


Correva l'anno 1996 quando arrivò il primo Mac al Liceo Classico e Scientifico di Chivasso. Nella pattuglia di docenti che lo richiede c'è aria di novità e non solo tecnologica: all'autore di questo articolo, docente di Latino e Greco, va stretta l'idea del computer come macchina da scrivere o di calcolo o come giocattolo didattico...

—Carlo Fontana

# un classico con le mele



A Quando lo studio diverte. Gli studenti del corso A (Liceo Classico della Comunicazione) del Newton al lavoro nel laboratorio multimediale

Arriva il Mac e nasce il Progetto Nestore. Con l'incontro fra quel primo Mac e il Liceo e con la scintilla dell'incontro con Apple Media Tool si schiude l'idea, covata da tempo, di rimettere in linea col futuro il Liceo Classico: una scuola prestigiosa ma che rischia di essere posta fuori dal tempo anche da chi la difende come una sorta di monumento nazionale. Eppure con gli strumenti creativi dell'informatica, come l'ipermedia, la scuola che rivendica la formazione per eccellenza nella comunicazione può far sua la rivoluzione in atto nelle strategie e tecnologie comunicative, travasando in esse i suoi saperi: l'antica retorica si sostanzia nella comunicazione multimediale, che a sua volta vive dell'esperienza di 2.500 anni di riflessioni ed esperienze filologiche, filosofiche e artistiche nelle tecniche della comunicazione.

L'informatica non si innesta come corpo estraneo, concessione ludica agli studenti, rivestimento audio-video colorato e zucchero per far digerire contenuti disciplinari, libro elettronico o lavagna tecnologica, sostituto moderno di quello che prima si faceva con i mezzi "analogici": no, è l'evoluzione o il prodotto congruente sul piano diacronico di quel laboratorio di comunicazione nei vari risvolti culturali che è il liceo classico. E il greco e il latino sono le cellule staminali: non a caso il progetto viene portato avanti dal docente di lettere classiche.

Nasce così nel 1998 la sperimentazione di Liceo Classico della Comunicazione, denominata Progetto Nestore, dal nome dell'eroe comunicatore per eccellenza in Omero.

Il cuore insieme antico e moderno di questo progetto è una nuova materia: Comunicazione Multimediale, dove si incontrano e dialogano l'ars rhetorica del V secolo a.C. ad Atene e la computer graphic. Ha un suo spazio: 3 ore settimanali, deve averlo ma è uno spazio aperto, interdisciplinare.

un prestigioso riconoscimento convalida il progetto

Da questa sperimentazione e da questo laboratorio proviene l'opera che ha ottenuto il primo premio al concorso nazionale per il miglior prodotto multimediale presentato all'esame di Stato del 2005, bandito dalla Direzione Regionale dell'Istruzione dell'Umbria - "Il mare" di Chiara Pellizzari è risultato il migliore per contenuti pluridisciplinari, usabilità e navigabilità, aspetti e contenuti multimediali, interfaccia grafica e originalità, architettura complessiva. Questa vittoria non è un risultato casuale ma il logico coronamento di un percorso progettuale e didattico e la dimostrazione dell'obiettivo raggiunto: non solo quello di formare un buon comunicatore ma anche di scoprire una possibile vocazione del liceo classico nel XXI secolo. Per questo il Progetto Nestore è seguito con interesse dall'Unione Industriale di Torino. Nella cerimonia del 5 maggio nell'aula magna del Liceo Newton, il Dirigente Scolastico Rosanna Canuto Vaj ha trasmesso da parte del Direttore dell'Ufficio Scolastico Regionale del Piemonte Anna Maria Dominici le congratulazioni a Chiara Pellizzari e il vivo apprezzamento per il progetto didattico del Liceo. Attestazioni di stima per il Progetto Nestore e per Chiara sono venute dall'Assessore della Regione Piemonte Gianna Pentenero, dall'Assessore della Provincia di Torino Patrizia Bugnano e dalla responsabile del settore formazione



dell'Unione Industriale di Torino, Paola Barbero, che ha sottolineato la necessità di sviluppare e portare a sistema il Progetto Nestore nella prospettiva di rinnovo del liceo classico. Dopo la presentazione in Keynote del Progetto Nestore da parte del prof. Fontana, Chiara Pellizzari ha mostrato alcune parti del suo ipermedia "Il

