

Introduzione all'area tematica:

«NARRAZIONI INTERATTIVE DIGITALI E IMMAGINI IN MOVIMENTO»

Premessa

Spazio, ultima frontiera: il comandante Picard e Lily Sloane sono braccati da una coppia di cyborg di razza Borg. Una sola porta separa i due terrestri dai terribili nemici della Federazione dei Pianeti Uniti. Ormai non c'è più speranza per loro ma Picard, grazie ad un simulatore ambientale olografico (nell'originale: Holodeck), trasforma l'ambiente circostante in uno di quei locali d'intrattenimento esclusivi tipici del genere gangster. La trasformazione disorienta i due Borg che sono bloccati all'entrata da un addetto alla sicurezza in smoking che non permette ai due di accedere al locale: si sa che i cyborg non sono sempre attenti allo stile e all'eleganza. I due cyborg si sbarazzano però dell'insergente e Picard, trasformatosi nel frattempo in un detective da giallo *hard boiled*, si accorge di aver scelto il capitolo sbagliato. Il locale è in chiusura e semivuoto. Con una richiesta vocale il simulatore catapulta Picard e Lily nel capitolo quarantesimo e i due personaggi si ritrovano così nello stesso luogo, ma riempito di eleganti coppie abbracciate a passo di danza. Grazie a questo stratagemma riescono a mimetizzarsi, a neutralizzare i due Borg e infine a sottrarre loro i chip in cui sono contenuti i piani di sterminio architettati dalla loro specie. L'Holodeck è una delle invenzioni futuristiche più celebri del mondo finzionale crossmediale di Star Trek (in questo caso del film *Star Trek: First Contact*). Si tratta di una tecnologia in grado di ricreare scenari iperrealistici grazie all'aiuto di campi di forza, riproduzione della materia e tecniche avanzate di restituzione del suono. L'Holodeck è una forma di intrattenimento che permette al suo utilizzatore di interagire con l'universo diegetico virtuale che gli è di fronte e di modificarne le caratteristiche. Osservando il panorama mediale odierno la domanda sorge allora spontanea: siamo giunti davvero nell'epoca dell'Holodeck preconizzata dalla fantascienza già qualche decennio or sono?

Narrazioni interattive digitali

Forse è ancora presto per dirlo, ma è vero che lo sviluppo enorme della tecnologia, in particolare di internet, ha creato i presupposti per l'incremento di forme medialità particolari che possono essere etichettate come narrazioni interattive digitali (*Interactive Digital Narratives*). Non è semplice definire e categorizzare queste nuove forme espressive caratterizzate da repentini mutamenti, sperimentazioni e ibridazione. Non è facile anche perché in ambito accademico è da poco che si studia in maniera sistematica questi fenomeni e non c'è ancora consenso rispetto alla terminologia che si è sviluppata in questi ultimi anni. Ci sono stati però dei tentativi di fare ordine in questo campo piuttosto complesso che di sicuro possono aiutare a orientarci nell'intricato mondo in cui immagini in movimento e interazione si incontrano.

le aree

Sono state individuate dagli studiosi e dalle studiose tre aree in cui suddividere le narrazioni interattive digitali:

- l'area *testuale*
- l'area *cinematico-performativa*
- l'area *ludico-sperimentale*.

La prima area è quella che meno ci interessa. La seconda e la terza, invece, sono quelle di cui ci occuperemo in questo forum, perché coinvolgono direttamente le immagini in movimento.

le origini

Le *origini* delle narrazioni interattive digitali sono state rintracciate, nelle tre aree indicate, rispettivamente:

1) Nella fiction interattiva e ipertestuale – come ad esempio i romanzi a bivio alla moda negli anni Ottanta.

2) nel film interattivo: ne è l'iniziatore il cecoslovacco Radúz Činčera, che alla fiera internazionale di Montreal del 1967 ha presentato il film *One Man And His World* e il *Kinoautomat*, un dispositivo che permetteva di interrompere la proiezione e di far scegliere al pubblico il proseguimento della storia; un esempio recente di film interattivo pensato per la sala cinematografica è il thriller *Late Shift* (vedi [articolo su Filmexplorer](#)); o nella TV multilineare: storicamente rilevante fu nell'anno 2000 l'esperimento televisivo danese *D-Dag* (dei registi Kragh-Jacobsen, Levring, Vinterberg e Von Trier), che consisteva nella messa in onda in contemporanea di quattro differenti narrazioni di un medesimo soggetto su altrettanti canali.

