

“MultiLab”: esperienze e soluzioni metodologiche su *Desiderio & Riconoscimento*. Il laboratorio del ForFilmFest 2011

Terza parte

L'INFOGRAFICA ANIMATA PER LA FORMAZIONE

di Giacomo Prati* e Matteo Zocca**

*“Il pensatore somiglia molto al disegnatore
che vuol riprodurre nel disegno
tutte le connessioni possibili”.
(Ludwig Wittgenstein)*

L'infografica animata

L'infografica animata (in inglese animated infographic o animated information graphic) organizza e rappresenta graficamente dati e informazioni, cercando di coniugare la funzionalità con l'estetica. È chiamata info-grafica perché viene costruita usando una combinazione di immagini e parole che operano in un sistema verbale-visuale, di conseguenza offre l'opportunità di accrescere l'efficacia della comunicazione dell'informazione.

Con una crescita costante negli ultimi anni, l'infografica animata è diffusa a mezzo internet nei giornali online, nelle riviste scientifiche, nei siti dedicati alla formazione e nei più aggiornati strumenti multimediali.

Il caso della RSA

La RSA, che sta per “Royal Society for the encouragement of Arts, Manufactures and Commerce”, è stata tra le prime ad aver messo a punto un metodo: viene preso un discorso tenuto da un esperto e ne viene illustrato il contenuto nel vero senso del termine, disegnandolo. Si

* Rappresentante Nazionale AIF Junior. Blogger, formatore e consulente allo sviluppo individuale ed organizzativo. E-mail: pratiformativi@gmail.com

** Rappresentante AIF Junior Emilia-Romagna. Formatore e consulente alla formazione e comunicazione. E-mail: matteo_zocca@libero.it

crea in questo modo una sorta di infografica disegnata su lavagna bianca man mano durante il discorso.

Questo metodo è ormai noto come “RSA animata”, che prende proprio il nome dalla società che per prima ha utilizzato il modello.

Il ruolo dei fumetti

Le tecniche dell'arte del fumetto possono essere integrate alla formazione e alla comunicazione aziendale, essendo uno strumento ad alto contenuto metaforico.

Come sappiamo il fumetto è un linguaggio costituito principalmente da immagine e narrazione. Appartiene alle più moderne arti visuali. Esso è in larga parte utilizzato a fini narrativi ed è spesso definito "letteratura disegnata".

Il fumetto nella didattica coinvolge in maniera esperienziale e attraverso la creatività, l'ironia e la lettura critica, le persone possono apprendere nuovi contenuti.

Il laboratorio del ForFilmFest

Il laboratorio svolto dal team di “Fumetto d'Impresa” durante la V edizione del ForFilmFest, parte dai documentari “Cambiare i paradigmi dell'educazione” di Ken Robinson e “Come nascono le buone idee” di Steven Johnson. Basandosi su di esso e sulla sua struttura di infografica animata, una sorta di disegno-documentaristico, il gruppo, composto da 8 persone, ha elaborato uno speech formativo sui temi del “Desiderio e del riconoscimento”. L'impostazione del progetto si è focalizzato sulla predisposizione dello storyboard e della sequenza narrativa del discorso. Il lavoro può essere considerato la base per la realizzazione di un vero e proprio documentario filmato. Questa creazione finale, comunque, non è avvenuta nella sede del Festival per motivi di tempo e per le attrezzature necessarie.

Struttura del laboratorio

Il laboratorio si è articolato in una sessione di 3 ore e 30 min, secondo le seguenti fasi:

- 1. introduzione** sugli obiettivi del laboratorio;
- 2. presentazione e visione** delle infografiche animate: “Cambiare i paradigmi dell'educazione” e “Come nascono le buone idee”
- 3. commenti** sugli esempi presentati
- 4. brainstorming** sul tema “Desiderio e riconoscimento”
- 5. mappa concettuale** sulla base del brainstorming

6. ricerca delle **metafore** collegate ai concetti espressi nella mappa
7. stesura dello **speech** sintetico intorno alle parole chiave
8. ideazione dello **storyboard**
9. creazione dello storyboard e delle basi del disegno su un cartellone.
10. **debriefing** conclusivo
11. **presentazione** del prodotto del gruppo di lavoro in plenaria.

