa per le ragazze, unitamente a programmi di formazione per ragazzi sull'uguaglianza di genere. Queste misure insegnano alle ragazze l'autodifesa, le tecniche per evitare che le discussioni si aggravino e come individuare spazi sicuri nelle proprie comunità. I ragazzi sviluppano conoscenze sulla parità di genere e imparano a ridurre l'intensità della tensione nelle discussioni e come intervenire in soccorso di ragazze quando queste vengono attaccate.</i> <p>La sessione si concluderà con un video sulla violenza di genere al fine di integrare i media audiovisivi nella discussione sull'argomento.</p> <p>Durata: 50 minuti</p>
<p>2.3</p>	<p>Violenza di genere: la mappa mentale</p> <p>La mappa mentale è uno strumento di gestione delle informazioni visive che contribuisce a strutturare, organizzare, ricordare, gestire, raccogliere le idee e apprendere delle informazioni in un modo altamente specializzato.</p> <p>Questi studi hanno evidenziato che la nostra capacità di pensare in modo efficace e rapido è strettamente legata alla nostra immaginazione e alla nostra capacità di creare associazioni tra vari blocchi di informazione.</p> <p>Ecco alcune linee guida rapide che la/il facilitatrice/tore prenderà in considerazione per supportare le/i partecipanti nella creazione di una mappa mentale sulla violenza di genere:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Prendete un grande foglio di carta e ponetelo orizzontalmente. » Disegnate un'immagine centrale memorabile con dimensioni e colore ragionevoli che rappresentino l'argomento che verrà rappresentato. In alternativa, disegnate un cerchio e scrivetevi alcune parole all'interno per rappresentare quell'immagini.

	<ul style="list-style-type: none"> » Disegnate almeno quattro rami spessi che si irradiano verso l'esterno dall'immagine centrale. Utilizzare un colore diverso per ogni ramo può essere utile. » Scrivete parole chiave (titoli) lungo questi rami che rappresentano l'immagine centrale e l'argomento. » Disegnate dei rami aggiuntivi che si estendono dai rami principali. Le parole su questi rami sono degli argomenti secondari delle parole che avete scritto sui rami principali. » Continuate ad espandere la mappa mentale verso l'esterno aggiungendo ulteriori argomenti o parole chiave e rami. » L'uso di codici, immagini, gerarchie di linee, gerarchie di parole o delle forme può anche essere molto utile. <p>Quando le/i partecipanti avranno creato una mappa mentale sulla violenza di genere, acquisiranno una visione più chiara di questo complesso fenomeno, comprendendo il perché si verifichi e in che modo prevenirlo.</p>
	Durata: 50 minuti
2.4	<p>Chiusura</p> <p>La/il facilitatrice/tore chiuderà la sessione ricapitolando brevemente e anticipando i contenuti della prossima sessione. Il fine è quello di mantenere impegnate/i le/i partecipanti e di coltivare la loro curiosità. Le/i partecipanti si siederanno in cerchio e saranno invitate/i a condividere le loro impressioni sulla sessione svolta, parlando, ad esempio, di ciò che gli è piaciuto e di ciò che invece non hanno apprezzato.</p>
	Durata 10 minuti

SESSIONE 3	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Presentazione della tecnica artistica: collage tessile. » Cominciare a connettere il tema della violenza con la nuova risorsa artistica
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Diversi tipi di tessuto » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
3.1	<p>Introduzione</p> <p>La sessione sarà introdotta brevemente con un gioco per stimolare la creatività delle/dei partecipanti.</p>

	<p>Descrizione dell'attività: Scrivere una storia insieme</p> <ul style="list-style-type: none"> » Comincia raccontando una breve introduzione di una storia, ad esempio: <i>"C'era una volta, due amiche/ci che vagavano nella foresta e che camminando scoprirono una tenda da campeggio abbandonata composta da diversi pezzi di tessuto colorati ..."</i> » Successivamente, ogni partecipante deve aggiungere a turno una breve frase per continuare la storia. È un modo creativo e divertente per stimolare l'immaginazione.
	Durata: 10 minuti
3.2	<p>Presentazione del collage tessile</p> <p>La presentazione del collage tessile verrà effettuata dalla/dal facilitatrice/tore, la/il quale può porre le seguenti domande per coinvolgere le/i partecipanti nella discussione:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Sapete cos'è un collage tessile?</i> » <i>Cosa ne pensate del collage tessile?</i> » <i>A cosa pensate possa servire?</i> <p>È prevista una breve presentazione o una discussione sul collage tessile ad opera della/dal facilitatrice/tore insieme ai partecipanti.</p> <p>La/il facilitatrice/tore utilizzerà le informazioni fornite in questa guida per spiegare alle/ai partecipanti cosa sia il collage tessile e anche per fornire loro dei materiali audiovisivi. Le/i partecipanti possono utilizzare il tablet o il loro smartphone per cercare esempi di collage tessile.</p>
	Durata: 60 minuti
3.3	<p>Simboli tessili come rappresentazione della violenza di genere</p> <p>Utilizzando il documento contenente le idee raccolte nella sessione precedente, le/i partecipanti dovrebbero riunirsi nel loro gruppo e iniziare a pensare a quale simbolo potrebbero utilizzare per rappresentare emozioni e sentimenti legati alla violenza di genere.</p> <p>Ecco alcuni consigli per abbinare l'argomento alla tecnica artistica proposta:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Il tessuto quadrato di colore bianco e nero (gli indonesiani lo chiamavano "Saput Poleng") si trova normalmente di fronte alle abitazioni, statue, templi balinesi o su tronchi d'albero. Secondo la cultura balinese, il tessuto bianco e nero è un simbolo di "Rwa Bhineda" che si riferisce alle differenze che regolano l'equilibrio dell'universo. Il colore nero del tessuto si riferisce all'oscurità, mentre il colore bianco è un richiamo alla luce. Fondamentalmente, significa che c'è sempre un lato giusto e uno sbagliato, uno felice e l'altro triste, uno pulito e uno sporco. Quindi, per vivere in armonia, queste dualità contrastanti devono essere equilibrate dall'uomo.</i>

	<ul style="list-style-type: none"> » <i>Il tessuto bianco di seta (sutra) è un simbolo di dolcezza delle donne indonesiane che devono sempre obbedire ai propri mariti. Come a Giava, utilizzano il sutra nei loro "kebaya". Il "kebaya" è un simbolo della dolcezza e umiltà della donna.</i> » <i>I tessuti rossi descrivono la rabbia, le emozioni e l'arroganza.</i> <p>Questa attività permetterà alle/ai partecipanti di iniziare il processo creativo.</p>
	Durata: 40 minuti
3.4	<p>Chiusura</p> <p>Alla fine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati ottenuti e chiarirà gli eventuali dubbi, chiedendo anche alle/ai partecipanti di condividere le loro opinioni riguardo alla sessione svolta. Le/i partecipanti condivideranno le loro idee e creazioni, cogliendo l'opportunità di riunire quanti più elementi naturali possibili da utilizzare nella sessione successiva.</p>
	Durata 10 minuti

SESSIONE 4	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Esplorare l'argomento e trarre ispirazione. » Iniziare a creare una storia per il video sperimentale finale.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Fogli » Penne e pennarelli colorati » Diversi tipi di tessuto » Cartone » Forbici » pistola per colla a caldo e colla » bottoni e qualsiasi altro elemento decorativo
SVOLGIMENTO	
4.1	<p>Introduzione</p> <p>Durante questa sessione, le/i partecipanti avranno la possibilità di cimentarsi nella tecnica del collage tessile. La/il facilitatrice/tore introdurrà il laboratorio riprendendo brevemente la sessione precedente in cui è stata presentata la tecnica, così come qualche riflessione sul simbolismo che si cela dietro i tessuti che possono essere utilizzati per collegare la tecnica con l'argomento del laboratorio.</p>
	Durata: 10 minuti

4.2	Cimentarsi nel collage tessile
	<p>Durante questa sessione, le/i partecipanti avranno la possibilità di essere creative/i e di lavorare insieme per produrre le loro prime opere d'arte utilizzando la tecnica proposta.</p> <p>Il gruppo dovrebbe essere suddiviso in gruppi più piccoli, a seconda del numero di partecipanti, per dare loro la possibilità di partecipare attivamente al processo di creazione. Ogni gruppo rappresenterà le proprie riflessioni riguardo alla violenza di genere attraverso l'impiego della tecnica del collage tessile.</p> <p>Quando il fotomontaggio è pronto, ogni gruppo dovrà organizzare la sua conversione in un contenuto audiovisivo. Possono animare il loro lavoro attraverso lo stop motion (catturando diverse immagini del collage e quindi creare una sequenza). Possono inserire la voce di un narratore, aggiungere effetti sonori o qualcos'altro.</p> <p>La/il facilitatrice/tore fornirà suggerimenti e assistenza tecnica per svolgere questa attività. Le/i partecipanti hanno la libertà di sperimentare e trovare il loro modo personale per produrre il loro primo contenuto audiovisivo. Questo include anche trovare un accordo comune con le/i loro compagne/i di squadra.</p> <p>Quando avranno creato i loro collage, raccoglieranno le idee e definiranno la bozza della storia per il video sperimentale finale.</p>
	Durata: 90 minuti
4.3	Chiusura
	<p>Alla fine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati ottenuti e chiarirà gli eventuali dubbi, chiedendo anche alle/ai partecipanti di condividere le loro opinioni riguardo alla sessione svolta.</p>
	Durata 20 minuti

SESSIONE 5	
Durata	2 ore
Obiettivi	» Trarre ispirazione dai risultati della sessione precedente e delineare la storia.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Fogli » Penne e pennarelli colorati » Le storie create nella sessione precedente » Le maschere create nella sessione precedente » Insieme di modelli per delineare la storia e creare un prodotto audiovisivo (allegato)

SVOLGIMENTO	
5.1	<p>Introduzione</p> <p>Durante questa sessione, le/i partecipanti ripasseranno le riflessioni sviluppate nelle sessioni precedenti e inizieranno a pianificare il seguente processo creativo. Per fare questo, la/il facilitatrice/tore riassumerà brevemente le idee raccolte nelle prime sessioni e la tecnica artistica proposta.</p> <p>Inoltre, le/i partecipanti devono collaborare per creare insieme il video sperimentale finale. Pertanto, si consiglia di introdurre questa sessione con un'attività di team building.</p> <p>Descrizione dell'attività: Voltare pagine</p> <ul style="list-style-type: none"> » Prendi delle coperte/lenzuola o qualcosa di simile per dimensioni e flessibilità. » Dividi le/i partecipanti in gruppi di quattro o cinque persone. » Stendi le coperte e chiedi a ciascun gruppo di andare sopra la propria coperta come se fosse una piccola isola. L'obiettivo di questo esercizio è capire come capovolgere la coperta senza lasciare che nessuno della squadra tocchi il pavimento. <p>È un ottimo esercizio di problem-solving che solitamente diverte molto le/i partecipanti che si rotolano sul pavimento.</p>
	Durata: 10 minuti
5.2	<p>Pianificare e definire i ruoli per il processo creativo</p> <p>La/il facilitatrice/tore dovrebbe assicurarsi che le/i partecipanti comprendano i diversi ruoli cinematografici. Possono anche scambiarsi i diversi ruoli, in modo che tutte/i possano contribuire al progetto e imparare ciò che è stato insegnato durante le formazioni. La/il facilitatrice/tore sosterrà la/il partecipante utilizzando la guida "Processo di Produzione Audiovisiva".</p>
	Durata: 10 minuti
5.3	<p>Delineare la storia</p> <p>Le/i partecipanti devono creare lo storyboard. Inoltre, dovranno delineare i personaggi, l'ambientazione, la sinossi utilizzando i modelli allegati. Occorrerà fare riferimento alla lavagna a fogli mobili in cui sono state trascritte le idee e l'analisi metaforica sulla violenza di genere e sul collage tessile sviluppate nelle sessioni precedenti per orientare la pianificazione.</p>
	Durata: 80 minuti

5.4	Chiusura
	<p>Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati raggiunti e chiarirà gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di dare il proprio feedback in merito alla sessione.</p> <p>Le/i partecipanti supporteranno la/il facilitatrice/tore nell'organizzazione delle prossime sessioni del progetto. In questo momento del programma REC, dovrebbero essere incoraggiate/i a essere più indipendenti. Dovranno organizzare il loro occorrente in base al piano delineato, fare in modo che la/il facilitatrice/tore fornisca tutto il necessario e che le/i partecipanti possano apportare le aggiunzioni che preferiscono.</p>
	Durata 10 minuti

SESSIONE 6	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare la fase di pre-produzione. » Cominciare a produrre i contenuti della storia, applicando la tecnica della fotografia sperimentale. » Prepararsi per la fase di produzione audiovisiva.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Modelli compilati nella sessione precedente per delineare la storia » Nuovi modelli per facilitare il processo di produzione audiovisiva » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
6.1	Introduzione
	<p>In questa fase, la storia dovrebbe essere stata delineata e tutte/i le/i partecipanti dovrebbero avere una chiara visione d'insieme. Per iniziare questa sessione, si consiglia di ricapitolare collettivamente la storia e le tecniche da utilizzare per rappresentarla, prima di pensare alla sua trasformazione in contenuti audiovisivi.</p>
	Durata: 10 minuti
6.2	Panificazione della produzione video
	<p>In questa fase, la storia dovrebbe essere stata delineata e tutte/i le/i partecipanti dovrebbero avere una chiara visione d'insieme. Per iniziare questa sessione, si consiglia di ricapitolare collettivamente la storia e le tecniche da utilizzare per rappresentarla, prima di pensare alla sua trasformazione in contenuti audiovisivi.</p>

	Dopo avere assegnato i compiti alle/ai partecipanti, la pianificazione del prodotto audiovisivo sarà completa. Le/i partecipanti devono distribuire i compiti in modo autonomo, considerando la loro esperienza nel laboratorio precedente. Potrebbero volere svolgere dei compiti diversi oppure no. La/il facilitatrice/tore garantirà che le/i nuove/i partecipanti comprendano il processo e vi prendano parte attivamente.
	Durata: 1 ora e 40 minuti
6.3	Chiusura
	La/il facilitatrice/tore può utilizzare questa sessione per discutere con le/i partecipanti delle sfide che hanno incontrato durante la fase di creazione. L'attività alleggerirà l'atmosfera favorendo un momento per ridere e fare delle riflessioni utili per le sessioni di creazione restanti.
	Durata 10 minuti

SESSIONE 7	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Eseguire la produzione audiovisiva. » Cominciare la fase di montaggio.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Apparecchiatura di registrazione video » Modelli compilati nelle sessioni precedenti » Materiale che dovrebbe comparire in ciascuna scena » Tablet (o altri dispositivi) contenenti programmi di montaggio video installati. Sarebbe meglio avere una versione premium per avere accesso al maggior numero di opzioni di montaggio possibile
SVOLGIMENTO	
7.1	Introduzione
	Finalmente è arrivato il momento di produrre il video come pianificato durante le sessioni precedenti. Le/i partecipanti dovrebbero avere acquisito familiarità con la sceneggiatura e la sequenza delle scene. Questa sessione potrebbe essere aperta da un'attività energizzante, volta alla creazione di un ambiente positivo per svolgere l'ultima fase del laboratorio.
	Durata: 10 minuti
7.2	Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese!
	In questa sessione, le/i partecipanti registreranno le scene della storia seguendo lo storyboard. È fondamentale che tutti i membri della squadra partecipino all'intero processo, dalla gestione dei tablet, alla disposizione delle immagini da registrare. La/il facilitatrice/tore può guidare le squadre nella condivisione dei ruoli e garantirà che diverse/i partecipanti utilizzino l'apparecchiatura tecnica.

