

## L'immagine virtuale nel "villaggio globale": strumento di scoperta o di manipolazione?

Pierre Sorlin\*

A differenza degli altri sistemi politici la democrazia non si definisce attraverso i suoi meccanismi costituzionali, ma attraverso i suoi obiettivi: mira a garantire a tutti gli individui la massima autonomia personale in uno spirito d'attenzione ai bisogni della collettività e di collaborazione con gli altri individui. I mezzi audiovisivi svolgono una funzione troppo importante nelle società moderne per non interferire in permanenza nell'esercizio della democrazia. Ci troviamo, all'inizio del XXI secolo, davanti a una prospettiva di mutamento rapido e profondo e dobbiamo chiederci se l'accesso universale a internet, con le possibilità che offre, può favorire, o rallentare lo sviluppo dello spirito democratico.

### Spettatore o creatore?

Il cinema ha saputo molto presto trarre vantaggio delle facilitazioni offerte dall'informatica. Già nel 1977 un programma di controllo dei movimenti consentiva d'incastonare i personaggi di *Star Wars* nei modelli d'astronave e di dirigere le battaglie stellari, e da allora in poi l'informatica si è imposta per tutte le fasi della produzione. La tecnica è soltanto un aspetto dei mutamenti attuali, nuovi legami si sono creati tra cinema e giochi informatici. La complementarietà dei due sistemi è forte, ognuno colma le deficienze dell'altro. Il gioco può continuare indefinitamente ma l'assenza di conclusione frustra il giocatore, che apprezza il carattere perfettamente delimitato del film. Il piacere dello spettatore di cinema, però, non è soltanto passivo, e comporta anche un investimento personale, un desiderio di partecipare, di accelerare o rallentare il movimento, che il gioco derivato dal film permette di realizzare.

Una tale convergenza non è sorprendente. Una particolarità dei giochi elettronici è la loro componente visuale. Come i giochi tradizionali, essi mettono in atto la perspicacia e la combattività dei giocatori, ma hanno anche un aspetto estetico, creano un universo attraverso la rappresentazione analogica di personaggi e di luoghi, si prestano a una derivazione verso la fantasia che non esiste negli altri passatempi, e che li avvicina al cinema. La parentela, forte, non mette in questione né la figurazione, né la continuità narrativa che sono i due caratteri fondamentali del cosiddetto cinema "classico".

Se l'informatica fosse soltanto una comoda apparecchiatura di produzione e di comunicazione non avrebbe avuto nessuna influenza sul cinema; ma il dispositivo informatico è molto più di una mera comodità tecnica, e apre perciò nuove prospettive che interferiscono direttamente sulla creazione d'immagini in movimento. I mezzi informatici:

- sono interattivi, permettono uno scambio informativo permanente tra l'utilizzatore, il software e i diversi utenti;

- danno facoltà di manipolare documenti e immagini, disponibili in un immenso serbatoio o prodotti dall'internauta;
- hanno una sensibilità superiore a quella degli esseri umani, sono capaci di distinguere duecento sfumature di grigio quando l'occhio ne riconosce appena venti;
- soprattutto sono accessibili a tutti quanti. Per la prima volta nella storia ognuno è in grado di servirsi di uno strumento potentissimo, le cui funzioni si moltiplicano. Tutte le tecniche anteriori creavano una distanza tra il produttore e il destinatario, la fornitura di oggetti, in particolare di beni culturali, libri, film, dischi, era a senso unico. Le tecnologie numeriche cambiano produzione, trasmissione e ricezione, gli attrezzi servono a "emettere" come a ricevere, permettono d'interrompere o di modificare i contenuti trasmessi dall'esterno, creano una reciprocità permanente tra utilizzatori.

L'enorme potenza dell'informatica ha provocato, in poco tempo, una convergenza tra diversi mezzi che, inizialmente, erano concepiti come indipendenti e senza relazioni tra loro. Il limite della consol-le era che non permetteva di comunicare con altri utenti; con il computer si è passati dal confronto tra due persone alla messa in rete, cosicché decine di appassionati che non si conoscevano si trovavano in grado di giocare insieme. L'aumento rapido del numero di giocatori desiderosi di affrontare avversari "reali" minacciava di provocare un ingombro, evitato grazie alla disponibilità dell'alta velocità. Gli usi attivi, del tipo blog, hanno sostituito il pubblico vasto e indeterminato con varie "comunità di interessi" o "collettivi di utenti in relazione" che scambiano messaggi, immagini e files. In due decenni si è passati da un uso settoriale e separato di giochi su console alla generalizzazione del computer e a tutti gli utilizzi possibili, attivi, creativi dell'informatica.

