

AWARE

Ricerca/Azione

Ferrandina

— 8-9-10
Giugno 2018

PROJECT LEADER: GOMMALACCA TEATRO

Laboratori di comunità a cura di Recollocal

sul passato,
presente e futuro
di Ferrandina.
Per costruire
insieme
l'identità della nave
che attraverserà
la Basentana
come teatro
viaggiante.



RADICI E PERCORSI

re
col
local

PROGETTO A CURA DI GOMMALACCA TEATRO

AWARE
è un progetto di Matera
Capitale Europea della Cultura 2019



Indice navigabile

Laboratori intergenerazionali di comunità.
Nota metodologica

DIARIO DI BORDO

SOPRALLUOGHI E PRIMI INCONTRI

Un nuovo equipaggio

Il primo attracco

Tirare le cime

La ciurma

IMMAGINARI PASSATI E PRESENTI

Paese o città?

Memoria storica e biografie personali

L'associazionismo

Mappatura emotiva

IMMAGINARI FUTURI

La navicella spaziale

Prepararsi al viaggio

Costruirsi il futuro

TAPPE E ITINERARI

Terra!

L'incontro con l'altro



AWARE, una coproduzione di **Matera2019** e **Gommalacca Teatro**, è tra le proposte della scena creativa lucana per il palinsesto di **Matera Capitale Europea della Cultura 2019**.

Recollocal è tra i partner del progetto, e si occuperà – attraverso laboratori intergenerazionali di comunità – della fase di ricerca per la costruzione collettiva dell'identità della nave che, a partire dal **Rione Cocuzzo di Potenza**, attraverserà la **Basentana**, come teatro itinerante, nei **Comuni di Albano, Calciano e Ferrandina**, e arriverà infine alle gravine di **Matera**.

La ricerca alimenterà i contenuti della drammaturgia, e fungerà da dispositivo di analisi territoriale, co-creazione, e attivazione delle comunità locali in nuovi percorsi di cittadinanza.



Il diario di bordo nasce per raccontare
l'intero processo di ricerca,
dai sopralluoghi esplorativi
all'elaborazione degli output laboratoriali.

È pertanto un racconto transmediale,
che vuole raccogliere le varie fasi
del viaggio etnografico
nella Lucania contemporanea,
dalle relazioni con le comunità locali
al riconoscimento del capitale territoriale.

L'insieme delle identità
dei luoghi e delle comunità incontrate
darà vita all'identità ibrida della nave –
connessa con il passato, il presente e il
futuro del territorio lucano –,
che si aprirà all'Europa generando
una nuova e itinerante identità globale.

Metodologie

Attivazione sociale

Conricerca

Ricerca/Azione

Etnografia

Rigenerazione urbana

Maieutica reciproca

Design thinking

Co-design

Nota
metodologica

**Laboratori
intergene-
razionali
di comunità**

Strumenti di indagine

Mappatura emotiva
Focus group
Brainstorming
Spunti di teatro sociale
Attività ludico-creative
Auto-narrazione

I soggetti

LE SCUOLE

I ragazzi e le ragazze delle seconde medie dell'Istituto Comprensivo di Ferrandina

dagli 11 ai 13 anni

attività ludico-creative;
mappatura emotiva;
brainstorming;
auto-narrazione.

LE ASSOCIAZIONI E IL CENTRO MIGRANTI

I ragazzi e le ragazze delle associazioni «Pensiero Attivo» e «Inchiostro nero», e i ragazzi del centro migranti

dai 16 ai 35 anni

focus group,
autoanalisi e
conricerca.

IL CENTRO SOCIALE ANZIANI

I signori del centro sociale anziani di Ferrandina

dai 65 ai 95 anni

focus group con
testimoni privilegiati,
autoanalisi e
conricerca.

Diario di bordo

Un nuovo equipaggio

Il primo attracco

Tirare le cime

La ciurma

Sopralluoghi
e primi
incontri



Il primo attracco

Ci svegliamo con i cornetti caldi di Nanni, nel suo B&B a Potenza, e ci mettiamo in macchina per Ferrandina, la cittadina aragonese.

Ad accoglierci nella piazza della maestosa Chiesa di Santa Maria della Croce, il vicesindaco Maria, l'assessore allo sport e il suo meraviglioso bambino, Rocco, Francesco e un gruppo di rappresentanti delle varie associazioni culturali locali. A Ferrandina le associazioni sono tantissime.

Prendiamo tutti un caffè e cominciamo a parlare.

Come per Calciano, il problema 'identitario' irrompe subito nei nostri discorsi: Francesco, l'identità – o l'entità – ferrandinese non riesce a riconoscerla in nulla. E chissà a cosa pensa quando pensa la parola "identità".

«Forse perché è sempre stato un posto di attraversamento», suggerisce Maria. Con quest'immagine in mente, ci apprestiamo ad attraversarlo anche noi.

