



**Video Partecipativo per soggetti
emarginati, svantaggiati ed altri
gruppi sensibili**

Breve guida per formatori e facilitatori

VISTA - participatory Video and social Skills for Training disadvantaged Adults
Progetto n. 517865-LLP-1-2011-1-IT-GRUNDTVIG-GMP
Accordo n. 2011-3304/001-001

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

INDICE

PARTE I – Il Video Partecipativo all'interno del progetto VISTA

1. Il Video Partecipativo con adulti svantaggiati

2. Modello per il VP

3. Gli attori

PARTE II – Guida alla struttura del VP

4. Fase 1 – La formazione del gruppo attraverso la narrazione

5. Fase 2 – Dal racconto allo Story board

6. Fase 3 – La ripresa filmata dei racconti

Fase 1 – Come utilizzare la videocamera

Fase 2 – I ruoli all'interno del gruppo: la troupe

Fase 3 – Il lavoro sul campo: i video vengono girati e diretti dai partecipanti

Fase 4 – La proiezione del filmato

7. Fase 4 – Il montaggio

Fonti

PARTE I – Il Video Partecipativo all'interno del progetto VISTA

1. Il Video Partecipativo con adulti svantaggiati

Negli ultimi anni in molti paesi europei sono state diffuse metodologie didattiche supportate dall'utilizzo del video. Ma la tecnologia quarantennale che ha permesso una video didattica alla portata di tutti non ha garantito il suo sviluppo in un metodo standardizzato.

Malgrado questa carenza di standardizzazione, il video si conferma comunque un supporto tecnologico originale per lo sviluppo di strategie comportamentali positive sia nell'insegnamento che nell'apprendimento.

E' stato dimostrato che un essere umano ricorda il 10% di ciò che vede, il 20% di ciò che sente, il 50% di ciò che vede e sente e l'80% di ciò che vede, sente e fa. Tutto questo dimostra quanto un video, specialmente se utilizzato insieme ad un certo livello di interazione, permetta una memorizzazione più veloce ed efficiente.

Alcuni studi hanno inoltre dimostrato che l'83% di ciò che sentiamo viene trasmesso al cervello attraverso la vista mentre gli altri sensi (olfatto, udito, tatto e gusto) trasportano solo il 17% di ciò che percepiamo. Quindi, quello della vista è il senso più forte.

A parte le informazioni riportate sopra, la ripresa video può essere considerata una potenziale ed efficace forma di supporto socialmente accettabile per via del suo largo utilizzo per diletto, fini educativi o per lavoro sia dagli adulti che dai giovani.

Per questa ragione, l'utilizzo del video e del linguaggio non verbale come supporto terapeutico negli adulti svantaggiati e in chi ha problemi di inclusione sociale è un fenomeno in continua crescita.

Da qualche anno, le applicazioni video vengono viste come metodi dinamici ed efficaci quando si lavora con emarginati, svantaggiati ed altri gruppi sensibili: il video, infatti, sta diventando sempre più il metodo più utilizzato in terapia (art therapy, videotherapy, filmtherapy, videodrama ...)

Per favorire l'integrazione sociale e nel lavoro di soggetti svantaggiati a diversi livelli (difficoltà a livello sociale, emarginazione, disabilità fisiche e mentali) il progetto VISTA prevede **un metodo basato sul video come racconto e sulla tecnica del Video Partecipativo (VP).**

Questo metodo viene chiamato Video Partecipativo in quanto non esiste ancora una definizione condivisa o una teorizzazione che possano tradurre il suo concetto in una esperienza coerente.

Questa limitazione è comprensibile in quanto il VP è un insieme di pratiche operative, situazionali ed idiosincratiche. Inoltre, questo campo non è completamente codificato in termini sociologici. I vari tipi di VP, la differenza nelle teorie (sebbene in molti casi implicita), la quantità di competenze professionali richieste e l'impatto in altri campi (scienza e metodologia dell'educazione, cooperazione internazionale, psicoterapia, ricerca antropologica, attivismo politico e sociale) formano un quadro ampio e frammentato dai confini incerti. Tale campo è ancor più elusivo per il fatto che le esperienze relative all'interconnessione tra partecipazione e video sono state elaborate in tempi e luoghi diversi in un modo che potrebbe essere considerato "caleidoscopico" (White, 2003), spesso senza lo scambio reciproco di informazioni (Huber, 1998).

In questo quadro, il VP può essere usato ed applicato in situazioni differenti senza un modo predeterminato di attuazione. La produzione del video inoltre richiede il coinvolgimento del gruppo ed è prodotto in modo effettivamente partecipativo e democratico. Questa flessibilità rende il VP applicabile ad una vasta gamma di situazioni.

Dal punto di vista pratico, un progetto di VP può essere descritto come segue:

Un processo video senza sceneggiatura, diretto da un gruppo di persone comuni che avanza in cicli iterativi di filmati e di analisi. Lo scopo di questo processo è di creare storie video che comunichino ciò che i partecipanti realmente intendono esprimere nel modo che ritengono più appropriato. (Johansson *et al.* 1999, 35)

Nel progetto VISTA, il VP è visto come un racconto collettivo e la narrazione di bisogni espressivi, narrativi e di identità attraverso una produzione

audiovisuale condivisa che enfatizza l'uso del video come un processo sociale collettivo ed interattivo con forti tinte sociali, culturali e simboliche.

Questo processo di costruzione e ri-costruzione delle storie è inoltre stimolo ad un cambiamento sociale ed individuale per il rafforzamento della personalità dei soggetti coinvolti nelle relazioni interpersonali ed anche di aiuto ad un adattamento o ri-adattamento in un contesto socio-economico attraverso la scoperta di nuove opportunità intellettuali e nuove abilità che possano aumentare l'autostima.

L'enfasi sull'uso del VP è posta più sul processo che sul prodotto: il VP si rivolge più alla riflessione che alla produzione vera e propria in quanto tutta l'operazione è incentrata sulla partecipazione (Johansson, 1999b). Per questo motivo, l'impatto sociale di un video non è dovuto al soggetto "sociale" ma alla partecipazione collettiva e sociale (Bery, 2003).

L'uso del VP ha tuttavia un impatto molteplice: dissemina la conoscenza tecnologica, permette l'azione e la realizzazione collettiva; sviluppa la creatività; elabora e dissemina visioni impreviste ed imprevedibili originate da un processo collettivo di auto-comprensione ed auto-narrazione.