Gli internauti sono potenzialmente cineasti dilettanti. Basta un telefonino per fare film di viaggio, film di famiglia, piccole storielle, modesti *pocket-films*, che circolano su YouTube, Daily Motion o Yahoo! Video. Per conservare i loro clienti i produttori hanno complicato i videogiochi, in particolare hanno concepito software che consentono di rimontare le immagini per realizzare piccole opere. A partire da *Tomb Raider* un'americana, Peggy Ahwesh, ha forgiato un film femminista di quindici minuti, *She Puppet* (2001) che smonta l'identità imposta al personaggio, in particolare la sua chiusura nella violenza. *The Movies*, gioco di simulazione del tipo *business strategy* (gestione di una ditta commerciale o industriale), consacrato alla direzione di uno studio, è servito per montare un film sulla democrazia. In *Make Love, not Warcraft* (2006), gli "avatar" di quattro bambini, protagonisti di un famoso cartone animato, *South Park*, entrano in un celebre videogioco, *World of Warcraft*, dove sono attaccati da un accanito giocatore che devono uccidere per poter uscire.

### Al di là del racconto?

Per interessanti e spesso avvincenti che siano, questi prodotti non sono opere filmiche e non sono in grado di influire sul cinema, il mutamento in svolgimento non proviene né da miglioramenti tecnici, né da montaggi sorprendenti, risulta dall'interattività che, partendo dai videogiochi, si è estesa ad altri usi dell'informatica.

Le produzioni classiche funzionano "a senso unico", secondo una linea autore-oggetto-destinatario. Al tempo stesso, la diegesi include personaggi diegetici che "esistono" soltanto nell'ambiente del film, ambiente virtuale, estraneo a quello in cui vivono gli spettatori. Il ricorso al computer trasforma radicalmente questo ordinamento. L'utente si trova in grado d'inserirsi nella creazione di una realizzazione audiovisiva. Se lo fa, i limiti tra l'universo del racconto e la situazione di comunicazione svaniscono, la relazione unilaterale autore-fruitori viene travolta, le funzioni di mittente e di ricevente cessano di essere diversificate e si mescolano.

L'utente capace di manipolare l'hardware esce dalla pura riflessione per entrare nell'azione, passa alla realizzazione intesa nel doppio senso di esecuzione materiale e di produzione cinematografica. Le sue decisioni riconfigurano gli elementi a sua disposizione, diviene produttore, cineasta, "autore". Può anche, se lo desidera, introdurre nel film un suo "avatar", un personaggio che ha inventato e che lo rappresenta. L'immagine digitale è calcolabile, prima di prenderla si possono determinare i suoi parametri;

a differenza dell'immagine analogica che appartiene al mondo dei fenomeni fisici e chimici, rientra nel campo della codifica binaria, del calcolo, viene definita in anticipo ma si presta sempre a una revisione. I mezzi informatici autorizzano un cambiamento di posizione cognitiva e uno slittamento dalla percezione all'attività, dalla posizione d'utente a quella di coautore. Si tratta di una vera rivoluzione.

Una caratteristica notevole dell'attrezzatura informatica è la sua capacità di stoccaggio e il suo collegamento permanente ad altre fonti: il giocatore-autore non è limitato a un solo intreccio o a un gruppo ridotto di personaggi, è libero di trasformare le figure che ha trovato o d'inventarne nuove. Gli esempi precedenti l'hanno già fatto capire: un film ideato e montato con un computer si allontana notevolmente dal modello cinematografico classico. La distinzione autore/destinatario, personaggi extradiegetici o intradiegetici, svanisce, il fruitore è autore e, se lo desidera, diviene personaggio, la diegesi, permeabile, è il mondo che egli si costruisce. L'opera informatizzata sostituisce la storia rettilinea, che progredisce logicamente da un problema iniziale alla sua risoluzione. Il ricorso al computer arriva perfino a minare la storia, visto che consente di creare narrazioni senza azione e senza protagonista: una concatenazione d'immagini è una trasformazione, dunque una narrazione, ma non racconta niente.

Si dirà che se, effettivamente, il computer offre una straordinaria gamma di modifiche e di effetti speciali, la libertà di rimontare, secondo una logica personale, le riprese provenienti da diversi film esisteva da molto tempo, soprattutto grazie ai software di trattamento dell'immagine. È vero, però bisogna tener conto di due novità. La prima risiede nel fatto che gli utenti non sono isolati, lavorano, se lo desiderano, in maniera interattiva, discutono con gli altri, si adattano alle loro suggestioni, in certi casi la cooperazione diviene più importante che la realizzazione di un prodotto elaborato. La seconda è che, una volta finita, l'opera viene lanciata sul web, altri la riprendono, la sistemano diversamente, poi la mandano verso un altro destino. In breve, il film interattivo, rappresentativo, fatto d'immagini e di suoni messi in fila, partecipa del mondo dello scambio e della reversibilità. Con il computer, la tradizione del cinema classico viene definitivamente interrotta.