Nel complesso di Santa Chiara, con la sua torre altissima, che veglia sull'intero paesaggio, il custode del Museo della civiltà contadina e dei mestieri antichi ci mostra orgoglioso la sua preziosa collezione: «Abbiamo raccolto un po' dovunque. Vicino alle cose ci sono pure i nomi in dialetto. Voi da dove venite?».

Ci perdiamo per il borgo e incontriamo la signora Maria: «lo ho insegnato a fare i "sospiri" a tutte le pasticcerie di Ferrandina». Le crediamo sulla parola e prendiamo subito nota della ricetta.

Così ci diciamo arrivederci: con i sorrisi delle nostre guide e l'acquolina in bocca. Pronti per l'ultima tappa di questo primo viaggio.



Tirare le cime

Non c'è vascello che possa salpare senza un equipaggio unito e pronto al viaggio.

Iniziamo a conoscere la ciurma tirando insieme le cime di questa nuova avventura.

NOTA SUL METODO

Presentazione dei partecipanti

Il Gomitolo

Formazione della ciurma viaggiante

TEMA: la ciurma e i legami interni alla comunità

METODO: attivazione sociale e ludopedagogia

La prima sessione del laboratorio inizia con la presentazione dei partecipanti che seguiranno il progetto Aware in rappresentanza degli abitanti del paese di riferimento.

La presentazione si svolge tramite il gioco del Gomitolo, che ciascun partecipante, disposto in cerchio, lancia al compagno o alla compagna di gruppo con lo scopo di formare un'unica ragnatela (una rete, un network) che sia fisicamente visibile e leghi simbolicamente la ciurma durante i giorni di attività. Al momento della ricezione del Gomitolo, ciascun partecipante pronuncia ad alta voce il proprio nome, e palesa la propria età e le motivazioni che l'hanno condotto a partecipare al laboratorio.

Questo primo set laboratoriale intende spezzare l'imbarazzo iniziale del gruppo appena formatosi, e avviare la conoscenza reciproca delle persone in modo ludico e divertente, al fine di facilitare il dialogo e il confronto successivo tra i presenti, e far comprendere a tutti l'importanza e il valore dei processi collettivi.



La ciurma

Ciascun marinaio si autodetermina scegliendo per sé un ruolo sulla nave immaginaria: capitani e vicecapitani, mozzi, quartiermastro, nostromi, musicisti e cuochi di bordo. La nostra è una nave pirata!

NOTA SUL METODO

Il ruolo di ciascuno nella comunità viaggiante

TEMA: comunità viaggiante

e alleanze temporanee / interdipendenza

METODO: teatro sociale e ludopedagogia

Questa sessione di laboratorio intende consolidare l'immaginario della nave viaggiante – caratteristico del progetto Aware – attraverso la formazione di una vera e propria "ciurma", una comunità nomade al cui interno ciascun partecipante riveste un ruolo, di supporto e complementare a quello del compagno o della compagna di viaggio.

I conduttori dell'attività forniscono ai partecipanti un elenco di ruoli-tipo che i personaggi delle storie di avventura interpretano sulle navi-pirata. Ciascun ruolo viene spiegato nelle sue specifiche, di modo che tutti i membri della ciurma possano scegliere con cognizione di causa le figure che maggiormente si addicono alle proprie attitudini. Al termine della scelta, i presenti sono chiamati ad argomentare a favore del resto dell'equipaggio la propria decisione.



Paese o città?

**Memoria storica
e biografie personali**

L'associazionismo

Mappatura emotiva

**Immaginari
passati e
presenti**



NOTA SUL METODO

Storie di comunità

TEMA: l'autonarrazione del territorio

METODO: focus group / circle time

È questa una sezione di approfondimento, realizzata nel pomeriggio del primo giorno di laboratorio, e tesa al coinvolgimento di abitanti del luogo che si ritiene siano testimoni privilegiati – selezionati anche in base alla classe d'età, in questo caso adulta. Il set laboratoriale si svolge in luoghi spesso prossimi e familiari alla maggior parte dei partecipanti da intervistare – in modo da facilitarne la partecipazione all'attività e al dibattito conseguente –, ed inizia con la disposizione del gruppo in cerchio (circle time) – per garantire a tutti i presenti le medesime possibilità di comunicazione con gli altri componenti del gruppo.

Durante lo svolgimento dell'attività, gli intervistatori si occupano, in maniera informale, anche della mediazione/ facilitazione del dibattito, intervenendo di volta in volta al fine di focalizzare l'attenzione dei presenti su alcuni degli argomenti che emergono nel corso della conversazione.

L'intervista comincia con un invito rivolto ai partecipanti, affinché si presentino e rendano esplicito il proprio ruolo e il proprio grado di coinvolgimento all'interno della comunità indagata.

Successivamente, i presenti vengono interrogati circa la storia "ufficiale" e/o condivisa del paese, che ciascuno commenta arricchendola di osservazioni e interpretazioni personali.

