

IO SONO SOGNO. UN'ESPERIENZA DI VIDEO EDUCATION IN CARCERE

Ignazio Rosato, Pedagogista, Referente sede locale di Palermo del progetto Centri polivalenti in rete, ignazio.rosato@alice.it

Abstract italiano

Il laboratorio *Io sono sogno* si è svolto all'interno dell'I.P.M. Malaspina di Palermo nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno 2012. Esso si inquadra all'interno del progetto *Centri Giovani Polivalenti in Sicilia*, proposto dalla Direzione Generale per l'attuazione dei provvedimenti giudiziari e attuato dalla cooperativa AL AZIS con sede a Palermo. I conduttori Ignazio Rosato e Antonio Macaluso, in un processo di lettura critica e di produzione video hanno creato un percorso di costruzione/ricostruzione dell'identità e della conoscenza personale dei partecipanti attraverso i media per delineare processi educativi di autodeterminazione e di proiezione verso il futuro.

Parole chiave

Video education, carcere, minori, immagini, esperienze

English Abstract

The workshop *I'm a dream*, was held within the I.P.M. Malaspina of Palermo during the months of April, May and June 2012. It is part of the project *Centri Giovani Polivalenti in Sicilia*, proposed by the General Directorate for the judicial orders implementation and implemented by

the cooperative AL Azis, based in Palermo. Through a process of critical reading and video production, conductors Ignazio Rosato and Antonio Macaluso created a path of construction/reconstruction of participants identity and personal knowledge through the media in order to outline the educational process of self-determination and projection into the future.

Keyword

Video education, prison, children, pictures, experiences

LUOGO: Istituto Penale per i Minorenni, Malaspina-Palermo
UTENTI: 10 detenuti di età compresa tra i 15 e i 18 anni
DURATA PROGETTO: 20 ore
MATERIALI E TECNOLOGIE: Proiettore, PC portatili, software montaggio video, croma key
PRODOTTO REALIZZATO: Video documento e sei digital storytelling raccolti nel dvd *Io sono sogno*

Il laboratorio *Io sono sogno* si è svolto all'interno dell'I.P.M. Malaspina di Palermo nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno 2012. Esso si inquadra all'interno del progetto *Centri Giovani Polivalenti in Sicilia*, proposto dalla Direzione Generale per l'attuazione dei provvedimenti giudiziari e attuato dalla cooperativa AL AZIS con sede a Palermo.

Il laboratorio nasce dall'esigenza di portare un'attività educativa nel quadro di una progettualità complessa già presente all'interno del Malaspina con attività formative, aggregative e laboratoriali. Il laboratorio proposto ha consentito, nelle 20 ore messe a disposizione, di contribuire al processo di crescita e riabilitativo, proposto dal quadro normativo che regola la funzione e l'obiettivo delle istituzioni carcerarie rivolte a minorenni. L'intervento educativo ha voluto portare all'interno dell'IPM, non semplici competenze, ma un laboratorio che potesse offrire ai partecipanti la possibilità di rileggere e rileggersi, raccontare e raccontarsi, attraverso la media education (ME). L'obiettivo pedagogico è stato quello di proiettare i destinatari verso la capacità di vedersi come attivi portatori di significati autentici, lontani dalla logica del comportamento deviante.

Il laboratorio è stato rivolto a 10 giovani di età compresa tra i 15 e i 18 anni reclusi presso l'I.P.M. La finalità generale è stata quella di favorire processi di costruzione/ricostruzione dell'identità e della conoscenza personale attraverso i media per delineare processi educativi di autodeterminazione e di proiezione verso il futuro. L'attività ha inteso promuovere lo sviluppo di capacità comunicative sia verbali che non verbali. Avvalendosi delle metodologie della ME è stato possibile infatti agire su tre obiettivi principali:

- favorire la rilettura del passato attraverso un processo mediaeducativo di decodifica dell'immagine e di interpretazione;
- favorire la narrazione dei vissuti personali attraverso l'utilizzo dell'immagine come stimolo narrativo e per la progettazione di un prodotto multimediale autobiografico;
- favorire la rilettura della propria storia personale e la ricostruzione delle aspettative rispetto al proprio futuro attraverso un processo di video editing (digital storytelling).

