

Visto da noi

VAL DI CEMBRA SMART | GIOVANI, PARTECIPAZIONE, TERRITORIO



Visto da noi

VAL DI CEMBRA SMART | GIOVANI, PARTECIPAZIONE, TERRITORIO



INTRODUZIONE

Pensiamo a una casa. Come la mostreremmo a un ospite che non l'abbia mai vista prima? Potremmo lasciare la parola a un architetto, che ne illustrerebbe le caratteristiche tecniche, spiegando quanto sia ben costruita, funzionale, esteticamente curata. Oppure potremmo affidarci a un'agenzia immobiliare, che parlerebbe solo dei suoi aspetti migliori, pensando al nostro ospite come a un possibile acquirente. O, ancora, potremmo chiedere di raccontarla a chi ci vive e ci è cresciuto: magari non ne conoscerà tutte le particolarità strutturali, magari non sarà convincente nel magnificarne le virtù, ma riuscirà a comunicare all'ospite i sentimenti profondi che lo legano a quelle mura.

Il progetto «Valle di Cembra Smart» nasce con l'obiettivo di narrare il territorio della Valle di Cembra proprio attraverso lo sguardo appassionato dei giovani che abitano il territorio. Per trasmettere l'immediatezza e la freschezza di questa passione, il progetto si è affidato allo strumento più personale e agile di cui i ragazzi dispongano per produrre immagini che parlino di loro e del loro mondo: lo smartphone. Dalla volontà di promuovere allo stesso tempo la riscoperta del territorio e un uso consapevole

delle nuove tecnologie è nata una narrazione atipica, originale e autentica, pensata su misura per i social network.

Con le sue dolci colline coltivate a vigneti, i boschi verdi attraversati da sentieri che spesso conducono a splendidi laghi, costellata com'è da piccoli borghi che mantengono inalterate le loro usanze secolari e l'architettura tradizionale, la Valle di Cembra è un territorio magnifico, che non aspetta altro che venir raccontato; e proprio questo hanno fatto i ragazzi impegnati nel progetto, immergendosi nella loro valle con l'amore di sempre e un'attenzione tutta nuova per le sue peculiarità.

Il progetto è iniziato con l'individuazione di un gruppo di giovani dai diciotto anni in su da formare allo storytelling, alla fotografia e al video. La formazione intendeva «rimescolare le carte» e mostrare ai ragazzi come utilizzare il cellulare per creare delle piccole produzioni video e fotografie di alta qualità. Non solo: l'introduzione allo storytelling, pratica che fa leva sull'irresistibile potenza persuasiva dell'arte di raccontare storie, ha insegnato ai ragazzi come rielaborare e costruire contenuti multimediali in modo da comunicare con forza ed efficacia la loro idea del territorio.

Il progetto è stato sviluppato sotto forma di workshop intensivo di tre giorni, trascorsi fra ore di lezione in aula e uscite sul territorio. Le lezioni teoriche di storytelling, fotografia e video sono state curate da professionisti del settore, che hanno dotato i ragazzi degli strumenti pratici necessari per raccontare al meglio in parole e immagini l'ambiente che li circonda. Alle lezioni hanno fatto seguito le uscite con delle guide sui luoghi scelti: la cittadina di Cembra, il castello di Segonzano e il fiume Avisio. L'intervento delle guide è stato fondamentale, perché ha permesso ai ragazzi di esplorare il territorio da cui provengono in una prospettiva inedita — quella dei suoi futuri narratori — e di notare, forse per la prima volta, particolari solitamente sottovalutati o dimenticati. La riscoperta del territorio è stata un momento centrale della formazione, perché ha permesso ai ragazzi di maturare una visione più completa e profonda di ciò che della loro valle desideravano trasmettere agli altri.

