

Progetto Media-Pedia

Multimedialità

E' possibile riconoscere, nella storia degli usi del termine multimedialità, tre o forse quattro diverse accezioni.

Significati del termine

La prima definizione, data alla fine degli anni Cinquanta, definisce la multimedialità come l'utilizzo simultaneo di diversi media all'interno di un unico processo. In questa accezione il termine ebbe un'ampia diffusione, ad esempio, nell'ambito della riflessione sull'utilizzo delle tecnologie audiovisive in campo formativo (es. "didattica multimediale") o nel campo della produzione artistica (es. "performance multimediale").

La seconda si afferma durante gli anni Ottanta e definisce la multimedialità come la convergenza delle funzioni di media diversi in un unico medium; effetto tipico del processo di digitalizzazione, in questa accezione la multimedialità tende ad essere considerata una caratteristica di alcuni dispositivi tecnici, dei quali il personal computer sarebbe l'antesignano e il telefono cellulare (nelle sue attuali configurazioni di mercato) l'epigono.

Una terza accezione del termine multimedialità, già presente negli anni Settanta ma che acquista centralità nel corso degli anni Novanta, qualifica i prodotti culturali su supporto/piattaforma digitale che intrecciano tra loro linguaggi tradizionalmente originati da media diversi (scrittura, immagini, suoni) dando luogo a testi o flussi misti. In quest'accezione il termine domina e, per parte, identifica il campo della nascente editoria digitale (off line e on line, cd-rom e siti internet), ma costituisce anche - nello stesso periodo - un tema di riflessione portante nel dibattito sulle trasformazioni della produzione culturale e dei modelli cognitivi che accompagnano il processo di digitalizzazione del sistema dei media. Attualmente risulta l'accezione dominante nel campo della riflessione sulla didattica dei media e sulla formazione a distanza, per quanto da più parti ne sia stata evidenziata l'incongruenza con il fenomeno che si intende descrivere.

Vi è poi una quarta accezione del termine multimedialità, meno diffusa nella cultura corrente, ma ben radicata nelle teorizzazioni della metà del Novecento, che identifica le forme di interazione tra i media, e tra i media e noi.

Multimedialità e interazione tra media

Progetto Media-Pedia

L'idea che i media siano in relazione tra loro, che agiscano e si trasformino reagendo gli uni agli altri, è stato un concetto chiave della riflessione sviluppata da Marshall McLuhan alla metà del secolo scorso. Effetto del principio di ibridazione che segna tutta la storia delle tecnologie (il cinema sarebbe un incontro tra la fotografia e il principio del movimento meccanico, cioè la ruota, la televisione sarebbe un incrocio tra la radio e il cinema, ecc.) la multimedialità, intesa come l'azione combinata di più media, si rivela in questa prospettiva dimensione strutturale alle logiche sistemiche dell'operare storico dei media: si pensi, ad esempio, a come l'intreccio tra l'azione dell'orologio, della ferrovia e del telegrafo abbia costituito l'habitat nel quale si è configurato storicamente il giornale *quotidiano*, o a come il concetto di *industria culturale* si fondi, oltre che sull'assimilazione di produzione industriale e produzione culturale, sull'idea di un'azione omogenea e convergente di tutti i media di massa.

Sulla stessa linea di McLuhan si colloca l'ipotesi analitica sviluppata da Joshua Meyrowitz (1996), che riqualifica il nostro rapporto con i media nelle sue dimensioni plurali attraverso il concetto di matrice dei media: il modo in cui noi utilizziamo un medium (dalle funzioni che attribuiamo ad esso al linguaggio che per esso costruiamo) non è espressione di una sua presunta essenza tecnica, né effetto isolato di una altrettanto astratta e presunta definizione sociale, ma dipende dal modo in cui lo mettiamo in relazione, attraverso gli usi che ne facciamo, con tutto l'insieme di media dei quali, nel qui e ora della storia, disponiamo. Il fatto che noi usiamo il telefono cellulare per scambiare messaggi scritti con altre persone o con altri media (si pensi ai messaggi sms pubblicati in sovrimpressione da alcune emittenti televisive), ad esempio, non deriva da una potenzialità astrattamente implicita alla scrittura o al telefono, ma dalle funzioni che noi, nel qui e ora del nostro presente, attribuiamo al telefono a fronte delle funzioni che attribuiamo, nell'esempio descritto, alla scrittura e alla televisione.