1. Il contesto

L'intervento educativo proposto si inquadra nel contesto di un'istituzione totale, in cui soggetti minori autori di reato vivono l'interruzione parziale dei processi di socializzazione ed educazione naturale, al fine di intraprendere un percorso rieducativo specifico. Nella storia dell'istituzione penitenziaria si sono attivati, da un lato, modelli educativi 'trattamentali', in cui l'obiettivo 'curativo' ha portato all'introduzione di figure come psicologi, educatori e assistenti sociali per accertare i bisogni, compreso quello sociale, del soggetto; dall'altro, si è di recente arrivati al modello riparativo, in cui il soggetto autore di reato è visto come promotore di attività riparative della frattura sociale provocata dall'atteggiamento deviante sanzionato, compreso il conflitto/danno con la vittima.

In questa logica nasce anche la mediazione penale, come intervento di riavvicinamento delle parti sociali in conflitto. Gli istituti penali per i minorenni (IPM) eseguono i provvedimenti dell'autorità giudiziaria garantendo la custodia cautelare e l'espiazione di pena. Pur mantenendo questo mandato attuativo, la normativa vigente garantisce i diritti soggettivi dei minori, ed in particolare la continuità dei processi educativi.

A tal fine nell'organizzazione degli IPM si realizza una progettualità complessa con attività formative e scolastiche, aggregative e laboratoriali per consentire, nel quadro dei diritti dei minori, un processo di crescita armonico.

All'interno di questa cornice, in questi anni la Direzione Generale per l'attuazione dei provvedimenti giudiziari del Ministero della Giustizia ha strutturato degli interventi educativi specifici non solo all'interno degli IPM, ma anche nei territori, in una logica di continuità dei processi sociali ed educativi con la collaborazione dei servizi territoriali, per consentire su un piano integrato il raggiungimento degli obiettivi. Infatti, se da un lato il procedimento penale svolge una funzione di risposta alle attese della società per il contrasto alla criminalità, dall'altro c'è la consapevolezza, da parte dell'attuale Direzione, che l'azione educativa non può prescindere dalla presenza nella vita sociale del minore di attività specifiche volte ad integrare il suo progetto futuro.

In questo quadro generale, sembra utile interrogarsi sul ruolo della ME nell'istituzione carceraria, soprattutto quella minorile, partendo dal presupposto che quest'ultima, ponendosi un obiettivo rieducativo, non possa prescindere da questo genere di percorsi educativi.

La comunicazione con l'esterno in carcere è regolamentata da protocolli molto rigidi e questo limita il potenziale degli interventi con i media. Nasce quindi l'esigenza di interrogarsi su come la ME possa diventare alleata pedagogica nell'istituzione carceraria, conciliandola con le regole e i protocolli di un'istituzione che si pone obiettivi rieducativi in un contesto

in cui la relazione sociale e affettiva è interrotta, controllata e penalizzata. L'esperienza *Io sono sogno*, oggetto della nostra analisi, vuole essere un momento sperimentale di laboratorio di ME in un carcere minorile.

2. Il processo educativo

Il progetto qui presentato ha inteso combinare tecniche educative già sperimentate negli apparati metodologici della ME, riformulandoli all'interno di una logica educativa che si adattasse il più possibile all'esigenza normativa dell'istituzione carceraria, senza tradire il mandato concettuale e metodologico della ME. Ne è emerso un percorso che nella sua articolazione si può riassumere in quattro momenti operativi:

- attività di ricerca e visione di immagini rappresentative della storia personale di ogni partecipante, finalizzate alla ricostruzione dei significati esperienziali e valoriali della storia di ognuno;
- attività di narrazione dei vissuti personali, in forma autobiografica, di ogni partecipante;
- attività di costruzione di un prodotto mediale creativo con l'obiettivo di associare le immagini alla narrazione;
- attività di costruzione di un prodotto mediale creativo, rappresentativo della visione del futuro di ogni partecipante.

