

Appunti per un corso di comunicazione multimediale - 12

I problemi del progettista

Cinque autori in cerca di editore. C'è un gruppo di giovani che si sono messi in testa di realizzare una serie di CD-ROM sulla storia del cinema, hanno preparato un «demo» su Peter Greenaway e mi hanno telefonato per avere qualche consiglio. Sono andato subito a vedere il prodotto, perché mi sembrava una buona occasione per verificare sul campo la validità di questi «appunti»

di Manlio Cammarata

Ho già scritto che questa serie di articoli nasce dalla pratica, da una lunga serie di esperienze di comunicazione in diversi settori, fino alla fusione nel progetto multimediale. Però forse non basta, perché è necessario considerare una serie di aspetti che possono apparire scontati a chi ha una certa esperienza professionale, e quindi non li considera degni di essere citati, mentre il principiante può trovarli inizialmente insormontabili. Dunque la prospettiva di analizzare il lavoro di un gruppo di giovani alle prime armi mi è sembrata molto utile per capire meglio quali punti devono essere affrontati, e in che modo, per formare un progettista multimediale.

All'inizio c'era un po' un'atmosfera da esame.

Loro non lo sapevano, ma in realtà il candidato ero io: se il lavoro è appena passabile, pensavo, vuol dire che gli «appunti» servono a qualcosa...

Altro che passabile! Ci sono prodotti professionali, acquistati da migliaia di persone, che non si avvicinano neanche un po' al livello di questo «demo».

E, soprattutto, non hanno neanche un pizzico di fantasia, che qui invece esplode senza freni. Avete presente i «credit»? Testi di Tizio, grafica di Caio, musica di Sempronio. E invece questi si firmano «Paola Furlan.tbk, Davide Liuni.wav, Waltrek.exe, Andrea Cortellessa.txt, Carlo Crescenzi.ini». Geniale, per gli addetti ai lavori!

Il problema del nome

Ma il gruppo non ha un nome? Leggiamo che cosa scrive in proposito Andrea Cortellessa «txt»:

La dimensione di gruppo (per non dire proprio gruppettara) dei multimediali trovava la sua massima celebrazione nelle discussioni su come chiamarsi: non era ancora chiaro cosa si sarebbe effettivamente stati, e già fiorivano infinite, caudiche polemiche sul grado di allusività, tendenziosità, cultismo, trendiness e/o friendliness che al «nome» si sarebbe dovuto delegare.

- Ma il nome di cosa?

«Questa notte nessun dorma in Pekino!».

«Pena la morte, il nome dell'Ignoto sia rivelato prima del mattino!».

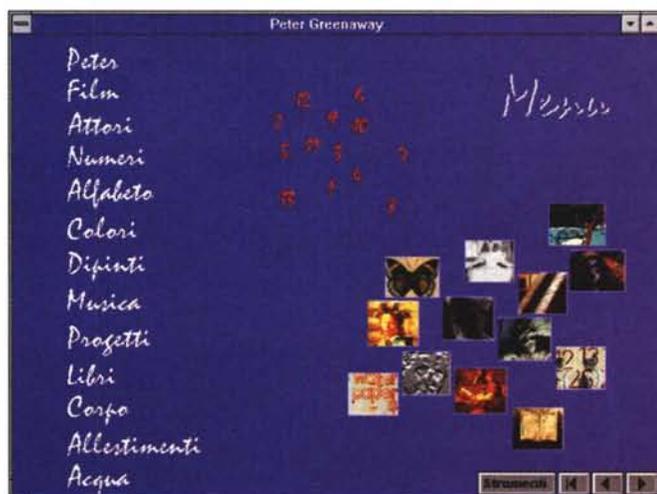
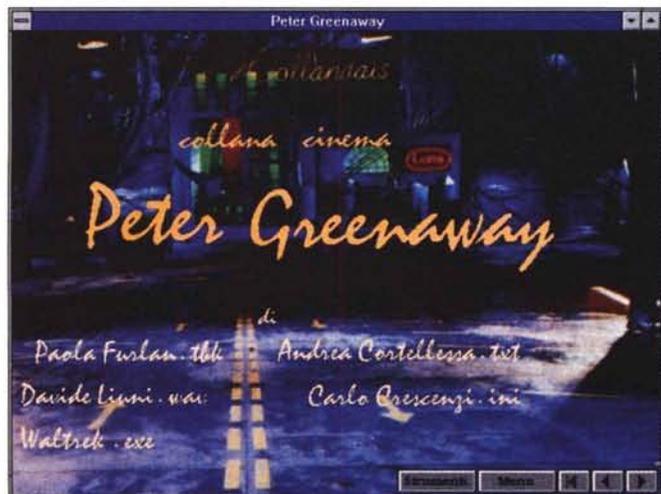
Una dei multimediali era perseguitata da incubi notturni in cui gli archetipi simbolici dell'immaginario prendevano sembianze cyborg, e venivano affrontati secondo logiche interattive: l'immondo gecko screziato perennemente pendente dai vetri della sua finestra, nelle sere d'autunno (esattamente come in Palomar di Calvino), veniva sognato sotto forma di icona, che un abile click al mouse rimpiccioliva, «trascinava» ai piedi della sognante: che così poteva comodamente escluderlo dai propri simbolici orrori con un colpo di tacco.

