

Cross-medialità e IA nel video-gaming, nell'arte e nel cinema

Simona Novakova Gueorguieva
s.gueor@gmail.com

Abstract. L'universo del *video-gaming* e, di rimando, quello delle consolle di gioco, si sono evoluti. Alla nascita, lo scopo che ne motivava la fruizione era a chiaro carattere ludico: un divertimento, un'evasione, uno svago. Con l'affinarsi delle tecnologie dei nuovi media e con il passaggio dall'analogico al digitale, la consolle di gioco e la struttura dei pad di gioco cambiano, e cambia anche la percezione umana dello spazio riprodotto entro la cornice, ed il rapporto con le interfacce. Lo *shifting* bidimensionalità > tridimensionalità e *joypads* analogici > digitali è una chiave di volta che ispira numerosi quesiti: in che modo l'orientamento spaziale virtuale è connesso a quello reale? In che modo, quindi, l'organizzazione dei fenomeni virtuali incide sulla percezione dell'esperienza del vero? In che modo il *mapping* dei *joypads* è misura per valutare le sempre nuove esigenze umane nel rapporto con il videogame? Si può ancora parlare di videogames come simulatori del reale, o lo scopo sta cambiando? E se il *video-gaming* fosse divenuto molto più che simulazione tramite interfaccia? La struttura della cornice e, quindi, dello schermo, è evidentemente cambiata con l'evoluzione dei messaggi che contiene. E' possibile collegare il mondo artistico con quello del *video-gaming* sotto la matrice comune del messaggio semiotico che riplasma il suo stesso contenitore. Qual è il ruolo, rinnovato, dell'interfaccia nel passaggio di informazioni tra utenza e messaggio? In che modo l'arte astratta, il design e l'architettura hanno ripensato il proprio messaggio? E quali le connessioni tra il nuovo ordine spaziale e concettuale che ne deriva e il web 2.0? In questa sede ci si proporrà di riflettere sul rapporto, indissolubile, tra architettura dell'informazione nel *video-gaming* (con particolare riferimento alle implicazioni sulla realtà percepita e quella suggerita e un'analisi approfondita sulla struttura fisica dei dispositivi di gioco) e la struttura informativa nel cinema e nell'esperienza artistica astratta. La chiave di lettura essenziale sarà il concetto di cross-medialità: è possibile considerare questo principio in senso allargato, come connessione tra i ruoli e i contenuti informativi dell'arte contemporanea, la realtà-bis (o meta-realtà?) che il *video-gaming* struttura e l'architettura della comunicazione del cinema?

Keywords: cross-medialità, orientamento spaziale, video-gaming, joypads, HCI, mimesi, ipermediazione, interattività, ri-mediazione, modularità

1. Cornici. Contenitore, contenente, contenuto.

All'arte dobbiamo l'introduzione di un elemento che verrà poi largamente impiegato nei secoli per arrivare, infine, a diventare essenziale per qualunque nuovo medium: lo schermo. L'oggetto si presenta come una struttura generalmente di forma rettangolare o, più raramente, quadrata, che funge da contenitore di un'immagine ed è, questa, la semplificazione che ci ricorda la funzione, in arte, che assume la cornice. Una "scatola" in cui si svolge una storia statica i cui confini sono segnati dalle rette che la supportano, similmente agli infissi delle finestre, ad una vetrina, ad uno specchio.

Una cornice¹ è percepita dall'orientamento umano in relazione ai *livelli* con cui dialoga, che spiegheremo prendendo come esempio un messaggio, l'opera d'arte in sé, la sua cornice e l'ambiente che va ad abbellire: un primo livello potremmo definirlo del "contenente" ossia, in questo caso, una galleria d'arte; il secondo livello, del "contenitore", vale a dire la cornice in sé e per sé in cui è compreso il terzo livello, quello del "contenuto", ovvero il messaggio, il dipinto.

Il concetto di spazialità è fondamentale in questa tripartizione, poiché è sulla percezione dello spazio "contenente" in relazione al "contenitore" che il "contenuto" verrà poi manipolato e riproposto al pubblico, cercando di annullare l'intuizione del primo livello e, di conseguenza, quella del secondo livello per aumentare la credibilità dell'ultimo (il principio del teatro e, in maggior misura, del cinema) oppure, di contro, enfatizzando il ruolo del secondo livello rispetto al primo e al terzo (la monitor-era).

Già nella tragedia dell'antico teatro greco era stato utilizzato il concetto di "contenente" e "contenitore" per stabilire la relazione tra il coro, rappresentante una collettività cosciente ed onnisciente che giudica e guida, e l'*hypokritès*, l'attore, che vive come singolo il presente della rappresentazione nella sua puntualità.

Il coro, infatti, da cui si distaccava il *corifeo* pronto a dialogare con la scena, entrava dalle *parodoi*, i corridoi situati tra il palco e la cavea, per fermarsi nell'orchestra, spazio in cui rimaneva per tutta la durata dello spettacolo. Potremmo dire, quindi, che il pubblico seduto sugli spalti percepisce sé stesso in quanto "contenente" e, al contempo, viene rappresentato da un coro che fa da cornice, da "contenitore" alla vicenda che si sta svolgendo sul palco, cioè il "contenuto", mentre dialoga sia con gli spettatori, in quanto rappresenta l'etica e i dubbi della collettività, sia con l'*hypokritès*, proprio come un filtro della comunicazione, proprio come uno schermo.