Ogni attività proposta nel percorso, seppur legata a momenti operativi distinti, va vista in forma ciclica e ognuna con obiettivi educativi sia direttamente connessi all'attività sia trasversali al percorso nel complesso. Seppur propedeutiche l'una alle altre, le attività proposte non vanno lette come finalizzate al prodotto, ma poste in un sistema in cui il prodotto è esperienza educativa sia in fase di produzione, che in fase di fruizione. Non si può trascurare infatti che «Il ritrovato ruolo della produzione creativa all'interno degli apparati concettuali e metodologici della ME riconfigura il rapporto tra processo e prodotto: il secondo non è semplicemente la fine o il coronamento del primo, un suo riassunto o la dimostrazione di quanto si è appreso, ma è piuttosto una fase, o meglio un punto di partenza che avvia la riflessione e ne è da questa a sua volta avviato» (Cappello, 2010, p. 31). Proprio a partire da questa ciclicità del processo media educativo, l'esperienza *Io sono sogno* ha voluto portare all'interno dell'istituzione carceraria, non semplicemente una proposta di produzione, ma prima di tutto un percorso le cui peculiarità si snodano attraverso l'azione e l'obiettivo educativo.

Nella prima fase, l'obiettivo educativo è stato quello di portare ogni partecipante a ricostruire gli aspetti positivi che più lo rappresentavano nel passato fuori dal carcere. Ogni partecipante ha scelto dei temi, dei luoghi, delle esperienze evocative del proprio passato, che i conduttori

hanno tradotto in immagini che hanno raccolto tra un incontro e l'altro (avvalendosi di canali telematici, riprese dirette, archivi video e fotografici) per poi proiettarle nel setting¹. Alla scelta delle immagini è seguita la verbalizzazione delle esperienze. Ogni partecipante, partendo dalle immagini, ha raccontato le esperienze che ogni immagine gli evocava e, avvalendosi di un programma di montaggio video, ha costruito un racconto multimediale della propria storia. Inoltre, ha aggiunto alla storia passata rappresentata, una visione del proprio futuro (attraverso lo stesso metodo di ricerca e scelta di immagini rappresentative e montaggio video delle stesse) con l'aggiunta del narrato. L'obiettivo educativo nelle fasi successive è stato quindi quello di favorire la rilettura della propria storia personale e la ricostruzione delle aspettative rispetto al proprio futuro, in una chiave multimediale.

Di seguito in dettaglio le fasi del processo educativo, precedute da una cornice teorica di riferimento.

1.1. Simboli e significato

I significati culturali, emotivi, esperienziali sottesi nella rappresentazione simbolica, sono alla base di un processo educativo che utilizza l'immagine. Attraverso la mediazione educativa tra l'espressione culturale e sociale del sé (data da un'immagine) e il destinatario si può giungere ad una lettura/scrittura di alcuni aspetti della storia personale di ognuno. I sistemi narrativi fatti di segni e simboli producono un processo di identificazione che, seppur rappresentato, ha una radice forte nell'esperienza. In questo senso quindi, la rappresentazione per immagini ricostruisce all'interno di un modello di rappresentazione una situazione sociale passata, ma oltretutto ne crea una nuova che si origina dalla riflessione tra il passato rappresentato e la condizione presente dei soggetti che ne fruiscono. Nel caso in cui le immagini siano immagini scelte per rappresentare se stessi, entra in gioco la componente emotiva, filtro utilizzato per raccontarsi e rileggersi con le immagini.

1.1.1. La scelta dell'immagine

L'obiettivo del primo incontro è stato quello di stimolare nei partecipanti un interesse nell'immagine, intesa come momento simbolico che sottende dei significati universali. Si è quindi proceduto alla proiezione di un video documento che mostra la città di Palermo con immagini rappresentative di tre aspetti diversi:

¹ Il laboratorio si è svolto all'interno di una sala adibita al cineforum del complesso carcerario Malaspina. Gli accessi alla sala erano monitorati dal personale di polizia penitenziaria, addetto all'apertura e chiusura delle sbarre. La sala era fornita di un televisore e all'occorrenza dal materiale che i conduttori, previa verifica, introducevano come computer portatili, videocamera, ecc. I computer non potevano essere collegati ad internet.

