

COME IN UNO SPECCHIO CINEMA E CULTURE

Giovanni Invitto è ordinario di Filosofia Teoretica presso l'Università del Salento. Nel 1987 ha fondato il quadrimestrale di filosofia "Segni e comprensione", che dirige. Tra le sue pubblicazioni: *Le idee di Felice Balbo* (Il Mulino, 1979), *Sartre dal "gioco dell'essere" al lavoro ermeneutico* (Angeli, II ed. 2005), *Sartre. Dio: una passione inutile* (Messaggero, 2001). Tra l'altro, ha pubblicato con Mimesi di Milano *La tessitura di Merleau-Ponty* (2002), *L'occhio tecnologico. I filosofi e il cinema* (2005), *Idee e schermi bianchi* (2007), *Fra Sartre e Wojtyła. Saggi su fenomenologie ed esistenze* (2007), *Merleau-Ponty par lui-même* (2010). Per Amaltea ha curato *Tempi del cinema, tempi nel cinema. Tra filosofia e psicoanalisi* (2009).

Perché cinema e numeri? Perché certa filmografia, normalmente di alto valore qualitativo, ha individuato la dimensione teorica, esistenziale, culturale e persino, anche politica dei numeri. Insomma oggi abbiamo la possibilità di mettere in rapporto il numero con la filosofia, la letteratura, la psicologia e i film. Parliamo di film e non usiamo il termine più ampio di cultura perché la riflessione di coloro che coabitano in questi spazi culturali si sta sempre più orientando verso il film nella sua entità soprattutto teorica e ideale. Non risulta che, nella filmografia dedicata al tema, sia presente Pitagora, che nell'immaginario collettivo rappresenta l'avvio della storia della cultura matematica. Eppure il cinema si è interessato, anche alla storia del pensiero, anche a quella matematica. E siccome molti film, ad esempio, hanno dialoghi in greco e i dialoghi in greco, il discorso matematico si è naturalmente legato al pitagorismo e con l'antichità, così come lo si presenta qui, è puramente storico, ma un altro discorso: noi abbiamo elaborato la nostra matematica attraverso il nome di questo filosofo della Magna Grecia, nella convinzione che è possibile parlare di film per quanto riguarda i numeri, e viceversa, che i numeri, e in particolare i numeri che arricchiscono le nostre culture, sono stati inventati da una cultura occidentale che ha molti tratti in comune con quella che non possono prescindere dalla matematica, ma che non sono solo quantitative ma anche qualitative.

I NUMERI SULLO SCHERMO

a cura di
GIOVANNI INVITTO



ISSN 978-66-408-142-5

 Amaltea Edizioni

CINEMA NUMERICO

di Roberto Maragliano e Mario Pireddu

o. Sì, lo sappiamo, per mostrare la pertinenza al tema dell'iniziativa abbiamo fatto ricorso, nel titolo, al francesismo del termine "numerico", che là sta per "digitale". Ma non ci limitiamo a questo gioco. Come mostreremo alla fine di questo contributo, il nostro discorso sul cinema ha a che fare anche con i numeri, e non solo con quelli richiamati indirettamente dal ricalco della lingua cugina. Lo diciamo subito, è un discorso che si muove all'interno di un'esperienza che stiamo facendo in ambito universitario con un master online (*Il cinema: educare e comunicare*) di cui è in atto, nel mentre scriviamo queste note (fine giugno 2010), l'edizione inaugurale.

Procediamo dunque con l'esposizione del tema, e lo facciamo rispettando la seguente articolazione:

- presentazione del gruppo universitario promotore del master, che fa capo al Laboratorio di Tecnologie Audiovisive;

- illustrazione della metodologia didattica che il gruppo adotta per i suoi interventi di formazione, confermata anche in questo caso, e in particolare adattata allo specifico contesto culturale del cinema come risorsa di comunicazione/educazione;

- esplicitazione degli intenti teorici e pratici cui si ispira il master;

- rassegna degli strumenti che il master utilizza sia sul versante culturale sia su quello didattico e documentazione dei risultati fin qui raggiunti.