I professionisti

Lo strumento dell'infografica animata, così come gli altri strumenti legati alle tecniche illustrative e del fumetto, ha bisogno di operatori professionalmente preparati in grado di valorizzarne le grandi potenzialità. I progetti, altrimenti, rischiano di essere banalizzati e diventare solo dei momenti d'animazione e di intrattenimento per chi vi partecipa. Questo può accadere sia qualora l'attività venga portata avanti da fumettisti che si improvvisano consulenti, sia nel caso in cui ad agire siano formatori che si improvvisano sceneggiatori.

La figura del formatore è sì fondamentale, ma si lega strettamente a quella del fumettista e dello sceneggiatore. Essi devono riuscire a guidare il gruppo, veicolando le idee ed i messaggi che emergono dai partecipanti, al fine di produrre un messaggio interessante e che susciti riflessione.

Il formatore, in sostanza, deve saper facilitare il processo formativo ed allo stesso tempo valorizzare l'esperienza artistica. Non è pertanto necessario che il formatore sia un disegnatore, ma deve ben conoscere la tecnica del fumetto e saper gestire la metodologia all'interno dell'aula. Il suo compito, infatti, non si conclude nel momento in cui il fumetto vede la luce. Anzi, per tutta la durata dell'attività, deve monitorare gli aspetti consci ed inconsci sviluppatasi durante il laboratorio e valorizzare, esplicitandola, la condivisione e la socializzazione messa in pratica dalle persone coinvolte nell'esperienza.

Sono questi gli elementi che fanno risultare molto importante il suo ruolo nelle fasi di briefing, di debriefing e di valutazione finale dell'intervento formativo, momenti fondamentali per verbalizzare l'esperienza e trasferire l'apprendimento in ambito organizzativo. Il fine ultimo di questa figura è quello di analizzare e sottolineare l'utilità dei risultati ottenuti, dando così valore concreto all'esperienza. Competenza e professionalità del formatore sono quindi requisiti fondamentali per garantire la correttezza, la qualità e l'efficacia del processo e per valorizzare

strumenti formativi e comunicativi così ricchi come il fumetto e l'infografica animata.

Osservazioni conclusive

L'infografica animata e più in generale le tecniche illustrative per la formazione, come si è potuto sperimentare durante il laboratorio, possono agire su tre livelli: quello dei contenuti, quello della creatività e quello grafico.

E' evidente come l'approccio metaforico debba essere guidato per fare in modo che la metafora artistica non prevalga su quella concettuale, ma l'accompagni. Più che un bel disegno occorre un linguaggio efficace ed un contenuto che stimoli l'apprendimento. Sono le parole chiave e le sequenze logiche scelte che, rappresentate, fanno la differenza. Ciò diventa ancor più fondamentale nel caso in cui gli stessi partecipanti vogliano cimentarsi nell'opera artistica. A questo proposito, a prescindere dalla scelta agita, è opportuno sottolineare come un'alta qualità a livello grafico possa dare un valore aggiunto per tutti coloro che dovranno vedere l'opera finita.

Come anticipato in precedenza, la nostra esperienza si è conclusa con la costruzione dello storyboard. Ciò ha significato analizzare i ricchi contributi dei partecipanti sul tema "desiderio e riconoscimento", arrivare ad un punto in comune e sintetizzarlo in maniera chiara. Questo aspetto, è un altro elemento che è bene evidenziare. Un'infografica animata difficilmente dura più di 8/10 minuti, proprio perchè altrimenti sarebbe elevato il rischio di non mantenere alta l'attenzione di coloro che la guardano. L'appetibilità, infatti, è l'elemento imprescindibile che deve guidare l'intero processo di ideazione, progettazione e realizzazione dell'infografica, uno strumento a molti ancora sconosciuto, ma che col tempo acquisirà sempre più spazio nel mondo comunicativo e formativo.