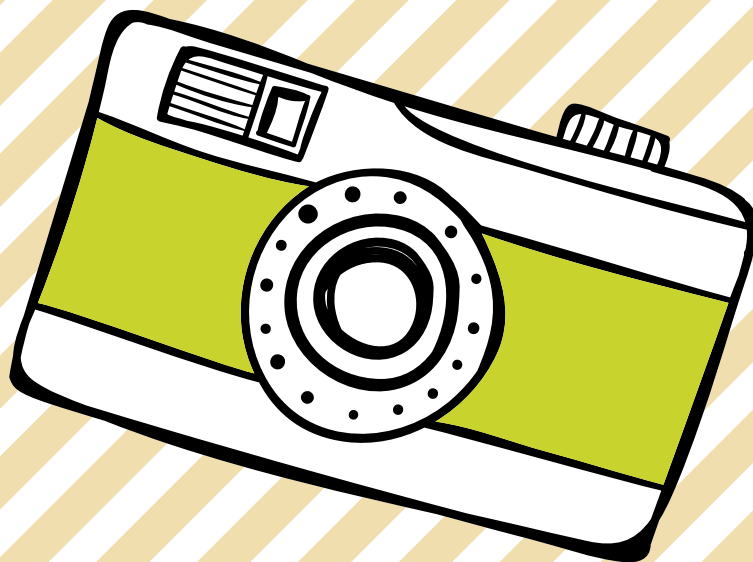


LABORATORIO  
FOTOGRAFICO



# GERGANDO LE IMPRONTE CULTURALI

Manuale per educatori & Carte per Foto-Safari



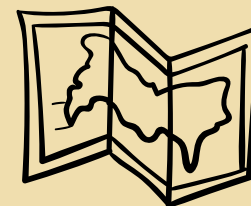


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

[www.becom.org/sociale](http://www.becom.org/sociale)

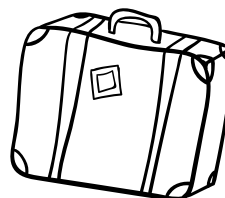
# INTRODUZIONE



Questo manuale è stato creato per supportare educatori, animatori e facilitatori nell'uso strumenti di comunicazione, come la fotografia, per lavorare con i giovani in modo da far comprendere le culture di persone differenti, promuovere il coinvolgimento con gli altri, e costruire comunità forti e diversificate.

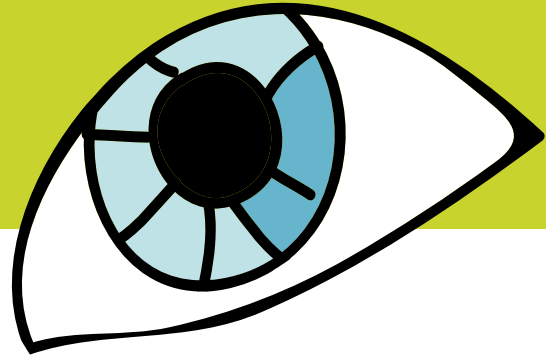
Ogni sessione è descritta nel dettaglio ed è provvista di esempi. Viene specificata la durata consigliata di ogni sessione, ma chiaramente ogni attività deve adattarsi a seconda gruppo con cui si sta lavorando.

## MODULI



- 1** Nel primo modulo le attività sono pensate per dare ai partecipanti una breve e semplice presentazione di cosa sia la fotografia, da un punto di vista teorico, e fornisce loro alcune competenze tecniche base.
- 2** Nel secondo modulo al gruppo viene chiesto di riflettere sulla diversità culturale.
- 3** Nel terzo modulo (Foto-Safari) vi è un pacco che contiene un set di 16 carte da gioco (8 carte a tema e 8 carte di composizione) - più un foglio di documentazione - che può essere giocato tra qualsiasi numero di partecipanti in qualsiasi luogo. Il gioco di carte è previsto per chi è un principiante in fotografia: una conoscenza più solida non è obbligatoria né è un impedimento.