L'idea di fondo è che la produzione di un video è facile ed accessibile ed è un modo fantastico di riunire un gruppo di persone per esplorare nuovi problemi, a dare voce alle preoccupazioni o più semplicemente essere creativi e raccontare una storia. Lo scopo principale è quindi l'elaborazione, sebbene si possano creare anche prodotti di alta qualità ed accessibilità attraverso questi metodi. Questo processo può rinforzare le doti caratteriali dei partecipanti permettendo ad un gruppo o ad una comunità di agire direttamente per raggiungere la soluzione dei loro problemi e per comunicare le proprie necessità ed idee ai decision makers e/o ad altri gruppi e comunità. Di per sé il VP può essere uno strumento altamente efficace per coinvolgere e mobilitare chi è emarginato aiutando ad implementare proprie forme di sviluppo sostenibile.

Attraverso questo metodo è possibile migliorare le competenze personali e sociali, nonché il valore della comunicazione nell'epoca dei media e degli strumenti per la comunicazione.

I beneficiari di tale processo saranno gli autori stessi della storia narrata e al tempo stesso saranno anche soggetti della terapia: saranno attori, registi del film e spettatori di loro stessi (essere spettatori di se stessi significa osservare, essere elementi della riflessione e *monitorarsi* in relazione al mondo in generale, agli altri, alle cose, a noi stessi attraverso il nostro vivere).

La spontaneità degli interventi, la simmetria ed il sentirsi rilassati nel rispondere (elementi che caratterizzano il VP) riduce la sensazione di ansia e la difficoltà di espressione.

Come derivato di una forma artistica, il VP invita ad esprimere idee nuove ed originali; è uno strumento della dinamica di gruppo per riconoscere l'individualità. Di conseguenza, il modo più importante con cui il VP favorisce l'autocoscienza è la scelta di analizzare periodicamente quanto fatto. Tutto questo rappresenta un esercizio di distanziamento dal ruolo, un dis-identificarsi dall'azione ed uno spostamento verso una posizione di meta-ruolo: attraverso le pause e la riflessione è possibile sviluppare la capacità e persino l'abitudine a cambiare il proprio punto di vista e creare gradualmente al proprio interno un "osservatore".

In questo modo, i beneficiari potranno vedere se stessi e le proprie reazioni emotive in modi mai provati prima. Questo li aiuterà ad identificare e studiare approfonditamente i propri problemi personali.

Nel progetto VISTA, la video narrazione provoca un dialogo tra la persona e l'immagine di se stessa (rappresentata nel video) che facilita lo sviluppo delle risorse personali e permette di riesaminare e correggere i propri comportamenti.

Questo è anche un sentiero lungo il quale gli aspetti emotivi e cognitivi si intersecano: le nuove emozioni che affiorano provocano anche l'acquisizione di nuove competenze cognitive.

Il VP così prodotto diventa un mezzo importante di documentazione delle esperienze dei partecipanti, nonché delle necessità e delle speranze viste dalla loro prospettiva. Il VP è anche l'inizio di un processo di analisi e di

cambiamento che coinvolge in modo positivo la conoscenza e la pratica ed al tempo stesso stimola la creatività sia all'interno che al di fuori della comunità: esso dà un volto ed una voce a coloro che di solito non sono né visti e né uditi.

Il VP (che ha al suo interno molti altri linguaggi come l'ironia, la narrativa, il corpo e la musica) è infatti un valido approccio per adulti con diversi livelli e gradi di disabilità, svantaggi ed esclusione sociale ed è un modo per superare le barriere sociali ed al tempo stesso acquisire nuove competenze relazionali e professionali. Può anche favorire il coinvolgimento (il video è uno strumento attraente che dà risultati immediati), il potere (un processo rigoroso ma piacevole che dà ai partecipanti il controllo del progetto), la chiarificazione (i partecipanti si esprimono e focalizzano la loro attenzione in merito a problemi locali), l'amplificazione (i partecipanti uniscono la propria voce a quella di altri gruppi o comunità, inclusi i decision makers, i donatori ed il pubblico), la catalizzazione (i partecipanti diventano una comunità che prende ulteriori iniziative), l'accessibilità (storie di vita che sono fatte proprie dalla comunità stessa; progetti che possono essere documentati e valutati; informazioni e decisioni sulle politiche che possono essere trasferite a livello di comunità attraverso il VP), la possibilità di fornire agli adulti svantaggiati competenze di base ed un approccio positivo (lavoro di gruppo ed abilità di ascolto, tecniche per aumentare l'autostima e la motivazione; il VP sviluppa un ruolo attivo per i partecipanti migliorandone le capacità interiori).

Per questo motivo, la metodologia proposta porta all'acquisizione, la riscoperta ed il consolidamento di quelle competenze relazionali e di comunicazione indispensabili alle relazioni interpersonali che aiutano le persone ad adattarsi o ri-adattarsi al contesto sia sociale che lavorativo:

- Sviluppo e realizzazioni personali - sviluppo della personalità (cognizione, emozione, comportamento)
- Acquisizione di competenze operative e tecniche - uso della videocamera, montaggio ...

- Promozione dell'integrazione – assistenza all'entrata o al rientro nella società e nel mercato del lavoro
- Sviluppo personale, integrazione sociale, favorendo l'inclusione sociale ed una cittadinanza attiva



2. Modello per il PV



Problemi da affrontare

A LIVELLO PERSONALE – Isolamento

A LIVELLO SOCIALE – Esclusione sociale

A LIVELLO LAVORATIVO – Esclusione dall'accesso all'istruzione e ad opportunità lavorative



Obiettivi da raggiungere

A LIVELLO PERSONALE – Fornire gli strumenti per creare un'identità personale, sociale e culturale; aumentare la propria autostima e fiducia in se stessi; fornire competenze relative alla cognizione di sé ed il controllo della propria identità

A LIVELLO SOCIALE – Fornire la possibilità di partecipare alla vita sociale; aumentare/fornire competenze relazionali ed abilità sociali/interpersonali

A LIVELLO LAVORATIVO – Fornire la possibilità di un'istruzione; fornire competenze di base ed operative; promuovere atteggiamenti positivi ed adattabilità

Problemi da affrontare

Cause (principali) e ragioni

Caratteristiche del VP (per affrontare il problema)

Competenze da acquisire/riattivare/aggiornare (attraverso il VP) per affrontare il problema

