

Comunicazione e virtuale

► Immagini dalla realtà virtuale della produzione televisiva di Caritas Ticino



Amore e tenerezza, comunicazione e bellezza in *Et-tore* e *Andromaca* di Giorgio De Chirico. Tra surrealismo e realtà virtuale il passo è breve. Realtà virtuale è un termine frequente nella produzione televisiva di Caritas Ticino che utilizza questa opportunità, possibile grazie al digitale e alla grafica computerizzata, da molti anni per creare ambientazioni particolari dove collocare i protagonisti di serie che mettono a tema riflessioni di vario genere. Nel "Vangelo in casa" un esegeta e un giornalista su una barca che galleggia sul lago di Tiberiade, ma, a parte Dante Balbo e don Giorgio Paximadi che registrano i loro colloqui nel nostro studio verde, tutto è disegnato col computer con cui abbiamo creato gli oggetti come la barca in 3D e avendo poi inquadrato tutto dalle diverse ipotetiche inquadrature che hanno le stesse posizioni delle telecamere vere che inquadrano i due. Così è avvenuto per tutte le altre serie come *Pillole di psichiatria*, *Isolario*, *Vita allo specchio* o *Think*, fino all'ultima dedicata al pensiero economico dell'ultima enciclica Caritas in veritate, con l'alternarsi di economisti dentro una casetta naïf sempre disegnata col computer e un interno preso dall'illustrazione di una casa finlandese. Se vogliamo si tratta di trovate per rendere intrigante questi momenti di comunicazione all'insegna dell'approfondimento che chiedono allo spettatore un certo sforzo e una certa attenzione. Ecco perché diamo in questa rivista alcune pagine per riflettere su realtà virtuale e comunicazione con una attenzione in particolare a ciò che sta avvenendo in campo cinematografico ma non solo, con traguardi tecnici e format assolutamente incredibili come nel recentissimo *Avatar* o nella trilogia di *Matrix* che per noi ovviamente rimangono sogni.



Roby Noris

C'era un tempo in cui il cinema era solo la "macchina dei sogni". Si vedeva un film al cinema solamente per intravedere mondi lontani, persone e personaggi, storie incredibili e senza tempo. Charlie Chaplin, benché negli ultimi anni della sua carriera conoscesse i prodigi del sonoro, preferiva che fossero le immagini a parlare, per lasciare lo spettatore di stucco, senza parole. Il senso della vista offre emozioni attraverso un proiettore, una pellicola e una lampada. Questa è, oggi, solo una parziale prospettiva vista la nuova evoluzione del 3D. Con le immagini tridimensionali, sei nel film. E l'agire delle immagini sul conscio e l'inconscio attivano una mai provata percezione sensoriale. Avete mai provato a descrivere a parole cosa si prova a far scivolare tra le dita la sabbia del mare? Il cinema 3D va vissuto. Non vi narrerò dunque di tecnologia futuristica e/o futuribile, qui parlerò dell'evoluzione e dell'influenza sulla nostra vita quotidiana del cinema e del 3D.

È *Avatar* da cui ri-parte tutto, la pellicola di James Cameron. La storia fantascientifica coinvolge gli

spettatori e consacra il 3D come mezzo espressivo vero e proprio. Il regista ha creato una nuova macchina che filma con due obiettivi nel tentativo di ricalcare il comportamento dell'occhio umano. Dunque lo spettatore non è più passivo osservatore di mondi che forse non visiterà, ma ne diventa attore. Presto potremmo anche scegliere le scene da vedere e condurre il finale del film verso una narrazione a noi più congeniale. Dunque con ogni mezzo si cerca di ricostruire l'esperienza umana. Fondamentale è comprendere il perché anche della scelta del titolo *Avatar*: presso la religione Induista, un *avatar* o *avatara* è l'assunzione di un corpo fisico da parte di Dio o di uno dei suoi aspetti¹. Da qui il passo è stato breve per la trasposizione di questo concetto nelle *web community* o nei giochi di ruolo, in cui ogni utente usa un *avatar* per rappresentare la propria persona quindi una trasposizione dell'io in un luogo virtuale ma reale.

Si può ancora sostenere che la realtà virtuale non sia reale?

Anche alla luce delle nuove esperienze tridimensionali andrebbe rivista la contrapposizione e l'eventuale dicotomia tra virtuale e reale. Il virtuale è reale, anzi addirittura crea una nuova esperienza. Siamo noi che ci abituiamo ai media o sono i media che alla fine si abituanò all'umanità? La tecnologia non rappresenta solo un insieme di strumenti, suscettibili di un uso buono o cattivo, che in questo caso rappresenterebbe l'abituarsi dei media al nostro

utilizzo; ma determina i comportamenti, quindi saremmo noi che ci abituiamo ai media.

In effetti siamo ormai di fronte non tanto a nuovi e più sofisticati strumenti, quando dentro ad un inedito ambiente esperienziale, che precede ed eccede le nostre semplici volontà.

