

OSCOM-ONLUS Osservatorio di Comunicazione

QUINDICINALE ON LINE
DIRETTORE FRANCO BLEZZA
Anno XX Numero 23-24 STORIA

autorizzazione 5003 del Tribunale di Napoli – ISSN 1874-8175 del 2002
DIRETTORE RESPONSABILE CLEMENTINA GILY
GIORNALE DI FILOSOFIA ITALIANA 1-31 dicembre 2021

# Oscom – Storia di venticinque anni dal 1997; 2005

## la storia vera è contemporanea, temporalità è comunicazione di Redazione

OSCOM AL FESTIVAL di RAVELLO organizzato da Domenico De Masi nel 2005, dedicato al GIOCO, OSCOM aveva pubblicato C.Gily *In-lusio*, *il gioco come formazione estetica* (ora qui a puntate) Organizzato convegni: cfr. *Il diritto al gioco*, *Il diritto al gioco intelligente*, Graus 2001-2004. A Ravello furono girati due filmati, qui le copertine, per rispondere al dubbio: ha senso promuovere attività filmiche al di fuori di una scuola di cinema?

La comparazione dei filmati dimostra che la superiorità della attrezzature dà molto: ma la genuinità del discorso culturale è la chiave di tutto. Quindi, vale la pena anche solo dare un'idea nuova, specie ai licei di cultura classica, l'acquisto di macchine e tecniche può venire dopo.





OSCOM – Osservatorio di Comunicazione Federico II

Quiddich Ravello DOC - Testo pluricodificato

Michele Contegno – Giovanni Savino





OSCOM – Osservatorio di Comunicazione Federico II

Quiddich Ravello DOC - Testo pluricodificato

Piero Marchetti – GRAUS PRODUCTION

Ecco il testo che definiva il progetto OSCOM:



O SC O

Μ

**OSCOM** Osservatorio di Comunicazione

Facoltà di Lettere Università di Napoli Federico II

Dir. C. Gily, 3382005597 gily@unina.it

Ravello FestivalGioco e creatività: scrivere immagini e testi complessi

#### 1. Gioco e creatività

Bisogna considerare il gioco come esercizio della creatività, nel rispetto di regole. Il primo gioco universale (facciamo-che-io-ero) imita le regole della società, tutti gli altri ne creano di apposite, inderogabili. Ragionare meglio su quel che non si è capito ed esercitarsi, è lo scopo di tutti i giochi, il *game* è la ripetizione originale del *play*, come un quadro applica le regole delle tecniche a proprio modo. Il gruppo di gioco boccia chi non sa recitare un ruolo, comprendendone le caratteristiche: insistere nell'errore, vuol dire farsi escludere dal gioco perché ignoranti o bari, e si deve allora perdere la partita. Quindi è Libera Creatività, volta al fine di risolvere problemi, di comprensione o di azione.

wolfonline.it oscom.it

## Associazione BLOOMSBURY Editore



OSCOM-ONLUS Osservatorio di Comunicazione

QUINDICINALE ON LINE DIRETTORE FRANCO BLEZZA

Anno XX Numero 23-24 STORIA

autorizzazione 5003 del Tribunale di Napoli – ISSN 1874-8175 del 2002

DIRETTORE RESPONSABILE CLEMENTINA GILY

GIORNALE DI FILOSOFIA ITALIANA 1-31 dicembre 2021

Perciò Caillois dice che la parola gioco si capisce se si pensa al gioco della leva nel fulcro: ci deve essere una libertà di movimento, ma nn troppa, per limitare la libertà secondo determinate forme. Qualsiasi creazione dell'uomo, dice Huizinga, è stata creata per gioco e solo dopo metodicamente organizzata è diventata lavoro o gioco, sia se è legge sociale o strumento di lavoro. Parlare di gioco quindi vuol dire parlare di creatività regolata: il meglio per l'uomo e per la società.

Si sviluppa in modo speciale perciò nel mondo dell'arte, che è quindi il metodo formativo migliore per proporre il modello dell'educazione di oggi, recuperando nella cultura classica ciò che meglio può impostare i nuovi problemi della nuova era che ci è davanti. È importante interrogarsi nell'ambito della logica e della psicologia sull'idea del bello, sull'immagine: tema ricorrente dei nostri giorni, nella forma di riflessione sul *sema*, sulla parola, sull'immagine d'arte e soprattutto sull'immaginario. Ricordando che quando si parla d'immagine si parla di musica, di parole, di figure, non necessariamente di vista.

#### 2. Scrivere immagini

E' stato posto il problema se le immagini siano una lingua,

Ormai anche il vocabolario delle immagini è realizzato, nonostante che l'immagine sia segno e simbolo: ma già prima di questo Gombrich concludeva che proprio per questo è un linguaggio! Ogni quadro invita chi lo vede ad un cammino di approfondimento. Basta leggere di ecfrastica, narrazione dei contenuti dei quadri, per vedere quanti e uali racconti possono fare i dipinti dei grandi autori e anche dei piccoli. Si disse al Concilio di Nicea che sono l'alfabeto degli analfabeti.