A LIVELLO
PERSONALE
Isolamento

Perdita della propria identità culturale e sociale
Perdita della fiducia in se stessi e della propria autostima
Mancanza di abilità interpersonali

Il VP si basa sui racconti dei partecipanti

Il VP è un processo focalizzato verso la riflessione

Con il VP i beneficiari sono gli autori delle storie che raccontano (sono i registi del film ed il pubblico di se stessi)

Il VP comporta una revisione periodica dell'azione. Fa nascere un dialogo tra la persona e l'immagine di sé

Il VP integra una serie di codici (iconico, visuale, verbale, audio ...) come nella vita di tutti i giorni

Il VP favorisce lo sviluppo delle risorse personali in relazione alle caratteristiche degli altri

Abilità personali come espressione, controllo delle emozioni, cognizione e creatività

Auto comprensione, fiducia in sé stessi, controllo della fiducia e della propria identità

Motivazione attraverso la ri-creazione di un processo attivo nel quale i beneficiari possono esprimere nuove idee e nuovi concetti basati su quanto conoscono di se stessi

Fiducia in se stessi ed autostima

Coscienza critica attraverso lo sviluppo delle risorse personali, anche attraverso il riesame e l'autocorrezione

Sviluppo delle proprie capacità ed auto realizzazione (lo sviluppo della propria personalità in relazione agli altri)

Problemi da affrontare

Cause (principali) e ragioni

Caratteristiche del VP (per affrontare il problema)

Competenze da acquisire/riattivare/aggiornare (attraverso il VP) per affrontare il problema

A LIVELLO SOCIALE
Esclusione sociale

Mancanza di competenze relazionali ed abilità sociali

Poche opportunità per una partecipazione alla vita sociale

Perdita di relazione con il mondo, con gli altri, con il contesto sociale

Il VP è un'esperienza partecipativa basata sulla spontaneità e la libera espressione di idee ed emozioni

Il VP è basato sulla partecipazione sociale e collettiva e sulla condivisione

Il VP unisce le persone nell'esplorazione di problemi ed esprimere preoccupazioni

IL VP è un'azione collettiva che dà forza ed è basata sulle relazioni interpersonali

Il VP permette di comprendere i problemi in modi differenti

Il VP dà un volto ed una voce a coloro che di solito non sono né visti e né uditi e queste voci possono essere diffuse nel mondo esterno

Fiducia, socializzazione ed abilità relazionali per una interazione efficace

Capacità di ascolto; rafforzare la propria personalità nelle relazioni interpersonali

Cooperazione e comunicazione

Familiarità e negoziazione

Modo di relazionarsi ed abilità interpersonali

Creazione di un'atmosfera di fiducia all'interno ed all'esterno del gruppo

Problemi da affrontare

Cause (principali) e ragioni

Caratteristiche del VP (per affrontare il problema)

Competenze da acquisire/riattivare/aggiornare (attraverso il VP) per affrontare il problema

A LIVELLO LAVORATIVO

Esclusione dall'accesso all'istruzione e da opportunità lavorative

Mancanza di consapevolezza delle proprie caratteristiche, capacità, abilità e facoltà personali

Mancanza di partecipazione ad attività d'istruzione o ad altre in ambito educativo

Mancanza di competenze base ed atteggiamento positivo

Mancanza di competenze operative ed adattabilità

Il VP è un processo di apprendimento attivo

Il programma di apprendimento è condiviso dal gruppo per dare più forza e motivare i partecipanti

Il VP si basa sulle dinamiche di gruppo

Il VP sviluppa nei partecipanti il ruolo attivo attraverso il miglioramento delle proprie capacità

Il VP è un processo rigoroso ma divertente e fornisce ai partecipanti il controllo del progetto

Il VP fornisce competenze tecniche ed operative

Abilità di ascolto e di apprendimento

Condividere, favorire la comprensione e la consapevolezza

Trovarsi in un gruppo e lavorare insieme

Problem solving

Competenze cognitive, controllo ed empowerment

Stabilire degli obiettivi

Utilizzo della videocamera, del video ed imparare le fasi del montaggio

3. Gli attori

a. I beneficiari

I beneficiari del progetto VISTA sono soggetti emarginati, svantaggiati ed altri gruppi sensibili.

Dato che l'emarginazione è la causa principale della mancata inclusione sociale a livello individuale, interpersonale e sociale i beneficiari sono i soggetti che hanno un controllo minimo sulle proprie vite e sulle risorse a loro disponibili.

L'emarginazione è un concetto delicato e dalle mille sfaccettature. Peter Leonard (1984, p.180) definisce l'emarginazione sociale come *"trovarsi al di fuori dell'attività produttiva convenzionale e/o la vita sociale"*.

Questo progetto è stato ideato per aiutare adulti con diversi tipi di emarginazione: da chi è emarginato da lungo tempo (con gravi problemi fin dalla nascita o chi è nato all'interno di minoranze etniche discriminate come i Rom) a chi ha in qualche modo acquisito lo stato di emarginazione a causa di una disabilità successiva o da cambiamenti nel sistema sociale ed economico (disoccupati da lunghi periodi, adulti con problemi psichici).

Qualsiasi siano le origini o le modalità dell'emarginazione, questi gruppi hanno poche opportunità di contribuire a livello sociale e ad avere un approccio sociale ed hanno poca fiducia in se stessi e poca autostima.

Questa situazione è caratterizzata anche dalla resistenza fisica e dalla determinazione dei soggetti che formano questi gruppi. La determinazione mostra il potenziale per un'identità da valorizzare, ricostruire e re-inventare. Il fatto di essere oppresso, di avere negati o limitati i propri diritti può portare a cercare di rimediare a questa situazione.

Come già detto, il VP è un'azione collettiva che può aiutare le persone a rispondere alle sfide poste dal loro stato di emarginazione in modo costruttivo, aprendo nuove opportunità di azione.

Può essere l'opportunità per documentare le loro esperienze ed esprimere i loro desideri e speranze dal proprio punto di vista, permettendo di riprendere e raccontare la propria storia e far sentire la propria voce.

b. Facilitatori/formatori/videomaker

I metodi di insegnamento attraverso l'uso del video sono complessi ed utilizzano un linguaggio narrativo particolare che racchiude cognizione, simbolismo ed emozioni. Bisogna sottolineare che gli utenti di questo media hanno situazioni personali particolari, quindi il facilitatore deve valutare le esperienze di svantaggio dei partecipanti.