Ricordate il tema della passata *Giornata mondiale delle comunicazioni sociali*: "Nuove relazioni, nuove tecnologie. Promuovere una cultura di rispetto, di dialogo, di amicizia"? Ritengo che tra la tecnologia e l'uomo ci sia una reciproca intromissione. Storicamente la tecnica ha sempre avuto un profondo significato: quello di fornire all'uomo la completezza e l'autonomia rispetto al dato semplicemente naturale. *L'homo technologicus*, quando naviga su Internet, non agisce su qualcosa che gli sta semplicemente davanti (come fosse un mezzo strumentale), ma su qualcosa che lo ri-comprende e lo contiene. Il soggetto, anzi, finisce per sentirsi un unicum con l'apparato tecnologico, tendendo a vedere sé stesso quasi come una sua protesi. E tutto ciò rappresentava il nostro limite e orizzonte fino all'arrivo di *Avatar*. In tal modo il medium è sempre meno tale e sempre più una nuova realtà che va appunto sotto il nome di *virtuale*.

Il virtuale oggi si presenta come autoreferenziale, pretendendo di sostituire e, aggiungiamo, di migliorare il mondo reale. Il fatto che esso faccia appello a più di un organo sensoriale, lo rende in qualche modo autosufficiente e del tutto simile alla realtà viva, col risultato che, mentre nei confronti di altri mezzi si poteva più facilmente mantenere una distanza critica, rispetto al virtuale ciò è assai più problematico. Potremmo dire che il virtuale è una nuova forma di realtà. Il virtuale non genera una natura fittizia,



► *Matrix Reloaded*, di Andy e Larry Wachowski, 1999

► *Das Leben der Anderen*, di Florian Henckel von Donnersmarck, 2006



AVATAR E LA SVOLTA: QUANDO CE NE ANDIAMO SU PANDORA?

ma potenza e modella l'unica natura umana, la stessa da sempre disposta alle relazioni e alla comunicazione. Una nuova percezione dello spazio, quindi, una nuova percezione del tempo e nuovi stimoli per l'intelligenza. Ciò che bisogna andare a comprendere è il concetto di vivere una rappresentazione della propria vita in un altro luogo e modo. Oltre a sognare la vita di un altro si cerca, sempre di più, di viverla o almeno di farla con i sensi. Quasi mettessimo in pratica le migliori tecniche di escapologia³ di Houdini, si tenta di fuggire dall'oggi e dall'ora. Di strada se ne è fatta dal film *C'è posta per te*, vivere una vita sognata o vivere la vita degli altri è lo scopo da sempre dello spettatore. E non c'è nulla di male! A questo proposito una citazione è d'obbligo: *Das Leben der Anderen* (Le vite degli altri), un film di Florian Henckel von Donnersmarck del 2006. A Berlino Est nel 1984, la polizia di stato spia e controlla la vita dei cittadini della DDR. In un mondo idealista votato al comunismo, si serve la causa con diligente scrupolo. Il "metodo" della sorveglianza diventa per il protagonista fonte di disinganno e di sofferenza, perchè lo costringe a entrare nella vita degli altri, che si ingegnano per conservarsi vivi o per andare fino in fondo con le loro idee. Gerd Wiesler, il protagonista, contribuisce alla riuscita dello "spettacolo" con suggerimenti, correzioni, aggiustamenti e note degne di una perfetta

regia. "Attori" che recitano la vita ai microfoni della polizia. Da questa analisi se ne evincerebbe un quadro pessimista dell'esperienza di una trasposizione dell'lo cinematografico, e ora, dell'lo tridimensionale. Ma la chiave di lettura, che è in mano ad ognuno di noi, è la gestione delle aspettative e la ricerca della felicità. Infatti sognare la vita degli altri e viverla in tutte le dimensioni intorno a noi, in un cinema, ci dà la sensazione di esservi dentro, e rientrare nella vita quotidiana con tutti i nostri cinque (sei...) sensi vivi e vegeti, ci fa percepire che la tecnologia, applicata al cinema, potrà raccontare sempre più in maniera veritiera l'esperienza umana. Il desiderio è ormai di saperne sempre di più, di essere stupiti con la prossima invenzione sensoriale. I confini, i limiti dell'immaginazione vengono spostati sempre più in là. Ma nulla, per ora, per fortuna o purtroppo, ci distoglierà dall'emozione di far scivolare la sabbia del mare tra le dita, realmente. ■

Note al testo:

¹Cfr. *Wikipedia*, enciclopedia libera, www.wikipedia.org

² La giornata delle comunicazioni sociali risale al 24 maggio 2009.

³ L'escapologia è la branca della scienza illusionistica che sta ad indicare la capacità di un mago di sapersi liberare da costrizioni fisiche (camicie di forza, bauli, gabbie, ecc.) e ambientali, di cui il massimo esperto fu Harry Houdini. (Cfr. *Wikipedia*, enciclopedia libera, www.wikipedia.org).