1. Il Laboratorio di Tecnologie Audiovisive (<http://LTA-online.uniroma3.it>) nasce alla fine degli anni Ottanta, all'interno del Dipartimento di Scienze dell'Educazione della Sapienza di Roma. Successivamente, nel 1992, trasforma

all'Università Roma Tre, dove attualmente fa capo al Dipartimento di Progettazione Educativa e Didattica. I suoi compiti sono di ricerca, produzione e servizio alla didattica, e le tematiche su cui si misura fin dall'inizio investono la molteplicità dei rapporti fra tecnologie e formazione. In altri termini, il gruppo che opera presso il Laboratorio di Tecnologie Audiovisive (d'ora in poi LTA) pratica, studia e mette alla prova le idee e le azioni dell'insegnare e dell'apprendere (soprattutto di questo) concedendo attenzione e fornendo visibilità ai meccanismi attraverso i quali le tecnologie o, più correttamente, i media (tutti i media: quelli di nuovo e di vecchio conio) agiscono come ambienti, e non solo come strumenti, per l'esperienza e la conoscenza. Nella prospettiva che ci appartiene, e i cui contorni scientifici e non solo stiamo via via definendo attraverso un'accettazione serena di uno spirito "rigorosamente eclettico", e dunque con l'attingere idee tra di loro coerenti dai più diversi ambiti teorici (il volume, a cura di A. Abruzzese e R. Maragliano, *Educare e comunicare*, dà conto, anche attraverso il sito <http://www.educarecomunicare.it>, di questa varietà di riferimenti), i media danno forma alla didattica, anzi sono la forma che, nell'ambito della didattica, i saperi assumono quando diventano oggetti dell'insegnare e risorse dell'apprendere.

Questo significa che una didattica centrata unicamente sul libro, a nostro avviso, assume una forma diversa e propone saperi di forma diversa rispetto ad una didattica centrata, per dire, su Internet, per via del fatto che la forma libro (caratterizzata da oggettualità e oggettività, delimitazione, chiusura, scomponibilità e riproducibilità del sapere) si manifesta come costitutivamente disomogenea rispetto alla forma rete (caratterizzata, questa, da un mix di soggettività e oggettività, e da illimitatezza, apertura, modificabilità di tutto quanto abbia a che fare con trattamento e produzione di sapere). Così non ci interessa tanto capire se un mezzo funzioni più efficacemente di un altro per un determinato compito, quanto porre interrogativi sulla natura

del compito stesso e dunque sui modi attraverso cui il riferimento ad un mezzo tende a configurarlo e concettualizzarlo.

Assumendo questo come orientamento generale è inevitabile che si sia portati a cogliere nell'attuale fase di crisi delle istituzioni formative, alla quale si accompagna un'evidente vitalità delle pratiche dell'apprendimento non istituzionale, i segni di una doppia determinazione. Quella che, provenendo da una visione bloccata e bloccante della forma libro, pone tali istituzioni nelle condizioni di vedere nel riflesso di un determinato modello epistemologico l'unica manifestazione di realtà del sapere e di subire la crisi come l'effetto di qualcosa di snaturante che viene dall'esterno; e l'altra che, scaturendo da una pratica d'uso della forma "rete" ormai sufficientemente interiorizzata in zone significative dei comportamenti collettivi "spontanei", tende a dissociare, soprattutto fuori dei confini delle istituzioni e talvolta con spirito libertario (nonché libertino), il ruolo dell'apprendimento dai vincoli dell'insegnamento. Di qui la necessità, che è politica prima che scientifica, di tentare una composizione tra i due processi di determinazione, che immetta parte della vitalità che è propria dell'apprendimento comunitario e di rete all'interno delle logiche dell'insegnamento istituzionale e sostenga i processi dell'apprendimento spontaneo, di tipo "mondano", attraverso il ricorso a quel dato di consapevolezza e riconoscimento sociale che la tradizione attribuisce prioritariamente se non esclusivamente alle istituzioni formative. Su questo terreno ci misuriamo con le idee ed anche e soprattutto con la pratica. Già da queste brevi annotazioni dovrebbe risultare chiaro che affrontare il tema "cinema" in chiave educativa e comunicativa significa, per noi, procedere col riferimento a un'ottica trasversale ai saperi specialistici (e non) che su tale ambito si sono venuti a misurare e si stanno oggi misurando, senza dunque voler privilegiare un sapere su un altro e tantomeno presentare ciascun sapere come una disciplina di pensiero vincolante

e punitiva nei confronti di ogni istanza di legittima curiosità e apertura. Al limite, più che segnato da questa o quella prospettiva scientifica, il nostro approccio al cinema aspira ad avere una valenza "filosofica", richiamando in ciò parte dell'elaborazione recentemente proposta da Noël Carroll in *The Philosophy of Motion Pictures* (dove, recuperando alcune intuizioni dei pionieri della saggistica di settore, si tenta di fissare, per il cinema, un'ontologia, una stilistica, una teoria della ricezione che siano in grado di far fronte all'enorme varietà di situazioni e condizioni in cui esso si è manifestato nel tempo trascorso dalla sua nascita e tanto più oggi si manifesta).

