ROSINA BELLA

Alleniamo l'immaginazione

Toolbox 2026-2027

Rosina Bella è una piattaforma didattica e di ricerca fondata nel 2026 da **Roberto Fassone** e **Giacomo Raffaelli**, a partire da un percorso di collaborazione avviato nel 2023.

A partire dall'esperienza maturata nei contesti dell'arte contemporanea, della produzione audiovisiva e della formazione, sia in ambito accademico che in quello dell'educazione non-formale, Rosina Bella rende accessibili strumenti e metodologie per **sviluppare ludicamente le proprie capacità immaginative** a un pubblico più eterogeneo ed esteso possibile.

Rosina Bella **trasforma l'immaginazione in una pratica**: si gioca, si osserva, si combina, si filma, si scrive, si inventano nuove possibilità.

All'interno di questo documento troverete una **selezione di pratiche, esercizi e giochi** sperimentati da Rosina Bella in vari contesti e con varie utenze.

COME LAVORIAMO

Il nostro metodo si sviluppa a partire da cinque principi che guidano la nostra ricerca e la progettazione delle attività.

LINGUAGGI

Fotografia, video, scrittura, musica e altri strumenti diventano modi per guardare e pensare.

REGOLE

I limiti non restringono le possibilità: le rendono visibili.

GIOCO

Giocare significa sperimentare senza sapere sempre dove si arriverà.

IMMAGINAZIONE

Cerchiamo connessioni inattese tra cose, immagini, parole e idee.

CONDIVISIONE

Un’idea cresce quando entra in relazione con quelle degli altri.

COSA FACCIAMO

> Caccia al tesoro
> Cinema YouTube
> L’indice
> Modi di guardare
> Oracoli
> Otto scrittori
> Poesia infinita
> Prova, prova... 1, 2, 3 prova
> Reazioni
> sibi
> Suona come

Caccia al tesoro

Caccia al tesoro è un gioco collettivo che stimola l'uso creativo della videocamera. Dopo aver definito un perimetro di gioco (classe, cortile, scuola, città), a ogni gruppo viene consegnata una lista di sette "tesori" da individuare attraverso le riprese (es. l'albero più bello, un occhio visto da vicino, una corsa disperata, la storia segreta della città). Tutti i gruppi ricevono la stessa lista e competono nel realizzare il miglior video per ciascun tesoro. Una volta raccolte le riprese, i materiali vengono visionati collettivamente e per ogni categoria si sceglie il "tesoro" più riuscito, creando così una narrazione condivisa dello spazio esplorato.

> Linguaggi
Video

> Materiali
Una videocamera e un treppiede per ciascun gruppo. In alternativa app video per smartphone

> Obiettivo didattico
Conoscere tipologie di inquadrature e tecniche di ripresa di base, rafforzando la capacità di osservare e interpretare lo spazio circostante

> Utenza
A partire dai 12 anni. Non è richiesta una conoscenza pregressa della videocamera.

> Sperimentazioni
Istituto Comprensivo Statale Pirandello, Firenze; Liceo e Istituto Tecnico Primo Levi, Bollate




SONY


2 SQUADRE
7 TESORI DA TROVARE
30 MINUTI PER TROVARLI



Cinema YouTube

Cinema YouTube è una pratica di visione collettiva di video trovati online. Ogni partecipante seleziona un video di massimo tre minuti su YouTube, che viene inserito in una playlist comune. I video vengono proiettati uno dopo l'altro e commentati, trasformando un gesto quotidiano e individuale in un'esperienza di fruizione e discussione condivisa. L'attività si propone come estensione di Musica da visione e Lettura continuata, in un percorso dedicato allo scambio di prospettive personali attraverso diversi linguaggi.

> Linguaggi
Video, intelligenza artificiale

> Materiali
Video proiettore
Impianto audio

> Obiettivo didattico
Creare momenti di condivisione e confronto, trasformando pratiche quotidiane in occasioni di riflessione collettiva sui video online

> Utenza
A partire dai 14 anni. Per gruppi di almeno dieci persone.