Questo concetto trascina con sé uno strascico derivante direttamente dall'etimologia di "schermo", parola che discende dall'antico alto tedesco *skerm* il cui significato è "scudo", "riparo", che suggerisce l'idea dello "stare dietro a qualcos'altro": lo schermo, quindi, è la cornice fisica dietro alla quale si sviluppa un evento dinamico, come un video, o statico, come un'immagine, e che, di volta in volta, si distingue nella sua funzione in base all'interfaccia che ci propone, sia questa tipica dei computer, della televisione o di quant'altro si forgi di un *display*.

Tornando al concetto di schermo, però, sarà utile riproporne le tipologie che il Manovich riconosce ed elenca ne "*Il linguaggio dei nuovi media*", a partire dalla definizione di schermo come cornice di una realtà il cui presupposto essenziale è l'esistenza di uno spazio virtuale altro², si parla, cioè, del c.d. "schermo classico", di forma rettangolare, contenente una sostanza visiva statica cui ci avviciniamo frontalmente la cui struttura è sopravvissuta fino ai giorni nostri, nella sua estetica.

Il distinguo successivo va operato in merito a quello che viene definito "schermo dinamico", affermatosi con l'acquisita supremazia del cinema. Quando il *frame* dietro al quale si sviluppa una vicenda in mozione diventa simulazione della vitalità, esso racconta una dimensione in cui l'immedesimazione è più forte e grandiosa, come lo spettacolo

¹ Un concetto già trattato da Ortega y Gasset, che avvicina concettualmente cornice e finestra: "la cornice ha qualcosa della finestra, e la finestra ha molto della cornice. Le tele dipinte sono buchi di idealità praticati nella muta realtà delle pareti: brecce di inverosimiglianza a cui ci affacciamo attraverso la finestra benefica della cornice. D'altra parte un angolo di città o di paesaggio, visto attraverso il riquadro della finestra, sembra distaccarsi dalla realtà e acquistare una straordinaria palpitazione di ideale. Lo stesso accade con le cose lontane che distacca la sicura curva di un arco". Fonte: ORTEGA Y GASSET, Josè (1986), *Meditazione della cornice in Meditazioni del Chisciotte*, Napoli: Guida.

² Ricordiamo i livelli del "contenitore" e del "contenuto" riferiti alle tecnologie computerizzate.

cinematografico, in cui la dimensione della proiezione è tanto più coinvolgente quanto più riesce a farci dimenticare del primo livello, quello del “contenente”.

Citando Norman Bryson:

“Pur essendo in grado di presentare una profondità scenografica, lo schermo del computer è evidentemente diverso dalla finestra dell’Alberti³ o del Rinascimento⁴; la sua superficie non svanisce mai davanti alle profondità, ma lo schermo del PC non si comporta nemmeno come l’immagine modernista. Non è in grado di mettere in luce la materialità della superficie (dei pigmenti sulla tela) perché non ha materialità di cui parlare, se non nel gioco delle luci.”⁵

E, a proposito della differenza apprezzabile tra le finestre virtuali che possono essere aperte con un computer e le cornici tradizionali:

“In sostanza, l’intero ordine della cornice viene abolito, sostituito dal nuovo ordine della sovrapposizione o del tiling.”⁴⁹

Ma con la digitalizzazione e l’affermazione del computer e, di rimando, dell’interattività totale, a scomparire è lo schermo stesso, lasciando il posto al monitor: non più mero contenitore, lo schermo si riadatta alla mobilità virtuale e alle sue infinite possibilità, a cominciare dalla familiarità con la terza dimensione, per generare un approccio evoluto ai variegati contenuti della comunicazione computerizzata: lo spettatore diventa utente, il che implica un ruolo attivo e consapevole, che dialoga con un monitor, somigliante più ad un’estensione delle capacità e dei capricci dell’utenza, piuttosto che ad un divisorio tra mondo reale e mondo rappresentato.

2. Videogaming interattivo, ipermediale, cross-mediale.

L’universo dei *videogame* è l’ispirazione chiave di questo studio. Non solo l’esigenza di maggiore interattività e multimedialità ha portato a strabilianti risultati nell’ambito della simulazione di una moltitudine di azioni ed ambientazioni con un livello di dettaglio a dir poco stupefacente, ma ha richiesto una progressiva rielaborazione della struttura, della semiotica e dell’estetica delle interfacce e dei *pad* di controllo.

A partire, infatti, dalla tradizionale forma rettangolare del *joypad* analogico del Nintendo NES, le graduali modifiche fisiche del *controller* andranno di pari passo con una mappatura differente dell’universo virtuale di riferimento.

Il *joypad* digitale, infatti, è funzionale alla nuova abilità che si richiede al giocatore in virtù delle grandiose possibilità del 3d: il senso dell’orientamento.

I rompicapo e labirinti si ripropongono con un nuovo modo di viverli; la prevedente bidimensionalità viene sacrificata in nome della capacità del 3d di favorire il *transfert* completo del giocatore che andrà incontro ad esperienze visive e di movimento dalle innumerevoli possibilità di scelta. Vale a ben poco, quindi, la coordinazione del giocatore all’atto di premere i tasti nella giusta sequenza, se non si sviluppa, congiuntamente, un

³ “La finestra dell’Alberti differisce da tutte le altre in quanto funziona bene solo se non è completamente trasparente: per vedere il mondo, dobbiamo percepire la finestra”, Fonte: LO IACONO, Alfonso Maria (2000), *Autonomia, potere, minorità. Del sospetto, della paura, della meraviglia, del guardare con altri occhi*, Milano: Feltrinelli.