- I luoghi: video- Palermo-pietre
- I simboli e i rituali: video- Palermo-anima
- Le persone: video-Palermo-uomini

Le tre proiezioni hanno consentito ai partecipanti di rappresentare le diverse prospettive dalle quali si può osservare una realtà e al contempo rappresentarla. Questa prima attività ha stimolato una riflessione sul racconto multimediale per immagini e ha consentito di introdurre l'attività successiva: con un brainstorming, i conduttori hanno chiesto ai partecipanti di proporre delle immagini che secondo loro potevano rappresentare la propria esperienza, i propri ricordi, fuori dal carcere. Ogni partecipante ha così parlato di momenti di vita fuori, associando a questi racconti delle immagini che si possono racchiudere nelle seguenti categorie:

- I luoghi dove ho vissuto;
- I momenti di vita fuori, tradizioni, feste;
- Il tempo libero.

In seguito i conduttori hanno portato all'interno del laboratorio le immagini trovate negli archivi telematici o girate all'esterno dai conduttori stessi ed evocate nell'incontro precedente dai partecipanti, e le hanno proiettate durante i due incontri successivi al primo. L'attività ha consentito ai partecipanti di collocarsi immediatamente in una posizione 'meta', dalla quale poter vedere se stessi, attraverso i luoghi, le feste, le tradizioni vissuti fuori dalla condizione carceraria.

Particolare attenzione, quindi in questa fase è stata data non tanto ad una lettura critica dei prodotti mediali, quanto ad una lettura emozionale di alcune rappresentazione, evocative dei vissuti e della dimensione personali. L'utilizzo di questa forma di approccio più etnografico che media educativo, in un contesto come il nostro, non è stata esente da rischi. La nostra attività ha avuto come obiettivo il reale rappresentato, più che il modo con cui è stato rappresentato, allontanandoci dagli apparati concettuali e metodologici della ME.

1.2. Dalla narrazione al digital storytelling

Il processo educativo proposto si inquadra nella più ampia cornice pedagogica che ormai da anni mette in luce la pratica della narrazione come azione educativa efficace. Fin dagli anni Ottanta le pratiche formative si sono avvalse della narrazione come pratica pedagogica finalizzata alla costruzione di significati. Strutturare un intervento educativo basato sulla narrazione «consente di ricollocare la funzione formativa all'interno di una duplice tensione, che si tratta costantemente di alimentare e regolare: quella inerente la prospettiva di restituire ai soggetti una maggiore capacità di collocarsi, grazie alla formazione,

all'interno di processi più generali e complessi, individuando percorsi e storie esistenziali e lavorative più soddisfacenti e significative» (Kaneklin e Scaratti, 1998, p. XI). Nello specifico dell'esperienza *Io sono sogno*, l'elemento narrativo costituisce l'asse educativo principale del processo che si snoda attraverso due fattori principali della narrazione:

- il racconto di sé in cui la propria storia personale «è intesa come modo per apprendere qualcosa su di sé» (Formenti, 1996, p. X).
- la rappresentazione di sé ovvero «scrivere la propria storia perché sia letta è un modo per formare altri alla comprensione di sé» (Ibidem).

Partendo da queste esigenze la ME diventa cornice metodologica dell'azione narrativa. Oggi infatti, è possibile avvalersi di strumenti digitali per la narrazione. «La narrazione può essere lo strumento per rintracciare quel fil rouge che ricongiunge le fratture, riconnette trame, aiuta a ritrovare il senso perduto del soggetto che sta diventando adulto. Essa può essere vista come il luogo di ricomposizione delle contraddizioni della persona e dell'immaginazione di un futuro possibile» (Ranieri e Bruni, 2013, p. 145). Nell'esperienza *Io sono sogno* la ME ha permesso mettere insieme il valore pedagogico della narrazione intesa come luogo di ricomposizione, con un metodo narrativo digitale: il digital storytelling. Esso «si caratterizza per l'intreccio di elementi narrativi e linguaggi multimediali in una combinazione che può essere più o meno realistica, più o meno fantasiosa. L'aggettivo 'digitale' segna la novità: il racconto si arricchisce di produzioni medial, basate sull'uso del computer, fotocamera/videocamera digitale, registratori, software e altre strumentazioni digitali» (Ibidem).

Se la narrazione diventa esigenza principale del percorso proposto, altrettanto fondamentale è il modo in cui narrare. Scegliere una produzione mediale, nel nostro caso, vuole essere occasione per facilitare il più possibile il racconto, arricchendolo di una dimensione che solo la ME può dare che è la possibilità operare sul racconto a partire da immagini, suoni, parole. Giocare con elementi narrativi multimediali è fondamentale in un ambiente come quello carcerario, già carico di simboli contestuali, che appesantiscono la storia presente di ogni ragazzo.

