

Nuove possibilità della animazione digitale

Aldo Di Russo
Unicity SpA
Via Baccina, 28 – 00184 Roma
06 6791768
a.dirusso@unicity.eu

SOMMARIO

Una analisi delle opportunità delle tecnologie digitali nella ricerca di nuovi paradigmi narrativi e di format di fruizione per comunicare la cultura e non solo.

PAROLE CHIAVE

Tecnologie digitali, audiovisivi, rich media, beni culturali.

In Italia esistono due o tre grandi archivi di materiale filmato storico, veri e propri “giacimenti culturali” della nostra storia patria e testimonianze delle profonde modificazioni sociali ed antropologiche che in questo secolo sono avvenute; d'altra parte, l'ultimo secolo è anche l'unico che sia stato documentato con immagini filmate, ed anzi l'ultima metà del secolo anche con immagini televisive. Quando un regista, un produttore, un autore necessita di immagini di repertorio per descrivere o per illustrare una tesi o una storia fa riferimento all'Istituto Luce o a Rai Teche per questo tipo di interventi. Un audiovisivo richiede molto di questo materiale per essere montato. La sostituzione di tale materiale con semplici fotografie richiede, in genere, strumenti di ripresa molto sofisticati, complessi e costosi come le “verticali Ventimiglia” per evitare l'effetto noioso delle diapositive in sequenza.

Proprio in Italia, d'altra parte, negli anni '50 ci sono stati i migliori esempi cinematografici di trattamento di immagini bidimensionali con arditi movimenti di camera che riportassero il linguaggio cinematografico e la relativa capacità degli spettatori di decodificarne i segni all'interno dell'esplorazione di una immagine. Ci si riferisce in particolare agli studi ed alle ricerche che Carlo Ludovico Ragghianti, il più grande storico dell'arte italiano, ha fatto insieme alla Fondazione Olivetti ed a Carlo Ventimiglia, Maestro del cinema. Quelle ricerche esistono non solo come risultati, ma come teorie espresse e dimostrate dagli autori e sono state un punto di arrivo nella ricerca combinata di esigenze espressive, linguaggi innovativi e tecnologie per realizzarli. Quelle ricerche tornano oggi in primo piano e possono costituire un

vantaggio competitivo per l'Italia e per chi le avesse assimilate, proprio in virtù del fatto che le tecnologie digitali consentono in modo estremamente agevole la realizzazione di quello che, allora, risultava estremamente complicato e costoso. Purtroppo quegli insegnamenti si sono persi nella convinzione sbagliata dei più che le tecnologie consentano di sopperire alle competenze e che le competenze possano sostituire la cultura.

Oggi siamo qui, o in altre sedi a parlare di digitale, come di una possibilità che crea nuove ed interessanti opportunità di intervento e di espressione per gli autori e per il pubblico; dunque la sperimentazione dei linguaggi e delle possibilità cognitive e di interpretazione del pubblico sono sempre più facili e meno costose da eseguire, e potrebbe derivare da questo il titolo del nostro convegno, inconsapevolmente ardito se è vero che un “format” per essere efficace a livello commerciale nei nostri sistemi tradizionali di distribuzione televisiva tutto deve essere fuor che “nuovo”. Deve assecondare i gusti consolidati ed essere comprensibile nei segni e nei linguaggi da uno spettatore medio ed indifferenziato.

Oggi però esistono due novità interessanti che le tecnologie digitali ci mettono a disposizione: da una parte la possibilità di distribuire l'audiovisivo con costi irrisori rispetto a quelli tradizionali, dall'altra la possibilità di produrre a costi molto inferiori animazioni spaziali a partire da immagini bidimensionali. Si tralasci per ora la prima novità, dandola per acquisita e discussa, per concentrarsi sulla seconda, sulle conseguenze in termini di possibilità di espressione, e sulla possibilità di ampliare in modo significativo tanto il mercato della produzione quanto quello della fornitura di materia prima per la produzione stessa. Gli esempi concreti, che proprio perché animati esulano dalle considerazioni che è possibile fare “su carta”, saranno a supporto di quanto descritto.

Vediamo quindi con esempi concreti come le tecnologie digitali possano agevolare la narrazione e consentire la costruzione di modalità di fruizione dei contenuti efficaci. Una Multivisione è sicuramente una tecnologia audiovisiva in grado di sintetizzare gli avvenimenti attraverso accostamenti e contrasti in un contrappunto continuo di elementi contemporanei. La multivisione consente inoltre di realizzare schermi di grandi dimensioni con una risoluzione irraggiungibile da qualsiasi altro mezzo, permette di esaltare al massimo le possibilità del mezzo fotografico in animazione e di conseguenza di sfruttare gli archivi che essendo fornitori di fotografie, documenti, giornali, sono sul territorio italiano una quantità sterminata che può arricchire, con elementi nuovi, il mercato dei rich media altrimenti limitato a soli reperti filmati.

