

## Sintassi integrabili

Ciò che rende del tutto particolare il cosiddetto *mediatore dinamico* è dunque la possibilità di fargli *parlare linguaggi diversi*, alcuni *di tipo verbale*, altri *di tipo non verbale* (ma comunque in grado di trasmettere significati complessi), con la prospettiva reale di integrarli in una sola **Sintassi Comunicazionale**. Analizziamoli.

- **Linguaggio verbale: simboli, significanti e significati.** Il linguaggio verbale è costituito da “*simboli*” (...lettere innanzi tutto, ma anche parole, sintagmi, proposizioni, periodi ...) di cui il progettista definisce gli aspetti strutturali e funzionali (... dimensioni, forme, posizione, relazione spaziale con gli altri oggetti presenti sullo schermo, ecc.). Ogni simbolo (o gruppi di simboli) rappresenta un “*significante*”, cioè un veicolo di “*significati*” che deve risultare facilmente discriminabile sul piano percettivo e altrettanto facilmente manipolabile sul piano cognitivo. Infatti, la rappresentazione semantica costituisce un processo mentale assai delicato perché il significato delle parole non sempre è univoco (monosemia), ma può prestarsi a più di un’interpretazione (polisemia), e può essere notevolmente influenzato anche dall’azione di fattori di tipo emozionale, individualmente, assai variabili.
- **Linguaggio verbale: parole e implicazioni semantiche.** Un frame è costituito essenzialmente da messaggi trasmessi tramite il codice verbale, cioè da *parole* che, in ambito didattico, dovrebbero tendere alla monosemia e a evitare ambiguità di senso. In realtà, le parole presentano spesso *implicazioni semantiche* dovute alla loro storia, alle contestualizzazioni cui sono sottoposte nelle varie culture, al funzionamento stesso della mente umana. Si sa che il 70% di un significato è costituito da una componente di tipo emozionale e che questa è sovente condivisa dalla maggior parte delle persone che vivono all’interno di una certa area culturale e ne subiscono i condizionamenti. Spesso il *vissuto emotivo* è determinato da imprevedibili *associazioni lessico-sensazione* che evocano addirittura determinati sapori, gusti e odori specifici. Ecco perché il progettista deve porre attenzione all’uso delle parole, cercando di selezionare termini dal significato non ambiguo e il più possibile privo di implicazioni contrarie alla proprie intenzioni comunicative. Tuttavia, data la complessità insita in una simile elaborazione testuale, al termine della progettazione è comunque auspicabile predisporre procedure di verifica su soggetti campione per controllare sul campo l’efficacia delle scelte linguistiche effettuate.
- **Linguaggi non verbali: forme e spazi.** Un frame non è costituito da sole parole sospese su sfondi indifferenziati (come capita sovente con le pagine dei libri), ma anche da *forme* (disegni, box, indicatori ...) posizionate sullo schermo secondo logiche che non devono essere casuali. Lo schermo costituisce infatti uno *spazio* di interazione che va gestito secondo criteri di *equilibrio* (proporzionalità, bilanciamento e non sovrapposizione delle forme) e di *organicità* (relazioni di pertinenza e congruenza tra le forme). Ecco alcuni esempi indicativi:
  - *Proporzionalità*: fare in modo che elementi funzionali o accessori (ad esempio, le frecce o i bottoni) non siano troppo grossi o troppo piccoli rispetto a quelli centrali come i campi di testo o le mappe; viceversa, evitare l’eccessiva dominanza di certi elementi che possono danneggiare la “visibilità” di oggetti più piccoli o di contorno (come, ad esempio, i campi di testo rispetto alle immagini).
  - *Bilanciamento*: disporre i campi di testo (o le mappe) in modo che siano centrati nell’area loro destinata e, al tempo stesso, si trovino in armonia con gli spazi vuoti; il tutto, nel rispetto della centratura complessiva della pagina (videata).