> Sperimentazioni
Accademia di Belle Arti di Firenze, Accademia di Belle Arti Aldo Galli, Como


Accademia
Aldo Galli
Corso Quinquennale
in Restauro
Corsi Triennali
Master
Bienni Specialistici
Formazione Continua

YouTube

Buscar

Acceder

Todos | Música | Documentales sobre la naturaleza | Podcasts | Videojuegos | Indie pop | X Factor Italia | Listas de reproducción | Álbumes | En tiempo re



Ypsilon Turbo 100, fatta per te

Nuova Ypsilon Turbo 100 Benzina da 15.950€ oltre oneri finanziari

Patrocinado · Lancia



Angela canta "Generale" di Francesco De Gregori | X Factor 2026 Audizioni 3

X Factor Italia ✓ ▷ 245 k hace 15 h



Animales bebés 4K: el mundo mágico de lindos animales jóvenes con música ...

Musical Feelings ▷ 11 M Transmitado hace 2 a



supermercati nelle isole più obese del mondo

Nicolò Balini ✓ ▷ 1.2 M hace 1 a



Sterling Point Star Ella Rubin's Wavy Hair Routine | Beauty Secrets | Vogue

Vogue ✓ ▷ 1.4 M hace 2 sem.



Animals for Kids 40 min Farm animal sound

My Little Star English ▷ 2.9 M hace 2 a

L’indice

L’indice è un gioco fotografico che si sviluppa a partire dalla costruzione di un elenco condiviso. Insieme agli altri partecipanti, si selezionano 36 soggetti: luoghi, situazioni, oggetti, ma anche emozioni, colori o concetti astratti (ad esempio: un coltello da cucina, il primo bacio, blu scuro, la fame). Ogni partecipante riceve una macchina fotografica usa e getta da 36 pose e ha il compito di scattare un’immagine per ciascun soggetto. I temi scelti possono essere incontrati casualmente per strada, messi in scena nello studio fotografico, ritratti nello spazio pubblico o ricercati in situazioni private, a seconda delle preferenze e dell’immaginario personale. Una volta sviluppate e stampate le fotografie in formato standard 15x10, i lavori di tutti i partecipanti vengono disposti in griglia, componendo un “indice” della realtà interpretato attraverso i diversi linguaggi visivi del gruppo.

> Linguaggi
Fotografia

> Materiali
Una macchina fotografica usa e getta per ciascun partecipante.
Post-it colorati e nastro adesivo.

> Obiettivo didattico
Comprendere i limiti dell’immagine fotografica (distanza, luce, replicabilità), confrontando il proprio modo di creare immagini con quello degli altri

> Utenza
A partire dai 14 anni. Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa della macchina fotografica.

> Sperimentazioni
Istituto Marangoni, Firenze; Accademia di Belle Arti Aldo Galli, Como


WELCOME TO HELL
FIRENZE
SCHIELE


DENVER
PEOPLE
A BETTER PART
BREATH
CITY LIFE
SOMETHING DEAD



Modi di guardare

Modi di guardare è un gioco che invita a esplorare la realtà attraverso la macchina fotografica, scoprendo nuove modalità di osservazione. Il gioco si compone di 40 carte: ciascuna propone un “modo di guardare” ispirato a un artista contemporaneo o a un maestro della fotografia. Alcune carte sollecitano approcci realistici (es. scatta come un detective nelle opere di Sophie Calle, oppure realizza una serie di immagini della stessa tipologia di oggetto come farebbero Bernd e Hilla Becher), altre suggeriscono esercizi più speculativi (es. fotografa alla velocità di un colibrì, oppure scatta solo al buio come un pipistrello). Ogni carta è accompagnata da consigli pratici e note tecniche, che aiutano a incarnare il punto di vista dell’autore e a sperimentare direttamente il suo “mode of looking”.

> Linguaggi
Fotografia

> Materiali
Carte da gioco “Modes of Looking”
Fotocamera reflex o mirrorless
In alternativa, applicazioni fotografiche per smartphone

> Obiettivo didattico
Sperimentare modalità nuove e inaspettate di guardare la realtà, conoscendo artisti e movimenti che hanno segnato la storia della fotografia

> Utenza/partecipanti
A partire dai 18 anni. Una conoscenza di base della macchina fotografica è preferibile, ma non indispensabile.

