
OLTRE L'IPERTESTO

Esperienze tecnologiche di scrittura creativa

di SANDRA GIULIANI*

Qualunque discorso che accosti computer & scrittura creativa ha privilegiato, finora, la forma produttiva dell'ipertesto che, nella sua natura prevalentemente associativa, ben si presta alla multimedialità dell'ambiente virtuale.

Le esperienze, qui brevemente illustrate, escono fuori da questo contesto ed esplorano territori di formazione che utilizzano la «mappa concettuale»¹ come modalità di rappresentazione del processo inventivo e come strumento di lavoro multimediale.

Perché pensare la formazione attraverso l'uso di «mappe concettuali»?

Perché la facilità d'uso dell'oggetto «mappa» e l'immediata visualizzazione grafica del proprio progetto sono qualità di base per invitare ad appropriarsi della sperimentazione chiamando l'utente del processo formativo ad essere un costruttore di nodi e di relazioni; un architetto, dunque, e non un navigatore sperduto nei labirinti ipertestuali.

La mappa aiuta a progettare: e questa è una fase fondamentale di qualunque lavoro creativo e, quindi, la mappa diventa uno strumento metodologico. Fornisce un metodo.

Una mappa consente alle «idee» di essere «collocate» in scatole vuote (i nodi) che chiunque, giorno dopo giorno, può riempire, segnalando a se stesso (funzione di memo-

rizzazione) e all'altro (funzione di suggerimento) il percorso possibile, il legame tra una scatola-idea e l'altra.

Esistono, nell'ambito delle applicazioni formative, varie realtà che chiamiamo «idee».

Una bibliomediateca scolastica è un sistema complesso di comportamenti: le ideelibri vanno classificati in base anche a criteri di ri-uso (il reperimento agevolato, la mostra espositiva, la ricerca tematica); le ideescritte nei libri possono essere estratte dal contesto di appartenenza e riutilizzate (ri-collocate) in funzione di progetti di lettura trasversali, di ricerche specifiche, di creazioni originali.

Riempire i nodi con regole su «come» si scrive o si legge; associare tra loro i nodi informativi (testo, audio, video, immagine) per similitudine, per antitesi... giocando con il pensiero analogico, o per inclusione e specificazione se a prevalere è il pensiero tassonomico: questa è l'attività che l'uso di una mappa consente.

Un uso creativo e critico da parte del costruttore di informazione: il bibliotecario-insegnante; un uso creativo e critico da parte del decostruttore: il lettore-creatore. Figure che possono, addirittura, progettare un piano comune di lavoro che consenta suddivisioni di funzioni, aggiustamenti pro-

gressivi (su scala temporale) e, soprattutto, verifiche critiche immediate. Perché la mappa è visibile; è un «oggetto». È la forma dell'idea.

Progettare e, quindi, costruire un sito web; una visita virtuale dello spazio bibliotecario; una mostra tematica multimediale; un personale percorso di lettura da condividere con altri o, semplicemente, una diversa «classificazione» degli oggetti documentari.

L'esperienza presentata a Bibliocom², forse, è la più vicina alle esigenze di una biblio-mediateca scolastica. I bibliotecari-fruitori sono diventati autori, attori, disegnatori delle proprie idee narrative e quest'ultime sono state stimolate da letture di testi diverse dal solito. Perché leggere in funzione dello scrivere implica l'assunzione di una competenza particolare.

Ma a che serve ad un bibliotecario «imparare» a scrivere, per esempio? Serve – è servito – ad estrarre un sapere sommerso che chiunque maneggi i libri, in qualche modo, possiede. E questa è già una consapevolezza che avvicina, nell'esperienza inedita della lettura, il bibliotecario al lettore, perché apre la porta dell'immaginazione.

In quanti e quali modi possiamo usare i libri? In quanti e quali modi possiamo «leggere» ed in quanti e quali modi possiamo costruire percorsi che siano un invito alla lettura critica, appassionata, stimolante?

