

Raccontare dentro i media

Riflessioni sulle forme e dimensioni del racconto nella società dell'informazione e della comunicazione.

■ **Ornella Martini**, Università Roma Tre
o.martini@uniroma3.it

«Dunque, io, Contessa, di lontana origine Esterhazy, vorrei ora raccontarvi... Vorrei ora raccontarvi? Beh, sì, che altro potrei e dovrei, e soprattutto vorrei fare? Gli elementi ci sono tutti. Io e il racconto, in primo luogo: indissolubilmente legati. Formula approssimativa, me ne rendo conto, anzi tautologica: infatti, se non mi raccontassi, non ci sarei. Ci sono perché mi racconto. Anzi, più esattamente: il racconto sono io».
Asor Rosa, *Storie di animali e altri viventi*, Einaudi, Torino, 2005

Scrivo questo contributo spinto dall'esigenza di affrontare non soltanto un tema ma un problema, la cui formulazione deriva da un suggestione venutami in particolare da Jack Goody, e la cui soluzione coincide in parte con la sua descrizione. La questione dunque è aperta, soltanto abbozzata, non completamente definita e approfondita. Queste righe, perciò, avranno un andamento di tipo diaristico, un po' rapsodico, un po' personale, in cui la teoria non è espressa dall'organizzazione scientifica del discorso scritto, ma emerge come disegno delle linee che definiscono lo sfondo.

L'ambito di questo mio interesse è quello che guarda alle molte dimensioni e forme del raccontare dentro i media. Raccontare, dunque, come più ampio e differenziato universo multi- e multi-mediale rispetto al narrare. Se, infatti, la narrazione, almeno nello scenario proposto da Goody, è attività strettamente legata agli spazi e alla mentalità della scrittura

«[...] Walter Benjamin vide nell'avvento

del romanzo il tramonto dell'arte del raccontare (da lui considerata fondamentalmente una forma orale), un tramonto che ha inizio alla fine del XV secolo con il diffondersi della stampa in Europa. Secondo Lévi-Strauss invece il mito cede il passo al romanzo all'inizio del XVIII secolo. Ho già spiegato come, secondo me, nelle culture non dotate di scrittura il racconto di storie, quantomeno quelle rivolte ad adulti, e a dire il vero la narrativa in generale, abbia rivestito un ruolo minore di quanto abitualmente si pensi. La cesura è quindi per me rappresentata dall'avvento della parola scritta. La scrittura prende forma in privato. Nel privato scriviamo un'autobiografia, o un diario, e questo ci permette di evitare il problema della comunicazione diretta con il pubblico e ci protegge da eventuali interruzioni: disponiamo di tutta la tranquillità e l'agio necessari. In seguito quanto è stato scritto diventerà un documento pubblico, e finirà così per costituire un modello, una traccia, anche per le ricostruzioni del passato condotte in forma orale. La scrittura impone il proprio schema sulla narrazione autobiografica, e fornisce un modello alle indagini mediche, sociologiche, psicologiche o psicoanalitiche in cui all'individuo viene richiesto di fornire una 'storia', un curriculum vitae» [Goody, 2001, p.31].
il racconto appartiene 'naturalmente' (per Goody neppure tanto) all'universo della cultura orale

«In assenza di scrittura, nelle culture orali la comunicazione deve basarsi prevalente-

mente sul parlato. Ma la mia esperienza in Africa mi porta a pensare che il discorso orale consista di rado nel racconto di storie, intendendo con questo storie d'invenzione o di vita vissuta rivolte a degli adulti» [Goody, 2001, p.21],

e a quello dell'«oralità secondaria»¹, dal momento in cui le tecnologie di riproduzione del suono cominciarono a separare il corpo dalla voce [Ong, 1986], [McLuhan, 2002].

Uso il termine 'naturalmente' poiché oggi le innumerevoli tecnologie della comunicazione, della conoscenza, dell'immaginazione sono multimediali, ipermediali, reticolari e permettono quindi intreccio e convergenza delle forme e delle logiche della scrittura, e delle forme e delle logiche dell'oralità. In un contesto di questo tipo si moltiplicano, rincorrendosi, stratificandosi, ibridandosi, innumerevoli modi di raccontare, messi in scena dai molti media che lo affollano. Forme che parlano nello spazio visivo dello schermo televisivo e del computer, e contemporaneamente scrivono nel tempo della voce alla radio; forme che procedono secondo l'andamento ridondante e corale di un dialogo libero e che, nel loro andare per associazioni, incontrano tipologie testuali 'private' come il diario, la lettera. In un quadro di questo genere, allora, il problema postomi dalla lettura delle pagine rigorose di Goody si stempera nella considerazione che viviamo in una società in cui molti media multimediali e reticolari fanno sistema e reciprocamente s'influenzano.