⁴ “La prospettiva rinascimentale, da questo punto di vista, ha inventato la tecnologia ad alta definizione, cioè la perfetta riproduzione del mondo, la copia che vorrebbe confondersi con l’originale, e la cornice-finestra, cioè la domanda sulla natura del quadro, la differenza tra copia e originale.” Fonte: LO IACONO, Alfonso Maria (2000), *Autonomia, potere, minorità. Del sospetto, della paura, della meraviglia, del guardare con altri occhi*, Milano: Feltrinelli.

⁵ Dall’articolo di Vivian Shobchack, “*Nostalgia for a Digital Object: regrets on the quickening of QuickTime*” in *Millennium Fil Journal* 4-23 n. 34, 1999 e da “*Summer 1999 at TATE*” di Norman Bryson, entrambi citati da MANOVICH, Lev (2001), *Il linguaggio dei nuovi media*, IV Edizione – marzo 2005, Milano: Edizioni Olivares.

senso degli spazi d'interazione costruiti in modo tale da offrire l'illusione di infinite opportunità di movimento.

Congiuntamente all'esigenza di classificare il mondo nel suo universo di proporzioni ed equilibri reali, gli strumenti di controllo dell'attività di gioco evolvono la propria forma: la digitalizzazione porta all'introduzione di levette in grado di simulare lo spostamento diagonale ma anche e soprattutto alla nascita di *pad* a forma di banana, che presentano, cioè, una sorta di allungamento alle estremità inferiori.

Questa deformazione è sintomatica di qualcosa che potrebbe essere pensato come risposta alle incertezze e allo spaesamento derivanti dall'affermazione di un ambiente d'azione a tre dimensioni. In altre parole, all'ampliamento delle opportunità d'orientamento e di interazione e al conseguente spaesamento provocato dal nuovo ordine costituito dal 3d, corrisponde la creazione di un riferimento solido che "riempie" i palmi delle mani con un'ergonomia *user-friendly* e, potremmo dire, *orientation-friendly*: la mano è guidata e rassicurata dalle curve dello strumento con il quale determina i propri successi (o insuccessi) virtuali. Al primo prototipo di pad "a forma di banana" del Sega Mega Drive, seguirà la grande rivoluzione di Sony con il celebre *controller* di Playstation, ad oggi, pur nelle successive proposte che, sostanzialmente, ne mantengono invariate le caratteristiche, il prodotto di gamma di maggior successo.



Assolutamente rivoluzionario e completamente differente dalle precedenti ambizioni delle varie case di produzione di *consolle* è, però, il Wii di Nintendo, che unisce il *mapping* e l'estetica del mondo analogico a quelli del digitale, presentando una gamma vastissima di simulazioni possibili.

Non solo sfrutta le grandezze del 3d, ma aggiunge una nuova proprietà di gioco, quale la modulazione dell'azione: che si tratti di testare la propria precisione sul campo da golf, piuttosto che la potenza del colpo sul tennis-court, l'utente potrà veder riprodotte le proprie *skills* con una fedeltà sempre crescente, di gioco in gioco. Wii ha raggiunto l'apice dell'affermato dominio della simulazione in prima persona (realizzando il sogno di moltissimi *aficionados* dei *future-movies* anni '80) con la commercializzazione di una pedana in grado di leggere gli spostamenti del soggetto che vi sta sopra.

Questa è in vero così anticonvenzionale da creare una nuova e, fino a poco tempo fa, inimmaginabile relazione con lo sport⁶, rendendo assolutamente obsolete ed impopolari le macchine e gli attrezzi con cui ci si ricostruiva una palestra in casa propria. Il pubblico del Wii desidera vincere, ma con strumenti e riconoscimenti tipici della realtà vissuta. Non più eliminare il maggior numero di minacce superando ostacoli improbabili in fantasiose ambientazioni, ma affrontare avversari concreti del proprio clan sociale⁷ o, in altri casi, sfidare i propri limiti fisici ed incrementare la resistenza e la struttura fisica.

⁶ Da considerare anche l'introduzione di programmi di esercizio yoga, pilates e simili.

⁷ Con il Nintendo Wii, come con le altre consolle precedenti, è possibile sperimentare l'esperienza del multiplayer, dilettandosi con o contro famigliari e/o amici sul terreno di gioco prescelto.

La capacità delle console e dei *game-pads* di rivoluzionare i nostri riferimenti è giunta al paradosso: si ricrea in piccolo anche la più ampia delle esperienze fisiche, suggerendo la possibilità di sostituire l'esperienza virtuale a quella reale e spogliandola, quindi, di accezioni tipiche delle attività *outdoor* o, semplicemente, attuabili solo recandosi fisicamente nel luogo in cui si possono svolgere, obbligando in qualche modo ad interagire con il mondo circostante.