#### 2.1 la tassonomia delle immagini

Sono stati però proposti percorsi tassonomici delle immagini nei beni culturali, nel senso del dizionario, ad uso dei curatori di beni culturali, come in Gerveraux. La tassonomia delle immagini movimento, come disse Deleuze, il cammino offre in realtà molto di più di un elenco, dà una configurazione della mente sulla scia di Bergson: cioè trasfigura lo schema categoriale offerto dalle logiche classiche per impostare il nuovo modo con cui si presenta il mondo culturale d'oggi, nella società dell'immagine.

Il percorso della parola proposto dalla logica classica e anche dallo strutturalismo è superato dalla configurazione della società dell'immagine, dove da McLuhan a De Kerkhove si è ormai compreso che la tradizionale logica induttiva deduttiva viene sostituita da una logica analogica, più affine all'irrazionale che all'aritmetica, dove si sviluppa il pensiero binario; necessario come l'altro per capire il mondo.

Pensieri sensibili alle componenti magiche erano nella filosofia del Rinascimento, prima della svolta del pensiero moderno di Galilei e Cartesio. Esse parlavano come Giordano Bruno dell'importanza di affinare la capacità di cogliere i *legami* tra le cose, i *vincoli*, cioè le analogie più fantasiose, perché a volte sono proprio queste ad essere rivelative. Queste somiglianze poco definite sono presenti appunto nelle immagini, in figura ed in parole, cioè nelle espressioni artistiche, in cui predomina il poco definito, il mistero, la parola pregnante, il simbolo grafico che rimanda a volte una figura al suo opposto. È il pensiero analogico, la riflessione iniziata da Kant.

#### 2.2 conoscere attraverso immagini

Questo procedere è poco chiaro, come in tutto il simbolismo, ma la sua ricchezza è tutta qui: si tratta di un pensiero che non definisce, che non giunge a verità oggettive, che allaccia i nessi dell'immaginario: ma così apre alla creatività strade nuove. Inoltre la forma artistica ha il pregio di intessere un dialogo con il lettore: la parola e la sua aura funzionano come una specie di campo di comprensione, in cui diventa possibile non solo cogliere il significato che l'autore voleva dare, ma anche tutto quello che si potrebbe pensare, che il lettore, con la sua comprensione enciclopedica, può aggiungere al testo, interpretandolo.

wolfonline.it oscom.it

## Associazione BLOOMSBURY Editore



OSCOM-ONLUS Osservatorio di Comunicazione

QUINDICINALE ON LINE
DIRETTORE FRANCO BLEZZA

Anno XX Numero 23-24 STORIA

autorizzazione 5003 del Tribunale di Napoli – ISSN 1874-8175 del 2002

DIRETTORE RESPONSABILE CLEMENTINA GILY

GIORNALE DI FILOSOFIA ITALIANA 1-31 dicembre 2021

La poca chiarezza e definizione dell'immagine insomma non è un errore, come si deve pensare se si fa riferimento ad un percorso di scienza e di conoscenza assertiva: è al contrario proprio la sua configurazione. Il conoscere avviene a mezzo della scienza, avviene attraverso la capacità analogica: come disse Pierce, quasi tutta la conoscenza non si acquisisce attraverso procedimenti induttivi e deduttivi ma attraverso procedimenti abduttivi, cioè basati su un calcolo di probabilità attraverso indizi riconosciuti.

#### 2.3 scrivere immagini

Significa allegorizzare, trovare il modo di rendere una intuizione, una luce, un colore: tutto quello che i pittori e gli scrittori hanno detto del loro lavoro ne dà un'idea chiara: le poetiche mostrano come ogni personale lavoro d'arte sia un percorso che annoda un'idea che funge da motore della ricerca ad un lavoro metodico della professionalità artistica, sino a intersecare le vie e considerare tutto il percorso come un intero. La conquista della forma è un discorso complesso, in cui sono tante le componenti che si possono ritorvare ma poi è solo l'originalità che conta, il sublime kantiano.

Ma significa anche altro, scrivere per immagini mostra la configurazione di una mente, le sue proprie immagini illustrano la mente dell'autore meglio di altro. E' all'opera una mente che non concettualizza quando vuol dire qualcosa, ma osserva un colore e lo rifrange in qualità, armonizzandolo con l'intento di scrittura. Il che accade conoscendo la natura dei colori e delle luci, la consistenza della materia.

Scrivere immagini in movimento è servirsi di concetti e impressioni che rifiutano radicalmente ogni fissazione. Anche la parola che lo scrittore usa per definire una qualità di un personaggio, o un suo gesto, ha una sua consistenza nei millenni di un linguaggio. Servirsi di certe consonanti o di parole con diversi sensi è un modo di rendere un sentimento: sono scritture antiche, affidate a competenze linguistiche o cromatiche che da tempo hanno trovato nella cultura occidentale codificazioni precise nelle retoriche della parola e dell'immagine, nelle tecniche artistiche.