> Sperimentazioni
Istituto Marangoni, Firenze; Accademia di Belle Arti Aldo Galli, Como; NABA, Milano


MICKEY
RE FASHIO
EAT AGAIN






tony










IMMOBILIARE
REAL ESTATE
















Oracoli

Oracoli è un gioco che esplora il bisogno umano di trovare strumenti per interpretare la complessità del reale. I partecipanti formulano domande e le pongono a tre diverse “tecnologie” divinatorie: l’I Ching (Libro dei mutamenti, X secolo a.C.), i Tarocchi e ChatGPT. Dopo una breve introduzione storica a ciascun dispositivo, le domande vengono sottoposte ai tre strumenti. Le risposte vengono stampate e comparate, stimolando una riflessione collettiva sulla natura delle risposte, sul loro valore e sul modo in cui mutano a seconda del contesto storico e culturale.

> Linguaggi
Scrittura, intelligenza artificiale

> Materiali
I Ching
Carte dei tarocchi
ChatGPT
Stampante

> Obiettivo didattico
Sviluppare pensiero critico e laterale sulla relazione tra domanda e risposta, esplorando il ruolo degli strumenti divinatori nella storia e nel presente

> Utenza
A partire dai 18 anni. Per gruppi di almeno tre persone.

> Sperimentazioni
Accademia di Belle Arti di Firenze

MI MUOVO INSIEME
FATICA DI STARE
GIOIA, GIOCO, GENTE...
SEMPRE IN FESTA



Otto scrittori

Otto scrittori è una pratica che intreccia lettura e registrazione video, per condividere e documentare conoscenze e idee.
I partecipanti siedono in cerchio, ciascuno porta con sé una pagina tratta da un libro che lo ha colpito e la legge ad alta voce. Contemporaneamente, dalla parte opposta del cerchio, un altro partecipante filma la scena con una videocamera. Al termine della lettura, il microfono passa di mano in senso orario, mentre la videocamera in senso antiorario. Quando tutti hanno letto il proprio brano, segue un secondo giro in cui ciascuno commenta i testi ascoltati. Il materiale filmato viene poi rivisto insieme, creando un archivio audiovisivo dell'esperienza condivisa.

> Linguaggi
Lettura, video

> Materiali
Microfono
Videocamera
Video proiettore

> Obiettivo didattico
Creare momenti di condivisione e partecipazione, sperimentando tecniche di documentazione video e stimolando una riflessione critica sulla lettura di testi

> Utenza/partecipanti
A partire dai 14 anni. Per gruppi di almeno dieci persone.

> Sperimentazioni
I'mperfett, Open Group, Bologna;
Accademia di Belle Arti di Firenze


RICCARDO FALCINELLI
FIGURE
Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram
tessere
Gilles Deleuze
Che cos'è l'atto di creazione?
Cronopio
DOCUMENTARY ACROSS DISCIPLINES
NEGAR AZIMI
TESS EDMONSON
PETER FLEEY
BRUCE HAINLEY
LUCA LO PINTO
JESSE WILLENBRING
ANDREW HOBKAN WILSON
DENA YADO
Conferenze brasiliane
Franco Basaglia
Nuova edizione
MINIMA
The Snail and the Whale
Julia Donaldson
Axel Scheffler
Small Friends and Outdoor Activity Book
SCIENCE


Pär Fabian Lagerkvist

Poesia infinita

Poesia infinita è un esercizio di scrittura ricombinatoria che invita a esprimere pensieri ed emozioni attraverso parole altrui. Lo scopo è scrivere una poesia o un monologo utilizzando esclusivamente versi di canzoni già esistenti. Ogni riga deve provenire da un brano diverso: i partecipanti non possono usare più volte la stessa canzone, ma possono scegliere testi di uno stesso artista o band. L'attività favorisce la creazione di testi inediti a partire da materiale preesistente, trasformando frammenti musicali in un'opera poetica corale o individuale.