E quando il desiderio di formazione riguarda gli addetti ai lavori, la possibilità diversificata di un apprendimento fisico e di un apprendimento virtuale (l'esempio di ADA più avanti descritto³) non solo garantiscono continuità alla qualificazione professionale, ma consentono approcci che arricchiscono sul piano dell'esperienza umana attraverso un uso intelligente della tecnologia.

I possibili usi di questa «tecnologia» costituiscono il racconto della mia esperienza di ideatrice di «mappe concettuali» all'interno di strumenti didattici legati soprattutto alla scrittura creativa.

Le mappe dei bibliotecari

Presentato all'edizione scorsa di Bibliocom da Anna Andreozzi, il Corso di scrittura creativa in biblioteca si è svolto a Roma, nella Biblioteca comunale Marconi.

Le sue caratteristiche ne fanno ancora qualcosa di unico nel panorama della formazione:

- sono stati affrontati tutti gli aspetti legati alla produzione di un testo scritto (scrittura, lettura, uso dei suoni e delle immagini, struttura del testo);
- sono stati scelti, come luogo di lavoro, la biblioteca e, come destinatari, il personale che opera nelle biblioteche del Comune di Roma;
- è stato eletto come punto di arrivo pubblico un sito web;
- sono stati prodotti testi narrativi, letture recitate, mappe grafiche.

Il laboratorio ha preso le mosse dalla lettura collettiva di un brano di Kafka che ha prodotto la scelta di alcune parole chiave: «vestiti, pieghe, polvere, viso, ragazze, alto, specchio, finestra, festa, primavera...» utilizzate dai lettori come stimolo per scrivere i propri testi.

Ciascuno immagina, a partire da una o più parole, un mondo narrativo. Trovata l'idea, si sviluppa il racconto e le parole diventano protagoniste costruendo intorno al loro centro di gravità una forza narrativa che isola una parola come «tema principale» e utilizza quelle di contorno come temi di appoggio.

Il computer interviene a questo punto per creare un «ambiente virtuale» in cui poter collocare le frasi, le singole parole-idee del testo all'interno di una rete di nodi: i nodi disegnano una mappa che consente di «vedere», attraverso le relazioni, il meccanismo di costruzione di quel testo.

Nella scomposizione per nodi tematici dei testi e nella loro ri-configurazione in una rete scopriamo insieme che lo stimolo delle

parole-chiave, fornito inizialmente, genera uno spettro autonomo di significati creando diversi percorsi originali, fondati sul ricorso ad alcune procedure inventive delle quali, di solito, si parla molto nelle aule di formazione senza riuscire mai a vederle all'opera e senza sospettare mai che le usiamo con naturalezza:

- l'accoppiamento di parole-temi che generano dipendenze concettuali tra di loro (*polvere-vento-strada-cose antiche-tempo-vita*);
- l'uso «negativo» della parola-tema (la *fe-sta* intesa come una *non-festa*);
- la comparazione tra soggetti narrativi attraverso la «somialtanza dei loro attributi» per veicolare implicitamente un messaggio comune (il «rosso» del sangue della Gallina ed il «rosso» del vestito della Protagonista umana);
- la costruzione di una vera «curva drammatica» in cui al momento di «crisi» segue lo scioglimento della tensione attraverso il parallelismo tra i soggetti (lo spavento della gallina davanti ai fari di una macchina e la presa di consapevolezza della protagonista su quella stessa macchina).

Tra il pensiero associativo (non lineare, alogico, emotivo, multisensoriale) e la rete di nodi rappresentata da una mappa esiste un'affinità profonda: si procede per aggiunzioni, sottrazioni, inversioni, scomposizioni.

Il testo cessa di apparire un movimento lineare chiuso in un'entità solida e si svela per un insieme virtuale di collegamenti tra nodi-idee-parole-frasi-parti narrative.