2. La didattica cui facciamo riferimento, noi di LTA, non prevede bandiere ideologiche da issare sul pennone. Anzi diffida di troppo conclamate dichiarazioni di principio. Certo, non evitiamo di riconoscere che buona parte dell'elaborazione pedagogica del Novecento, quella che ha accompagnato il processo di diffusione e democratizzazione del sapere, ha messo in discussione il carattere esclusivo riconosciuto alle logiche della riproduzione di assetti conoscitivi definiti. Riconosciamo che si è mossa coraggiosamente sui terreni quanto mai aperti e scivolosi del sostegno alle logiche di produzione attiva e condivisa di sapere, e non abbiamo difficoltà a riconoscere anche che molte di queste istanze, sia di critica sia di costruzione pedagogica, trovano sostegno e valorizzazione, oggi, nei più pieni e partecipati comportamenti di rete, ad un tempo collettivi e connettivi, con la crescita dei contenuti generati dagli utenti.

Non crediamo che il nostro modo di fare didattica corrisponda pienamente agli orientamenti costruttivisti, ammesso che questi esistano, ossia non pensiamo che quanti si riconoscono in teorie della conoscenza e della produzione/riproduzione di conoscenza basate sull'esperienza abbiano riferimenti comuni, cosa ardua da sostenere, ed <http://en.wikipedia.org/wiki/Constructivism> (learning

theory).

Crediamo piuttosto che si possa facilmente ammettere che i bersagli critici delle diverse teorie filosofiche ed epistemologiche che mirano ad andare al di là dell'idea di conoscenza come copia conforme siano i nostri stessi bersagli, e che non sia poi così raro rintracciarli nelle consuetudini didattiche più diffuse in ambito scolastico e universitario.

Di qui la scelta, che è anche politica, di proporre - sia come cifra della nostra attività didattica sia come riferimento per la nostra elaborazione di ricerca - un'idea di formazione come costruzione collaborativa e condivisa: fin qui tutto bene, la manualistica starebbe con noi! Non basta: aggiungiamo a questo (e lavoriamo per sostenere) un'idea di voracità e bulimia intellettuale che non ponga limiti alle curiosità individuali e alle consuetudini mediali e che garantisca alimento costante per l'acquisizione e l'elaborazione di conoscenza. Ciò giustifica l'intento di promuovere, attraverso un nostro particolare modo di essere e far essere molto e multi-mediali, l'attraversamento di tutti i media, ciascuno con e per la sua specificità, evitando ogni sorta di riduzione dell'uno all'altro, e garantendo sostegno ad una prospettiva (operativamente immediata, ma concettualmente tutta da decantare) di "sistema aperto dei media e ai media".

Proporre una didattica centrata sulla rete non significa, per noi, ignorare le ragioni del corpo e della sensorialità o le ragioni proprie di un pensiero letterato, al contrario significa lavorare ad individuare e far trovare le condizioni migliori perché si realizzi una positiva integrazione tra performance, testualità e reticolarità.

In termini di cinema, comunicazione ed educazione questo equivale a cercare piste diverse da quella tradizionalmente battute da chi propone storia, o estetica, o semiologia del cinema ed anche da chi fa di questi approcci altrettanti contenuti per l'azione pedagogica. Significa partire e far partire dall'immaginario cinematografico interio-

rizzato in ciascuno di noi per far riflettere sul rapporto che si instaura sui diversi strati dell'esperienza individuale e di gruppo, e per fare di tutto ciò la piattaforma di enciclopedia condivisa.

Per dirla con Edgar Morin, che resta tra i nostri riferimenti privilegiati, il cinema è una macchina, un'arte meccanica e un'arte-industria capace di integrare attitudini, comportamenti, predisposizioni e abitudini, indecifrabile attraverso approcci monodisciplinari. Occorre dunque lavorare su comunicazione e educazione mediante l'immersione e la partecipazione: si tratta di capire la società con l'aiuto del cinema, e capire il cinema con l'aiuto della società. Investire sui regimi di senso multiformi e pluridimensionali in cui le nostre vite sono immerse: quegli immaginari che danno volto ai nostri desideri, alle nostre aspirazioni e ai nostri bisogni così come alle nostre angosce e ai nostri timori. Il cinema è per tutti una realtà fatta di sogni di felicità e successo ma anche di orizzonti di orrore, follia e distruzione: è la messa in scena della vita stessa, alla quale partecipiamo tra possibile e realizzabile, impossibile e fantastico. Gli aspetti 'spettacolari' del cinema lo rendono interessante proprio perché danno corpo alla dimensione viva dello stupore, della sorpresa, della meraviglia: non c'è solo la macchina che capta e proietta immagini, ma la nostra comune macchina mentale, motore di quell'uomo immaginario che è in ognuno di noi.

