

RICERCA e STUDI

Il video-saggio: strumenti, ambiti e prospettive di una educazione alle immagini

Filippo Fimiani e Anna Chiara Sabatino

Con l'attuazione della Legge 107 del 13 luglio 2015, l'educazione all'immagine, al cinema e all'audiovisivo è diventata parte integrante dell'offerta formativa delle scuole di ogni ordine e grado: non più soltanto nel senso di una didattica tramite gli audiovisivi, in un senso dunque ristretto e meramente strumentale di mezzi a servizio di altri contenuti e materie di insegnamento e formazione, ma in quanto rivolta e finalizzata a pratiche, processi e prodotti mediali, in particolare audiovisivi, caratterizzati da una loro specificità metodologica e tecnologica e peculiare complessità estetica e conoscitiva. Successivamente, con la Legge 220 del 14 novembre 2016, nasce il Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola (CIPS, www.cinemaperlascuola.it), risultato di un Protocollo d'Intesa sottoscritto dalla Direzione Generale Cinema e Audiovisivo del Ministero della Cultura e dalla Direzione Generale per la progettazione organizzativa, l'innovazione dei processi amministrativi, la comunicazione e i contratti del Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Grazie all'articolo 27 della Legge Cinema e Audiovisivo, accanto alle attività di promozione specifiche per il settore, inteso significativamente alla luce delle trasformazioni in corso della realtà produttiva, distributiva e fruitiva che caratterizza le nuove forme del Cinema e dell'Audiovisivo, al Comma 1 della Lettera i) è previsto «il potenziamento delle competenze nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, nonché l'alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini». Entrambi gli atti legislativi assumono dunque come necessario punto di partenza i profondi cambiamenti delle forme abituali di esperienza e consumo culturale delle immagini e prevedono degli interventi formativi di educazione alle immagini oggi, grazie alle nuove tecnologie, realmente “presenti” in quanto digitalizzate e dunque virtuali, ovvero non semplicemente visualizzate, come accade per le immagini materiali analogiche, siano esse simulazioni illusorie o aggiunte al reale, ma vissute come immediate e “senza cornice” in pri-

ma persona dall'utente in un mondo digitale.

Tali interventi devono essere supportati dalle conoscenze di discipline insieme teoriche e applicate anch'esse in divenire e all'intersezione tra ambiti diversi di *literacies*, saperi e abilità, radicalmente mutati per l'impatto della rivoluzione digitale. Gli interventi formativi auspicati dal Legislatore hanno innanzitutto lo scopo di contrastare l'«analfabetismo iconico», anche in forma associata testo-immagine, come si legge nelle Linee-guida del CIPS e come si evince dal recentissimo Rapporto Invalsi (12 luglio 2023), sia funzionale che di ritorno, legato alla pervasiva diffusione di contenuti costantemente accessibili e condivisibili attraverso i nuovi media digitali mobili e le ormai abituali pratiche di rimediazione, rilocalizzazione e virtualizzazione che li contraddistinguono.

Una cultura visuale ecologica e inclusiva

Situata nel proprio tempo storico e nelle sue contraddizioni e trasformazioni, l'educazione all'immagi-

ne e all'audiovisivo digitale ambisce allora a contribuire alla costruzione di una «democrazia estetica» e di una cultura visuale comune, insieme ecologica ed inclusiva, ovvero in grado di fornire cure e profilassi nei confronti di un inquinamento e di uno spreco iconici non più sostenibili dal punto di vista economico, ambientale, sociale, culturale ed etico, e di offrire accesso e partecipazione attiva a realtà territoriali e fasce della popolazione segnate da ritardo innovativo e gap digitale. Come auspicato dagli atti legislativi, le azioni da intraprendere sono orientate alla promozione della didattica dei linguaggi cinematografici e audiovisivi e all'acquisizione di strumenti e metodi di lettura e analisi che favoriscano anche in termini operativi e applicativi la conoscenza delle immagini e della specificità del loro funzionamento e potere di comunicazione, informazione, persuasione e convincimento.

