

Enrico Menduni, Appunti introduttivi al corso Media digitali 2010/2011

I – Lezione del 24 novembre 2010

Ci sono vari approcci possibili al grande tema della convergenza multimediale e dei media digitali.

1. Poiché questo corso si tiene all'interno di una laurea magistrale dedicata a “Cinema, Televisione e Produzione multimediale” ho scelto di affrontarlo studiando le modifiche profonde al regime scopico della nostra epoca che sono state introdotte con l'affermarsi dei processi di digitalizzazione e con le pratiche sociali ad essi connesse. Le modificazioni al regime auditivo sono altrettanto importanti.

Cosa intendiamo per “regime scopico”? L'insieme delle immagini fisse e mobili offerte allo sguardo e delle convenzioni visive che ne permettono la fruizione, in rapporto ai dispositivi della visione (i media, la riproducibilità tecnica), e alle pratiche sociali di fruizione e di consumo di tali immagini, all'interno delle culture e dei rapporti di potere di un'epoca.

La nostra tesi è che l'insieme dei processi di digitalizzazione – sostanzialmente nel ventennio 1985-2005 – ha introdotto modificazioni nel regime scopico almeno della stessa intensità di quelle generate dall'avvento del cinema e, più in generale, della riproducibilità tecnica dell'immagine (fotografia, cinema, televisione).

2. Nell'Ottocento la pittura e le arti connesse (incisione), che hanno il monopolio della rappresentazione per immagini, per la prima volta devono fare i conti con la riproduzione tecnica dell'immagine, la fotografia¹.



**Joseph Nicéphore Niépce, *Point de vue*, 1826.
Forse la prima fotografia della storia**

¹ In realtà si dovrebbe parlare di riproduzione tecnica potenziata perché già c'erano vari esempi di riproduzione tecnica (stampe e incisioni in legno, metallo, pietra; calchi e stampi per monete, oreficerie e sculture; cartoni per affreschi; produzione in serie di statue in gesso, etc.).

Attorno alla metà del secolo, la rappresentazione fotografica si afferma in molti dei campi interessati dalla riproduzione dell'immagine, dal ritratto al paesaggio, dall'illustrazione tecnica a quella pubblicitaria, dal giornalismo all'inchiesta. La riproducibilità tecnica per via ottica-meccanica-chimica assicura un flusso di immagini quantitativamente ben maggiore che si intreccia con le esigenze di una nascente società di massa. La fotografia si presenta in forma talvolta complementare, talvolta alternativa alla pittura e assume su di sé l'onere della rappresentazione realista. Nella seconda metà del secolo il regime scopico muta; è adesso fortemente condizionato dalla fotografia (che produce le convenzioni visive che apriranno la strada al cinema) mentre la pittura diventa movimento e avanguardia (cubismo) svincolandosi dal dovere del realismo obbligatorio.



Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avignon*, 1907, New York, Museum of Modern Art

3. Il regime scopico del Novecento è sostanzialmente diviso in due parti. Nel primo cinquantennio (1895, invenzione del Cinematographe Lumière -1945, fine della Seconda guerra mondiale e lancio della televisione in America) esso è egemonizzato dal cinema nelle sale, come unica forma rappresentativa istituzionale dell'immagine in movimento; il secondo cinquantennio è spartito, in forma competitiva, tra il cinema e la tv che ha una prevalenza quantitativa, ma non qualitativa, e fra due tipi di visione, collettiva e domestica. La tv, forte di una tecnologia affidabile e gradita al pubblico, ha una configurazione stabile anche se può a sua volta essere suddivisa (almeno in Europa) in un periodo "pubblico" ed uno "misto tra pubblico e privato/commerciale" con linguaggi significativamente diversi (neotelevisione, ecc.) come ormai tutti gli studenti sanno: i due periodi sono all'incirca 1955-1980, 1980-1995, anche se per l'Italia, dove i privati arrivano prima, si può parlare di 1954-1976-1977-1995). Si noti anche che all'inizio del periodo "misto tra pubblico e privato/commerciale" anche il cinema smette di essere proiettato solo nelle sale e si piega alla temporalità casalinga (e meno eterodiretta, con un maggiore protagonismo spettatoriale²) del

² Per capirsi: scelta di un contenuto fuori del menu ristretto dei cinema cittadini (come passare dalla pay per view al video on demand); rottura dell'obbligo di cominciare a una certa ora, di non fermarsi, di non rivedere. Rottura della

videoregistratore e delle videocassette, poi dei DVD³.

4. Questo regime scopico si incrina e si spezza alla fine del secolo per l'avvento della digitalizzazione e, se dobbiamo trovare una data, possiamo indicare proprio il 1995, ad un secolo dall'invenzione dei fratelli Lumière, quando vengono diffusi i primi software di streaming⁴ e si ha una legittimazione popolare di Internet fuori dalla cerchia degli addetti e degli adepti con il lancio di Microsoft Internet Explorer all'interno del pacchetto Windows 95.