La mappa, inoltre, si offre come uno splendido oggetto grafico che consente di «vedere» la direzionalità del pensiero associativo perché la forza di direzione è rappresentata dal tipo di relazioni che possono collegare i nodi, ed è una forza che assicura un «ordine interno» al discorso-testo diverso dal tipo di «ordine espositivo» che governa

la curva drammatica (inizio, apice, scioglimento) dell'operazione narrativa.

Questa rete virtuale ci aiuta a disegnare l'orologio della narrazione fornendoci la possibilità *visiva* di scegliere diverse porte di accesso: basta collegare un nodo ad un altro nodo e l'*incipit* del testo può coincidere con l'inizio della storia (narrazione cronologica, naturale, progressiva con forte tensione verso «il finale») o con il momento di crisi (*climax*) del personaggio o con lo scioglimento finale.

Basta spostare gli «elastici» tra i nodi per progettare varianti.

Se saper scrivere si basa sul saper leggere, un ambiente virtuale consente di affinare il senso critico trasformando la scrittura-lettura in un gioco di combinazioni e di montaggi. Abbiamo lavorato così: prendendo i testi scritti dai diversi bibliotecari-autori come un materiale da ri-usare per scoprire le modalità inventive di ciascuno pretendendo, nel paragone con altri testi, di avere qualcosa da dire sulla creatività in generale.

Creare è un fare collettivo: progettare, classificare, pensare insieme componendo una varietà di materiali, pubblicati, in gran parte, nel sito Altrascuola⁴ e liberamente consultabili.

Le mappe dei giallisti

Nell'ambito del Programma europeo Leonardo, le competenze informatiche e letterarie del partenariato coinvolto nel progetto Marlen⁵, sono state impegnate in un azzardo interessante: realizzare un tool per la scrittura creativa sul genere «giallo».

Il tool è costituito da tre moduli collegati:

1. un archivio on line, che consente agli operatori (sceneggiatori, scrittori) di poter usufruire, per la ricerca delle idee, di modelli-campione sul genere tratti dalla narrativa, dal cinema e dai fumetti;
2. un ambiente multimediale interattivo, in off line, che consente l'uso delle mappe

(reti di nodi) per collezionare regole di scrittura, temi, personaggi o comporre archivi di storie personali;

3. a un ambiente correlato che permette di strutturare e di scrivere il testo in sequenze di capitoli e pagine o in sequenze di scene nel caso di sceneggiature.

Interessa qui spendere due parole sull'uso delle mappe all'interno del tool⁶: uso che ha caratterizzato la costruzione dell'ambiente in-formativo ossia del modulo fornito come guida per acquisire competenze nell'ambito della scrittura giallistica.

I principi fondamentali della «narrativa gialla» sono stati distribuiti all'interno di una serie di nodi collegati tra loro, formano diverse mappe interagenti che collezionano tutte le informazioni utili per la progettazione: «la mappa personaggi»; la «mappa luoghi»; la «mappa eventi», ma anche la «mappa struttura del testo», la «mappa parti del discorso» e la «mappa temi».

La caratteristica di ciascuna mappa è di essere una rete di nodi infinita nel senso che l'autore di testi può consultare i nodi già riempiti, ma anche aggiungere nodi nuovi con informazioni, ricerche, osservazioni personali fino a poter costruire una mappa personale in cui organizzare (ideare) il piano di scrittura.

Questa forte interattività del modulo consente, inoltre, un lavoro cooperativo poiché nel piano di progettazione di una storia, per esempio un serial televisivo o uno sceneggiato, la struttura a rete della mappa permette la suddivisione delle competenze (scene, descrizioni, dialoghi) e l'apertura continua a manipolazioni ed integrazioni.

Dal punto di vista della formazione, la logica della «rete di nodi» permette una lettura associativa, trasversale, che gioca sulla cattura del dato collegato e non sulla linearità rigida della didattica a senso unico.

Il modulo è poi richiamabile dall'ambiente orientato alla scrittura vera e propria del testo rappresentando una guida sempre presente, in quanto corredo di regole e di

esempi, ed un promemoria attivo se l'utente ha utilizzato la mappa per organizzare lo sviluppo della propria idea.