## Comunicatori contemporanei

L'obiettivo formativo: la competenza nella comunicazione contemporanea. Se la comunicazione ha un'influenza sempre più decisiva in tutti gli aspetti della nostra vita, allora è fondamentale essere un buon comunicatore, perché oggi questa è non solo una figura professionale a sé stante, ma anche una componente significativa di quasi tutte le professioni e attività, specialmente quelle organizzative e relazionali e quelle creative in genere. E un valido comunicatore non può non saper utilizzare i sofisticati strumenti di comunicazione che l'informatica rende oggi possibili, ma questo non basta: certo, deve padroneggiare i contenuti e qui è formidabile il bagaglio culturale del liceo, ma ancora manca qualcosa. Cicerone avrebbe detto che mancano due elementi essenziali: la cultura filosofico-artistico-letteraria che forma al gusto estetico e all'eleganza e la conoscenza dell'arte retorica. Questa sintesi formativa è l'obiettivo del Progetto Nestore.

**Senza barriere.**  
La targa del laboratorio intitolato a un ex studente che pur affetto da distrofia muscolare riuscì grazie all'uso del Mac a portare a termine non solo gli studi liceali ma anche quelli universitari prima della sua prematura scomparsa

## Informatica sì, ma quale?

La prima scelta didattica riguarda l'informatica, cioè il software. In un liceo classico si leggono Platone, Aristotele, Euripide, gli stessi autori che studiano i ricercatori universitari, certo a un altro grado di profondità di analisi ma negli stessi testi. E allora in un liceo classico non ha senso "giocare" con programmi da home entertainment: bisogna confrontarsi con il software professionale così come lo studente si cimenta con Platone. E nella filosofia e letteratura greca l'informazione deve essere criticamente e personalmente rielaborata, non solo catalogata,





**Oltre il libro.** I DVD realizzati dal prof Carlo Fontana per consentire agli studenti di ripassare a casa le lezioni sui vari software studiati in laboratorio

registrata e riproposta in forma stereotipa: così non ci si può limitare ai software del segmento "office" ma bisogna padroneggiare in modo evoluto e critico i software professionali per l'elaborazione creativa dei media e una produzione multimediale contrassegnata dall'originalità: Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash, Dreamweaver, Director, Final Cut, LiveType, Sountrack.

### **Il primo Mac diventa laboratorio multimediale**

Con la sperimentazione nasce e cresce anche il laboratorio multimediale: nel '97 c'erano solo un Mac 7600, due 4400 e un Performa 6500, ma tra il '99 e il 2000 entrano in scena 24 iMac G3, un PowerBook, un PowerMac G4 e un iMac G3 come server, finché nel 2004 gli iMac G3 vengono sostituiti e arrivano 25 eMac G4, 1 iMac G4, infine anche 3 iMac G5. Il sistema operativo è Mac OS X e per la rete Mac OS X Server. Completano la dotazione un paio di scanner, masterizzatori DVD e duplicatore CD-ROM, stampante laser a colori da rete, webcam iSight, fotocamera e videocamera digitale, un videoproiettore XGA, 3 hub-switch da 100 Mb, una tavoletta grafica, alcuni hard disk esterni e mobili. C'è anche un laboratorio mobile costituito da un iBook G4 collegato in wireless con una base AirPort Extreme potenziata da un'antenna ExtendAIR Direct, un videoproiettore SVGA e una lavagna interattiva touch screen Smart Board. Infine un piccolo studio di registrazione è formato da una tastiera midi Korg, un mixer Behringer, un'interfaccia USB audio/MIDI, un microfono AKG e due casse amplificate Event, il tutto collegato al PowerMac G4.