D'altra parte, nel campo degli studi letterari, delle scienze sociali, dei *Cultural Studies*, sono molti e frequenti i riferimenti ad una diffusa ed estesa attività del raccontare. Raccontare, raccontarsi è attività profondamente umana, sostenuta prima di tutto dal linguaggio, la forma più antica di tecnologia della parola: il linguaggio permette di "virtualizzare" l'esperienza e la memoria attraverso la ri-costruzione di storie.

«Senza la lingua non potremmo né porre domande, né raccontare storie, due forme di svincolamento dal presente che al contempo rendono più intensa la nostra esistenza. Gli esseri umani possono staccarsi solo parzialmente dall'esperienza attuale e ricordarsi, evocare, immaginare, giocare, simulare, spiccando così un salto verso altri luoghi, altri momenti e altri mondi. Queste facoltà non sono prerogativa esclusiva di lingue quali il francese, l'italiano, il wolof, ma anche del linguaggio plastico, visivo, musicale, matematico, ecc.

Quanto più i linguaggi si arricchiscono e si estendono, tanto più sono le possibilità di simulare, immaginare, far immaginare altri luoghi o altre cose» [Lévy, 1997, p.64].

Come dire che, da sempre, le tecnologie della parola e di molti altri linguaggi hanno la principale funzione di inventare storie.

«Siamo così bravi a raccontare che questa facoltà sembra 'naturale' quasi quanto il linguaggio. Addirittura modelliamo i nostri racconti, senza alcuno sforzo, per adattarli ai nostri scopi (a cominciare dalle piccole astuzie per gettare la colpa del latte versato sul fratellino minore), e quando gli altri fanno la stessa cosa ce ne accorgiamo. La nostra frequentazione dei racconti comincia presto nella vita e continua senza sosta; non meraviglia che sappiamo come trattarli» [Bruner, 2002, p.3].

«Fin dalle origini gli esseri umani hanno amato raccontarsi a vicenda storie: storie per consolare, sorprendere, divertire. Ci sono sempre stati narratori, seduti accanto al focolare o vaganti di città in città, che parlavano, scrivevano, recitavano. Le storie degli uomini, i miti e i racconti popolari hanno definito, conservato e rinnovato le culture, fossero storie di sconfitta e di redenzione, di eroismo e di fallimento; storie che, apertamente o velatamente, offrono modelli e morali, vie d'accesso al passato e al futuro, guide per chi è perplesso; storie che stimolano, indispettiscono e sconvolgono; storie con inizi, parti centrali e finali, strutture familiari, temi riconoscibili, piacevoli nelle loro variazioni (un canto ben eseguito, un racconto ben riferito, una suspense ben costruita). Queste storie possono essere pubbliche o private, svolgersi nel sacro e nel profano, affermare la realtà e giocare di fantasia, appellandosi all'immaginazione» [Silverstone, 1999, p. 73].

I racconti, dunque, fanno parte integrante della nostra vita. Molti media ci permettono di tessere la trama quotidiana della nostra esistenza: costituiscono "il tessuto dell'esperienza", per usare la suggestiva espressione di Roger Silverstone [1999, p.17-33]. I media, tutti i media, dal libro a Internet, dalla radio alla televisione, dal cinema ai videogiochi, ci permettono di tessere l'esperienza sotto forma di storie: siamo continuamente raccontati, sempre più spesso raccontiamo. Abbiamo a disposizione finestre, specchi, cornici per entrare e uscire dai flussi della narrazione giocosa, variegata, molteplice: continua simulazione, rappresentazione di possibilità, occasione di ri-cono-

¹ Non si può non mettere l'espressione tra virgolette visto il debito nei confronti degli studi, ormai dei classici e riferimenti d'obbligo, di Walter Ong e Marshall McLuhan sulle due culture - oralità e scrittura - e sulla loro reciproca ibridazione ad opera della cultura elettronica ed elettronica.

scersi. Anche quando facciamo carte false per negarlo, tutti noi (e con particolare intensità e competenza bambini e giovani) attingiamo alle forme, modelli, materiali dell'inarrestabile e variegata fucina multimediale, costruendo dinamicamente la sfera dell'identità e quella della conoscenza.

