

Dalla lampada magica prende corpo l'immagine

Con i laboratori multimediali il pubblico e le scolaresche vengono coinvolti nella costruzione di una diapositiva pittorica manuale

Attenzione particolare, in Galassia Gutenberg, meritano i laboratori multimediali di Educazione all'Immagine. Nella storia, la cultura ha utilizzato, e più spesso creato i mezzi tecnici adeguati al suo ruolo: è questo il caso dei procedimenti di stampa ideati da Gutenberg, che dal quattrocento ad oggi hanno rivoluzionato l'intero orizzonte comunicativo.

In questo scorcio di secolo, un'ulteriore e profondo mutamento è avvenuto con le tecniche legate all'uso dell'immagine. Questa ha cominciato ad assolvere un vero e proprio ruolo culturale autonomo, soppiantando in molti casi il mezzo a stampa. Dall'antica iconografia sacra, si è passati alle rappresentazioni di verosimiglianza, al disegno tecnico degli antichi ingegneri, alle tecniche della Lanterna Magica, inizialmente pittoriche anch'esse. Giocando con la successione delle immagini, a partire dalla grande rappresentazione della realtà che è stata la foto, si è passati allo studio della sequenza e dell'animazione che aprì le porte al cinema, per giungere alla odierna televisione, che dà immagini in diretta. L'immagine ha scelto dunque percorsi sempre più sofisticati e necessariamente elitari. Ma è ancora nel libro che le immagini cer-

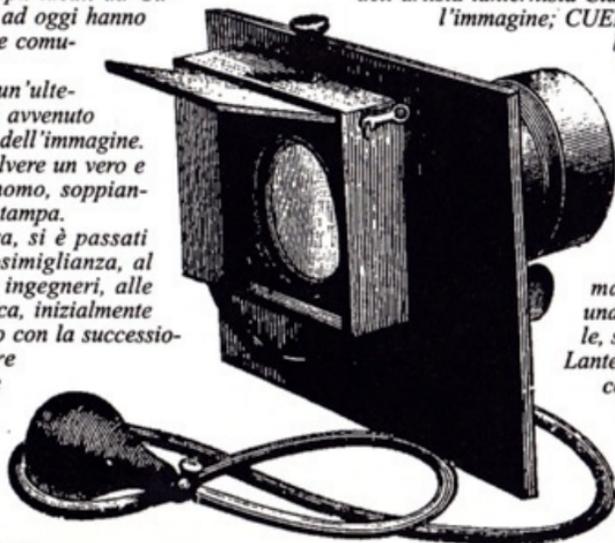
cano le suggestioni, le trame, gli spazi per le proprie riflessioni e definizioni.

La letteratura finora disponibile sul tema dell'immagine è abbastanza limitata; tra gli altri contributi c'è quello dell'artista-lanternista Claudio Corrales (Lux in fabula, l'immagine; CUEN, Napoli 1990) che in collaborazione con l'ass. cult.

Multimedia propone all'interno della Mostra una rivisitazione concreta del percorso appena descritto, facendo dell'"immaginifico" un'attività creativa. Il pubblico e le scolaresche in visita vengono coinvolti nel gioco dell'immagine con la costruzione di una diapositiva pittorica manuale, secondo l'antica tecnica della Lanterna, e si passa quindi alla decodifica del linguaggio comunicativo contenuto. Di qui si arriva a spiegare la suggestione delle immagini costruite in sequenza, siano esse pubblicitarie o informative.

Con un po' di inventiva,

l'arte si serve di questa tecnica per diventare anche un gioco didattico espressivo.





LUX IN FABULA - L'IMMAGINE

Di Claudio Correale. 88 pagine, 72 illustrazioni in b/n. Edizioni CUEN, Piazzale Tecchio 80, 80125 Napoli, 1990, 12.000 lire.

Nella prima parte di questo originale volume sono contenute schede sugli audiovisivi del progetto "Lux in fabula: Il fascino discreto della lanterna magica" (l'autore stesso, Claudio Correale, si presenta infatti come "lanternista... imbonitore per bambini di varie scuole elementari e medie di Napoli e provincia"). La seconda parte, invece, approfondisce l'argomento dell'educazione visiva, attraverso la fabbricazione di immagini e la decodifica del linguaggio iconografico. Il tutto corredato di trenta schede didascaliche (diagrammi, scale, mappe) per insegnanti ed animatori. Nella parte più propriamente didattica, pertanto, si propongono percorsi per organizzare lezioni, indicando modi opportuni di analisi dei codici iconografici utilizzati nei mezzi visivi (inquadratura, luce, colore, messaggi cromatici) e istruendo sui modi di fabbricazione di un audiovisivo. Ma vengono offerti pure spunti concreti per stimolare e sviluppare negli allievi capacità di lettura e di creazione autonoma di immagini, valorizzando così il momento espressivo.

ZOOM

116

MARZO
APRILE

1992