Il gruppo viene infine sollecitato a ragionare e ad esprimersi su argomenti di cultura e politica locale ritenuti di pubblico dominio, e ad elaborare soluzioni possibili alle criticità e alle problematiche eventualmente segnalate.

L'obiettivo primario del focus group consiste nell'individuare e nell'interrogare soggetti adulti impossibilitati a partecipare ai due giorni del laboratorio di comunità; e nel contribuire, al contempo, alla costruzione della memoria collettiva e all'analisi storica del luogo in cui questi vivono.

Memoria storica e biografie personali

L'incontro con gli anziani del centro sociale comunale

L'incontro con il centro sociale anziani si è configurato come un momento di autoanalisi e conricerca. Attraverso la discussione con i presenti – incentrata sui momenti fondamentali degli ultimi settant'anni di storia ferrandinese –, siamo riusciti a ricostruire anche la storia recente della città, e le opinioni degli abitanti anziani circa il suo presente.



L'agricoltura, l'industria e il suo fallimento

I racconti degli anziani si concentrano principalmente su due grandi filoni di narrazione: il primo legato al passato agricolo della città – e soprattutto alla produzione dell'olio –, l'altro connesso a un momento cruciale della storia ferrandinese, l'arrivo dell'industria nel territorio lucano.

I racconti agricoli sono ricordi di lavoro nei campi, di raccolta delle olive, di grande prosperità delle campagne; ma non mancano di sottolineare la recente rottura tra il passato che è stato, e le inclinazioni apparenti delle nuove generazioni: «Nessuno lo vuole fare, perché è faticoso, e adesso la terra è incolta». Qualcuno fa notare che le produzioni agricole – di olio e vino locale – non sono del tutto scomparse; si sono ridotte nei numeri, ma i coltivatori contemporanei ne hanno potenziato la qualità. Nonostante il dato oggettivo, tuttavia, la percezione diffusa del gruppo



è che la terra non sia coltivata; probabilmente perché i presenti non riconoscono, nel tessuto sociale, la presenza di una classe definita di agricoltori – forse proprio a causa dei numeri ridotti di cui sopra.

Il secondo filone narrativo preponderante nella discussione è legato all'arrivo dell'industria nel territorio lucano – soprattutto dell'industria del metano, sviluppatasi negli anni '60 (a Ferrandina la Pozzi Ginori è stata attiva dal 1963 al 1978) –, e alla conseguente formazione della classe proletaria ferrandinese. In quegli anni, sono circa mille gli abitanti che lavorano nell'indotto; numeri importanti per la città, che quasi grida al miracolo economico. Finalmente economie diffuse, e il temporaneo superamento della condizione di povertà.

Ma il miracolo dura poco, e tra il 1978 e il 1979 la Pozzi Ginori chiude. È questo un evento che segna inevitabilmente uno spartiacque nella storia della città: una rottura netta, cui seguono sconforto e immobilismo; un freno improvviso che fa cadere Ferrandina in uno stato di smarrimento. Gli abitanti si sentono quasi traditi – ed è a questo punto che ci ricordano del trittico popolare legato alla città: «**Ferrandina vento, lamento e tradimento**». L'ennesima estrazione di risorse ambientali e umane presenti sul territorio; l'ennesima illusione circa il destino delle terre del Sud, private del loro valore e poi dimenticate.

La percezione della città

Percepriamo, tuttavia – grazie ai sopralluoghi fatti in precedenza, all'attraversamento ripetuto della città, alle viste privilegiate dalla torre del complesso di Santa Chiara –, la presenza di un passato glorioso.

La Piazza del Plebiscito di Ferrandina è la più grande della regione. E poi le campagne, i casali, il vasto territorio circostante, i palazzi signorili, la chiesa maestosa, imponente

nel paesaggio urbano. Capiamo subito che, a differenza degli altri borghi esplorati – Albano di Lucania, Calciano, Oliveto Lucano, Garaguso –, Ferrandina somiglia molto a una città, con un suo dinamismo interno, sicuramente passato ma forse anche presente. Circoli, radio, musei, chiese aperte e curate dagli abitanti, musicisti, videomaker, innovatori sociali e ancora storie di partenze, di ritorni e di attraversamenti migranti. Una città a più livelli e a più scale, che custodisce, viva, tesori incredibili.

L'associazionismo

Incontriamo un gruppo di ragazzi, membri e referenti di alcune associazioni giovanili e culturali – “Pensiero Attivo”, “Laboratorio Inchiostro nero” e altre ancora. Ci raccontano della loro percezione della città; con loro discutiamo del presente di Ferrandina, e immaginiamo futuri possibili per questi luoghi.



L'attivismo e l'associazionismo giovanile, a Ferrandina, sono evidenti. La varietà di interessi e attività svolte, e la grande reattività e operosità della popolazione rispetto alle tematiche culturali – finalmente calate nella contemporaneità – ci colpiscono felicemente.

