

Il Media Cinema : prime riflessioni

Il sistema software MASSiVE (*Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment*) è in grado di disegnare n scenari di elaborazione automatica generando e visualizzando, attraverso gli algoritmi che lo definiscono, folle (*crowd scene*) come rappresentazione di realtà virtuale animata, seguendo i canoni di una materializzazione virtuale e secondo i paradigmi dei processi informatici e le coordinate ispirate dall'intelligenza artificiale. In questa ambientazione possibile (*setting*), il rapporto tra linguaggio (algoritmi) e comunicazione (effetti a video come costruzione di scene multiple sul palcoscenico (*stage*)), determina comportamenti misurabili nella realtà dalle diverse componenti che partecipano. Questo software è utilizzato tra l'altro in campo cinematografico e televisivo per la generazione di moltitudini, altre volte utilizzate per dare corpo a entità e a movimenti figurativamente organizzati e gestiti per le esigenze scenografiche di sceneggiature fameliche di grandi spazi e di immense folle: in questo modo si possono generare in queste realtà virtuali masse, eserciti o quanto si voglia per esigenze coreografiche o di campi di battaglia, o possibilmente di ambienti ritagliati per dimensioni maggiormente idonee a sottolineare passaggi della sceneggiatura, da leggere con personalizzazioni interpretative, così da sostituire la comparsa di figuranti o quanto sia figurativamente necessario per le scene, soprattutto quando queste realizzano e materializzano canoni descrittivi di natura linguistico-formale.

Quanto è precedentemente sottolineato riporta l'attenzione di tutti e spinge a riflettere sul rapporto esistente tra comunicazione e linguaggio, quando soprattutto si comunica, come nel caso del software, attraverso algoritmi definiti e non ambigui nella forma di linguaggi formali rivolti a sistemi hardware. La comunicazione è e deve essere unica, nel suo essere non essere ambigua, mentre il linguaggio, nella valenza del suo polimorfismo espressivo costituzionalmente da intendersi come mezzo espressivo, rappresenta e costituisce un insieme di codici semantici da rappresentare come source, che, attraverso le opportune transcodifiche, possono e devono raggiungere il proprio target di riferimento. Ma in questa operazione di transcodifica, dettata dalle metaword o token disponibili e necessarie, è opportuno anche valutare non tanto la flessibilità della comunicazione quanto piuttosto occorre misurare la capacità dei mezzi espressivi di adeguarsi al contesto in cui si realizza la comunicazione. Questi linguaggi, sapientemente codificati (in forma non soltanto di procedure generative), si dovranno adeguare comunque, non solo quindi come software che governa un hardware, al contesto scenografico in cui si opera, ma anche

come d'altronde avviene, nei termini comunicativi di grammatiche contestuali, a scenari quotidiani nel comunicare all'altro qualcosa che appartiene nei propri codici socio-culturali ad entrambi.

Così il sistema MASSIVE, delineato a grandi linee in premessa, introduce in scenari nei quali si può intuire come i linguaggi, nel loro costruire simboli e codici di rappresentazione cognitivo-descrittiva, non soltanto descrivano comunicativamente ma in questo loro comunicare contestualmente costruiscano e disegnino anche e sostanzialmente, configurandole, le strutture metacognitive e semantiche di segni compresi nel loro valore di realtà misurata.

Nello scambio cognitivo-comunicativo che avviene con il mondo esterno, ciascuno supera i limiti fisici della sua individualità ed entra nella dimensione dell'altro cioè nel mondo esterno. In questa dialettica di reciproco scambio, il mondo esterno ci compenetra e ciascuno si fonde in questa realtà esterna a cui ci rivolgiamo nell'atto comunicativo di conoscerlo. Nello sforzo di conoscere la realtà esterna a noi, intellettualmente ogni persona/individuo costruisce nella propria mente l'oggetto che vuol conoscere, individuato e tratto con la percezione sensoriale, attraverso l'immagine mentale che viene costruita. In questo modo è evidente come il processo di simmetria che dall'attività mentale scaturisce, obbliga la nostra mente a costruire linguaggi in grado di descrivere il mondo esterno interiorizzato, linguaggi che poi conducono a condividere il risultato dell'interiorizzazione dei nostri sforzi tesi a conoscere il nostro sé, nel suo rapporto, per molti versi simmetrico, con il mondo esterno.

