

Accademia di belle arti di Venezia A.A. 2007/08

Mora Stefano

**I nuovi media e lo spazio**

Informatica di base, Docente Manuel Frara

Nell'attuale logica dei computer, e più in generale nella cultura post-moderna, il concetto di spazializzazione ha assunto un ruolo sempre più rilevante rispetto alla realtà temporale e narrativa. La possibilità di accedere randomicamente agli oggetti mediali ha fatto sì che la logica sequenziale venisse assimilata ed annullata nella logica dello spazio navigabile.

Andremo ad analizzare le modalità attraverso le quali i nuovi media (o media digitali) ci hanno portato e ci stanno portando a percepire le dimensioni spaziali. Parleremo di "dimensioni" perchè, rifacendoci a "Il linguaggio dei nuovi media" di Lev Manovich suddivideremo lo spazio in tre tipologie: quella dello **spazio rappresentativo**, quella dello **spazio simulativo** e quella dello **spazio fisico-reale**.

E' importante precisare, prima di iniziare, che le argomentazioni trattate riguarderanno per lo più tendenze generali della cultura di massa e non toccheranno l'ambito delle varie sperimentazioni artistiche.

Per capire come, all'interno della dimensione rappresentativa, lo spazio abbia acquisito sempre più importanza, faremo riferimento alla mentalità con la quale generalmente venivano trattate le immagini in movimento nel cinema prima dell'avvento del digitale.

Il linguaggio cinematografico moderno ha determinato che, alla base della sua grammatica, stà il montaggio sequenziale delle scene filmiche. Il cinema digitalizzato postmoderno, naturalmente, non abbandona la logica del montaggio temporale, ma permette, affiancato ad esso, la diffusione e lo sviluppo di un altro tipo di montaggio, quello spaziale (compositing).

Il compositing video ha avuto anche diversi precedenti "analogici", per esempio i primi film di George Méliès o più recentemente le sperimentazioni video di Rybczynski, ma è con la diffusione del digitale che tale pratica diventa più agevole e possibile.

Mentre il montaggio tradizionale ha più a che fare con il trattamento della dimensione temporale di un film, il compositing consiste nel trattamento dello spazio all'interno delle singole scene.

Quella del compositing, non solo video ma pure a livello di immagini statiche, è una tecnica diffusissima anche (se non soprattutto) in ambito pubblicitario.

L'abilità dell'operatore consiste nel riuscire ad ibridare all'interno dello stesso spazio prospettico elementi provenienti da diverse fonti che possono consistere in varie tipologie di oggetti mediali, ad esempio foto, illustrazioni, modelli generati in grafica 3d o elementi video isolati tramite keying.

I software comunemente più utilizzati per il video compositing sono Adobe After Effect e Autodesk Combustion; molto spesso, in questo tipo di software, gli elementi vengono assemblati in ambiente tridimensionale, in modo da semplificare il lavoro assegnando ad ogni oggetto un diverso piano posizionabile.

Nel caso dell'immagine compositing invece, il software per eccellenza è Adobe Photoshop. Per quanto riguarda il montaggio spaziale all'interno di immagini fisse, si possono individuare precedenti storici, ad esempio, nei collage avanguardisti realizzati negli anni '20 da Rodchenko o Moholy-Nagy. Il tipo di spazio restituito dalle composizioni avanguardiste, consiste però, in un accostamento di spazi disconnessi. Le caratteristiche principali del compositing digitale, invece, consistono nell'ibridazione coerente tra diverse dimensioni spaziali, col fine di cancellarne i rispettivi confini.

Il tema dell'integrazione tra diversi spazi e dell'annullamento dei confini può essere d'aiuto anche nell'analisi dell'evoluzione dello schermo. Sempre all'interno di "Il linguaggio dei nuovi media" Manovich ricostruisce un'archeologia dello schermo individuandone tre tipologie: schermo fisso (Quadro rinascimentale) schermo dinamico (proiezione cinematografica) e schermo in tempo reale (radar, televisione, monitor del computer..).

Osservando le varie "fasi evolutive" dello schermo si può notare come lo spazio rappresentativo (contenuto in esso) abbia cercato in maniera sempre più invasiva di entrare nello spazio fisico reale. In un quadro rinascimentale i confini tra fuori e dentro sono ben delineati ma in uno schermo cinematografico i confini tendono a sparire e lo spazio rappresentativo prevede che tutto ciò che stà al di fuori di esso non esista più.