### Un futuro aperto

Correntemente impiegata oggi, l'espressione "villaggio globale" è stimolante ma ambigua. Traduce perfettamente l'immediatezza degli scambi d'informazione resi possibili dall'informatica, nonché l'esistenza di reti di collaborazione tra persone che non si sono mai viste ma s'interessano, "in tempo reale", a un obiettivo comune. I mezzi informatici, software e hardware, sono controllati da ditte internazionali, organizzazioni anonime, "senza volto", alle quali conferiscono un potere superiore a quello degli stati. A dispetto del fatto che le imprese multimediali la ritengono un settore marginale, meno importante della televisione, dei giochi o dei servizi in linea, la produzione filmica si trova afferrata nel gigantesco scoglio che accompagna l'entrata nell'era dell'informatica, e tuttavia le industrie dell'informazione la giudicano inutile. Se rimane importante nel nostro tempo, è per la sua influenza culturale. Ha diffuso una maniera di descrivere, di raccontare, di enunciare fatti e di comunicare impressioni combinando immagini sonorizzate che, dopo un secolo, fa parte del patrimonio comune di conoscenze. Le grandi aziende non nascondono il loro obiettivo, vogliono assuefare il massimo di clienti a un tipo di software che, ampliandosi senza cambiare, costa poco e rende molto. L'assuefazione a una pratica, per esempio a un gioco che si ripete all'infinito, con apparenti variazioni, rappresenta una forte tentazione della quale l'industria sa approfittare. La difesa migliore contro l'addormentarsi nel tran-tran è il desiderio d'innovare, però farlo senza modelli non è facile. Qui, il cinema ritrova il suo ruolo. Ricco del suo passato costituisce uno stimolo, propone modi diversi, personali, originali per sistemare il materiale, spinge a uscire dalla via che prescrive il software. Nel Novecento, fabbricato in serie, era un'arte di massa. D'ora in poi, liberato della tutela stretta del mercato, può diventare un ausiliario e una guida per la creazione individuale. Il cinema spettacolo del Novecento è moribondo ma il cinema mantiene l'uso di materiali di qualità concepiti per produrre opere curate. Il paradosso è che il trionfo dell'informatica, relegandolo a una funzione secondaria, costringe il cinema a diventare lo strumento di forme d'espressione nuove e originali.

\*Università di Paris III

## Le strategie della politica e quelle dell'arte: la "videoarte" come crogiuolo critico dei media contemporanei

Marco Maria Gazzano \*

"La" Televisione non è più quella di una volta. Forse, addirittura, non è mai esistita. Perché, anche negli anni dell'esordio commerciale, quando Televisione era sinonimo di grande azienda per la trasmissione via etere di programmi "generalisti", esistevano molte altre forme di televisione. Perché "la" Televisione – come "il" Cinema – è un luogo mentale, un desiderio, una utopia: al minimo è una famiglia di tecniche, aziende, storie, linguaggi. Non un assoluto e tanto meno una unica identità. Quando nel 1982 René Berger, allora professore autorevole dell'Università di Losanna e presidente dell'Associazione internazionale dei critici d'arte, stilò il *Rapporto* per l'Unesco sulle *Problematiche del video nel mondo contemporaneo*<sup>1</sup>, segnalò, fin dal primo paragrafo, il passaggio dall'idea di televisione (al singolare) a quella di televisioni (al plurale). E identifica, analizzandoli lungamente e con dovizia di dettagli, almeno quattro grandi gruppi di "Televisioni" già allora esistenti: la *megatelevisione* (via satellite, transnazionale, per pubblici e su argomenti definiti), la *macrotelevisione* (di massa, generalista, nazionale, via etere), la *mesotelevisione* (via cavo, locale/regionale, comunitaria), la *microtelevisione* (via etere in spazi limitati quali strada o condominio o quartiere o campus, via cavo – oggi in wireless e in streaming video – per piccole comunità ben definite da interessi, religioni, partiti, etnie, ricerca artistica, scuola: dalle Teletext alla tv universitaria, da quella aziendale alle performance degli artisti muniti di videocamera e accesso in rete).

Non si tratta di descrizioni di aziende o di esperienze presenti sul mercato, ma di *modelli tendenziali* in evoluzione, nei quali, anzi, le variabili si moltiplicano e si sovrappongono: modelli definiti anzitutto dalle differenze strutturali stabilite dalla scelta degli strumenti di elaborazione/trasmissione delle immagini-suono prevalentemente utilizzati. O nei differenti approcci comunicativi che ne seguono così come nei differenti linguaggi espressivi che mezzi tecnici e pratiche comunicative diverse di volta in volta stabiliscono nell'ambito più complesso delle relazioni sociali e/o individuali. Tutto questo, forse, è "la" Televisione: compresa la "Neotelevisione", la videoarte, le Televisioni "inilanti" e "antipotere", a partire dai pensieri di artisti come Džiga Vertov (nel 1927) e Karel Teige (nel 1929) che hanno per la prima volta nominato la *tele-visione* (e dunque, forse, l'hanno "inventata" espressivamente immaginandola come una evoluzione strepitosa del linguaggio cinematografico, della comunicazione politica e del *do-ver* essere tanto dell'arte quanto del cinema).

Quanto alla "Neotelevisione" – altro termine sfuggente, la cui denotazione sottende molteplici esperienze spesso anche in contraddizione tra loro – il problema è che forse tanto "nuova" non è. Non lo è per le tecniche utilizzate: perché web-cam, videocamera e apparati per la trasmissione via etere e cavo in strade, condomini, quartieri e campus possono veicolare (e infatti prevalentemente lo fanno)