Questo avviene quando i linguaggi, che non sono pulsioni foniche articolate (ad es. fonemi implosivi/esplosivi) o comportamenti o gestualità o organizzazioni linguistiche deterministicamente strutturate a priori, diventano essi stessi proiezioni definite entro le emanazioni della stessa mente che nel comunicare elabora, in quanto i linguaggi sono atti e operazioni mentali di ricomposizione organica e funzionale di stringhe alfanumeriche (cfr. *L. Smolin, 2007*)¹ generate dall'attività di pensiero.

Quindi attraverso i processi di elaborazione, sia quando questi linguaggi, nella forma di istruzioni algoritmiche (*Donald E.Knuth, The Art of Computer Programming, 1973*), sono affidati ad un qualsivoglia hardware sia quando sono affidati a processi formali e assimilati dall'amalgama di una mente pensante, si costruisce l'idea/concetto che prende la forma della realtà disegnata nella propria dimensione mentale, che si vuole quindi proiettare e rappresentare all'esterno a posteriori: questo avviene non tanto come conseguenza di inferenza cognitiva diretta del reale intorno a noi e del nostro stesso appartenere, quanto piuttosto come realtà da conoscere e da elaborare nell'atto della comunicazione e nella disposizione lemmatico/sintagmatica del pensiero, nel suo atto di forgiare comunicativamente i processi profondi della mente, oltre la percezione sensoriale di ambiti diversi, ai quali

¹Lee Smolin, *L'universo senza stringhe, fortuna di una teoria e turbamenti della scienza*, Giulio Einaudi, Torino, 2007

ciascuno appartiene e vive nella dialettica della retroazione degli spin-off esistenziali continuamente attivati.

In questo modo si evidenzia e si sottolinea la creatività del linguaggio nel momento in cui dal profondo del nostro esistere trae spunti e suggestioni che progressivamente, nel loro dipanarsi e svolgersi, materializzano e strutturano logiche comunicative con cui costruire una qualche forma di conoscenza del mondo esterno e interno a noi. In questo modo si verifica la coerenza e la conformità tra le strutture create ed espresse dalla mente di ciascuno e il mondo esterno: così, attraverso eventuali scostamenti tra l'immagine mentale che viene costruita e la dimensione empirica dei sensi, si è in grado di misurare il grado di entropia della conoscenza, acquisita in questo processo/cammino verso l'astrazione e la modellizzazione delle coordinate logico-razionali conseguite.

Attraverso i processi di formalizzazione, che avvengono nello strutturare le componenti alfanumeriche (vedi alfabeti di segni e segnali modulati e strutturati in vario modo) concepite nella mente di ciascuno, si perviene alla definizione del linguaggio come entità logico-associativa non uguale né identica alla comunicazione, ma elaborazione di organizzazione simbolica, la cui semantica è originata dai processi mentali che costruiscono i rapporti di significazione nella struttura logico-sintattica che prende forma e corpo nella nostra mente.

Infatti i sistemi di comunicazione rappresentano elementi esterni alla capacità che possiede la nostra mente di costruire modelli astratti di rappresentazione della realtà; si può comunque avanzare una qualche ipotesi sul fatto che tra codici comunicativi e organizzazione mentale delle strutture logiche legate all'inferenza cognitivo-sensoriale esista una qualche reciprocità. Comunque questi modelli, perché possano avere una generalizzazione, saranno descritti e comunicati via via, nel corso della storia degli individui, attraverso formalizzazioni linguistico-espressive esterne che evolvono, in conseguenza degli sviluppi tecnologici tesi a costruire simboli non vincolati, nella loro comprensione, ai contesti socio-culturali nei quali avviene lo scambio comunicativo. E' la tecnologia, nel suo essere espressione del rapporto tra individuo e molteplicità di variabili-mondo esterne all'individuo, che determina il successo della globalizzazione comunicativa che sfugge al localismo culturale e semantico per aggregare e modulare e integrare attori sempre più numerosi in sceneggiature il cui copione è scritto da funzioni esponenziali di conoscenza e di presa di coscienza e di rappresentazione.