Il logo di Microsoft Windows 95

Negli stessi anni vengono lanciati i primi satelliti digitali a diffusione diretta che permettono la fruizione della tv digitale nelle case, si sviluppa la telefonia cellulare, si diffondono reti a larga banda. Finisce nel 1995 il monopolio a due (apparati del cinema + apparati delle tv) della produzione e soprattutto della distribuzione⁵ dei prodotti visuali, delle immagini in movimento. Si determina un nuovo regime scopico che sarà quello del Ventunesimo secolo, quello **dell'esplosione virale del digitale**.

fruizione lineare. Feticismo della collezione di cassette. Identificazione semantica tra "film" e un supporto utilizzabile dallo spettatore ("ho affittato un film" = "ho affittato una videocassetta"). Commercializzazione dei repertori (film allegati a quotidiani e riviste, venduti nelle edicole, ecc.) non molto diversa da quanto accade con i film dati sulle tv commerciali (e talvolta, peraltro, videoregistrati dagli appassionati).

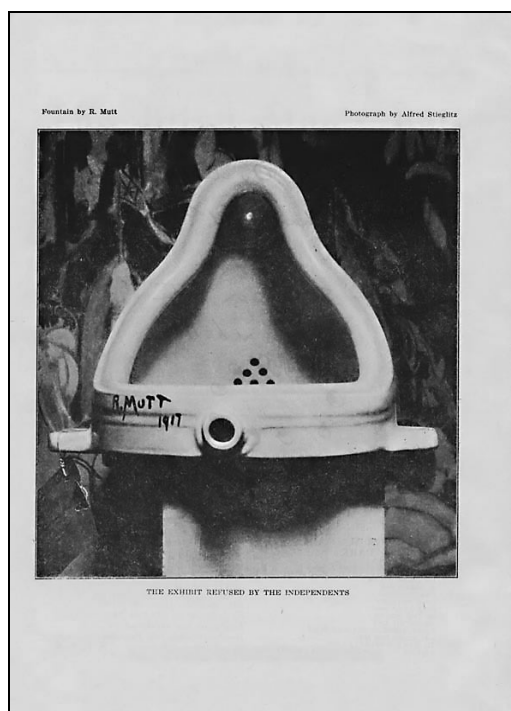
³ Il quale aumenta la distanza dalla fruizione in sala perché non è solo un contenuto, ma una scelta di contenuti filmici e critici, di finali alternativi, di pezzi a suo tempo non inclusi, di interviste, di foto di scena. La libertà di navigare nel testo da parte dello spettatore aumenta notevolmente rispetto alla videocassetta. Il testo filmico è *enhanced*, e non solo per la maggiore risoluzione dell'immagine. Inoltre, via PC laptop o lettore DVD portatile, si predispone alla fruizione mobile. Nonostante la protezione infine, si presta a tagli, modifiche, transcodifiche da parte dello spettatore attivo.

⁴ Eseguire un file multimediale da Internet prima che sia completamente scaricato, quindi quasi in diretta salvo il breve tempo di *buffering*.

⁵ La distribuzione è importante: non basta fare un film o un video, occorre trovare i canali perché gli altri lo vedano e che siano disponibili un complesso di motivazioni sociali ed estetiche per cui qualcuno (il pubblico generalista, un pubblico specializzato) pubblico ritenga desiderabile e necessario di vederlo.

Tuttavia, per capire appieno l'impatto che questo "linguaggio" ha avuto nel regime scopico del Ventunesimo secolo non basta fare un mero elenco delle invenzioni (sia la lanterna magica, la fotografia o il telefonino) da esso portate. A tal fine ecco alcune caratteristiche intime del digitale che ne mettono in risalto il ruolo innovatore che gli viene attribuito.

- a) La riproduzione tecnica si moltiplica sul piano quantitativo. Moltissime immagini riprodotte.
- b) Gli apparati di riproduzione e di modifica sono sempre più semplici, diffusi e soprattutto remoti, lontani dal momento della produzione e molto più vicini all'utente finale. La platea di coloro che possono riprodurre e modificare si amplia e coincide con la gente comune, non con apparati specialistici.
- c) Il risultato congiunto di a e b è che aumenta in modo esponenziale la circolazione dei contenuti. Per questo processo si è parlato di replicazione virale.
- d) In presenza di una replicazione virale e di una accelerata circolazione di una grande massa di contenuti video, di icone in movimento, viviamo una information overload, un rumore in cui la risorsa scarsa non è più né la produzione né la distribuzione ma piuttosto l'attenzione, il fatto di essere notati, visti e ascoltati. Questo rende le immagini iperrealiste, esagerate, rumorose, barocche.
- e) Ai fini dell'attenzione, una icona già nota, rivisitata, ha più probabilità di successo di una da costruire ex novo (pop art), ma avanguardie in generale (Duchamp). Nella rivisitazione il significato originario viene deliberatamente alterato, piegato a nuovi scopi (orinatoio, Madonna).



