

FOLLOW ME  
*Pagin Valeria*

Il video è stato realizzato dagli studenti di una classe seconda media nell'ambito delle attività del Laboratorio Intermediale dell'Istituto Comprensivo di Saonara Padova di cui la proponente è coordinatrice in qualità di esperta in Multimendialità.

Il Laboratorio esiste da più di dieci anni: un'attività su e con i media formalizzata a costituire un articolato percorso didattico a carattere sperimentale. Dalle prime esperienze di contaminazione tra teatro d'avanguardia e multi-proiezione, in cui il minimalismo scenico dava risalto alle potenzialità espressive di gesti, suoni e morfismi ed i personaggi sulla scena interagivano con altro/altri quali presenze materiche costituite da luce e colori, si è passati alla sperimentazione del linguaggio video-cinematografico come ambito di ricerca comunicativa ed artistica.

In questo quadro formativo alunni ed insegnanti collaborano alla realizzazione del progetto di sperimentazione "Educazione ai linguaggi artistici ed audiovisivi", per la cui attuazione l'IRRE Veneto ha individuato la "Marco Fanno" di Saonara come polo di riferimento a livello regionale. L'attività di laboratorio interessa due ore settimanali nell'arco dell'intero anno scolastico: prevede la compresenza del docente di lettere e del docente esperto ed interventi flessibili di altri insegnanti secondo le fasi in cui si articola il lavoro.

Il video è stato selezionato al SottodiciottoFilmFestival di Torino 2003

DATI TECNICI

Titolo FOLLOW ME

Durata 8'.36"

Formato VHS

Anno di produzione 2003

## FOLLOW ME

SOGGETTO (sintesi)

Quattro ragazze sono in viaggio con la zia per partecipare ad un importante incontro di pallavolo. L'abitacolo è un assordante ambiente sonoro: autoradio, game boy, suonerie e giochini dei cellulari; all'esterno il traffico scorre caotico ed anch'esso assordante.

A loro insaputa un folletto, uno che abita il parco confinante con la superstrada, uno incaricato di catturare i passanti, s'insinua ed invade l'abitacolo: l'automobile rallenta fino a fermarsi del tutto costringendo tutti a scendere. Non è chiaro che cosa stia succedendo. Che fare? La zia preoccupata dall'intensità del traffico le invita ad allontanarsi dalla strada, dal pericolo ed a inoltrarsi nella pineta alle loro spalle, in attesa di risolvere quello che loro credono essere un problema meccanico.

Contrariate, le ragazze s'incamminano: una si distrae con la musica del walkman, un'altra gioca col cellulare; ma più ci s'inoltra più il folletto agisce e tutto, telefonini, radioline, walkman inaspettatamente non funziona, come d'incanto: il *Genius loci*, genio del luogo, le ha prese per condurle in una nuova dimensione.

Per primo quel che le circonda è, al momento, solo una grigia, puzzolente palude; tuttavia man mano che esse procedono, la natura si manifesta con le sue luci, i rumori, le forme: dapprima i fiori e le piante, poi il vento e il fragore della burrasca, la quiete della battigia.

Infine la sua potenza, la potenza del mare: i legni lavorati dalle onde ed arenati sulla spiaggia si trasformano in forme dalle forti suggestioni e l'immaginario delle ragazze si scatena; ceppi e rami diventano scheletri di dinosauri, pachidermi sonnolenti, una foca, il dorso di un coccodrillo. Ma si manifesta anche la coesistenza con l'uomo, la sua presenza: i barattoli, i secchi, le scarpe.

Il viaggio condotto dal folletto continua, così esse incontrano altre presenze, altri ragazzi sono in questo ambiente, e non per caso: sono gli studenti di una scuola in visita al parco del Delta del Po.

Sono loro a rivelare alle protagoniste dove effettivamente si trovano: in un Parco. I ragazzi diversamente da loro sono lì per studiare la natura e l'ambiente. Immediato l'incontro, immediato l'invito ad approfondire.

L'idrovora di sollevamento con cui l'uomo ha lottato con il mare, un tempo luogo di lavoro duro e pericoloso, è ora sede di un Museo, a disposizione di chi vuol sapere, riflettere. Lasciato il mondo del virtuale i ragazzi s'immedesimano nei loro nonni, nella loro coraggiosa lotta con la natura, la sabbia, l'acqua ed anche questo spazio diventa occasione per divertenti e fantasiose scoperte.

Il folletto ha raggiunto il suo scopo ed ora il clacson dell'automobile può richiamare le ragazze alla loro realtà.

Non sono più contrariate, non hanno più fretta, non c'è solo la partita, non hanno più bisogno di distrazioni.

Il folletto è entrato nella loro mente, hanno scoperto un parco, ma meglio ancora, che la natura è vicino a noi; a volte basta conoscere per aver voglia di incontrarla.