Ad oggi è possibile riscontrare come interattività, ipermediazione e ri-mediazione siano state combinate per generare una quantità di esperienze virtuali impressionanti, specie nel mondo del *computer gaming*. Il pluricitato esempio di *Myst*⁸ della Brøderbund ci rivela la grandiosità di questa triade: il mondo in cui ci si trova è un covo di meccanismi che svelano altri luoghi paralleli su cui sono disseminati congegni il cui funzionamento va scoperto durante lo svolgimento del gioco stesso. Per fare ciò, il libretto che accompagna il CD-rom del *videogame* suggerisce che non si sta rischiando la vita e che l'obbiettivo non è certo aspettarsi che da qualche angolo spunti qualcosa di minaccioso intenzionato ad eliminarci, ma che tutto ciò che ci può servire è comportarci come fossimo nella nostra realtà, secondo il nostro sesto senso, osservando attentamente gli ambienti e dando magari un'occhiata alla libreria della torre. E' la libreria, perciò, il luogo chiave della storia. In essa il giocatore dovrà immergersi per apprendere quanto gli sarà utile per risolvere gli enigmi proposti e, a questo proposito, è richiamato a far uso del libretto cartaceo per appuntarsi quanto può essergli utile durante l'*iter* virtuale poiché non è permesso portar con sé nessuno dei tomi.

Questo continuo rimbalzare tra reale e virtuale è estremamente importante: anziché creare un senso di frammentarietà, infatti, rende l'esperienza totale e il *transfert*, già ben aiutato dall'impostazione di gioco in prima persona, ancora più forte. L'esplorazione dei mondi è accompagnata dalla continua consultazione degli appunti, dall'interazione dell'ambiente circostante, muto e privo di vita. Il terzo capitolo di *Myst*, inoltre, prosegue la tradizione dei precedenti meravigliando lo spettatore con le sue ambientazioni graficamente eccelse ed impressionantemente dettagliate ma distinguendosi per la quantità di sezioni in cui l'esplorazione del campo visivo è ovunque possibile a 360°. Il mistero, così, viene spezzato da magnifici momenti di turismo grafico in cui paesaggistica, geologia e botanica si intrecciano tra immensi e vertiginosi precipizi, resti di culture scomparse e stupendi giochi di luci naturali ed artificiali. L'interazione con libri, apparecchi meccanici, strumenti musicali e il necessario senso dell'orientamento rendono il gioco cross-mediale: da un medium all'altro, l'intreccio si scioglie e le informazioni si rivelano all'attento osservatore in sequenza modulare, catapultandolo da un ambiente ad un altro man mano che prosegue l'avventura.

Un'importante menzione si deve a *The Sims*⁹, che offrì al mondo il primo *interactive reality game*, una combinazione tra gioco e simulazione del quotidiano con tutte le sue meccaniche: l'alimentazione dei personaggi, l'igiene personale, la socializzazione, fino ad arrivare alla costruzione di una carriera e alla decisione di metter su famiglia. La ipermedializzazione e l'interazione in questo caso si rivelano totali, poiché le dinamiche della vita vera coincidono perfettamente con quelle del gioco, il quale, però, permette di migliorare ed accedere a situazioni di eccellenza (ad es. nel lavoro) o di miseria che raramente sono riscontrabili nel quotidiano e che comportano prevedibili conseguenze. E' un modo, se vogliamo, di ri-mediare la nostra realtà, sostituita (e non solo simulata) dal computer.

Nonostante i giochi d'azione, i cosiddetti "*picchiaduro*" e gli *arcade*, siano caratterizzati dalla sopraffazione del nemico per eliminazione del medesimo mentre si avvanza man mano negli ambienti, questi hanno incontrato un graduale ampliamento degli obbiettivi di gioco e delle opportunità d'interagire con gli ambienti. Anche i popolarissimi *thriller/horror arcade* si sono evoluti, come ad esempio *Fahrenheit*¹⁰, che inscena storie a tematica sempre più sociale e sempre meno fantastica, a suggerire che l'orrore parta dalle devianze della realtà. Questo processo, in vero, deriva dalle pellicole del genere che, come accade ne "*Il Sesto Senso*"¹¹, fondono il fantastico con il reale con un incastro perfetto, rendendo le due dimensioni continue. Un esperimento rivoluzionario si concretizza con la

⁸ La Brøderbund dei fratelli Doug e Gary Carlston produsse *Myst* nel 1993, creato da Robyn e Rand Miller, fondatori della [Cyan, Inc.](#) (poi, [Cyan Worlds, Inc.](#)). Dopo la chiusura della Brøderbund nel 1999, i diritti del gioco passarono a Ubisoft.

⁹ *The Sims*, distribuito dalla EA Games. La prima uscita avvenne nel 2000.

¹⁰ Prodotto sviluppato da da Quantic Dream e pubblicato da Atari nel 2005.