	<p>L'allegato "Processo di Produzione Audiovisiva" si dimostrerà particolarmente utile. Le/i partecipanti possono trovarvi idee e suggerimenti su come fare le inquadrature e i movimenti di macchina.</p> <p>Sebbene alcune/i partecipanti potrebbero avere già esperienza nel montaggio video, è importante che tutti i membri della squadra abbiano l'opportunità di essere coinvolti in questo processo di montaggio.</p> <p>Durata: 1 ora e 20 minuti</p>
7.3	<p>Fase di montaggio video</p> <p>Dopo la fase di registrazione, le/i partecipanti procedono con la fase di montaggio. La/il facilitatrice/tore incoraggerà le/i partecipanti a provare nuovi effetti e a prestare maggiore attenzione. In questa fase del programma REC, le/i partecipanti dovrebbero avere acquisito familiarità con il programma di montaggio video, ma verranno comunque invitate/i a non accontentarsi di quanto appreso e di continuare a sperimentare e trovare nuove modalità per rappresentare la loro storia.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>
7.4	<p>Chiusura</p> <p><i>Feedback Mingle</i> (socializzare fornendo il feedback) è un'attività di gruppo eccezionale per chiudere la sessione, in grado di generare energia positiva nel gruppo. Al termine della sessione le/i partecipanti sono invitate/i a fornire il proprio feedback a ciascun membro del gruppo scrivendo dei post-it. Alcuni suggerimenti possono essere forniti dalla/dal facilitatrice/tore, come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Ciò che ho apprezzato di più di te è stato...</i> » <i>Le sfide future sono ...</i> <p>Quando finiscono di scrivere i post-it per tutti, invitate/li a socializzare in gruppo e a condividere il proprio feedback. Il feedback deve sempre essere condiviso verbalmente e avvenire tra due persone per volta.</p> <p>Durata 10 minuti</p>

SESSION 8	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare il processo di montaggio. » Visualizzare il video sperimentale definitivo e condivisione del feedback. » Completamento del Laboratorio REC4.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Tablet (o altri dispositivi) contenenti un programma di montaggio video installato » Proiettore

SVOLGIMENTO	
8.1	Introduzione
	<p>L'ultima sessione del laboratorio sarà interamente dedicata al montaggio video. Poiché le/i partecipanti lavoreranno principalmente utilizzando i dispositivi, si consiglia di iniziare la sessione con un'attività energizzante.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
8.2	Montaggio e completamento del video
	<p>Durante questa ultima fase del laboratorio, le/i partecipanti completeranno il processo di montaggio avviato nella sessione precedente. Ciascun gruppo dovrà montare alcune scene. Successivamente, queste verranno messe insieme su un particolare tipo di dispositivo per concludere il montaggio e creare il video sperimentale finale.</p> <p>Le/i partecipanti possono eseguire il montaggio definitivo del video in modo collettivo lavorando su un particolare dispositivo e condividendo lo schermo con il resto del gruppo.</p> <p>Quando tutte/i le/i partecipanti concorderanno sul risultato finale del montaggio, il video verrà completato e salvato. Le/i partecipanti devono trovare un titolo per il proprio video e scrivere una breve descrizione per individuare il messaggio che intendono veicolare attraverso di esso.</p> <p>Durata: 80 minuti</p>
8.3	Discussione
	<p>Le/i partecipanti condivideranno i loro pensieri riguardo al laboratorio e alla esperienza da loro vissuta, dalla fase iniziale della creazione a quella finale. Discuteranno delle loro emozioni durante il progetto e scopriranno se la loro percezione riguardo alla violenza di genere è cambiata. Tratteranno, infine, dei modi in cui possono contribuire alla propria comunità per prevenire il verificarsi della violenza di genere.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>
8.4	Chiusura
	<p>Il laboratorio si concluderà con la seguente attività:</p> <p>Descrizione dell'attività: Intervistare camminando</p> <p>» Le/i partecipanti andranno in giro per la stanza intervistando le proprie/ri compagne/i. Ecco alcuni esempi di domande da potere porre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cosa hai imparato da questo laboratorio? ○ Quale messaggio è importante ricordare tra tre anni? Perché? <p>Durata: 10 minuti</p>





LAB REC5

Indifferenza, Invisibilità e
Isolamento sul Palco attraverso
il Teatro delle Ombre



DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Argomento	Indifferenza, invisibilità e isolamento
Tecnica plastica/visiva	Teatro delle ombre
Partner implicato	International Transformation Foundation
Durata complessiva (compresa la preparazione)	32 ore
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> » Riflette sulla indifferenza, sull'invisibilità e sull'isolamento, sulle ragioni alla loro base, sulle loro conseguenze e su come prevenire il loro verificarsi. » Esplorare e cimentarsi nella tecnica del teatro delle ombre. » Acquisire le competenze informatiche connesse alla registrazione e al montaggio video. » Migliorare le competenze comunicative e la capacità di trasmettere messaggi significativi. » Migliorare la creatività e il pensiero divergente. » Valorizzare la ricchezza della diversità.
Sessione 1	1.1 Benvenuti al Laboratorio REC5! 1.2 Introduzione 1.3 Idee, emozioni ed esperienze in merito all' indifferenza, all'invisibilità e all'isolamento 1.4 Chiusura
Sessione 2	2.1 Introduzione 2.2 Presentazione della tecnica artistica: teatro delle ombre 2.3 Chiusura
Sessione 3	3.1 Introduzione 3.2 Approfondire l'argomento 3.3 Raccogliere le idee 3.4 Cimentarsi nel teatro delle ombre 3.5 Chiusura
Sessione 4	4.1 Introduzione 4.2 Creazione della storia 4.3 Chiusura
Sessione 5	5.1 Introduzione 5.2 Integrazione della tecnica artistica 5.3 Delineare la storia 5.4 Chiusura
Sessione 6	6.1 Introduzione 6.2 Pianificare e definire i ruoli per il processo creativo 6.3 Chiusura
Sessione 7	7.1 Introduzione 7.2 Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese! 7.3 Fase di montaggio video 7.4 Chiusura
Sessione 8	8.1 Introduzione 8.2 Montaggio e completamento del video 8.3 Chiusura dei Laboratori REC

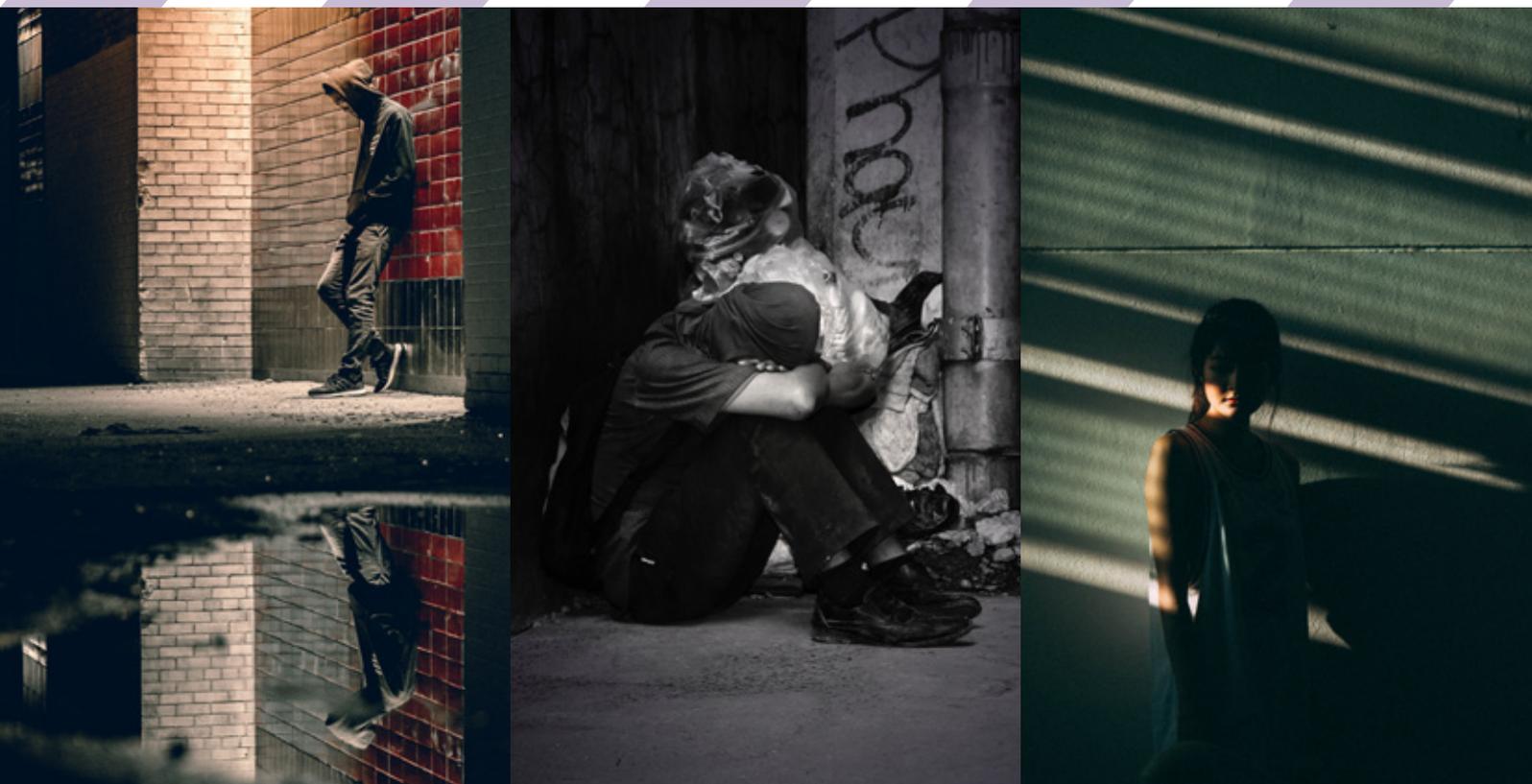
Indifferenza, invisibilità e isolamento

Sebbene **l'indifferenza, l'isolamento e l'invisibilità** possano sembrare forme di violenza meno dannose, le loro conseguenze sulle/sui giovani potrebbero essere incredibilmente negative in termini di **autostima**, empowerment e **partecipazione** nella comunità. Considerando che tutto l'universo delle/dei giovani ruota intorno all'**accettazione**, alle amicizie e al bisogno di sostegno da parte dei coetanei, possiamo immaginare come l'impatto del **rifiuto sociale** e dell'**esclusione** possa essere devastante per loro. L'isolamento tra pari è una forma sottile di bullismo che è silenziosa e spesso invisibile.

Sembra che le ragazze siano quelle che più spesso usano l'esclusione come forma di **bullismo emotivo**. Le/i giovani che sperimentano questo tipo di trattamento naturalmente guardano dentro se stesse/i per cercare di capire perché tutto ciò stia accadendo a loro. Di conseguenza tendono a colpevolizzarsi e a piangersi addosso. Se persiste, il rifiuto sociale può culminare in **personalità antisociali** e nella **perdita di empatia** verso le/i coetanee/ei. L'esclusione sociale può verificarsi in qualsiasi fase della vita e in contesti diversi, influenzando negativamente le emozioni e i bisogni psicologici delle persone (Westlund, s.d.).

L'**indifferenza** consiste nella mancanza di attenzione, preoccupazione o interesse per qualcosa o qualcuno. È una condizione causata da una serie di fattori ambientali, tra cui i problemi familiari e comunitari.





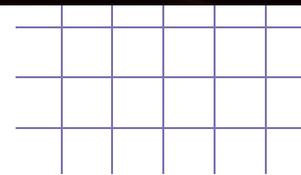
L'**invisibilità** si riferisce all'esperienza soggettiva di essere invisibile agli altri in un dato ambiente. Questo accade soprattutto a coloro che sono emarginate/i a causa del loro essere diverse/i, come ad esempio le/i senzatetto. Questi gruppi di persone si sentono spesso trascurati o invisibili nella società. Le persone invisibili spesso provano un senso di **scollegamento** dall'ambiente circostante.

L'**isolamento** è definito come uno stato di completa o quasi completa mancanza di contatto tra un individuo e la comunità. Può portare un individuo a rimanere a casa per lunghi periodi di tempo, in cui non ha alcun contatto con la famiglia, conoscenti o amici, e/ o a evitare deliberatamente qualsiasi contatto con altre persone quando tali opportunità si presentano.

Questi tre termini possono rappresentare delle condizioni indipendenti, per cui una persona può soffrire di una condizione senza mai sperimentare le altre due. Tuttavia, tutte le condizioni sono connesse a vittime che sembrano o si comportano in modo diverso dagli altri e che provano un senso di non appartenenza. Gli individui che sperimentano questi problemi psicologici spesso presentano segni di **solitudine, ansia e depressione**. In casi estremi, le vittime sono mentalmente instabili e ciò può portare al verificarsi di eventi come il **suicidio**. Pertanto, anche se il rifiuto sociale può sembrare una forma meno dannosa di violenza, il suo effetto può essere distruttivo come altre forme di violenza. Comprendere l'**impatto psicologico** del rifiuto sociale, dell'esclusione e dell'ostracismo è una questione cruciale per la salute e il benessere dell'intera società.



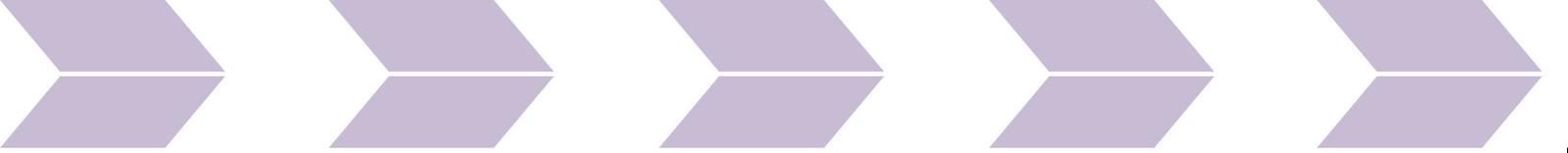
Tecnica artistica: Teatro delle Ombre



Questo quinto Laboratorio REC propone il **teatro delle ombre** come principale tecnica per la produzione dei contenuti del video sperimentale. I riferimenti bibliografici di questa tecnica sono inseriti all'interno dell'Allegato II.

Il teatro delle ombre, noto anche come ombre cinesi, è un'antica tecnica artistica che ha avuto origine in Asia (in Cina, India e Indonesia) e che si è tramandata fino ad oggi. Fu introdotta in Europa nel XVII secolo ed esteso il suo uso con scopi comunicativi, narrativi e di intrattenimento. Il teatro delle ombre contemporaneo ha grandi centri in Europa, Nord America, Giappone e Australia. Prende tre forme che si distinguono in base all'uso di: **figure e oggetti**, **mani nude** e ombre dei **corpi degli interpreti** (Foley and Reusch, 2010).

Il teatro delle ombre è un'arte che riduce il mondo da tre dimensioni a due. Con la sua mancanza di materialità e la sua natura effimera, il teatro delle ombre si adatta bene alla narrazione di storie poste a metà tra sogno e realtà.



Questa tecnica è stata scelta per fare parte della raccolta delle tecniche proposte, utile per creare contenuti per realizzare un video sperimentale. Il motivo è che fornisce molte possibilità narrative interessanti e non convenzionali. Il teatro delle ombre sarà utilizzato per creare i contenuti del video sperimentale. Attraverso questa tecnica, le/i giovani partecipanti REC sperimenteranno **buio, luce, ombre**, ma anche la **messa in scena**, la **narrazione**, le **tecniche sceniche** e **l'impostazione** del **suono** e della **musica**.