1.2.1. La narrazione

Nel quarto incontro le immagini rappresentative della vita dei partecipanti vengono ri-proiettate e viene chiesto ad ogni partecipante di codificare quanto emerso dalle discussioni degli incontri precedenti, e di raccontarlo davanti ad una videocamera. Il metodo che si è utilizzato è quello delle interviste foto-stimolo².

² In realtà si tratta di un nostro adattamento di un metodo utilizzato nella ricerca in sociologia visuale. Alla domanda posta verbalmente viene sostituita l'immagine attivatore

Ad ogni partecipante sono state riproposte le immagini scelte e seguendo uno schema ognuno ha esposto in forma verbale i significati personali attribuiti ad ogni immagine. In forma maieutica, durante l'attività, si è fatto in modo che i ragazzi parlassero anche di una visione futura del sé. Riportiamo qui un esempio³.

Immagine scelta: *Il carnevale di Sciacca* (Video -fonte You Tube).

Conduttore: *Perché hai scelto di rivedere le immagini del carnevale di Sciacca?*

Partecipante: *Ho voluto descrivere il mio paese perché ha due anni e mezzo che non ci sono. Sono contento di rivedere le immagini che da tanto tempo non vedevo. Ci sono delle immagini...il carnevale... uno si immagina tutto il divertimento che si può avere... perché per un ragazzo il carnevale è un divertimento... quindi la prima cosa è il divertimento.*

Conduttore: *Il tuo futuro lo immagini a Sciacca?*

Partecipante: *Quando esco di qua vorrei crearmi una famiglia a Sciacca, insegnare i miei figli a prendere le decisioni da solo... però insegnarci di prendere le decisioni giuste. Poi insegnare quello che hanno insegnato i miei genitori a me... però io non ho ascoltato e spero che loro l'ascoltano... io vorrei avere solo due bambini... però se sono di più... è u stessu.*

Si è così costruita una linea narrativa entro la quale il racconto di ogni ragazzo percorre passato, presente e futuro a partire dalle immagini. Al futuro immaginato e verbalizzato come appena descritto, segue la richiesta del conduttore al ragazzo di scegliere un'ulteriore immagine rappresentativa del proprio futuro.

1.2.2. La produzione video in ambito educativo

«La produzione video in ambito educativo deve rispettare due finalità: realizzare un prodotto efficace, coerente, accattivante, e avere un riflesso educativo su chi lo produce e su chi ne fruisce» (Di Mele, 2008, p. 29).

Partendo da questa necessaria premessa occorre interrogarsi sulla relazione tra processo e prodotto nella strutturazione di un percorso di video education in carcere. Le esperienze di produzione video necessitano di una competenza di base che porti ad un prodotto efficace, ma in carcere, le competenze nella produzione video sono a volte lacunose o altre volte assenti. Questo è il limite maggiore, che può portare ad una deriva nell'uno e nell'altro senso: si è infatti da un lato consapevoli che l'esperienza carceraria limita l'utilizzo dei mezzi di comunicazione, dall'altro bisogna trovare il modo per indurre a quella naturale fascinazione nella scoperta

della risposta. Ad introdurre questo metodo nella sociologia visuale fu Jon Wagner (Images of Information, 1979).

³ L'esempio è tratto dall'intervista a Giuseppe, uno dei partecipanti al laboratorio.

del media. Mentre molti adolescenti, vivendo ormai in una società media-centrica (passi il termine per rendere l'idea), hanno acquisito una naturale predisposizione all'utilizzo delle nuove tecnologie, nel carcere esse rappresentano quel bisogno primario di comunicazione verso l'esterno, di cui i detenuti sono parzialmente e in alcuni casi del tutto privati.

