

Opportunità comunicative

Nuove coordinate della mediazione comunicativa. L'intreccio tra caratteristiche del contenuto e codici di trasmissione si intensifica se analizziamo gli orizzonti che si schiudono di fronte al progettista che decide di utilizzare una sintassi multi-livello, cercando di liberarsi da un lato dalla mono-dimensionalità del linguaggio verbale e dall'altro di ottimizzare la potenziale ricchezza dei linguaggi non verbali.

La pagina di un libro è statica; invece, lo schermo di un computer digitale propone all'utente una sorta di *pagina mobile* o, per meglio dire, *movimentata* proprio perché gli oggetti che in essa compaiono, in genere, non stanno fermi e spesso si possono spostare; a volte, emettono suoni, rumori, musiche, voci umane registrate. Altre volte trasmettono immagini, filmati, animazioni. Insomma, creano "mondi in miniatura" che evocano la realtà riproducendone le caratteristiche salienti sia sul piano visivo che su quello sonoro e, per certi versi, anche su quello cinestesico. Il computer propone cioè una serie di opportunità comunicative che sono nuove rispetto a quelle offerte dalla carta stampata e, in quanto tali, si prestano ad interessanti utilizzi sul piano didattico.

Sicuramente, *non è un discorso nuovo* per la *cinematografia* e per la *produzione televisiva*. Pensiamo, ad esempio, a certi momenti significativi di un film che ci è rimasto impresso e a come un abile regista o un accorto sceneggiatore siano riusciti a trasmettere in modo chiaro e immediato un certo messaggio semplicemente utilizzando degli artifici tecnologico-comunicativi. Magari hanno usato un effetto sonoro (... un determinato sottofondo musicale che si ripete nei momenti topici e viene abbinato ad un evento drammatico ...) o visivo (... la circunnavigazione di un oggetto da parte della cinepresa che ci consente di avere una visione d'insieme del problema cui esso è collegato, oppure un effetto di dissolvenza che comunica l'ingresso del personaggio in una dimensione onirica, ...). Ma pensiamo anche a certe "zommate" televisive o pubblicitarie che estrapolano un concetto o circoscrivono un elemento di significato assecondando quel principio di organizzazione figura-sfondo (di cui abbiamo già parlato) che sta alla base di certi importanti meccanismi percettivi. L'elenco potrebbe essere lunghissimo; infinito. Ma lo stesso potrebbe dirsi anche su un piano strettamente didattico: *è possibile utilizzare le potenzialità comunicative di uno schermo per trasmettere significati* utilizzando non solo le parole scritte, ma anche quelle forme, quei colori, quei movimenti e quei suoni che meglio ne veicolano la rappresentazione a livello cognitivo ed emozionale.

Allora ci si chiede: "Non è possibile categorizzare gli abbinamenti tra singoli "sintagmi comunicazionali" (effetti di transizione, scomposizione di forme, movimenti, ...) ed "effetti cognitivi voluti" (comprensione di nessi causali, individuazione di livelli e meta-livelli di significato, connessione tra struttura logica di un contenuto e sue risonanze emotive)? La risposta è affermativa ma *implica due processi*; il primo rinvia ad un approfondimento teorico e può essere proposto in questa sede, mentre il secondo richiede riscontri e necessita del conforto della prova sperimentale. I due processi sono:

- 1) la *formalizzazione di nuove coordinate di riferimento*;
- 2) la *verifica sul campo* e la *dimostrazione* che l'abbinamento *provoca effetti ripetibili* a parità di condizioni di contesto.

Prospettive di Abbinamenti Codificati. La sfida è intrigante sia sul piano della conoscenza che su quello didattico, anche perché l'abbinamento "*sintagma comunicazionale-effetto mentale*" diventerebbe la base *portante* di quella sintassi multi-livello che, come abbiamo visto, potrebbe essere capace di trasmettere significati utilizzando di volta in volta il

codice che meglio si presta a veicolarli. Iniziamo dunque, prospettando le *linee di sviluppo* che uno studio approfondito sull'argomento dovrebbe, a nostro parere, seguire:

1. *una raccolta di specifiche esperienze* realizzate nei settori della formazione tramite tecnologie didattiche, della cinematografia, della produzione televisiva, di quella pubblicitaria e di quella legata al mondo dei videogiochi;
2. *l'individuazione di sintagmi comunicazionali*, cioè di possibili *unità d'azione* legate alle caratteristiche intrinseche del computer digitale e che possono interessare le forme, i colori, i suoni e il movimento degli oggetti sullo schermo;
3. *l'esplicitazione* di un elenco di *effetti cognitivi* che varrebbe la pena di indurre e provocare tramite un opportuno uso del mezzo elettronico;
4. la definizione di una *tassonomia* che formalizzi gli abbinamenti tra sintagmi comunicazionali ed effetti cognitivi.

