

Multimedialità

La **multimedialità** è la compresenza e interazione di più mezzi di comunicazione in uno stesso supporto o contesto informativo.

Il termine "multimedialità" o "multimediale", diffuso tra la fine degli anni ottanta e l'inizio degli anni novanta, deriva al latino medium (= "mezzo", qui inteso come "mezzo di comunicazione") e si può grossolanamente tradurre in "con molti mezzi".

Caratteristiche

Si parla di "contenuti multimediali", in ambito informatico, quando per comunicare un'informazione riguardo a qualcosa ci si avvale di **molti media, cioè mezzi di comunicazione di massa, diversi**: immagini in movimento (video), immagini statiche (fotografie), musica e testo. Ad esempio, un'enciclopedia multimediale (come Wikipedia), a differenza di una normale enciclopedia cartacea, permette di associare ad ogni voce non solo la sua spiegazione testuale, ma anche fotografie, disegni esplicativi, filmati, suoni, commenti audio ecc.

Oggetti multimediali

Fino a pochi anni fa, multimediali erano comunemente definiti i CD-Rom e/o DVD in cui immagini, testo e suoni, combinati insieme, creavano un unico supporto da "leggere" unicamente su un computer. Oggi la multimedialità è molto di più: Internet e una maggiore capacità di gestire contenuti multimediali hanno trasformato il personal computer in un Mass Medium capace di trasformarsi in TV, radio o telefono, oltre che in libro o in macchina fotografica. Oggi, quindi, per multimedia non si intende più un contenuto legato a un'unica tipologia di supporto, ma un'informazione fruibile, condivisibile e modificabile ovunque e su diversi dispositivi, dal PC al palmare, al telefono...

Evoluzione

I media considerati nella loro evoluzione storica possono essere concepiti come un "processo continuo", nel quale le nuove tecnologie diventano "ambienti di riproduzione" per le tecnologie più vecchie. La multimedialità può allora essere descritta come un sistema continuo composto di tecnologie di tipo informatico e telematico, di reti di distribuzione, prodotti off line, che riutilizzano i vecchi media digitalizzandoli.

Multimedialità e interattività

Talvolta la multimedialità viene confusa con l'**interattività**, con la quale invece non ha niente a che fare, almeno non direttamente. La confusione nasce dal fatto che spesso la multimedialità è affiancata dall'interattività: ad esempio, la citata enciclopedia multimediale sarà molto probabilmente anche interattiva, ovvero permetterà all'utente di interagire con essa (ovvero comunicare delle indicazioni al programma che gestisce l'enciclopedia, tramite il mouse o la tastiera, e ricevere da esso delle risposte sul monitor); in questo modo, l'utente potrà "dire" all'enciclopedia se di un certo lemma vuole la definizione testuale, oppure vuole vedere i filmati associati, o le foto, o ascoltare l'audio, ecc.

Multimedialità e ipertestualità

Altro termine che spesso crea confusione parlando di multimedialità è l'ipertestualità: l'ipertestualità è la caratteristica di un documento di utilizzare la struttura dell'**ipertesto**; il prefisso *iper* sta ad indicare la maggiore valenza di un documento ipertestuale rispetto a un documento tradizionale (cartaceo), dovuta al fatto che un documento ipertestuale non deve essere obbligatoriamente letto in modo sequenziale, ma si può saltare da una parte all'altra senza seguire nessun ordine prestabilito. Per intenderci, la differenza tra un testo classico e un *ipertesto* è la stessa che passa tra un'audiocassetta e un compact disc: nel primo caso, per ascoltare un qualunque brano dovremo prima posizionarci opportunamente sul punto desiderato del nastro, mentre nel secondo potremo in qualunque momento ascoltare il primo, l'ultimo o un qualunque altro brano.

A questo proposito, si utilizza a volte il neologismo "ipermediale" o "ipermedialità" per indicare più precisamente la fusione dei contenuti multimediali in una struttura ipertestuale.

Multimedialità, insegnamento ed apprendimento

Sono ormai in molti a sostenere gli innumerevoli vantaggi che la multimedialità offrirebbe per favorire e migliorare l'apprendimento: i sistemi ipermediali sarebbero in grado di fornire rappresentazioni della conoscenza sfruttando differenti sistemi simbolici, permetterebbero di individuare e sviluppare prospettive di lavoro molteplici e diversificate, favorirebbero una migliore autoregolazione nell'apprendimento. La multimedialità all'interno di una prospettiva integrata, sistemica, può essere pensata per formare: con la multimedialità, alla multimedialità, attraverso la multimedialità, nella multimedialità, sulla multimedialità. Queste le prospettive presentate:

- Formare con la multimedialità: da sempre in atto anche nella formazione di tipo tradizionale, prevede l'utilizzo della multimedialità per rendere meno monotono l'insegnamento; si traduce in una rottura della lezione frontale e in un innalzamento dei livelli medi di attenzione.
- Formare alla multimedialità: quando si utilizza la multimedialità per costruire ipermedia. Questo sistema, cambia la prospettiva pedagogica dell'insegnamento-apprendimento, in quanto promuove una pedagogia della diversità intesa come valore aggiunto.
- Formare attraverso la multimedialità: opportunità di utilizzare strumenti per favorire l'alfabetizzazione dei soggetti ai linguaggi non verbali e/o possibilità di mettere a confronto prospettive, modi di pensare diversi utilizzando la multimedialità.
- Formare nella multimedialità: si fa riferimento alla formazione a distanza, oggi definita anche "on line education". La multimedialità diviene "ambiente di apprendimento", il docente un "facilitatore".
- Formare sulla multimedialità: individua la multimedialità come oggetto di riflessione, per promuovere nei soggetti in formazione atteggiamenti corretti e consapevolezza critica, intesa come risultato di un percorso personale che prevede "attività di lettura critica" della multimedialità e "attività di analisi critica" del suo consumo.