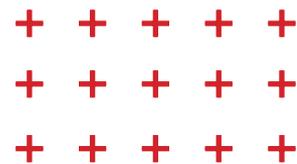
Il teatro delle ombre consiste nella proiezione di diverse figure e personaggi attraverso uno schermo che ha una fonte di luce. Il corpo umano è ampiamente usato come figura. Attraverso la sua **proiezione**, molti concetti interessanti possono essere esplorati, come l'identità e il riconoscimento di sé. Nel caso del programma REC, potrebbe essere molto importante invitare le/i giovani ad essere le/gli artiste/i usando i loro corpi per applicare la tecnica del teatro delle ombre. In effetti, sembra molto utile lavorare con le/i giovani in una situazione di emarginazione o di esclusione sociale. Il teatro delle ombre è perfetto per la **sperimentazione**, poiché offre uno spazio in cui gli errori, la paura e la vergogna sono fortemente ridotti. Tuttavia, si raccomanda che il primo approccio alla tecnica sia fatto attraverso la proiezione di oggetti o **sagome** (*silhouette*).

Quando le/i partecipanti saranno pronte/i, saranno invitate/i ad esibirsi nel teatro delle ombre usando il proprio corpo. Innanzitutto, aumenterà la loro consapevolezza corporale sui **movimenti** e sui gesti, nonché la loro osservazione critica e l'attenzione per i dettagli. Capiranno anche come la musica e gli effetti sonori particolari possono aiutare a trasmettere messaggi specifici alla/o spettatrice/tore per provocare emozioni e sentimenti diversi.

Saranno preferiti degli **spettacoli collettivi**, che permetteranno alle/ai partecipanti di rafforzare il loro senso di appartenenza ad un gruppo.

Il processo creativo inizierà con una **concettualizzazione** dell'idea e del messaggio. I personaggi dovrebbero essere sviluppati e l'ambientazione dovrebbe essere delineata. Un'altra decisione importante riguarda gli effetti sonori e la musica. Poiché la tecnica sarà utilizzata per creare i contenuti di quella che sarà una produzione audiovisiva, questi elementi potrebbero anche essere aggiunti durante la fase di montaggio.

Una volta prese queste decisioni, sarà necessario sperimentare la proiezione delle ombre attraverso il corpo e le sagome degli oggetti e poi combinarle entrambe per determinare quali elementi si adattano meglio alla storia. Il luogo in cui verrà applicata la tecnica, naturalmente, deve essere il più buio possibile, al fine di consentire la creazione di ombre nitide.



Le sagome nere offrono un'ombra completa. Sono generalmente realizzate con **carta, cartone** o **supporti rigidi**, a seconda delle loro dimensioni.

Le **sagome con fori** sono più difficili da creare. Le figure devono essere perforate con precisione se vogliamo ottenere un buon risultato quando proiettiamo le loro ombre. Se usata bene, questa tecnica permette di ottenere una grande **espressività**. È anche possibile creare strati e giocare con l'**intensità della luce**.

Le **sagome trasparenti** sono figure traslucide realizzate con una plastica rigida (acetato). È possibile disegnare direttamente sulla plastica o preparare una bozza del disegno sulla carta prima. Queste sagome creano tipi particolari di ombre.

Le **sagome in movimento** sono quelle che permettono una maggiore espressività in virtù della possibilità di utilizzo dei loro movimenti. Queste figure sono fatte con alcuni tipi di **articolazioni**, che rendono il loro processo di creazione più complicato.

Infine, il **corpo umano** può essere utilizzato come una sagoma. Sarebbe necessario avere uno schermo molto più grande. Generalmente, questa tecnica viene utilizzata in combinazione con alcune delle precedenti, che possono essere utilizzate per creare il contesto in cui si svolge l'esibizione.

Istruzioni

SESSIONE 1	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Incontrare le/i partecipanti e continuare a sviluppare un rapporto con loro. » Scoprire l'obiettivo del Laboratorio REC5 e definire un progetto comune su cui lavorare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
1.1	Benvenuti al Laboratorio REC5!
	<p><i>Premessa: quando è stato sviluppato questo modulo della guida REC, il mondo stava affrontando l'epidemia COVID-19. Per tale ragione, alcune attività del Laboratorio REC5 offrono suggerimenti da seguire online e propone di considerare la pandemia nel corso dell'esplorazione dell'argomento del laboratorio.</i></p> <p>In questa sessione, la/il facilitatrice/tore proporrà un'attività rompighiaccio per rafforzare il rapporto creatosi con il gruppo. L'attività offrirà lo spazio per accogliere le/i nuove/i partecipanti (se necessario), creando un ambiente sicuro al fine di favorire la libertà di espressione e la discussione in merito all'argomento principale.</p> <p>Descrizione dell'attività: Silenzioso ma non letale</p> <ul style="list-style-type: none"> » La/il facilitatrice/tore scriverà dei numeri da 1 fino al numero totale di partecipanti su alcuni piccoli fogli di carta. » Ogni partecipante riceverà in segreto un numero e dovrà porsi in ordine numerico senza parlare, coordinandosi facendo segno con le dita o creando un proprio linguaggio dei segni. » Per il secondo turno, le persone devono disporsi in ordine in base alla data di nascita o ai mesi del calendario. <p>Descrizione dell'attività: Collezionista di opere d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> » La/il facilitatrice/tore fornirà a tutte/i le/i partecipanti un foglio di carta e una penna. » In 5 minuti, tutti dovranno disegnare una immagine che trasmetta la propria identità senza ricorrere all'uso di parole o numeri. » Alo scadere del tempo, la/il facilitatrice/tore raccoglierà le immagini. » Successivamente, lei/lui mostrerà i fogli al gruppo, uno per volta, e le/i partecipanti dovranno indovinare chi ha fatto quel disegno. » La persona che riesce a indovinare in modo più corretto diventa la/il "collezionista di opere d'arte".
	Durata: 20 minuti

<p>1.2</p>	<p>Introduzione</p> <p>È arrivato il momento di presentare l'argomento del quinto laboratorio di REC:</p> <p>Indifferenza, invisibilità e isolamento</p> <p>Questa sessione permetterà alle/ai partecipanti di comprendere chiaramente questi concetti diversi e la relazione che sussiste tra di loro.</p> <p>Questa attività porterà ad una riflessione più approfondita sull'argomento. La/il facilitatrice/tore deve fare una ricerca approfondita sull'argomento al fine di guidare le/i partecipanti attraverso le loro discussioni di gruppo. Le relative raccomandazioni sono fornite nelle istruzioni del laboratorio precedente. Nel discutere questi problemi complessi con le/i giovani, è importante che la/il facilitatrice/tore continui a sottolinearne la rilevanza.</p> <p>Durata: 50 minuti</p>
<p>1.3</p>	<p>Idee, emozioni ed esperienze in merito all' indifferenza, all'invisibilità e all'isolamento</p> <p>Questa sessione offrirà alle/ai partecipanti l'opportunità di riflettere sull'indifferenza, l'invisibilità e l'isolamento. La/il facilitatrice/tore dividerà le/i partecipanti in gruppi.</p> <p>Questa attività può essere virtualmente attuata creando diversi gruppi (utilizzando le App di messaggistica istantanea) per ciascun gruppo di partecipanti, favorendo la discussione delle loro idee lì. La/il facilitatrice/tore dovrà essere aggiunta/o in entrambi i gruppi al fine di guidare la discussione e intervenire, se necessario.</p> <p>Ciascun gruppo si concentrerà nella discussione sull'indifferenza, sull'invisibilità e sull'isolamento, individuando con chiarezza i casi per ciascun concetto, gli effetti sulle vittime e i modi in cui possono essere evitati e affrontati per minimizzare i rischi derivanti da tali condizioni.</p> <p>La/il facilitatrice/tore può utilizzare le seguenti domande per guidare la discussione:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Sapreste individuare i gruppi di persone emarginati nella società maggiormente esposti al rischio di soffrire di indifferenza, invisibilità e isolamento? » Voi o dei vostri conoscenti avete o hanno mai sperimentato l'indifferenza, l'invisibilità o l'isolamento? » Che tipo di esperienza avete vissuto nella gestione di questa condizione? » Come individuate una persona che sta affrontando una condizione di indifferenza, invisibilità o isolamento? » In che modo convincete una vittima dell'indifferenza, invisibilità o isolamento che si trova nella fase di negazione a cercare aiuto psicologico senza infastidirla?

	<ul style="list-style-type: none"> » Cosa si può fare per creare un ambiente di interazione positivo per chiunque ed evitare i casi di invisibilità e isolamento? » Che ruolo ha internet nella promozione e/o prevenzione dei casi di indifferenza e isolamento? » Quale ruolo svolgono le/i giovani nella prevenzione dei casi di indifferenza e isolamento? » In che modo l'esperienza di isolamento vissuta come conseguenza dell'isolamento a livello mondiale a causa dell'epidemia Covid-19 ha influenzato la tua salute mentale?
	Durata: 50 minuti
1.5	<p>Chiusura</p> <p>La chiusura della sessione è importante dato che durante la prima sessione le/i partecipanti discuteranno ed esprimeranno emozioni sul tema dell'indifferenza, invisibilità e isolamento. Per questa ragione, almeno nella prima sessione, la/il facilitatrice/tore deve assicurarsi che alla fine del laboratorio le/i partecipanti siano in grado di disconnettersi e di non rimanere bloccate/i tra ricordi dolorosi o pensieri negativi. La sessione, quindi, deve concludersi con un'attività allegra</p>
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 2	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Presentazione della tecnica artistica: teatro delle ombre. » Presentazione della tecnica artistica che verrà utilizzata in questo laboratorio
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Lavagna a fogli mobili » Penne e pennarelli colorati » Fogli
SVOLGIMENTO	
2.1	<p>Introduzione</p> <p>La tecnica del teatro delle ombre è molto varia e comprende molti elementi interessanti da esplorare. L'intera sessione mira a presentare i diversi tipi e gli elementi necessari per la creazione del teatro delle ombre. La/il facilitatrice/tore spiegherà alle/ai partecipanti come utilizzare questa tecnica. Prima di cominciare la sessione, la/il facilitatrice/tore proporrà un'attività energizzante.</p>
	Durata: 10 minuti

<p>2.2</p>	<p>Presentazione della tecnica artistica: teatro delle ombre</p> <p>La/il facilitatrice/tore presenterà la tecnica artistica al gruppo. Maggiori informazioni e materiali audiovisivi possono essere reperiti all'interno di questa guida.</p> <p>La/il facilitatrice/tore dividerà il gruppo in gruppi più piccoli e selezionerà diverse tipologie di tecniche del teatro delle ombre da assegnare a ciascun gruppo. Disporranno di tempo a sufficienza per utilizzare le risorse disponibili (ad esempio, i tablet o gli smartphone) per continuare a esplorare la tecnica.</p> <p>Successivamente, la/il facilitatrice/tore domanderà alle/ai partecipanti di creare una storia basandosi sul tipo di tecnica del teatro delle ombre che è stata loro assegnata. Ogni storia tratterà dell'indifferenza, dell'invisibilità o dell'isolamento. La/il facilitatrice/tore suggerirà alle/ai partecipanti di inserire nelle loro storie alcune questioni legate all'attualità (ad esempio, l'epidemia Covid-19, la protesta Black Lives Matter, ecc.).</p> <p>Quando le storie saranno pronte, ciascun gruppo le presenterà all'intero gruppo di partecipanti. Il gruppo discuterà e sceglierà quella che evidenzia meglio l'argomento del laboratorio. Quando la decisione verrà presa, la storia verrà utilizzata come esempio per ricapitolare i passaggi utili per scrivere la sinossi, delineare i personaggi e l'ambientazione, ecc.</p> <p>Le/i partecipanti rifletteranno su come la tecnica del teatro delle ombre possa essere impiegata per rappresentare la loro storia.</p> <p>Durata: 1 hour 40 minuti</p>
<p>2.3</p>	<p>Chiusura</p> <p>La/il facilitatrice/tore chiuderà la sessione ricapitolando brevemente e anticipando i contenuti della prossima sessione. Il fine è quello di mantenere impegnate/i le/i partecipanti e di coltivare la loro curiosità. Le/i partecipanti si siederanno in cerchio e saranno invitate/i a condividere le loro impressioni sulla sessione svolta, parlando, ad esempio, di ciò che gli è piaciuto e di ciò che invece non hanno apprezzato.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 3	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Continuare la discussione sull'indifferenza, sull'invisibilità e sull'isolamento, considerando le loro ragioni e conseguenze. » Cominciare a connettere il tema della violenza con la nuova risorsa artistica.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Vernice rossa/blu/verde/nera » Fogli

	<ul style="list-style-type: none"> » Penne e pennarelli colorati » Cartone » Cartoncino » Nastro adesivo » Forbici and/or cutter » Chiusura a strappo (Velcro)
SVOLGIMENTO	
3.1	Introduzione
	<p>La sessione inizierà ricapitolando le sessioni precedenti.</p> <p>Durata: 5 minuti</p>
3.2	Approfondire l'argomento
	<p>Le/i partecipanti formeranno dei gruppi per raccogliere le idee sul tema dell'invisibilità e dell'isolamento. Successivamente, le loro riflessioni verranno scritte e discusse in ciascun gruppo.</p> <p>Successivamente, la/il facilitatrice/tore chiederà ai gruppi alcune domande supplementari per favorire il dialogo, come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Cosa avete pensato riguardo all'indifferenza, all'invisibilità e all'isolamento durante questa settimana?</i> » <i>Avete sperimentato direttamente o indirettamente queste condizioni questa settimana?</i> » <i>Come vi siete sentite/i rispetto ai pensieri e alle emozioni emerse nel corso delle scorse sessioni?</i> <p>Durata: 50 minuti</p>
3.3	Raccogliere le idee
	<p>In questa sessione, la/il facilitatrice/tore riunirà i gruppi per condividere i risultati ottenuti nella fase di raccolta delle idee riguardo a come l'indifferenza, l'invisibilità e l'isolamento colpiscono le/i giovani.</p> <p>Al fine di avviare il processo creativo che porterà alla produzione di contenuti per il video sperimentale, le/i partecipanti saranno invitate/i a riflettere in merito a come il teatro delle ombre possa essere utilizzato per rappresentare le loro idee e riflessioni circa l'indifferenza, l'invisibilità e l'isolamento. Sono anche incoraggiate/i a utilizzare i tablet o altri dispositivi per trarre ispirazione in merito all'argomento e alla tecnica.</p> <p>Quando le/i partecipanti avranno sviluppato delle idee, la/il facilitatrice/tore le/li inviterà a prepararsi per la sessione creativa successiva.</p> <p>Durata: 30 minuti</p>

3.4

Cimentarsi nel teatro delle ombre

Per cominciare a cimentarsi nel teatro delle ombre, occorre preparare le maschere per lo svolgimento di questa attività. È un elemento dinamico e unico nel teatro delle ombre proiettato.

Le maschere sono due facce opposte, attaccate alla testa della/del partecipante con un angolo di 45 gradi. Quando guarda verso lo schermo, la/il partecipante può vedere la sua maschera di profilo proiettata sullo schermo. Queste maschere non funzionano secondo il metodo tradizionale, poiché è difficile che le/i partecipanti possano premere il loro viso contro lo schermo.