¹¹ Titolo originale: "*The Sixth Sense*", regia di M. Night Shayamalan, anno 1999.

commercializzazione di Fahrenheit: questo gioco, infatti, fonda l'elemento misterioso ed orrorifico sul labirinto di personalità che è possibile penetrare scegliendo l'uno o l'altro personaggio. Inoltre, il risultato delle scelte del *player* cambia di volta in volta, portando a conclusioni insospettabili. Con una dinamica che strizza l'occhio a The Sims, i protagonisti debbono essere mantenuti con l'umore alto per affrancarli dal rischio del suicidio, al quale precede una fase depressiva in cui si viene catapultati in flashback e flashforward cinematografici. Si inseriscono, così, due nuove variabili nel *gaming*: il peso delle scelte del singolo sulla collettività e le conseguenze psicologiche degli errori (e del scarso amor proprio). Nessun *videogame* precedente ha sviluppato un livello così specifico di ipermediazione ed interazione, congiuntamente, laddove una grande quantità di soluzioni di gioco si apre ad ogni nuova scelta, ampliando smisuratamente la libertà del *player*. Questo, naturalmente, poggia su di uno studio raffinato della psicologia umana, laddove si rende necessario, ad un livello superiore, pilotare il proprio personaggio prevedendone le reazioni psichiche e, ad un sub-livello, cercare la connessione tra la propria mente e quella del soggetto con cui ci si sta misurando.



Il *videogaming*, quindi, deve molto al linguaggio cinematografico e alla struttura emotiva costruita dal montaggio, costituendosi non più come sola evasione ludica dalla realtà, ma come metafora di vita, partendo dalle abitudini semiotiche nel classificare lo spazio e l'orientamento per arrivare a restituire all'utente un transfert emotivo totale, puntuale ed assolutamente reale in cui l'immedesimazione è favorita dai linguaggi tipici di altri campi comunicativi (il cinema, appunto).

D'altro canto anche il cinema stesso deve moltissimo ai nuovi media e alle opportunità grafiche, stilistiche e psicologiche derivanti dall'abitudine ad un *videogaming* dalla personalità così complessa.

3. Il Cinema cross-mediale.

La cross-medialità¹² è un'inclinazione riscontrabile nella attuale società dell'informazione ed è da intendersi come la possibilità (e la tendenza) di approfondire un messaggio veicolato su di un certo medium (ed es. la televisione) attraverso altri medium (ad es. Internet). Le possibilità d'interazione nel *videogaming* più avanzato e psicologicamente raffinato derivano dal riadattamento di alcuni artifici cinematografici, che possono a loro volta essere pienamente compresi ed apprezzati se si è a conoscenza dell'universo della grafica computerizzata.

In questo modo, infatti, l'interattività si traduce nella lettura trasversale delle informazioni e dei canali che le trasmettono, richiedendo ai fruitori del messaggio lo sviluppo di una capacità d'orientamento nell'universo mediale *tout court* per poter filtrare, assemblare e de-assemblare gli elementi che ogni mezzo di comunicazione può offrire¹³.

Ciò che è interessante rilevare è in che modo il concetto di cross-medialità possa essere reinterpretato ed esteso parlando della tendenza di alcuni media a fondersi e ricomporsi con

¹² Si veda a questo proposito GIOVAGNOLI, Max (2009), *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Milano: Apogeo Saggi.

e attraverso altri media e linguaggi, per ampliare la semantica di riferimento creando una linea continua tra mondi apparentemente lontani.

Riprendendo nuovamente il cinema, è interessante proporre alcuni esempi in cui il concetto di cross-medialità è da intendersi nel senso più ampio possibile, come la capacità di uno strumento comunicativo di enfatizzare certi aspetti del messaggio e di rielaborarne altri attraverso l'ausilio di un linguaggio che normalmente non gli apparterebbe, tipico di un altro medium.

Il cinema sperimentale offre senz'altro una quantità infinita di spunti, in questo senso, ma è utile fare riferimento in particolare al "*Sayat Nova*"¹⁴ di Serguei Paradjanov che si delinea come una pellicola assolutamente atipica: a parte l'assenza di linearità e di una vera e propria trama, il film si presenta come una composizione enigmatica di foto in movimento, dove elementi umani che svolgono movimenti ripetitivi si intrecciano con quelli prevedibili di oggetti il cui moto è, naturalmente, indotto.

I fotogrammi sono apparentemente statici, appunto come una fotografia, ma dinamicamente equilibrati. Il tutto viene spezzato dall'unico elemento che scuote l'architettura dei racconti presentati nel film, un bambino-simbolo che interagisce con un articolato sistema di altri simboli, in una metafora globale che racconta l'opera e la vita del poeta armeno Sayat Nova.



E' la raffinata simbologia, infatti, la trama del film, come se ogni foto in mozione fosse un'interfaccia a sé stante e nascondesse dietro di sé un linguaggio attraverso cui leggere gli impulsi della pellicola. La sensazione di frammentarietà che regala ogni passaggio da un equilibrio ad un altro è, però, l'unica vera protagonista, dove è possibile percepire, talvolta quasi come una necessità, la presenza non solo della cornice-schermo che riproduce il film, ma anche quella di una cornice interna al film stesso. "*Sayat Nova*" si afferma, così, come un esperimento di "cinema da appendere al muro", con quadri che si muovono e sussurrano i propri sensi ermetici entro una tela che tela non è e che permette la dinamicità.

In un film di Lars Von Trier, "*Dogville*"¹⁵, si rileva il rifiuto del valore della postproduzione cinematografica e dei suoi artifici nella scelta di una struttura scenografica che si colloca a metà tra il palcoscenico teatrale e uno schizzo da *storyboard* cinematografica.

Il film è insomma costruito sulle basi delle basi del cinema, in un senso storico (il retaggio teatrale) ed in uno tecnico (lo *storyboard*), con una piantina rudimentale della città in cui si svolge la scena, pochi elementi scenici ed uno sfondo indefinito, come un buco nero inespessivo che non ci permette di collocare la vicenda in un luogo preciso e dove neppure il tempo del racconto coincide con l'epoca di cui sono tipici i costumi dei personaggi.