Dopo l'uscita con le guide si è passati allo shooting fotografico e video vero e proprio. Mettendo in pratica quanto appreso nei workshop, i ragazzi hanno dovuto mettere alla prova le loro idee, valutandone la fattibilità e la fruibilità dal punto di vista comunicativo.

LA FORMAZIONE

Formazione allo storytelling

Che cos'è un luogo se non tutte le storie che ha visto accadere, e come si può parlare di quel luogo se non raccontandole? È da questo che siamo partiti per capire come ritrarre la Valle di Cembra in immagini e in parole che potessero rivelare la sua bellezza e la sua specificità a chi non ci è mai stato, o ci è passato soltanto di sfuggita.

Nelle quattro ore di formazione allo storytelling si è ragionato su come costruire e raccontare le storie che danno a un luogo il suo senso e la sua identità. Abbiamo soprattutto cercato di accompagnare i ragazzi a capire come diventare narratori della *propria* Valle di Cembra, nella convinzione che proprio la giovane età dei partecipanti e il loro radicamento nel territorio avrebbero dato vita a racconti unici nel loro genere.

Nella seconda fase di questo momento di formazione, i partecipanti sono stati invitati a scegliere i «loro» luoghi: luoghi a cui erano affezionati, in cui si sentivano — appunto — a casa propria. Al contempo si è portata avanti una riflessione collettiva sul modo migliore di trasformare l'esplorazione personale in una storia capace di coinvolgere anche l'ospite che in quella casa non è mai entrato prima. Discutendo su come far arrivare la narrazione a più destinatari possibile è emersa la proposta,

da noi accolta, di costruire un racconto che avesse tempi compatibili con la circolazione via Instagram, dunque di durata non superiore a un minuto (il che ha spinto due gruppi su tre a lavorare a una storia suddivisa in due parti da un minuto ciascuna).

Dopo aver scelto i luoghi e averli assegnati ai gruppi di lavoro, si è cominciato a individuare alcune ipotetiche linee comuni ai tre progetti e si è stabilita una griglia di elementi condivisi a cui fare riferimento nel momento in cui, con i propri tutor e dopo aver effettuato la visita con la guida, ci si sarebbe dedicati all'elaborazione del video.

A occuparsi di questo momento di formazione è stato Guido Laino, che, proveniente dalla ricerca scientifica in ambito letterario, da più di dieci anni si occupa di scrittura partecipata, di elaborazione di progetti legati ai patrimoni culturali e alla memoria delle comunità e di narrazione in tutte le sue forme e i suoi linguaggi.

Formazione video

La formazione video, consistente in due ore di lavoro, ha offerto ai videomaker in erba una sorta di «manuale di sopravvivenza» agile ed elementare. Concentrandosi sulle possibilità e sui limiti dello smartphone come strumento di ripresa, la lezione è servita a fornire gli elementi fondamentali della grammatica cinematografica, dalla composizione dell'immagine alla scelta

dell'inquadratura, dal movimento di camera alla preparazione di una sceneggiatura minimale.

A curare il percorso è stato il filmmaker Luca Sebastiano Insinga, autore di cortometraggi e lungometraggi sia documentari che di finzione e co-fondatore di Jump Cut, casa di produzione di Trento.

Formazione fotografica

Per la formazione fotografica sono stati applicati alla narrazione del territorio principi base di pratica fotografica, dando spazio, oltre che alla teoria, ad alcuni esercizi pratici di osservazione. Si è scelto un approccio di educazione non formale perché lo si è ritenuto il più idoneo a coinvolgere i ragazzi, che hanno prontamente risposto ai numerosi spunti di riflessione forniti durante la formazione in aula.