Lo so, diffusissima è la percezione sociale del tutto opposta, che considera pernicioso proprio questa pervasività delle storie, soprattutto nella messa in scena televisiva. Pervasività vissuta come perversione della cultura 'vera' e della 'vera' realtà. Il proliferare delle forme della narrazione televisiva (un via vai continuo di soap opera, film per la tv, fiction di ogni genere, talk show ibridati con i reality show, reality show) viene giudicata per lo più una insensata banalizzazione della realtà e una perdita della capacità di discernere il vero dal falso, la realtà dalla finzione. Le stesse accuse vengono rivolte ai videogiochi e, quasi mai, alla severità delle condanne corrisponde un'esperienza conoscitiva di eguale intensità.²

Dal mio punto di vista, solidale con i molti autori che lo condividono, invece, le storie vissute e raccontate dentro i media appartengono alla nostra realtà, sono nostra realtà, siamo noi: esse rappresentano la nostra enciclopedia esperienziale. Sono davvero molti i modi e le forme di questa incessante attività narrativa, e qui uso il termine 'alla Goody' per sottolinearne proprio la natura ibrida, orale e scritta a un tempo. Tralasciando l'intero universo della narrativa letteraria, di quella cinematografica, dei videogiochi, della comunicazione pubblicitaria, e considerando di quella televisiva soltanto esempi da ibridi di reality e talk show, vorrei richiamare l'attenzione su alcuni modi del raccontare, più di altri significativamente espressione di "oralità secondaria": due sono di ambito radiofonico e televisivo; due di ambito Internet.

«Non è difficile capire perché la narrazione sia stata incoraggiata dalla scrittura. Lo scrivere pone automaticamente una distanza tra chi racconta e il suo pubblico, e questo fa una grande differenza. Sia chi racconta sia chi legge ha il tempo di riflettere su quello che sta facendo. Un foglio bianco e una penna rappresentano un invito a mettere insieme una narrazione, strutturando dei ricordi o inventando dei fatti immaginari. Si comincia in testa alla pagina e si procede fino al fondo, poi si passa a quella successiva. Non si viene (quasi mai) interrotti né mentre si scrive né mentre si legge. Invece il discorrere

umano funziona in modo ben diverso; chi parla viene interrotto di continuo, perché – tranne che nei contesti autoritari – il discorso è dialogico, interattivo. Una storia inizia e subito viene interrotta da un interlocutore: 'Questo mi fa venire in mente...' Da un certo punto di vista non c'è alcuna reale distinzione tra l'oratore e chi lo ascolta. Tutti sono oratori, tutti sono ascoltatori, e la conversazione procede a pezzi e bocconi, spesso con frasi incomplete, senza che si riesca quasi mai a concludere una storia» [Goody 2001, p. 31].

'Scrivere' storie parlando. Gli esempi che propongo sono interessanti, dal mio punto di vista, perché mettono in scena situazioni narrative che si fondano sul coinvolgimento diretto e costante degli ascoltatori e degli spettatori: senza di loro non ci sarebbe neppure il programma (strutturalmente dico). L'universo radiofonico costituisce un ambito molto interessante di 'scrittura' di storie con la voce, per effetto della presenza ormai costante del telefono nelle dirette in quasi tutta la programmazione delle radio 'commerciali', e in molti programmi dei tre canali radio della Rai. A sua volta, l'uso dei telefoni cellulari per invio di SMS alimenta le forme di scrittura 'parlata' dai display degli ascoltatori. Radio e telefono vengono, a loro volta, spesso "rimediati" [Bolter e Grusin, 2002], dalla convergenza tra programma radiofonico, interazione telefonica, animazione di forum, eventi, scambio di gadget e di immagini nei siti dei singoli programmi. Un esempio particolarmente suggestivo e ricco, per me, è costituito dalla trasmissione *Il ruggito del coniglio* (in onda dal lunedì al venerdì, dalle 8.45 alle 10.30, su Rai Radio 2). Il programma, oltre a presentare una serie di ironiche e ammiccanti rubriche, ha come centro la proposizione quotidiana di un tema, sul quale gli ascoltatori sono chiamati ad intervenire proponendo il racconto della propria esperienza a riguardo. In un caso del genere (e, ripeto, il telefono dentro la radio propone innumerevoli altri esempi) si attiva una dinamica dialogica che intreccia strettamente gli andamenti della parola parlata con la costruzione narrativa scritta: gli ascoltatori propongono il loro racconto oralmente (per di più reagendo in diretta agli interventi dei conduttori) seguendo, allo stesso tempo, la presentazione dei personaggi e del contesto, l'articolazione dell'intreccio, la chiusa finale. Il tutto all'insegna del ritmo, dell'ironia e della stringatezza, aspetti che, in mi-

2

Eventualmente, chi avesse curiosità senza troppi pregiudizi può leggere Gianfranco Pecchinenda [2003].

