

## LE RAGIONI DEL PROGETTO

Il Centro Indipendente di Ricerca di Studio e di Divulgazione della Cultura dell'Immagine che risiede nella *petite maison des sons et lumières*, ha di recente istituito il Dipartimento Servizi di Integrazione e Sostegno per la Scuola Pubblica patrocinato dalla Provincia di Fermo e in attesa di riscontro formale da parte della Regione Marche e del Ministero della Pubblica Istruzione.

Il Dipartimento è stato creato con ambiziose prospettive di sviluppo e possiede innumerevoli moduli di attività didattiche "nomadi".

### STATI GENERALI DELLA CONOSCENZA

Avvertendo l'urgenza di una necessaria "ripubblicizzazione" dei sistemi della divulgazione e nel tentativo di aprire una riflessione collettiva verso gli stati generali della conoscenza, la *petite maison des sons et lumières* sta dando vita a disegni ideologici e a processi attivi basati sulla divulgazione della conoscenza.

Constatando l'evidenza di una vera e propria emergenza educativa, sociale e culturale che vede minato il sapere, soprattutto se inteso come valore essenziale per l'esercizio della vita sociale, chiama all'appello tutte le responsabilità ideologiche, morali, etiche e civili; ogni azione è conoscenza, ogni conoscenza azione.

### IL SOCIALE COME DOVERE

Ritenendo che ogni organismo basato su fondamentali principi educativi, sostanziato dall'attenzione verso il senso civico, e sviluppato con progetti di attenzione verso la responsabilità sociale, deve sempre assolvere la tenace funzione di difesa e custodia per quel valore di durata che incarna la conoscenza.

### SOSTEGNO E INTEGRAZIONE

L'esperienza pluriennale già collaudata nella Scuola Pubblica di diverso ordine e grado, unita alle necessità contingenti, hanno sollecitato l'elaborazione di una proposta formativa di sostegno capace di continuare a far intendere alla collettività l'istituzione Scuola come una "comunità educante" primaria; comprendendo nelle volontà contributive la coniugazione complessa resa dalla ricchezza delle differenze. Si vorrebbe infatti intendere l'integrazione come importante espressione di volontà condivise. Una condivisione fondante, che vedrebbe come destinazione l'affinamento delle capacità critiche dei bambini e dei ragazzi, e un'intelligenza soprattutto, che sappia solidamente porsi rispetto ai messaggi veicolati.

### SCUOLA E MACROPROGETTUALITÀ

Numerosi Istituti definiscono queste forme di didattica specialista condivisa "Progetti d'aula", già previsti e promossi nelle macro-progettualità a cui si ispirano gran parte dei Piani dell'Offerta Formativa.

### LA CULTURA DELL'IMMAGINE

La fotografia, il cinema, il disegno; sono alcune delle "materie" particolarmente assimilabili nei ruoli educativi. Educare i bambini e i ragazzi nel rapporto con le immagini significa anche educare alla comunicazione. E non bisogna mai smettere di ricordare, che la cultura dell'immagine, non è una cultura immaginaria; lavorare sulle immagini e per le immagini significa in primo luogo percorrere un processo di sviluppo umano e sociale.

Oggi viviamo in una società complessa, caratterizzata da profondi mutamenti socio-economici e politici, dal rapido cambiamento dei valori di riferimento, ma anche dall'eterogeneità e dalla contraddizione delle proposte e dei modelli culturali. La società non risulta più integrata sulla base di valori comuni, di norme morali universalmente condivise, ma, piuttosto, valgono regole, norme, valori e procedure funzionalmente specifiche ai sottosistemi in cui è strutturata l'organizzazione sociale.

LA CONDIZIONE  
EDUCATIVA

Sullo stato della conoscenza del nostro paese e sulle prospettive di cambiamento è connessa la condizione educativa dei giovani, che nella società complessa del terzo millennio, prevederebbe l'affinamento delle capacità critiche individuali rispetto ai messaggi veicolati. Il che, starebbe anche a significare: scardinare il meccanismo di ricodificazione delle immagini, tentando di eliminare le intermediazioni economiche e culturali tra chi produce immagini e chi la fruisce.