L'ambiente Cineteca (creato tramite lo strumento "database" di Moodle: per tutto questo si vada al punto 4) serve a rendere conto proprio di questa ricchezza meccanica e spirituale insieme: i frammenti video selezionati e caricati in piattaforma dallo staff LTA sono scelti tra quelli che più autorevolmente rappresentano il cinema nel suo essere contemporaneamente rappresentazione del mondo e quindi rappresentazione di se stesso (il cinema al cinema, insomma); nel suo essere luogo di tensioni, aspirazioni e conflitti sociali; nel suo essere creatore/riconfiguratore di stereotipi e figure archetipiche; nel suo essere attivamente

parte di un ecosistema mediale più vasto. I partecipanti, poi, alimentano continuamente la cineteca con frammenti da loro stessi caricati, in quanto considerati significativi e quindi da condividere e discutere.

Sul piano delle strategie per insegnare e far apprendere, infatti, il problema è di riuscire a trasformare quella che inizialmente è vissuta come una classe standard, cioè un gruppo di studenti che condividono nient'altro che l'esecuzione di un compito (seguire le lezioni per prepararsi all'esame), con in più - anzi in meno - il fatto di stare in rete, trovandosi dunque sprovvisti di tutto quanto appartiene al contesto fisico (vedersi, vedere assieme; ascoltarsi, ascoltare assieme), in una comunità di apprendimento online. Un gruppo, quindi, di soggetti che condividono un'esperienza reticolare, dove soggettivo e oggettivo si mescolano, dove le relazioni di scambio procedono in tutte le direzioni, dove il contenuto da apprendere è continuamente filtrato/elaborato tramite i contesti individuali e collettivi/connettivi di ricezione, dove in scena non compare solo l'allievo ma c'è pure l'individuo con i suoi interessi, i suoi desideri, i suoi problemi, le sue soddisfazioni (elementi che, assieme ai "compiti", sono messi in comune con gli altri, contribuendo a far sentire "gruppo" il gruppo).

3. Veniamo ora agli intenti pedagogici e didattici del master. L'interesse principale, è il caso di chiarirlo, non è di mettere in gioco (e formare a) una cultura di settore, facendo per esempio storia o grammatica o sociologia di cinema, ma di mixare due idee base: quella che vede nel cinema una forma di esperienza, un modo di fare oltre che di esperire il mondo, e che coglie nelle trasformazioni tecniche e sociali del mezzo un processo di elevata complessità in cui si intrecciano e fondono elementi che appartengono alle logiche della continuità e del rinforzo di identità ed elementi che segnano e si segnalano come fattori di discontinuità. E poi ancora, l'idea che porta a fare e vivere l'immaginario cinematografico come enciclopedia collet-

tiva, vale a dire come repertorio pubblico e condiviso per la codifica di situazioni, tempi, oggetti, soggetti, ruoli, funzioni, spazi. Ciascuna di queste due idee vive e si vive nel tempo, non resta immutata nel tratto più che secolare di vita del mezzo. Non a caso in ambito mediologico si parla di rimediazione. Il termine viene dall'inglese remediation, che dà il titolo a un celebre testo di Jay David Bolter e Richard Grusin del 1999: per i due autori, come già per McLuhan, nessun medium svolge la propria funzione di comunicazione in condizioni di isolamento dagli altri media e dalle relative forze economiche e sociali. Così i nuovi media rimodellano costantemente i vecchi e allo stesso tempo i vecchi media provano a reinventarsi per rispondere alle sfide lanciate dalle nuove tecnologie. Per Bolter e Grusin, dunque, "un medium è ciò che rimedia": ogni forma di innovazione ristruttura e ricostruisce il significato degli elementi presenti in precedenza. Da questo punto di vista, quel che appare nuovo nei nuovi media è dunque anche vecchio e familiare: la promessa del nuovo attraverso la rimediazione di quanto già esiste, la consapevolezza che ogni medium definisce il proprio significato culturale in riferimento ad altre tecnologie già diffuse.

Rimediazione in ambito cinematografico significa un cinema che rimedia continuamente se stesso, rigenerandosi e ridislocandosi in spazi, strumenti e modi sempre più diversi e intrattenendo rapporti di promiscuità con innumerevoli altri media, senza mai abbandonare però il suo tratto costitutivo di realtà a grande impatto sociale. Del resto, anche ambito di studi sulla ricezione, mai si è smesso di prendere in considerazione, al di là dei periodi, dei luoghi, delle condizioni d'uso dei prodotti cinematografici, dunque delle innumerevoli rimediazioni, la dimensione "popolare" del mezzo.