Delle storie personali dei ragazzi presenti, molte riguardano quella generazione che, partita da Ferrandina per scelta o per necessità, ha poi deciso di tornare e di restare, con tutte le difficoltà del caso; e ha pensato di spendere le competenze acquisite altrove per costruire progettualità ed economie nuove sul proprio territorio.

Propositi ammirevoli e da incentivare; i quali purtroppo, però, troppo spesso finiscono per scontrarsi con la realtà del quotidiano di chi "è sempre rimasto", e non riesce a figurarsi come prossimo ed auspicabile quel riscatto comune desiderato dal giovane ferrandinese competente e volenteroso. Un ostacolo percepito dal gruppo come un vero e proprio tradimento di portata generazionale, che impedisce



ai ragazzi di vivere la contemporaneità e realizzarsi come singoli e come soggetti collettivi.

Al termine dell'incontro, non sappiamo se imputare il problema al fallimento delle politiche territoriali locali – pure tese, al contrario, a favorire la costruzione di soluzioni nuove ed efficaci – o all'immobilismo lamentoso e disinteressato di parte della popolazione. Ripensiamo, tuttavia, alle parole di uno degli anziani intervistati il giorno precedente: «Non ci sono più ponti tra le generazioni, non ci ascoltiamo più, non parliamo, non ci capiamo».

Potrebbe, forse, essere questa una chiave di lettura utile e sincera dalla quale ripartire per cominciare a immaginare e riscrivere insieme il futuro prossimo di questa comunità.





**Ciascun membro dell'equipaggio
segna, sulla proiezione a muro
della città di Ferrandina,
i punti di riferimento che,
nel bene o nel male, riconduce
alla propria storia personale;
e affianca al luogo individuato**

una parola che racchiude e sintetizza la natura del suo legame emotivo.

Così scopriamo che, se il centro storico di Ferrandina è molto frequentato, e i ragazzi lo tengono in conto come luogo legato a ricordi felici, sono proprio le scuole medie ad essere indicate come luogo pauroso, da evitare soprattutto di sera. Proviamo sempre a decostruire le informazioni e le percezioni negative per comprenderne meglio il significato; anche a Ferrandina, i timori dei partecipanti in merito allo spazio





delle scuole – percepito come possibile fonte di pericolo, a causa della presunta micro-criminalità che lo interessa – sono il risultato di racconti altrui, legati a fatti in realtà mai accaduti.

Ci sembra che Ferrandina sia una città a cui i ragazzi sono molto affezionati: ne riconoscono i luoghi, e sanno ricostruirne le maglie di relazioni del tessuto urbano.

Li colpiscono, soprattutto, i paesaggi, gli odori, i dettagli degli scorci pubblici.

NOTA SUL METODO

Inquadramento territoriale e mappatura dal basso

Mappatura emotiva

Cartografia personale dei luoghi
e delle memorie legate al paesaggio

TEMA: il territorio come palcoscenico di storie

METODO: urbanistica e design thinking

La seconda sessione del laboratorio consiste nell'attività rivolta alla cartografia personale dei luoghi nei quali vivono i partecipanti.

A loro viene chiesto di tracciare una mappatura non convenzionale, che parta dalla classica visione zenitale del territorio, per poi decifrare i luoghi legati ai vissuti dei presenti, spesso assenti dalle cartine ordinarie.

Questo secondo set laboratoriale si propone di intrecciare le biografie personali dei partecipanti e i luoghi che questi attraversano, al fine di svelare racconti, aneddoti, ricordi e timori legati al territorio. La mappatura risultante dall'operazione – complessa e antropologicamente significativa – unisce, dunque, in maniera stratificata, soggetti, relazioni tra soggetti e spazio fisico.

Il set inizia con la proiezione di una mappa convenzionale del territorio o del paese di riferimento su una superficie verticale di carta.

I primi partecipanti chiamati a intervenire tracciano sul foglio a muro i confini fisici che si ritiene comunemente delimitino il paese. La definizione del perimetro fisico del paese è funzionale alla costruzione di un ragionamento collettivo sui confini reali e ideali – come sui concetti dentro/ fuori – che sottendono, per il gruppo, lo spazio preso in esame.

Successivamente, viene chiesto a ciascun partecipante di individuare il punto in cui è situata la propria abitazione, e di segnare i percorsi che sceglie con più frequenza, quelli più familiari alla sua quotidianità. Ancora un ragionamento dialogico fa emergere dal gruppo la presenza di spazi, anche “minori”, vicini alle esperienze degli abitanti.

Di seguito, si procede discutendo dei luoghi del paese che i partecipanti apprezzano maggiormente; di quelli che attraversano con maggiore frequenza, e di quelli che invece tendono ad evitare. Il contributo di ciascun partecipante arricchisce, di volta in volta, la descrizione degli spazi e dei paesaggi precedentemente individuati dagli altri.