- *Non sovrapposizione*: evitare l'interferenza tra le forme, rispettando anche la continuità dei posizionamenti standard stabiliti nelle pagine precedenti e convenuti per le successive (... in poche parole, testi, mappe, bottoni, ecc. vanno messi tendenzialmente sempre nelle stesse posizioni ...).
  - *Pertinenza*: le dimensioni delle forme (ma anche dei caratteri e delle parole stesse) devono essere in sintonia con il loro "peso semantico", cioè con la funzione che essi rivestono nel contesto generale del messaggio da trasmettere.
  - *Congruenza*: l'insieme delle forme presenti sullo schermo dovrebbe costituire, nei limiti del possibile, una specie di "corpo unico" facilmente individuabile come tale.
- ***Linguaggi non verbali: colori ed emozioni.*** E' noto che la percezione delle risonanze emotive di un Oggetto Culturale non dipende solo dai significati trasmessi con le parole, ma anche dalle caratteristiche strutturali dei codici semantici usati per effettuare tale trasmissione e, quindi, anche dei *colori* che si utilizzano nei frames. Ovviamente, la scelta dei colori da attribuire a sfondi, caratteri, frecce ecc.. non può essere casuale o soggettiva, ma deve tener conto delle implicazioni di tipo psicologico (ed emotivo, in particolare) che il loro utilizzo comporta per gli esseri umani. Da un lato, esistono delle costanti che alcune constatazioni empiriche (a volte supportate dai risultati di certe ricerche scientifiche) hanno consolidato nel tempo. Ad esempio, si sa che il verde rilassa, la combinazione giallo-rosso eccita, che l'associazione scritta nera su sfondo giallo rende agevole (e quindi piacevole) la lettura, mentre quella bianca su sfondo nero provoca l'effetto contrario, che i colori fluorescenti sono più visibili, però possono generare anche un effetto repulsivo, ecc. Ma esistono anche alcuni abbinamenti colori-emozioni che possono provocare effetti imprevedibili a priori. Ad esempio, certe configurazioni innovative forme/testi/colori, non avendo precedenti cui riferirsi (proprio in quanto novità), possono evocare stati d'animo improntati alla serenità e al piacere oppure al disagio e alla collera, senza che questo sia prevedibile anzi tempo e con certezza. Di fronte a tale complessità il progettista ha ancora una volta due possibilità: affidarsi al parere tecnico di un esperto del settore o, meglio ancora, ricavare informazioni da una verifica sul campo con soggetti campione.
  - ***Linguaggi non verbali: suoni e musica.*** Il ruolo svolto dai *suoni* (e quindi dalla *musica*) all'interno di un contesto di formazione a distanza può apparire marginale e limitato ad una funzione puramente accessoria. In realtà, può assumere grande importanza sia sul piano comunicazionale che su quello didattico. Naturalmente, non ci si riferisce solo all'uso di bottoni sonori o dei jingles che accompagnano gli effetti di transizione, ma più propriamente alla dimensione ecoica (o sonora) come ambito preposto alla veicolazione di emozioni e alla trasmissione stessa dei significati. In questo caso, il suono è tanto funzionale alla trasmissione dei significati quanto più si sintonizza con le risonanze emotive del contenuto da trasmettere. Si prospettano a tal proposito alcune configurazioni di riferimento:
    - A. suoni e musiche utilizzate come "*ornamento estetico*" del programma (e della comunicazione in particolare) o come semplice "sottofondo" di intrattenimento;
    - B. suoni e musiche intesi e usati come *oggetto culturale* vero e proprio da trasmettere (... cioè, quando essi stessi costituiscono argomento di studio);
    - C. suoni e musiche adoperati come *elementi* di una "*sintassi comunicazionale integrata*" (... quando cioè si decide di trasmettere un certo significato col suono o con la musica, invece che, ad esempio, con il linguaggio verbale o con quello iconico...).
  - ***Elementi fissi e movimento degli oggetti.*** Nella pagina di un libro si può evocare la sensazione del movimento con artifici grafici di vario genere (frecce direzionali,

posture delle figure umane, posizione degli oggetti,...), ma la fissità del medium limita in maniera tanto ovvia quanto pesante questa dimensione della comunicazione. Lo schermo di un computer consente invece alla fantasia del progettista di reintegrare a pieno titolo il movimento nella comunicazione e nelle soluzioni didattiche che egli adotta. Naturalmente, ci può essere un *utilizzo superficiale del movimento*, quando un testo, una mappa o un'immagine acquisiscono movimento per soli fini estetici o per vivacizzare l'erogazione del corso. Sicuramente, ci può essere anche un *utilizzo più sostanziale del movimento*, quando esso non è più fine a se stesso, ma è parte della trama culturale del contenuto da trasmettere (vedi, ad esempio, il ricorso ad un'animazione per spiegare il moto dei pianeti). Esiste infine un *utilizzo meta-cognitivo del movimento*, quando cioè esso viene usato per dare una forma visiva ad un processo in atto in quel momento nella mente del soggetto in apprendimento (ad es., quando si propone una mappa concettuale che si costruisce progressivamente simulando così quello che avviene a livello cognitivo durante la strutturazione di una rete sintattico-semantiche).

- **Linguaggi Integrati: Sintassi comunicazionale multi-livello.** E' l'oggetto culturale da insegnare che determina in massima parte il tipo di linguaggio da utilizzare in ambito didattico. Ci sono contenuti che richiedono lo sviluppo di argomentazioni teoriche o di astrazioni molto elaborate e che quindi vanno comunicati privilegiando il linguaggio verbale. Ma ci sono anche contenuti che, ad esempio, necessitano del supporto visivo di filmati, immagini, suoni, musiche. Essi, quindi, privilegiano dimensioni comunicazionali meno legate alla parola scritta e, conseguentemente, sostengono l'utilizzo dei linguaggi non verbali. Come è facile prevedere, un *uso separato e mirato dei vari linguaggi* (verbali e non verbali) potenzia di per sé la qualità della comunicazione perché diversifica e rende più accattivante l'interazione utente-programma. Ma esiste una seconda possibilità: un *uso integrato dei vari linguaggi* della comunicazione dà spesso origine (come abbiamo già visto parlando dei suoni) ad una "*sintassi multi-livello*" che fa uso di volta in volta del tipo di codice che meglio veicola (in quel contesto) una determinata informazione. Ad esempio, si potrà decidere di insegnare una procedura raccontandone alcune sequenze a parole, mostrandone altre attraverso delle animazioni e proponendone infine la visione d'insieme tramite la costruzione progressiva di un diagramma di flusso complessivo. Data la grande varietà dei contenuti insegnabili, l'uso dei linguaggi integrati produce sintassi multi-livello assai differenziate che richiedono un'attenta intersezione tra specifiche del codice in uso e caratteristiche intrinseche dell'oggetto culturale in questione.