Tale azioni devono e possono concretizzarsi nella sperimentazione di ambienti innovativi di apprendimento per conoscenze e competenze, abilità e autonomia,



iper- e inter-mediali – AR e VR incluse – e multi- e inter-disciplinari, che pongano al centro studentesse e studenti e le loro attuali esigenze sociali, culturali e formative, in quanto consumatori e utenti in grado di accedere, acquisire, sviluppare ed esercitare una comprensione consapevole delle dinamiche in atto della società contemporanea. Nella prospettiva di una didattica degli audiovisivi, e non con gli audiovisivi, si iscrive infatti l'utilizzo, sempre più frequente, di nuovi strumenti di alfabetizzazione mediale che si servono di un approccio di *learning by doing*, reso possibile dalla digitalizzazione dei supporti materiali, fino al loro “scorniciamento” negli ambienti immersivi, e sperimentabile nelle sue forme ibride grazie all'organizzazione e la realizzazione di workshop e laboratori e molteplici e variegate forme di esercitazioni e produzioni, spesso in sinergia con realtà produttive e industrie creative attive nel territorio.

Nuovi strumenti per la didattica alle immagini: il video-saggio

Negli ultimi anni le metodologie di analisi e interpretazione sono divenute sempre più flessibili e integrate. Gli studiosi si sono spesso dotati di capacità tecniche e competenze operative prossime o lontane dal proprio ambito disciplinare e dalla visuale epistemologica che esso comunque implica, per estendere, ridefinire e gestire in maniera inedita le conoscenze e le pratiche di ricerca esistenti, anche applicate, misurandosi con oggetti-*assemblages* dalla natura composita e complessa, quali appunto le immagini e gli audiovisivi digitali contemporanei, costruendo e sperimentando a loro volta strumenti e metodologie non meno composite e complesse. In questa prospettiva, si segnalano le realizzazioni sempre più numerose di strumenti per la didattica alle immagini che in maniera esplicita aggiornano,

rinnovano e, finalmente, innovano diversi ambiti e interventi di formazione e ricerca con i media visivi tradizionali, in cui le immagini, fisse o in movimento, sono invece per lo più materiali e considerate o in quanto tali o in quanto elementi esemplificativi di un ordine di discorso, una forma culturale e un contesto sociale più ampi. Esempio di tale evoluzione metodologica è il *video-saggio*, che si è sviluppato come nuovo genere di discorso *su, attraverso e secondo* le immagini e i linguaggi audiovisivi digitali. Conservando sia il rigore scientifico, sia la sperimentazione e la curiosità che caratterizzano il genere saggistico accademico e non, il video-saggio consente di soddisfare in maniera efficace le finalità conoscitive, sia divulgative, sia specialistiche e applicative, della ricerca grazie a una esplicita e articolata riflessione sull'intero ecosistema visuale e mediale al quale partecipano tutti gli attori coinvolti, a partire dall'oggetto iconico di studio pre-

scelto e il ricercatore, all'utente, dal committente al consumatore, e così via.

In questo senso, il video-saggio risponde al meglio al compito che gli studi di Cultura Visuale si ponevano ormai già vent'anni fa ed espressamente in relazione all'educazione e alla formazione, scolastica e universitaria, e che ritroviamo in parte nel modello MLTV – *Making Learning and Thinking Visible* – della Harvard Graduate School of Education: il video-saggio «mostra il vedere», lo descrive e discute come una costruzione culturale e sociale, racconta insomma i modi di vedere le immagini come risultanti da un processo di mediazione e negoziazione tra le precomprensioni e i pregiudizi che caratterizzano tanto i punti di vista di ogni cultura visiva, quanto i progressi della cultura tecnica e della storia dei media coinvolti nella produzione e nella diffusione delle immagini e della conoscenza che esse permettono e prescrivono. Strutturato generalmente da un'ipotesi e da una tesi illustrata e argomentata anche in relazione alle sue possibili contestazioni, “falsificazioni” e alternative, senza escludere altre forme e strategie retoriche – come ostensione, *storytelling*, o *gamification* –, il video-saggio vuole offrire una prospettiva teorica, metodologica e analitica originale innanzitutto grazie a delle distintive peculiarità linguistiche e stilistiche, come la forte connotazione verbale o testuale e la presenza dell'autore o la prevalenza della prima persona e del suo punto di vi-

RICERCA e STUDI

sta. Una tipica configurazione video-saggio prevede allora una voce fuori campo o una *talking head*, spesso accanto a un brano di testo o un elenco puntato di argomenti, che introducono e sviluppano la tesi sostenuta e commentano i contenuti selezionati.

L'apparato iconografico e audiovisivo non solo supporta e illustra staticamente l'argomentazione, ma mette a disposizione virtualmente piani e percorsi interpretativi e ulteriori connessioni e corrispondenze tra parole e immagini, stimolando così una maniera di vedere, ascoltare e leggere più attiva e ricca, incrementando competenze e conoscenze e implementando le potenzialità di autonomia di comprensione e di innovazione di applicazione.