Questo significa dare valore alla vita ed alle visioni introspettive acquisite, al livello ed alle ragioni principali che hanno portato al loro isolamento, all'esclusione sociale e dall'accedere ad un'istruzione e all'opportunità di un lavoro.

Un formatore che lavora in modo partecipativo deve comunicare al gruppo che **tutti sono in grado di imparare e che tutti hanno qualcosa da condividere.**

Deve essere sensibile e ricettivo ai problemi che emergono dai singoli soggetti e dal gruppo.

A livello generale, un formatore/facilitatore in un VP deve possedere qualità e competenze importanti tra le quali:

- avere un carattere cordiale e la capacità di dimostrare di approvare ed accettare i partecipanti
- entusiasmo per le materie scelte e la capacità di condividerle
- competenze sociali e l'abilità di unire il gruppo e guidarlo
- competenze di facilitazione che possano coinvolgere i partecipanti e costruire sulle loro idee e competenze
- abilità ad identificare e risolvere i problemi o le sfide alle quali i partecipanti si possono trovare ad affrontare

Flessibilità nel rispondere alle necessità in continuo cambiamento dei partecipanti, allineando la velocità del lavoro secondo le circostanze e cercare di lavorare seguendo i tempi dei partecipanti (*Pretty, Guijt*)

et al., IIED 1995: Participatory Learning and Action: A Trainer's Guide)

Oltre a tutto questo, il facilitatore deve:

Aiutare

I partecipanti devono poter considerare il facilitatore/formatore come un aiuto, non un "esperto" con competenze speciali. Lo scopo di un VP è dimostrare che tutti possono impararne il processo: ruolo/azioni/modo del formatore dovrebbero comunicare questo messaggio. Il facilitatore deve, per esempio, essere veloce nel maneggiare l'attrezzatura; la dimostrazione sul suo utilizzo deve essere il più breve possibile.

Mettere gli altri in condizione di condividere le proprie forze

In ogni gruppo, alcuni membri imparano prima degli altri l'utilizzo dell'attrezzatura. Altri saranno bravi a fare interviste o preparare gli story board. Il facilitatore deve incoraggiarli ad aiutare gli altri controllando sempre che tutto questo venga fatto con il giusto sostegno. Rendere i partecipanti in grado di condividere le proprie competenze può aiutare a costruire fiducia ed un senso di supporto comune.

Motivare il gruppo

Il facilitatore deve essere pronto con idee che possano stimolare il gruppo nei momenti in cui l'energia del gruppo è più basso. Deve stimolare le idee dei partecipanti aiutandoli ad esprimere quello che sentono, rafforzarli ed aumentare la consapevolezza sulla possibilità di riprendere il controllo del proprio destino.

Fornire aiuto e feedback

Contribuire positivamente e fornire feedback di sostegno durante ogni attività. Apprezzare il loro lavoro aiuta a costruire le competenze e la fiducia in se

stessi. Inoltre, fornisce loro un modello per sostenersi a vicenda all'interno del gruppo.



4. Fase 1 – La formazione del gruppo attraverso la narrazione

Il primo passo del laboratorio di un Video Partecipativo è la creazione di un ambiente di gruppo accogliente e stimolante.

Basate sulla partecipazione, la collaborazione e la cooperazione, le attività del VP devono coinvolgere i partecipanti in un'esperienza multisensoriale in modo fisico, mentale ed emotivo.

L' "imparare a conoscersi" può essere il primo passo verso la formazione del gruppo. Altre attività (simulazione; visualizzazione; giochi di ruolo; discussione libera; espressione dei propri pensieri, domande o esperienze; movimento) basate sulle esperienze dei partecipanti, possono far scaturire **simulazioni emotive sia individuali che all'interno del gruppo stesso.**

I partecipanti possono fornire il loro impegno, le proprie esperienze vissute e come vedono la vita, condividendo le proprie percezioni ed identificando, stabilendo priorità e valutando i propri problemi.

Più i partecipanti si sentono a proprio agio più risulta efficace il lavoro in laboratorio. La sicurezza ed il benessere degli individui e delle comunità partecipanti sono sempre i fattori più importanti.

Per la creazione del gruppo si possono suggerire una serie di attività quali:

Profilo dell'attività

Chiedere ai partecipanti di elencare le proprie attività giornaliere.

Avvicinarsi ai membri in modo costruttivo

Gratificare i membri sia verbalmente che attraverso qualche forma di privilegio per aver preso l'iniziativa e per le azioni intraprese. Tutti hanno bisogno di sapere che il proprio contributo è stato apprezzato; anche se i commenti non sono stati pratici, una risposta può cominciare con "Questa è una valida osservazione, ma che ne pensi se ...", oppure "Questo è interessante, ma cosa ne pensano gli altri?"

Brainstorming

Chiedere ai partecipanti di elencare tutte le idee che vengono in mente senza darne una valutazione.

Giusto, sbagliato o "più o meno"

Mostrare una serie di immagini che possono essere interpretate come giuste, sbagliate o più o meno, a seconda del proprio punto di vista. Discutere poi delle alternative espresse dal gruppo.

Fare qualcosa insieme

Fornire materiale ed oggetti. Chiedere ai partecipanti di fare/costruire qualcosa. Il facilitatore deve utilizzare i risultati di questa attività per discutere la comunicazione e la cooperazione tra i membri del gruppo.

Gioco partecipativo

Fornire ad ogni partecipante cinque bastoncini e cominciare una discussione. Ognuno che parla deve dar via un bastoncino. Nessuno può parlare senza bastoncini. Vengono discussi argomenti che i partecipanti vorrebbe condividere.

Presentare le proprie esperienze

Chiedere di descrivere delle esperienze della propria vita quotidiana.

Problem-solving

Disegnare una tabella con quattro colonne. Elencare i problemi dei partecipanti

nella prima colonna, soluzioni possibili nella seconda, cosa ostacola la loro soluzione nella terza e nella quarta cosa potrebbe aiutare a risolvere il problema. Segue discussione.

Comporre una canzone

Chiedere di inventare una canzone su qualcosa che si vorrebbe condividere con gli altri (come migliorare la cooperazione all'interno del gruppo).