VOLONTÀ  
E SPIRITO  
DI CONDIVISIONE

Per tutto ciò occorrono volontà forti e un importante spirito di condivisione; occorre anche, e in particolar modo, continuare a credere nell'importanza della scuola ed intenderla ancora come bene fondamentale, comune e assoluto. È importante difendere il valore della conoscenza: fondamento essenziale nella costruzione delle società civili, evitando di occuparsene con retorica e presunzione, e allontanandosi dalle sole logiche di convenienza.

Parlando di logiche: è oltremodo urgente riuscire a superare quelle più misere applicate nei labirinti delle burocrazie. Le rigidità di regolamenti oramai inadeguati, i raziocini economici, soprattutto le cadute nelle trappole dell'assuefazione, e di tutti quei modi solamente fatti di stanchezze e mancanza di volontà creative, conducono all'astenia e all'impovertimento mentale.

IL SUPERAMENTO

L'argomento ci pone sul fronte dell'antinomia, in quella trincea posta fra burocrazia e creatività, per la quale la burocrazia non è solo un termine semplicemente opposto sul piano semantico, ma addirittura un termine che ostacola la creatività. E questo potrebbe essere un ottimo spunto di riflessione, specialmente se si vuole pervenire a qualche risultato concreto di cambiamento.

RISORSE  
E SOSTEGNO

La *petite maison des sons et lumières* sta anche tentando di reperire sostegni finanziari necessari: parrebbe infatti -meglio usare il condizionale- secondo il coro di tutte le Scuole d'Italia, che non ci siano assolutamente fondi per sostenere le attività di sostegno, nonostante esse siano negli immaginari ministeriali retoricamente caldeggiate e pubblicizzate.

RESPONSABILITÀ  
SOCIALE

A tal proposito: l'organizzazione *petite maison des sons et lumières* ha già avanzato richieste di soccorso finanziario a Enti e Imprese, confidando in manifestazioni di volontà concrete, destinate e rivolte questa volta, a preoccupazioni sociali ed etiche. Un modo, questo, per provocare una maggiore attenzione rispetto al concetto di Responsabilità Sociale all'interno del sistema socio-economico. Con l'obiettivo di giungere poi per lo sviluppo culturale, a forme di accrescimento sistemico che vorrebbero nel loro principio attivo, anche un alto grado di consapevolezza partecipata delle imprese, non limitando la visione del concetto di "cultura" legato ai soli eventi e alle veline di facciata.

## NUOVE MODALITÀ DI INTERAZIONE

Tutto questo significa confidare nel dialogo tra impresa e cultura anche di fronte alla reale commistione tra due mondi che sembrano condannati a una incomunicabilità cronica, difficile da scardinare e superare a causa della presenza di codici di linguaggio all'apparenza contrapposti e poco permeabili l'uno alle contaminazioni dell'altro.

I due "fronti" spesso si oppongono, ma altrettanto spesso si cercano, con obiettivi di fondo esclusivamente differenti.

L'uno, l'impresa, cerca di individuare nell'altro una opportunità di convenienza da poter utilizzare come veicolo.

L'altro, la cultura, cercherebbe nell'impresa, seppur considerandola per antonomasia un antitesi, il puro sostegno materiale camuffandone il senso del coinvolgimento.

Spesso si è sentito parlare di Comunicazione Integrata, cioè quella forma di comunicazione che vorrebbe gli attori coinvolti nella rappresentazione non separati e distinti nei ruoli, ma nella coniugazione di un verbo in questione varia.

Il valore di una comunicazione così concepita può raggiungere valori di efficacia estremamente superiori rispetto alle forme semplificate ed espresse solamente attraverso una forte visibilità ad esempio del solo logo, oppure dell'intrusione violenta di spot pubblicitario.

Riguardo le rappresentazioni culturali, nella maggior parte dei casi la veicolazione dei marchi e tanto più l'inserimento di apparati iconografici forti, contaminano fino a violare in una contraddizione spesso di senso il valore e i contenuti più profondi delle stesse.