Infatti il cinema, nato come spettacolo da fiera, è diventato sin da subito spettacolo di tutti e per tutti: è stato il primo medium effettivamente di massa. Ha riunito nelle sale spettatori di tutte le classi urbane e contadine, di ogni

estrazione sociale, diventando terreno di comunicazione tra le classi sociali. Il linguaggio audiovisivo del cinema, con i suoi quattro registri (immagine, suono musicale, parola, scrittura) ha incontrato da subito il favore dell'*anthropos* universale di cui parla Morin. La democratizzazione della cultura durante il Novecento passa anche e soprattutto dal cinema e dalle sue continue ibridazioni con gli altri media, così come il fenomeno degli "user generated content" in rete è in gran parte proprio costituito da riappropriazioni e rimediazioni cinematografiche (si pensi soltanto a quanto immaginario e quante produzioni "dal basso" sono legate alla fortunata saga di *Star Wars*). E il cinema numerico (digitale) è indubbiamente più duttile di quello analogico.

È su questo doppio terreno che ci muoviamo. L'intento è di mettere gli iscritti nelle condizioni non solo di far proprie queste idee ma anche di saperle mettere alla prova, utilizzando tecnologia e immaginario cinematografico come risorsa per l'attività di formazione, di qualsiasi tipo possa essere. Per questo è necessario che l'itinerario di formazione preveda un collegamento continuo tra le dimensioni della concettualizzazione e quelle dell'operatività: la tecnica deve essere supportata dalla teoria, esattamente come è necessario che la consapevolezza in fatto di teoria sappia dar luogo alla capacità di generare e organizzare prodotti.

Capacità che oggi è sempre più urgente affinare, vista anche l'aumentata disponibilità di strumenti potenti per la creatività: si tratta di strumenti spesso a basso costo (pensiamo a fotocamere, videocamere e pc, ma anche a software del tutto gratuiti disponibili in rete, quando non già sulle macchine che utilizziamo quotidianamente). È qualcosa che ha a che fare con la "cultura della convergenza" in cui siamo immersi ormai da diversi anni (si vedano i lavori di Henry Jenkins), e che sta facendo crescere generazioni di figli digitali abituati a una fruizione dei contenuti del tutto diversa da quella delle generazioni precedenti, perché caratterizzata dalla possibilità di creazione come condizione

“normale” dell’essere utente. Ciò che prima implicava alti costi in termini di capitale – ovvero i prerequisiti necessari per collezionare, elaborare e comunicare informazioni, conoscenza e cultura – è ora alla portata di tutti. Sempre più realtà online consentono il riutilizzo creativo dei propri contenuti da parte di altri soggetti, poiché ciò incrementa in vario modo il loro valore. Social bookmarking, tagging e folksonomy interessano ormai anche attività e realtà che fino a poco tempo fa erano di tipo “tradizionale”, e che lentamente si cerca di far entrare anche all’interno delle università attraverso esperienze come quella che qui vi stiamo raccontando. In sintesi, se è vero che le persone hanno sempre rincorso la condivisione, ora molti ostacoli che impedivano lo sviluppo di sistemi complessi per la condivisione sono scomparsi, e dunque perché non approfittarne?

C’è un altro aspetto che va preso in considerazione. La convergenza verso i media digitali sta facendo emergere in questi ultimi anni un fenomeno di “amatorializzazione di massa” (si veda Shirky 2009): e questo è certamente dovuto alla caduta dei costi di riproduzione e distribuzione, oltre che alla semplicità delle operazioni di realizzazione e pubblicazione. Non occorre essere un professionista della fotografia o del montaggio video per dedicarsi in modo attivo a specifiche attività o per condividere con migliaia di altre persone i prodotti del proprio lavoro. L’amatorializzazione di massa ha a che fare con una sempre più vasta diffusione di abilità, competenze e capacità espressive, e naturalmente comporta parziali perdite di controllo da parte dei cosiddetti “specialisti” di ogni ambito, ovvero di molte categorie professionali fondate sulla verticalità piuttosto che sulla orizzontalità. Nel nuovo “ordine caotico” (così David Weinberger definisce l’organizzazione del sapere contemporanea) le vecchie gerarchie non necessariamente hanno ancora la stessa autorità di un tempo. Le competenze degli amatori, come emerge dagli studi più recenti, possono crescere autonomamente, giacché le persone condividono di norma i propri lavori in piattaforme e am-

bienti che consentono anche di conversare e discutere di quel che viene condiviso e via via portato all’attenzione degli altri. È qualcosa di molto simile a quel che Etienne Wenger descriveva, già diversi anni fa, come “comunità di pratica”: gruppi sociali che hanno come obiettivo finale la creazione partecipata di conoscenza organizzata, utile e di qualità. Nelle comunità di pratica i singoli partecipanti lavorano per un apprendimento continuo e con una adeguata consapevolezza delle proprie e altrui conoscenze, in vista di un miglioramento collettivo (Wenger 1998).