> Linguaggi
Scrittura

> Materiali
Carta e penna
genius.com (archivio di testi musicali)

> Obiettivo didattico
Sviluppare capacità di combinazione, riappropriazione e decontestualizzazione del linguaggio

> Utenza/partecipanti
A partire dai 14 anni. Attività individuale o di gruppo.

> Sperimentazioni
OGR, Torino; MADE Program, Siracusa; Istituto Marangoni, Firenze


Chupa Chups



Prova, prova... 1, 2, 3 prova

Prova, prova... 1, 2, 3 prova è un gioco di gruppo basato sull'uso della videocamera. Dopo aver definito un perimetro entro cui si svolge l'attività (ad esempio la classe, il cortile, un parco giochi o una parte della città), i partecipanti vengono divisi in due squadre. Ogni membro filma per un minuto esatto e poi passa la videocamera al compagno successivo, che prosegue con un nuovo minuto di ripresa. Al termine, ciascuna squadra ha realizzato un unico piano-sequenza collettivo, che racconta in modo frammentato e corale il perimetro scelto. I video vengono poi rivisti affiancati e accompagnati da colonne sonore selezionate dai giocatori stessi, trasformando l'esperimento in una doppia narrazione audiovisiva.

> Linguaggi
Video

> Materiali
Una videocamera per ciascun gruppo
In alternativa, applicazioni video per smartphone

> Obiettivo didattico
Acquisire una comprensione di base del funzionamento della videocamera, sperimentando la creazione di un racconto collettivo attraverso le immagini in movimento

> Utenza
A partire dai 14 anni. Non è richiesta una conoscenza pregressa della videocamera.

> Sperimentazioni
Istituto Comprensivo Statale Pirandello, Firenze; Liceo e Istituto Tecnico Primo Levi, Bollate.




SONY


IL CIELO È DI TUTTI
PACE
PACE
PACE
PACE
PACE
PACE
LUCKY

Reazioni

Reazioni è un'attività ispirata al formato delle "video reaction" diffuso su YouTube. Ai partecipanti vengono mostrate immagini e video selezionati in precedenza e viene chiesto di reagire davanti alla videocamera, esprimendo liberamente opinioni, pensieri, associazioni e interpretazioni. La reazione può partire da ciò che si vede, ma anche da ricordi, riferimenti personali, giudizi istintivi o collegamenti inattesi che il materiale visivo è in grado di suscitare. Gli altri partecipanti assistono alle reazioni e intervengono come pubblico e cassa di risonanza, contribuendo a sviluppare e trasformare le risposte individuali in una conversazione collettiva. L'attività invita così a osservare non solo le immagini, ma anche il modo in cui ciascuno reagisce ad esse, rendendo visibile la componente imprevedibile dell'esperienza di visione.

> Linguaggi
Video

> Materiali
Una videocamera o smartphone
Un microfono da podcasting o simile
Foto e video selezionati da Rosina Bella

> Obiettivo didattico
Sperimentare la videocamera come strumento di espressione e confronto, sviluppando la capacità di formulare interpretazioni personali a partire dalle immagini e di elaborarle attraverso il dialogo con gli altri

> Utenza
A partire dai 14 anni. Non è richiesta una conoscenza pregressa della videocamera.

> Sperimentazioni
Istituto Comprensivo Statale Pirandello, Firenze; Liceo e Istituto Tecnico Primo Levi, Bollate.


Promethean


AULA INFORMATICA
REAGISCI
LEXMARK


RØDE

sibi

sibi è un gioco di carte pensato per innescare processi creativi legati alla progettazione di artefatti. Il gioco si compone di tre mazzi: Medium (mezzo da utilizzare, come fotografia, video, performance), Aboutness (temi da trattare) e Title (indicazioni per il titolo del lavoro finale). Ogni partecipante, o gruppo, pesca quattro carte (1 Medium, 2 Aboutness e 1 Title) e deve ideare un progetto che risponda alle istruzioni fornite. Un esempio: (M) video, (A) solitudine; falso, (T) il titolo deve iniziare con la K. In questo caso, il gruppo dovrà realizzare un video sul tema della solitudine e del falso, il cui titolo inizi con la lettera K. I tempi di gioco sono variabili: si può scegliere tra brainstorming rapidi di un'ora o competizioni più lunghe e articolate.