La responsabile di questo breve ma intenso percorso era la fotografa Patrizia Corriero, in arte «The Story Crafter». Fotografa documentaria di ritratto, Patrizia Corriero ama definirsi un'artigiana di storie fotografiche; lavora per organizzazioni, aziende e professionisti che hanno a cuore i territori, le persone e la sostenibilità. Nel progetto «Valle di Cembra Smart» racconta di aver trovato degli allievi attenti e vivaci, che una volta superato l'imbarazzo iniziale si sono mostrati curiosi e interessati all'arte della fotografia. L'approccio teorico e pratico ha entusiasmato i ragazzi, che hanno imparato a utilizzare il cellulare per catturare le bellezze della loro valle, mettendo insieme una vera e propria storia per immagini.

Visto da noi

VAL DI CEMBRA SMART | GIOVANI, PARTECIPAZIONE, TERRITORIO



Visto da noi

VAL DI CEMBRA SMART | GIOVANI, PARTECIPAZIONE, TERRITORIO



PROGETTI

Alla scoperta di Cembra

Cembra — Zémbra o Cémbra in dialetto cembrano — è un paese in provincia di Trento, situato nella Val di Cembra a cui dà il nome. Capoluogo della valle, il borgo si trova a 667 metri d'altezza, sulla sponda destra del torrente Avisio; si estende su un vasto terrazzo glaciale «riparato» dal monte di Cembra (m. 1250) e domina un'ampia pianura, la cosiddetta «Campagna Rasa». Nei caratteristici campi terrazzati che scendono verso l'Avisio protagonista indiscussa è la vite, e infatti Cembra è il cuore dell'attività vitivinicola della zona e la tappa principale di un itinerario enogastronomico d'eccezione.

Le ragazze di questo gruppo hanno inizialmente esplorato il paese alla ricerca dei luoghi che più meritavano di essere ripresi, approfittandone anche per scoprire l'interno affrescato della Chiesa di San Pietro. L'indomani hanno iniziato a girare, ripercorrendo l'itinerario fatto il giorno precedente. Per il video hanno scelto una linea di montaggio molto dinamica, in cui le immagini scorrono rapide e suggestive, con un ritmo incalzante che rende il prodotto adatto a una comunicazione digitale e «giovane».

Le ragazze, originarie del luogo, sono state felici di riscoprire posti a pochi chilometri da casa ai quali però non avevano mai prestato particolare attenzione, e hanno trovato questo modo di raccontare il territorio interessante ed entusiasmante.



Fiume Avisio

Il fiume Avisio è un torrente trentino, affluente dell'Adige. Nasce dalla Marmolada e attraversa la Val di Fassa, la Val di Fiemme e la Val di Cembra; ha una lunghezza di 89,4 km e un'estensione di 940 km² e alimenta quattro centrali idroelettriche.

Per raccontarlo, le ragazze coinvolte hanno deciso di lavorare sul concetto di «viaggio»: nei contenuti multimediali creati, infatti, seguiamo due amiche che vanno alla scoperta del fiume, della sua bellezza e delle attività sportive di intrattenimento che offre. «La nostra idea era quella di raccontare una giornata sull'Avisio concentrandoci sull'aspetto naturalistico del fiume e sul vecchio

mulino, ma anche mostrando che la location è adatta per chi ama lo sport e l'avventura (abbiamo ripreso una parete di arrampicata e un ponte tibetano)».

Le autrici hanno fin dall'inizio concepito il video in formato «social», dividendolo in due parti per renderlo maggiormente fruibile. Il prodotto è un incentivo alla scoperta delle molteplici attività che si possono fare lungo il fiume e un inno all'esplorazione e alla contemplazione del variegato ecosistema della valle.