Vediamole nel dettaglio, ricordando però che in questa sede ci si vuol limitare ai soli aspetti di impostazione prospettica e che solo uno studio approfondito che esula dalla natura di questo scritto potrebbe portare dati certi e scientificamente fondati.

Stato dell'Arte. Uno studio su ciò che già è stato fatto in questo settore implica due ordini di attività:

- scandagliare questo *ricco serbatoio* di "*trovate*" ed "*escamotages*" di cui sono ricchi il cinema, la televisione, la pubblicità, i videogames, metterne in evidenza gli esempi più significativi ed esplicitarne le nascoste connessioni sintagma-effetto;
- *classificare* tali *abbinamenti* all'interno di *ambiti* circoscritti in modo da avere a disposizione una *casistica* cui riferirsi, per non scoprire ciò che è già stato scoperto e, soprattutto, per avere a disposizione delle indicazioni di facile uso a livello pratico-operativo.

In realtà, un primo passo è già stato già compiuto in questa direzione e una sia pur sommaria *indagine sullo Stato dell'Arte* ha già portato all'individuazione di quattro *Ambiti*, che sono state chiamate *Aree*, all'interno delle quali inserire le azioni comunicazionali dei sintagmi di cui siamo alla ricerca:

- area delle *Forme*, della loro *Struttura* e della loro *Posizione* sullo schermo;
- area del *Movimento* nello *Spazio* e nel *Tempo*;
- area dei *Colori fissi* e dei *Colori cangianti*;
- area dei *Suoni*, delle *Musiche* e del *Rumore*.

Queste aree sono dei contenitori logici che utilizziamo per fare ordine tra le miriadi di combinazioni ed effetti possibili. Ad essi si farà riferimento nelle pagine seguenti come schema di riferimento, senza scordare ovviamente che si tratta di un'ipotesi di lavoro da verificare sul campo.

Sintagmi comunicazionali. Il sintagma è l'unità linguistica minima dotata di significato; un *sintagma comunicazionale* è quindi l'unità d'azione minima capace di comunicare significati. Sottolinearlo rimanda alla molteplicità delle forme di trasmissione del significato e alle sue utilizzazioni sul piano didattico. E' un po' come dire: "Quando comunichiamo con il computer, quando lo adoperiamo per insegnare, non limitiamoci ad usare solo le *parole!* Ci sono anche *altri segni* che potrebbero arricchire la nostra azione formativa!" Seguendo questo caloroso consiglio, proviamo allora a produrne qualche elenco orientativo.

- *Forme:* regolari, irregolari, concave, convesse, quadrate, tondeggianti, bidimensionali, tridimensionali, olografiche, analogiche, neutre, ad elevato contenuto simbolico ed emotivo, scomponibili, ricomponibili, dure, molli, sensibili al tocco del mouse, ...

- *Movimenti*: prospettici, in primo piano, avanti/indietro, destra/sinistra, intorno, attraverso, su/giù, prima/dopo, zoom/dezoom, lontano/vicino, transizioni (dissolvenze, spirali, ...), trasformati, rallentati, accelerati, deformati, simulati, ...
- *Colori*: associazioni emozionali, caratterizzazioni definienti, intensificazioni, attenuazioni, esagerazioni, contrasti, variazioni, mutamenti, oscillazioni, ...
- *Suoni*: forti, deboli, dolci, melodiosi, armonici, stridenti, ritmati, ossessivi, umani, animali, legati ad oggetti specifici, di sottofondo, di primo piano, evocativi, ...

Ognuno di questi elementi (come di tutti quelli che non abbiamo citato per motivi di spazio), utilizzato come azione comunicazionale, diventa un sintagma, trasmette un significato e, sul piano didattico, acquisisce una valenza formativa non indifferente; che lo si voglia o no, che lo si sappia o no.