In questo laboratorio si prevedono 500 ore curriculari nel corso del quinquennio, ma questo solo per le lezioni di Comunicazione Multimediale: le ore effettive "a furor di studente" sono molte di più.

### **A scuola in laboratorio, a casa in DVD**

Ogni studente ha un computer e un account e sono tre i principali passi della lezione: vedere l'azione del docente, ascoltare la sua voce che la descrive, riproporre sul computer la sua attività. Il sapere non può che essere un saper fare da conquistare insieme, in sincronia ma individualmente. Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash, Dreamweaver, Director, Final Cut, LiveType, Sountrack diventano competenze come tradurre dal greco, comporre un saggio breve, "leggere" Dante.

Come per le altre discipline lo studio prosegue a casa ma per ripassare e consolidare queste competenze il manuale non può essere un comune libro: occorre uno strumento specifico che permetta allo studente di portarsi a casa l'esperienza didattica del laboratorio con tanto di docente in audio e video. Deve offrire la possibilità di rivedere l'azione diretta del docente che utilizza menu, palette, strumenti, comandi dei programmi, proprio come viene videoproiettato in laboratorio, ascoltando contemporaneamente la guida della voce dell'insegnante, naturalmente con la scelta interattiva dello specifico argomento da ripassare. La soluzione è venuta dalle nuove tecnologie comunicative: abbiamo registrato in una serie di microlezioni con Snapz Pro l'attività al computer del docente, corredata dalle relative spiegazioni, e poi assemblato in un ipermedia interattivo le sequenze. Ne è venuta fuori una serie di DVD multipiattaforma calibrati didatticamente sulle esigenze della sperimentazione.

Ogni materia che si rispetti richiede allo studente non solo di studiare ma anche di esercitarsi: anche in questo caso si ricorre alle nuove tecnologie e sul sito del Liceo sono approntati ad hoc i test sui vari aspetti del software che possono essere svolti online, con verifica immediata dei risultati e relativa correzione.

## Comunicazione Multimediale: le radici nella Grecia classica

La comunicazione è tecnologia ma anche tecnica, che si nutre di 2.500 anni di retorica e dei più recenti studi di semiotica. Da Gorgia a Umberto Eco, dalle funzioni del circolo della comunicazione di Jakobson alla struttura retorica del testo pubblicitario, dall'uso dei colori complementari alle caratteristiche del testo multimediale: la conoscenza e la capacità di interagire con forme, linguaggi e sistemi della comunicazione sono una competenza strategica. Qui lo strumento di studio è il tradizionale libro ma teoria e applicazione non sono divise: le figure retoriche sono destinate a impregnarsi nelle elaborazioni di Photoshop o Final Cut. Questa capacità di far vivere la mente retorica nel corpo informatico, di simbiosi tecnica e tecnologica è nella

**F** eMac al massimo Chiara Pellizzari al suo computer nel laboratorio multimediale del Newton



genetica della cultura classica. Nella comunicazione informatica si parla di testo invisibile: i poemi omerici sono pensati e composti senza scrittura, Socrate sceglie di non rendere visibili e fissi in forma scritta i suoi discorsi. Quanto all'interattività, non è difficile

riconoscere nella dialettica la base di una comunicazione interattiva, che in un ipermedia si sviluppa attraverso molteplici percorsi predisposti dall'autore, secondo una struttura che è ben rappresentata nei dialoghi platonici e nella quale affiora spesso il

**A** Pronti a tutto. Un'infilata di eMac eleganti nella loro livrea bianca e pronti a ricevere l'assalto degli studenti

(spazio pubblicitario)