Naturalmente amatorializzazione di massa non significa uguale partecipazione e identica crescita personale per tutti i partecipanti: il fatto che scompaia l’asimmetria tra produzione e consumo tipica della comunicazione analogica non implica automaticamente la scomparsa delle differenze. Anche in questo risiede il compito dello staff di un master come il nostro: nel riuscire a organizzare la comunità in modo che tutti i membri siano parte attiva del processo di apprendimento, pur nelle diversità tra singoli in termini di idiosincrasie, partecipazione, produzione di lavori condivisi, discussione.

Le nuove piattaforme comunicative consentono di sperimentare e mettere in pratica modalità inedite per l’organizzazione del lavoro di gruppo; gli attuali modelli di produzione culturale sono drasticamente decentralizzati e fondati su schemi di cooperazione e condivisione: ecco perché, consapevoli della portata del cambiamento in atto nel passaggio da una cultura della produzione broadcast “dall’alto” a un regime comunicazionale più orizzontale, riteniamo che teoria e pratica possano essere oggi, ancora più strettamente, parte di uno stesso percorso di apprendimento. Potremmo dire di essere riusciti nel nostro intento quando avremo verificato che ogni iscritto che abbia completato l’insieme delle attività previste dal master, assumendo a vario titolo un ruolo attivo nella comunità di apprendimento, sia nelle condizioni di realizzare e condividere con i colleghi di corso un suo cinevideo: un prodotto,

per intenderci, che sia fruibile in rete, che risulti realizzato tramite l'uso consapevole di pratici strumenti di montaggio /missaggio/commento disponibili in rete, che includa materiali cinematografici rimediati, selezionati e organizzati in spazi di rete e secondo logiche di rete, e che tratti il tema che egli abbia scelto come significativo per una sua concreta o ipotetica attività di formazione.

Siamo consapevoli del fatto che l'impegno a far interiorizzare un progetto così originale e così poco rispondente ai saperi accademici (soprattutto alla rappresentazione accademica dei saperi) non è inferiore all'impegno che occorre dedicare a mettere in discussione i meccanismi tipici della didattica in presenza, dove un'accezione punitiva, quasi carceraria di individualità estirpa alle radici ogni istanza di compartecipazione e condivisione dell'esperienza di apprendimento.

4. Coerentemente con questa impostazione, buona parte dei materiali didattici proposti nelle diverse unità (le chiamiamo "tempi", con ammiccamento alla lingua del cinema) sono "pubblici", nel senso che sono fruibili anche da parte di chi non è iscritto al master. E così lo stesso lettore di queste note può farsene un'idea consultando le videosequenze dedicate al tema della meraviglia (<http://www.youtube.com/watch?v=v8sPZQ-oyY8>) e a quello dell'immaginario (<http://www.youtube.com/watch?v=g21sZU6RZEM>), che costituiscono lo spunto di partenza dei due tempi iniziali del nostro itinerario. Non sorprenda, questa scelta di rendere accessibili a tutti dei prodotti che tradizionalmente sono considerati come riservati a chi fruisce di una determinata offerta didattica: è coerente con l'idea, abbondantemente diffusa dentro la cultura del web, che fa della gratuità dei materiali un volano per la loro diffusione e che porta a far coincidere l'azione didattica "riservata" con il lavoro guidato su, attorno a e a partire da tali materiali (del resto, è dal 2007 che i prodotti dei corsi del Massachusetts Institute of Technology sono

fruibili gratuitamente in rete: <http://ocw.mit.edu>).

L'iscritto al master on line *Il cinema: educare e comunicare* riceve, in cambio della quota, la garanzia di prendere parte ad un'esperienza originale di apprendimento comunitario, fruendo di un ambiente personalizzato di formazione di rete e ricavando da questa esperienza la sensibilità culturale e la competenza tecnica per proseguire autonomamente nell'impegno di utilizzare il cinema come messa in scena di sapere (o, preferendo, come sapere messo in scena).

