

Multimedialità. La trasformazione multimediale dei linguaggi comunicativi

Lorenzo Taiuti

MD3169@mclink.it

"La tecnologia dei media moderni ha prodotto nuove possibilità di interazione...
Ciò di cui abbiamo bisogno oggi è una più ampia visione dei risultati che si evidenziano nel patrimonio delle passate esperienze, proprietà e conoscenze." (Rudolf Arnheim, 2000)

Inizi

Mentre gli anni ottanta e novanta hanno rilanciato attraverso la cultura digitale utopie, esperimenti e previsioni con una energia non uguagliata nel campo delle arti plastiche, oggi si presenta la necessità di analizzare, valutare, classificare, storicizzare e produrre strumenti d'uso per integrare i linguaggi digitali nella griglia linguistica che chiamiamo "Multimedialità".

Ma cosa intendiamo per Multimedialità?

In "Corpi Sognanti" (Feltrinelli 2001) notavo che : "Ciò che produce la confusione linguistica e l'eclittismo dei codici di inizio secolo non è dovuto solamente alla perdita di definizione dei segni culturali e ideologici finora utilizzati, ma anche alla perdita di precisi contorni dei mezzi di comunicazione e alla loro conseguente perdita connotativi. Questa perdita di precisi contorni è il risultato di un "cross over" linguistico senza precedenti dovuto alla fusione dei vari linguaggi all'interno del medium digitale... I cross over linguistici sono anche cross over culturali poiché la presenza di un nuovo medium capace di concentrare la comunicazione avvicina forme culturali e codici insieme, li meschia e li muta... Gli specifici che si incrociano non perdono le loro caratteristiche iniziali, ne acquistano altre : la principale è senza dubbio la mobilità fra specifici attraverso il medium digitale che avvicina le funzioni comunicative senza farne saltare i codici.

Suono e immagine statica, segno e foto, immagine cinetica e immagine manipolata, testo letterario e segni comunicativi si incontrano su un supporto non più materialmente differenziato ma adatto a infinite relazioni.

Il termine Multimedialità definisce comunque con immediatezza forte uno shock, lo shock dell'incontro-scontro dei linguaggi nel medium digitale.

"Multimedialità" sintetizza la possibilità di muoversi fra linguaggi attraverso un unico medium digitale e la possibilità di una nuova complessità comunicativa attraverso di essi, fino a negare la "forma compiuta" dei linguaggi espressivi e della narrazione lineare occidentale."

Mi identifico oggi con un testo di alcuni anni fa.

Capitolo terzo

I dispositivi interattivi. Lo sviluppo dell'interattività nella comunicazione visiva

Sostanzialmente tutta l'arte dei nuovi media è basata sull'interattività ma come vi è una ricerca diretta all'ambiente immersivo, un'altra con maggiori qualità di riflessione filmica, così vi sono lavori che hanno una maggiore qualità interattiva, o piuttosto hanno nell'interattività la loro ragion d'essere.

Nell'arte moderna lavori che diventano "visibili", cioè attivati attraverso l'azione del pubblico sono molti, dalle strutture ottiche di Duchamp che vanno azionate per ruotare, alle strutture di Moholy Nagy o di Balla basate su elettricità, e più tardi l'arte programmata degli anni Cinquanta-Sessanta che presuppone un dispositivo azionato manualmente o elettricamente per mostrare la propria qualità visiva ed estetica.

In *Autopoiesis* di Rinaldo, forse uno dei lavori più convincenti e maturi sul tema del cyborg, smisurate braccia meccaniche scendono dal soffitto attratte attraverso sensori dal calore corporeo del pubblico, ciecamente minacciose come individui alieni.

Ma dentro la struttura di metallo sono state inserite con voluta incongruità dei rami di vite.

E le braccia assumono caratteristiche contraddittorie di organicità, intelligenza e vita con cui ci troviamo a dialogare.

Le braccia "tecno-organiche" si muovono enigmatiche, forse per contattarci e comunicare, forse per aggredire. I movimenti provocano suoni che vengono remissati e rielaborati via computer.

In questo caso la catena di attivazione che parte dal captare il calore corporeo diventa produzione di moto e dopo alcuni passaggi produzione di suono.