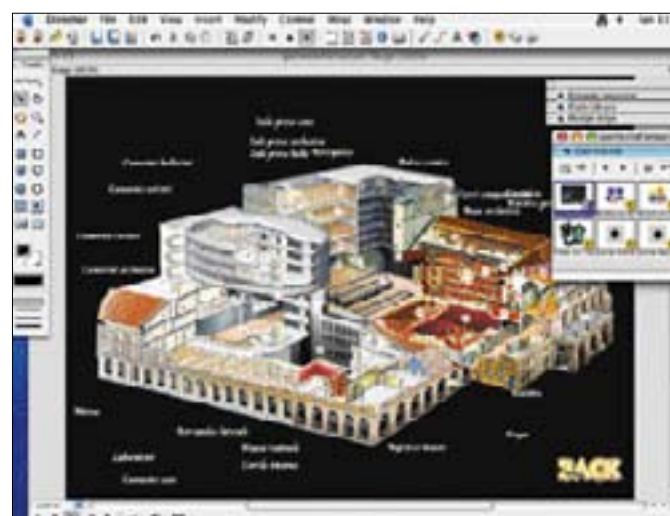
🔴 **Sogno di una notte di mezza estate.** Una videata in fieri dell'ipermedia di Francesca (2 A) dedicata alla famosa commedia di Shakespeare: siamo nella fase dell'assemblaggio in Director



🔴 **Final Cut sul palcoscenico.** L'uso delle finestre Viewer e Canvas per realizzare il montaggio di un breve filmato che Federica utilizzerà nel suo ipermedia che, come per gli altri studenti della 2 A, è imperniato sul teatro



🔴 **Taglia e cuci digitale.** Il montaggio di un breve spezzone video in Final Cut da utilizzare nell'ipermedia di Francesca (2 A) dedicato al teatro. In evidenza le transizioni sulla timeline



🔴 **Un effetto molto suggestivo.** Lo spaccato del teatro che Federica (2 A) ha reso interattivo attraverso le didascalie che sono altrettanti link di approfondimento

principio della maieutica. La sintesi, la verosimiglianza, la pertinenza, la chiarezza, l'ordine, l'armonia, la partizione, la digressione, l'argomentazione, l'ornatus, il ritmo, gli stili sono elementi imprescindibili della comunicazione multimediale contemporanea, la quale ha esattamente i tre scopi docere, delectare, movere descritti e codificati nella retorica classica. Così la suggestione della virtualità si muove nel solco della potenza psicagogica della persuasione, che agisce attraverso l'inganno dell'illusione, teorizzato da Gorgia, mentre la compatibilità, requisito fondamentale nella

comunicazione elettronica, ricalca il problema fortemente sentito nella grammatica analogista.

### **Quando l'alunno diventa autore: l'ipermedia**

Tutte le competenze culturali, tecniche e tecnologiche entrano in gioco nel momento in cui lo studente diventa protagonista della scena multimediale: in ogni anno del triennio liceale su un tema generale proposto alla classe, realizza un prodotto ipermediale in completa autonomia. Il primo atto è il progetto: dal brainstorming nascono la mappa e i prospetti delle videate, in cui vanno a prendere posto e ruolo tutti i

media, gli effetti, i link dell'ipermedia che verrà. Sono il frutto delle ricerche, delle riflessioni culturali, delle scelte stilistiche, delle valutazioni estetiche e formali, delle costruzioni e analisi dei percorsi, dei collegamenti possibili, delle soluzioni proposte e delle problematiche lasciate aperte, del dialogo virtuale con l'ipotetico lettore. A gennaio arriva il secondo atto: tutti ai vostri mouse! Nascono animazioni, si montano filmati, si registrano i suoni, lo scanner ingoia immagini, si elaborano le fotografie, i tracciati prendono forma, si provano i colori, le transizioni, gli effetti, si litiga con i testi sempre troppo lunghi per farsi leggere a video, i file passano



**Registi si diventa...**  
**Il montaggio di una videata in Director per l'ipermedia di Danilo (2 A): il Cast, lo Score e la Library straripano rispettivamente di media, sprite e behavior**

da un programma all'altro fino ad arrivare a Director. E qui il progetto prende forma: il Cast si popola di grandi attori e semplici comparse, pronti a salire sullo Stage e a seguire il copione dello Score. L'alunno-regista attribuisce a ciascuno spazio, tempo e comportamento (behavior), tendendo i fili che il lettore, come un burattinaio virtuale, tirerà per animare uno spettacolo secondo le possibili varianti dei suoi gusti e interessi. Quando a maggio si chiude il CD-ROM, l'emozione è grande: non si tratta solo di ricevere un voto dai docenti, ma soprattutto di cogliere nello sguardo di chi naviga nell'ipermedia il feedback sincero e diretto che indica se l'obiettivo di mesi di lavoro è stato davvero raggiunto.