> Linguaggi
Tecniche miste

> Materiali
Carte da gioco "sibi"
Fotocamera o smartphone
Materiali di recupero, carta, colori

> Obiettivo didattico
Allenare la capacità di collegamento e ricombinazione di materiali e idee, comprendendo le strutture sottese alla creazione artistica e stimolando la creatività individuale e collettiva

> Utenza
Per tutte le età a partire dai 6 anni. Esiste una versione sibi jr. per scuole primarie. Il gioco può svolgersi individualmente o a squadre.

> Sperimentazioni
MA*GA, Gallarate; Hangar Bicocca, Milano; ZKM, Karlsruhe; Politecnico di Milano, Milano; Viafarini, Milano; Castello di Rivoli, Torino; Università di Torino, Torino; IED, Venezia; Mattatoio, Roma


MAKE AN
EXHIBITION OF
TEN QUESTIONS


TEMA
Tempo
Time
ABOUTNESS
MEDIUM
Video
Video
TITOLO
Il titolo deve iniziare con la T.
The title must start with the letter T.


$$
$$
CRE
IVE

Suona come

Suona come è un gioco che unisce ascolto musicale e scrittura. Ogni partecipante sceglie una canzone significativa e la inserisce in una playlist condivisa. A questa associa una frase personale, scritta su un foglio, che racconti il momento, il luogo o le emozioni legate al brano. Una volta completata la playlist, le canzoni vengono riprodotte una dopo l'altra nello spazio di gioco: quando parte la propria canzone, ciascuno solleva il foglio con la frase, condividendo i propri ricordi ed emozioni con il gruppo. L'attività trasforma la musica in un'occasione di racconto corale, fatto di parole, ascolto e immagini evocate.

