

Videoattivo: dentro lo schermo...oltre la tv

Elena Pasetti, Avisco Brescia - Associazione per la formazione, l'aggiornamento e la sperimentazione sui linguaggi audiovisivi in ambito educativo e scolastico

Nelle parole di Reni Berger e Vittorio Fagone alcuni dei riferimenti epistemologici della ricerca che legittima l'esperienza di VIDEOATTIVO.

L'immagine elettronica formata dall'assurdo movimento di un solo punto luminoso che esplora lo schermo dall'alto in basso e al quale la lentezza della nostra percezione visiva di una configurazione ma non una consistenza: una configurazione immaginaria... senza corpo, senza tracce, senza originale. L'apparire dell'immagine elettronica scende a patti con l'accidentale. E' nella natura del medium elettronico l'essere predisposto a tutte le possibilità. Per il solo fatto di procedere senza alcun veicolo l'immagine elettronica ha il potere di mutare all'infinito. La metamorfosi i una sua peculiarità, come l'immediatezza.

(R. Berger, a proposito della particolare tessitura e consistenza dell'immagine video, Espace 1980)

La manipolazione di una temporalità agita nel video si organizza in una permutazione continua del soggetto di rappresentazione... La dimensione del tempo reale consente rispecchiamenti ed estenuazioni nella durata dei gesti che acquistano valore significativo ed efficacia sul piano comunicativo e simbolico... Il tempo che il mezzo imprigiona h un tempo-specchio, senza curve, dove l'automatismo tecnologico h in grado di fornire, indefinitamente, non solo il contorno e la presenza delle figure ma la loro durata. E' la dimensione nuova del tempo reale

(V. Fagone, *L'Immagine video*, Zanichelli 1990)

L'esperienza di VIDEOATTIVO poggia significativamente sui concetti sopra definiti, e intende agire sulla struttura dello spazio, della materia, del tempo-durata, per consentire un inedito campo-potenziamento di percezione ottica.

Una scelta di metodo e di merito costringe ad identificare continuamente il punto di vista, in una spazialità banalmente complessa, priva cioè di coordinate convenzionali, che originano spazialità illusorie partendo rigorosamente dal reale concreto e polisensoriale.

Un processo interattivo e sensoriale caratterizzato da momenti precisi: riconoscere, significare ad altri, estraniarsi, problematizzare, confrontare.

Un cammino privilegiato per coinvolgere piccoli e grandi, capace di attivare la curiosità e la voglia di sperimentare un'immersione nella plasticità della materia, del movimento, del tempo reale, della luce.

La proposta per un *laboratorio di televisione a circuito chiuso* trova spunto in due considerazioni:

- l'opportunità di sottolineare la dimensione creativa come ambito del *benessere psicologico in sede educativa*,
- l'opportunità di sperimentare un approccio al medium televisivo alternativo sia a quello del semplice spettatore che a quello di un uso amatoriale e solamente documentativo della videocamera.

Il percorso prevede la realizzazione di un laboratorio di *ricerca visiva* che consente una esperienza creativa di gruppo e sfrutta le caratteristiche del medium televisivo e della videocamera a circuito chiuso.

Una postazione televisiva che prevede lo spiazzamento del punto di vista, consentirà di realizzare "in diretta" eventi visivi mediante il gioco compositivo ottenuto dalla manipolazione di liquidi e materiali plastici, il materiale "corpo".

Al laboratorio operano, a turno, a gruppetti di quattro-cinque persone attorno a *una postazione* (videocamera dall'alto e/o dal basso), il resto del gruppo assiste al lavoro come spettatore attivo che, attraverso il feedback dell'immagine televisiva, stimola chi opera nella ricerca visiva. *Il mediatore utilizza il gioco* ottenuto dalla manipolazione di materiali (strutturati e non), e del corpo nella sua

presenza plastica situata nello spazio.