Infatti attraverso il rapporto e l'interazione che ogni individuo sviluppa con l'ambiente che lo circonda si modifica continuamente il proprio modo di rapportarsi con il sé e con il fuori di sé, sviluppando procedure che non sono più entità ideali e/o astratte ma percorsi concreti di mutamento e di incisione nel mondo circostante. In questo modo la tecnologia si forgia come strumento di comunicazione con il mondo esterno in continuità con l'ispirazione ideativa del crogiolo che continuamente plasma forme astratte di rappresentazione del mondo esterno a ciascuno di noi.

L'uomo vede la realtà intono a lui attraverso lo schermo² della sua mente. Su questo schermo non vengono proiettate le ombre della realtà esterna quanto piuttosto si disegnano le inferenze relazionali tratte dagli impulsi sensoriali con il mondo esterno. Quindi legami e associazioni che una mente è in grado di realizzare e trasferire sul sistema simbolico-formale che via via prende forma attraverso l'interazione con l'ambiente fisico di cui ciascuno è insieme e contemporaneamente parte e osservatore disgiunto. I processi linguistico-operativi, in questo modo scaturiti, inducono comportamenti e subiscono continui mutamenti in quella che può essere definita la tecnologia comunicativa che, scevra di disturbi di fondo (*C.E. Shannon-W. Weaver*, 1948-1949), continuamente deve essere migliorata sulla base della relazione input-output comunicativa.

Si prende progressivamente coscienza e consapevolezza dei linguaggi come capacità espressiva suggerita dalla disponibilità di codici, originati dal continuo processo di interazione e di integrazione con l'ambiente esterno che gli individui hanno compiuto attraverso le coordinate spazio-temporali dell'esistenza, e in cui la tecnologia della comunicazione, nel migliorare la trasmissività del messaggio, migliora e può perfezionare per certi versi l'organizzazione logico-linguistica della struttura simbolico-interpretativa concepita e rappresentata nella mente.

Non bisogna dimenticare che comunicare significa rappresentare e riprodurre i risultati della propria attività di relazione con le varie componenti/variabili dell'essere in vita a chi è vicino: la propria identità di nodo interrelato entro la matrice di scambi socio-culturali con l'ambiente fisico e antropico. Condividere quindi è partecipare delle entità fisico-percettive delle singolarità di un qualunque gruppo umano e dei contenuti generati dalla rete e dai nodi sociali e ambientali, nel significato di condividere come andare insieme (*ire-cum*) e quasi sperimentare insieme l'indefinito mente-corpo della percezione, e, nel momento in cui questo avviene, si partecipa dello stesso ambiente sociale e fisico: le stesse relazioni, diversamente assunte e interiorizzate da ciascuno.

Dovunque ha potuto nell'arco temporale della sua evoluzione, l'uomo ha cercato di comunicare le proprie esperienze singolari per parteciparle, stimolando in questo modo un processo esponenziale di relazioni cognitive, in cui il singolo elemento diviene il nodo propulsore a costo zero di rete neuronale sociale per lo scambio di informazione, attraverso la comunicazione tra individui e tra gruppi.

Negli scenari, in cui l'uomo ha lasciato traccia della ricerca continua di mezzi espressivi utili a comunicare e quindi ad esprimere il proprio mondo interiore della

² Dante Alighieri, *La Vita Nova*, 1292-1293, in questo caso la donna schermo assume la funzione di distrarre e di ingannare l'attenzione degli altri sulla vera donna, Beatrice, su cui è puntata l'attenzione di Dante. Nell'accezione qui accolta, il concetto esprime invece la riflessione simmetrica nella mente della realtà esterna non come immagine statica e riflessa del mondo esterno quanto piuttosto come elaborazione dinamica dei dati sensoriali avvenuta attraverso la costruzione delle relazioni tra le stringhe che creano un modello astratto della dimensione cognitiva, colta dai sensi nel mondo reale e materiale.

percezione sensoriale elaborata dalla mente, si ritrovano i simbolismi codificati di attività, di pensiero e di sentimenti in forme e colori direttamente dipendenti, non solo dal livello di tecnologia espressivo-comunicativa disponibile ma anche dal livello di controllo e di coordinamento da parte del sistema nervoso centrale (evoluzione e sviluppo di funzioni d'organo) della motilità periferica del corpo (vedi ad esempio il rapporto tra arti figurative e capacità manuali di dar seguito all'idea), in relazione alla capacità di costruire all'esterno con strumenti fisici i simbolismi intellettuali rappresentati nella mente.

