

Multimediali interattivi

Gastone: "Ma perché ti piace tanto questo libro? Non ci sono nemmeno le immagini!". Belle: "Le immagini non servono, basta l'immaginazione". Il dialogo, tratto dal recente film *La bella e la bestia* contiene senz'altro una verità, soprattutto se ci riferiamo ai libri di narrativa, letti per svago. Essi offrono al lettore suggestioni ed emozioni attraverso la forza evocativa del racconto e della parola scritta. Ma nei libri scientifici, nei manuali, nei testi didattici e di divulgazione l'uso dell'immagine potenzia e completa la capacità informativa della parola scritta, offrendo al lettore più opportunità. Inoltre, se è possibile aggiungere alle fotografie o alle illustrazioni immagini in movimento e suoni (musica, parole, ecc.), il risultato, in termini di comprensione e di apprendimento, sarà indubbiamente migliore.

È infatti verificato che normalmente noi ricordiamo il 10 per cento di quello che leggiamo, il 20 per cento di quello che sentiamo, il 30 per cento di quello che vediamo, e il 50 per cento di quello che insieme vediamo e sentiamo.

La "multimedialità" nelle biblioteche e oggi ancora intesa come semplice compresenza di diversi supporti (testi a stampa, dischi, nastri, pellicole, CD) e di diverse modalità di comunicazione, in qualche caso fra loro correlati.

Un concetto più aggiornato è quello che sottintende l'attivazione contemporanea, o in rapida successione, di diverse facoltà percettive e sensoriali tramite l'uso simultaneo di testi, video, animazioni, audio, contenuti su supporti a lettura ottica: videodischi e CD-ROM o più recenti CD-I accessibili tramite appositi lettore collegati rispettivamente o a un computer o una televisione.

Da questo più aggiornato concetto di multimedialità non è più scindibile quello di interattività, è cioè il vantaggio, rispetto agli altri media, da parte del lettore di dialogare e di intervenire su quanto sta consultando, e adesso anche quello di "aprire" immagini fisse, o a lato di un testo ad esempio, che si trasformano in immagini in movimento (cartoon) o in veri e propri filmati con riprese dal vero.

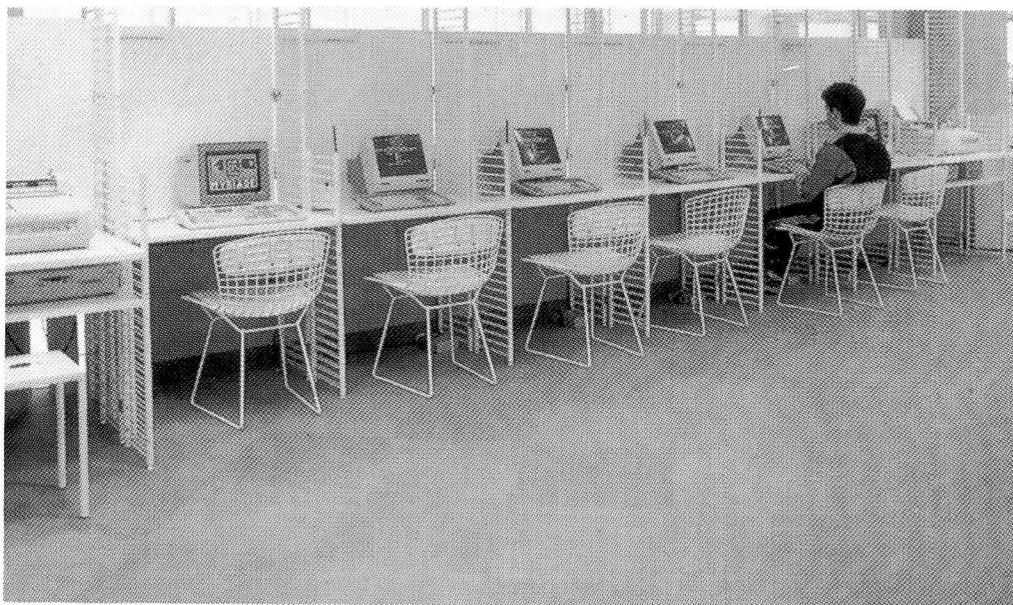
In questa direzione nuove *chance* ci vengono oggi offerte dalla editoria elettronica verso la quale non possiamo più rimanere indifferenti soprattutto nel momento in cui il mercato incomincia a offrire, seppure ancora in versioni diverse, numerosi titoli estremamente innovativi ed interessanti anche per le biblioteche: corsi (apprendimento lingue, formazione, ecc.), enciclopedie e i più recenti *expanded book*, non solo manuali o testi didattici ma anche testi di narrativa per adulti e per ragazzi. Allo "svantaggio" della lettura su video (ma non è vero che i libri elettronici non si possono