Capitolo quarto

Lo spettacolo tecnologico. Opera totale, multimedialità e confini sperimentali

Le applicazioni tecnologiche nel mondo dello spettacolo hanno origine dalle strategie d'intervento tipiche dell'arte plastica contemporanea, dirette alla partecipazione del pubblico o al suo coinvolgimento in modi che tengono conto dello scenario mediatico in cui viviamo. E come altre forme espressive anche lo spettacolo sta prendendo elementi, tecniche e culture dai nuovi media.

I percorsi dell'arte moderna hanno portato il fare visivo fuori dalla cornice rappresentativa e hanno espanso la rappresentazione fino all'azione artistica di corpi e oggetti in spazi scenici in molte varianti.

La prospettiva di un utilizzo espressivo di strumenti meccanici o tecnologicamente complessi è ben chiara nella storia degli esperimenti in spazi di modello teatrale.

Una storia però che non è stata tanto del grande spettacolo d'opera, musicale o teatrale (come poteva far supporre la dichiarazione di Wagner) quanto delle situazioni marginali e d'avanguardia intorno alle arti plastiche e al teatro sperimentale.

Spettacolo tecnologico si può definire ogni forma che utilizza situazioni "live" per coinvolgere uno o più spettatori in situazioni che sostituiscono gli elementi classici dello spettacolo con elementi d'immersione percettiva, azione interattiva, utilizzazione di collegamenti con la rete e con spazi urbani atipici rispetto al teatro.

Capitolo sesto

I Musei centri culturali

... Fra problematiche di cultura e problematiche di gestione che toccano sia i musei d'arte moderna che i musei d'arte classica i nuovi media sono visti oggi (finalmente) come strumenti d'impiego necessario, anche se questa necessità non trova un'applica-

zione sempre convincente.

Il problema aperto e di grande complessità è il museo dedicato ai nuovi linguaggi tecnologici.

Il critico di Nuovi Media Roy Ascott diceva alcuni anni fa che le nuove forme d'arte sono forme ibride che domandano più della semplice abilità dell'artista:

Queste forme coinvolgono aree di esperienza che sono esse stesse ibride: scienze cognitive con i suoi network neurali, bioingegneria e le sue manipolazioni genetiche, le fisiche della coscienza (...). Quindi ibrido è anche il fruitore e il consumatore di questa arte.

Questo tocca anche il problema, molto diffuso negli anni Novanta, di un modello di Museo d'arte mediatica che parta dal modello cinematografico, linguaggio "ibrido" dal punto di vista delle arti plastiche...

... Ma la caratteristica che oggi apre a un uso aperto e veramente futuribile di uno spazio museale è certamente la presenza di un futurelab, un laboratorio di ipermedia che viene utilizzato per la realizzazione di lavori selezionati prima per la mostra e poi per la fruizione all'interno del Centro Ars Electronica.

Ipotesi museale come processo aperto, oggi indispensabile per un centro culturale...

Capitolo settimo

...Ambienti immersivi/sensibili. Lo sviluppo degli ambienti immersivi e interattivi dalla video-installazione all'ambiente intelligente e alla realtà virtuale. Fuori dallo schermo

C'è una linea di sviluppo che porta dalle sperimentazioni filmiche che ricercano un maggiore impatto percettivo e l'idea di opera totale di cui si parla nell'introduzione.

Già il cinema delle avanguardie storiche pone una serie di dubbi sull'accettazione degli standard creati dal cinema industriale.

Visionare un linguaggio audiovisivo e cinetico può essere altro dalla visione schermica, con platea, pubblico e schermo a una data distanza. Può essere anche una percezione multi-schermica, multi-mediale, multi-visiva, multi-percettiva. Può essere un ambiente, può essere uno spazio a misura urbana, può essere (via web) il pianeta.

La collocazione stabile di proiezioni cinetiche voleva una stabilità del mezzo proiettivo che la cine-proiezione non poteva dare.

Si sono provate molte direzioni: proiezioni temporanee con multi-schermi, già negli anni Venti, e poi negli anni Sessanta, come le multiproiezioni dell'*Exploding Plastic Inevitable* di Andy Warhol, l'esempio più noto, proiezione multipla di film (in superotto, in 16 mm ecc.) che moltiplicavano l'impatto dell'immagine cinetica.

Frammenti di film d'epoca, film d'autore, documenti visivi vengono mixati con immagini astratte ottenute con proiezioni all'istante, via oli colorati, slide show ecc.

Gli audiovisivi saturano l'ambiente proiettivo collocandosi dentro gli schermi e fuori sui muri, su soffitti e pavimenti, in ambienti-cantine come in cortili urbani o gallerie d'arte.