Questa forma di comunicazione simbolica, semplicemente rappresentabile all'esterno in forme definibili allo stato come naif allo stato puro, rappresentano una trasposizione iniziale di elementi simbolici rappresentativi come sintesi espressivo-comunicativa delle dinamiche relazionali uomo-ambiente. In questo modo si intuisce come sia facile sperimentare nel corso della storia tecnologie comunicative sempre più affini a quel mondo interiore che si affaccia alla mente di ciascuno, che misura in forma astratta l'eco sensoriale che proviene dall'esterno.

Così l'ambiente naturale ed esterno diviene e rappresenta la *prima tabula rasa* su cui incidere la trasmissione della propria memoria per sé e per gli altri, magari con una punta di ossidiana laddove disponibile o con un qualunque altro stilo come propaggine e proiezione, per oggettivare e per dare significato alla propria identità individuale e di gruppo, per sopravvivere all'oblio degli altri e per condividere esperienze e realtà tali da essere associate come patrimonio comune del gruppo eventualmente da verificare come successo nella lotta per la vita.

Così è da intendersi il disegno come la forma di prima scrittura dell'uomo che nella sua ontogenesi ripete la filogenesi di appartenenza comunicativa al proprio sé e al gruppo, così ogni individuo nella forma scrittoria e comunicativa sviluppa *ab origine* l'immediatezza iconica della rappresentazione di oggetti e di relazioni esterne per poi, seguendo la linea evolutiva dei processi acquisiti storicamente, giungere a comunicare adottando protocolli scrittori, che cercano sempre più di costruire somiglianze con i modelli mentali di acquisizione e di rappresentazione.

Muovendo quindi i primi passi nella rappresentazione all'esterno dell'eco interiorizzata dal mondo esterno, si incomincia a raffigurare la complessità e l'articolazione di quanto è dentro di noi con simboli, che cerchino di rappresentare la ricchezza interiore che la suggestione interiore ispira. L'entità concetto, che può apparire definito e chiaro finché è nella mente, non può non trovare forma compiuta nella comunicazione agli altri se non attraverso rappresentazioni simboliche di quanto è stato assunto dal mondo esterno proiettato in noi. Attraverso la concretizzazione simbolica si manifesta ciò che è in ciascuno l'articolazione e la complessità dei rapporti che si disegnano entro l'attività mentale che nel suo descrivere in sé cerca di ricostruirne la ricchezza: il simbolo è quindi una sintesi dell'indefinito modo di costruirsi e di rappresentarsi la realtà oggettiva.

L'evolvere verso nuovi rapporti con la realtà offre nuove tecnologie per scrivere e descrivere il nostro interagire: si dispone di nuove e di rivoluzionarie possibilità per indagare con la scrittura la realtà di cui siamo circondati e di cui facciamo parte.

La propria rappresentazione di emozioni, di sentimenti, di conoscenza e di attività sembra staccarsi e non più attraversare la così detta arte rupestre (petroglifi e/o graffiti rupestri) per scrivere e descrivere la proiezione di quanto anche embrionalmente incominciava ad affacciarsi nella mente, agli albori della storia, come esigenza di trasmettere principalmente a se stesso per misurare la consapevolezza della propria identità non solo umana in senso lato, ma anche forse la ricerca di identità come individuo. Manifestando in questo modo la continuità nell'avvio di un processo di sviluppo della comunicazione e oggettivando lo stato della propria conoscenza, attraverso forse linguistiche che cercavano una sistematicità non soltanto normativa ma soprattutto espressiva (v. decifrazione dei geroglifici, *T. Young J.F. Champollion*).