In un certo senso, osservare un quadro, il monitor di un computer o lo schermo della televisione, inseriti all'interno dello spazio fisico reale, non è poi tanto diverso dall'osservare un collage avanguardista di cui parlavamo poc'anzi; i diversi spazi che vengono messi in relazione appartengono a scale dimensionali diverse.

Quando invece le scale dimensionali della realtà fisica e della realtà rappresentativa coincidono stiamo parlando di un'altra tipologia di spazio, lo spazio simulativo.

Lo spazio virtuale consiste nella simulazione dello spazio fisico reale. Odiernamente, in questo ambito, il principale nuovo medium è rappresentato dal videogioco. Questa viva e crescente realtà, è nata, e perlopiù continua ad esistere, nel campo dell'intrattenimento digitale. Lo spazio all'interno del videogioco è uno spazio navigabile ed interattivo; l'interattività è data dal fatto che l'ambiente virtuale viene generato in tempo reale dal computer. Fino alla fine degli anni novanta non erano molti i videogiochi commerciali che prevedevano ambienti tridimensionali generati completamente in tempo reale; a causa dei limiti dell'hardware, i programmatori, erano costretti a ricorrere alla tecnica degli "sprites": all'interno di un'immagine fissa, o quasi, venivano inseriti i personaggi, tra cui l'avatar controllato dal giocatore, ed eventualmente qualche elemento sporadico previsto nel game design, che risultavano di fatti essere gli unici oggetti calcolati in tempo reale. Questa tecnica di costruzione dello spazio ricalca le stesse modalità operative del compositing video; infatti gli sprites si comportano e vengono percepiti come se fossero realmente inseriti all'interno dello spazio pre-renderizzato, quando in realtà non esiste nessun dialogo effettivo tra di essi. In questo tipo di videogiochi, nessun corpo o oggetto, muovendosi nello spazio, può causare ombre reali (reali nella dimensione virtuale naturalmente); altra caratteristica ovvia, è che l'inquadratura degli ambienti non poteva essere che fissa.

La direzione verso la quale si stanno incamminando i nuovi media, lascia intendere che, con l'implementazione delle capacità dei computer, le varie forme di compositing spaziale verranno sempre più accantonate, in favore della più versatile grafica tridimensionale.

E' interessante notare le modalità attraverso le quali, nel medium videoludico, la realtà temporale risulti funzionalmente marginale rispetto alla navigazione nello spazio interattivo.

All'interno dei videogiochi commerciali, le sessioni di gioco sono generalmente scandite dalle cut-scenes, scene non interattive durante le quali la trama subisce eventuali sviluppi. Come i filmati introduttivi, le cut-scenes hanno lo scopo di rendere l'esperienza di gioco il più immersiva possibile. Il modo attraverso il quale le scene filmiche vengono "attivate" durante il gioco, rivela come l'evolversi dell'andamento temporale sia in realtà strettamente dipendente dalla navigazione nello spazio interattivo; mentre giochiamo, siamo più o meno al corrente del fatto che per far progredire la narrazione dovremmo

arrivare in determinate aree di gioco con determinate condizioni, e che in realtà, la narrazione non progredirà mai per una reale scansione temporale.

Quindi, nella realtà videoludica, possiamo considerare le cut-scene come oggetti mediali "di condimento", che hanno il solo scopo di rendere la nostra navigazione nello spazio più coinvolgente.

La narrazione non appartiene alla logica pura del videogioco ma è dovuta ad una contaminazione del medium da parte del linguaggio cinematografico.

In questi anni, lo spazio virtuale del videogioco, ha iniziato a trasformarsi, acquisendo sempre di più il valore di spazio comune, condiviso da più giocatori, uno spazio nel quale i partecipanti si sfidano, cooperano o si ignorano, stando alle regole del contesto virtuale. Attualmente quasi tutti i videogiochi commerciali prevedono modalità di gioco in rete e molti altri nascono come veri e propri mondi virtuali. Quella degli MMO (massive multiplayer online) si è dimostrata una modalità di gioco estremamente adatta agli Rpg (Role playing game) e ai videogiochi di strategia, nei quali il gameplay viene incontro alla necessità di calcolo in tempo reale; in questa tipologia di videogiochi gli scontri avvengono perlopiù tramite la scelta delle azioni da alcuni menù, e, a differenza dei generi più inclini all'azione, i ritmi di gioco sono abbastanza lenti.