# MODULO 1



## Attività 1 \_ 5 minutes

### Divisione del gruppo

**Materiali:** fogli di carta

Nel gioco, in cui diverse persone giocano insieme, è importante provvedere a un'equa divisione del gruppo. I seguenti giochi daranno alcune idee su come i gruppi si possono formare. Hanno entrambi il vantaggio che il formatore, se necessario, ha la possibilità di determinare i membri del gruppo in anticipo.

**Suoni d animali:** Ciascun giocatore riceve una carta con un simbolo (animale, membro della famiglia) e non può guardarlo. Al segnale, tutti guardano la propria carta e usando solo i suoni, devono trovare la propria famiglia-animale. Agli animali è permesso solo di fare il suono del proprio animale.

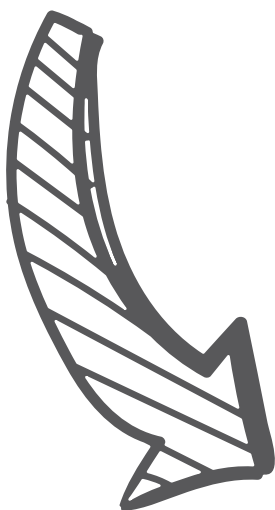
**Le famiglie:** Il formatore distribuisce piccoli fogli con nomi di famiglia che hanno un suono simile, per esempio: Smith, Rith, Flith, Plirth... Tanti nomi quanti gruppi richiesti. Ai partecipanti non è permesso guardare le loro carte. Il formatore spiega il gioco: dopo il suo "Via" i partecipanti leggono i loro nomi sulle carte e provano a trovare i membri della famiglia dicendo a voce alta i propri nomi.

## Attività 2 \_ 20 minutes

### Cos'è la fotografia? Troviamo una definizione

**Materiali:** fogli di carta, penne, video-proiettori o poster con definizioni

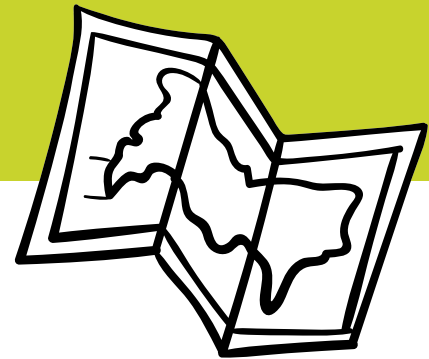
Ciascun gruppo siede a un tavolo e discute per 10 minuti una definizione comune della parola "fotografia", dopodiché vengono lette in plenaria tutte le definizioni e il facilitatore legge e mostra (su un video proiettore o con diapositive o con fogli) le seguenti definizioni note:



- 1.** L'arte o pratica di scattare e processare fotografie (Oxford Dictionary)
- 2.** L'arte o processo di produrre immagini attraverso l'azione della luce (Webster Dictionary)
- 3.** Il riconoscimento simultaneo, in una frazione di secondo, del valore di un evento (Henri Cartier Bresson<sup>1</sup>)
- 4.** La fotografia aiuta le persone a vedere (Berenice Abbott<sup>2</sup>)
- 5.** La fotografia è più di un mezzo per la comunicazione fattuale delle idee. È un'arte creativa. (Ansel Adams<sup>3</sup>)
- 6.** La fotografia può cambiare le cose. (Valerio Bispuri<sup>4</sup>)

# Suggerimenti per il resoconto finale:

- Cos'è la prima cosa che hai notato?
- Quale frase ti impressionato di più? Perché?
- Su cos'era l'attività?
- Hai cambiato il tuo punto di vista sulla fotografia dopo aver letto queste definizioni?
- Pensi che una storia raccontata con le fotografia sia differente da una raccontata con le parole? In che modo?
- Cosa ricorderai?



<sup>1</sup> **Henri Cartier-Bresson** (1908-2004), fotografo francese le cui fotografie umane e spontanee hanno aiutato a stabilire il fotogiornalismo come una forma di arte.

<sup>2</sup> **Berenice Abbot** (1898-1991) Fotografa americana e ambientalista. Le sue fotografie di paesaggi in bianco e nero dell'America occidentale, specialmente il Parco Nazionale Yosemite, sono state ampiamente riprodotte.

<sup>3</sup> **Ansel Adams** (1902-1984) fotografo e ambientalista americano. Le sue fotografie paesaggistiche in bianco e nero dell'America occidentale, in particolare del Yosemite National Park, sono state ampiamente riprodotte.