Capitolo ottavo

La Rete, comunicazione e forme

Il capitolo disegna i nuovi spazi d'impiego e di sviluppo della multimedialità in rete e nelle sue applicazioni complesse come, i linguaggi estetizzati della rete e in generale i linguaggi che si ridefiniscono all'interno della multimedialità, l'e-learning.

Vista in prospettiva, l'esperienza della Rete presenta caratteri di assoluta novità

espressiva e comunicativa.

Ma vi appaiono anche molteplici aspetti paralleli ai percorsi dell'arte contemporanea da un secolo a questa parte. L'intreccio fra l'esplorazione del mezzo da parte di ricercatori di vario tipo, tecnici, creativi e artisti con progetti più coscientemente estetizzati avviene sia sulla rete stessa sia in modi diretti e strutturati attraverso i numerosi festival, rassegne, workshop, conferenze che si svolgono fin dagli anni 90 nelle sedi di Festival come Ars Electronica di Linz o Transmediale di Berlino, Next Five Minutes di Amsterdam ecc...

Questo intreccio fra situazioni extrartistiche di tipo politico, amatoriale o attivista e le situazioni più propriamente artistiche è fondamentale per capire la prima fase di sviluppo dell'esplorazione (non commerciale o industriale) della rete.

Esplorazione che ha anche portato a ulteriori confronti fra industria e operatori della rete in uno scambio di idee prese e discusse e con casi di antagonismo culminanti in alcuni casi con cause giudiziarie.

Esaminiamo punto per punto una serie di idee e progetti e incontri che hanno fatto la storia della Rete dal punto di vista della creatività.

Capitolo nono

Post-cinema e multimedialità. Dalla distribuzione digitale ai teatri dell'immagine al "post-cinema" tecnologico

L'industria cinematografica oggi si occupa (e preoccupa) del passaggio al digitale su tre binari: produzione, editing, distribuzione.

Il passaggio al digitale della produzione cinematografica fa intravedere profondi mutamenti del sistema di produzione attraverso nuovi modi di ripresa e stoccaggio di materiali.

Nuove tipologie d'immagine si sviluppano grazie alla facilità di mutazione dell'immagine nei software degli effetti speciali, nella modalità di collage con effetti multipli.

Ma anche l'enorme salto di qualità prodotto da una distribuzione satellitare e particolarizzata spazio per spazio. Queste forme distributive (già in via di sperimentazione) produrranno una ridefinizione dell'industria cinematografica (ormai digitale) su basi economiche, industriali e culturali diverse.

Mentre l'area della ricerca si è inoltrata nelle trasformazioni dei linguaggi audiovisivi che definiscono la multimedialità, il cinema industriale si confronta con gli effetti speciali digitali e con i nuovi supporti. E già da tempo tende a riconfigurarsi come "industria multimediale" che produce tutto ciò che può essere connesso al prodotto cinema (videogame modellati sul prodotto filmico, gadget digitali, modelli visivi riutilizzati nel campo pubblicitario ecc.)...

Capitolo decimo

Tendenze emergenti. I nuovi segnali del digitale. Media-compositi

Con la crescita dei sistemi di controllo visivo (che controllano la città e il pianeta dai satelliti) e le comunicazioni wireless come il telefono cellulare e in maniera crescente i computer stessi, si sta creando una comunicazione composita che cambia continuamente i confini del lavoro digitale.

Le comunicazioni video si uniscono alle comunicazioni web, multitasking, come forme comunicative di gruppo le web-camere riprendono case e spazi pubblici, i nuovi cellulari mischiano tutto, immagine fotografica, video e suono trasformando il tutto in comunicazione in tempo reale.

In questo senso Shaw e la sua installazione/spettacolo/comunicazione spettacolo planetaria, *Web of life* è stato anticipatore di questa nuova effervescenza e dei nuovi

mutamenti.

E in bilico fra performance comunicativa e concerto musicale *Dialphones* di Golan Levin presenta un complesso intreccio fra suono-computer e suono-cellulare in una “composizione” in cui i telefoni cellulari servono al pubblico per partecipare-gestire una struttura musicale disegnata sulla comunicazione telefonica, ricca di ironici riferimenti al quotidiano impazzito della comunicazione.

Lorenzo Taiuti, *Multimedia. L'incrocio dei linguaggi comunicativi*, Roma, Meltemi, 2005.