1.2.3. La produzione video

Nell'esperienza *Io sono sogno* con la produzione video, si entra nel vivo dell'attività media educativa. Nella prima fase, è stato necessario formare i destinatari all'uso di un programma di montaggio, ricorrendo alla pratica contestualizzata. I destinatari, che fino a quel momento non hanno sentito la necessità di ricorrere a competenze specifiche per le attività, ora hanno esigenza, a partire dalla narrazione che è stata costruita (vedi paragrafo precedente), di montare le immagini scelte fino a quel momento. Si è proceduto ad una costruzione partecipata del prodotto. Ad ogni partecipante è stato fornito un PC portatile con una cartella contenente i file, dei video e delle immagini che avevano scelto e della narrazione montata nell'attività precedente.

Il valore educativo nel processo di produzione, in questa esperienza, sta nella sua implicita possibilità di operare su due livelli: da un lato il percorso di produzione ha finalità formativa, ovvero consente ad ogni partecipante di accedere a competenze nella produzione video, dall'altro ha valore rielaborativo e creativo dell'esperienza personale che ognuno vuole raccontare. Si realizza tecnicamente un montaggio video e chi opera è spinto a rivedere e reinterpretare, tagliare ed incollare seguendo il proprio istinto o semplicemente la linea del suo racconto per renderlo al meglio nella forma video che più pensa essere rappresentativa della propria storia personale.

Nel caso specifico, chi ha operato il montaggio lo ha fatto seguendo sia il suo racconto verbale, dato dall'incontro precedente, sia assecondando la stessa spinta emotiva che lo aveva indotto a scegliere le immagini a partire dal secondo incontro. Questo processo lo abbiamo definito «identity editing», in quanto ha dato la possibilità di riformulare alcuni aspetti dell'identità personale in un percorso di produzione mediale. In questo senso, si è stabilito un forte legame tra la produzione e l'esigenza di outing di ogni soggetto, il quale si è rappresentato con le immagini che aveva scelto come rappresentative.

Sono stati realizzati così sei digital storytelling in cui i ragazzi ricostruiscono la loro esperienza passata e raccontano la loro esperienza futura. Sui video in post produzione con il metodo del *croma key* è stata montata dal conduttore l'immagine di ogni ragazzo, producendo l'effetto visivo del soggetto che rivive il proprio sogno, rappresentato visivamente nei suoi due aspetti: il passato sognato come ricordo e il futuro sognato come aspirazione fuori dalla condizione presente.

I digital storytelling sono stati montati in un'unica traccia visiva con il titolo *I Care*⁴ e sono stati fatti rivedere ai partecipanti. Ne è conseguita in post produzione l'idea di raccogliere tutti gli aspetti del percorso educativo in un unico video dal titolo: *Io sono sogno*⁵. È nato così un dvd che contiene l'esperienza a 360 gradi, che utilizza il punto di vista dei conduttori e quello dei ragazzi, ma soprattutto che mette insieme sei storie e sei futuri possibili, i primi ricordati, i secondi immaginati, grazie alla ME.

Il percorso di valutazione in itinere è stato fatto tramite lo strumento del diario di bordo. I conduttori hanno rilevato con il metodo dell'osservazione partecipante tutti gli aspetti del processo.

Bibliografia

- Cappello G. (2010), *Media, Minori, Educazione. Il contributo della Media Education*. In R. D'Avascio e A. Di Nocera (a cura di), *Media Education. Esperienze di promozione della cultura cinematografica nella scuola italiana*, Unione Circoli Cinematografici ARCI, Roma, p. 21-47.
- Di Mele L. (2008), *Come si comincia: questioni di metodo*. In L. Di Mele, A. Rosa, G. Cappello (a cura di), *Video education*, Trento, Erickson, pp.29-42.
- Formenti L. (1996), *Prefazione*. In M. S. Knowles, *La formazione degli adulti come autobiografia*, Milano, Cortina.
- Kaneklin C. e Scaratti G. (a cura di) (1998), *Formazione e narrazione*, Milano, Cortina.
- Ranieri M. e Bruni I. (2013), *Racconto e mi racconto con il cellulare*. In A. Parola, A. Rosa e R. Giannatelli (a cura di), *Media, Linguaggi, creatività*, Trento, Erickson, pp.141-169.

⁴ Per vedere il video "I care": <http://www.youtube.com/watch?v=eBxdtTYxkqo>

⁵ Per vedere il video "Io sono sogno": <http://www.youtube.com/watch?v=hdcc9aPt4Ro>