► *Blade runner*, di Ridley Scott, 1982

svolta epocale per il cinema con *Avatar*, non per gli effetti speciali in sé o per il 3D, dosato sapientemente senza esagerare, ma per il modo di fare cinema, il modo di pensare il cinema. Da quando nel 2001 uscì *Vidocq*, primo film girato e rielaborato interamente in digitale ma con Gerard Depardieu tutto di un pezzo, quasi dieci anni dopo ecco il salto del digitale che traspone in modo mirabile azione, posture ma soprattutto espressioni dei volti reali degli attori in una realtà virtuale completamente ricostruita con le possibilità di una grafica computerizzata divenuta ormai sofisticatissima. La novità davvero rivoluzionaria sta proprio qui, nel catturare tutto ciò che rende vero e credibile il reale, l'umano, la dimensione spazio conosciuta, per trasportarla in un altro dove quasi tutto è ricostruibile, amplificabile, reinventabile. In *Blade Runner* lo slogan della Tyrrel corporation, produttrice dei replicanti modello Nexus 6, era "più umano dell'umano". Si può applicare anche ad *Avatar* con la sua tecnologia che, per ora raccontata in vari video su *youtube*, potrebbe poi permettere di fare un film sul film altrettanto affascinante. E magari Cameron lo farà, visto che un'operazione del genere l'ha già realizzata col suo *Titanic* e il successivo documentario *Ghost of the Abyss* con i sottomarini/camera teleguidati con cui ha esplorato il relitto sommerso del vero Titanic. *Avatar* è una favola tecnologico-ecologica, con gli ingredienti dovuti: il manicheismo con la divisione netta fra buoni e cattivi, l'amore e i buoni sentimenti che vincono sempre anche se solo alla fine, i toni melodrammatici, la natura buona e romanticamente accogliente, con un po' di trascendenza senza esagerare, la morale finale annessa all'happy end. Ma le fiabe se raccontate bene incantano, anche quando i bambini le sanno a memoria e ripetono, anticipandolo sottovoce, tutto il testo. In *Avatar* il testo e la narrazione sono scontati perché così deve essere in una fia-



ba di questo genere, che privilegia l'emozione di fronte al bello piuttosto che lo sviluppo narrativo che passa in secondo piano. Non per errore magari di scrittura, come succede spesso nel cinema, ma per scelta. È come se, per gustare di più la magia di questa nuova costruzione filmica fondata sul passaggio senza soluzione di continuità fra reale e la sua rappresentazione virtuale-onirica, bisognasse raccontare una storia conosciuta o immaginabile senza alcuna fatica, per concentrare il proprio sforzo intellettuale solo per entrare in perfetta risonanza con la vita di quel luogo e di quei personaggi. "Il media è il messaggio" del buon McLuhan, nel senso più positivo, si applica perfettamente a questa atmosfera da contemplare in tutta la sua bellezza, con i suoi riferimenti figurativi da Magritte a Topor, ai fumettisti Frezzato e Moebius. Non è *Matrix*, capolavoro fantascientifico che proponeva una complessa riflessione di natura esistenziale, e neppure *Il Signore degli anelli* che ha usato della tecnologia in modo straordinario per creare le emozioni epiche di quella narrazione fantasy. *Avatar* naviga nell'universo della fantascienza aprendo una breccia nel genere, che potrebbe trasformarsi in qualcosa di completamente nuovo, dove la tecnologia e la scienza potrebbero diventare il terreno su cui innestare racconti provenienti da altre galassie narrative, applicando questa tecnica di *capture ad altrigeni*, come qualcosa di assolutamente normale. Per spiegarlo meglio prendo un esempio casalingo: quan-

do in una casa il PC diventa finalmente solo un elettrodomestico indispensabile come l'aspirapolvere in ogni stanza, si smette di far riferimento al "genere informatico" o alla "comunicazione elettronica" ma si parla semplicemente di ricette di cucina da sbirciare sullo schermo prima di mettere a scaldare l'acqua, o di concetti metafisici affrontati in qualche forum scoperto per caso *googellando*, o dei pagamenti che farai nei ritagli di tempo con una delle tastiere che trovi in giro o della musica e dei film che ascolti e vedi grazie alla rete globale. In questo senso posso immaginare che il cinema ricreato con personaggi e luoghi virtuali partendo da attori umani e situazioni reali, anche se costruite in studio, possa diventare cinema non solo di fantascienza ma di qualunque genere. E non cartoni animati ma realtà rivisitata con strumenti che permettono di ridisegnarla mantenendo tutta la credibilità dei personaggi originali in carne e ossa. Sigourney Weaver la pilota che ha vinto *Alien* sul Nostromo nel 1979, non si scoppia in *Avatar*, perché il suo avatar diventa a tutti gli effetti il personaggio della scienziata, che riconosciamo come uno dei due modi perfettamente legittimi di interpretare la dottoressa Grace Augustine: sia quando è una signora sessantenne molto dinamica e arrabbiata, sia quando è alta 3 metri, ha un colorito bluastro, la coda e cerca di convincere i suoi "simili" Na'vi a scappare dalla foresta di Pandora. A proposito: quando andiamo in vacanza su Pandora? ■



nella pagina a destra:
 ► *Vidocq*, di Pitof, 2001
 ► *Titanic*, di James Cameron, 1997
 ► *The ghost of the abyss*, di James Cameron, 2003
 ► *Signore degli anelli*, di Peter Jackson, 2001-2003
 ► *Avatar*, di James Cameron, 2009