Descrizione dell'attività: *Creare le maschere per il teatro delle ombre*

- » Ecco le istruzioni per creare le maschere. La/il facilitatrice/tore è incoraggiata/o a imparare i passaggi necessari in anticipo in modo tale da potere poi aiutare le/i partecipanti a svolgere l'attività.
- » Assicurati che le/i partecipanti abbiano gli strumenti necessari a loro disposizione per creare le maschere.
- » Per ciascun gruppo è possibile stabilire quante maschere creare in base alle esigenze delle loro idee.
- » Innanzitutto, crea una fascia da mettere attorno alla testa di ciascun partecipante, ritagliando una striscia di 7,5 cm di cartoncino. Deve risultare leggermente più lunga della larghezza della testa della/del partecipante.
- » Fissare un lato con del nastro per imballaggio e attaccare una chiusura a strappo sull'altro lato.
- » Assicurati che tutte/i abbiano la chiusura a strappo sul lato del nastro adesivo verso l'esterno dalla fascia. La chiusura con il velcro verrà attaccata all'altra estremità dall'interno.
- » Dopo avere deciso un personaggio, disegna un profilo in cui tracciare un occhio, la bocca, il naso e dei dettagli come le rughe, nei, cicatrici, ecc. su un foglio di cartone. Questo profilo dovrà essere leggermente più lungo del profilo della/del partecipante. In questo modo i suoi lineamenti verranno nascosti. Bisogna, quindi, disegnare la fronte, la parte in alto e in basso della testa del personaggio più larghe della testa della/del partecipante.
- » Ritaglia la testa del personaggio e applicala sulla testa della/del partecipante.
- » Questo è solo un lato della maschera. Dovremo produrre più di una maschera. Disegna e ritaglia una copia extra per l'altro lato.

	<ul style="list-style-type: none"> » Applica la fascia per la testa sulla testa della/del partecipante, successivamente aggiungi un profilo in cima alla fascia con un angolo tale che permetta di applicarlo sulla guancia della/del partecipante. Attacca questo lato alla fascia con del nastro adesivo. » Applica l'altro lato del profilo sull'altra guancia, ma ritaglia l'estremità finale per farla combaciare con il primo profilo. Successivamente, attacca con del nastro adesivo questa estremità all'altra e unisci le due parti rimanenti seguendo la linea del secondo profilo. » Quando le maschere sono complete, queste dovrebbero formare una "X" se si osserva la testa della/del partecipante dall'alto. » Le/i partecipanti possono guardare lo schermo e mostrare solo un profilo per volta. Se un'attrice/tore cambia angolazione, lei/lui può rivelare l'altro lato della maschera. <p>Per fornire supporto nel processo di creazione delle maschere del teatro delle ombre, le relative illustrazioni passo passo sono consultabili nell'Allegato II "Fonti audiovisive".</p>
	Durata: 40 minuti
3.5	<p>Chiusura</p> <p>Al termine della sessione, ciascun gruppo mostrerà i propri risultati al resto del gruppo e spiegherà le idee alla loro base. La/il facilitatrice/tore approfitterà di questo momento per riconoscere i risultati ottenuti e chiarire ogni dubbio che potrebbe emergere riguardo al processo.</p>
	Durata: 10 minuti

SESSIONE 4	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Delineare la storia. » Esplorare l'argomento e definire la forma di racconto audiovisivo da usare.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Fogli » Penne e pennarelli colorati » Storie create nella sessione precedente » Maschere create nelle sessioni precedenti » Insieme di modelli per delineare la storia e creare un prodotto audiovisivo (allegato)
SVOLGIMENTO	
4.1	<p>Introduzione</p> <p>Una volta che le/i partecipanti stesse/i capiscono che creare una storia non è così complicato per loro, hanno bisogno di definire i messaggi che vogliono veicolare. La sessione sarà introdotta da un breve riassunto di quanto è stato fatto fino a quel momento.</p>
	Durata: 15 minuti

<p>4.2</p>	<p>Creazione della storia</p> <p>Alcuni video clip verranno mostrati alle/ai partecipanti per dare loro la possibilità di trarre ispirazione riguardo l'indifferenza, l'invisibilità e l'isolamento. Successivamente la/il facilitatrice/tore chiederà alle/ai partecipanti di fare una breve analisi dei contenuti allo scopo di esplorarli e di trarne ispirazione per il proprio video.</p> <p>Successivamente, le/i partecipanti devono creare una prima bozza della storia, considerando gli input forniti dall'attività precedente, le idee raccolte e le conversazioni avute nelle sessioni precedenti.</p> <p>In questa fase, la/il facilitatrice/tore può chiedere alle/ai partecipanti di lavorare in piccoli gruppi per creare storie diverse o di creare una storia tutte/i insieme. In questo secondo caso, la/il facilitatrice/tore assicurerà che tutti loro siano inclusi nel processo.</p> <p>La/il facilitatrice/tore fornirà loro supporto basandosi sull'allegato "<i>Guida alla Produzione Audiovisiva</i>". In questa guida, la/il facilitatrice/tore troverà una sezione dedicata alla struttura di base del racconto (introduzione, sviluppo e conclusione) e anche i modelli utili per la creazione del racconto. Quando la storia verrà delineata, le/i partecipanti potrebbero cominciare a pensare a come vorrebbero rappresentarla attraverso i contenuti e la produzione audiovisiva.</p> <p>Durata: 1 ora e 40 minuti</p>
<p>4.3</p>	<p>Chiusura</p> <p>Alla fine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati ottenuti e chiarirà gli eventuali dubbi, chiedendo anche alle/ai partecipanti di condividere le loro opinioni riguardo alla sessione svolta.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 5	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Esibirsi nel teatro delle ombre. » Definire le modalità di utilizzo della tecnica per produrre contenuti audiovisivi.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Computer » Proiettore » Apparecchiatura di registrazione video » Materiale per creare altre maschere e sagome
SVOLGIMENTO	
5.1	Introduzione
	<p>Per cominciare la sessione, occorre ricapitolare brevemente quanto fatto fino a quel momento e domandare alle/ai partecipanti di condividere il loro feedback.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
5.2	Integrazione della tecnica artistica
	<p>In questa sessione, la/il facilitatrice/tore incoraggerà le/i partecipanti a trovare un modo per rappresentare le loro storie utilizzando la tecnica del teatro delle ombre e le maschere precedentemente create.</p> <p>Prima di definire il video sperimentale finale, le/i partecipanti si cimenteranno nella tecnica del teatro ombra per rappresentare la loro storia. Attraverso questo esercizio, avranno una migliore visione di come vogliono utilizzare la tecnica per creare un contenuto audiovisivo.</p> <p>Questo sarà il momento per la sperimentazione e l'esplorazione. Le/i partecipanti devono creare e utilizzare sagome o i loro corpi per rappresentare le storie. La realizzazione di alcuni video di queste sessioni aiuterà le/i partecipanti a decidere quale tecnica vogliono utilizzare nella fase di produzione per ogni scena della storia.</p> <p>Durata: 1 ora 40 minuti</p>
5.3	Chiusura
	<p>Al termine della sessione, la/il facilitatrice/tore riconoscerà i risultati raggiunti e chiarirà gli eventuali dubbi emersi, domandando alle/ai partecipanti di dare il proprio feedback in merito alla sessione.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 6	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare la fase di pre-produzione. » Cominciare a produrre i contenuti della storia, applicando la tecnica della fotografia sperimentale. » Prepararsi per la fase di produzione audiovisiva.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Modelli compilati nella sessione precedente per delineare la storia » Nuovi modelli per facilitare il processo di produzione audiovisiva » Fogli » Penne e pennarelli colorati
SVOLGIMENTO	
6.1	Introduzione
	<p>In questa fase, la storia dovrebbe essere stata delineata e tutte/i le/i partecipanti dovrebbero avere una chiara visione d'insieme. Per iniziare questa sessione, si consiglia di ricapitolare collettivamente la storia e le tecniche da utilizzare per rappresentarla, prima di pensare alla sua trasformazione in contenuti audiovisivi. La/il facilitatrice/tore può scegliere di iniziare la sessione come lei/lui ritiene opportuno, ma è necessario che lei/lui guidi i partecipanti direttamente verso la creazione.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
6.2	Pianificare e definire i ruoli per il processo creativo
	<p>A questo punto, il gruppo dovrebbe organizzare il processo di produzione creativa del prodotto audiovisivo basato sullo storyboard sviluppato in precedenza. Altri modelli potrebbero essere utilizzati per facilitare questo processo (lo spoglio della sceneggiatura, il modello per preparare la scaletta e il modello di pianificazione delle riprese).</p> <p>Dopo avere assegnato i compiti alle/ai partecipanti, la pianificazione del prodotto audiovisivo sarà completa. Le/i partecipanti devono distribuire i compiti in modo autonomo, considerando la loro esperienza nel laboratorio precedente. Potrebbero volere svolgere dei compiti diversi oppure no. La/il facilitatrice/tore garantirà che le/i nuove/i partecipanti comprendano il processo e vi prendano parte attivamente.</p> <p>Durata: 1 ora 40 minuti</p>
6.3	Chiusura
	<p>La/il facilitatrice/tore può utilizzare questa sessione per discutere con le/i partecipanti delle sfide che hanno incontrato durante la fase di creazione. L'attività alleggerirà l'atmosfera favorendo un momento per ridere e fare delle riflessioni utili per le sessioni di creazione restanti.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 7	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Eseguire la produzione audiovisiva. » Cominciare la fase di montaggio.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Apparecchiatura di registrazione video » Modelli compilati nelle sessioni precedenti » Materiale che dovrebbe comparire in ciascuna scena » Tablet (o altri dispositivi) contenenti programmi di montaggio video installati. Sarebbe meglio avere una versione premium per avere accesso al maggior numero di opzioni di montaggio possibile
SVOLGIMENTO	
7.1	Introduzione
	<p>Finalmente è arrivato il momento di produrre il video come pianificato durante le sessioni precedenti. Le/i partecipanti dovrebbero avere acquisito familiarità con la sceneggiatura e la sequenza delle scene. Questa sessione potrebbe essere aperta da un'attività energizzante, volta alla creazione di un ambiente positivo per svolgere l'ultima fase del laboratorio.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
7.2	Produzione audiovisiva: iniziamo le riprese!
	<p>In questa sessione, le/i partecipanti registreranno le scende della storia seguendo lo storyboard. È fondamentale che tutti i membri della squadra partecipino all'intero processo, dalla gestione dei tablet, alla disposizione delle immagini da registrare. La/il facilitatrice/tore può guidare le squadre nella condivisione dei ruoli e garantirà che diverse/i partecipanti utilizzino l'apparecchiatura tecnica.</p> <p>L'allegato "<i>Processo di Produzione Audiovisiva</i>" si dimostrerà particolarmente utile. Le/i partecipanti possono trovarvi idee e suggerimenti su come fare le inquadrature e i movimenti di macchina.</p> <p>Sebbene alcune/i partecipanti potrebbero avere già esperienza nel montaggio video, è importante che tutti i membri della squadra abbiano l'opportunità di essere coinvolti in questo processo di montaggio.</p>
	Durata: 1 ora e 20 minuti

<p>7.3</p>	<p>Fase di montaggio video</p> <p>Dopo la fase di registrazione, le/i partecipanti procedono con la fase di montaggio. È necessario che le squadre si sentano a proprio agio, in modo tale da dare loro la possibilità di vedere le immagini e accedere ai tablet. Sebbene alcune/i partecipanti potrebbero avere già esperienza nel montaggio video, è importante che tutti i membri della squadra abbiano l'opportunità di essere coinvolti in questo processo di montaggio. La/il facilitatrice/tore dovrebbe prestare attenzione alle esigenze delle/dei partecipanti. La presenza di alcune/i partecipanti con conoscenze di montaggio può favorire l'apprendimento tra pari secondo modalità che non risultino intimidatorie.</p> <p>In questa fase, la/il facilitatrice/tore non dovrebbe aspettarsi di ottenere la versione finale del video. Le/i partecipanti possono sperimentare ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma. Questa esplorazione favorirà lo sviluppo di nuove idee e spunti da cui trarre ispirazione per creare la versione finale del video. La/il facilitatrice/tore sosterrà la discussione di gruppo e lo scambio di idee riguardo tutte le possibilità per creare un video ben fatto.</p> <p>Diversi gruppi possono lavorare separatamente ed esplorare tutte le opzioni di montaggio offerte dal programma di montaggio video.</p> <p>Durata: 20 minuti</p>
<p>7.4</p>	<p>Chiusura</p> <p>La/il facilitatrice/tore concluderà la sessione raccogliendo i feedback delle/dei partecipanti riguardo alle attività e alla formazione in generale. Le/i partecipanti possono riflettere sul proprio contributo personale e sul loro lavoro di squadra.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>

SESSIONE 8	
Durata	2 ore
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> » Completare il processo di montaggio. » Visualizzare il video sperimentale definitivo e condivisione del feedback. » Completamento del Laboratorio REC5 e dell'intero programma REC.
Occorrente	<ul style="list-style-type: none"> » Tablet (o altri dispositivi) contenenti un programma di montaggio video installato » Proiettore
SVOLGIMENTO	
8.1	Introduzione
	<p>L'ultima sessione del laboratorio sarà interamente dedicata al montaggio video. Poiché le/i partecipanti lavoreranno principalmente utilizzando i dispositivi, si consiglia di iniziare la sessione con un'attività energizzante.</p> <p>Durata: 10 minuti</p>
8.2	Montaggio e completamento del video
	<p>Durante questa ultima fase del laboratorio, le/i partecipanti completeranno il processo di montaggio avviato nella sessione precedente. Ciascun gruppo dovrà montare alcune scene. Successivamente, queste verranno messe insieme su un particolare tipo di dispositivo per concludere il montaggio e creare il video sperimentale finale.</p> <p>Per garantire a tutte/i le/i partecipanti di assistere all'intero processo, quando tutte le scene saranno pronte, la/il facilitatrice/tore potrà mostrare loro l'assemblaggio finale del video utilizzando il proiettore. Le/i partecipanti possono eseguire il montaggio definitivo del video in modo collettivo lavorando su un particolare dispositivo e condividendo lo schermo con il resto del gruppo.</p> <p>Quando tutte/i le/i partecipanti concorderanno sul risultato finale del montaggio, il video verrà completato e salvato. Guarderanno tutte/i il video insieme. Le/i partecipanti devono trovare un titolo per il proprio video e scrivere una breve descrizione per individuare il messaggio che intendono veicolare attraverso di esso</p> <p>Durata: 70 minuti</p>

8.3

Chiusura dei Laboratori REC

Poiché questa sarà l'ultima sessione dell'ultimo laboratorio, il feedback non riguarderà solo il Laboratorio REC5, ma anche tutto il programma REC in generale.