Le attività della fase 1:

- *aiutare a costruire fiducia, comprensione di sé, fiducia in se stessi e familiarità all'interno del gruppo*
- *sviluppare la riflessione personale*
- *favorire la comprensione della "visione introspettiva" di ogni partecipante*
- *dato che tutte le voci vengono espresse e vengono ascoltate, queste aiutano la comprensione e la socializzazione*
- *sviluppare empatia – l'abilità di identificarsi con gli altri e capire le loro emozioni o le loro difficoltà*
- *favorire le abilità di ascolto e di comunicazione*



5. Fase 2 – Dal racconto allo story board

Una volta raggiunta una buona coesione tra i membri del gruppo bisogna far iniziare uno dei processi principali del VP.

Come già spiegato, in questo progetto il VP è visto come un narrare collettivo delle necessità espressive, narrative ed di identità di ogni membro. Il VP è indirizzato più alla riflessione che alla produzione dato che tutto il processo si centra sulla narrazione e sulla partecipazione.

Attraverso la costruzione e la ri-costruzione delle narrazioni dei partecipanti bisogna identificare quali sono le storie che vogliono raccontare e filmare.

Attività creative devono essere organizzate in modo da stimolare idee, costruire fiducia all'interno del gruppo, incoraggiare ed elogiare le storie. Il facilitatore deve far capire al gruppo che ognuno ha una storia da raccontare ed il diritto di essere ascoltato.

Per stimolare la creatività si possono utilizzare alcuni strumenti ed esercitazioni inter-sensoriali come il gioco di ruolo, giochi ed esercitazioni di gruppo ed esperienze di facilitazione pratiche, movimento del corpo, disegni, per stimolare l'immaginazione e creare storie originali che vanno oltre i temi esistenti e le narrative che vivono tutti i giorni.

La condivisione di queste esperienze è importante non solo per il loro senso d'identità, comprensione e riconoscimento da parte degli altri, ma anche per l'espressione creativa e la possibilità di dare voce ai propri problemi.

I membri del gruppo possono muoversi al di fuori delle esperienze giornaliere e rivelare la propria interpretazione poetica ed immaginifica delle loro voci interiori attraverso l'interpretazione ed una nuova partecipazione al loro mondo.

Questo può essere considerato il primo passo verso la creazione di una narrazione di gruppo nel quale i membri, cominciando dalla propria narrazione, possono inserire insieme elementi e creare una storia condivisa. Il processo comincia con un seme di

idee condivise. Il facilitatore ha il compito di aiutare i partecipanti a mettere insieme in una sola storia idee e punti di vista differenti, metodi, esperienze in un tema comune.

La concettualizzazione delle narrazioni personali per la creazione di una sceneggiatura, una specie di story board per il progetto VP, ricade generalmente sul facilitatore se i partecipanti non hanno fiducia in se stessi. Ma il facilitatore deve assicurarsi che siano loro a condurre l'attività ed essere i proprietari della storia (meglio non istruire o suggerire, ma incoraggiare a pensare su ciò che vogliono comunicare). La soluzione migliore è creare uno scenario utilizzando tutte le idee dei partecipanti, così essi sentono che lo scenario conclusivo è parte della loro storia e mostra elementi della loro vita, permettendo così al gruppo di considerare proprio lo story board finale.

Questa attività può essere vista come una canzone jazz, con una struttura profonda (lo story board finale) inframmezzata con improvvisazioni libere (il raccontare/narrazioni/idee dei partecipanti). Questo processo di lavoro in comune per creare una storia è molto stimolante ed aiuta l'empowerment.

La pianificazione di strumenti come lo story board è un modo per assicurare una partecipazione uguale e significativa di tutti i partecipanti.

Le attività della fase 2:

- aiutare ad identificare ed analizzare i problemi importanti, mettere in movimento un processo dinamico di condivisione e scambio*
- mettere insieme idee e punti di vista, metodi ed esperienze diverse in una sola storia attorno ad un tema comune; fare in modo che i partecipanti siano in grado di immaginare in maniera creativa ed aiutare a costruire un consenso*
- comunicare le proprie esperienze in maniera chiara e comunicare idee ed emozioni in modo visualmente interessante con ambienti e presentatori diversi*
- condividere idee e punti di vista, organizzare qualcosa insieme*
- stimolare i membri di una comunità a "visualizzare" cosa stanno facendo al momento e considerare insieme come possono farlo meglio*
- sviluppare le competenze per lavorare in maniera costruttiva in un gruppo*
- insegnare a raccontare una storia come un racconto visivo (con un inizio, una parte centrale ed una conclusione)*
- costruire una visione collettiva per la comunità; costruire consenso*

6. Fase 3 – La ripresa filmata dei racconti

I partecipanti devono cominciare a pensare a creare una storia utilizzando una videocamera. Questa è la parte del processo nel quale producono il video che hanno pianificato.

Questa è la parte centrale del metodo: fin'ora il gruppo si è presentato ed ha presentato le proprie idee e lo scenario finale del video. Da qui in poi comincia la parte creativa del progetto.

Attraverso la lente della videocamera hanno l'occasione di scegliere su cosa concentrarsi, rivelare il loro ambiente e raggiungere un pubblico esterno attraverso lo sviluppo di immagini in movimento coerenti.

In questo modo, il metodo VP permette alle persone di creare; è uno strumento di catalizzazione, di empowerment e di cambiamento. Il video diventa uno strumento per riflettere sulla realtà dei partecipanti ed evidenziare il loro potenziale per migliorare le abilità personali e sociali.

Questa parte del progetto deve essere suddiviso in quattro ulteriori fasi:

Fase 1 – Come utilizzare la videocamera

E' il primo contatto dei partecipanti con una videocamera e lo scopo di questo esercizio è di fornire loro la possibilità di utilizzare l'attrezzatura per filmare. Bisogna sottolineare che i partecipanti devono potersi divertire, senza avere paura di maneggiare o usare la videocamera. Questa viene spiegata come un semplice strumento, attraverso dimostrazioni pratiche delle sue caratteristiche base.

I partecipanti devono capire che sbagliare ed imparare vanno insieme e fa parte dell'essere e lavorare insieme ad altri: non è importante se la videocamera viene usata in maniera sbagliata. Tutto può essere corretto, riorganizzato o fatto nuovamente.