Sono molto rari esempi applicati di vera comunicazione integrata, i pochi che sono stati relizzati rappresentano delle vere e proprie eccellenze di rarità, come lo sono talvolta, i partner che gli hanno dato vita.

## UN MODELLO VIRTUOSO

Per il resto, limitandoci a questioni locali, ed evitando di divergere troppo rispetto ai modelli concorrenti, è proponibile un tentativo di superamento delle inadeguatezze, disegnando ipotesi sostenibili destinate alla costruzione di un modello virtuoso, facendone una ragione per il trasferimento delle conoscenze al posto delle convenienze; uno sforzo comune per uscire dalle semplificazioni logiche governate soltanto dalle scontatezze e dai narcisismi.

I progetti di didattica laboratoriale proposti vengono contestualmente descritti secondo una modalità di sintesi destinata ad illustrare un primo indice di orientamento contenutistico referenziato.

A corredo sono state elaborate apposite schede di dettaglio disponibili soltanto su richiesta.

## IL COINVOLGIMENTO

### GLI INSEGNANTI

Incontri preliminari per la progettazione dedicata del progetto inteso come integrazione agli argomenti già trattati nel programma scolastico.

Tracciatura dell'organizzazione.

Incontro di restituzione per la valutazione dei processi e dei risultati.

### I GENITORI

Incontro preliminare per la presettazione del progetto.

Tracciatura dell'organizzazione

Incontro di restituzione per la valutazione dei processi e dei risultati

## I METODI E LA DIDATTICA

### SCUOLA PRIMARIA

**Premessa:** I laboratori proposti non prevedono l'insegnamento dell'uso del mezzo fotografico e delle tecniche di ripresa. La brevità di durata dei vari progetti non ne consentirebbe una sufficiente articolazione didattica. Non si vuole neppure ridurre le possibili esperienze laboratoriali riducendole a soli momenti ludici e di gioco. Piuttosto si desidera proporre l'attivazione di uno stimolo d'interesse nei confronti di un mezzo, e l'introduzione di una materia fortemente influente nei rapporti di relazione.

#### Le ragioni dei progetti

- Sviluppo della capacità di osservazione
- Sviluppo di un proprio modo di intendere la verosimiglianza
- Sviluppo della creatività
- Sviluppo della capacità di esprimersi attraverso le immagini
- Comprensione del sistema che regola la percezione visiva
- Sviluppo delle capacità progettuali e organizzative
- Sviluppo della capacità di collaborative
- Sviluppo delle capacità creative e comunicative

**Durata:** 3 oppure 4 mattinate intere per un minimo di 12 ore e un massimo di 16 ore

**CONSAPEVOLEZZA DEL SE' E L'IDENTITÀ**

- La maschera in "gioco": il volto, l'identità, il camuffarsi
- Il ritratto
- L'autoritratto (L'autoscatto)
- Gli oggetti (Il rapporto di interrelazione)

**RACCONTARE - RACCONTARSI - INVENTARE STORIE**

- Realizzazione di un fotolibro

Laboratorio di "scrittura figurativa" attraverso immagini fotografiche.  
 Utilizzo delle fotografie scattate, e "verbalizzazione visiva" del racconto orale, per realizzare un racconto figurato su impaginato.

**INVENTARE UNA STORIA DI "FIGURE"**

- Elaborazione di una Wunderkammer delle meraviglie utilizzando oggetti e sagome fotografati sul banco.  
 Tecnica di interazione con gli oggetti nel limite di uno spazio "inquadrato".  
 L'immaginario diviene immagine, il banco come spazio, nello spazio che poi diviene luogo.  
 Questa esperienza laboratoriale consente l'introduzione di cenni elementari riguardo la semiotica della fotografia applicata.

**VERBALIZZAZIONE VIGNETTATA**

- La riassegnazione di un nuovo significato narrativo

Partendo dalla scelta, per poi passare al ritaglio di immagine fotografiche da vecchie riviste, con esse verrà poi costruito un nuovo "racconto" incollandole in un nuovo impaginato.

