

PROPOSTA PROGETTUALE

Il video ha lo scopo di supportare il processo di creazione del parco e di generare idee dal territorio.

Il video non è un prodotto, è uno strumento.

Pensiamo sia inutile proporre un video istituzionale, che esprime una visione dall'alto, o un'interpretazione artistica, o che tenta di "spiegare".

Invece, è importante che il video sia espressione partecipata delle persone che il territorio lo vivono. Il video non è qualcosa che viene "prima", o "intorno", ma la sua elaborazione è già parte del processo di creazione dell'identità territoriale del parco.

Quindi il video si configura in realtà come un percorso, un videoprogetto strutturato lungo una serie di incontri che mettono in relazione le persone e il territorio, proponendo una riflessione partecipata sul territorio stesso a chi lo vive quotidianamente in prima persona.

In questo modo il parco è aperto alla cittadinanza da subito, è un elemento che già ora, in cui esso è ancora da immaginare, restituisce qualcosa di positivo e tangibile alle persone.

Il percorso viene realizzato e seguito direttamente da Bigmagma, che ne è responsabile diretta, in codocenza con un consulente di lunga esperienza nell'ambito dei percorsi partecipati e della formazione non convenzionale.



Il parco attraversa cinque comuni. Il videoprogetto prevede quindi cinque incontri, uno per comune. In ciascun incontro un gruppo territorialmente significativo (il criterio sarà definito in relazione alle specificità del territorio, individuando micro-cluster che potrebbero essere, ad esempio, persone che lo vivono per: tempo libero-residenza-lavoro-formazione-luogo di transito) viene inserito in un percorso formativo composto da una parte riguardante la narrazione (l'autonarrazione, nello specifico) e da una parte sulle tecniche di combat video (tecniche low-cost ad alta accessibilità, ma in grado di generare video emozionali ad alta viralità).

Poi i gruppi affrontano il tema del "sogno" in relazione al parco in quanto riferito alla propria esperienza e inserito nel proprio territorio, realizzando i video con le modalità "combat" apprese, con adeguato supporto e supervisione tecnica.

Quindi i cinque laboratori immaginano il parco, esprimono un sogno di una collettività ma non come "luogo utopico", bensì raccontandolo partendo da quello che c'è adesso, immaginando ponti (metaforici e non) a partire dall'autonarrazione della vita reale.

E' un parco che al momento non ha la forma classica di un luogo con panchine e praticelli, ma che già esiste, è vissuto in diverse forme e riesce a "dare" al territorio qualcosa di esplicito e inaspettato, offrendo un corso video (che lascia ai partecipanti una competenza reale acquisita) e un momento di riflessione.

Ciascun laboratorio indaga uno stile espressivo differente.

I prodotti dei cinque laboratori dunque esprimono cinque punti di vista espressi con tecniche differenti (ad esempio stop motion-time lapse-video tutorial-videoclip-action video), ma che convergono nel produrre un risultato unitario, metafora di quello che si vuole realizzare col parco: unire in un progetto unitario mondi vicinissimi, simili e profondamente diversi allo stesso tempo, valorizzando le differenze e creando qualcosa di comune.



Chiaramente non è possibile realizzare un video-doc efficace ed esaustivo solo impiegando materiale laboratoriale. Pertanto, i contributi provenienti dai laboratori verranno legati e arricchiti da interventi professionali partendo dai contenuti emersi dai laboratori e costruendo una storia coerente che li unisca. Questo riguarda l'aggiunta di riprese effettuate professionalmente, l'utilizzo di un linguaggio altamente tecnologico per le transizioni (ad esempio l'uso di droni per effettuare riprese aeree), oltre ovviamente il montaggio e la post-produzione, quali momenti di rielaborazione finale e di summa di quanto emerso.

La sceneggiatura finale del video, come ovvio, non può essere anticipata in quanto emergerà autonomamente dal lavoro di elaborazione collettiva, riproducendo nella generazione del video il percorso concettuale delle esercitazioni di psicogeografia, ovvero un percorso "guidato" ma allo stesso tempo aperto a quel che può essere "inaspettato".

Un video partecipato è molto più comunicativo di un video top-down, permette di parlare al territorio con la lingua del territorio stesso, permette di incorporare nel video il punto di vista di chi il territorio lo abita ed ha innate caratteristiche virali, perché chi lo realizza lo sente proprio, ne parla in corso d'opera e una volta realizzato lo fa circolare (sia sui Social Network, sia col passaparola) perché lo possano vedere parenti e amici, facendo conoscere in questo modo l'esistenza del progetto per il parco e facendone parlare in positivo.

Lolena SP