<sup>4</sup> **Valerio Bispuri** (1971) Fotogiornalista professionista italiano, ha lavorato per dieci anni a una lungo progetto sulle prigioni e lo spaccio di droga in Sud America. Bispuri ha vinto numerosi riconoscimenti internazionali.

## Attività 3 \_ 25 minutes

# Raccogliere le idee:

### **Trovare un terreno comune nella fotografia**

**Materiali:** immagini stampate (vedi allegato 1).  
Lavagna a fogli mobili, penne, video-proiettore,  
diapositive stampate (vedi allegato 2)

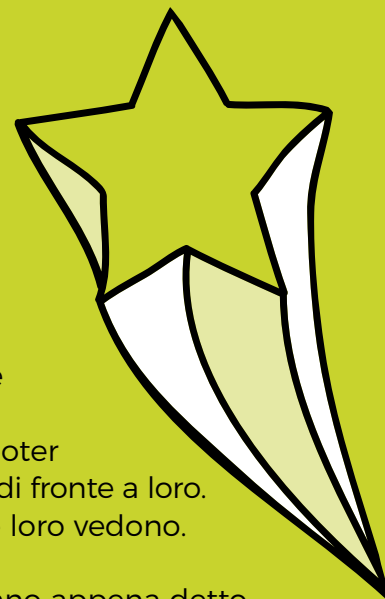
Ora che abbiamo visto come l'idea di fotografia sia collegata alle prospettive personali e culturali, proveremo a capire alcune regole di tecnica base di quest'arte.

Chiedere ai partecipanti di sedersi in un largo cerchio così da poter distribuire le fotografie stampate delle Torre Eiffel sul pavimento di fronte a loro.

Inizia la raccolta delle idee sulle differenze tra le immagine che loro vedono.

Elenca le differenze sulla lavagna.

Una volta finita la lista chiedi loro di riflettere su quello che hanno appena detto.



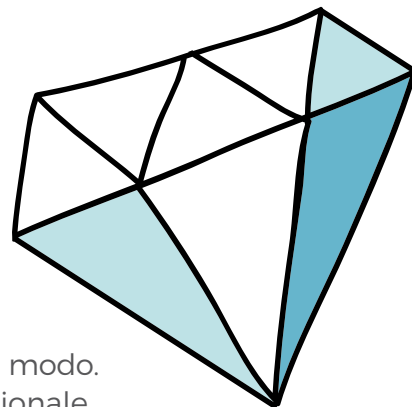
### **Suggerimenti per il resoconto finale:**

- Ci sono note elencate nella lavagna che qualcun altro ha notato e tu no?
- -Qual è la immagine che tu avresti potuto scattare?
- Quale ti piace di più?
- Pensi che alcune di queste immagini siano state realizzate per essere qualcosa di più che un semplice souvenir?
- Puoi dedurre le intenzioni del fotografo in alcune di queste immagini?
- Se sì, perché?
- Qualcuna di queste foto ti trasmette qualche emozione?
- Se sì, quale emozione? Sapresti dire perché?
- Pensi sia utile riflettere su queste differenze? Se sì perché?
- Chiedi ai partecipanti di riflettere su quante opzioni abbiamo per scegliere il modo in cui si guarda alle cose.

## Attività 4 \_ 15 minutes

# Competenze di fotografia:

**Apprendere dai Maestri!** (Presentazione)



Una volta finita la discussione puoi mostrare una presentazione per riflettere sulle 5 caratteristiche da considerare quando si scatta una fotografia.

**Nota che** tutte queste immagini sono strettamente coperte dal copyright: non possono essere stampate né diffuse in nessun modo. La presentazione è stata creata a uso interno e a scopo educativo.

### 1) **Osservare** • **Immagini di Elliot Erwitt**

Queste immagini ci aiutano a riflettere sull'abilità di rintracciare qualcosa di speciale da una situazione normale.

### 2) **Avvicinarsi** • **Immagini di Michael Nichols, Darcy Padilla, Francesco Zizola**

Queste immagini sottolineano l'importanza di porsi più vicini al soggetto della nostra foto. A volte questa prossimità può essere fisica, a volte può essere psicologica.