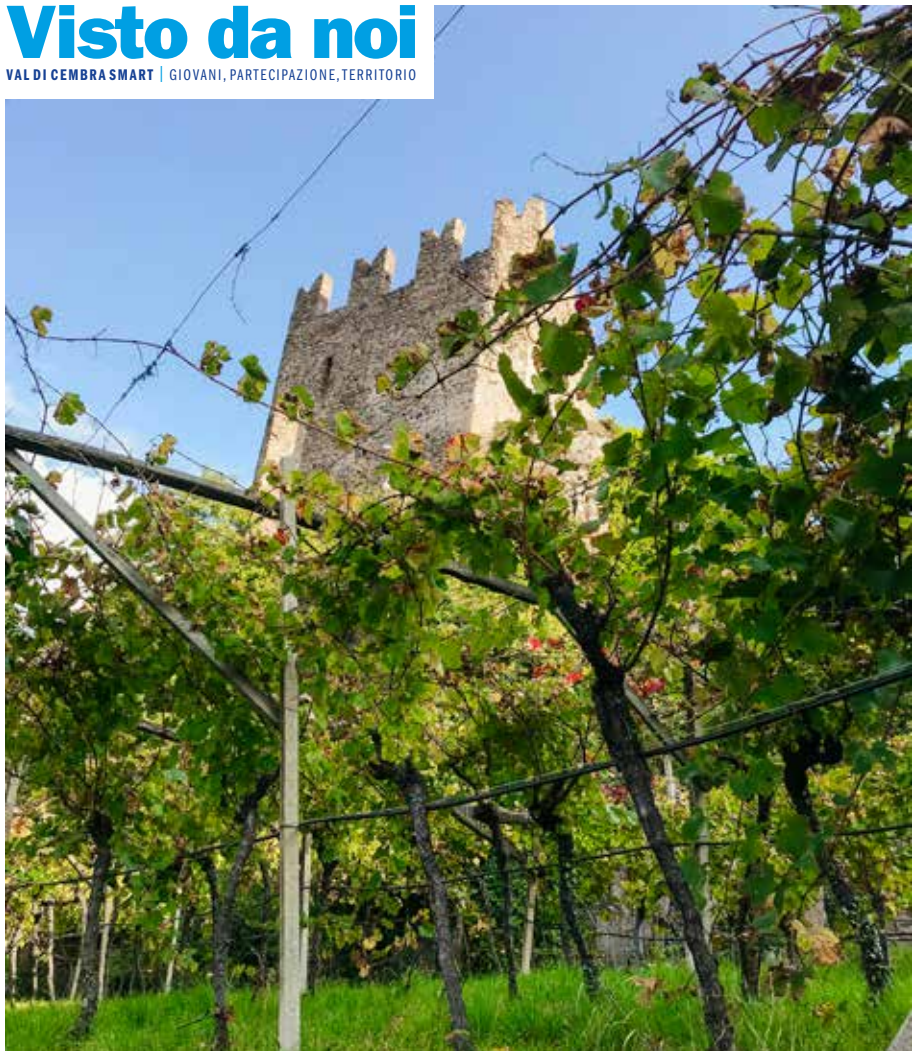
La tutor che ha seguito il progetto si è detta molto soddisfatta del lavoro delle ragazze, che, supportate da qualche piccolo suggerimento, hanno dimostrato di aver appreso molto dagli incontri di formazione e di saper tradurre in pratica quanto ascoltato in aula.





Visto da noi

VAL DI CEMBRA SMART | GIOVANI, PARTECIPAZIONE, TERRITORIO



1494 – 2020

(un film brevissimo sul Castello di Segonzano)

Il castello medievale a Segonzano in Valle di Cembra deve la sua fama ai celebri acquerelli che Albrecht Dürer dipinse nel 1494, quando passò per il Trentino in occasione del suo primo viaggio in Italia. L'unica torre superstite risale al nucleo originale del castello, già ricordato in un documento del 1216 steso dal Principe Vescovo Federico Vanga per l'investitura di un feudo a Rodolfo Scancio. Durante la Battaglia di Segonzano del 2 novembre 1796, il castello fu saccheggiato e incendiato dalle truppe francesi di Napoleone. Il maniero, già gravemente danneggiato, venne quasi demolito dall'alluvione del 1882, quando diverse famiglie del luogo ne utilizzarono le pietre per ricostruire le proprie abitazioni.