In questo modo si dà modo di delineare e di declinare a chi, ad esempio inizialmente i paleontologi, i quali, attraverso le forme di scrittura, disegnano e ipotizzano un passaggio, nelle forme studiate di scrittura iconica, dall' homo faber all'homo ludens, con l'apoteosi conseguita in millenni più vicini a noi con l' homo scribens, che opera concependo e costruendo nuovi codici. Con *American Graffiti* (vero e proprio *Cult movie*) che è un film del 1973 diretto da George Lucas, riecheggia, con *Graffiti*, un passato remoto della scrittura attraverso il quale, almeno nel titolo, è possibile ascoltare quasi un nostalgico richiamo del regista alla sua gioventù e anche forse a quella dei ragazzi del doppio decennio precedente con una parafrasi che richiama il passato attraverso i *writers*, che continuano a rappresentare, in forme linguistico-artistiche simboliche, contenuti comunicativi propri.

Infatti con l'irrompere, sulla scena della memoria e della identità, della celluloida (*nitrate di cellulosa* che supporta materiale fotosensibile come il *bromuro d'argento*), nella seconda metà del XIX sec., come forza e energia che trae vita dalla staticità del segno e che diviene nuova modalità di ricercare, attraverso una tecnologia dello scrivere che supera il sistema della tradizione orale e scritta, per indagare nei modelli di conoscenza, di rappresentazione e di comunicazione dell'oralità di ciascuno, si trasferisce appropriatamente la dimensione del singolo all'universalità del gruppo. In questo modo la pellicola cinematografica (*G. Eastman*, 1885), con la sua capacità di coagulare una molteplicità di segni in un frame, assume il peso e il significato di *new media* che rompe la staticità del modo di scrivere precedente con la proiezione nella successione di fotogrammi, in cui ciascuno possiede in sé la complessità della molteplicità, rispetto al sistema di scrittura legato ai grafemi semantici come unità grafiche minime.

In questo percorso, da cui emergono brevemente elementi storiografici, non bisogna dimenticare che nel 1888 si annovera *Roundhay Garden Scene* la prima ripresa cinematografica, una sorta di cortometraggio di 2 secondi (*Louis Aimé Augustin Le Prince*), in cui in due secondi si costruisce una relazione comunque complessa all'interno di una pluralità di variabili umane e fisiche. Ma con i fratelli

Lumière (Louis e Auguste, 1895) e il loro Cinematografo, che si ispirava alla Lanterna Magica (*Christiaan Huygens, 1659* e *Matteo Campani, 1678*), si compie un percorso, che ha origine tra la fine del XV e la seconda decade del XVI sec. (1490-1515) con la camera oscura leonardiana, e si ha lo sviluppo tecnologico che permette di costruire e di rappresentare forme che integrano significativamente la tecnologia scrittoria disponibile fino a quel momento, con il primo abbozzo dell'insieme che oggi si definisce multimedialità³ e che fonda la sua organizzazione logico-elaborativa e descrittiva sui linguaggi formali dell'espressione digitale.

Attraverso il processo di sviluppo tecnologico che ha accompagnato nei secoli precedenti il desiderio di conoscere meglio attraverso l'oggettivizzazione della propria riflessione, ottenuta con la scrittura, per meglio comprendere l'organizzazione logica del pensiero che pensa, si indaga sulla capacità comunicativa non soltanto degli attori e dei personaggi che gli attori dissimulano e rappresentano, ma anche sulla capacità di comunicare che deve avere il contesto nel quale le scene rappresentano contesti recitativi, intesi questi ultimi non come fondali cinematografico/teatrali passivi ma elementi di reciprocità e di significanza con l'attività di chi si muove sulla scena e la calca.