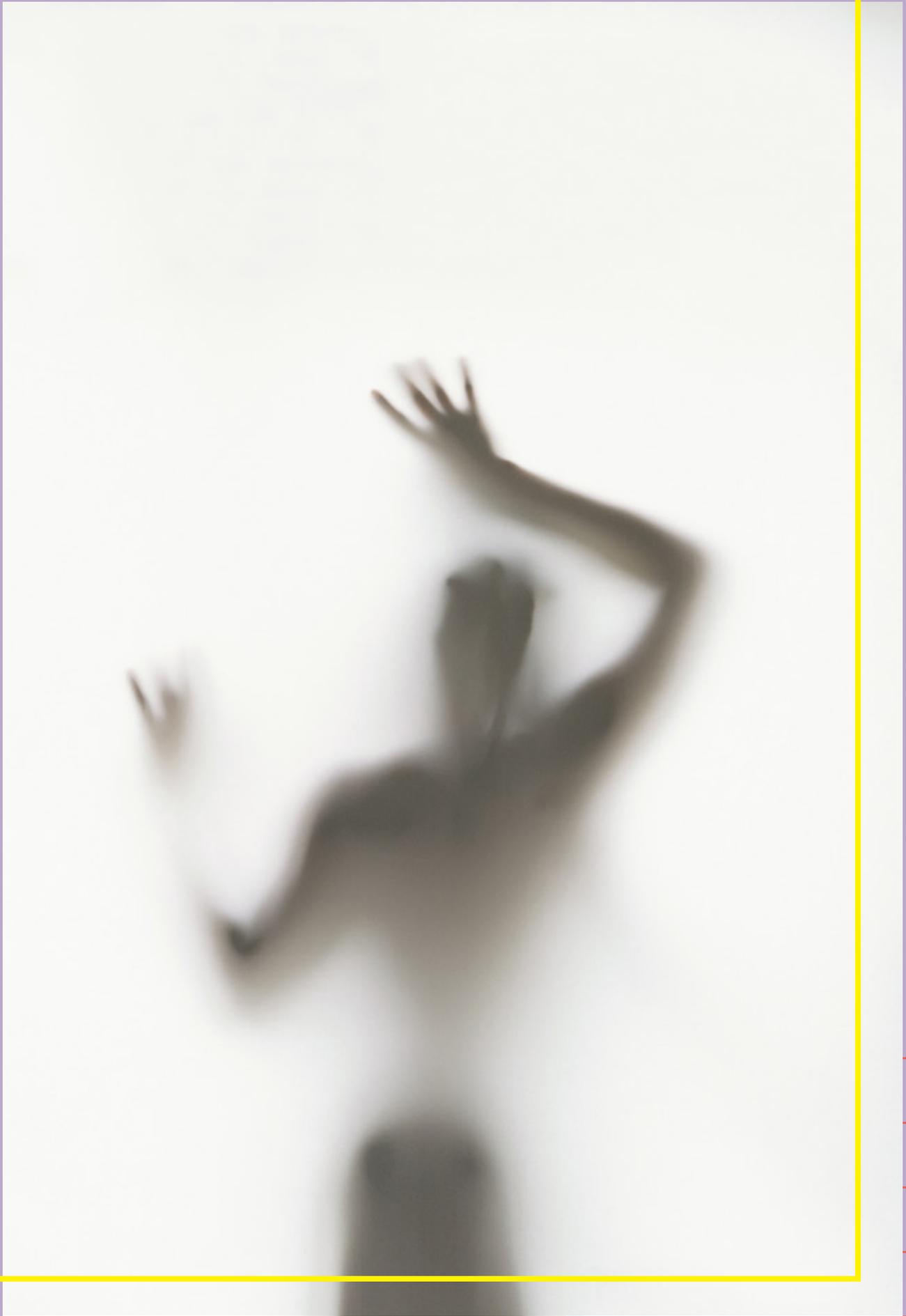
Tutte/i le/i partecipanti dovranno fornire il proprio feedback. Verranno invitate/i a parlare di come si sono sentite/i nello svolgimento del programma in generale, spiegando cosa hanno gradito di più, quali sono stati i momenti più divertenti e quelli più difficili.

Questa sessione verrà chiusa con un'attività, la quale si serve della metafora della connessione per rendere consapevoli le/i partecipanti dell'importanza del proprio contributo e del loro lavoro di squadra. Questa attività dovrebbe rafforzare il senso di appartenenza al gruppo, incoraggiando le/i partecipanti a offrirsi reciprocamente supporto in futuro.

Descrizione dell'attività: *Connessioni*

- » Riunisci tutte/i le/i partecipanti per formare un cerchio.
- » Prendi un gomitolo di lana e consegnalo a qualcuno all'interno del cerchio, raccomandando di tenere una estremità del filo.
- » Successivamente, lei/lui dovrebbe scegliere qualcun altro dall'altra parte del cerchio e dire a lei/lui qualcosa di positivo che la/lo riguarda e che ha notato nel corso dei laboratori, ad esempio una sua competenza o caratteristica o qualcosa che ha fatto nel corso dei laboratori.
- » Successivamente, dovrà lanciare a lei/lui il gomitolo di lana, continuando a tenere una estremità del filo.
- » L'altra persona farà lo stesso.
- » Quando tutte/i terranno in mano una estremità del filo, la/il facilitatrice/tore potrà spiegare loro in che modo tutte/i loro siano state/i unite/i secondo nuove modalità nel corso delle sessioni.
- » Infine, lei/lui può tagliare il centro in cui si intrecciano i fili di lana, in modo tale che tutti tengano in mano un filo da potere conservare come ricordo della loro esperienza REC.

Durata: 40 minuti





ALLEGATO I

Processo di Produzione
Audiovisiva (e Modelli)





Questo primo allegato della guida metodologica di REC è stato sviluppato allo scopo di fornire il supporto necessario alle operatrici e agli operatori giovanili, soprattutto a coloro che hanno una esperienza limitata nella produzione audiovisiva, al fine di attuare il programma REC e guidare le/i giovani verso la creazione di **video sperimentali** significativi.

In primo luogo, il video sperimentale sviluppa il proprio linguaggio attraverso la decostruzione delle basi elementari del **linguaggio audiovisivo** e **narrativo**. Al fine di infrangere le regole convenzionali dei prodotti audiovisivi comunemente costruiti, è essenziale capire come i messaggi audiovisivi siano generalmente sviluppati proprio attraverso tali regole. Pertanto, lo scopo di questa guida è quello di individuare gli elementi di base di una **produzione audiovisiva** e di rivelare il processo che porta a comporre e concettualizzare un'opera audiovisiva. Dopo avere compreso tali basi, le operatrici e gli operatori giovanili saranno in grado di incoraggiare le/i partecipanti REC a condurre degli esperimenti nel processo, in modo da poter creare prodotti audiovisivi innovativi.

Il prodotto audiovisivo può essere determinante nella diffusione dei messaggi. Per questo motivo, i contenuti audiovisivi sono stati scelti per lo svolgimento del progetto REC, allo scopo di consentire alle/ai giovani di diffondere una cultura della non violenza. Attraverso questa breve guida, saranno offerte alcune istruzioni per sostenere il processo di produzione audiovisiva nel suo complesso. Tale processo comprende le fasi di **pre-produzione, produzione** e **post-produzione**. Prima di esplorare queste fasi, sarebbe importante ripassare brevemente il processo di produzione audiovisiva e i ruoli chiave coinvolti.

Panoramica del processo di produzione audiovisiva

L'obiettivo principale del processo di produzione audiovisiva è quello di **comunicare**. Per linguaggio audiovisivo si intende il modo in cui è possibile comunicare attraverso i **suoni** e le **immagini**. Tale linguaggio comprende un sistema di comunicazione multisensoriale (audio e video) che si verifica attraverso un'esperienza unificata. Ciò comporta che i suoi elementi hanno un unico significato quando questi vengono messi insieme. La costruzione audiovisiva ricorda un puzzle formato dall'unione di diversi pezzi che consentono di creare un risultato definito.

Gli elementi principali del linguaggio audiovisivo si sono sviluppati nel corso della storia del **cinema**. Oggi, queste regole costituiscono un linguaggio universale che rende possibile la realizzazione di prodotti audiovisivi. Pertanto, comprendere queste regole è fondamentale per concretizzare gli obiettivi del nostro progetto.

Il processo audiovisivo si realizza nelle fasi di creazione, le quali sono meglio conosciute come fasi di **pre-produzione, produzione** e **post-produzione** (MasterClass, 2020).



La fase di pre-produzione generalmente si crea già a partire dalla **fase di sviluppo**, quando tutti i dettagli iniziali per la realizzazione del film vengono pianificati prima di accedere alla fase di pre-produzione. La **pre-produzione** di un progetto cinematografico consiste in una fase di pianificazione, durante la quale si definisce la visione generale del progetto. In questa fase sono coinvolti diversi ruoli per l'attuazione del processo di produzione, in particolar modo la/ il **produttrice/tore** e la/il **regista**. Queste due figure prendono tutte le decisioni concernenti il messaggio da trasmettere, il modo in cui condurre il progetto e il suo scopo. Nel frattempo, la squadra e i ruoli per lo svolgimento dei vari lavori sono già stabiliti. La pre-produzione comprende anche il completamento della **sceneggiatura delle riprese**, l'individuazione del **luogo in cui girare le riprese** e del **budget** di produzione, la **pianificazione delle riprese** e l'individuazione dell'**apparecchiatura** e del **cast** di attrici/tori.

La **fase di produzione** è il momento in cui l'idea e il concetto diventano reali. Cominciano le riprese e la pianificazione delle riprese consente di organizzare e avere una migliore panoramica del processo di produzione. La durata di questa fase di dipende dal film che si intende produrre.

La **fase di post-produzione** rappresenta la fase finale del processo durante la quale i materiali audio e video vengono montati, tagliati e assemblati per creare il film. Il **processo di montaggio** può coinvolgere la correzione, condensazione, organizzazione e altre forme di modifiche da applicare. Questa fase viene eseguita con l'intenzione di produrre un'opera corretta, coerente, accurata e completa. Alla fine di questa fase, il video sarà pronto per essere distribuito e raggiungere, finalmente, il pubblico.

Tutte queste tre fasi saranno esplorate nel **programma REC**. Le/i partecipanti ai laboratori REC saranno coinvolte/i nelle fasi di sviluppo, pre-produzione, produzione e post-produzione. Durante la prima fase, saranno invitate/i a riflettere sugli argomenti affrontati dal progetto e a creare la storia che desiderano rappresentare sullo schermo. In seguito, devono creare il contenuto e passare attraverso la fase di ripresa. Infine, monteranno il materiale audio e video che hanno creato per il progetto. Inoltre, finalizzeranno e distribuiranno il loro film. Poiché l'obiettivo principale è quello di produrre un film sperimentale, l'**esperimento** è l'elemento fondamentale di tutte queste fasi.

I MESTIERI DELLA PRODUZIONE VIDEO

I mestieri coinvolti in un processo di produzione cinematografica variano, a seconda dell'entità del progetto. Ad esempio, in una produzione video su piccola scala, sono coinvolti i seguenti ruoli: **regista, produttrici/tori, sceneggiatrici/tori, ricercatrici/tori, direttrici/tore della fotografia, professioniste/i dello storyboard** (artiste/i grafiche/ci), **talenti** (attori e attrici), **foniche/ci, truccatrici/tori, operatrici/tori** (utilizzo della macchina da presa), **attrezziste/i, costumiste/i e montatrici/tori**.

Le/i **registe/i** prendono le decisioni artistiche finali sui film, ma sono le/i produttrici/tori i soggetti che sono probabilmente coinvolti più a lungo nel progetto. Le/i produttrici/tori organizzano tutti gli aspetti di un progetto, ad esempio, gestiscono il budget e costituiscono la squadra di produzione. D'altra parte, le/i registe/i guidano i talenti e gestiscono i dettagli tecnici. Le/i registe/i sono le menti creative dietro le riprese di un film.

Un altro ruolo chiave è quello svolto dalla/dal **montatrice/tore**. In passato, il suo lavoro era molto più semplice dal momento che tagliava e rimettevano insieme gli scatti catturati su pellicola per ottenere il giusto flusso narrativo. Con il progresso tecnologico, questo processo è diventato molto complesso e le/i montatrici/tori devono essere molto specializzati per bilanciare le aspettative dei clienti (Vossen, 2018).

Molti altri ruoli sono coinvolti nella produzione di un contenuto audiovisivo, tuttavia riteniamo che questa breve spiegazione sia sufficiente per offrire una panoramica esaustiva del processo per le/i partecipanti al programma REC e far loro capire che anche se in scala ridotta, sono in grado di partecipare con entusiasmo al progetto. Inoltre, la loro **partecipazione attiva** è essenziale per ottenere i migliori risultati

Nell'ambito del programma REC, per quanto possibile, saranno esplorati e valorizzati i **talenti** delle/dei giovani registe/i. Se alcune/i di loro mostrano un atteggiamento particolare per coprire alcuni ruoli specifici, tali atteggiamenti dovrebbero essere considerati e incoraggiati. Alcune/i partecipanti potrebbero essere più interessate/i alla fase di montaggio rispetto a quella della creazione della storia, altre/i ancora potrebbero invece essere più interessate/i a preparare l'ambientazione e non a recitare, per esempio.

Dovrebbero essere presi in considerazione gli **atteggiamenti** e gli **interessi** individuali, anche se tutte/i le/i partecipanti al programma REC devono comunque prestare attenzione all'intero processo di produzione audiovisiva. Le/i partecipanti lavoreranno come una squadra per realizzare un obiettivo comune: diffondere un messaggio specifico. Per raggiungere questo scopo, le/i facilitatrici/tori li guideranno attraverso le fasi di pre-produzione, produzione e post-produzione: dalla riflessione sull'argomento, all'elaborazione del messaggio, fino alla finalizzazione del film sperimentale.

FASE DI PRE-PRODUZIONE

Questa è la fase iniziale di produzione audiovisiva, la quale si compone di diverse fasi che mirano alla creazione di una storia e alla preparazione della produzione.

FASE 1: Trarre ispirazione

La creazione di una storia inizia con l'interesse verso un particolare soggetto. Nel caso del programma REC, l'argomento riguarda la violenza, anche se come affermato in un'altra sezione di questa guida, la metodologia potrebbe anche essere adattata per affrontare altri argomenti.

Le prime sessioni dei cinque laboratori REC sviluppati sono dedicate a stimolare la **riflessione** delle/dei giovani su argomenti legati alla violenza. Attraverso le discussioni di gruppo, le/i partecipanti troveranno l'ispirazione necessaria per definire il **messaggio** che vogliono diffondere. Insieme alle/ai facilitatrici/tori, inizieranno a rispondere a tre domande fondamentali come punto di partenza dell'intera produzione audiovisiva:

Quale messaggio vogliamo trasmettere al pubblico?

Qual è lo scopo del nostro prodotto audiovisivo? Quali emozioni e sentimenti vogliamo suscitare?

In che modo intendiamo dare forma alla nostra storia?

Quando risponderanno a queste domande, il gruppo avrà una visione più chiara del proprio progetto audiovisivo. Questa fase può essere sviluppata durante la **raccolta delle idee** e attraverso l'uso delle **mappe mentali**. Le/i partecipanti devono impegnarsi attivamente in queste attività per scambiarsi esperienze, sentimenti, emozioni e prospettive. Infine, questo processo consentirà di trovare messaggi significativi da trasmettere.

FASE 2: Creazione della storia

Dopo aver esplorato a fondo l'argomento, le/i giovani individueranno il messaggio che vorrebbero diffondere attraverso i loro contenuti audiovisivi. Le/i partecipanti inizieranno a scrivere la **storia** che vogliono raccontare. La storia comincia con una situazione iniziale, che inizierà con il verificarsi di una serie di eventi. La sequenza degli eventi raggiungerà l'**apice** quando un evento inaspettato darà una svolta alla storia, creando un certo conflitto che dovrebbe essere risolto. La sequenza può anche assumere la forma di una serie di sfide che le/i protagoniste/i devono affrontare, al fine di cercare di ottenere ciò che vogliono, mentre l'apice può consistere nel loro successo o insuccesso.

La durata consigliata del video sperimentale prodotto nell'ambito dei laboratori REC è di **2-8 minuti**, sottolineando così la semplicità che deve caratterizzare le sequenze di eventi.





FASE 3: Delineare i personaggi

Anche se nell'ambito dei laboratori REC l'obiettivo è quello della produzione di prodotti audiovisivi brevi, sarà molto importante fare qualche sforzo per sviluppare i **personaggi** della storia. La loro progettazione dovrebbe includere un profilo psicologico in cui gli **atteggiamenti**, le **capacità**, i **valori** e i **difetti** dei personaggi, così come i loro **gusti** e **stile di vita**, vengono accuratamente definiti.