¹⁴ *Sayat Nova*, o *Цгем ցпанամ* (titolo inglese *Colour of the Pomegranate*) – 1968. Sayat Nova è un celebre poeta della cultura armena.

¹⁵ Anno 2003.



La risposta di L. Von Trier alla digitalizzazione del cinema è di chiusura e rifiuto, preferendo proporre un cinema che si spoglia anche dell'opulenza dei fondi monetari destinati alle produzioni mastodontiche, ritrovando il proprio senso nel minimal teatrale e nella potenza del messaggio, con un concetto di ri-mediazione teatro-centrica. La scelta stilistica, infatti, frena inevitabilmente il *transfert* emotivo: è impossibile non percepire lo spazio in cui si collocano le scene come finto, arrangiato. Allo stesso modo, è impossibile non percepire la cornice, lo schermo (o il palcoscenico) in cui si svolge la trama.

In *"The Pillow Book"*¹⁶, o almeno in alcune sue parti, la storia principale del film ha luogo entro una cornice-schermo che "protegge" gli eventi tra i protagonisti dalle intersezioni grafiche dell'in-schermo che li contiene: Greenaway affida a questo singolare montaggio la forza di provocare un'enfasi sull'intimità che si consuma pur essendo questa parte di un riquadro che è compresa in un secondo riquadro e che, quindi, rende ben cosciente lo spettatore del suo essere esterno all'atto, impedendo che il *transfert* avvenga. L'emotività non è chiamata in ballo, come prevedibile, dalle immagini che si intersecano tra di loro nei due schermi che vediamo, ma è da ricercarsi in quello spazio grafico isolato che sottolinea la forza del momento in quanto segreto, come se vi assistessimo attraverso il buco della serratura, da buoni *voyeur*.

L'uso di 'finestre' ha come scopo il rifiuto della linearità del racconto tipica dell'intreccio teatrale, in contrapposizione con una fabula cinematografica libera e modulare.

In ogni 'finestra' si svolge *l'hic et nunc* della 'finestra' stessa, senza che le varie sezioni debbano per forza essere storicamente coerenti tra loro. Il principio della modularità assiste la post produzione cinematografica digitalizzata, poiché è ben semplice estrapolare momenti di filmato, editarli ed aggiungerli a momenti del video per i quali non erano originariamente stati concepiti: è il *quid* del nuovo medium per eccellenza, il computer.

Lo stesso cinema che si servì dello schermo dinamico¹⁷, oggi si serve del monitor raggiungendo vette di varietà compositiva e di forza comunicativa prima impensabili. Manovich ha attuato, ad esempio, un interessante esperimento visivo chiamato Soft Cinema¹⁸ che interseca numerose forme d'arte, quali il cinema in sé e per sé, l'architettura, le installazioni video, render di design e molto altro. Il progetto ha portato alla realizzazione e pubblicazione di un DVD dal titolo *"Soft Cinema: Navigating the Database"* che risponde alle domande legate alla possibile futura applicazione del cinema nell'epoca della computerizzazione e in quella dell'ordinamento digitale.

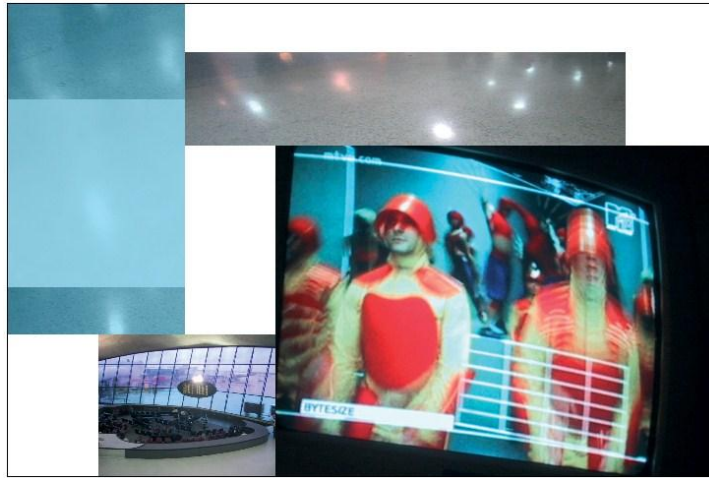
Il monitor di cui si serve per connettere tra loro le immagini è al contempo un'interfaccia selettiva ed una composizione grafica modulare che ricorda molto i blocchi di colore rappresentati da Mondrian.

¹⁶ Di Greenaway, Peter - anno 1996. Titolo italiano: *I racconti del cuscino*.

¹⁷ Ved. Manovich, Lev (2001), *Il linguaggio dei nuovi media*, IV Edizione – marzo 2005, Milano: Edizioni Olivares.

¹⁸ In merito, il direct link: <http://softcinema.net/>

Fotografia, teatro, computer monitor, struttura 'a finestre': il cinema attinge liberamente da medium le cui peculiarità strutturali contribuiscono a creare un messaggio cinematografico cross-mediale.



4. Conclusioni. AI e *cross-medialità* in universi integrati.

Il design moderno non manca di confermare le tendenze messe in luce fin'ora: la cross-medialità è da ritrovarsi nell'integrazione di oggetti del quotidiano con gli ambienti in cui vengono inseriti e, talvolta, corrisponde alla fusione di un oggetto con un altro.