### La ricetta per riprodurre il Progetto Nestore

Il Progetto Nestore può essere clonato da un liceo classico che scelga di investire risorse in questa formazione: gli ingredienti tecnologici e culturali richiedono un impegno qualitativo forte ma finanziariamente sostenibile. In primo luogo occorre un laboratorio multimediale in grado di fornire una postazione per ogni alunno, di far "girare" i programmi usati nel Progetto Nestore (da Photoshop a Director), di videoproiettare le azioni del docente: anche i Mac di fascia bassa vanno bene perché si punta all'acquisizione di un metodo e di competenze qualitative, non a lavorazioni pesanti sul piano quantitativo e d'elaborazione. Bisogna dar vita alla nuova disciplina perché richiede uno studio specifico e finalizzato che non può essere una semplice integrazione delle discipline esistenti ed esige una programmazione dedicata e quinquennale, gli studenti devono avere un preciso riferimento didattico che permetta loro di acquisire con chiarezza una formazione metodologicamente corretta, il docente deve potervi dedicare tutto il suo impegno lavorativo e una costante attività di aggiornamento. A questa materia bisogna far spazio non solo nell'orario ma anche nella

programmazione didattica: 3 ore settimanali comportano riduzioni compensative di orari e carichi di studio; i programmi devono essere calibrati e orientati almeno in parte all'obiettivo formativo del progetto; l'ipermedia del triennio deve essere interdisciplinare e multimediale non solo nei contenuti ma anche in una vera e propria condivisione didattica-progettuale. Quanto al docente, la formazione di un insegnante di Lettere Classiche porta con sé il bagaglio millenario della storia della comunicazione e dell'uso consapevole delle tecniche comunicative: su questa ampia e profonda base le aggiunte necessarie sono contenute in percentuale e pienamente compatibili. Ritrovare le figure retoriche nella grafica, cogliere le opportunità espressive di software come Photoshop, impostare il percorso maieutico di un ipertesto, ragionare di stile per una pubblicazione cartacea o web, immaginare la metafora di un sito o la sceneggiatura di un ipermedia sono per il docente la prosecuzione nel presente degli stimoli culturali della sua formazione classica. Certo sono necessari integrazioni e aggiornamenti tecnologici e qui occorre investire forse ancora di più che nelle dotazioni laboratoriali: ma le uniche professioni

la voce degli studenti

A parlare del progetto è Federica, che frequenta il quarto anno del Liceo Classico della Comunicazione al Newton- Era gennaio quando entrai per la prima volta al Newton per l'open school: affrontai una rampa di scale con il cuore pieno d'emozione, un corridoio che ora conosco a memoria, ma che mi sembrava infinito, e poi di colpo entrai in un'aula, era calda, il calore dei processori dei computer che lavorano di continuo, e il sole faceva brillare quei Mac che ora definirei gli iniziatori del mio percorso. Le superfici levigate e colorate mi impressionarono e su un proiettore scorreva un ipermedia: non mi capacitavo di come uno studente fosse stato capace di tanta creatività, di assemblare testi, immagini, filmati. Il prof. Fontana, che sarebbe diventato il mio professore di comunicazione (e anche di greco!),

spiegava gli obiettivi del corso e io ne ero profondamente affascinata, capendo all'istante che il liceo classico della comunicazione sarebbe stata la mia scelta. Le aspettative erano altissime, da lui, da quelle macchine "miracolose" che mi avrebbero permesso di creare ciò che la mia mente ideava, e soprattutto da me, consapevole che il lavoro che avrei affrontato non era né banale né facile. Il prof. Fontana ci ripete sempre: "le cose facili sono più comode ma non vi daranno mai il risultato delle cose difficili". Credo che questo possa essere il mio motto e quello del mio liceo. Sono cresciuta in classe e in quel laboratorio, sono cresciuta con quei Mac; ognuno di noi ha il "suo", come un grande diario delle proprie idee. I primi due anni sono stati impegnativi: lo studio, la teoria, la pratica, i test su tutti quei programmi come Photoshop, Illustrator,