Durante la creazione di un personaggio, ci sono molti elementi che dovrebbero essere considerati: informazioni di base (nome, età, nazionalità, status socioeconomico, ecc.), **caratteristiche fisiche** (comprese anche le caratteristiche distintive, salute, stile, ecc.), **caratteristiche e atteggiamenti intellettuali/mentali/personalità** (formazione, esperienze di apprendimento, ecc.), **caratteristiche emotive** (introverso o estroverso, razionale o irrazionale, ecc.). Infine, è altrettanto fondamentale definire come ogni personaggio è coinvolto nella storia (Writerswrite, s.d.).

La/il facilitatrice/tore chiederà alle/ai partecipanti di utilizzare la loro creatività per descrivere i personaggi della storia. Poiché la storia è stata preparata nella fase precedente, le/i partecipanti potrebbero aver già creato una visione dei loro personaggi. In ogni caso, per stimolare questo processo, le/i facilitatrici/tori possono proporre alcune domande per incoraggiare la riflessione o creare un modello che includa gli elementi presentati sopra.

Le/i partecipanti devono anche trarre **ispirazione** dalla **letteratura** esistente, dal momento che fornisce un'immensa fonte di ispirazione per la creazione dei personaggi. Tuttavia, gli stereotipi dovrebbero essere evitati in quanto spesso rafforzano le impressioni negative. Un esercizio interessante è **rovesciare gli stereotipi**. Per farlo, le/i facilitatrici/tori possono chiedere alle/ai partecipanti di essere più creative/i e pensare a una combinazione non convenzionale dei tratti (per esempio, un bodybuilder con la passione per il giardinaggio).



FASE 4: Delineare l'ambientazione

L'ambientazione di una storia coincide con il contesto e gli elementi in cui ha luogo la storia, fornendo informazioni relative al **tempo**, al **luogo** e all'**ambiente**. Ogni componente dell'ambientazione della storia contribuisce a costruire un'atmosfera narrativa, la trama e lo sviluppo del personaggio. L'ambientazione della storia è importante per connettere tutti gli elementi di una storia e migliorare la fluidità della storia.

Allo scopo di supportare le/i partecipanti nella descrizione dell'ambientazione, è possibile porre le seguenti domande:

Quando si svolge la storia?

Dove si svolge la storia?

Qual è il contesto sociale?

A questo punto, il gruppo di giovani registe/i non dovrebbe pensare alla tecnica per rappresentare l'ambientazione. Elementi quali la **prospettiva**, il **livello**, l'**angolo di ripresa**, l'**illuminazione**, ecc., dovrebbero essere considerati in seguito. Tuttavia, potrebbero essere incoraggiate/i a pensare a come gli spazi disponibili potrebbero essere decorati o modificati per ottenere i risultati attesi.

FASE 5: Delineare la storia

Quando gli elementi principali della storia saranno stati determinati, sarà possibile cominciare a sviluppare la **storia** o la sua **trama**.

Le trame possono essere rappresentate da strutture intrecciate semplici o complesse. Al giorno d'oggi, le/gli sceneggiatrici/tori in genere creano strutture in tre atti formate dall'**introduzione dei personaggi**, dal **conflitto** e dalla **risoluzione del conflitto**. Gli atti sono collegati da due punti di svolta, il primo collega l'**Atto I** all'**Atto II**, mentre il secondo collega l'**Atto II** all'**Atto III**

Al fine di sviluppare il seguente processo di produzione, il gruppo dovrebbe creare una buona sinossi tenendo a mente i seguenti punti (Sánchez, s.d.):

1. Anche se la **lunghezza** di una sinossi può variare, questa non dovrebbe essere troppo estesa (non superare le due pagine al massimo, mantenendosi tra le 500 e le 1000 parole).
2. La sinossi viene preparata semplicemente per scopi informativi: occorre adottare la terza persona, utilizzare verbi al tempo presente ed esporre i fatti il più possibile in ordine cronologico.
3. Rappresenta una semplice **sintesi** della storia. Non deve contenere le descrizioni o i dialoghi e non deve fare riferimento alle tecniche o ai concetti narrativi (narratore, prospettiva, approccio, conflitto, apice, risultato, ecc.).
4. Nella sinossi si deve solamente descrivere il corso degli eventi e le azioni rilevanti per il **progresso** della trama.
5. Nel caso in cui la storia sia composta da diverse **linee di azione**, bisogna indicare il modo in cui l'azione si sviluppa in ognuna di esse.
6. Il modo in cui si fa riferimento ai **personaggi**, generalmente, dovrebbe essere sempre lo stesso: nome, cognome, soprannome, professione, ecc. Ad esempio, se ci riferiamo a un personaggio utilizzando il suo nome, verrà fatto riferimento a lei/lui chiamandola/o sempre con il suo nome all'interno dell'intera sinossi.
7. Nella sinossi si racconta dell'intera storia, compresi il **risultato** e la **conclusione**.



Dopo la produzione della sinossi, al gruppo verrà chiesto di creare la **scaletta**. Rappresenta il resoconto scena per scena di ciò che accade nella storia: è un resoconto completo della storia che descrive ogni evento della trama (Beemgee, s.d.). Una **scena** è generalmente ideata come l'azione che avviene in un unico luogo e in un tempo continuo. Questo processo facilita la comprensione di come i singoli eventi si relazionano tra loro in una catena di causa ed effetto. La scaletta può quindi essere interpretata come il piano di costruzione della narrazione dell'autore.

In sintesi, la scaletta permette di dividere la storia in scene e raccogliere tutti i dettagli di ogni scena che sta per essere registrata. Questo aiuterà ad avere una migliore organizzazione delle **sessioni di ripresa** e ad avere più chiarezza sul tempo che ci vorrà per creare il film.

Alcuni degli aspetti che dovrebbero essere inclusi nella scaletta sono: **numero delle scene, sotto intestazione all'interno di una scena, punto finale della scena, personaggi della scena, significato della scena, conflitto, questione finale/centrale e descrizione della scena**.

Una volta che la scaletta è pronta, è molto importante creare la **sceneggiatura tecnica** al fine di specificare le tecniche da utilizzare, come i **movimenti di macchina**, il **rumore ambientale**, l'**illuminazione**, ecc. Nell'ambito dei laboratori REC, le tecniche di creazione di video sperimentali permettono l'improvvisazione o la flessibilità nella direzione tecnica. Pertanto, la creazione di una sceneggiatura tecnica può essere saltata per permettere alle/ai partecipanti di sentirsi libere/i di fare vari esperimenti, provando tecniche diverse durante il processo di ripresa.



Ciononostante, la scaletta considera le tecniche artistiche che verranno utilizzate in ogni laboratorio REC. Le tecniche di **arti visive e plastiche** verranno anch'esse utilizzate come risorse principali per rappresentare i contenuti.

FASE 6: Creare lo spoglio della sceneggiatura

Durante la creazione della storia, nei gruppi potrebbero essere emerse delle idee su come trasformarla in un contenuto audiovisivo. Nei laboratori REC, le/i giovani avranno la possibilità di migliorare la loro **espressione artistica** e trovare nuovi modi per rappresentare i loro messaggi. Questi processi creativi porteranno alla produzione di opere d'arte, le quali diventeranno parte della creazione audiovisiva finale. Queste risorse artistiche possono essere combinate in modi diversi con le risorse umane e tecniche attraverso la **sperimentazione**.

Lo **spoglio della sceneggiatura** è essenziale per determinare le esigenze di ripresa di ogni scena e anche per pianificare il budget. Un elemento dello spoglio della sceneggiatura può rappresentare un oggetto, una persona o un processo che viene identificato quando si crea tale spoglio della sceneggiatura (Studiobinder, 2019), come ad esempio:

1. **Cast** (che parla o non parla)
2. **Elementi supplementari** (contesto e atmosfera)
3. **Attrezzature sceniche** (oggetti con i quali interagiscono i personaggi)
4. **Costumi** (guardaroba dei personaggi)
5. **Trucco** (sangue, ferite, protesi, ecc.)
6. **Veicoli** (macchine, barche, treni sullo schermo, ecc.)
7. **Acrobazie** (azioni che richiedono una controfigura)
8. **Effetti speciali** (Esplosioni, pioggia, vento, ecc.)
9. **Bestiame** (animali di grandi dimensioni come mucche, cavalli, ecc.)
10. **Addetto alla cura di animali** (animali di piccole dimensioni come cani, gatti, ecc.)

FASE 7: Determinare la pianificazione delle riprese

La **pianificazione delle riprese** è un piano progettuale per ciascun giorno di riprese durante la produzione di un film. Rappresenta il calendario in base al quale viene stabilito dove e quando utilizzare le risorse per la produzione.

Include **date, luoghi, sinossi della scena, personaggi, oggetti di scena, requisiti speciali e dettagli tecnici sulle apparecchiature di registrazione video** (Studiobinder, 2018).

A questo punto, la pre-produzione può essere considerata completa. La storia è stata delineata in modo dettagliato, così come il modo in cui ogni scena sarà rappresentata.

FASE DI PRODUZIONE

La produzione è il momento in cui tutti gli elementi visivi e sonori sono filmati e registrati fino a quando l'intera sceneggiatura viene completata. La durata varia a seconda del formato del progetto. Poiché questa sezione si occupa di questioni più tecniche e di composizione visiva, è importante fornire alle/ai facilitatrici/tori alcuni elementi di base della **composizione fotografica**.

Generalmente, creiamo uno **storyboard** per avere un'idea più chiara degli scatti che vogliamo produrre. Lo storyboard è la **rappresentazione grafica o visiva** (disegni) della scaletta.

Le/i registe/i devono riconoscere i classici tipi di scatti basati su caratteristiche come il **campo**, l'**inquadratura** o il **movimento di macchina**. Infatti, gli scatti della fotocamera sono un aspetto essenziale delle produzioni video, perché combinando diversi tipi di scatti, angolazioni, ecc., è possibile enfatizzare emozioni specifiche.

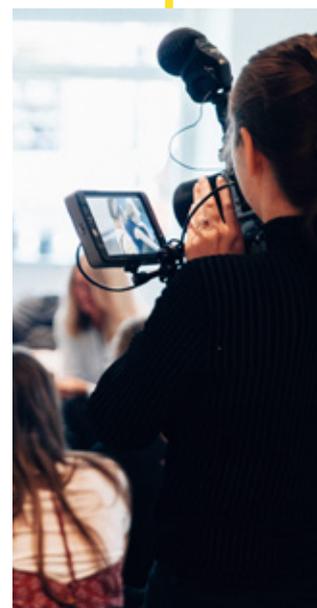
Prima di iniziare le riprese, è fondamentale imparare a comporre gli scatti.

Con il termine **inquadratura**, ci riferiamo all'arte di ordinare tutti gli elementi grafici all'interno dell'obiettivo della macchina da presa. Si tratta principalmente di creare una composizione. Invece di puntare semplicemente la fotocamera verso il soggetto, abbiamo bisogno di comporre un'immagine (o in altre parole, la rappresentazione visiva) durante le riprese. La disposizione visiva degli elementi nell'inquadratura può essere usata per attirare l'attenzione del pubblico e per creare **equilibrio** o **movimento** in una scena (Studiobinder, 2020).

Il primo impulso potrebbe essere quello di mettere il soggetto al centro dell'inquadratura, ma la raccomandazione è quella di utilizzare la "**regola dei terzi**". Questo è un modo di organizzare un'immagine dividendo la cornice in tre sezioni orizzontali e tre verticali. I soggetti sono disposti lungo queste linee o nelle loro intersezioni, quindi queste posizioni naturalmente attireranno l'attenzione del pubblico. Questa regola è solo un punto di partenza, perché in base all'ambito di questo progetto, i gruppi sono liberi di fare qualsiasi esperimento. La griglia della regola dei terzi può essere applicata anche per attirare l'attenzione su una profondità specifica o per raggruppare gli oggetti nello scatto grazie alla loro distanza dalla fotocamera (Dunham, 2020).

Mentre componiamo l'immagine, è anche importante dare alle persone la giusta quantità di **spazio sopra la testa**. Questo permetterà loro di sentirsi a proprio agio quando vengono inquadrati. Troppo spazio, infatti, dà l'impressione che il soggetto stia scivolando al di sotto dell'inquadratura, mentre troppo poco spazio fa sembrare i soggetti bloccati nel soffitto (Prandini, 2008).

Ci sono molti tipi differenti di **inquadrature**. Dipende dal numero di personaggi catturati nell'inquadratura (ovvero il **campo**), dalla prospettiva da cui il soggetto viene catturato (**altezza spalle o fianchi**) o dal punto di vista che viene mostrato,





che può essere quello di un personaggio specifico. Ad esempio, può trattarsi di uno scatto che mostra esattamente alla/allo spettatrice/tore ciò che vede quel personaggio, conosciuto anche come **POV** (dall'inglese **point of view**) o scatto in prima persona (StudioBinder, 2020).

Il tipo di **campo** può far sembrare i personaggi piccoli o grandi nella loro posizione. Vi sono diversi, come il **campo lunghissimo**, il **campo lungo**, il **campo medio**, il **campo totale**, la **figura intera**, il **piano americano**, **mezza figura** (o piano medio), **primo piano**, **primitissimo piano** e il **totale d'ambiente**. Può sembrare molto tecnico, ma l'effetto conferito dal campo diverso dello scatto alle percezioni della/dello spettatrice/tore può cambiare sensibilmente.

Per esempio, un campo lunghissimo può far sì che il soggetto sia percepito come distante e sconosciuto. Può anche enfatizzare l'isolamento. Un campo medio accentua il personaggio mantenendo lo sfondo ancora visibile. D'altra parte, un primo piano è perfetto per un momento particolarmente importante, poiché è possibile catturare piccole emozioni attraverso questo scatto (SC Lannom, 2020).

I **movimenti di macchina** rappresentano uno strumento cinematografico potente in grado di modificare il rapporto tra il soggetto e l'inquadratura, al fine di alterare la prospettiva della/dello spettatrice/tore di spazio e tempo per favorire una narrazione più incisiva.

Lo zoom, ad esempio, dà l'impressione di avvicinamento al soggetto, partendo da un punto più lontano rispetto a esso. Viene utilizzato per concentrarsi su un punto specifico. Uno zoom rapido può sembrare un po' innaturale, ma se viene eseguito bene può aggiungere un senso di dramma alla scena.

Il **panning** indica un movimento in cui una telecamera si muove orizzontalmente da un lato all'altro su un asse centrale. Attraverso questo movimento possiamo seguire personaggi in movimento. Quando questo movimento avviene verticalmente, si chiama **inclinazione**. I movimenti verso l'alto fanno sembrare i soggetti più grandi e possono trasmettere alla/allo spettatore che la loro importanza è più significativa, mentre i movimenti opposti sono usati per ottenere l'effetto opposto. Quando questi movimenti verticali si verificano senza modificare l'angolazione, l'effetto è chiamato **pedistallo** (Mc Guinness, s.d.).

Questo elenco non è esaustivo e ci sarebbero molti più effetti da prendere in considerazione durante la realizzazione di un video: **angolazioni della fotocamera**, **messa a fuoco** o il **meccanismo della fotocamera**. Tuttavia, in virtù dello scopo del programma REC, i contenuti proposti dovrebbero essere sufficienti per consentire alle/ai partecipanti di condurre l'esperimento e creare contenuti audiovisivi di buona qualità. A seconda delle competenze del gruppo, le/i facilitatrici/tori possono decidere di approfondire queste tecniche attraverso varie risorse gratuite disponibili online.