Durante l'Expo del Salone del Mobile 2010 Indesit¹⁹ ha presentato il progetto *Aqualift*, che prevede l'integrazione di lavastoviglie e lavello in un'unica zona.



Food avenue prevede un piano di cottura integrato alla superficie del tavolo da pranzo, esteso lungo tutta la sua lunghezza.



¹⁹ Siemens Group.

Allo stesso modo appare interessantissima l'idea di accorpate la cappa di smaltimento degli odori situata solitamente sopra al piano di cottura assieme al forno in un unico elettrodomestico.



E che dire della possibilità di inviare un sms al proprio frigorifero per attivare la funzione di scongelamento cibi a distanza?

Come nell'architettura del web e, in generale nell'AI dei campi creativi citati, quindi, appare evidente come anche design e concetto di usabilità si siano adattati alla tendenza di fondersi con altri linguaggi e altri oggetti.

Il web presenta in generale una struttura votata all'integrazione, cross-mediale e modulare.

Dappertutto è possibile condividere un elemento multimediale tramite i vari social forum; un video su YouTube è collegato sia con altri video correlati che con il proprio *uploader*, il quale a sua volta possiede una pagina personale nella quale è possibile indicare il proprio sito web o un blog, in cui si troveranno testi, immagini e *hyperlinks*, i quali apriranno altre pagine e così via.

La struttura dei collegamenti implica un'integrazione tra linguaggi che prevede una conoscenza ed una assoluta facilità da parte dell'utenza nel maneggiare messaggi differenti tra loro.

Allo stesso modo, le forme creative sopracitate si adeguano ricreando il medesimo ponte tra un medium ed un altro, tra una semiosi ed un'altra, tra un campo comunicativo e l'altro.

L'assimilazione dell'interfaccia computer da parte di altri media è un processo che pare inevitabile, il che fa desumere che il destino delle interfacce sia quello di seguire il modello *Human-Computer-Interface* (HCI), con buone probabilità di sostituirsi a tutte quelle esistenti. L'HCI ha la funzione di mediare tra l'utente e la macchina, consentendo di eseguire svariate operazioni: la sigla accorpa l'utenza assieme all'interfaccia del computer, considerando quest'ultima l'estensione dell'azione umana, modellando una nuova semantica tecnologica che dialoghi direttamente con l'utilizzatore, interattivamente coinvolto.

Così, anche il videogaming annulerà progressivamente ogni possibile confine: la corsa alla simulazione virtuale ha raggiunto l'obiettivo di far coincidere la persona reale con l'ambiente di gioco. E' il caso del progetto Natal di Xbox 360. La nuova periferica della casa di Redmond consiste in una barra di plastica da appoggiare accanto al televisore: grazie ad una camera RGB, ad un sensore di profondità, ad un processore apposito che usa un software proprietario e ad un microfono *multi-array*, questa videocamera traduce i movimenti del corpo del videogiocatore direttamente in azioni che si trasferiscono in tempo reale sul corpo del personaggio comandato a schermo.

Lo stesso gps è stato utilizzato per sviluppare una periferica di gioco che offre la possibilità al *player* di gareggiare in tempo reale con il pilota di Formula Uno preferito. La tecnologia, infatti, di per sé presenta un problema legato ai margini di approssimazione nella lettura della posizione e del movimento in tempo reale dell'oggetto monitorato. Il problema è stato risolto grazie alla tecnologia OmniSTAR che calcola in tempo reale le imprecisioni e ritrasmette i dati corretti. E' stato così possibile creare un'esperienza di gioco assolutamente unica in cui la capacità del giocatore è sfidata sulla pista reale da un addetto ai lavori per eccellenza.

Il mapping dei vari oggetti mediali va progressivamente a coincidere con quello tipico del web: ogni linguaggio, ogni struttura, ha in sé le caratteristiche cui l'architettura del web ci ha abituati, quali modularità e ipermedialità, cross-medialità ed interattività; allo stesso modo, gli oggetti mediali comunicano attraverso altri oggetti mediali integrandosi tra loro in una risultante complessa di linguaggi entro i quali l'utenza deve sapersi muovere agilmente. Essere "media-poliglotta", quindi, è l'esigenza dell'architetto dell'informazione, laddove costruire implica dover saper districare il complesso di integrazioni ed assimilazioni che avvengono tra i vari media e che, inevitabilmente, influenzano le esperienze creative così come influenzano l'orientamento dell'utente attraverso i labirinti di un web sempre più reale e 'vicino' e sempre meno virtuale e 'lontano'.

Bibliografia:

ALLEN, Mark – “*La scossa è abbastanza forte da farti allontanare la mano dal comando, quindi perdi letteralmente la capacità di rispondere al colpo quando vieni ferito in gioco.*”, The Believer, (Anno IV n. 7, settembre 2006) – Isbn edizioni, pp. 20-24, 2008.

AMADUCCI, Alessandro (1998), *Il Video. L'immagine elettronica creativa*, Torino: Lindau.

AMADUCCI, Alessandro (2000), *Segnali Video. I nuovi immaginari della video arte*, Asti: GS Editrice.