«Ma il mio mistero è chiuso in me, il nome mio nessun saprà!

No, no, sulla tua bocca lo dirò, quando la luce splenderà!

Ed il mio bacio scioglierà il silenzio che ti fa mia!».

-Chiamamoci C.L.I.C.C.A.S.U.L.G.E.C.O. [Commissione Limitata per l'Interattività si Casuale ma necessariamente



Causata, Almeno a Sentire gli Umanisti con Le loro Giaculatorie Ecologiche, Cerimoniali e Organizzative]...

«Parla, il nome, il nome, il nome!

Parla, parla, parla!

Il nome, il nome!

Eccolo il nome! È qua! È qua!».

L'idea (non poi così peregrina, appetto ad altri non meno chilometrici acronimi) fu poi fortunatamente accantonata (fu considerata «sessista» ma non «sessuata»); ma rito voleva, nelle notti multimediali, a caffè finito e palpebre tentennanti, che si concludesse in gloria con un'oretta di disquisizioni sul nome. Fantomatico e inconoscibile il Progetto (il Libro), non meno aleatorio (ma non per questo meno urgente e impellente) il nome da dargli...

Il sospetto che «.txt» sia laureato in lettere è assolutamente fondato. Ma leggiamo il testo che compare in una schermata qualsiasi.

La deriva stocastica

Il gioco delle eventualità, l'affidarsi al caso, la deriva stocastica, sono non solo una presenza tematica di una certa consistenza nel cinema di Greenaway, ma anche un suo criterio compositivo ricorrente... E altrove: La tecnica della citazione pittorica è usata in tutto il cinema di Greenaway, ma il film in cui essa è portata all'estremo (raggiungendo e superando il grado di organizzazione e coerenza macrotestuale sfoggiato in *A Zed and Two Noughts*) è *Prospero's Books*...

Veniamo al sodo: quali sono i problemi reali che il neo-progettista multimediale deve affrontare nel momento in cui l'idea incomincia a trasformarsi in byte? Leggiamo ancora la cronaca, solo a prima vista delirante, del dottor .txt:

Un giorno apparve chiaro che un sistema multimediale altro non è che un generatore automatico di problemi.

- Allora, il problema dello stop dello stack nel loop?

- Beh, abbiamo accrocato così e così...

- Allora è fatta!

- No, perché nell'accrocicare ci siamo accorti che il peg del tom del buz non rispondeva come avrebbe dovuto... [sguardo vitreo dell'interlocutore].

- Ma è finita! Dovrò tornare a coltivare carrubi nel basso Tavoliere [in tono sconcolato-rurale]...

- Non necessariamente, perché il pot del bif del tup riesce a deloopizzare il buz del tom, permettendo il funzionamento del peg...

- Ma è una cosa meravigliosa [saltando dal divano nel quale si era precedentemente acciambellato]! Domani sare-

mo miliardari! L'arte, l'uomo, la civiltà trarranno enormi vantaggi da tutto ciò, e tutti vivranno felici e contenti [la megalomania del multimediale è ormai proverbiale]!

- Non necessariamente: purtroppo il mag del papokk del marapadagal in tutto questo si è fuso... ora assomiglia a un rifiuto di Rauschenberg. Puzza non poco, tra l'altro... Anzi, perché non te lo porti a casa te, per stasera? I bambini la notte scorsa si sono svegliati urlando...