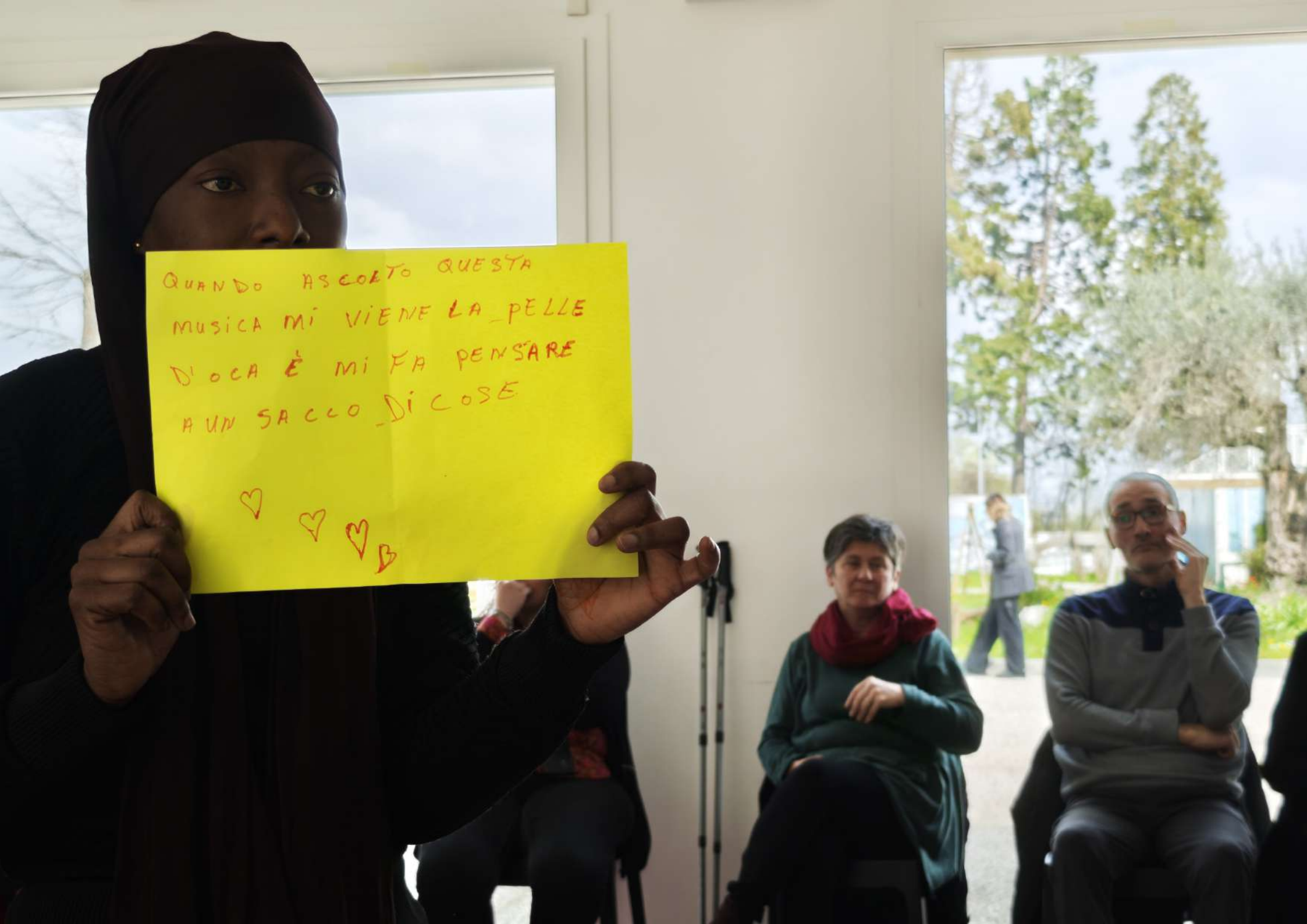
> Linguaggi
Scrittura, musica

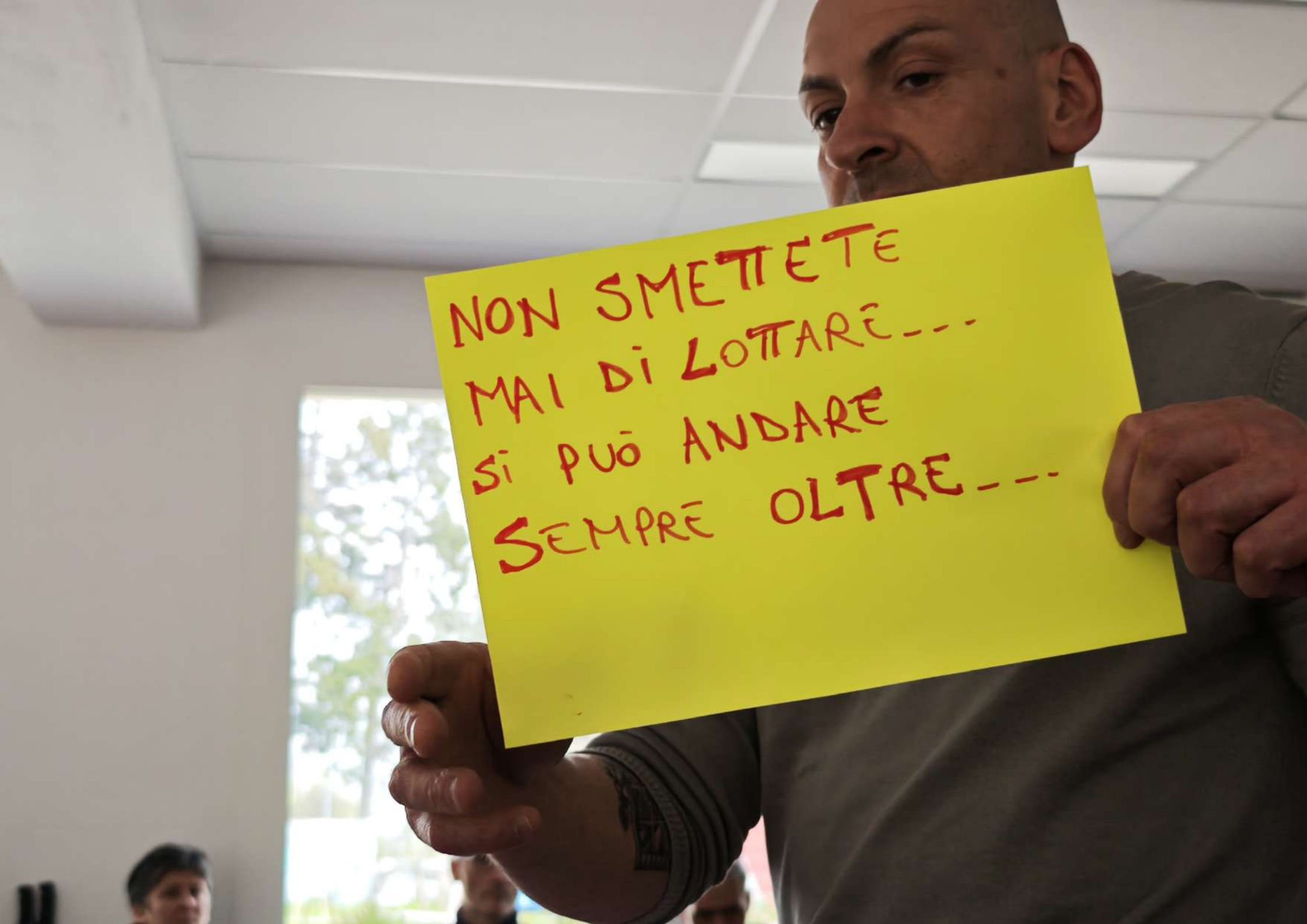
> Materiali
Casse audio adeguate allo spazio
Fogli di carta e penne
Account Spotify/Tidal

