

LE FIGURE RETORICHE MULTIMEDIALI

Quando, all'origine della cultura occidentale, i Greci pongono le basi delle diverse discipline e delle forme di espressione, si assiste ad un grandioso sforzo di sistematizzazione, che resta in gran parte valido anche ai nostri giorni. Così Aristotele, esaminando il linguaggio della retorica, si impegna nella descrizione e nella definizione di figure retoriche, come la metafora, la metonimia o la similitudine. Analogamente, di fronte all'avvento di una espressione multimediale, occorre interrogarsi sulla possibilità di riconoscere e classificare le regole e le figure di una nuova sintassi. Ma le figure retoriche multimediali rivelano immediatamente una complessità maggiore, rispetto al linguaggio verbale: coinvolgono più media e non riguardano solo la tecnica della scrittura. Ecco una serie di nuovi codici espressivi che stanno emergendo dall'avvento tumultuoso della multimedialità.

AMBIENTI VIRTUALI

La visita tridimensionale può riguardare luoghi reali, ma anche ambienti ricostruiti mediante la computer graphics. Ciò è particolarmente utile per realtà inaccessibili (ambienti scomparsi, lontani, troppo grandi o troppo piccoli...). Un ambiente tridimensionale reale può essere riproposto anche mediante un rilievo fotografico a 360 gradi e una apposita tecnologia di rielaborazione (Quicktime VR, etc.). Un audio esterno può descrivere l'ambiente, e se viene sincronizzato diventa una animazione esplorativa. Nell'ambiente possono essere presenti dei punti attivi, che portano ad altri oggetti. Collegando più nodi tridimensionali si può ottenere una navigazione tridimensionale nello spazio. Si rende possibile una visita virtuale ad ambienti, di cui si scoprono molteplici aspetti attraverso una esplorazione diretta. La progettazione di ambienti virtuali secondo matrici logiche può trasformarsi in un efficace percorso cognitivo (labirinti, scale, piazze del sapere).

OGGETTI 3D

Un oggetto ricostruito in 3D può diventare visibile da tutti i punti esterni, con l'effetto di una manipolazione interattiva in tempo reale. L'applicazione è di grande effetto quando l'oggetto presenta vari aspetti significativi a seconda del punto di vista con cui viene osservato. Si pensi ad esempio all'anatomia, ma anche alle macchine e ai corpi celesti.

SIMULAZIONI

Le simulazioni interattive sono animazioni realizzate con fattori parametrici: variando dei dati numerici, o azionando delle leve (o pulsanti) si possono azionare dei movimenti dinamici che si comportano secondo leggi fisiche (gravità, inerzia, ottica, acustica, etc...). Oppure si simula il funzionamento di una macchina (microfono, lettore CD, macchina fotografica...). Addirittura si possono simulare procedimenti artistici (la prospettiva aerea di Leonardo), e così via.

ILLUSTRAZIONI INTERATTIVE

Le tavole illustrate possono fungere da veri e propri articoli, nella tradizione dei vocabolari visuali, diventando l'unità informativa basilare dell'opera multimediale. Ad esempio una tavola anatomica o una illustrazione geologica possono contenere didascalie a scomparsa, o collegarsi ad altre immagini. Molti temi possono essere trattati in forma visiva, consentendo una navigazione informativa attraverso le illustrazioni interattive. Nel caso di immagini particolarmente complesse e interessanti (esempio: il giudizio universale di Michelangelo, una cattedrale Gotica, la veduta aerea di una città) la foto può diventare interattiva, evidenziando parti che possono essere ingrandite in dettaglio. In questi casi ci possono essere anche didascalie multiple, che descrivono sia l'immagine generale che i dettagli.

TRASPARENZE

Giocando sulle funzionalità di trasparenza e opacità delle immagini si realizza un modulo interattivo che consente di sovrapporre più livelli visivi. Ad esempio nel corpo umano: pelle, muscoli, organi interni, scheletro. L'utente può personalizzare i livelli di trasparenza analizzando con cura l'effetto visivo.

VIDEO INTERATTIVO

Ci possono essere varie forme di video interattivo, sia per presentare diversi esiti possibili di una azione, sia per "entrare" nel movimento stesso, sia per analizzarne le diverse fasi. Infatti la maggiore disponibilità di spazio digitale consentirà di inserire dei video più lunghi e complessi, al cui interno si potrà accedere attraverso un sommario interattivo del video stesso. nel caso dei movimenti dell'uomo o degli animali la locomozione viene presentata con possibilità di variare le posture e le velocità, ma anche i punti di vista (da davanti, dai fianchi, da sopra, dai lati). Integrando il video (sia reale che 3D) con ambienti virtuali navigabili, si ottiene un nuovo media di grande efficacia e spettacolarità. Ad esempio, ci si può trovare in un bosco osservabile a 360° e, scoprendo gli animali presenti, vederli muovere in filmati reali. Oppure si può volare in 3D sopra una città e, atterrando in una piazza, potersi poi muovere in tutte le direzioni visitandola.