Normalmente si usa il "gioco dei nomi": in questo modo è facile spiegare le funzioni della macchina in maniera amichevole e pratica. La spiegazione è descritta nella tabella seguente:

- 1. Tutti siedono in cerchio e prendono parte all'attività. Anche il facilitatore.*
- 2. Il facilitatore consegna la macchina nella borsa e lascia ai partecipanti il compito di estrarla. Non la riprende finché non è il loro turno di fare le riprese*
- 3. Il facilitatore deve dire alla persona A (chi gli sta accanto in quel momento) come: tenere la macchina; accenderla e spegnerla; dov'è il tasto registra/pausa. E' importante che queste azioni le facciano da soli. Il facilitatore deve continuamente controllare che seguano tutti.*
- 4. Mentre il gruppo maneggia la macchina, il facilitatore spiega che questa riesce a catturare sia il suono che l'immagine. Può chiedere a qualcuno di inserire il microfono e dimostrare come tenerlo a livello dello stomaco e puntarlo verso la bocca.*
- 5. Il facilitatore chiede poi a qualcuno di aprire lo schermo e togliere la copertura della lente, spingere il bottone Play e cominciare a filmare. Spiega inoltre che le parti più delicate della videocamera sono la lente e lo schermo (spiegando che sono come l'occhio umano e possono venire danneggiati da ditate e sporcizia) e che quindi è importante rimettere la copertura sulla lente e richiudere lo schermo quando la videocamera non è in funzione. Durante la spiegazione, tutti i partecipanti devono avere la possibilità di maneggiare la videocamera. Se qualcuno è timido, il facilitatore deve incoraggiarlo dicendo che può riuscire ad usarla e che non importa se compie degli sbagli.*
- 6. Il facilitatore chiede ad una persona di provare ad ingrandire e rimpicciolire l'immagine con lo zoom. (Tenere a mente che le istruzioni devono essere brevi – arrivate subito al filmato, cominciate a girare!) un partecipante può riprendere un altro. Ognuno tiene il microfono, dice il proprio nome ed una frase o due su se stessi (qualcosa che amano o qualcosa di buffo o banale come quello che hanno mangiato a colazione). Poi provano anche gli altri. I partecipanti si scambiano la videocamera ed il microfono in senso orario – il processo viene ripetuto finché non l'hanno usata tutti, incluso il facilitatore.*
- 7. Nel momento in cui offre la videocamera, il partecipante (piuttosto che il facilitatore) spiega come usarla.*
- 8. Quando tutti hanno filmato (incluso il facilitatore) uno dei partecipanti avrà il compito di riavvolgere il nastro (con l'aiuto del facilitatore) ed inserire i cavi nel monitor per mostrare il filmato al gruppo.*

Ogni partecipante viene intervistato, riprende un'intervista ed intervista un altro partecipante.

("Insights into Participatory Video: a Handbook for the Field by Nick and Chris Lunch)

Le attività della fase 3 -1:

- *dare fiducia nell'utilizzo della videocamera e fornire informazioni base sulle sue funzioni*
- *on/off; registra/pausa; come tenerla in mano; come inquadrare un'immagine; come registrare il sonoro*
- *imparare attraverso l'esperienza (impariamo tutti cosa si prova ad essere davanti ad una telecamera) aiuta ad essere più sensibili*
- *conoscersi come gruppo perché tutti sono impegnati in un compito condiviso e mentre continua l'attività vivono emozioni simili*
- *migliorare le relazioni e le dinamiche di gruppo tra il facilitatore ed il gruppo stesso (le relazioni vengono stabilite allo stesso livello in termini di potere decisionale)*
- *tutte le funzioni tecniche vengono imparate da ogni partecipante in maniera autonoma*

E' straordinario quanto può essere imparato ed acquisito con un semplice gioco in termini di abilità tecniche e nella costruzione di dinamiche di gruppo.

Fase 2 - I ruoli all'interno del gruppo: la troupe

Questa fase è legata alla formazione dei ruoli della troupe per la realizzazione del video. I ruoli possono essere assegnati in maniera flessibile.

Dopo aver illustrato i ruoli principali (operatore, assistente all'operatore, assistente al suono/monitor, intervistatore, coordinatore di produzione, assistente al montaggio ...) della troupe (chi sono, cosa fanno, quali sono le loro responsabilità..) ognuno dei partecipanti annuncia quale parte dell'attività desidera fare: sarebbe più facile concentrarsi sul progetto video dato che tutti sanno esattamente cosa devono fare.

Quello che è importante sottolineare è che tutti i partecipanti saranno un attore/attrice. Ma se qualcuno non vuole recitare davanti alla videocamera potrebbe aiutare con il lavoro che verrà fatto dietro.

La pianificazione di strumenti come lo story board aiuta ad assicurare una partecipazione uguale e significativa in tutti i partecipanti. L'ideale sarebbe fornire a tutti le stesse opportunità di coprire tutti i ruoli durante la fase di produzione. Ruoli come l'operatore ed il regista sono particolarmente importanti (sono coloro che prendono le decisioni su ciò che viene filmato e cosa no) possono quindi attrarre soggetti che potrebbero assumere una posizione predominante all'interno del gruppo. I partecipanti dovrebbero essere incoraggiati a ruotare i ruoli regolarmente per evitare l'appropriarsi di un ruolo particolare.

Tuttavia, sarà difficile che ogni partecipante possa coprire tutti i ruoli, ma possono essere organizzati in piccoli gruppi.

- Un gruppo avrà il compito di montare il film ed esprimere la loro idea sul stile finale del video
- Un gruppo avrà il compito di filmare
- Un gruppo farà le interviste
- Un gruppo troverà le location

In questo modo, il VP porta tutti allo stesso livello. Scompaiono le gerarchie esistenti al di fuori del laboratorio. I partecipanti cambiano costantemente ruolo, da operatore a soggetto, da regista ad attore e le dinamiche del potere sono in continuo cambiamento.

Le attività della fase 3 – 2:

- *far capire ai partecipanti che ognuno nel gruppo ha qualcosa di unico e di valore da offrire*
- *aumentare atteggiamenti positivi*
- *sviluppare le attività di gruppo, di ascolto e di autostima*
- *migliorare la motivazione, incoraggiare una consapevolezza migliore e sviluppare un ruolo attivo per ogni partecipante*
- *costruire fiducia e rispetto nel gruppo*
- *aiutare a creare un "posto sacro" dove tutti sanno che possono essere se stessi ed essere rispettati*



Fase 3 – Il lavoro sul campo: i video vengono girati e diretti dai partecipanti

Ora la sceneggiatura diventa realtà. I partecipanti sono i registi, il pubblico, i protagonisti. Il metodo VP prende la sua forma finale. Questo è il momento di filmare e dare alla storia volti e voci.