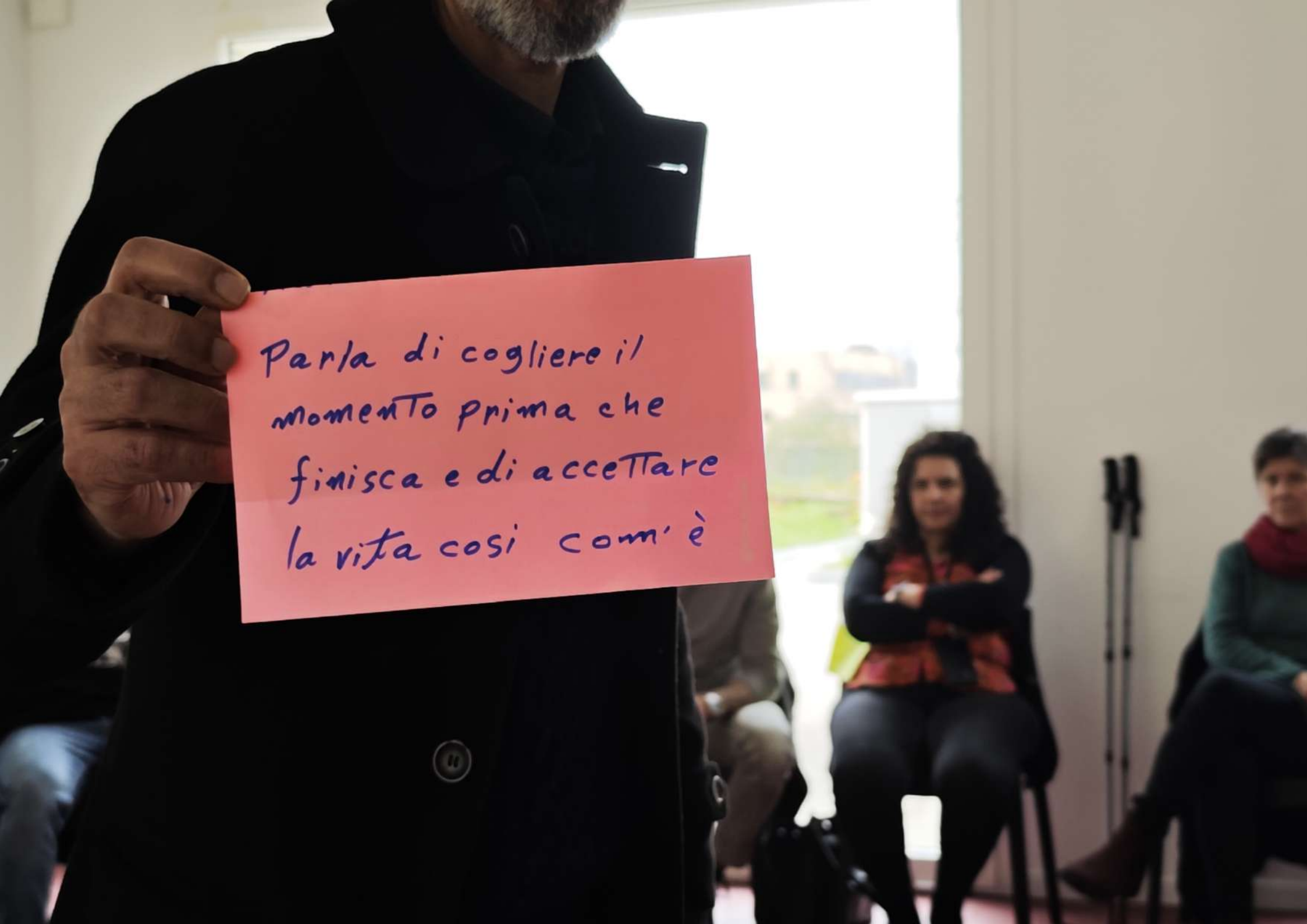
> Obiettivo didattico
Stimolare ascolto reciproco e partecipazione, sperimentando con il potere di metafore e sinestesie attraverso lamusica