Il corto che lo racconta parte proprio — e forse non potrebbe essere altrimenti — dagli acquerelli del Dürer.

Una breve didascalia, a inizio film, recita:

«Nel 1494 un giovane poco più che ventenne passa per la Val di Cembra: è il pittore Albrecht Dürer».

L'idea su cui è costruito il film è il parallelismo fra un ventenne di fine Quattrocento e un ventenne contemporaneo: attraverso una ripresa tutta in soggettiva, che ci mostra cioè ciò che i due vedono, li immaginiamo entrambi in viaggio ed entrambi colpiti e incuriositi dal bel castelletto sulla collina nello splendido paesaggio della Val di Cembra. Il parallelismo insiste sullo strumento che i due ventenni hanno a disposizione: l'artista rinascimentale prende brevi appunti in forma di schizzo all'acquerello che gli permettono di fissare su carta, oltre che nella propria memoria, i paesaggi dei luoghi visitati; il giovane contemporaneo utilizza lo smartphone come tutti i suoi coetanei e cerca di fermare la bellezza nella memoria

digitale dello strumento che ha a disposizione. In fondo, suggerisce questo viaggio su doppio binario, la passione, la curiosità e l'ammirazione per la bellezza non hanno tempo: a distanza di cinquecento anni ci si emoziona allo stesso modo davanti a un paesaggio, per quanto il mondo, e i mezzi per raffigurarlo, siano evidentemente del tutto diversi.

Nella prima parte assistiamo alla salita del viaggiatore (i due ventenni si sovrappongono perfettamente) per una camminata che costeggia l'Avisio: il punto di partenza, non a caso, è il ponte da cui con ogni probabilità il Dürer ha realizzato il proprio schizzo. Immaginiamo una passeggiata piena di meraviglia, con lo sguardo del viaggiatore che esita sui particolari (le foglie, l'acqua, i giochi del sole fra le vigne) e si lascia conquistare dalla contemplazione del paesaggio della valle. Arrivato a un bivio, deve scegliere se procedere, magari spinto dalle urgenze del viaggio, o se dar retta alla curiosità, avviandosi per la salita che lo porterebbe al castello: la prima parte si chiude con questo interrogativo.

Nella seconda parte scopriamo che il viaggiatore ha ceduto alla tentazione di avventurarsi nel castello. Seguiamo la sua scoperta degli splendidi scorci che si offrono al visitatore e osserviamo come sulle viste più affascinanti si soffermi per immortalarne il ricordo: è allora che avviene lo sdoppiamento, con il ventenne contemporaneo che fotografa con il suo smartphone e, subito a seguire, il ventenne di fine Quattrocento che traccia le prime pennellate d'acquerello. Alla fine dell'esplorazione, lo sguardo segue verticalmente la torre del castello e «prende il volo», in una sorta di abbandono all'immaginazione che segna il punto in cui si incontrano i due ventenni separati da cinquecento anni di storia. Grazie all'utilizzo di un piccolo drone amatoriale di proprietà di un membro del gruppo, nella ripresa finale vediamo questo sguardo trasognato volare via allontanandosi dal castello e abbracciare tutta la valle.



Perché «Valle di Cembra Smart» è un progetto APT

La mission istituzionale di un'Azienda per il Turismo è far conoscere il territorio: individuare il prodotto che costituisce, in termini tecnici, l'oggetto di commercializzazione. È quindi indispensabile proporre azioni di comunicazione mirate sulle quali costruire l'immagine della propria offerta, che, com'è noto, deve evidenziare i punti di forza della località, cercando di dare risalto a ciò che altri non possono offrire; ed è per raggiungere questo obiettivo che spesso ci si rivolge a esperti in comunicazione. La governance della nostra APT, da sempre attenta a valorizzare gli attori del territorio, ha sempre sostenuto che le più importanti azioni di marketing avvengono, ancor prima che all'esterno, all'interno di una comunità. Solo chi conosce e apprezza la propria offerta riesce a comunicarla efficacemente. L'idea di aderire al Piano Giovani Valle di Cembra con questo progetto di videomaking nasce da qui. E non avremmo potuto trovare protagonisti migliori dei giovani cembrani, che