### 3) **Afferra il momento** • **Immagini di Henri Cartier Bresson**

Se sei fortunato, succede una volta. Se sei bravo succede due volte. Se succede un migliaio di volte sei Henri Cartier Bresson..

### 4) **Impiega** • **Immagini di Richard Mosse, Liu Bolin**

La tua creatività, la tua immaginazione... il modo in cui guardi il mondo è ciò che fa la differenza.

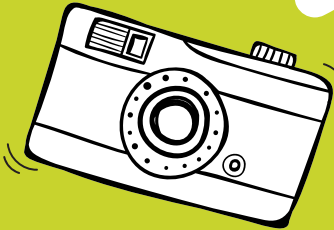
### 5) **Incornicia il mondo** • **Immagini di Steve McCurry**

Alcune regole base da un maestro della fotografia.

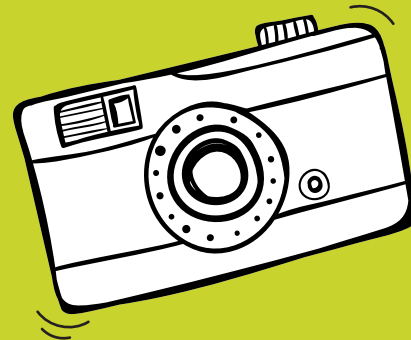
- |                             |                        |
|-----------------------------|------------------------|
| <b>a.</b> Regola dei terzi  | <b>b.</b> Incorniciare |
| <b>c.</b> Simmetria         | <b>d.</b> Pattern      |
| <b>e.</b> Linee & Diagonali |                        |



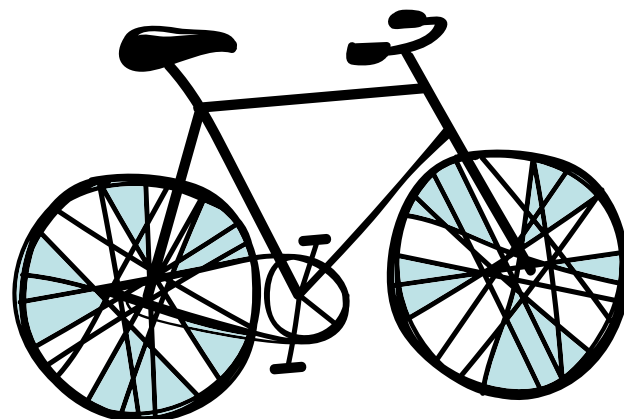
Using mobile phone is also possible to take quality pictures!



If you think it can help the understanding of the safari you're going to present in the next session (module 3) show the composition cards in combination with the Eiffel's Tower Pictures; it can be useful to see those rules in practice!



# MODULO 2



## Attività 1 \_ 10 minutes

**Cos'ho nelle mani?**

**Materiali:** nessuno

Chiedi ai partecipanti nel gruppo di cominciare a pensare a due caratteristiche personali che devono annunciare al gruppo, come: "Nella mia mano sinistra mi piace ballare, nella mano destra io ho un fratello". Chiedi al gruppo se qualcun altro condivide una di queste caratteristiche così da tenere la mano destra o sinistra della prima persona (in base a ciò che è stato detto) e dopo deve essere aggiunta una propria caratteristica nella mano libera. Per esempio: "Nella mia mano sinistra ho un fratello, nella mia mano destra ho visitato Guadalupe". Fai in modo che a tutti i membri del gruppo spetti un turno così da avere alla fine un cerchio in cui tutti stanno tenendo la mano di qualcun altro. Se una caratteristica annunciata non è condivisa da qualcun altro nel gruppo e non si possono abbinare chiedi ai giocatori di negoziare un'altra caratteristica così che la catena possa continuare.

Se le caratteristiche annunciate iniziano a essere ripetitive, il facilitatore può incoraggiare i partecipanti a tirarne fuori di nuove. Sarebbe migliore che le caratteristiche non siano troppo semplici. Il facilitatore può incoraggiare il gruppo a esprimere caratteristiche riguardanti l'aspetto, interessi, o sentimenti riguardanti minoranze e diversità culturali.