leggere in poltrona; vedi "La repubblica", 22 gennaio 1993, p. 30 *Amleto me lo leggo sul video*, articoli successivi tratteranno in maniera più dettagliata questo tema) essi offrono la possibilità di ingrandire i caratteri, se troppo piccoli, scrivere appunti richiamando il testo e poi richiamarli in un'unica pagina già stampati, fare confronti richiamando parti di un testo sullo stesso argomento o recensioni, "aprire" nel bel mezzo di un manuale di medicina un disegno anatomico per consultare di lato al testo il filmato di una ripresa dal vero di una operazione in sala operatoria, e tutto senza alzarsi dal tavolo di studio o anche da una comoda poltrona (ognuno in biblioteca, come per i libri, deve poter trovare il posto e la posizione più congeniale sia per leggere che per studiare, da solo o in piccoli gruppi).

CD-ROM e CD-I sono due dischetti solo in apparenza uguali, dietro ad essi vi stanno tecnologie e prestazioni diverse, possibilità di diffusione del prodotto d'élite o di massa,

essi rappresentano due settori che in parallelo spingono al massimo lo sviluppo tecnologico per la conquista del mercato dei multimediali. Ciò ha comportato, e tuttora comporta, uno sviluppo velocissimo delle tecnologie e dei prodotti che risultano così oggi di facile apprendimento anche per utenti giovanissimi: per utilizzare prodotti di questo tipo, in alcuni casi, non serve neppure sapere usare una tastiera, basta un video con il quale si dialoga spostando la freccetta che vi compare tramite rotazione di una pallina azionata a distanza dalla nostra mano (*track ball* o mouse nel caso dei computer) o tramite un telecomando (nel caso di un televisore).

La tecnologia multimediale può essere oggi usata dagli utenti per leggere un libro o per seguire un corso di lingue straniere o di altro tipo, ma tra breve e a costi abbastanza ridotti, anche per autoprodursi un testo multimediale commisurato alle proprie esigenze: copiando immagini, filmati, parti scritte, ecc. ➤



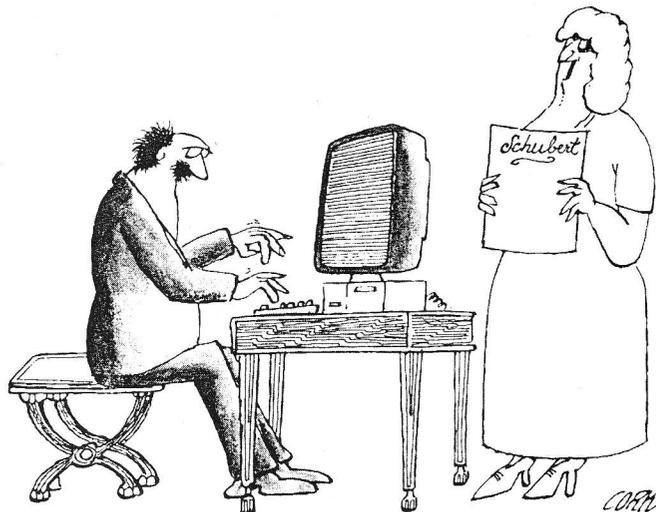
Biblioteca di Bordeaux: spazio per la consultazione dei multimediali interattivi.