Nel nuovo sistema dei media

Sul finire del Novecento, in coincidenza con la convergenza tecnologica tra i media conseguente all'adozione generalizzata del personal computer, macchina capace di "simulare" le diverse forme di comunicazione, e al correlato processo di digitalizzazione, il concetto di multimedialità ha subito un destino apparentemente paradossale: alla progressiva diffusione del termine in una gran varietà di ambiti e contesti è infatti corrisposta una riduzione o meglio una perdita di precisione delle valenze analitiche del concetto.

Progetto Media-Pedia

La parola multimedialità sembra infatti divenuta un termine ombrello, insieme generale e generico, che oggi individua (senza interpretare e neppure descrivere) l'intreccio complesso di dimensioni strutturali, cognitive, linguistiche, tecnologiche, mediatiche, testuali, economiche, sociali sotteso alle trasformazioni conseguenti al processo di digitalizzazione. Si parla così di multimedialità nel senso un tempo implicito nei termini multisensorialità o sinestesia, cioè per sottolineare la progressiva convergenza di messaggi rivolti a più sensi, nell'ambito ad esempio della cosiddetta realtà artificiale. Si parla di multimedialità in relazione a un dato economico, la progressiva unificazione di aziende un tempo specializzate in diverse forme di comunicazione in "imperi" detti appunto multimediali: è quanto è avvenuto all'anglo-americana News Corporation che si è estesa dai giornali al cinema e alla televisione, generalista e non, oppure alla Sony che da impresa specializzata nell'hardware audiovisivo si è trasformata in produttore di musica e di film, o al gruppo Time-Warner-America on line. Si parla di multimedialità in relazione all'uso di diversi canali da parte di un unico organo di informazione, ad esempio un giornale presente anche sulla rete e proprietario di proprie emittenti radiofoniche e/o televisive. Si parla in modo più mirato di "multimedialità" a proposito di alcune forme di arte, le "installazioni" che fanno uso di diversi media per ottenere un unico effetto immersivo sul visitatore.

L'apparente confusione concettuale nasce, in realtà, da un'effettiva contraddizione tra lo sfumare delle basi tecniche dei confini tra i media e il persistere del concetto di medium come riferimento culturale essenziale della nostra cultura. Questa contraddizione ha dato luogo a diverse linee di riflessione.

Secondo Lev Manovich, ciò che, nell'attuale fase di convergenza digitale, resta dell'incontro tra media che ha caratterizzato storicamente la multimedialità sarebbe l'intreccio, all'interno delle nuove piattaforme e dei nuovi supporti tecnologici a base digitale (dal World Wide Web al CD-ROM), tra le funzioni che continuiamo ad attribuire ad essi e i linguaggi che abbiamo costruito storicamente intorno al loro specifico tecnico, ovvero tra le loro tradizioni culturali (Lev Manovich 2001). Altri autori, come Henry Jenkins, vedono nella convergenza piuttosto un terreno di incontri e negoziati tra soggetti che nella sperimentazione concreta praticano una sorta di costruzione continua di linguaggi nuovi. Jay Bolter e David Grusin, per parte loro, leggono nella fase attuale una tensione differente, tra la tendenza a fare scomparire i media nell'apparente trasparenza di tutti i messaggi e quella a esaltare la complessità e l'articolazione, tendenzialmente trans-mediale, dei media stessi. L'espressione che abbiamo appena usato,

Progetto Media-Pedia

transmedialità, è in uso crescente, in sostituzione o in aggiunta rispetto a multimedialità, per ricordare che il processo in corso non comporta solo la giustapposizione di diversi mezzi ma anche la rottura della barriera tra di essi e la potenziale crisi del concetto stesso di medium.

Bibliografia

- Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi, **Le arti multimediali digitali : storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio**, Garzanti, Milano, 2004
- Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007
- Lev Manovich, **Il linguaggio dei nuovi media**, Edizioni Olivares, Milano, 2002 (ed. or. 2001)
- Marshall McLuhan, **Gli strumenti del comunicare**, Il Saggiatore, Milano, 2008 (ed. or 1964)
- Joshua Meyrowitz, **Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale**, Baskerville, Bologna, 1995
- Nell Postman, **Ecologia dei media. L'insegnamento come attività conservatrice**, Armando, Roma, 1994 (ed or. 1979)
- Gianantonio Trimarchi, **Lev S. Vygotskij : il "dramma vivente del pensiero" e le premesse della multimedialità**, Bruno Mondadori, Milano, 2007