Il set laboratoriale si conclude con la segnalazione di quelle che, secondo i presenti, si configurano, nell’ambito territoriale, come mancanze significative del paese di riferimento: i luoghi dismessi e sottoutilizzati, la carenza di servizi e infrastrutture.



La navicella spaziale

Prepararsi al viaggio

Costruirsi il futuro

**Immaginari
futuri**



Prepararsi al viaggio

Prepararsi al viaggio vuol dire prepararsi alla partenza.

Ogni partenza, dal canto suo, è frutto meditato di una scelta: cosa portare, del proprio paese, a bordo della nave immaginata, e cosa lasciare, invece, a terra?



NOTA SUL METODO

L'immaginario del viaggio

Aspettative e difficoltà

TEMA: emigrazione e immigrazione, scoperta e abbandono, incontro e scambio

METODO: design thinking / brainstorming

La sessione si suddivide in due grandi blocchi, durante i quali viene chiesto ai partecipanti di rispondere ad alcune domande sul tema del viaggio.

Il set laboratoriale si svolge in un unico luogo, al chiuso, ed inizia con l'affissione al muro di un cartellone, ben visibile a tutti i presenti. Il cartellone è suddiviso in due colonne, che separano gli argomenti distinti dei due macro-blocchi di contenuto.

I conduttori del set introducono, a questo punto, il primo dei due argomenti stabiliti, e pongono ai partecipanti la domanda alla quale sono chiamati a rispondere, riassumendo i propri pensieri su un post-it, per parole chiave. Il tempo a disposizione per il ragionamento individuale e la conseguente scrittura è di circa dieci minuti, al termine dei quali viene chiesto a ciascun partecipante di disporsi in piedi, accanto al cartellone, e di esporre e argomentare al gruppo intero la propria risposta, per poi affiggere il proprio post-it sulla colonna di riferimento. Lo stesso procedimento si ripete per il secondo argomento e la seconda

domanda, fino alla conclusione del set.

Il grande tema alla base dell'attività – spesso rimarcato dai conduttori del set – richiama la metafora del viaggio e della nave viaggiante.

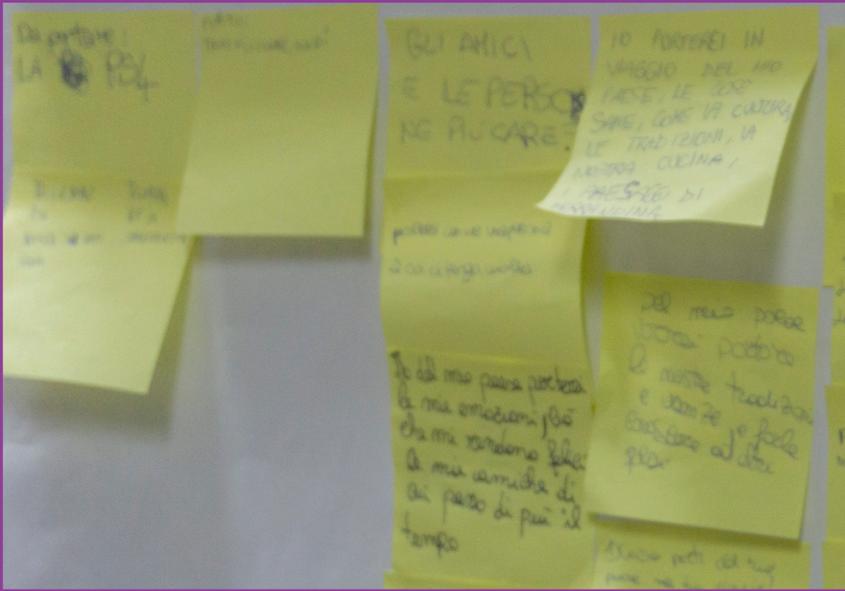
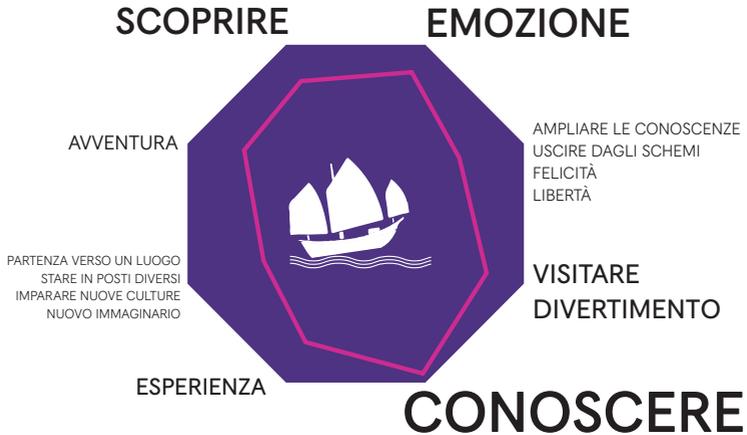
Il primo degli argomenti proposti guarda al viaggio come movimento da luoghi conosciuti e abitati verso luoghi oscuri e ignoti: ai partecipanti viene chiesto di immaginare i timori e le aspettative dello spostamento, pieno di emozioni e di incognite.