FASE DI POST-PRODUZIONE

La post-produzione è l'ultima fase di una produzione audiovisiva, anche se durante l'attuazione generale del processo, alcune decisioni vengono prese anche in questa fase. Durante questa fase, le riprese sono finite e inizia il **montaggio** del materiale visivo e audio. Si tratta di un processo altamente collaborativo: la fase di post-produzione professionale comporta la collaborazione di molte/i professioniste/i diversi come **montatrici/tori, foniche/ci, le/gli artiste/i, le/i coloriste/i**, ecc. (Maio, 2019).

A seconda delle dimensioni del progetto, può variare significativamente. Nel caso del programma REC, questa fase è estremamente importante perché le/i giovani registe/i devono essere estremamente creative/i. Hanno anche bisogno di fare qualsiasi genere di esperimento, utilizzando tutte le opzioni di montaggio disponibili, al fine di ottenere un prodotto finale estremamente suggestivo.

Nella produzione audiovisiva professionale, quando arrivano a quest'ultima fase, le/i registe/i hanno un'idea estremamente chiara di come vogliono che sia il prodotto finale. Nei laboratori REC, le/i giovani registe/i devono rimanere concentrate/i sul **messaggio** che vogliono trasmettere, anche se hanno la libertà di sperimentare con il programma di montaggio e di raggiungere risultati inaspettati.

Prima di procedere al montaggio delle scene, è necessario rivedere tutti i materiali registrati e fare la necessaria selezione. Infine, le/i registi realizzeranno il **montaggio** delle scene e potranno aggiungere **musica e/o effetti sonori**. Quest'ultima fase sarà supportata dall'utilizzo di **un programma di montaggio video**.





La procedura da seguire nella fase di post-produzione comprende (Maio, 2019):

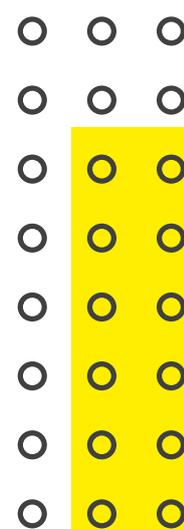
- » **ARCHIVIAZIONE:** prima di iniziare questa fase, il gruppo deve creare delle copie del video registrato nella fase precedente. È estremamente importante conservare delle copie, soprattutto se qualcosa non dovesse andare come previsto nel corso della fase di montaggio.
- » **MONTAGGIO:** i filmati saranno tagliati nel modo in cui le/i registe/i credono sia più vantaggioso per la storia. Questo processo di assemblaggio richiede tempo e le/i registe/i possono produrre una prima bozza del film (il cosiddetto Rough Cut o pre-montaggio) prima di ottenere la versione finale (la Answer Print o risposta di stampa). Quando il gruppo è soddisfatto del risultato visivo, "bloccano l'immagine".
- » **MONTAGGIO DEL SUONO:** è importante rimuovere i rumori indesiderati e migliorare il video con effetti sonori. Il suono è importante tanto quanto l'immagine nella creazione di una certa esperienza per il pubblico.
- » **COLONNA SONORA:** è sempre meglio lavorare con una/un compositrice/tore e avere una colonna sonora originale per una produzione audiovisiva. In ogni caso, è possibile trovare alcuni archivi online dove è possibile scaricare gratuitamente musica ed effetti sonori per il film.
- » **MIX SUONO:** quando musica, effetti sonori e dialoghi sono pronti, la squadra farà qualche sforzo per mixarli in modo armonioso, sovrapponendo ogni traccia l'una sull'altra.
- » **EFFETTI VISIVI:** sono immagini generate al computer che possono essere aggiunte o meno, a seconda dell'effetto finale che le/i registe/i vogliono ottenere.
- » **CORREZIONE DEL COLORE:** ogni scatto deve essere regolato e rifinito digitalmente per creare continuità e suggerire un certo stato d'animo.

Una volta terminato il processo audiovisivo, il film è pronto per essere distribuito. È necessario fare del marketing promozionale per pubblicizzare il film. Inoltre, a seconda dell'**accordo di distribuzione**, il film potrebbe essere distribuito nei cinema, su DVD o in qualsiasi altra piattaforma digitale alternativa.

Infine, presentiamo di seguito alcune **tecniche di montaggio audiovisive** (Trinh, 2016):

- » **TAGLIO:** una transizione dove una inquadratura viene seguita istantaneamente dalla successiva.
- » **MONTAGGIO IN CONTINUITÀ:** il montaggio video in cui le inquadrature vengono tagliate insieme in un flusso chiaro e lineare di azioni ininterrotte. Questa tipologia di taglio cerca di mantenere un senso di continuità in termini di spazio e tempo.
- » **ERRORE DI CONTINUITÀ:** quando l'azione o degli elementi di una scena non sono allineati con le altre inquadrature. Ad esempio, quando un personaggio rompe un vetro, ma nell'inquadratura successiva il vetro non risulta danneggiato.
- » **MONTAGGIO INCROCIATO:** una tecnica usata per dare l'illusione che due trame si stiano svolgendo in parallelo, inquadrando rapidamente avanti e indietro tra di loro.

- » **CATAWAY:** l'interruzione di un'azione filmata in continuità con una inquadratura perifericamente correlato all'azione principale.
- » **DISSOLVENZA INCROCIATA:** quando la fine di una inquadratura si sovrappone con l'inizio di un'altra per creare una transizione graduale alla scena successiva.
- » **MONTAGGIO:** il processo di definizione del filmato originale durante il quale si selezionano e combinano le inquadrature per creare un film completo.
- » **EYELINE MATCH:** tecnica basata sull'idea che le/gli spettatrici/tori vogliono vedere quello che i personaggi vedono sullo schermo. Per esempio, se un personaggio sta guardando attentamente un oggetto fuori dallo schermo, l'inquadratura successiva sarà proprio quell'oggetto.
- » **DISSOLVENZA D'APERTURA/IN CHIUSURA:** un effetto visivo utilizzato per indicare un cambiamento in termini di spazio e tempo. In apertura avviene quando l'immagine appare progressivamente a partire dal nero, o da un altro colore, dello schermo. In chiusura quando invece l'immagine scompare in progressione sino a diventare nera, o di un altro colore. Anche i suoi si dissolvono in apertura e in chiusura per suggerire l'idea di cambiamento.
- » **IRIS:** una speciale apertura o chiusura dell'immagine che prende la forma di un cerchio che si restringe o cresce, a seconda se la scena si apre o finisce. Viene usato raramente al giorno d'oggi, ma era molto comune ai tempi del cinema muto.
- » **J CUT:** una tecnica di montaggio che permette al pubblico di ascoltare l'audio di una inquadratura prima di vederla.
- » **JUMP CUT:** un taglio brusco che crea una mancanza di continuità tra le inquadrature lasciando fuori parti dell'azione.
- » **L CUT:** una transizione tra una ripresa e l'altra di un film, dove le componenti audio e video subiscono delle transizioni in momenti diversi. Si chiama anche *split edit*.
- » **MATCHED CUT:** un taglio che unisce due inquadrature con elementi compositivi corrispondenti. Questo aiuta a stabilire una forte continuità d'azione.
- » **MONTAGE:** una sequenza di inquadrature assemblate in giustapposizione tra loro per creare un impatto emotivo, condensare una storia, o trasmettere un'idea. Un esempio famoso è la scena della doccia dal film "Psycho" (1960).
- » **ROLL:** grafica o testo che si muove su o giù per lo schermo. Questa tecnica è tipicamente utilizzata per i titoli di coda, dove il testo si muove dal basso verso l'alto.
- » **PREMONTAGGIO/ROUGH CUT:** la prima fase di montaggio di un film. Questa bozza riceve una ulteriore revisione e montaggio prima di essere offerta al pubblico.
- » **SEQUENZA DI RIPRESE:** una lunga ripresa ottenuta da una inquadratura che si estende per un'intera scena o sequenza. Di solito richiede movimenti e azioni complesse.



- » **CAMPO/CONTROCAMPO:** si alterna un'inquadratura con un'altra analoga, ma ripresa dal punto di vista opposto. Di solito viene utilizzato durante una conversazione tra due personaggi
- » **SWEETENING:** il processo che consiste nell'aggiunta di effetti sonori e musica e/o nel migliorare l'audio esistente con effetti.
- » **WIPE:** Il passaggio da una inquadratura all'altra con un modello o un elemento visibile. Non viene più utilizzato nei film di oggi, ma era molto comune in passato.

Una volta che il film viene ultimato, è importante conoscere il modo corretto per trasmetterlo su Internet. L'obiettivo quando si **esporta** un video è quello di creare la massima qualità possibile senza ottenere una dimensione enorme del file. Ci sono tre fattori principali che determinano quanto grande sarà il video finito (Ward, 2016):

- » **CODEC:** un codec è il tipo di formato di file in cui verrà salvato il video. Più compresso sarà il codec, più piccola sarà la dimensione del video. Tuttavia, le dimensioni inferiori del file tendono ad essere di qualità inferiore.
- » **RISOLUZIONE:** la risoluzione è il numero di pixel del video. Ad esempio, un video 4K ha 4 volte la risoluzione di un video HD.
- » **BIT RATE:** il bit rate è la quantità di dati dedicati ad un secondo del video. Un bit rate più alto si tradurrà in video di qualità superiore e in file più grandi. Alcuni programmi consentono di impostare un bit rate minimo e massimo. In termini di frequenza di fotogrammi lo standard della pellicola è 24fps. Se il video viene esportato in 48fps o 60fps, la dimensione del file probabilmente raddoppierà.

In ogni caso, i distributori online raccomandano alcune impostazioni di esportazione per assicurare che i video siano della **massima qualità possibile**. Dopo aver esportato il video, questo sarà pronto per la distribuzione. Il marketing promozionale pubblicherà il film. Infine, a seconda dell'accordo di distribuzione, può essere distribuito nei cinema, su DVD o in qualsiasi piattaforma digitale alternativa.

STRUMENTI

Per facilitare il processo di produzione audiovisiva, di seguito sono presentati alcuni **modelli**:

- » Modello per delineare i personaggi
- » Modello per preparare l'ambientazione
- » Modello di sinossi
- » Spoglio della sceneggiatura
- » Modello per preparare la scaletta
- » Modello per lo storyboard
- » Modello per le inquadrature
- » Modello di pianificazione delle riprese

MODELLO PER DELINEARE I PERSONAGGI

TIPO DI PERSONAGGIO	PERSONALITÀ	
<input type="checkbox"/> PROTAGONISTA <input type="checkbox"/> ANTAGONISTA <input type="checkbox"/> PERSONAGGIO TIPO <input type="checkbox"/> PERSONAGGIO SECONDARIO <input type="checkbox"/> ALTRO _____	TRATTI DELLA PERSONALITÀ	OBIETTIVI DEL PERSONAGGIO
	INTERESSI	MOTIVAZIONE DEL PERSONAGGIO
	HOBBY	SPERANZE DEL PERSONAGGIO
	BUONE ABITUDINI	PAURE DEL PERSONAGGIO
	CATTIVE ABITUDINI	OSTACOLI CHE AFFRONTA IL PERSONAGGIO
INFORMAZIONI DI BASE	RELAZIONI	LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE
NOME	STATO SENTIMENTALE	MODO DI PARLARE
DATA DI NASCITA ED ETÀ	FAMIGLIA	STILE DEL DISCORSO
NAZIONALITÀ	SORELLE/FRATELLI	ACCENTO
OCCUPAZIONE	AMICHE/AMICI	POSTURA
SITUAZIONE FINANZIARIA	NEMICHE/NEMICI	GESTI
CARATTERISTICHE FISICHE	SVILUPPO DEL PERSONAGGIO	ALTRE INFORMAZIONI
OCCHI	INIZIOLE	
COLORE E TAGLIO DEI CAPELLI	INTERMEDIO	
ALTEZZA & PESO	FINALE	
CARATTERISTICHE DISTINTIVE		
STILE DI MODA		
SALUTE	INFORMAZIONI SUPPLEMENTARI	
DISTURBI FISICI	FORMAZIONE	
PROBLEMI DI SALUTE MENTALE	ESPERIENZA FORMATIVA	
ALIMENTAZIONE	ESPERIENZA MATURATA IN PASSATO	



MODELLO PER PREPARARE L'AMBIENTAZIONE

TITOLO DEL FILM		PAGINA #
LUOGO DELLA SCENEGGIATURA	INDRIZZO	<input type="checkbox"/> INTERNO <input type="checkbox"/> ESTERNO
LUOGO EFFETTIVO		
SCENA #		<input type="checkbox"/> NOTTE <input type="checkbox"/> GIORNO
INQUADRATURA #		
INTERNI	ESTERNI	NOTE
FONTI DI LUCE	FONTI DI LUCE	
AMBIENTE	AMBIENTE	
PROPRIETA	PROPRIETA	
PROBLEMA/LIMITI	ACCESSO	RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE
SCENOGRAFIA		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
DATE E ORE		



SPOGLIO DELLA SCENEGGIATURA

TITOLO DE FILM	FOGLIO #	
SCENA #	INT/EXT	GIORNO/NOTTE
LUOGO		
DESCRIZIONE		
ATTRICI/ATTORI	EXTRA	
CONTROFIGURE	EFFETI SPECIALI	
COSTUMI	TRUCCO	
ATTREZZATURE SCENICHE	NOTE	



MODELLO PER PREPARARE LA SCALETTA (ESTESO)

TITOLO DEL FILM

SCENA #	PAGINA #
SOTTO INTESTAZIONI	
PUNTO FINALE DELL'ULTIMA SCENA	
PERSONAGGI NELLA SCENA	
SIGNIFICATO DELLA SCENA	
CONFLITTO	
QUESTIONI FINALI/CENTRALI	
DESCRIZIONE DELLE SCENE (SENZA DIALOGO) CONCENTRARSI SUI MICRO-ASPETTI PRINCIPALI (MESSA IN SCENA, VIDEOCAMERA, SUONO, MONTAGGIO, ESIBIZIONE)	



MODELLO PER LO STORYBOARD

TITOLO DE FILM	PAGINA #
----------------	----------

SCENA:	INQUADRATURA:	SCENA:	INQUADRATURA:

SCENA:	INQUADRATURA:	SCENA:	INQUADRATURA:

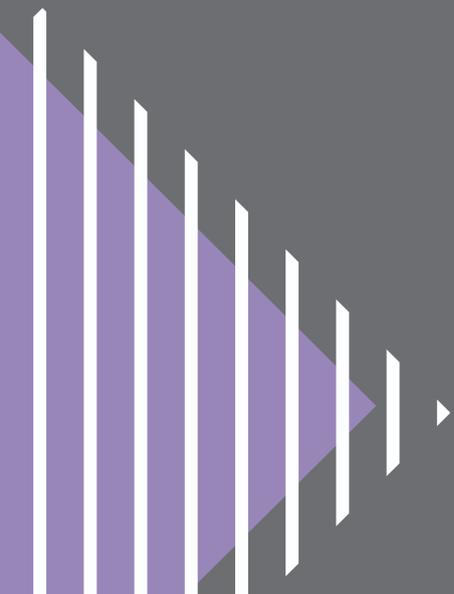
SCENA:	INQUADRATURA:	SCENA:	INQUADRATURA:

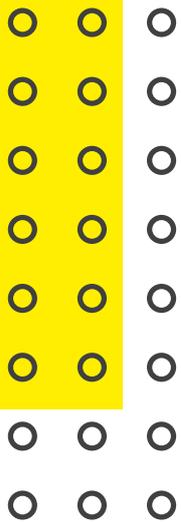
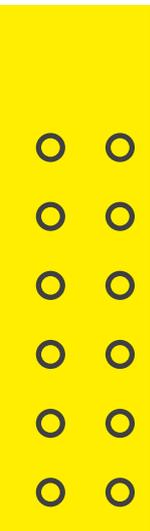




ALLEGATO II

Fonti Audiovisive





Questo allegato mira a fornire i materiali audiovisivi dei principali concetti affrontati nell'ambito del programma REC. Ecco alcuni utili link per ciascun riferimento e illustrazione che potrebbe aiutare le/il facilitatrice/tore e le/i partecipanti a comprendere meglio i concetti riportati in questo progetto.