I partecipanti dovranno filmare seguendo lo story board, nel nostro caso una struttura narrativa di base organizzata in sequenze tempistiche da girare e che divide la sceneggiatura in scene separate.

Durante le riprese, lo story board è un punto di riferimento ma i partecipanti possono essere flessibili: non è una sceneggiatura che bisogna seguire costantemente mentre si gira, è solo una semplice guida che aiuta il processo di registrazione.

In questa fase il facilitatore deve assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano il proprio ruolo e deve aiutare il gruppo a lavorare ed incoraggiarli.

Senza la pressione di dover produrre dei risultati predefiniti, il facilitatore di questo progetto creativo può far scaturire l'inatteso. Quando una persona si sente vulnerabile se viene ripresa, sviluppa un certo grado di sensibilità quando filma gli altri. Mentre all'interno del gruppo crescono sia la fiducia in se stessi e verso gli altri, le percezioni possono cambiare in maniera drastica. L'impossibile diventa possibile. Una nuova esperienza di potere può dirigere il gruppo. Questa fase permette ai partecipanti di diventare creatori e questo è un grande catalizzatore per l'azione e per il cambiamento.

Il video può diventare uno strumento per riflettere la realtà dei partecipanti ed evidenziare il potenziale per poter apportare cambiamenti a questa realtà. Attraverso la lente hanno la possibilità di scegliere su cosa concentrarsi, rivelare il proprio ambiente e raggiungere un pubblico esterno.

Ovviamente, i risultati migliori si hanno quando ci concentriamo sul processo, non sul prodotto.

Per quanto riguarda il processo, il facilitatore non deve filmare, finché tutti i partecipanti non hanno cominciato ad usare la videocamera. Questo invia un

messaggio chiaro: il VP è diverso da un film tradizionale ed il facilitatore è un membro della troupe e non il regista. Durante l'attività, il divario tra facilitatore e partecipante si accorcia sempre più: tutti fanno parte dello stesso team. In questa fase diventa naturale per il facilitatore usare ogni tanto la videocamera (piccole riprese dei membri della comunità che usano la videocamera per mostrare il VP in azione, o il taglio di alcune per dare una continuità logica al filmato)

Ovviamente, l'azione principale deve sempre essere quella di sviluppare la fiducia nell'utilizzo dell'attrezzatura ed il suo controllo da parte del gruppo.

I partecipanti migliorano il loro modo di girare e fare interviste attraverso lo studio continuo delle riprese fatte. Questo metodo riflessivo e di autovalutazione è al centro dell'attività del VP (vedere fase successiva).

Questo modo di filmare può essere divertente e sviluppa un certo senso di orgoglio del risultato finale. Può costruire fiducia ed autostima ed ovviamente permettere al gruppo di sviluppare il controllo del progetto.

Le attività della fase 3 -3:

- far capire ai partecipanti che tutti commettiamo degli errori -in questo modo impariamo*
- sviluppare flessibilità e creatività*
- costruire fiducia in se stessi e verso gli altri membri del gruppo*
- aumentare il senso di potere e controllo sul processo*
- sviluppare autostima e capacità di costruire*
- insegnare ai partecipanti ad essere autocritici*
- sentirsi orgogliosi del proprio lavoro*
- coltivare il senso di proprietà*

Fase 4 – La proiezione del filmato

Il metodo VP incoraggia l'espressione di idee nuove ed originali ed è uno strumento della dinamica di gruppo che valorizza l'individualità.

Di conseguenza, il modo migliore con il quale il VP promuove la presa di coscienza è la revisione periodica di quanto prodotto.

La possibilità di riavvolgere immediatamente il filmato tramite la funzione del playback crea un continuo feedback per rivisitare la "nostra realtà".

La sequenza **film-schermo-discussione** è ciò sul quale si basa il processo di video partecipazione ed è parte integrante delle sue varie fasi.

La proiezione del filmato e la riflessione sui successi, sulle sfide, sugli errori commessi e su quello che si è imparato sono parti essenziali di ogni singola fase. I partecipanti impareranno velocemente attraverso l'identificazione e la risposta ai problemi e saranno in grado di prendere decisioni strutturate su quanto sarà filmato successivamente e come. E' importante stabilire la sequenza della proiezione e considerare l'inserimento dei filmati come parte del processo VP.

La necessità di proiettare i filmati e di rifletterci sopra, parte degli esercizi e dei giochi durante le fasi iniziali, non termina nel momento in cui inizia la produzione ma aumenta la sua importanza all'interno del processo. I filmati (proiettati sia direttamente al gruppo che per un pubblico esterno) dovrebbero essere mostrati ogni volta che si è girato. In questo modo si fornisce a tutte le persone coinvolte l'opportunità di partecipare alle discussioni ed ai processi di decision making.

La riflessione sul filmato rappresenta un esercizio di distanziamento dal ruolo, una dis-identificazione dallo spettacolo ed uno spostamento del metaruolo nel quale l'attore si unisce al regista e analizza lo spettacolo dal punto di vista del pubblico.

Attraverso le pause e la riflessione è possibile sviluppare la capacità e persino l'abitudine a cambiare il proprio punto di vista e creare gradualmente al proprio interno un "osservatore".

Questo processo incoraggia ed assiste i partecipanti a prendere parte a tutti gli altri aspetti del processo tra cui la messa a punto della strumentazione, l'introduzione del progetto, la presentazione dei video, la facilitazione delle discussioni e la stesura del feedback. I partecipanti sono completamente coinvolti nel processo e possono anche rendersi conto,

passo passo, del proprio sviluppo e delle proprie competenze. La volontà e la fiducia da parte del facilitatore nel trasferire le responsabilità sarà molto probabilmente notata ed apprezzata.

In questa fase trasversale, il facilitatore deve pianificare attentamente la struttura ed il contenuto del filmato considerando il ruolo di ogni partecipante nel processo e predisponendo alcune domande chiave per stimolare il feedback e la discussione. Un valido esercizio è anche focalizzare su ciò che i partecipanti credono sia mancante o possa essere migliorato.