BARNEY, Matthew – “*Spostare tutti quei barili avanti e indietro e avere i capelli pieni di vaselina per cinque o sei giorni mi ha fatto pensare che o la smettevamo di fare queste cose oppure bisognava alzare la posta e rendere la faccenda ancora più complicata*”, The Believer, (Anno IV n. 10, dicembre 2006/gennaio 2007) – Isbn edizioni, pp. 84-95, 2008.

BOLTER, Jay David, e GRUSIN, Richard (2002), *Re-mediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano: Guerini & Associati SpA.

CASTELLS, Manuel (2002), *Galassia internet*, Milano: Feltrinelli.

COSENZA, Giovanna (2008), *Semiotica dei nuovi media*, Roma-Bari: Laterza.

COSTA, Mario (1990), *Il sublime tecnologico*, Salerno: Edisud.

DE MICHELI, Mario (2003), *Le avanguardie artistiche del novecento*, Milano: Feltrinelli.

DORFLES, Gillo (1961), *Ultime tendenze nell'arte d'oggi*, Milano: Feltrinelli.

FIDLER, Roger (2000), *Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media*, Milano: Guerini & Associati SpA.

FULLER, Matthew (a cura di) (2008), *Software Studies/A Lexicon*, The MIT Press (MA).

GIOVAGNOLI, Max – “*Cross-media. Le nuove narrazioni*” – Milano: Apogeo Saggi (2009)

HERZOG, Werner conversa con Errol Morris, The Believer, (Anno VI n. 5, giugno 2008) – Isbn edizioni, pp. 57-62, 2008.

HINTON, Andrew – “*The Machineries of Context*” – da <http://journalofia.org/archives/>

KIDD, Chip parla con Milton Glaser, The Believer, (Anno I n. 6, Settembre 2003) – Isbn edizioni, pp. 121-134, 2008.

LETHEM, Jonathan parla con Paul Auster, The Believer, (Anno III n. 1, maggio 2005) – Isbn edizioni, pp. 18-28, 2008.

LO IACONO, Alfonso Maria (2000), *Autonomia, potere, minorità. Del sospetto, della paura, della meraviglia, del guardare con altri occhi*, Milano: Feltrinelli.

LOGAN, Robert K. (2009), *Understanding New Media: Extending Marshall McLuhan*, Hampton Press, NJ.

MANOVICH, Lev (2001), *Il linguaggio dei nuovi media*, IV Edizione – marzo 2005, Milano: Edizioni Olivares.

MANOVICH, Lev and KRATKY, Andreas (1998) “*Soft cinema. Navigating the database*”, The MIT Press.

MANOVICH, Lev (2006), “*After Effects, or Velvet Revolution in Modern Culture*”, Part 1, <[http:// www.manovich.net/DOCS/motion_graphics_part1.doc](http://www.manovich.net/DOCS/motion_graphics_part1.doc)>.

MARZIANI, Gianluca (2001), *Melting pop: combinazioni tra l'arte visiva e gli altri linguaggi creativi*, Roma: Castelvechi.

McALLISTER, Chris – “*Triviotron: Examining Manovich's variability, database logic, and the myth of interactivity*” – unpublished essay, submitted to Professor Andrew MacTavish, Coure MM3A03

MENDUNI, Enrico (2007), *I media digitali*, Bari: Laterza

MIZZI, Salvo – “*Dal Hegel al web 2.0: tra materiale e virtuale*” - Nòva 24 (inserito da *Il Sole 24 Ore*)

MIZZI, Salvo (2008), “*Lo Spirito del Tempo: Da Hegel al Web 2.0: Tra materiale e virtuale*”, Nòva 24 (inserto de *Il Sole 24 Ore*), 22 maggio, pag. 9.

NEWITZ, Annalee, “*Art lingua: l'arte di costruire nuovi linguaggi. Come le nuove lingue generano nuovi mondi. Una grammatica per volta.*”, *The Believer*, (Anno II n. 2, marzo 2004) – Isbn edizioni, pp. 156-167, 2008.

POLI, Francesco (a cura di) (2007), *Arte Contemporanea*, Milano: Electa Mondadori.

POLI, Francesco (a cura di) (2007), *Arte Moderna*, Milano: Electa Mondadori.

SABA, Cosetta (a cura di) (2006), *Cinema, video, internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net.art*, Bologna: Clueb.

SAUNDERS, George, “*Questa per me è la massima aspirazione dell'arte: far vedere che non è vero niente ed è vero tutto*”, *The Believer*, (Anno II n. 2, marzo 2004) – Isbn edizioni, pp. 156-167, 2008.

SODERBERGH, Steven – “*La colpa è tutta del regista*”, *The Believer*, (Anno IV n. 6, agosto 2006) – Isbn edizioni, pp. 120-126, 2008.

VAN SANT, Gus – “*Il cinema moderno è un codice*” – *The Believer*, Anno VI n.3 marzo/aprile 2008) – Isbn Edizioni (2008)

WALCZYK, David and KOVACEV, Cedomir – “*Mediation as Message*” – da <http://journalofia.org/archives/>

The Turing Digital Archive
<http://www.turingarchive.org>

Australian Centre For The Moving Image
<http://www.acmi.net.au>

The Digital Art Community – GFXartist.com
<http://www.gfxartist.com>

TVSIntegro
<http://tvsintegro.blogspot.com>

Journal of Information Architecture
<http://journalofia.org/issue>