Il secondo argomento proposto verte, invece, sui contenuti propri della cultura di origine che, in qualche modo, i partecipanti intendono conservare durante il viaggio – e addirittura mostrare a quanti incontreranno lungo la traversata –, e sugli elementi che, al contrario, percepiscono come ostacoli alla scoperta e all'esplorazione di altri mondi e culture; vere e proprie "zavorre" che, con il loro peso, impediscono alla nave di salpare verso porti nuovi.

Scopo primario del set laboratoriale è la costruzione di un immaginario collettivo relativo alla tematica del viaggio, nutrito dei sentimenti al contempo individuali ed esistenziali del gruppo.

Obiettivo esplicito dell'attività è l'introduzione, a beneficio del gruppo, dell'elemento della nave viaggiante e dell'idea di incontro fra diverse entità e identità; entrambi strutturali e costitutivi del progetto Aware.

Cos'è per te il viaggio?



Cos'è per te il viaggio?

CONOSCERE

NUOVI POSTI, NUOVE TRADIZIONI, NUOVE CULTURE, NUOVE PERSONE

EMOZIONE

FORTE EMOZIONE, EMOZIONE DA VIVERE CON LE PERSONE CARE

SCOPRIRE

scoprire nuovi posti

VISITARE NUOVI POSTI

DIVERTIMENTO

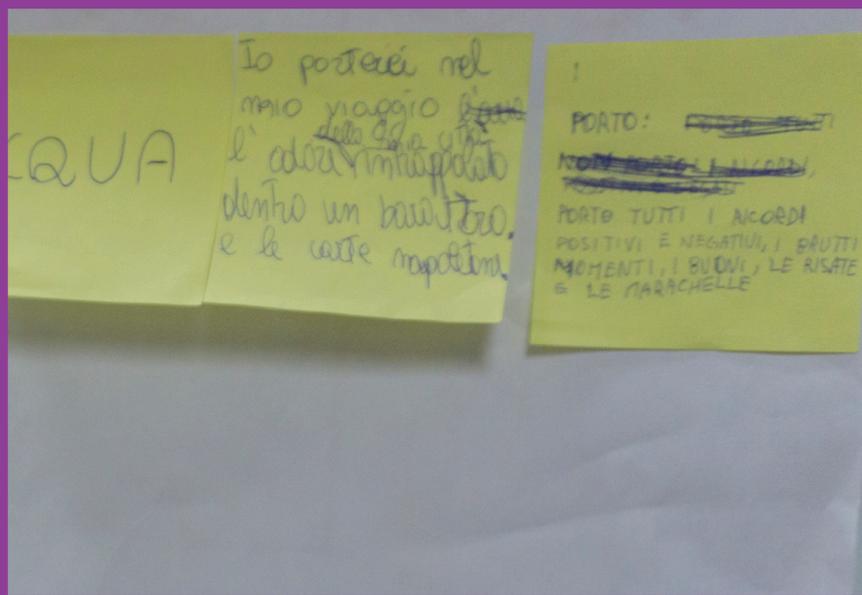
ESPERIENZA

Fare nuove esperienze, esperienze che mi arricchiscono

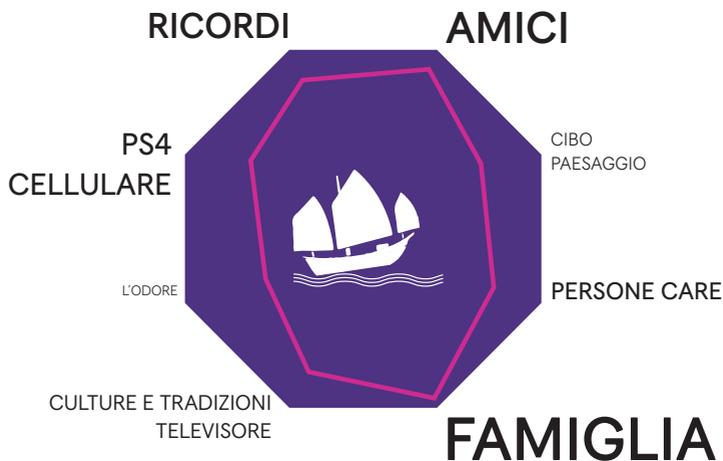
AVVENTURA

AMPLIARE LE CONOSCENZE, USCIRE DAGLI SCHEMI, TROVARE LA FELICITÀ, LIBERTÀ

PARTENZA VERSO UN LUOGO, STARE IN POSTI DIVERSI, IMPARARE NUOVE CULTURE, TROVARE UN NUOVO IMMAGINARIO



Cosa vuoi portare del tuo paese nel viaggio?