I luoghi delle idee

In linea con i modelli didattici ispirati alla Retorica dell'invenzione, e proseguendo la sperimentazione delle Mappe concettuali, abbiamo implementato sul web un corso di formazione a distanza che utilizza il sistema ADA, una piattaforma *On Line Learning Management System* che serve a erogare, gestire e monitorare dei corsi di apprendimento su una rete locale (Intranet) o globale (Internet).

Oltre alla navigazione nei contenuti, il corsista può:

- ricevere dei messaggi dall'amministrazione, dal tutor e da altri corsisti
- utilizzare streaming video, per le lezioni sincrone
- eseguire gli esercizi
- consultare la storia della propria navigazione
- effettuare ricerche all'interno dei contenuti sul testo libero o per chiavi di ricerca;
- accedere alle statistiche sulla frequenza e visualizzazione dei nodi.

In ogni momento può comunicare con gli altri partecipanti e con il tutor in maniera asincrona – inviando messaggi tramite mail – e in maniera sincrona – utilizzando la chat.

Il corso *Da dove vengono le idee* è stato centrato sugli aspetti creativi dell'immaginazione come base di partenza per qualunque attività inventiva: dalla scrittura letteraria all'ideazione pubblicitaria.

Immaginato per utenze con competenze differenziate, la struttura delle mappe ha previsto livelli di accesso diversi: di base, intermedio, avanzato; ciascun livello corrisponde a informazioni ed esercitazioni adeguate mentre la rete di collegamenti, preventivamente costruita tra i nodi informati-

vi, consente passaggi da un livello all'altro con la possibilità di consultare i nodi pertinenti secondo un piano personalizzato di navigazione (e di formazione).

Le esercitazioni sono state suddivise in tre gruppi:

- A. esercizi a consumo immediato che consentono al tutor di verificare «in diretta» la competenza dell'iscritto attribuendo punteggi di merito;
- B. esercizi con produzione in differita che non generano valutazioni, ma consentono all'iscritto di poter usufruire di una consulenza tutoriale sul proprio progetto;
- C. momenti di verifica collettiva giocati nell'aula virtuale tramite appuntamenti in *chat*, dove la classe, da sola o con la guida del tutor, affronta ed esplora diversi aspetti del corso.

La struttura a mappe prevede, inoltre, la cooperazione attiva dell'iscritto che può, su richiesta o autonomamente, aggiungere nodi al percorso formativo che sta «costruendo» e che possono racchiudere commenti, indicazioni di brani di lettura ritenuti significativi, corredi aggiuntivi di «regole» proposte come risorsa condivisa.

È prevista anche una mappa di valutazione, che l'iscritto può consultare per verificare autonomamente – e più volte all'interno del proprio percorso – il livello di competenza raggiunto e, nel contempo, per testare l'efficienza stessa degli strumenti formativi messi a disposizione fornendo risposte a questionari che il tutor interpreta e trasforma – con l'apporto dell'autore del corso – in integrazioni e in aggiustamenti.

La forza delle mappe concettuali è intensificata proprio dalla struttura della piattaforma ADA che rispetta, nella navigazione e nell'interazione, la visione insiemistica ed interattiva del percorso formativo consentendo l'integrazione continua di materiali, anche multimediali; l'interazione diretta con l'utente; la non linearità di fruizione e, quindi, l'adozione di comportamenti com-

plessi che puntano ad una navigazione orientativa – a spettro ampio su tutti i moduli del corso – fino alla selezione del «ramo» di collegamenti (le relazioni poste tra i nodi della mappa) più adeguato alle proprie esigenze.

Pensato per insegnanti, formatori, aspiranti scrittori, studenti, il corso ha avuto una durata complessiva di 5 mesi (gennaio-maggio 2002) e una classe composta da 20 iscritti.

A questo modulo propedeutico, che verrà riproposto – con le dovute integrazioni e revisioni –, seguiranno corsi specializzati su varie tecniche di scrittura.