Ecco, da un più di un anno discettiamo dei sublimi (e subliminari) meccanismi della comunicazione, e non ci rendiamo conto che poi il problema è nello stop dello stack del loop e nel pot del bif del tup, che riesce a deloopizzare il buz del tom. Insomma, tra l'idea e la sua realizzazione pratica c'è di mezzo una tecnologia ancora non del tutto matura: *Toolbook 1.53 perché lo può usare anche chi non sa programmare, come una banale lavatrice, salvo poi ritrovarsi tutto bianco come la pagina vuota dello script. Durante l'ultima fase di lavorazione del nostro book, abbiamo provato a convertire tutto nella versio-*

ne 3.0 e abbiamo scoperto che le dimensioni di grafica e animazioni venivano cambiate...

Sono (quasi) sicuro che adesso salterà fuori il solito esperto che, con tono sacciente, spiegherà perché e percome cambiano le dimensioni degli oggetti grafici, e la ricetta per evitare l'inconveniente. Resta il fatto che i Nostri su questa cosa si sono rotti la testa per un bel po'.

Il tecnico e l'umanista

Il problema è tutt'altro che nuovo, ma ora si pone in termini molto netti: nei nuovi media l'aspetto tecnologico ha una rilevanza fondamentale, pari almeno a quella dei contenuti. Nella nostra cultura - e parlo soprattutto di noi italiani - c'è una netta divisione tra il tecnologo e l'umanista. L'ingegnere che si interessa di poesia o il letterato che smanetta con il cacciavite sono considerati fuori dalla normalità, a volte addirittura un po' fuori di testa. Ma nella comunicazione di oggi e di domani il connubio tra le arti «del trivio e del qua-

I limiti di una monografia

Che differenza c'è tra una realizzazione professionale a scopo commerciale e l'esercitazione di un amatore?

La domanda non è oziosa, perché dalla risposta può dipendere l'interesse di un editore alla pubblicazione di un'opera, in questo caso di un titolo multimediale. È ovvio che un imprenditore della comunicazione prenda in considerazione prima di tutto il numero di potenziali acquirenti, che determina il ritorno dell'investimento.

Nel caso del «demo» su Greenaway realizzato dai giovani romani saltano all'occhio due aspetti, in buona parte percepibili anche dalle poche schermate riprodotte in queste pagine. Il primo è dato dalla cura dedicata all'aspetto visivo, con schemi grafici che richiamano in molti casi lo stile dell'autore esaminato, e dalla ricerca di soluzioni non banali per la realizzazione grafica; il secondo è il livello della trattazione, piuttosto approfondito, con un linguaggio che, in molti casi, è da addetti ai lavori. Non è rilevabile a prima vista, ma emerge facilmente durante l'esplorazione dei contenuti la rigorosa struttura ipertestuale, molto ricca di collegamenti e percorsi di lettura.

Un lavoro professionale, dunque? No, o meglio, non ancora. Perché gli autori hanno evidentemente lavorato per se stessi o pensando ad altre persone come loro. Molto spesso la leggibilità dei testi, in senso «ottico», è sovrappiù dall'elaborazione grafica, mentre corpi e caratteri tipografici non sono scelti tra i più facili da percepire

sul monitor di un PC. Questo è tipico di chi guarda più all'eleganza formale del prodotto che alla sua leggibilità, elemento non secondario di un possibile successo commerciale.

I testi, scritti (finalmente!) con rispetto della grammatica e della sintassi, sono chiaramente destinati agli appassionati di cinema di un certo livello, e quindi parlano il linguaggio degli addetti ai lavori. La scelta delle immagini è molto curata, e le sequenze filmate sono ridotte a pochi cenni: una scelta corretta, se si considera la povertà della riproduzione offerta dalla tecnologia attuale, capace di distruggere in pochi secondi la suggestione dei più grandi capolavori. Ma restano alcune «ingenuità» che denunciano la mancanza di un'ottica commerciale del progetto. Un solo esempio: indicare i ruoli dei singoli autori (nella realtà abbastanza confusi) con le estensioni dei relativi file, è un gioco comprensibile e divertente solo per chi ha un'infarinatura di personal computing in ambiente DOS - Windows. Gli altri non possono capire che cosa significano .exe, .tbk, o .wav e quindi il gioco è del tutto inutile, se non addirittura dannoso.