L'ambiente tridimensionale condiviso è comune anche ad un'altro fenomeno di massa che ha poco a che vedere con il videogioco: Second Life. Second Life riprende le caratteristiche estetiche del videogioco, ma essenzialmente non ha nulla a che vedere con esso.

Quando navighiamo all'interno dello spazio tridimensionale di second life non lo facciamo per partecipare ad un contesto ludico, semplicemente ci muoviamo dentro di esso allo stesso modo con il quale intraprendiamo una disinteressata passeggiata per strada (quella vera). L'unico fine degli utenti di second life è la condivisione di uno spazio virtuale comune.

I nuovi media non condizionano soltanto il nostro modo di rapportarci con le dimensioni spaziali simulate e rappresentative; più di tutte, infatti, è la nostra concezione dello spazio fisico reale che ne risulta condizionata. Per comprendere in che modo ciò avviene, analizzeremo i concetti di "telepresenza" e "teleazione".

La nascita della radio, della televisione, e soprattutto di internet, è dovuta all'incontro tra due diversi tipi di tecnologie: le tecnologie di rappresentazione (film, cassette audio e video e successivi formati digitali) e le tecnologie di comunicazione in tempo reale (telefono, telegrafo, telex, ecc..).

Dipersè, la radio e la televisione, rappresenterebbero già due forme di telepresenza; una uditiva e l'altra uditiva e visiva. Il flusso di informazioni, però, si muove in entrambi i casi in maniera unilaterale, e, le possibilità di telepresenza dell'utente, sono limitate al palinsesto dei diversi canali.

Le reti informatiche offrono invece la possibilità di uno scambio di informazioni in tempo reale e multilaterale. L'esperienza di telepresenza è arricchita dalla possibilità di agire in tempo reale (teleagire) all'interno dello spazio nel quale siamo telepresenti. Oltre ad essere "presenti" e ad "agire" all'interno di uno spazio sintetico generato dal computer, abbiamo quindi la possibilità di essere "presenti" e di "agire" in uno spazio fisico reale e remoto.

Questa possibilità, offerta dai nuovi media, porterebbe avanti un processo già avviato dalle precedenti tecnologie di telecomunicazione, un processo che ci sta conducendo ad un mutamento dei familiari modelli di percezione dello spazio fisico reale. In uno dei suoi saggi, Paul Virilio, ci parla della "Grande ottica transorizzonte". Il filosofo-urbanista francese, sostiene che, la realtà, abbia subito un processo di accelerazione tale, da comportare la perdita (da parte nostra) delle dimensioni geofisiche del mondo.

L'istantaneità che ci viene concessa dai nuovi media, e quindi la scomparsa delle dimensioni temporali del mondo fisico reale, comporta anche la scomparsa delle sue dimensioni spaziali. Lo spazio fisico reale, che ci viene restituito dai nuovi media, è uno spazio privo di geografia.

Per concludere, facciamo il punto della situazione in una breve sintesi; nell'ambito dei nuovi media, le tre tipologie di spazio analizzate, presentano, generalmente, caratteristiche diverse. Lo **spazio rappresentativo** è uno spazio composto, o meglio, compositato, nel quale diversi elementi medialità risultano integrati coerentemente all'interno dello stesso spazio prospettico. Molto probabilmente però, il compositing rappresenta solo una fase di passaggio, un compromesso alle limitazioni tecniche degli hardware, come è già avvenuto nel caso dei videogiochi. Lo **spazio simulativo**, invece, è uno spazio sviluppato per lo più in ambito videoludico; essendo generato in tempo reale risulta essere uno spazio interattivo e navigabile. Negli ultimi anni ha iniziato a distaccarsi dalla sua natura ludica con fenomeni quali second life, dove lo spazio simulativo acquista anche il valore di spazio condiviso.

Infine, lo **spazio fisico reale**, che, guardato attraverso l'ottica dei nuovi media, diventa uno spazio informe, privo di dimensioni, a causa della pseudo-obiquità concessaci dalla telepresenza; il globo risulta rovesciato come un calzino, l'interno viene confuso con l'esterno; non esiste più una zona centrale ed una periferica: il centro è ovunque e da nessuna parte.