Potenzialità del video-saggio

Seguendo tale modello di progettazione, realizzazione e fruizione a strati e per lo più ipermediale – ma già ci sono tentativi in ambienti ad alto tasso di innovazione, come quelli interattivi e immersivi –, pur senza abbandonare l'aspetto e l'editing caratteristici dei prodotti scientifici di ricerca e del genere saggistico accademico e specialistico (come bibliografia e sitografia), il video-saggio riesce a dar vita iconica al mondo "invisibile" delle riflessioni e delle idee, e dunque anche a quella particolare forma di creatività inerente a un esercizio critico originale e autonomo. In tal modo, il video-saggio svela e rende



comprensibile e replicabile un percorso di senso e un processo, anche narrativo o ludico, di costruzione di ipotesi e conquista di risultati, di argomentazione, di analisi e interpretazione, altrimenti inaccessibili.

Con la vividezza dell'evidenza delle immagini digitali, immediatamente più convincenti di parole e info-grafiche, il video-saggio riesce finalmente a mettere sotto gli occhi un metodo, una ricerca, degli obiettivi e dei risultati originali. Insieme a molteplici convegni internazionali dedicati al video-saggio – come *Essay Film Studio* organizzato dalla Łódź Film School (febbraio 2021), *The Video Essay - A Conference on the Forms and the Future of Videographic Criticism*, presso l'Université de Paris (ottobre 2021), l'*International Symposium Interrogating the Modes of Videographic Criticism* (febbraio 2022) –, diverse riviste scientifiche all'avanguardia, per lo più *open access*, si sono aperte o addirittura specializzate nella pubbli-

cazione di video-saggi, stabilendo specifiche linee-guida per la loro sottomissione e per il successivo processo di *double blind review*. Basti qui evocare, tra le altre, *in-Transition*, *European Journal of Media Studies*, *Journal of Embodied Research*, *Reframe*, *The Cine-files*, *Alphaville*, *La Valle dell'Eden*, e, infine, *Alphaville*, che compie passi significativi verso il riconoscimento, non solo da parte della comunità scientifica di riferimento – per esempio i Film e i Media Studies –, del video-saggio come prodotto della ricerca accademica qualificato e dotato degli standard identificativi internazionali, al pari di articoli in rivista e contributi in volume.

In questo quadro, il video-saggio ha già tutte le potenzialità per diventare un segmento fortemente innovativo di un ecosistema di gestione delle conoscenze e di divulgazione scientifica accademica complesso e all'altezza delle sfide delle nuove tecnologie e della transizione-inclusione

digitale. Basti qui indicare rapidamente almeno due prospettive. Da una parte, il trasferimento tecnologico di conoscenze e competenze, di *soft skills* e *know-how* tra Università, imprese e aziende, tra ricerca, sperimentazione e produzione. Tra le caratteristiche del video-saggio, ci sono anche la scalabilità, la multistabilità e l'interdisciplinarietà.

Specialmente la prima, presa qui in prestito in senso lato all'informatica e al digitale, indica che il video-saggio mantiene inalterata la sua architettura e la sua utilità indipendentemente dall'incremento sia degli argomenti, dei particolari delle immagini e dei segmenti audiovisivi selezionabili, sia dei destinatari e degli utenti cui può essere rivolto e da cui può essere usato per apprendere informazioni, estendere e acquisire conoscenze e competenze. Proprio perché altamente adattabile, disponibile e replicabile in diversi contesti di uso e per differenti finalità, il video-saggio è natu-

ralmente vocato a svolgere con successo ed efficacia la funzione di mediazione culturale, di trasmissione e di formazione transitiva oggi sempre più richiesta tra il mondo della ricerca, delle epistemologie e metodologie teoriche ed empiriche, e le realtà produttive tecnologicamente avanzate e le strategie iscritte nel territorio e non solo.

Dall'altra parte, la pratica del videosaggismo non si limita esclusivamente alla gestione delle conoscenze e alla divulgazione scientifica, nonché al trasferimento tecnologico – e, naturalmente, alla diffusione culturale e alla ricaduta sociale perseguita dalla Terza Missione –, ma anzi, come già detto, riguarda già le pratiche mediatiche delle nuovissime generazioni e della cosiddetta Cell Phone Culture.

A dimostrazione della sua elevata capacità di coinvolgimento e partecipazione attiva, tipica della cultura della convergenza contemporanea, il modello audiovisivo ha una notevole presenza anche su piattaforme come YouTube, frequentate da utenti, esperti e produttori non necessariamente

incardinati in istituzioni accademiche o di ricerca, spesso liberi professionisti, figure indipendenti e freelance, o amatori e fan.