Ecco quindi emergere con evidenza la natura amatoriale del lavoro. Che non è un aspetto negativo, se non dal punto di vista economico (amatoriale non vuol dire dilettantistico, ma semplicemente «fatto con passione personale»). Ma è un punto che deve essere considerato con molta attenzione fin dalle prime battute del progetto.

drivo», come si diceva un tempo, non è stravaganza, ma necessità, o semplicemente un dato di fatto. E questo condiziona prima di tutto l'insegnamento delle materie relative ai nuovi media, come ha dimostrato l'esperienza fatta un anno fa con il primo corso per progettisti della comunicazione multimediale. All'inizio, Gianni Falcone e io intervenivamo in giorni diversi, uno parlando di tecnologia, uno di contenuti. Ma poi è emersa la necessità di un diverso percorso didattico, che fondesse i due aspetti. Motivi materiali e organizzativi hanno reso impossibile la realizzazione pratica di questa impostazione e la conclusione dell'esperimento formativo, e il problema resta aperto.

La pratica professionale ha dimostrato, e dimostra tutti i giorni, che in un gruppo di lavoro i compiti possono e devono essere divisi: c'è chi si occupa dei contenuti e chi della realizzazione del prodotto, in uno scambio continuo di stimoli e di idee. Quindi è possibile giungere alla realizzazione di «titoli» multimediali di ottimo livello, anche se il progettista dei contenuti non ha una preparazione approfondita sugli aspetti tecnologici, e il tecnico ignora i problemi che il primo ha dovuto risolvere per giungere alla formulazione dei messaggi. Ma il risultato è frutto di una serie di compromessi: questo non si può fare, dice il tecnico, quest'altro va cambiato, qui non basta lo spazio, là non si riesce ad avere la sequenza in sincronismo. E l'idea di partenza viene adattata, stirata o compressa in funzione dei limiti della tecnologia.

Poi salta fuori un gruppo di ragazzi che sono cresciuti con le tecnologie in casa, per una pura questione di data di nascita. C'è una che si laurea sul teatro, ma poi firma «.tbk», cioè traffica con Toolbook per dare forma alle idee. C'è un altro che studia fisica, ma poi sconfinava al Conservatorio. Insomma, una fusione tra capacità progettuali e abilità realizzative che porta a un risultato di grande rilievo: la liberazione della fantasia.

Quando il «creativo» possiede anche la tecnica, l'invenzione si adatta naturalmente al mezzo. La tecnologia, invece che un ostacolo o un limite, diventa uno stimolo, e il prodotto diventa più ricco e, a sua volta, più stimolante.

Lavoro di gruppo

Tutto questo potrebbe portare a una conseguenza paradossale: la negazione del lavoro collettivo in una materia che, fin dall'inizio, abbiamo definito multidisciplinare e quindi necessariamente legata alla convergenza di specializzazioni



differenti. In realtà il lavoro multimediale richiede la fusione di conoscenze che non possono essere patrimonio di un solo individuo, se non si chiama Leonardo da Vinci. Ma non basta mettere in piedi un «pool» di professionisti o addirittura un «trust di cervelli». Occorre costruire un «gruppo» sotto l'aspetto psicologico, prima che organizzativo, dove lo scambio delle sensazioni e delle emozioni vada di pari passo, o addirittura preceda, la comunicazione strutturata delle idee e delle esperienze.

E anche questo è espresso molto bene dal dottor «.txt»:

Ma che bello, il GRUPPO

- Maledetto il giorno in cui ti ho incontrato: è forse la più tenera espressione che due membri di un gruppo di produzione multimediale si possano rivolgere a metà circa del loro lavoro: quando le energie sono finite da un pezzo, esaurito è ormai anche l'entusiasmo che l'idea prima, fresca e sorgiva, aveva acceso nei cuori, e il vagheggiato ma idealmente chiarissimo progetto di partenza si è ormai deformato, sfigurato, dilavato e graffiato sino all'irriconscibilità; torto e piegato mille volte da mille feedback da mille cambiamenti di rotta da mille discussioni di attuabilità: sino all'indecidibile, alla navigazione a giorno (o meglio a notte, perché la maggior parte del lavoro il multimediale la svolge nelle ore piccole).