con sensibilità ed entusiasmo hanno saputo tradurre in avvincenti storie la bellezza della loro terra, valorizzando eccellenze che ora, grazie al loro lavoro, altri potranno conoscere e apprezzare. I Piani Giovani di Zona sono nati con l'intento di creare occasioni di crescita sociale e culturale, e sempre più si assiste, complici le opportunità offerte dalla tecnologia e dalla vita nel «villaggio globale», al vero e proprio salto di qualità delle nuove generazioni, che recuperano il passato e vivono il presente rivolgendo lo sguardo al futuro, inventandosi nuove professioni, nuovi modi di interagire, nuovi cammini di conoscenza e anche nuovi modi di fare turismo. Proust scriveva che «il vero viaggio di scoperta non consiste nel cercare nuove terre, ma nell'avere nuovi occhi». È proprio questo nuovo sguardo a rendere speciali i lavori qui presentati, che l'APT sarà felice di utilizzare nelle sue azioni di promozione. Ringraziamo quindi questi ragazzi, augurandoci che possano un giorno interessarsi alla comunicazione pensata dall'APT e magari proporsi per collaborazioni; e ringraziamo i referenti del Piano Giovani Valle di Cembra, la Comunità Valle di Cembra, la Provincia Autonoma di Trento, il nostro partner Medialab e tutti coloro che, a vario titolo, hanno contribuito alla riuscita di «Valle di Cembra Smart».



POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

«Valle di Cembra Smart» e il Piano Giovani di Zona della Valle di Cembra

Il Piano Giovani di Zona della Valle di Cembra ha l'obiettivo di mettere a disposizione dei giovani della valle uno strumento per sperimentare nuove progettualità, che abbiano una ricaduta sul territorio ma soprattutto rispondano alla loro esigenza di costruirsi una vita futura, professionale e non. Intendiamo anche far conoscere le opportunità che il nostro territorio offre ai giovani e alle loro famiglie, nella speranza che in qualcuno nasca il desiderio di eleggerlo a luogo di residenza e, perché no, di lavoro.

Il progetto «Valle di Cembra Smart», proposto dalla APT Piné Cembra, ha riscosso da subito l'entusiasmo del Tavolo di Lavoro del PGZ: era il primo progetto a coniugare con efficacia l'attenzione per il territorio, la proposta turistica,

la comunicazione tradizionale e l'innovazione digitale.

La Valle di Cembra è ancora poco sfruttata dal punto di vista del turismo, tanto da essere ritenuta un'area «a potenzialità turistica inespressa». C'è dunque ampio spazio per azioni di sviluppo che, come questo progetto, puntino alla valorizzazione del patrimonio naturalistico e alla promozione del territorio agricolo a scopi turistici.

Ma, se da un lato contribuisce ad aumentare la visibilità «dall'esterno» della zona, dall'altro «Valle di Cembra Smart» ha voluto lavorare sul senso di appartenenza dei residenti e contribuire a far maturare nei giovani la volontà di trovare una collocazione nel territorio.

Il progetto è inoltre in sinergia con altri attualmente attivi in valle, che intendono raccontare le realtà locali che già portano avanti politiche rivolte ai giovani, cercando di ascoltarli, di spingerli a esprimersi, di incentivare connessioni fra loro e contaminazioni con esperienze provenienti da territori diversi.

Nonostante l'anno critico che ci siamo trovati ad attraversare, nel progetto si è comunque riusciti a creare materiale utile per veicolare la narrazione del territorio dai giovani verso i giovani: una comunicazione *peer to peer* che darà sicuramente buoni frutti.