Tratto da una pagina del *Diario di Bordo* del mio corso di Tecnologie dell'Istruzione (Università Roma Tre),

http://host.uniroma3.it/laboratori/taonline/didattica/didattica-diario/diario_0203/lucignolo_pinocchio.html

Per chi vuole sapere qualcosa o di più dei MUD: <http://www.mud.it/index.php>

per dirne uno; per chi vuole approfondire le implicazioni didattiche:

www.ibiblio.org/cmc/mag/1994/jul/moo.html

per dirne un altro.

sure e modalità diverse, caratterizzano questa forma di "oralità secondaria".

L'altro esempio di laboratorio di 'scrittura' parlata di tipo dialogico, al punto tale da mettere in scena proprio il dialogo come forma della narrazione, è di provenienza televisiva: si tratta della trasmissione *Amici* (tutti i giorni, tranne la domenica, dalle 14.10 alle 17.00, con replica notturna, su canale 5), indicata come "real tv" nelle guide ai palinsesti televisivi. Ripeto: in questo caso sto parlando di dimensioni del raccontare che non hanno valenza artistico-letteraria ma, piuttosto, di orientamento e guida del comportamento, di rispecchiamento e proiezione per una sorta di primordiale autoanalisi. Gli ospiti fissi, ognuno col suo ruolo da interpretare, fanno da specchio agli spettatori, parlano per loro e quelli con loro. Maria De Filippi è il grande cerimoniere: la sua è una funzione importante di mediazione, di indirizzo, di contenimento. E poi, ci sono i ragazzi della scuola di arti dello spettacolo, gli eroi della storia, i modelli prossimi da imitare, a cui aspirare sentendoli simili. Il loro quotidiano confronto con il pubblico (fatto anche dal televoto che funge da meccanismo di valutazione ed eliminazione), amplificato dalla rete dei richiami fuori dello schermo televisivo - pubblicità, gossip, spettacoli - aiuta gli spettatori a scegliere come raccontare la loro storia, come raccontarsi. I ragazzi, d'altra parte, con i loro corpi 'scrivono' fantasie, progetti di vita, saperi da giocare, per sé e per chi li guarda. Penso a quanta voglia di imparare a ballare, cantare, recitare riescono a suscitare. E a quanto la 'loro' scuola di spettacolo faccia scuola (sognata o praticata, e magari entrambe le cose) agli altri.

Parlare scrivendo storie. Delle molte forme che la scrittura assume nell'interazione in Rete esemplifico le due più fortemente narrative in modo dialogico: *blog* e *mud* non esistono se non in quanto storie che si scrivono insieme.

Per sintetizzare al massimo, i *blog* sono diari personali, i *mud* giochi di ruolo totalmente alimentati dalla scrittura; entrambi possono riguardare qualunque tema e ambito comunicativo.

I *blog* stanno avendo una strepitosa diffusione, forse perché rispondono, spesso implicitamente, ad un bisogno enorme di raccontarsi, ma anche di narrare in un senso più proprio: i tanti blogger che espongono la loro intenzione di diventare scrittori di libri si confondono con una infinità di blogger che scrivono per il piacere di farlo,

per parlare di sé agli e con gli altri. La forma del diario personale, d'altra parte, amplifica la dimensione sociale di questa forma di interazione di Rete: si scrive per sé sapendo di scrivere insieme per gli altri, responsabilità enorme sul piano psicologico e letterario. Per di più, ogni messaggio 'postato' può essere liberamente commentato da altri *blogger*.

Ecco lo sotto i nostri occhi, se solo abbiamo voglia di guardare, un immenso laboratorio di scrittura 'parlata', nel quale la dimensione dialogica ri-attiva forme e modi della comunicazione sociale, dell'azione politica, della condivisione del sapere, della letteratura in senso specifico.

I *mud* rappresentano una sconfinata zona d'ombra per la maggior parte delle persone, compresi i naviganti più disinvolti, normalmente vissuta, invece, da folle di individui in gioco. Come i *blog*, anche i *mud* possono avere funzioni diverse (non ultima quella didattica) e costituiscono suggestivi mondi narrativi, costruiti e agiti attraverso l'uso esclusivo della scrittura. Per dare l'idea della significatività del fenomeno non trovo di meglio che lasciare la parola a Silvia, una protagonista:

«Io gioco appassionatamente ad un *mud* d'ambientazione medioevale, impersono l'architetto in una zona a sud di questo mondo, dovrei trovarmi all'incirca in una sorta di Arabia medioevale in cui le donne indossano, o dovrebbero indossare, babbucce e velo; la regina, matura e assai competente nella gestione della città, è in quella che chiamiamo realtà (a volte senza interrogarci troppo sull'intreccio che lega reale e virtuale) una diciottenne un po' confusa. Così la mia Ludmilla, il mio alter ego (il personaggio che interpreto), parla un linguaggio arcaico, impersona una donna nel medioevo arabo, apprende delle nozioni di architettura moresca, interagisce con altri, cerca di comprendere la politica e l'economia quel tanto che basta per orientarsi nelle varie situazioni. Nel frattempo io mi interrogo sulla politica attuale e sul significato del velo. Mi diverto. Intrattengo relazioni d'amicizia, in gioco e fuori. Sperimento e invento un linguaggio diverso dal consueto. Sono, nel contempo, interprete e sceneggiatrice del mio personaggio. Formo la mia personalità in relazione agli altri. Cerco di osservare con occhio critico questo 'gioco' in modo da cercar di comprendere i sorprendenti risvolti che ha e potrebbe avere per l'apprendimento: ma l'insegnamento che ruo-

lo ha e dovrebbe avere in tutto ciò? Ed esiste una valutazione possibile per simili apprendimenti?»³

Al momento scorgo almeno tre implicazioni (tra loro indiscutibilmente intrecciate) di carattere educativo e didattico di queste mie (e loro) riflessioni sulla *pervasività e multiformità* del raccontare/arsi dentro i media. Provo a proporle:

- l'esigenza, o almeno l'interesse, di dare una struttura, un andamento e uno stile narrativi all'azione didattica, proprio in ragione della condizione "naturale" dell'apprendere attraverso l'arte (leggi anche 'tecnica') del racconto. Non si tratta di adottare un espediente per facilitare il difficile mestiere dell'insegnare, ma di riconoscere la natura composita, complessa e dialogica dell'apprendere;
- la necessità di far agire nel contesto didattico l'articolazione di tutti i media e i loro reciproci rapporti dinamici. Questo punto è particolarmente importante e di-

rompente perché molteplicità dei media significa molteplicità delle rappresentazioni, interdisciplinarietà, fluidità delle conoscenze. Lungi dal significare la perdita di riferimenti certi dei saperi è la condizione che richiede, per dirla con Ugo Volli⁴, "la responsabilità dello sguardo";

- la consapevolezza della natura prima di tutto costruttiva (del sé e della conoscenza) della narrazione, e poi anche della sua qualità estetico-letteraria. Comporta una ben diversa considerazione del significato sociale della letteratura e, più complessivamente, delle attività di scrittura. Inoltre, essendo la dimensione del raccontare così ampia e trasversale, ne viene la necessità della sua presenza in tutti gli ambiti del sapere.⁵

Mi pare si tratti di tre implicazioni assai radicali, capaci già da sole di trasformare l'impianto attuale della didattica e la natura dei saperi. Non pare anche a voi, eventuali lettori?

4

Semiologo e professore presso l'Università degli Studi di Torino
https://hal9000.cisi.unito.it/wf/DIPARTIMEN/Disipline1/Professori/UgoVolli/Bibvo94.doc_cvt.htm

5

Accompano le mie tre sottolineature da alcune segnalazioni bibliografiche di approfondimento che, volendo, possono essere adottati come veri e propri "manifesti" di un'operatività didattica che vive i media (e il contesto didattico stesso) come "tessuto dell'esperienza": Alessandro Baricco, Roberto Tarasco, Gabriele Vacis [2003], *Totem. L'ultima tournée*, Einaudi Stile libero/Video, Torino; Nicolas Witkowski [2003], *Storia sentimentale della scienza. Le passioni all'origine del pensiero scientifico*, Raffaello Cortina, Milano; Roberto Maragliano [2004], *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, Roma-Bari; Franco Moretti, *La letteratura vista da lontano* [2005], Einaudi, Torino.

riferimenti bibliografici

Jay D. Bolter, Richard Grusin (2002), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano.

Jerome Bruner (2002), *La fabbrica delle storie. Diritto, Letteratura, Vita*, Laterza, Roma-Bari.

Jack Goody (2001), *Dall'oralità alla scrittura*, in Franco Moretti (a cura di), *Il romanzo. La cultura del romanzo*, volume primo, Einaudi, Torino.

V. Pierre Lévy (1997), *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano.

Marshall McLuhan (2002), *Gli strumenti del comunicare*, Net, Milano.

Walter Ong (1986), *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, il Mulino, Bologna.

Gianfranco Pecchinenda (2003), *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"homo game"*, Laterza, Roma-Bari.

Roger Silverstone (1999), *Perché studiare i media?*, il Mulino, Bologna.