Quando ancora lontana, lontanissima è la meta: e non solo non si vede la luce alla fine del tunnel, ma non si è neanche sicuri che in un tunnel ci si trovi in effetti, e non in un sepolcro d'ogni luce muto...

C'era una volta la favola bella, che ieri ti illuse che oggi mi illude, del gruppo multimediale come novella Accademia del Cimento, nella quale apollineamente i nuovi Colline (necessariamente per primo?), Rodolfo, Schaunard e Marcello collaborassero con le loro soddisfacenti e rassicuranti competenze, tra eleganti

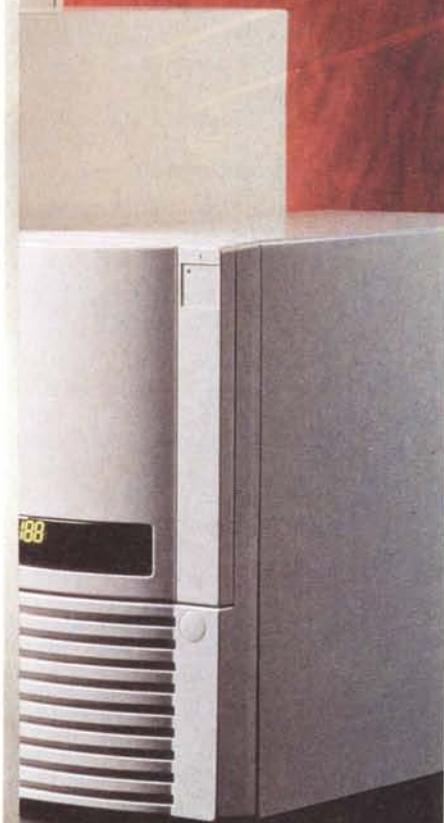
sofismi salottieri e con un allegro ma placido ronzare di bit in sottofondo, all'elaborazione maravigliosamente autogenerante di un meraviglioso ircocervo elettronico... Tutto avrebbe fatto, in realtà, il geniale programma dell'ultima generazione: pronto a trasmutarsi in pietra filosofale, in mercuriale bagno galvanico da cui sarebbe uscita come da testa di Giove la Minerva del PRODOTTO finale.

Eccoci infatti tra frammenti sbuffanti di wafers, sudati e accalorati da infinite discussioni, a macerarci l'animo con le più profonde convinzioni estetiche, ideologiche, filosofiche: a ogni schermata, a ogni script, in ogni momento... A trafficare inesaurevolmente con enormi polverosi volumi, orrendi vuaccesse, migliaia di fotocopie svolazzanti racimolate nelle più scassate biblioteche dell'emisfero boreale, ad ascoltare e riascoltare mille versioni diverse dello stesso wave... se non a cercare di decifrare il suono di uno scordato piano verticale color mogano... In una temperatura africana, virtualmente prodotta dalle dozzine di resistenze elettriche in attività... In pochi affollatissimi metri quadri di FATICA concretissima, fumante e pesante sulle circonvoluzioni cerebrali e prima ancora sui frali muscoli degli avambracci, sui piedoni nelle scarpe che hanno percorso troppi corridoi...

Si riconoscerà in queste righe chi scrive libri, chi lavora alla radio o alla televisione, chi si dedica all'insegnamento in modo non impiegatizio, insomma chiunque svolga un lavoro creativo nel campo della comunicazione. Il multimediale, prima ancora che una fusione, può essere anche la somma dei problemi e delle difficoltà che si possono incontrare in ciascuna delle tecniche tradizionali. Ma, forse proprio per questo, può sommarne o addirittura moltiplicarne gli effetti positivi nei confronti dei destinatari. E le soddisfazioni per chi lo progetta e lo realizza.

MS

ENTRA...



NEL MONDO JABERT

JABERT ITALIA S.R.L. - Via Boetti, 6
Tel. 0039-522-518599/512301/922439
Fax 0039-522-513129
42100 Reggio Emilia - Italy

JABERT EUROPE
Tel. 0039-522-922485
Fax 0039-522-922509

JABERT & IIG ENTERPRISE CO., LTD
Tel. 00886-2-7367777
Fax 00886-2-7362212