Le attività della fase 3 -4 potranno rafforzare:

- la capacità e l'abitudine a cambiare il proprio punto di vista*
- la coscienza critica attraverso lo sviluppo delle proprie risorse personali ed anche a riesaminarsi e correggersi*
- lo sviluppo della personalità nel rapporto con gli altri*
- la fiducia in se stessi, la capacità di socializzare, le competenze relazionali ed interpersonali e l'efficiente interazione con gli altri*
- cooperazione e comunicazione*
- la costruzione della fiducia all'interno ed all'esterno del gruppo*
- stabilire degli obiettivi*
- competenza cognitive, controllo ed empowerment*
- problem solving*
- l'abitudine a condividere, promuovere la consapevolezza e la comprensione*

7. Fase 4 – Il montaggio

Il questa fase, il facilitatore svolge un ruolo chiave di assistenza ai partecipanti nello strutturare il video, anche nel caso in cui il gruppo è attore.

Il VP è fondamentalmente un esercizio collettivo in cui, in un continuo ciclo di filmati ed analisi da parte del gruppo, i partecipanti prendono tutte le decisioni insieme su ciò che deve essere incluso e ciò che ne deve rimanere fuori. Dal consenso nascerà un quadro più vero e più equilibrato.

In questo modo, le immagini vengono selezionate per il filmato dai partecipanti stessi. Questi sceglieranno cosa mostrare e a chi.

Il processo tecnico del montaggio può essere fatto dallo stesso facilitatore (una volta che le immagini sono state selezionate dal gruppo), ovvero dal facilitatore insieme ad alcuni membri del gruppo (quelli che desiderano prendere parte anche al lato tecnico dell'attività), oppure da tutti i partecipanti (se tutti desiderano essere attori anche in questa parte del processo). Non è possibile coinvolgere tutti i partecipanti nel montaggio ed in ogni caso molti potrebbero non essere interessati o non avere il tempo a disposizione, ma avere un piccolo gruppo di consulenti aiuta a togliere parte del potere dalle mani del montatore.

Bisogna ricordare anche che oggi il montaggio non è più esclusivo dominio del professionista. I computer più moderni possono immediatamente diventare studi di montaggio e i software sono di facile utilizzo e permettono di produrre dei corti abbastanza velocemente e facilmente.

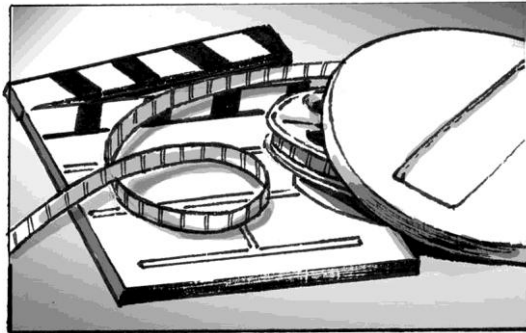
Tuttavia, mantenere un certo ethos partecipativo a questo punto del processo può essere una grande sfida, anche allo scopo di ricevere il relativo feedback ed assenso da parte del gruppo. Persino la minima manipolazione del materiale filmato, come aggiungere i titoli di testa e di coda o inserire una musica di fondo in alcune riprese, può trasformare il prodotto in qualcosa di veramente professionale.

Infine, dal momento che l'abilità nel montaggio significa che un VP corto e vivace può avere un ampio potenziale, i partecipanti devono prendere parte anche nell'organizzazione della disseminazione del prodotto finito, decidendo insieme chi lo

visionerà ed organizzare un evento con il pubblico, gli stakeholders, i politici, i donatori, studenti ed altri esperti nel campo.

Per il gruppo, questo è anche un momento importante per rivedere le decisioni prese all'inizio del lavoro e discutere dell'esperienza fatta.

Può darsi che a questo punto alcuni dei partecipanti si rendano conto della vera forza di ciò che hanno creato e risulterà utile discutere di nuovo con loro tutto il processo ed il filmato.



Fonti

Barrett, H., Lewin-Jones, J., Mitra, B., & Williamson, S. (2009) *Evaluating the Use of Video in Learning and Teaching: the Blended Learning Research Project*. 8th Learning and Teaching Conference Support the Student Learning Experience Retrieved from <http://www.worc.ac.uk/adpu/1124.htm>

Chambers, R. (2003) *Participatory Workshops - a sourcebook of 21 sets of ideas and activities* (Earthscan)

Cohen, Sylvie I. (1996). 'Mobilizing Communities for Participation and Empowerment'. In Servaes, Jan, Jacobson, Thomas L., White, Shirley A. (eds). *Participatory Communication for Social Change*. New Delhi: Sage Publications.

Gomez-f. M. A. (2006) *Evaluation of the Uses and Benefits of Participatory Video*.
Download: www.insightshare.org

Huber, B. (1998) *Communicative aspects of participatory video projects: An Explanatory Study*.
Download: www.zanzibar.org/maneno/New%20Pages/articles.htm

Lunch, C. & N. (2006) *Insight into the participatory Video: a handbook for the field*
Published by Insight - First edition February 2006

Lunch, C. (2004) 'Participatory Video: Rural People Document their Knowledge and Innovations', in *IK Notes*, August, No.71.
Download: www.worldbank.org/afr/ik/iknotes.htm

Lunch, C. (2004) 'Participatory Video: Rural People Document their Knowledge and Innovations', in *IK Notes*, August, No.71.
Download: www.worldbank.org/afr/ik/iknotes.htm

Nathanials, N.Q (2006) *Implementation of Cocoa IPM in West Africa. Participatory Video. A guide to getting started* (CABI)
Contact: www.cabi-bioscience.org

Okahashi, P. (2000) 'The potential of Participatory Video', in *Rehabilitation Review* 11(1) January, 2000, pp.1-4.
Download: www.vrri.org/rhb0100.htm

Panos, (2003). *Giving Voice - Practical guidelines for implementing oral testimony projects*.
Contact: www.panos.org.uk

Ramírez, Ricardo (1998). *Participatory learning and communication for managing pluralism*. Procedural Paper submitted in Part Fulfilment of a PhD at the University of Guelph, Guelph, Canada; October 1998.

Robertson, C. and Shaw, J. (1997) Participatory Video: A Practical Approach to Using Video Creatively in Group Developmental Work (Routledge)

Shaw, Jackie and Robertson, Clive (1997). Participatory video: a practical approach to using video creatively in group development work. London: Routledge.

Stuart, Sara (1989). 'Access to media: placing video in the hands of the people'. Media Development. Special Issue 'Video for the people'.