In altri termini, all'iscritto riserviamo uno spazio attrezzato e pedagogicamente sostenuto per il confronto, l'esercitazione, la produzione. Non ci sembra poco. In che cosa consistono l'attrezzatura e il sostegno educativo del master? Intanto, a livello di infrastruttura generale, va detto che la piattaforma e-learning che noi di LTA utilizziamo, da più anni ormai, è Moodle. Non si tratta di una scelta vera e propria, essendo Moodle il riferimento più immediato per chi, a livello internazionale, e soprattutto in ambito accademico, si misura con i temi della formazione di rete: del resto della stessa piattaforma Moodle e della comunità di operatori che ad essa fa riferimento (e in particolare del contributo che tutto ciò mette a disposizione dell'elaborazione educativa, non solo di settore) il nostro gruppo è stato a suo tempo promotore, organizzando la prima Moodle Conference internazionale degli utenti e volendola indirizzare ad un confronto aperto sui modelli della didattica (in rete c'è abbondante traccia di tale esperienza: <http://www.moodlemoot.it/mod/resource/view.php?id=124>). Se però dicessimo che il nostro master cinematografico è "erogato" su piattaforma Moodle diremmo cosa corretta e scorretta nello stesso tempo: corretta perché effettivamente operiamo su Moodle, scorretta perché, anche se nel DNA della piattaforma c'è il riferimento alla pedagogia della costruzione, negli usi più correnti della formazione di rete prevale, anche tra gli utenti di Moodle, la scelta di produrre e mettere a disposizione tramite piatta-

forma del materiale per lo studio, dunque erogando insegnamento; noi, però, facciamo ben poco affidamento su questa impostazione, in quanto il compito pedagogico che consideriamo nostro non è di fornire materiali ma di creare e far abitare spazi di lavoro. Per questa ragione tendiamo a “stressare” la piattaforma, promuovendo il più possibile l’uso delle sue componenti dedicate all’interazione e all’esperienza condivisa, e dunque facendola più rispondente (per quanto possibile) alla sua vocazione originaria di risorsa per una pedagogia costruttivista.

Ecco allora in che cosa consiste l’attrezzatura del master e come viene utilizzata nei nove mesi effettivi di didattica, da marzo a novembre. Come si è anticipato, il periodo di attività è scandito da tempi, come i film. E ogni tempo ha inizio con un prodotto video, a metà strada tra il saggio e la lezione. La sequenza prevede, dopo i due di cui abbiamo già detto (cineMeraviglia e cineImmaginario), i tempi della cineScissione, della cineFusione e della cineProduzione. Ognuno di questi temi è reso tramite un montaggio di spezzoni filmici disponibili in rete, soprattutto in YouTube: dunque brani che mettono in evidenza come il cinema punti sempre alla sorpresa, altri in cui risulti evidente la codifica di atti e comportamenti, altri ancora che aiutino a far riflettere attorno alle diverse modalità di ricezione (dalla “sala” cinematografica alla “casa” dell’home video fino alla “rete”). Ma così abbiamo detto ancora poco, anzi niente di ciò che caratterizza l’impianto didattico cui facciamo riferimento. Il “di più” consiste nel fatto che nessuno di questi materiali, salvo il primo sulla meraviglia, è proposto come chiuso, non modificabile, non integrabile. Pian piano, delicatamente con il secondo, massicciamente con l’ultimo facciamo maturare l’idea che quello delle videosequenze è un modello di produzione, oltre che di ricezione, un qualcosa che si presta ad essere manipolato e integrato (con titolazioni e sottotitolazioni e montaggi differenziati di sequenze) o ricreato *ex novo*. Di fatto il master si conclude, come abbiamo già detto, con la presentazione della video-

sequenza prodotta da ciascun partecipante attraverso una selezione di brani cinematografici coerenti con il tema personalmente scelto e il successivo lavoro di editing (montaggio, titolazione e sottotitolazione, eventuale commento sonoro e musicale). È qualcosa di molto vicino a quelle che in ambito anglosassone vengono definite pratiche della “DIY culture”, dove DIY sta per “do it yourself” (si veda il recente *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, di Michele Knobel e Colin Lankshear, entrambi titolari di cattedre di Education presso università nordamericane). Oltre a YouTube e ai moduli wiki interni a Moodle - utili, questi ultimi, per la scrittura collaborativa dei commenti e dei testi da inserire sui video -, i partecipanti utilizzano Dotsub (<http://dotsub.com>) per le trascrizioni di tali commenti. Dotsub è un sito, e insieme uno strumento liberamente disponibile in rete, che raccoglie utenti interessati alla trascrizione, traduzione e sottotitolatura di video di vario tipo (didattici, ludici, etc.). Numerosi tutorial interni aiutano i membri ad apprendere velocemente l’utilizzo degli strumenti messi a disposizione da Dotsub. Attraverso pochi rapidi passaggi, gli utenti possono quindi caricare, trascrivere e sottotitolare spezzoni video attraverso una interfaccia intuitiva e molto semplice da utilizzare. Una volta caricato un video, possono iniziare la trascrizione del parlato utilizzando un intuitivo tool per vedere e stoppare il filmato durante l’operazione di trascrizione, che viene eseguita attraverso un semplice strumento di minutaggio e di controllo. I sottotitoli vengono infatti visualizzati direttamente nel video man mano che si procede con il lavoro, rendendo così istantaneo il processo di revisione. Un aspetto interessante della condivisione dei video così lavorati in Dotsub è la possibilità per gli utenti di lavorare insieme alle trascrizioni e ai commenti, e di aggiungere ai video sottotitolature nelle diverse lingue (operazione che abbiamo svolto anche all’interno del master).