Scrivere —e leggere — immagini in movimento, invece, si affida unicamente alla competenza che si sviluppa fuori di retoriche codificate e generalmente accettate, l'iter di formazione è affidato alla fruizione individuale. Pisolini richiamava come il linguaggio delle immagini sia quello più naturale all'uomo: il primo modo d'apprendimento per tutti, in tutti i tempi. Non rilevava però la grande differenza tra le immagini limitate e statiche che le società tradizionali offrivano e la massa di informazioni che si attingono oggi dalle comunicazioni di massa ( si ricordi che a 6 mesi un bambino segue gli immagini in movimento sugli schermi casalinghi; a 3 anni ha completato la sua competenza della lingua base delle immagini). La quantità sovrasta così le capacità di organizzazione e tipizzazione, fatto che si aggrava per il ritardo della formazione ordinaria di aiutare il percorso suggerendo modelli di educazione all'immagine generalizzati a tutte le scuole, specie dell'obbligo: confondendo l'educazione all'immagine con l'educazione artistica, cosa che giusto quanto detto è quanto meno riduttiva.

#### 3. Scrivere testi complessi

E' la strada che si propone al mondo della formazione per educare all'immagine. Un testo che abbia molti codici, che debba districare il modo di far giocare insieme la musica, le immagini e le parole e le luci e la fotografia e quant'altro entra nella composizione di un testo multimediale, presenta difficoltà proprie che esulano dalla *semplice* difficoltà del testo scritto, che la composizione di un testo complesso porta naturalmente dentro di sé, riassorbe nel suo intero.

L'interesse di chi partecipa a questa composizione, dimostrano le esperienza fatte, è tale, che la difficoltà normalmente riscontrabile nell'indurre uno studente a comporre un testo scritto viene completamente superata dal desiderio di giungere alla composizione: un giovane legge di questi testi sin dall'inizio della sua vita, si accorge di non avere sempre la capacità di districarsi dentro questo mondo, è lieto di trovare spunti di comprensione: si impegna in modo inaspettato, fa ricerche di preparazione senza economizzare lo

wolfonline.it oscom.it

Associazione **BLOOMSBURY** Editore



OSCOM-ONLUS Osservatorio di Comunicazione

OUINDICINALE ON LINE DIRETTORE FRANCO BLEZZA

XX Numero 23-24 STORIA

autorizzazione 5003 del Tribunale di Napoli – ISSN 1874-8175 del 2002 **DIRETTORE RESPONSABILE CLEMENTINA GILY** 1-31 dicembre 2021

GIORNALE DI FILOSOFIA ITALIANA

sforzo. Si realizza così il motto di Amos Comenio, di educare fondando sull'interesse di chi apprende; è una forma antica di andare incontro al target, la specialità delle comunicazioni di massa.

Comporre il testo multimediale aiuta quindi a ridare spazio alle componenti tradizionali di ogni tipo d'insegnamento, la narrazione, la patetica, le scienze, a seconda del tema scelto come oggetto dello scritto complesso. Ma naturalmente poi offre molto di più, consentendo di introdurre quegli elementi di educazione all'immagine che facilitano al lettore la lettura dei testi multimediali, di cui ha molto spesso conoscenza approssimativa. Imparare a leggere si fa imparando a scrivere contemporaneamente; solo la scrittura dona la proprietà del linguaggio e la capacità di muoversi all'interno di un testo in modo critico, senza assumerlo come un dogma ma come un prodotto storico. Come una volta l'ipse dixit, oggi l'immagine con la sua evidenza immediata dà la sensazione della presenza, della verità, diffondendo un atteggiamento acritico nei confronti degli ambienti costruiti dai media: si finisce col prendere tutto per vero, o scetticamente tutto per falso. Finiscono col venir meno le capacità di interpretare quel che si apprende. Si tratta di un insegnamento essenziale, per adottare il quale non occorrono grandi rivoluzioni didattiche ma solo molta buona volontà.

#### 4. Il Quiddich Ravello Doc

Il gioco si compone di due modelli, uno amatoriale, uno professionale. Perché si deve affermare

- 1. che tutti devono sapere leggere un testo complesso e quindi anche di scriverlo
- 2. che le nuove tecnologie impongono prodotti di qualità e che non si deve scambiare l'immagine che tutti sanno realizzare con il prodotto di una serie di competenze che non dipendono dalle macchine ma da una specifica acquisizione culturale.

Al gioco partecipano gli studenti di Beni Culturali perché un settore cui bisogna fare particolare attenzione è la comunicazione dei beni culturali, oggi non sostenuta da didattiche specifiche che le diano lo spazio che merita. Sottoponendo il problema in tirocini per i futuri professionisti del settore, ci si augura qualcosa possa cambiare.

wolfonline.it oscom.it