ANIMAZIONI IPERTESTUALI E INTERATTIVE

Il contenuto di una animazione, di qualsiasi argomento tratti, può fornire spunti per dei links attivi ai contenuti testuali, che possono apparire nel corso dell'animazione a lato, senza interferire visivamente. Al di sotto della animazione può apparire uno schema grafico (tavola sinottica, etc...) che presenta le fasi dell'animazione stessa, o i link correlati. Oppure alla fine dell'animazione appare una mappa (nel caso di mappe animate) che riepiloga i luoghi citati e li rende interattivi. L'utilizzo di un software evoluto per la gestione di animazioni consente non solo di realizzare simulazioni parametriche, ma anche animazioni interattive a carattere didattico. Ad

esempio si può simulare le modifiche di un ecosistema proponendo alcune situazioni che ne alterano l'equilibrio. Oppure si possono rendere interattive le animazioni cicliche, scegliendo da quale punto iniziare il ciclo (ad esempio il ciclo dell'acqua, l'eclissi, o il motore a scoppio). Anche la ricostruzione di un oggetto può essere guidata, commentata e realizzata attraverso una animazione didattica (sia 2D che 3D). Attraverso un Drag and Drop attivo si propone anche la costruzione personalizzata di un oggetto.

MAPPE TEMATICHE ATTIVE

Le carte tematiche sono un efficace strumento per visualizzare temi importanti (esplorazioni, siti archeologici, opere di ingegneria, etnie, etc.). E' possibile realizzare una "mappatura" interdisciplinare del sapere, o almeno degli argomenti che sono rappresentabili in forma cartografica. L'attivazione del link contrario (dal lemma alla mappa tematica) favorisce la contestualizzazione dei singoli lemmi contenuti nella mappa. Quanto detto vale anche per la geografia: un atlante geografico interattivo consente di collocare città e luoghi nel loro contesto spaziale. Ciò costituisce una informazione essenziale per le entità geografiche. Attivando il link al contrario (dal lemma alla mappa) si moltiplica l'efficacia dell'atlante interattivo. Di notevole interesse anche la creazione di mappe urbane interattive, collegate a testi o a immagini.

TAVOLE SINOTTICHE

La time table è un formidabile, e tradizionale, strumento di sintesi visiva della storia. Portato in un'opera interattiva può avere ulteriori possibilità: collegarsi direttamente ai contenuti testuali e iconografici. Se la produzione delle time-table è in origine vettoriale, essa consente di creare da una maxi-time table storica diverse tavole sinottiche tematiche (ad esempio: gli eventi dell'arte, della religione, della scienza, etc.).

ALBERI GERARCHICI E GENEALOGICI

L'adozione di alberi gerarchici può essere utile sia nella descrizione della struttura stessa di un'opera (ad esempio, in una enciclopedia macro aree, discipline, sottosettori, etc...), sia nella rappresentazione di numerose aree del sapere, che sono oggetto di classificazione (regno animale, regno vegetale, etc...). Rendere interattivi questi sistemi grafici significa dare una contestualizzazione visiva ad un argomento all'interno della sua area di classificazione, storica o scientifica.

SCHEMI LOGICI

In molti casi può essere utile l'adozione di vari schemi logici, dall'insiemistica ai diagrammi di flusso, dalle reti di Petri ad altri grafemi, per indicare varie forme di rapporto tra enti, oggetti e lemmi. Ad esempio si possono rappresentare insiemi di enti che hanno dei sottoinsiemi o intersezioni, oppure sequenze causa-effetto tra fenomeni scientifici o storici

TABELLE

In molti casi può essere utile l'adozione di vari schemi logici, dall'insiemistica ai diagrammi di flusso, dalle reti di Petri ad altri. In ogni opera sono talvolta presenti numerose tabelle, che sintetizzano dati e informazioni di vario genere: dalle edizioni delle Olimpiadi ai Papi, dalle spedizioni astronautiche alla tavola degli elementi. Possono essere pure tabelle inerti, visualizzate in forma passiva, oppure possono contenere varie funzioni: ad esempio il link diretto dal nome in tabella al lemma corrispondente, oppure la visualizzazione in forma grafica di dati progressivi.

DATI

Dati numerici possono essere relativi a entità geografiche (popolazione, superficie, etc...), economiche (PIL, consumi...), scientifiche, etc... La loro semplice presentazione in forma di tabelle può evolvere consentendo ad esempio la rappresentazione in forma grafica dei dati stessi, e la comparazione tra tabelle omologhe (popolazione di paesi diversi, dimensioni dei corpi celesti, etc.).

FOTOTECHE E AUDIOTECHE

Raccolte di immagini e di suoni possono costituire un efficace percorso comunicativo multimediale. In alcuni casi le immagini potrebbero essere organizzate attraverso mappe tematiche, schemi grafici, tavole illustrate o timetable. In altri casi si può inserire il tasto opzionale che richiama una animazione del tipo "foto-show": gruppi di foto presentate con un commento audio (parlato o in musica). L'organizzazione di sequenze commentate può essere adatta a trattare temi di natura storica (evoluzione di imperi, dinastie, invenzioni, etc...), artistica (evoluzione di uno stile, di una tecnica, dell'opera di un autore). Si possono raggruppare vari audio secondo criteri tematici (classica, Jazz, versi degli animali, dialetti o altri effetti sonori), storici (time table dell'atlante della musica), geografici (mappamondo della musica etnica), strumentali (le varie orchestre).

La multimedialità è un territorio in continua evoluzione: non è possibile realizzarne una mappatura definitiva. Alcuni codici consolidati, come l'ipertesto o l'animazione, possono subire modifiche sia concettuali che applicative. Interi settori di grande importanza, come il videogioco o Internet, dovrebbero essere classificati e analizzati autonomamente.