Ma non sembri, questo di cui abbiamo fornito un’esemplificazione, un impegno di esclusivo impianto laborato-

riale, e del tutto delegato all'utente.

Di fatto lo spazio che trova – ideato, realizzato e gestito continuamente dallo staff di LTA – è strutturato in quattro aree:

1. una porta d'ingresso, dove sono fornite via via le informazioni di servizio del master;

2. l'atrio, dove ci si incontra, per documentazioni e confronti in merito alla metodologia didattica del master e, nel forum, per riflessioni comuni attorno a tutti i temi trattati e pure toccati (c'è anche una chat ad accesso libero, ma il centro dell'atrio e più in generale dell'impianto interattivo del master vuole essere il forum);

3. lo studio, l'area dove affinare discorsi sul cinema e sui diversi sistemi di media che si sono succeduti nel tempo, con al centro la Biblioteca, che fornisce un repertorio mirato di brani saggistici, critici e letterari (per i primi, ad esempio: Barjavel, Eco, Abruzzese, Ortoleva, Manovich, Darley, Sassoon, Žižek, Maffesoli, Bruno, Ghezzi; per i secondi: Auster, Calvino, Lansdale, etc.);

4. la sala, per costituire e costruire percorsi attraverso le innumerevoli facce che compongono l'immagine e l'immaginario collettivo di cinema (e di realtà), con al centro la Cineteca, repertorio mirato di frammenti filmici (ad esempio, da: *La rosa purpurea del Cairo*, *Il secondo tragico Fantozzi*, *Sherlock Jr.*, *Caro diario*, *Bellissima*, *La ricotta*, *Avatar*, *Gran Torino*, *Kung Fu Panda*, *Gli abbracci spezzati*, *Mulholland Drive*, *Toy Story*, *Casablanca*, *La febbre dell'oro*, e così via, senza distinzione di genere o artisticità).

Fatta esclusione per il primo, nei tre restanti spazi ricezione, discussione, manipolazione, produzione sono un tutt'uno: per esempio, ogni brano reperibile nella Biblioteca può essere contestualmente discusso e, d'altro canto, la Cineteca, anch'essa luogo aperto al confronto, cresce via via anche tramite l'apporto degli iscritti, che vi inseriscono e classificano e commentano rimandi a spezzoni filmici reperiti in rete.

Per dare un segno di questa partecipazione degli iscritti

alla vita del master, basterà dar conto dei dati che seguono, relativi a metà del percorso previsto per l'edizione inaugurale:

- numero dei componenti la comunità di apprendimento, 24
 - numero di brani inseriti in Biblioteca, 28
 - numero degli spezzoni filmici inseriti in Cineteca, 93
 - numero degli spezzoni filmici inseriti in Cineteca direttamente dagli utenti, 78
 - numero dei messaggi postati nel forum, 442
 - numero dei commenti inseriti in Biblioteca, 68
 - numero dei commenti inseriti in Cineteca, 54
- Visto che, alla fine, ai numeri siamo arrivati?

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A., Maragliano R., *Educare e comunicare. Spazi e azioni del media*, Mondadori Università, Milano 2008.
- Bolter D.J., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2002.
- Carroll N., *The Philosophy of Motion Pictures*, Blackwell Publishing, Malden 2008.
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007
- Knobel M., Lankshear C., *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, Lang, New York 2010.
- Morin E., *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano 1982.
- Morin. E., *Lo Spirito del tempo*, Meltemi, Roma 2005.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares 2002.
- Shirky C. *Uno per uno, tutti per tutti. Il potere di organizzare senza organizzazioni*, Codice, Torino 2009.
- Weinberger D., *Elogio del disordine. Le regole del nuovo mondo digitale*, Rizzoli, Milano 2009.
- Wenger. E., *Comunità di pratica. Apprendimento, significato e identità*, Raffaello Cortina, Milano 2006.