La produzione, la fruizione e la distribuzione delle piattaforme digitali non sono affatto da sottovalutare.

I contenuti audiovisivi condivisi sono infatti culturali non meno densi di quelli ospitati in sedi scientifiche accademiche e sono non meno efficaci di quelli realizzati specificatamente per mettere in comunicazione e sinergia Università e imprese. Data la natura multistabile dei loro contenuti – che, al pari degli strumenti tecnologici, possono essere utilizzati per molti scopi, non precostituiti ma anzi costituiti in base a contesti, punti di vista e interessi – e l'interdisciplinarietà dei loro linguaggi – che prevedono l'incrocio, la confluenza ed il contemporaneo utilizzo di immagini, audiovisivi, testi, e dunque l'attivazione di abilità ermeneutiche e tecniche, capacità di sintesi e valutazione non strettamente specializzate e circoscritte –, i video-saggi amatoriali catalizzano insieme la curiosità e l'attenzione

del variegato pubblico online e contrastano la distrazione comunicativa diffusa. Non solo: funzionano anche, con diversi livelli di profondità e di ricaduta, da interventi formativi e da modelli di gestione di conoscenze e competenze, comprensione e applicazione, integrazione di procedure in uso o soluzione di problemi in atto e sperimentazione di configurazioni nuove in ambiti diversi. All'interno di tale quadro, potrebbero aprirsi altre prospettive integrate per le diverse comunità scientifiche e formative, capaci di realizzare e rafforzare un incontro reciprocamente vantaggioso, anche in termini sociali, con un pubblico più generalista e trasversale. Nell'espanso universo iconico attuale, è senz'altro sin da ora opportuno e auspicabile invitare studentesse e studenti ad acquisire una familiarità di consumo e d'uso con il video-saggio, che sta dimostrandosi sempre più forma audiovisiva multiforme e, proprio per questo, all'altezza delle sfide poste alla formazione dalla tecno-cultura e dalla società contemporanea.

don-New York: Bloomsbury, 2020, pp.83-93.

Bresland J., *On the Origin of the Video Essay*, "Blackbird", vol.9, n.1 (2010). https://blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland_j/ve-origin_page.shtml

Casetti F., *Galassia Lumière. Sette parole per il cinema che viene*, Milano: Bompiani, 2015.

Cavaletti F., Fimiani F., Pinotti A. (a cura di), *Going Virtual – But How? Mapping Virtualities in Contemporary Technoculture*, "Aisthesis", vol.16, n.1 (2023)

Fernández E.S., *Video Essays: Curating and transforming Film Education through Artistic Research*, "International Journal of Film and Media Arts", vol.5, n.2 (2020), pp.65-81.

Keathley C., Mittell J., Grant C. (a cura di), *The Videographic Essay: Practice and Pedagogy*, 2019. <http://videographicessay.org.151>

Kiss M., Van den Berg T., *Film Studies in Motion: From Audiovisual Essay to Academic Research Video*, 2016. <https://scalar.usc.edu/works/film-studies-in-motion/index>

Phillip Lopate, *In search of the Centaur: The Essay-Film*, "The Threepenny Review", n.48 (1992), pp.19-22.

Mitchell W.J.T., *Showing Seeing: A critique of Visual Culture*, "Journal of Visual Culture", vol.1, n.2 (2002), pp.165-181.

Rascaroli L., *How the Essay Film thinks*, Oxford: Oxford University Press, 2017.

Tavinor G., *The Aesthetics of Virtual Reality*, New York-London: Routledge, 2022.

Bibliografia

Aagaard J., *Magnetic and Multistable: Reinterpreting the Affordances of Educational Technology*, "International Journal of Educational Technology in Higher Education", vol.15, n.4 (2018). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0088-4>

Biemann U. (a cura di), *Stuff It: The Video Essay in the Digital Age*, Wien-New York: Springer, 2003.

Binotto J., *In Lag of Knowledge: The Video Essay as Parapraxis*, in Bernd Herzogenrath (a cura di), *Practical Aesthetics*, Lon-

Filippo Fimiani

Professore ordinario di Estetica e Cultura Visuale, DISPC, Università degli Studi di Salerno, fimiani@unisa.it.

Anna Chiara Sabatino

Assegnista di ricerca in Cultura Visuale, DISPC, Università degli studi di Salerno, asabatino@unisa.it.

Copyright © FrancoAngeli

This work is released under Creative Commons Attribution - Non-Commercial – No Derivatives License. For terms and conditions of usage please see:

<http://creativecommons.org>