* Specializzata in comunicazione multimediale e in informatica umanistica. Consulente CNR, Rai, Università.

Bibliografia

G. BIANCHI - S. GIULIANI, *Il sapere enciclopedico come mappa della conoscenza: una metafora presa alla lettera*, «Informatica & Documentazione» Rivista dell'INFORAV, a.24, n. 2, 1998.

G. BIANCHI - S. GIULIANI, *Metodologia di realizzazione di un'interfaccia*, in *La documentazione in Italia*, a cura di Augusta Maria Paci, ISRDS-CNR, Franco Angeli, 1997.

G. BIANCHI - S. GIULIANI, *Per una tecnologia cognitiva della fluidità nell'indicizzazione di documenti multimediali*, «Informatica & Documentazione» Rivista dell'INFORAV, a.24, n. 4, 1998.

G. GIGLIOZZI - S. GIULIANI, *La rete delle formiche: un'applicazione di Sebnet*, «Narrativa», n. 4, CRUX, Università, Paris X – Nanterre, mars 1993.

G. GIGLIOZZI - S. GIULIANI - P. SENSINI, *SEB. La rappresentazione della conoscenza nello studio della narrativa. Saggio sui principi costruttivi di una rete concettuale*, «Golem. Newsletter di tecnologie e processi formativi», a.I, n. 2, feb. 1989.

G. GIGLIOZZI - S. GIULIANI - P. SENSINI, *SEB. Sistema esperto per l'analisi di brani. Saggio sui principi costruttivi di una modellizzazione delle fiabe*, in *Studi di codifica e trattamento automatico dei testi*, a cura di G. Gigliozzi, Roma, Bulzoni, 1987.

P. SENSINI - S. GIULIANI, *La narrativa dentro il calcolatore*, «Testo & Senso», n. 4/5-2001/2002, EUROMA.

S. GIULIANI, *Il mondo delle idee ipertestuali. Le storie della signora marchesa*, «Omero. La rivista della scrittura creativa», a.II, n. 2, aprile-luglio 1994.

S. GIULIANI, *Un viaggio ipertestuale*, «Omero. La rivista della scrittura creativa», a.II, n. 3, agosto-novembre 1994.

S. GIULIANI, *Simulazioni d'Autore, Teoria e pratica della scrittura creativa*, a cura di Pietro Pedace, Annio Stasi e Tullio De Mauro, vol. 2, Edizioni Controluce, 1999.

Note

¹ Una definizione di mappa concettuale: una serie di nodi (unità) collegati da relazioni di tipo semantico: analogia, antitesi, specificazione, ge-

neralizzazione... che costruiscono un insieme circoscrittibile ossia una «mappa o rete».

² *Scrivere in Biblioteca*. Resoconto di un'esperienza formativa multimediale. Bibliocom 2001, 3-5 ottobre, EUR - Palazzo dei Congressi - RM - Incontro con Sandra Giuliani e Stefano Penge. Presentazione a cura di Annio Giacchino Stasi.

³ ADA è un sistema integrato composto da un modulo per la creazione dei corsi - ADA LESSON GENERATOR - e da un modulo per la gestione e fruizione dei corsi su Web - ADA COURSES MANAGEMENT SYSTEM. La piattaforma e i software sono prodotti dalla Lynx srl.

⁴ In: <www.altrascuola.it/scrittura/creativa>

⁵ MULTIMEDIAL ARCHIVE AND A LEARNING ENVIRONMENT for the Creative Writing. Programma Leonardo 1997-2001. Partner: Cnr-Isrds (Italia); Lynx srl (Italia); Gost srl (Italia); Coop. Controluce (Italia); Istituto Multimedia (Portogallo); Memodata (Francia)

⁶ Il Tool - denominato HITCH - è stato realizzato, in particolare, da Stefano Penge (Lynx srl) per la parte software e ideato e riempito nella struttura a mappe dalla sottoscritta (Gost srl) con la consulenza di Pietro Pedace (Coop. Controluce-Omero).