> Utenza/partecipanti
A partire dai 14 anni. Per gruppi di almeno sei persone.

> Sperimentazioni
Mattatoio, Roma; MADE Program, Siracusa; I'mperfett, Open Group, Bologna


QUANDO ASCOLTO QUESTA
MUSICA MI VIENE LA_PELLE
D'OCA È MI FA PENSARE
A UN SACCO_DI COSE


NON SMETTETE
MAI DI LOTTARE...
SI PUÒ ANDARE
SEMPRE OLTRE...


Parla di cogliere il
momento prima che
finisca e di accettare
la vita così com'è

Bibliografia

Alastair Brotchie, Mel Gooding, *A Book of Surrealist Games*, Shambhala Redstone Editions, 1995

Bruno Munari, *Fantasia*, Laterza, 1977

Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia*. Introduzione all'arte di inventare storie, Einaudi, 1973

John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin Books, 1972

Riccardo Falcinelli, *Figure: Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram*, Einaudi, 2020

Sophie Calle, *Take Care of Yourself*, Dis Voir, 2007

Yoko Ono, *Grapefruit: A Book of Instructions and Drawings*, Wunternaum Press, 1964

Biografie

Roberto Fassone (Savigliano, 1986) è un artista visivo e performer che vive e lavora a Firenze. La sua ricerca esplora i limiti dell'immaginazione attraverso scrittura, performance, video e pratiche basate sul gioco. Ha esposto e presentato il proprio lavoro in istituzioni e festival in Italia e all'estero, tra cui MAMbo, Castello di Rivoli, OGR, MAXXI, Ars Electronica e Visions du Réel. È fondatore della casa editrice Roi de Coupe e co-fondatore di Rosina Bella. Nel 2023 ha ricevuto il Premio MAXXI BULGARI per l'Arte Digitale.

Giacomo Raffaelli (Rovereto, 1988) è un artista, ricercatore e docente. Si è formato in Fine Art Photography alla Camberwell College of Arts e in Arts and Politics presso Sciences Po, Parigi. La sua pratica attraversa fotografia, video, installazione e lecture-performance, spesso mettendo in relazione arte, scienza, tecnologia e forme di conoscenza. Ha presentato il proprio lavoro in istituzioni e festival tra cui MART, Centrale Fies, Palazzo Grassi – Punta della Dogana, South London Gallery e Mediterranea 17. Si occupa prevalentemente di educazione e ricerca nei campi delle arti visive e delle environmental humanities.