## Attività 2 \_ 30 minutes

### Impronta culturale

**Raccolta di idee su alcune aree dove le persone potrebbero cercare per delle "impronte":**

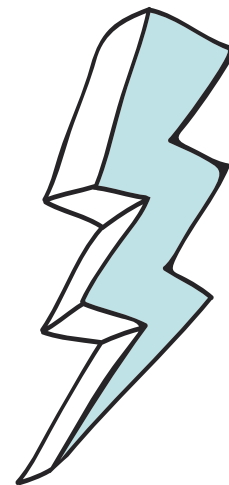
Questa attività intende far analizzare al gruppo il concetto di impronta culturale.

A seconda della forma del gruppo l'attività può essere fatta in plenaria o dividendo i partecipanti in gruppi più piccoli (da 3 a 6 persone).

Dare a ciascun gruppo un foglio grande dove sono state scritte in precedenza alcune parole come mostrato nell'esempio.

Chiedere al gruppo di iniziare a negoziare, definire e scrivere una definizione di "impronta culturale". Dopodiché chiedere di elencare alcuni esempi di impronte culturali dal settore elencato sul foglio.

Suggerire loro di discutere e riflettere sulle differenti impronte da loro menzionate, e se queste differenze siano collegate, e come, alla cultura dei diversi paesi da cui provengono. Dopo 15 minuti di riflessione nel gruppo riporta la discussione in plenaria per il resoconto. Chiedere a ciascun gruppo di riportare quello che è stato detto nel gruppo e discutere le differenze e somiglianze degli esempi proposti.



### Consigli per il facilitatore:

- Le impronte culturali possono essere considerate come un segno del passato, lasciato da una certa società/comunità, ma pensi che le impronte culturali possano anche rivelare una visione peculiare del futuro?
- Impronta ecologica e Impronta Culturale: discutere le analogie tra biodiversità e diversità culturale.
- 
- 

PHOTOGRAPHIC WORKSHOP Group N°  
LOOKING FOR CULTURAL FOOTPRINTS

Art \_\_\_\_\_

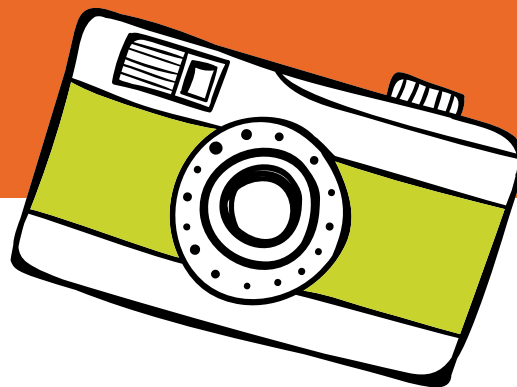
Shops \_\_\_\_\_

Foods \_\_\_\_\_

Media \_\_\_\_\_

Other \_\_\_\_\_

# MODULO 3



## Attività 1 \_ 2 hours

### Foto Safari

**Materiali:** 1 macchina fotografica o 1 smartphone per ciascun gruppo, carte da gioco, foglio di documentazione, penne, un portatile + video proiettore per il resoconto finale

**Materiale incluso:** 8 carte tematiche, 8 carte di composizione, 1 foglio di documentazione.

#### Istruzioni:

Dividere i giocatori in squadre.

Ciascuna squadra deve avere una macchina fotografica o smartphone con una camera integrata. Fornire a ogni gruppo un set completo di carte movente e un set di carte di composizione (stamparne quante necessarie) e un foglio di documentazione. L'obiettivo per ogni gruppo è di scattare almeno una fotografia di ciascun partecipante. Ogni immagine deve essere messa insieme con una carta tematica e una di composizione.

Per esempio, la carta movente "Gastronomia" può essere combinata con una carta composizione "Ritratto". Quando il tempo concesso finisce i giocatori si incontrano di nuovo in un'area designata e riflettono sulle proprie scoperte come gruppo.

Se non si è avuto tempo per lavorare in anticipo sulle competenze fotografiche non usare la carta di composizione o rendere il loro uso opzionale per i partecipanti.

# Consigli per il resoconto finale:

Prima di guardare le immagini realizzate durante il Safari iniziare una discussione con l'intero gruppo.

