

“Scrivere storie” con la multimedialità

Bruno Nati

b.nati@free.panservice.it

Abstract

La recente realizzazione di contenuti e di Learning Object per la piattaforma dell'INDIRE è stata l'occasione per sviluppare una riflessione sul rapporto che esiste tra la fruizione di media e quella sorprendente, quanto auspicabile, evoluzione, che spinge all'atto creativo.

La recente realizzazione di contenuti e di learning object per la piattaforma dell'INDIRE è stata l'occasione per sviluppare una riflessione sul rapporto che esiste tra la fruizione di media e quella sorprendente, quanto auspicabile, evoluzione che spinge all'atto creativo. L'ascolto, le letture, la visione di film, pubblicità, fotografie, disegni e immagini, sono in molti casi un potente sprone alla creatività, pulsione, che in passato restava frustrata dalla mancanza di strumenti operativi alla portata di tutti.

Non sfugge ovviamente alle nostre considerazioni che, solo da pochi anni, le opportunità creative che le tecnologie offrono, aderiscono alle sollecitazioni proposte dai media globalmente intesi. Tecnologie estremamente sofisticate unite a tecniche operative complessivamente semplici, consentono di raggiungere risultati paragonabili alle produzioni professionali.

Dalla metà del diciannovesimo secolo e, quindi, dalla nascita della fotografia ad oggi, gli strumenti di produzione della comunicazione hanno avuto una evoluzione tecnologica che ha reso elitaria, la possibilità di esprimersi e di creare con quegli stessi mezzi. E' questo un fenomeno innovativo e singolare nella storia della comunicazione che per millenni si è basata su strumenti estremamente semplici uniti a tecniche talvolta molto complesse.

Tecnologie e tecniche si sono livellate, mentre le prime sono divenute economicamente accessibili, le competenze necessarie per il loro utilizzo, sono circoscritte ed alla portata di tutti. Tuttavia, sebbene le potenzialità della multimedialità siano capillarmente diffuse nel mondo occidentale, non siamo ancora consci delle opportunità espressive e creative che essa ci offre. I mezzi espressivi che oggi abbiamo a portata di mano consentono una gamma sconfinata di contaminazioni e intersezioni di linguaggi, una multimedialità che va oltre gli esempi proposti dai media e che può dare luogo a forme espressive estremamente fertili e innovative, che consentono di ritornare alla lettura, come ad una nuova letteratura, a modelli narrativi della tradizione orale, alle suggestioni musicali della poesia e della rima. Un intero mondo da scoprire, poiché le sperimentazioni e la ricerca sono divenute dominio collettivo della comunità e non solo di pochi e fortunati studiosi. Una conquista resa possibile in gran parte dalla rete Internet, che ha diffuso e rese condivisibili informazioni, conoscenze, materiali, idee e la consapevolezza di poter partecipare, cambiando le regole del gioco.

I nuovi media possono essere, dunque, una musa ispiratrice, un potente mezzo per riscoprirne le radici culturali e le note positive, un circolo virtuoso che attraverso l'emulazione pone le basi di un atteggiamento, critico ed attivo.

Queste le considerazioni alla base delle attività e dei percorsi proposti attraverso le piattaforme e-Learning come quelle dell'INDIRE, contenuti che prediligono l'operatività, la creatività, che propongono idee per fornire alla scuola una novella letteratura, attraverso strumenti semplici e diffusi, software Open Source e piccole applicazioni.

Le proposte, indirizzate al corpo docente, mirano a sperimentare percorsi didattici e di apprendimento con l'ausilio delle tecnologie, venendo incontro a molteplici obiettivi formativi. I percorsi, che possono essere modulati in funzione delle discipline coinvolte o dell'ordine scolastico, forniscono soprattutto idee ed esempi sulle opportunità creative offerte dal computer e dai dispositivi tecnologici che adulti e ragazzi maneggiano continuamente. Una operazione di *riciclaggio* di materiali e strumenti, altrimenti destinati al grigiore del mero consumo, per scoprire che possiamo raccontare o scrivere storie nel modo a noi più congeniale, attraverso strategie spesso osteggiate dai docenti, come copiare, riadattando, modificando, personalizzando lo sterminato patrimonio del WEB, della TV o della radio. Queste forme di codifica, con cui le nuove generazioni hanno un rapporto privilegiato, possono rappresentare un enorme stimolo, un palcoscenico in cui riconoscersi, soprattutto un modo nuovo di vedere la comunicazione, sperimentando alternative, guardando alla società dell'immagine con l'occhio di chi ne conosce gli inganni e le potenzialità.

L'omogeneità dei segnali ha trasformato qualsiasi medium in parole, segni che possiamo catturare e fare nostri, proprio come avremo fatto con un libro di testo, "rubando" espressioni, citando pensieri, scambiando opinioni, sognando e ricomponendo posti ed epoche lontane, in una parola, apprendendo.

Bibliografia

Calvani A., a cura di, *Multimedialità nella scuola*, Roma, Garamond, 1996.

Penge S., *Strumenti di authoring orientati all'autore*, Je-LKS, Erickson, 2005.

Percoco G., Sarti L., *Grafica e comunicazione didattica*, Genova, TD, 10, 1996.

Pasquali F., *I nuovi media*, Roma, Carocci, 2003.