Raccolta di video/cortometraggi sperimentali:

- » [Train Landscape](#) – Jules Engel, 1974
- » [L'Art et l'Abstait](#) - Nicolas Schöffer, 1959
- » [Comunicazione sintetica](#) – Christian Brogi, 2008
- » [Soliloquio](#) – Niebla Producciones, 2009
- » [Crunch](#) – EKISDE, 2015
- » [Chatarsis](#) – Robert Machado, 2018
- » [Angst](#) – Dennis D, 2013
- » [Deadline](#) – Dhenty Febrina S., 2016
- » [Overthinking](#) – Lugo, 2018
- » [Isolation](#) – Brook Minich, 2020

Fotografia sperimentale:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

Land Art:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

Creazione di maschere:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

Collage tessile:

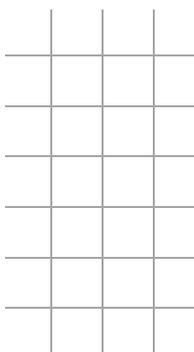
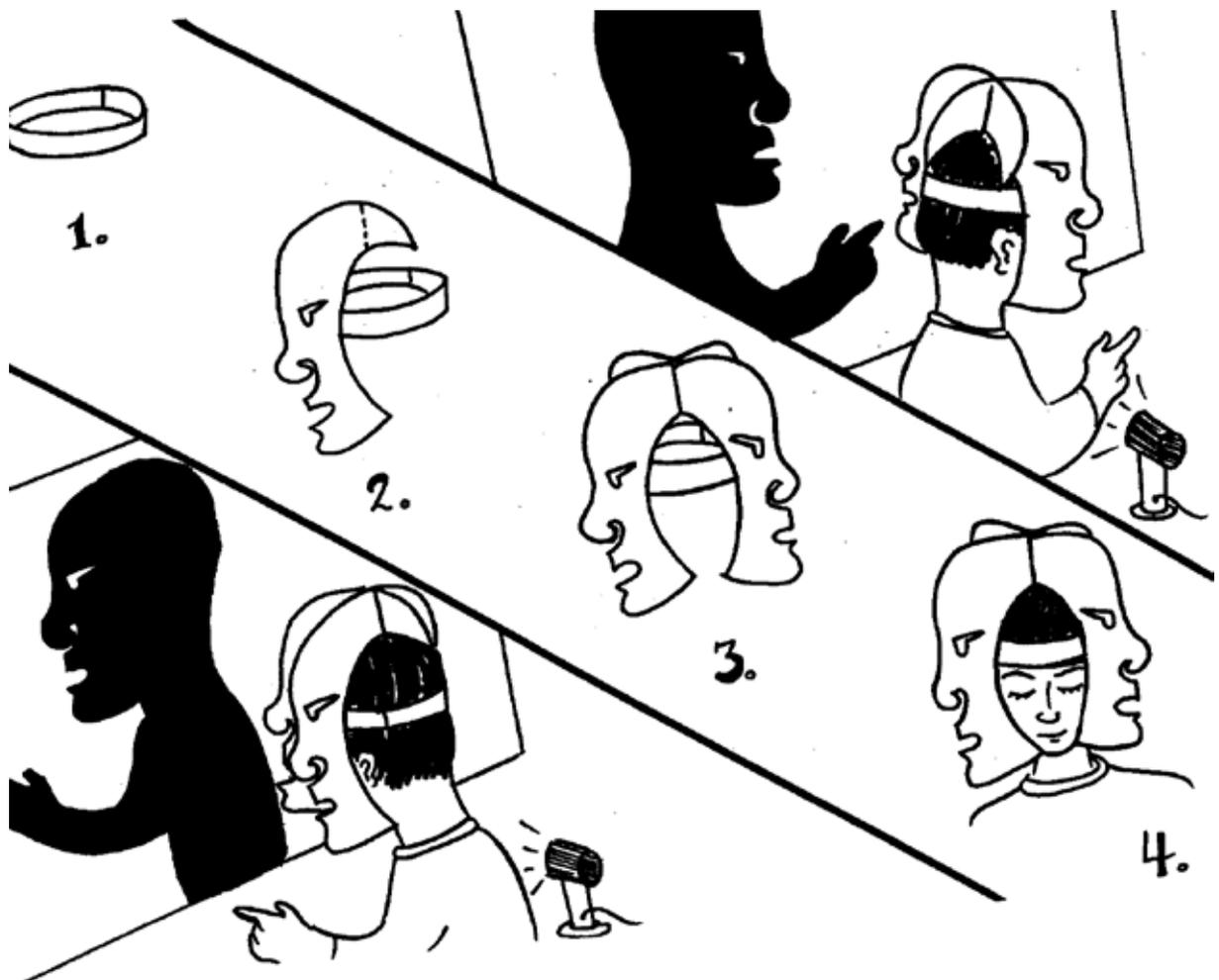
- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

Teatro delle ombre:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

**Illustrazioni:
Realizzazione delle maschere per il teatro delle ombre**

[\(Fonte\)](#)



BIBLIOGRAFIA

- Beemgee. (n. d.) *Step Outline*. Retrieved from <https://www.beemgee.com/blog/step-outline/>
- Berry, E. (2020) *The long-term negative effects of bullying*. Consultabile al seguente link: <https://newsroom.unsw.edu.au/news/social-affairs/long-term-negative-effects-bullying>
- Burstin, L., Cunningham, P., Jordan, H. & Spring, K. (2005) *Making Movies: A guide for young people*. *Directors guild of America*, USA.
- Cabrero, J., Rosalía, R. (2001). *Violencia, Juventud y Medios de Comunicación*. *Revista Científica de comunicación y Educación*, Vol. 17. 126-132.
- Candelo, C., Gracia, A. & Unger, B. (2003). *Hacer talleres, una guía práctica para capacitadores*. Consultabile al seguente link: <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/materiales/hacer-talleres-guiapractica.aspx>
- Careaga, A., Sica, R. & Cirillo, A. (2006). *Aportes para diseñar e implementar un taller*. Consultabile al seguente link: <https://www.scribd.com/document/62495866/APORTES-PARADISENAR-E-IMPLEMENTAR-UN-TALLER>
- Díez, F. F., Abadía, M. J. (2012). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. México.
- Diller, S. (1997). *Peoria Babylon*. Montrose Pictures.
- Dunham, B. (2020) *What is the Rule of Thirds? Definition and Examples in Film*. Consultabile al seguente link: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-the-rule-of-thirds/>
- Echazarreta, C. (1996) *La Educación audiovisual, una didáctica interdisciplinar*. *Revista Comunicar*. Vol. 7. 114-119.
- European Institute for Gender Equality. (s.d.) *What is gender-based violence?* Consultabile al seguente link: <https://eige.europa.eu/gender-based-violence/what-is-gender-based-violence>
- Film Reference. (s.d.) *Experimental Film*. Consultabile al seguente link: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Experimental-Film-THE-1960s.html#ixzz6QhNagWkF>
- Forman, J. (2019) *The Real-Life Effects of Cyberbullying on Children*. Consultabile al seguente link: <https://www.verywellfamily.com/what-are-the-effects-of-cyberbullying-460558>

- Franco, H. D. (2013). *Manual básico para la producción de audiovisuales de bajo presupuesto*. Consultabile al seguente link <https://es.slideshare.net/reynaldoperu/manual-bsico-para-producciones-audiovisuales-de-bajo-presupuesto>
- Hardy, R. (2013) *Experimental Filmmaking for Dummies (Part 1): Why You Should Be Making Experimental Films*. Consultabile al seguente link: <https://nofilmschool.com/2013/11/experimental-filmmaking-for-dummies-part-1>
- Henry, M. (1706) *Commentary on the Whole Bible*. Consultabile al seguente link: <https://www.biblestudytools.com/commentaries/matthew-henry-complete/>
- Hurely, K. (2018) *Short Term and Long Term Effects of Bullying*. Consultabile al seguente link: <https://www.psychom.net/effects-of-bullying/>
- Kazdin, A.E. (2000). *Encyclopedia of Psychology*. Consultabile al seguente link <https://www.apa.org/argomentos/violence/>
- Lannom, SC. (2020). *Guide to Camera INQUADRATURAS: Every INQUADRATURA Size Explained*. Consultabile al seguente link: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-INQUADRATURAS-sizes-in-film/>
- Maio, A. (2019). *What is Post-Production? A Quick Rundown & Why Trust Matters*. Consultabile al seguente link: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-post-production/>
- Hirigoyen, Marie-France. (2006). *Battered Women*. France.
- MasterClass. (2020). *Understanding Filmmaking: The 5 Stages of Film Production*. Consultabile al seguente link: <https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production#what-is-film-production>
- Mc Guinness, K. (s. d.). *Understanding 16 types of camera INQUADRATURAS and angles (with GIFs!)*. Consultabile al seguente link: <https://boords.com/blog/16-types-of-camera-INQUADRATURAS-and-angles-with-gifs>
- Menor, J & Cruz, M. (2017). *Influencia en la violencia de los medios de comunicación: guía de buenas prácticas*. *Revista de Estudios de Juventud*. Vol. 120, 12-33.
- Millerson, G., Owens, J. (2008). *Video production handbook*. Elsevier, USA.

- MoMa Learning. (s.d.). *Experimentation in film. The avant-garde*. Consultabile al seguente link: https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/film/experimentation-in-film-the-avant-garde/
- Moreno, C. (2012). MeTaEducArte (Method of Education Workshops in Art). Application in Infant and Primary Education using ICT. *Educación artística: revista de Investigación*, 4. 265-276.
- Moreno, C. (2014). Nuevos métodos en la educación artística. Experiencias docentes con metaeducarte (método para talleres de educación desde el arte). *Revista de Historia y Comunicación Social*. Vol.19, 48-67.
- Morin, A. (2019). *The Different Types of Bullies Parents Should Watch for*. Consultabile al seguente link: <https://www.verywellfamily.com/types-of-bullying-parents-should-know-about-4153882>
- Morrow, J. (2013). *A (Very Brief) History of Experimental Cinema*. Consultabile al seguente link: <https://nofilmschool.com/2013/09/brief-history-experimental-cinema>
- MuPAI - Museo Pedagógico de Arte Infantil (2016). *Talleres*. Consultabile al seguente link: <https://mupai.wordpress.com/talleres-de-artes-plasticas/>
- National Centre against Bullying. (s.d.). *Definition of bullying*. Consultabile al seguente link: <https://www.ncab.org.au/bullying-advice/bullying-for-parents/definition-of-bullying/>
- National Centre against Bullying. (s.d.). *Types of bullying*. Consultabile al seguente link: <https://www.ncab.org.au/bullying-advice/bullying-for-parents/types-of-bullying/>
- NSPCC. (s.d.) *Physical abuse*. Consultabile al seguente link: <https://www.nspcc.org.uk/what-is-child-abuse/types-of-abuse/physical-abuse/>
- Obra Social La Caixa. (2014). *Violencia Tolerancia Cero: Guía práctica para la prevención de la violencia en secundaria*. Consultabile al seguente link: <https://obrasociallacaixa.org/es/pobreza-accion-social/violencia-toleranciaceropublicaciones>
- Ott, M. (2017). *Series: What Does That Mean? Gender-based Violence*. Consultabile al seguente link: <https://www.womenforwomen.org/blogs/series-what-does-mean-gender-based-violence>
- Paul, J. (2015). *Eight essential cuts every editor should know*. Consultabile al seguente link: <https://www.premiumbeat.com/blog/8-essential-cuts-every-editor-should-know/>

- Prandini, K. (2008). *Five tips for video composition*. Consultabile al seguente link: <http://online.sfsu.edu/rtknow/pdf/Five%20Tips%20For%20Video%20Composition.pdf>
- Quesada, L., Grundman, G. & Verdejo, M. (2001). *Preparación y ejecución de talleres de capacitación*. Consultabile al seguente link: http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Republica_Dominicana/ccp/20120731051903/prepara.pdf
- Sánchez. (s. d.). *La sinopsis argumental: qué es, para qué sirve y cómo se escribe y un ejemplo*. Consultabile al seguente link: <https://www.tallerdeescritores.com/la-sinopsis-argumental>
- Suàrez Càrdenas, F.A. (2016). *Mujer es respeto*. Consultabile al seguente link: <http://www.ilmondo.tv/it/notizie-sociale/2743-mujer-es-respeto-la-poesia-di-flora-amelia-contro-la-violenza-sulle-donne.html>
- Schirmer Encyclopedia of Film. (2020). *Experimental Film*. Consultabile al seguente link: <https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/experimental-film>
- Selah-Shayovits, R. (2006). Adolescent Preferences for Violence in Television Shows and Music Video Clips. *International Journal of Adolescence and Youth*. 13:1-2, 99-112.
- Sontang, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*. USA.
- StudioBinder. (2018). *What is a shooting schedule?* Consultabile al seguente link: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-shooting-schedule/>
- StudioBinder. (2019). *How to Break Down a Script (with FREE Script Breakdown Sheet)*. Consultabile al seguente link: <https://www.studiobinder.com/blog/free-script-breakdown-sheet/>
- StudioBinder. (2020). *The Ultimate Guide to Camera INQUADRATURAs (50+ Types of INQUADRATURAs and Angles in Film)*. Consultabile al seguente link: <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-INQUADRATURAs/>
- Thrin, D. (2016). *Video Editing: An Overview of Essential Techniques*. Consultabile al seguente link: <http://magazine.magix.com/en/video-editing-techniques/>
- Torres, C. (2005). Jóvenes y violencia. *Revista Iberoamericana de Educación*. Vol. 37, 55-92.

- UNICEF. (2014). *Hidden in plain sight. A statistical analysis of violence against children*. New York.
- UNICEF. (2017). *Preventing and responding to violence against children and adolescents. Theory of Change*. New York.
- Vossen, A. (2018). *The Roles and Hierarchy of a Video Production Team*. Consultabile al seguente link: <https://www.522productions.com/the-roles-and-hierarchy-of-a-video-production-team>
- Ward, C. (2016). *Professional Video Editing Tips and Techniques*. Consultabile al seguente link: <https://www.premiumbeat.com/blog/professional-video-editing-tips-and-techniques/>
- Westlund, R. (s.d.). *Loneliness, Rejection, Bullying and Violence*. Consultabile al seguente link: <https://sites.education.miami.edu/loneliness-rejection-bullying-and-violence/>
- WHO. (2002). *World Report on Violence and Health: Summary*. Geneva.
- Writers Write. (2014). *How to outline a short story for beginners*. Consultabile al seguente link <https://writerswrite.co.za/how-to-outline-a-short-story-for-beginners/>
- Writerswrite. (s.d.). *How to Create a Character Profile*. Consultabile al seguente link: <https://www.writerswrite.com/characters/character-profile/>
- Zuñiga, R. (2010). *Guía de vídeo producción: Contar historias para medios audiovisuales*. Consultabile al seguente link: <http://www.maestrosdelweb.com/guia-de-video-produccion-contar-historias-para-medios-audiovisuales/>

FONTI DI FOTO

<http://pexels.com>

<http://unsplash.com>

<https://static1.squarespace.com/static/577ec80b3e00bed0c80a8abe/t/5803e6e4d2b857996cabca49/>