## EMOZIONALE

- Come ti sei sentito durante il gioco?
- Cosa pensi riguardo il gioco?

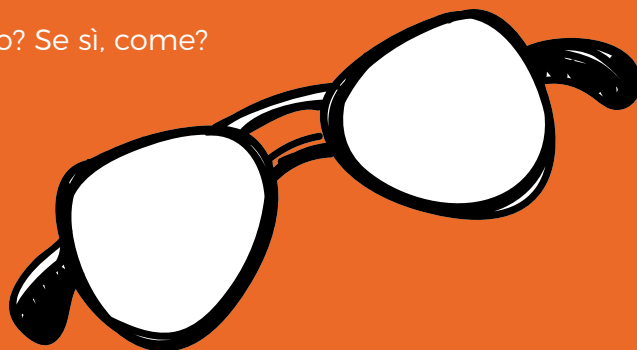
## ATTIVITÀ

- Cos'è successo? (in termini generali)
- Cos'hai fatto?
- Come hai raggiunto l'obiettivo (o non)?

Con un video proiettore mostrare al gruppo tutte le immagini realizzate dai partecipanti, chiedendo loro di descrivere brevemente cos'hanno fotografato (?) e perché. In seguito, completare la discussione.

## RELAZIONE GIOCO-REALTÀ

- Su cos'era questa attività?
- Hai cambiato la tua idea in qualche modo? Se sì, come?
- Di cosa ti ricorderai?

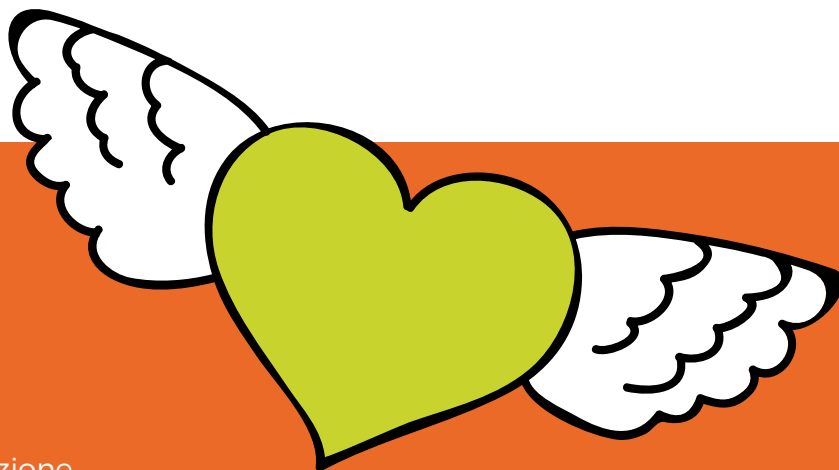


### Carte tematiche:

1. Gastronomia
2. Indumenti, ornamenti e fashion
3. Musica & Mass media
4. Linguaggio & Simbolismo
5. Architettura (case, costruzioni, strutture, tecniche)
6. Mito, Rituali, e estetica
7. Storia & Arte
8. Negozi & Annunci

### Carte di composizione:

1. Cornice
2. Simmetria
3. Pattern
4. Linee & Diagonali
5. Primo piano
6. Ritratto
7. Regola dei Terzi
8. Carta senza regole!



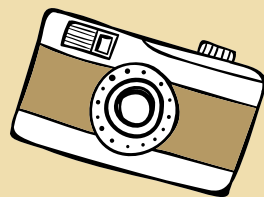
## Attività 2 \_ Disseminazione

# Esposizione di immagini

Una volta che il gruppo ha raccolto le idee dei risultati del Safari i partecipanti possono usare le immagini per disseminare nella comunità locale il risultato dell'attività organizzando un'esposizione.

Il gruppo può scegliere un certo numero di immagini - negoziando il numero e la selezione, prendendo in considerazione la qualità degli scatti, il significato interno delle fotografie, il budget per la stampa - e poi preparare una didascalia con un titolo e una breve descrizione di ogni scatto scelto.





LABORATORIO  
FOTOGRAFICO

[www.beecom.org/sociale](http://www.beecom.org/sociale)