Verrà così creata una nuova "filologia", veicolata e stimolata attraverso la lettura di un testo scelto.

La nuova fotocomposizione, fatta di relazioni formali e spaziali, verrà dai bambini verbalizzata attraverso il metodo della vignetta.

La fase successiva potrà consistere nel far fotografare oggetti, complementi e figure umane, per poi proseguire questa volta nel ritaglio delle fotografie scattate e a seguire continuare con la medesima logica applicata nella prima fase.

**IL MANUALE DEGLI STRUMENTI DI VITA QUOTIDIANA**

Partendo dal fotografare singolarmente alcuni elementi d'uso quotidiano (es: posate, abiti, strumenti per l'igiene orale, la sedia, il banco, la cattedra, il cestino, il quaderno, ecc.), verrà spiegato il concetto di icona e di iconizzazione. Evolvendo poi, nella realizzazione di un "manuale" di corretto uso degli elementi rappresentati, coniugando l'apparato iconografico con quello testuale.

**EPPUR SI MUOVE...**

- Tecniche di "animazione"

La tecnica di ripresa, nel nostro specifico fotografica, denominata *stop motion* consiste nel simulare un movimento, anche "fantastico", facendo scorrere in modo sequenziale una serie di scatti fotografici resi poi in video. Con questo processo è quindi possibile animare dei cartoni animati, fotografando composizioni di fogli lucidi; oppure realizzare un "falso movimento" focalizzando l'attenzione su dei pupazzi (fissi, snodabili, di plastilina, eccetera), su modellini d'auto, o su semplici sagome ritagliate.

La tecnica dello *stop motion* spiega il principio su cui si basano il cinema e i cartoni animati.

Sfruttando questa tecnica particolare sarà possibile "animare" un soggetto fornendolo di "movimenti" non contemplati nella sua natura; es. un bicchiere che si muove sul piano di un tavolo senza che nessuno lo spinga oppure lo trascini.

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

**Premessa:** Il piano didattico proposto per le scuole secondarie di primo grado, a differenza di quello consigliato per le scuole primarie, prevede anche un primo approccio per l'uso della fotocamera, limitato all'apprendimento delle funzioni relative ai dispositivi primari. L'intento consiste nel riuscire a renderne il "senso" dell'utilizzo, come le funzioni primarie che lo caratterizzano siano connesse a concetti di inquadratura, di percezione dello spazio e del tempo. E come, quel senso, "contenga" in modo intrinseco, la scomposizione del sistema che regola la percezione visiva negli individui.

Propedeutica ed educazione visiva, ritenute materie urgenti e necessarie in una civiltà dei consumi, dove nello specifico per "fotografia" s'intende ancora solamente scattare fotografie.

Senza avventurarsi in una materia complessa come la semiotica del linguaggio fotografico, tra gli obiettivi vi è anche quello di definire una prima "mappa di significati" evocati dal concetto di ripresa attraverso un mezzo tecnologico completo e complesso, e di inserirli e problematizzarli all'interno di una rappresentazione semplificata.

La scelta di temi evoluti, e lo sforzo pedagogico ad essi applicato, insistono nel voler far comprendere quanto degli strumenti viene effettivamente utilizzato per poi evolvere in oggetto di un'appropriazione e successivamente di rappresentazione.

Quindi non il fare finalizzato a se stesso, neppure un come fare, ma piuttosto sul perchè di quel certo fare approfondendone il senso. Il piano illustrato è particolarmente idoneo ai ragazzi dell'ultimo anno, dove la conoscenza inizia a divenire appropriazione e consapevolezza. Esso prevede l'approfondimento del rapporto tra se' e gli altri, e un approccio d'interrelazione con il mondo e le persone circostanti.