Effetti cognitivi. Una sia pur breve e sommaria analisi di quanto è stato prodotto nel settore ci consente innanzi tutto una distinzione preliminare. Come è facile prevedere ci possono essere effetti generali, quelli cioè che coprono l'intero arco di tempo dell'erogazione o tutta l'area di contenuto coinvolta; ma ci possono essere anche effetti specifici, quelli cioè che riguardano una specifica area di contenuto o un singolo momento dell'erogazione. Entrambi dipendono dalla natura dell'Oggetto Culturale in questione, dal sintagma usato, dal modo in cui li combino. Come si diceva, gli abbinamenti tra suoni, colori, movimenti, forme ed effetti cognitivi non sono certo una novità di per sé né si vuole far passare l'idea che lo siano. Senza scomodare le Arti Figurative, ne è ricca la produzione cinematografica, la produzione televisiva, quella legata al mondo della pubblicità e quella connessa al mondo dei videogiochi. E' nuovo invece l'uso che di essi si propone nell'ambito della formazione tramite computer.

Proviamo ad identificare alcuni degli *effetti cognitivi* più rilevanti o d'uso più frequente cui potrebbero dare origine i sintagmi comunicazionali che abbiamo ricordato in precedenza. Precisiamo che per *effetto cognitivo* intendiamo *l'operazione mentale indotta o provocata* dalla leva tecnologico-comunicazionale rappresentata *dal sintagma*. *Alcuni effetti cognitivi*: isolare/circoscrivere, associare/abbinare/aggregare, includere/escludere, classificare/seriare, confrontare, segmentare, percepire regolarità e costanze, individuare nessi causali, salire/scendere di livello d'astrazione, dedurre, interpretare, generalizzare, integrare, cancellare, costruire, visualizzare, evocare sensazioni (olfattive, tattili, cinestesiche, ...), espandere un concetto, ricontestualizzare. L'elenco è teoricamente infinito come infinite sono le possibili combinazioni delle operazioni mentali con i relativi sintagmi che le possono attivare. Può toccare dimensioni puramente cognitive ma potrebbe anche entrare in merito a dinamiche più legate all'emotività, agli aspetti di personalità, agli stili di apprendimento, addirittura ai meccanismi di difesa (introiezione, proiezione, rimozione, ...). Lo abbiamo mostrato per fare un esempio; tuttavia, il lettore attento ne avrà già valutato la portata e le potenzialità didattico-comunicative.

Tracce per una Tassonomia. Creare una tassonomia è un traguardo ambizioso fatto di passaggi preliminari di studio, di ricerca, di formalizzazione. Proviamo ad abbozzarne qualcuno attraverso una breve esemplificazione (Tab. 5). In particolare, proprio per scendere senza preamboli sul terreno pratico-operativo, vediamo quale ragionamento potrebbe sottendere il tentativo di utilizzare il Mediatore Dinamico per trasmettere all'utente un ipotetico processo di suddivisione cellulare dovuto all'azione di un enzima catalizzatore. In questo caso, l'intenzione comunicativa è quella di mostrare il "determinismo ineluttabile" di certi processi biologici. Questo è un esempio, ma è indicativo e si potrebbe proseguire in questa direzione per esaminare un certo numero di situazioni-tipo, estrapolare gli abbinamenti e codificarli sul piano logico-concettuale,

decontestualizzare gli abbinamenti e farne dei principi generali, formalizzare gli accostamenti definiti. Il risultato auspicato da questo lavoro di elaborazione concettuale sarebbe non solo una classificazione di certi usi esistenti, ma anche la *creazione* di un *paradigma di riferimento* da utilizzare nella pratica didattica-formativa per ottenere degli effetti cognitivi voluti a partire dall'uso di sintagmi comunicazionali predefiniti; in pratica, proprio una *tassonomia*

Tab. 5 – Possibili abbinamenti tra sintagmi comunicazionali ed effetti cognitivi

Area	Sintagma comunicazionale	Effetto cognitivo
Forma	Un Primo Oggetto (cellula) si scompone e si ricomponde in dissolvenza dando origine a nuove configurazioni	Dalla visione d'insieme alla definizione delle unità componenti e viceversa
Movimento	Un Secondo Oggetto (enzima) entra nel campo d'azione del Primo e ne causa la scomposizione	Illustrazione di rapporti causa-conseguenza
Colore	Gli Oggetti che si vengono a creare successivamente al processo di suddivisione assumono diverse e contrastanti colorazioni	Differenziazione progressiva di unità concettuali diversificate
Suono	La scomposizione in oggetti derivati è accompagnata e sottolineata da un suono intenso e dai toni bassi	Il processo di suddivisione è connotato da risonanze emotive legate alla violenza e alla ineluttabilità