Marchel Duchamp, *Fountain*, 1917

f) Era sempre esistita l'intertestualità⁶ (mito di Edipo in teatro, in letteratura, al cinema ecc. con

⁶ Per intertestualità intendiamo i transiti da un testo all'altro e la rete dei rapporti (espliciti o impliciti, volontari o inconsci) fra l'uno e l'altro; quindi non soltanto le allusioni, le citazioni (e anche i plagii) ma ogni tipo di relazione linguistica, stilistica, narrativa fra più testi, sia dal punto di vista del contenuto che dell'espressione. Il concetto è stato teorizzato da Michail Bachtin in *Estetica e romanzo* (composto nel 1933-34, pubblicato a Mosca nel 1975, tradotto in

citazioni scambievoli).



Intertestualità: Edipo re

La multimedialità⁷ distribuisce un contenuto su più media, anche off line.

Ultimo fenomeno che può essere off line. E' tipica della prima fase, la "convergenza multimediale". La crossmedialità⁸, che diventa la pratica comunicativa e di scambio dei contenuti digitali, richiede necessariamente l'on line. Un contenuto è fatto (provvisoriamente, perché è cangiante) con apporti vicendevoli di varie filiere di prod. e distrib. di contenuti (ciò che una volta erano i media). Richiede un paesaggio plasmato dalla rete.

Queste innovazioni contengono in sé alcuni limiti che è bene indicare subito:

- a) Solo alcuni degli utenti si avvalgono della possibilità di modificare significativamente e diffondere a loro volta i contenuti. Si tratta di minoranze, sicuramente sotto il 10%.
- b) I contenuti diffusi nell'era digitale sono in grandissima parte quelli antichi, analogici, rimasterizzati. Ad esempio, nella tv digitale circa la metà delle risorse digitali vanno per fruire di contenuti "analogici".

Con queste precisazioni è indubbio che dal 1995 e immediati dintorni si determina un regime scopico profondamente diverso, che costituisce quello che potremmo chiamare lo sguardo del XXI secolo.

Italia da Einaudi nel 1979), successivamente da Julia Kristeva in *Semeiotiké. Ricerche per una semanalisi* [1969], Milano, Feltrinelli, 1978 e quindi da Gérard Genette, *Palinsesti. La letteratura al secondo grado* [1982], Torino, Einaudi, 1997.

⁷ Per multimedialità intendiamo la comunicazione di un determinato contenuto attraverso l'impiego contemporaneo, intercorrente o convergente di diversi media, strumenti e linguaggi (testo, grafica, animazione, suono, immagini fisse e in movimento). Se tutti questi media e strumenti (o la maggior parte di essi) hanno un formato digitale, la trasferibilità e riproducibilità dei contenuti viene potenziata e questo facilita la multimedialità.

⁸ Intendiamo per crossmedialità la diffusione integrata, multipla e trasversale di contenuti e servizi con apporti vicendevoli di varie filiere di produzione e distribuzione di contenuti e con il concorso di un numero indefinito di creatori e distributori.

Grazie all'arrivo del digitale e alla sua applicazione alla diffusione televisiva la stabilità televisiva è messa in discussione da quattro diverse modalità di tv digitale: quella satellitare, quella digitale terrestre, quella su protocollo Internet, quella sui telefonini.

A ciò si aggiunge l'uso dei siti di filesharing video peer to peer come Google Video e Youtube e, più in generale, l'arrivo di una quantità di contenuti direttamente generati (o collezionati) dagli utenti.

Dopo il 1995 (a livello di massa, dopo che si è riassorbito lo shock del 2001 e quando si diffondono reti di telecomunicazioni veloci (fibra e Adsl) è finito. Non si tratta soltanto dell'emersione di nuove forme distributive (Internet/videosharing, Internet/web tv, Internet/Iptv, Internet/download gratuito o a pagamento; broadcast digitale terrestre, broadcast satellitare, broadcast mobile DVBH), ma di un graduale spostamento verso l'utente di possibilità (e capacità) di produzione, diffusione, manipolazione di contenuti video; quindi della possibilità di una accentuata disintermediazione della rappresentazione per immagine, come è accaduto in altri campi (come il giornalismo) e come aveva cominciato a fare la fotografia già da oltre un secolo (Kodak e altre forme di fotografia dilettantesca). Diversamente dalla fotografia ottocentesca (tra Kodak e Flickr passano 115 anni) che poteva solo produrre immagini, senza un canale dedicato di distribuzione di massa, grazie a Internet (e ai telefonini) la produzione video bottom-up ha una immediata forma di distribuzione disponibile. Ed è significativo che tutte le tv cerchino adesso di incorporare USG, non soltanto per i motivi a noi già noti di marketing e di succhiamento vampiristico di creatività gratuita, ma apparire "interattive", esattamente come la tv tradizionale cercava simulacri del pubblico a casa (applausi, pubblico in studio) e metteva in atto strategie per simulare un rapporto interattivo (telefonate, sms, telefoto ecc.).



Il logo di You Tube



Il logo di Flickr