Comunicare la cultura è una attività estremamente complessa che integra molte discipline diverse e molti talenti. Va oltre il “trovare e mostrare”, significa interpretare e fornire elementi che, pur emozionali, conservino una traccia evidente di un percorso razionale

preciso. Quando sei seduto, ed uno storico ti racconta una sua tesi, in genere lo fa mostrandoti lettere, giornali, immagini, relazioni a supporto della tesi stessa. Quel racconto non è fatto solo di documenti, ma di un insieme di relazioni tra i documenti, che sono i “ponti” tra un fatto ed un altro, tra una lettera ed un articolo, connessioni argomentative tra gli elementi della storia. Tali relazioni diventano, nel linguaggio audiovisivo, le transizioni tra le inquadrature, la dinamica stessa dello scorrere del tempo audiovisivo. Nasce allora una nuova possibilità di espressione audiovisiva che sfrutta le possibilità dei sistemi digitali non solo per essere prodotta, ma concepita, realizzata e distribuita.

Non vi è dubbio che la quantità di conoscenza è oggi sterminata e molto meglio conservata di un tempo, grazie alle tecnologie di catalogazione e di distribuzione diffusa sul territorio. Questo richiede però alcune condizioni ed alcuni prerequisiti: che le conoscenze esistano, che siano disponibili e che l'utente sappia come accedervi per potersene servire, ed infine in quale contesto siano reperibili. Molto spesso si assiste ad un uso scorretto di codici linguistici, come ad esempio riproporre semplicemente on line un'opera nata per essere pubblicata su carta senza utilizzare le caratteristiche proprie del medium “rete”. E' troppo diffusa la pretesa che la condivisione della conoscenza possa semplicemente essere garantita dalla sua disponibilità. In questo caso interviene massicciamente una tecno-confusione tra contenuto e contenitore. Un CD, un sito, un DVD vengono definiti dal nome del contenitore e non dalla capacità di comunicazione del contenuto come se bastasse fare un CD o un DVD per ottenere sempre lo stesso risultato. Aumentano gli archivi digitali o digitalizzati, che mettono a disposizione la conoscenza e negano ogni possibilità che questa diventi cultura, favorendo solo “il deposito” in quanto tale ed ignorando che l'essenza della trasmissibilità della conoscenza risiede proprio nelle possibili interconnessioni argomentative tra i vari elementi, quindi nelle storie che quegli elementi organizzati da un autore possono raccontare. Mettere in campo un sistema informatico che possa evitare questi errori è esattamente quello che la Fondazione della Camera dei Deputati ha fatto mettendo in opera, in prima battuta, un data base di oltre 5.000 documenti storici reperibili attraverso interrogazioni per categorie di descrittori, pronti ad essere utilizzati per “raccontare storie diverse”. Questo vasto archivio, catalogato e descritto dagli storici della Fondazione, primo elemento di esperienza da parte nostra, sulla quale abbiamo poi costruito quella del museo di Garibaldi in Aspromonte, contiene gli elementi in forma di “frammenti di storia”. Proprio da questi è necessario partire per dar forma al progetto.

Nel caso del lavoro fatto per la camera dei Deputati in occasione della Celebrazione del 60° anniversario della Costituzione Italiana, come per quello realizzato nel

centenario della nascita di Giuseppe Garibaldi si è pensato di fondere insieme le immagini d'archivio in un'unica immagine utilizzandole indipendentemente dalla loro natura di fotografie, ritratti, documenti manoscritti e giornali in un contrappunto di eventi contemporanei. I titoli dei giornali vengono utilizzati come fossero un calendario che scandisce date mano a mano che l'audiovisivo procede. L'uso della grafica digitale consente un'ampia possibilità di manipolazione permettendo di estrarre ed accostare elementi originariamente diversi, ed “appararli” in un nuovo contesto d'uso. La scelta stilistica, quindi, è a metà strada tra il collage ed il montaggio cinematografico, cercando una strada autonoma, propria della sperimentazione digitale e caratteristica della multivisione. Si lavora, allora, per attivare un meccanismo linguistico - cognitivo che ci permetta di leggere, come una storia unica, ciò che in realtà è costruito con pezzi distinti e discontinui. Questo è il punto di partenza del lavoro ed una delle chiavi che permette nuovi format digitali: avere a disposizione elementi d'archivio disomogenei per tipologia, provenienza e qualità, con un tema in comune e trasformarli da elementi discontinui in un insieme interattivo in grado di ispirare l'intelletto e la fantasia degli spettatori. Quello che trasforma gli elementi discontinui in una percezione di continuità è uno straordinario intrigo di regole codificate, di intuizioni e di senso comune diffuso, nel quale l'interattività tra opera e spettatori gioca un ruolo tanto essenziale in quanto puramente intellettuale e fantastico. L'abitudine al cinema ed alla televisione e le nuove regole di fruizione a cui lo spettatore è ormai abituato costituiscono le linee guida per la progettazione dello spettacolo multimediale. Queste regole sono diventate, nella società dell'informazione, una nuova competenza. Di questa competenza dovremo tenere conto nella progettazione delle sequenze. Anche ciò che investe solo “la coda dell'occhio” oggi rappresenta un elemento in grado di contribuire in modo determinante al “coordinamento percettivo dello spettacolo frammentato” e ricostruito a posteriori.

