



LOCARNESE

Festivalieri si diventa con i Movie&Media Labs

Entrare nel mondo del cinema e delle tecnologie digitali da protagonista: questa l'offerta dei Movie&Media Labs, parte integrante del programma di Locarno Kids, nell'ambito del Locarno Film Festival. Sono sette i laboratori organizzati su iniziativa della Supsi aperti a bambini e ragazzi dai 6 ai 14 anni che, come spiega il coordinatore dell'evento Luca Botturi, «esistono dal 2014 e rappresentano uno spazio di sperimentazione e innovazione pensato su misura per i giovani partecipanti». Dati alla mano, prima di entrare nel vivo delle attività, Laura Spacca, anche coordinatrice dell'evento, afferma che «rispetto alla capienza totale abbiamo raggiunto un buon 91%; un ottimo risultato direi».

Giornalisti in erba crescono

Nel merito dei diversi atelier proposti, quello che più fa al caso dei giornalisti in erba è sicuramente il News Lab. Ripartita su tre giornate, l'attività è un'occasione per far pratica nel mondo delle notizie durante il Festival, un evento che ospita avvenimenti e retroscena interessanti da scoprire, raccontare e condividere. Tra le numerose personalità interpellate dai partecipanti (11-14 anni) troviamo ad esempio la vicedirettrice di Locarno74 Simona Gamba e Francesca Monti, critica cinematografica e responsabile editoriale del Film Festival. Tra i candidati alle interviste troviamo anche il direttore artistico Giona Nazzaro e il direttore operativo Raphaël Brunschwig. Come spiega Spacca, «grazie al contatto con il responsabile della sezione Locarno Kids Francesco De Biasi, che valuta e ci indica i personaggi da agganciare, riusciamo veramente ad avvicinarci ai vertici del Festival».

Nell'ottica di aprire queste attività il più possibile al plurilinguismo, quest'anno il laboratorio di giornalismo si è tenuto in più lingue. «Si tratta di una possibilità interessante sia per chi vive in Ticino e sta imparando le lingue a scuola, sia per coloro che vengono da fuori e hanno l'occasione di entrare in contatto con questo mondo», nota una delle responsabili dell'attività. Che prosegue: «In più, è anche vero che durante il Festival le presentazioni dei film sono fatte in tante lingue differen-

ti». Nel primo gruppo di partecipanti è in effetti presente anche Louise, una ragazzina francofona, che insieme a Lena e Viola ha contribuito alla realizzazione di un podcast bilingue per svelare il mistero relativo alla scelta del leopardo come simbolo del Locarno Film Festival. Per scoprirne le ragioni, basta ascoltare la puntata disponibile insieme a tutte le news sul sito www.momelabs.ch.

Un lavoro d'inquadrature e di montaggio

Creatività, tecnica e tenacia sono le caratteristiche dei molti ragazzini (9-11 anni) che hanno ideato il loro video musicale durante il Music Clip Lab. Prendendo in prestito delle canzoni di alcuni artisti ticinesi - 'Breathe' dei Barbie Sillers, 'Gente Simpatica' di Sebalter, 'Last Out' dei Make Plain e due brani delle Black Heidis -, sono state infatti realizzate delle immagini di accompagnamento alla musica. «Il laboratorio - racconta Botturi, che tra l'altro è anche responsabile di questa attività - dura tre giorni e ha permesso agli iscritti di entrare in contatto con il mondo dei videoclip musicali filmandosi anche in luoghi emblematici della città di Locarno, partendo dalle rovine del Castello Visconteo, ma anche di scoprire i segreti del "green screen" nello Spazio WeTube della Rsi in Largo Zorzi». Attraverso un lavoro d'inquadrature e di montaggio, i partecipanti, suddivisi in tre gruppi, hanno dunque creato integralmente i video musicali, combinando tutte le numerose tecniche imparate durante l'atelier. Il risultato? Numerose clip ognuna con uno stile differente, ma rappresentativo dei diversi gruppi, dalle quali emerge chiaramente tutto l'impegno e il divertimento che i ragazzi hanno incanalato in questa attività.

Una sfida 'all'ultima riga di codice'

Ideare un videogioco originale utilizzando un ambiente di programmazione visuale è, proseguendo, la sfida che hanno sostenuto i partecipanti (11-14 anni) al Videogame Lab. Scratch, questo il nome del linguaggio di programmazione, è un sistema sviluppato dal Mit di Boston pensato proprio per avvicinare i ragazzi al mondo del "coding". Rossana Falcade, una dei responsabili del laboratorio, spiega che «trattandosi di un'attività scelta prevalentemente da ragazzi, quest'anno siamo rimasti felicemente sorpresi che tra i dodici iscritti ci fossero anche tre ragazze». Una tendenza, questa, osservata anche nel totale delle iscrizioni, dal quale emerge una maggioranza al



femminile.

Durante il laboratorio sono dunque state fornite le basi della programmazione, che sono poi servite alle squadre per ideare il loro videogioco dall'inizio alla fine. «Un videogioco completo, funzionante, che doveva contenere dei livelli di difficoltà crescente, una logica, una narrativa e una grafica – continua Falcade –. Sono stati tre giorni intensissimi». Un'altra dimensione valorizzata dal laboratorio è stata quella della collaborazione tra i ragazzi, ma anche quella del "problem solving", «un po' nella prospettiva d'imparare come si affrontano i problemi della vita», specifica la corresponsabile. Un laboratorio che può quindi aprire ai partecipanti le porte di un universo finora sconosciuto.

In ultima battuta, Spacca sottolinea come media e tecnologie facciano sempre più parte delle nostre vite e che questi laboratori rappresentano un luogo affascinante in cui i più giovani possono scoprirli creativamente e criticamente. «Per l'edizione 2022 – conclude – le idee sono già in fermento...».

VDF