Cosa vuoi portare del tuo paese nel viaggio?

FAMIGLIA

la mia famiglia, i nonni, le mie cugine

AMICI

RICORDI

ricordi belli, ricordi dei luoghi di Ferrandina

PLAY STATION

CELLULARE

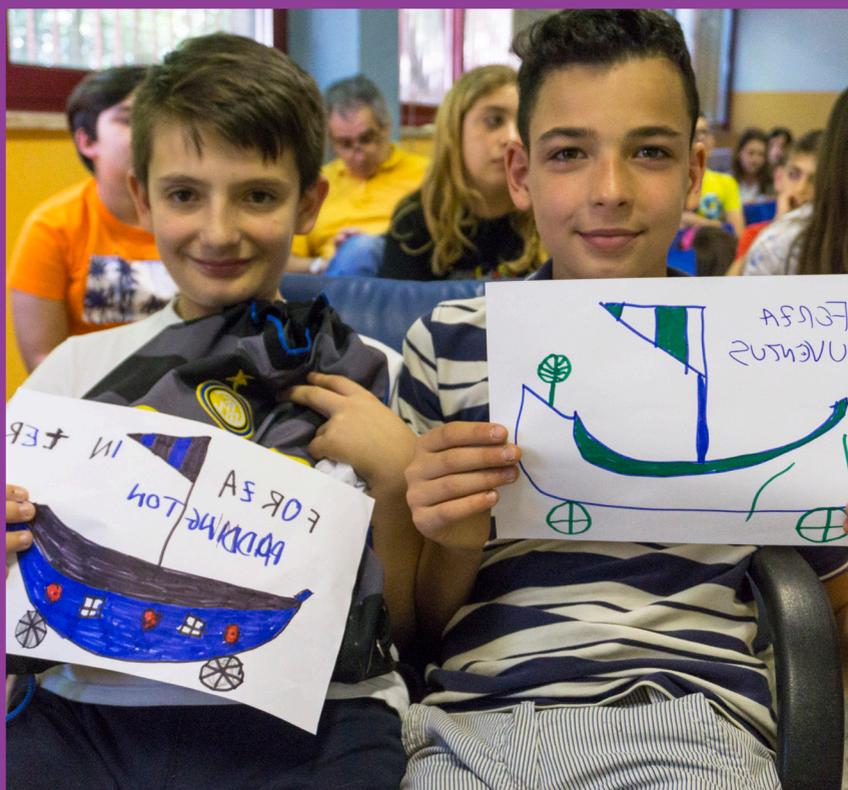
PERSONE CARE

tutte le persone care che mi fanno stare bene, le persone care della mia vita

CULTURE E TRADIZIONI DI FERRANDINA

TELEVISORE

CIBO E PAESAGGIO DI FERRANDINA



Costruirsi il futuro

Immaginare una nave possibile caricandola delle aspettative e dei desideri del viaggio: ciascun membro della ciurma ne disegna una propria versione, combinando le forme geometriche di base ai colori che preferisce.



E così non pensiamo più ad un unico vascello: l'identità collettiva del nostro viaggio è il risultato delle infinite identità individuali che lo alimentano.

NOTA SUL METODO

Progettare la nave

Dare forma e colore ai concetti

TEMA: trasformare i concetti in forme

METODO: design partecipativo / co-design

La sessione in questione consiste nella progettazione della nave che viaggerà come teatro itinerante attraverso i cinque paesi coinvolti nel progetto Aware.

Ai partecipanti viene richiesto di disegnare una nave possibile, sviluppando un immaginario che si allontani dall'idea convenzionale del veliero che si muove in acqua, per fantasticare, invece, su di un mezzo di locomozione che possa svolgere più funzioni contemporaneamente, e che possa camminare anche su strada.

Per agevolare l'attività, i conduttori del set forniscono ai partecipanti delle direttive basilari per il disegno, che impongono loro l'utilizzo delle forme geometriche di base – sullo stile del designer Bruno Munari –, da combinare in maniera arbitraria. Questo tipo di approccio obbliga i presenti a ragionare schematicamente, e li induce a superare l'inibizione iniziale della resa artistica o fotografica, e a preferire il flusso libero dei pensieri e dell'immaginazione.

Come ti immagini il viaggio del futuro?

TELETRASPORTO

MACCHINE
VOLANTI

FAMIGLIA
JET PRIVATO
AVERE PERSONE CON CUI DIALOGARE
CON DEI CRISTALLI

UN SOGNO CON GLI AMICI
ESPLORARE IL MONDO IN POCHI SECONDI

MACCHINE
SENZA PILOTA

CONOSCERE UN MONDO MIGLIORE,
ANDARE ALLA SCOPERTA DELL'IGNOTO,
CONOSCERE NUOVI POSTI,
ALTRI PIANETI, ANDARE SU MARTE

PIÙ VELOCE
SCARPE VOLANTI
PIÙ EMOZIONI

TECNOLOGIA





Come ti immagini il viaggio del futuro?