Sia nella scelta degli elementi, sia nella modalità di progettazione visuale, occorre tenere conto della specificità del mezzo. Ogni composizione deve rispondere a precisi criteri di “equilibrio instabile”: ogni singola immagine dovrà essere composta in modo che ciascun frammento possa essere il supporto degli altri e che l'insieme possa apparire “in procinto di crollare da un momento all'altro” se uno solo dei frammenti utilizzati fosse tolto. La visualizzazione avrà il compito di sottolineare “la provvisorietà dell'immagine”, ciascuna inquadratura, nella sua transizione sullo schermo, dovrà essere fermata un momento prima di essere compiuta. La musica fornirà stabilità al sistema in un contrappunto continuo. Lo scopo dichiarato è, allora, lasciare i frammenti visibili in sé come frammenti e delegare alla musica il compito di collante e di fluidificante. Alla

musica sarà demandato il compito di anticipare, assicurare, rendere prevedibile il frammento successivo in modo da armonizzare la storia stessa. La regola aurea del montaggio cinematografico relativa al tempo viene estesa allo spazio di ciascuna immagine composta. Se la musica si interrompesse, i frammenti potrebbero, per un paradosso, liberarsi dalla loro unione temporanea e tornare ad essere schede di un data base, pronte per un ulteriore futuro utilizzo. La visione d'insieme, appunto audio – visiva, dovrà essere in grado di “volare al di sopra dei frammenti” costruendo una coesione tra questi in modo che possano essere ricombinati liberamente dallo spettatore.

Contemporaneamente, all'interno di ciascuna inquadratura, “irrompono” elementi moderni quasi invisibili sullo sfondo, e tali elementi sostengono l'illuminazione generale della scena. Sembrano elementi migrati da un progetto grafico contemporaneo ed estranei ad una ricostruzione celebrativa, esattamente come estranei al tempo a cui i documenti si riferiscono, e che forniscono invece, il senso dell'attualità della Carta Costituzionale “destinata ad oltrepassare i tempi” come diceva Giorgio La Pira e destinata a compiersi oltre la propria approvazione nella quotidianità di una “Italia nuova” o a “vivere insieme un futuro di libertà”, come scriveva Giuseppe Garibaldi nelle sue Memorie.

I frammenti ricomposti in questo modo rappresentano il modo più efficace per utilizzare al massimo delle sue possibilità il data base organizzato, il che consente ad ogni archivio documentale di uscire dal solo ambito di conservatore e fornitore di documenti per la ricerca storica ed entrare nel mondo della produzione multimediale fruendo di un centro di ricavi impensabile solo due anni fa.

Per ogni istituto di Cultura, infatti, un data base di documenti non rappresenta solo un archivio, ma una opportunità di diffondere conoscenza e creare cultura. Pur conservando tutta la loro natura di reperti, i documenti, dovranno avere, nel progetto grafico, una nuova vita, un significato nuovo dato proprio dall'essere lì in quella posizione ed in quel momento, per scomparire un attimo dopo.

Agli storici un nuovo ruolo che può solo far molto bene al mondo dei media in termini di produzione culturale a condizione di saper integrare le proprie competenze con quelle necessarie alla produzione.

Una nuova possibilità è, inoltre, data dai sistemi che riescono ad animare sull'asse Z immagini all'origine bidimensionali. Queste possibilità nei convegni, vengono mostrate come conquiste tecnologiche e non c'è dubbio che lo siano. E' interessante ed opportuno attivare una ricerca sulle possibilità espressive che queste tecnologie consentano e sarà possibile, anche per questo come per la multivisione, mostrare esempi di utilizzazione su nuovi format e nuove possibilità cognitive, alle quali si aggiungono le possibilità di immissione sul mercato degli archivi degli Istituti Storici e culturali, oltre al dibattito che in parallelo andrà avviato sulla gestione dei diritti d'uso sia dal punto di vista legale che da quello tecnologico.