**Le ragioni dei progetti**

- Sviluppo della capacità d'interazione
- Comprensione del sistema che regola la percezione visiva
- Il conflitto tra se' e consapevolezza di se
- Guardo mentre mi guardo
- Esplorazione e conoscenza
- Il linguaggio fatto di immagini
- Sviluppo delle capacità progettuali e organizzative
- Sviluppo della capacità collaborative
- Sviluppo del senso di appartenenza

**Durata:** da 3 a 5 mattinate intere per un minimo di 12 ore e un massimo di 20 ore

**CONSAPEVOLEZZA DEL SE' E L'IDENTITÀ**

- La maschera in "gioco": il volto, l'identità, il camuffarsi
- Il ritratto
- L'autoritratto (L'autoscatto)
- Gli oggetti (Il rapporto di interrelazione)

**RACCONTARE - RACCONTARSI - INVENTARE STORIE**

- Realizzazione di un fotolibro

Laboratorio di "scrittura figurativa" attraverso immagini fotografiche.  
Utilizzo delle fotografie scattate e verbalizzazione del racconto orale per realizzare un racconto figurato su impaginato.

**INVENTARE UNA STORIA FIGURATA**

- Elaborazione di una Wunderkammer delle meraviglie
- Utilizzando oggetti e sagome fotografati sul banco. Tecnica di interazione con gli oggetti nel limite di uno spazio "inquadrato".  
L'immaginario diviene immagine, il banco come spazio nello spazio che poi diviene luogo.

**REPORTAGE - IL PICCOLO GIORNALISTA**

- Laboratorio di fotogiornalismo

I ragazzi sono coinvolti in una esperienza classicamente definita fotoreportage.  
Riprese fotografiche nella loro città oppure nel limite dell'area scolastica, per raccontare con senso critico il loro rapporto con i doveri civili ed il "muoversi" dei luoghi. Ideale se condiviso con un laboratorio di ricerca e di scrittura già previsto nel piano scolastico.

**LA MAREA DEI RITORNI**

- Il mare assente, il ritorno di un mare confuso
- I bagnasciuga, le spiagge svuotate dopo l'estate, le piccole imbarcazioni abbandonate, le barche dei pescatori ritirate in secca, le reti da pesca stese, gli attrezzi corrosi, gli oggetti e le forme trasportati dai fiumi e restituiti dalle maree: sono tutti elementi che stimolano la curiosità, i rimandi della memoria, e non per ultima la fantasia.

Il semplice reportage in spiaggia consente, oltre agli stimoli emotivi, di attivare la riflessione sullo scorrere del tempo ed il rapporto tra natura e civiltà, tra consumo e identità dei luoghi.

**NATURA E UMANITÀ**

- I luoghi (la strada, il quartiere, la città, la campagna)

Esperienza di reportage fotografico che può evolvere nell'elaborazione di una piccola rubrica giornalistica. Profondo il valore di stimolo per il senso etico nei confronti dell'ambiente.

**L' OFFICINA DELL' IMMAGINE CHE SI "MUOVE"**

- Tecniche di "animazione"

La tecnica di ripresa, nel nostro specifico fotografica, denominata *stop motion*, consiste nel simulare un movimento, anche "fantastico", facendo scorrere in modo sequenziale una serie di scatti fotografici resi poi in video.

Con questo processo è quindi possibile animare dei cartoni animati, fotografando composizioni di fogli lucidi; oppure realizzare un "falso movimento" focalizzando l'attenzione su dei pupazzi (fissi, snodabili, di plastilina, eccetera), su modellini d'auto, o su semplici sagome ritagliate.

La tecnica dello *stop motion* spiega il principio su cui si basano il cinema e i cartoni animati.

Sfruttando questa tecnica particolare sarà possibile "animare" un soggetto fornendolo di "movimenti" non contemplati nella sua natura; es. un bicchiere che si muove sul piano di un tavolo senza che nessuno lo spinga oppure lo trascini.

Il laboratorio/officina è molto coinvolgente, i ragazzi accolgono sempre con stupore i risultati che vedono maturare. Al di là del puro entusiasmo emotivo, e lo strabigliare dell'effetto speciale, dal punto di vista educativo è importante stimolare attraverso questa semplice tecnica il rapporto tra spazio e tempo; come il muoversi nello spazio, quindi percorrendo il tempo, le forme inanimate assumono espressione, e quindi meglio comprendere come il movimento sia alla base della percezione.