InDesign, Flash, Director... e come una spugna cercavo di assorbire il più possibile riguardo a ogni particolare, a ogni piccolo "trucco" per rendere un'interpolazione più fluida, per ritoccare un'immagine, per modificare dei suoni. Alle ore di laboratorio si aggiungevano le ore di teoria della comunicazione: il linguaggio della semantica, le figure retoriche, i linguaggi espressivi dell'immagine, del cinema, e così via. Mi rendo conto ogni momento di più come la comunicazione, quella vera, quella consapevole, sia quanto di più difficile ed entusiasmante possa esserci. La sua completa padronanza unita a solide basi culturali sarà il mio asso vincente per il futuro e per la vita. Lo studio della comunicazione non crea, ma innalza, valorizza, esplicita il senso critico presente in ognuno di noi, accresce la logica, senza la quale nessuna comunicazione

che non si evolvono con il tempo sono quelle che scompaiono e il pensiero che un chirurgo operi oggi con i metodi e le tecnologie di 20 anni fa ci fa inorridire.

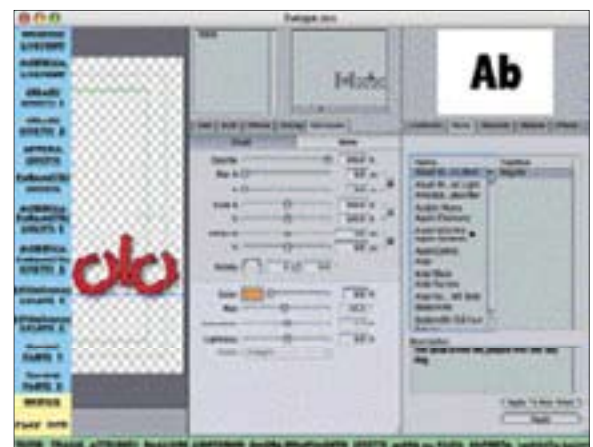
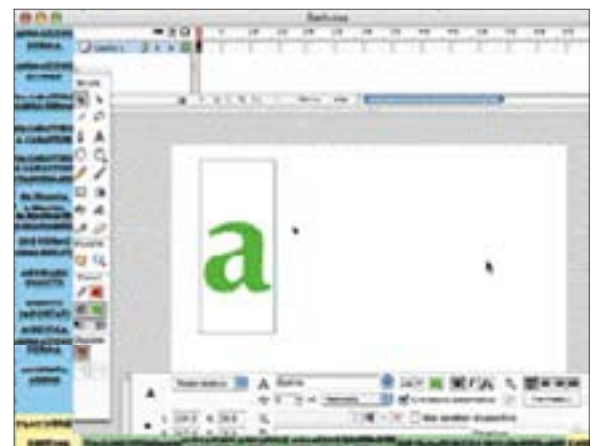
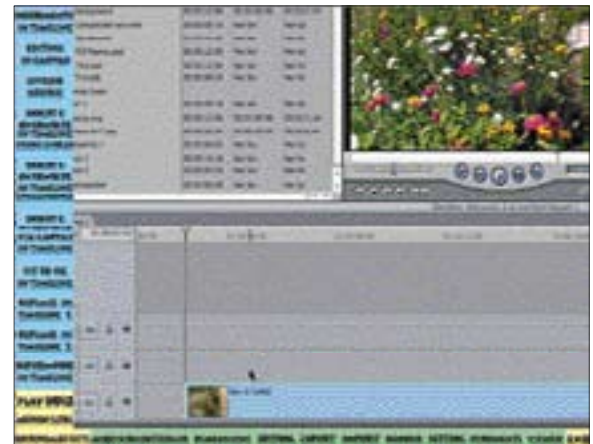
**Ma il punto cruciale è: quale informatica?**