Il vantaggio della macchina da presa (*Kinetograph* di Thomas Edison, 1889) è quello di oggettivare nella mente dello spettatore l'infinito cromatismo, l'indefinito spettro infinitamente variegato di situazioni, comportamenti, interazioni, espressioni messe in luce nella dialettica tra il sé e il sé e gli intrecci non solo psicologici con gli altri attori che recitano a soggetto, sul palcoscenico del tempo e dello spazio esistenziale. La macchina da presa fonde insieme pensiero come prodotto della mente e la mente che lo produce, fonde insieme prospettiva di scenari in cui gli attori possono capovolgere continuamente dinamiche e dialettiche, per far prorompere prepotentemente emozioni e i possibilmente totali contenuti delle personalità in essere in quel momento da cui nasce l'interpretazione della sceneggiatura. La macchina da presa è il sensore della mente che, indagando e osservando in sé, proietta, ricostruendole all'esterno nella fase di postproduzione e del montaggio, le coordinate che identifica e che misura attraverso l'occhio del regista trasferito sull'obiettivo della camera durante le riprese. In questo modo il regista assomma in sé gli elementi della tassonomia (livelli e specificità funzionali) nella retorica classica per cui egli non è soltanto *auctor* ma in corso d'opera diviene *scriptor*, *compiler*, *commentator* a cui Barthes⁴, nella *Camera chiara* aggiunge lo *spectator*. In questa sequenza che articola la retorica classica a mio avviso non bisogna dimenticare l'*inventor* (figura relativa alla fase dell'*inventio* nella costruzione retorica), in modo tale che il regista renda visibile e trasparente la logica che presiede allo sviluppo delle relazioni e delle interazioni tra ruoli e personaggi, che continuamente determinano scambi e intrecci nel

³M. Schirru, *Informatica e Multimedialità, modello di trattamento on-line di Status Animarum*, Cagliari, Cuccu, 2007

⁴R. Barthes, *Sul cinema*, Genova, il melangolo, 1994

R. Barthes, *S/Z, Una lettura di "Sarrasine" di Balzac*, Torino, Einaudi, 1970

sistema che può anche autoreferenziarsi alla ricerca di equilibri interni al canovaccio che si dipana. Il richiamo alla retorica è fondamentale per capire l'argomentazione fin qui sostenuta dove il linguaggio nel suo essere progetto comunicativo è la chiave di volta che attiva i flussi logico-cognitivi di modelli mentali che postulano assiomaticamente l'astrattezza e la generalizzazione

In questo modo il nuovo strumento di scrittura, di fare storia e di scrivere storie degli individui e delle loro anime appare come frame/lessia che deve e può contenere l'entità concetto nella realtà iconografica delle immagini in movimento: la macchina da presa non è uno strumento di scrittura staccato dalla mano che la tiene, ma è la proiezione di quanto vede nella sua mente il regista anche quando cerca nella sceneggiatura elementi comunicativi da interpretare e da decodificare, per rappresentare la continuità con la realtà della sua mente.

Marco Schirru

IEEE Membro Associato n.40232515

Who'sWho in the World 2010 pag. 2397

Presidente Associazione SKEPTO www.skepto.net , realizzatrice della prima ed. dell'International Film Festival del cinema indipendente (Cagliari 25-26-27 febbraio 2010)

marco.schirru@tin.it

Bibliografia di riferimento

- R. Barthes, *S/Z, Una lettura di "Sarrasine" di Balzac*, Torino, Einaudi, 1970
R. Barthes, *Sul cinema*, Genova, il melangolo, 1994
E. Escher, *Il quarto occhio, sociologia, storia, ermeneutica del linguaggio del cinema*, Milano, Franco Angeli, 2006
E. Escher, *Il quarto occhio, sociologia, storia, ermeneutica del linguaggio della televisione*, Milano, Franco Angeli, 2006
A. Gaudreault, *Dal letterario al filmico, sistema del racconto*, Torino, Lindau, 2006
J. Aumont, *L'immagine*, Torino, Lindau, 2007
A. Amaducci, *Anno Zero, il cinema nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2007
L. Smolin, *L'universo senza stringhe, fortuna di una teoria e turbamenti della scienza*, Giulio Einaudi, Torino, 2007
M. Schirru, *Informatica e Multimedialità, modello di trattamento on-line di Status Animarum*, Cagliari, Cucc, 2007
E. Escher, *La visibilità "Mediata" del Potere, i presupposti teoretici della comunicazione*, Milano, Franco Angeli, 2008