TECNOLOGIA

più tecnologia, tutto tecnologico, tecnologie volanti

MACCHINE SENZA PILOTA

AEREI CHE SI PILOTANO DA SOLI, macchine senza pilota

TELETRASPORTO

MACCHINE VOLANTI

macchine automatiche volanti, macchine volanti senza motore

PIÙ VELOCE, più veloce senza costi aggiuntivi

SCARPE VOLANTI

PIÙ EMOZIONI

UN SOGNO DA VIVERE CON GLI AMICI

ESPLORARE IL MONDO IN POCHI SECONDI

CON LA MIA FAMIGLIA, JET PRIVATO, AVERE PERSONE CON CUI DIALOGARE, CON DEI CRISTALLI CHE LIEVITANO

CONOSCERE UN MONDO MIGLIORE, ANDARE ALLA SCOPERTA DELL'IGNOTO SENZA AVERNE PAURA, CONOSCERE NUOVI POSTI, ALTRI PIANI, ANDARE SU MARTE

Terra!

L'incontro con l'altro

Tappe
e itinerari





L'incontro con l'altro

Incontriamo anche un gruppo di giovani migranti, che vive in una zona periferica e residenziale della città. Siamo alla ricerca di storie, racconti e immagini della Basilicata contemporanea; dichiariamo dunque loro, fin da subito, che abbiamo deciso di conoscerli perché li consideriamo a tutti gli effetti nuovi abitanti lucani, che guardano al territorio con occhi nuovi, ma non meno calati nella realtà locale.



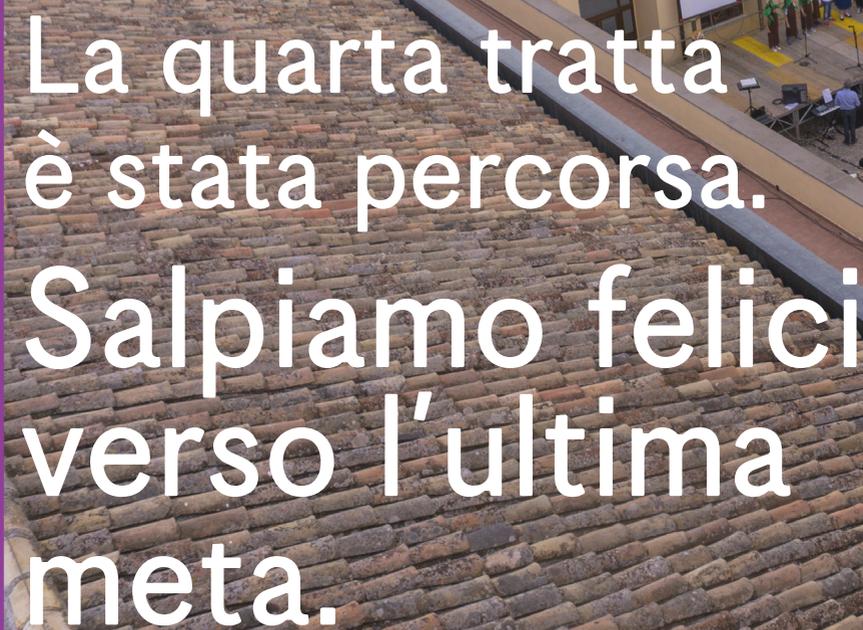
I ragazzi ci raccontano a turno le loro storie, dalle quali emerge chiara, marcata e costante la condizione diffusa di incertezza e timore per i diritti dei cittadini stranieri rispetto al sistema di permanenza su territorio italiano; una condizione che li tormenta. Molte delle domande che poniamo loro ci riportano spesso a questo tema, che percepiamo come pregnante durante tutto l'incontro.

Oltre che del lavoro e delle politiche locali di



accoglienza, discutiamo anche del quotidiano, delle competenze e delle abilità dei ragazzi, dei colori della Lucania. «**lo di notte non dormo, passo il tempo ad osservarvi**»; alcune risposte, particolarmente simboliche per il contesto di riferimento, impongono una riflessione sulle nostre stesse vite.

Terminiamo il set con la performance dei migranti, che ci regalano suoni e parole africane, canti pieni di amore e di speranza per il futuro.

An aerial photograph of a courtyard within a large, multi-story building with a terracotta-tiled roof. The courtyard features a stage with a whiteboard and a group of people standing on it. An audience is seated in the foreground. The background shows a hilly landscape with trees and distant mountains under a clear sky.

La quarta tratta
è stata percorsa.
Salpiamo felici
verso l'ultima
meta.