La scelta software del Progetto Nestore è chiara, precisa e fortemente motivata non solo in relazione al progetto ma anche alla formazione nell'utilizzo del software in Italia. La situazione appare paradossale: è abbastanza diffusa una preparazione di base, corrispondente alla cosiddetta patente europea del computer (anche se monomarca come se la patente di guida si conseguisse unicamente sull'auto di una sola casa automobilistica) ma poi c'è il vuoto fino alla estrema specializzazione delle certificazioni Adobe e Macromedia, escludendo alcuni percorsi di formazione professionale molto settoriali e qualche indirizzo universitario. Eppure chi si sognerebbe di fermare lo studio del latino alle declinazioni, quello della matematica alle quattro operazioni e quello dell'italiano all'ortografia, lasciando il resto alla laurea in Lettere o Matematica? La proposta del Progetto Nestore è proprio di elevare le competenze nel software

dell'elaborazione mediale e della comunicazione creativa a un livello intermedio e diversificato, e di allargare a una cospicua fascia liceale questa opportunità formativa. A tal fine mette a disposizione l'esperienza maturata in questi anni e gli strumenti didattici realizzati. Alla realizzazione del Progetto Nestore ha contribuito in modo determinante la scelta di usare il Mac: uno strumento solido e nello stesso tempo flessibile, sia come hardware, sia soprattutto come sistema operativo, che ha assecondato il complesso e articolato lavoro tecnico e organizzativo del prof. Fontana e dell'assistente del laboratorio, Rosanna Settanni, e ha retto all'uso intenso e appassionato degli studenti per oltre 2.000 ore ogni anno. Quando si è trattato di rinnovare i "vecchi" iMac nel 2003, non ci sono stati dubbi sulla conferma della scelta Mac come la soluzione migliore per il laboratorio e il progetto.

Vorremmo concludere con una nota condivisa dalla redazione: il liceo ha portato avanti il progetto esclusivamente con le proprie forze; sarebbe una dimostrazione di grande sensibilità da parte dei grandi produttori hardware e software il supportare concretamente queste iniziative portate avanti nel mondo

della scuola, un mondo purtroppo povero di risorse - soprattutto qui in Italia - ma che ha un ruolo chiave nella scelta e nella diffusione degli strumenti informatici per i professionisti del domani.



coerente potrebbe avere luogo. Viviamo in un mondo in cui la vista è sicuramente il senso predominante; luci psichedeliche, effetti speciali, virtualità, ologrammi sono realtà più o meno vicine ma che ci coinvolgono tutti. Con l'uso dei Mac siamo riusciti a divenire creatori attivi e non più spettatori passivi. Ognuno di noi, con lavori come l'ipermedia, si è espresso intimamente, dimostrando le più disparate attitudini, passioni, gusti, ma soprattutto delineando la propria persona, il proprio carattere. Il nostro corso di studi ci ha permesso di essere un Gymnasium per le nostre idee, i Mac sono stati gli strumenti con cui metterle in atto e ci hanno permesso di riscoprirci un po' tutti artisti del futuro, gra-

fici, ideatori d'animazioni, creatori di siti web, insomma hanno permesso una parte della nostra realizzazione personale. Tanti sono stati gli obiettivi che abbiamo raggiunto comunicando e lavorando in laboratorio - che amiamo definire la nostra seconda casa, per il tempo infinito che passiamo di fronte ai "nostri" Mac - e tanti sono quelli che ci riserviamo e ci poniamo per il futuro (tra cui anche il riconoscimento delle nostre competenze scolastiche). Pico De La Mirandola diceva: "L'uomo è fautore del proprio destino": dopo questi quattro anni credo di poterlo affermare riguardo me stessa, e credo che questo sia il più alto obiettivo che ho raggiunto nel mio Liceo della Comunicazione.

**Imparare sul Mac.** Screenshot dei corsi su DVD relativi a lezioni su Final Cut (tecniche di montaggio), Flash (animazione forma con il testo), LiveType (gestione degli effetti di testo)