Ideare e realizzare presentazioni dinamiche e "libri elettronici", animati e sonori, costituisce per gli editori e le aziende impegnate in questa attività una nuova e grande opportunità, che inizia a essere colta anche da alcune biblioteche.

I "multimediali interattivi" sono strumenti di informazione, di studio, di divulgazione e di apprendimento, di produzione della cultura, strumenti che oggi devono avere a buon diritto uno spazio accanto agli altri materiali di una biblioteca (o mediateca) e partecipare a pieno titolo ai processi di produzione e diffusione dell'informazione e della comunicazione. L'introduzione di queste nuove tecnologie in biblioteca sarà nei prossimi anni massiccia, anche per i costi decrescenti che l'hardware farà registrare sul mercato internazionale.

Certo, occorrerà "convincere" l'utente, che da un lato è ancora diffidente, dall'altro non è sempre in grado di cogliere le diverse opportunità che offrono apparecchiature apparentemente tutte uguali. I primi tentativi di sperimentare queste tecnologie in luoghi pubblici si sono tradotti perlopiù in colonnine informative, applicazioni software e percorsi di interrogazione molto limitati, con hardware non particolarmente potenti. Inoltre la loro collocazione nello spazio è tuttora spesso casuale, senza che le possibilità di consultazione da parte dell'utente siano adeguatamente esaminate in fase di progettazione. E così l'impatto con questa nuova tecnologia non è sempre risultato positivo. L'utente si è fatto l'idea che ciò che gli stava di fronte assomigliava più a un video-game che a un nuovo media da utilizzare nei processi informativi e di apprendimento. È stato visto come un giocattolo elettronico che spesso si rom-

peva piuttosto che uno strumento la cui portata potrebbe non risultare inferiore a quella che hanno avuto in passato scoperte che hanno segnato la struttura della comunicazione. Ma quali riflessi si avranno sull'organizzazione degli spazi in biblioteca? Non prevediamo certo un loro totale stravolgimento, perché il libro a stampa avrà sempre il posto primario. Dovrà però essere fatta maggiore attenzione nel progetto degli spazi e degli arredi per garantire una più organica e meno casuale convivenza tra materiali cartacei e video. La separazione spaziale tra "vecchi" e nuovi supporti non è auspicabile, mentre occorre evidenziarne la complementarità. Saranno le apparecchiature hardware (personal computer o TV, lettori di CD-ROM o di CD-I)



che dovranno fare uno sforzo per mimetizzarsi, assumendo un design, materiali e colori meno ostili. Ciò per evitare il disordine e la precarietà, situa-

zioni di pericolo per gli utenti o di danneggiabilità delle attrezzature che dovranno trovare collocazioni confidenziali e amichevoli per convincere gli utenti più diffidenti a utilizzare il video e a digitare sulla tastiera. Ma non solo, è indispensabile una operazione di comunicazione al pubblico su ciò che sta dentro al video, e cioè quali materiali la biblioteca offre nelle varie postazioni.

Deve essere chiaro non tanto se dietro al video c'è una tecnologia CD-ROM e un PC o quella CD-I e la televisione, ma cosa c'è dentro ai dischetti che è possibile consultare. Un semplice tavolo, anche se progettato appositamente come appoggio per computer, non è in grado di fornire queste informazioni. Sarà lo stesso scaffale che contiene il video e lascia aperta la fessura per inserire il CD, a esporre di costa o di piatto le copertine dei contenitori di CD, i manuali d'uso e i testi di presentazione. Ancora una volta, come nel caso degli altri materiali, allo scaffale è affidato il compito di pubblicizzare i prodotti, di attirare l'attenzione degli utenti, di incentivare l'uso dei materiali: compiti ben più articolati della sola funzione del contenere.

Paola Vidulli



Foto VIDULLI