3) In alcuni esperimenti di video-arte, nel dramma interattivo e nelle prime forme videoludiche, ovvero i videogiochi, che sono diventati un medium di massa a partire dalla fine degli anni Settanta, ma hanno cominciato a offrire delle vere e proprie narrazioni interattive a partire da serie quali *King's Quest*, comparsa nel 1984, *Monkey Island* (1990-2010), o da singoli titoli tipo *Myst* (1993), che continua la tradizione dei giochi d'avventura, fatti di esplorazione spaziale e di risoluzione di enigmi, ma introduce atmosfere suggestive e una rappresentazione visiva che assume il punto di vista del giocatore, oppure *The Last Express* (1997), che fa vestire al giocatore i panni di un passeggero dell'Orient Express d'inizio Novecento alle prese con un delitto ferroviario.

Interazione

L'interazione appartiene alla nostra quotidianità ed è alla base di ogni comunicazione tra individui, gruppi o istituzioni. La categoria è quindi al centro degli interessi scientifici della sociologia, dell'etnologia e della pedagogia. Già alla fine dell'Ottocento, era il filosofo tedesco Georg Simmel a sottolineare come l'allora nascente disciplina sociologica non dovesse occuparsi principalmente né dell'individuo, né della società, bensì della complessa rete di relazioni creata da differenti soggetti, siano essi esseri umani o organizzazioni più o meno complesse.

Anche nell'ambito della teoria dei media, ovviamente, la categoria è di centrale interesse. Pur essendoci dei legami con le riflessioni della sociologia e delle altre discipline sorelle, quando parliamo di media l'interazione assume delle sfumature differenti e dei tratti più complessi. Chi si interessa di medialità si occupa infatti di interazioni tra persone, di interazioni tra persone e macchine, di interazioni virtuali tra utenti e persino di interazione tra macchine. L'interazione, se utilizzassimo un'accezione allargata del termine, non riguarda soltanto i nuovi media, ma è proprio con la comparsa di media digitali che è diventata una categoria importante e centrale nella riflessione teorica e critica. Se infatti non è scorretto dire che ogni medium presuppone un grado seppur minimo di interazione, è anche vero che *soltanto con le tecnologie digitali e la connettività offerta dalla rete è*

diventato possibile parlare di un flusso bidirezionale di informazioni e scambi tra utente e medium che trasforma il primo da ricettore più o meno passivo di un contenuto in coautore del contenuto stesso.

Come afferma Sandra Gaudenzi, una delle principali interlocutrici nella nostra indagine, l'interazione in termini filosofici appartiene alla natura umana, essendo «il modo in cui percepiamo il mondo, il modo con cui ne comprendiamo il senso, anche attraverso il corpo». Interagire con l'altro e con il mondo fa parte di noi ma, nel campo dei media, c'è vera e propria interazione soltanto quando è possibile, da parte dell'utente, di «modificare l'output» proveniente dal medium stesso, ovvero di operare dei cambiamenti sostanziali su di esso a livello narrativo e non solo.

Per un orientamento sulla tematica generale dell'interazione con le immagini in movimento attraverso i media digitali, abbiamo intervistato Sandra Gaudenzi, ricercatrice alla Westminster University, presso la quale ha creato il Digital and Interactive Storytelling Lab, nonché co-direttrice dell'i-Docs conference and website al Digital Cultures Research Centre dell'University of the West of England a Bristol:

Ascolta il [contributo di Sandra Gaudenzi](#)

Il videogioco e la ludologia

Non è possibile pensare all'interazione tra uomo e medium senza fare riferimento ai videogiochi. I videogiochi sono di certo il medium interattivo più importante della contemporaneità. Il giocatore è sempre partecipante della storia raccontata ed è lui, talora, a costruire la trama delle sue avventure videoludiche. In altre parole possiamo dire che è il videogioco a creare un universo diegetico, ma è il giocatore a tessere i fili del racconto attraverso la sua performance.

Rispetto ad altri media interattivi, il videogioco, anche per motivi anagrafici, è quello che ha ricevuto maggiori attenzioni teoriche, che hanno portato negli anni alla formazione di una significativa comunità accademica internazionale. Questa comunità è riuscita anche a creare un vocabolario specifico attraverso la coniazione di categorie pensate *ad hoc* per il medium. Tra queste, la più importante è forse quella di *ludology*, utilizzata inizialmente in contrapposizione alla narratologia.

la differenza tra ludologia e narratologia

Per alcuni esperti, infatti, il videogame non poteva in alcun modo essere definito come un medium narrativo e doveva essere analizzato soltanto a partire dalle interazioni ludiche possibili tra giocatore e gioco. Con questa presa di posizione, oltre a voler creare i presupposti per la nascita di una disciplina indipendente, gli studiosi intendevano sottolineare come l'interazione dovesse diventare il fulcro attorno al quale organizzare qualsiasi discorso relativo al videogioco. La negazione della natura narrativa del videogioco è stata oggi messa in discussione, ma la ludologia è rimasta comunque al fianco della narratologia come strumento teorico e analitico fondamentale per la cosiddetta area dei *game studies*.

Il documentario digitale interattivo

Quasi dieci anni or sono, Samuel Bollendorff e Abel Ségrétin creavano uno dei primi prodotti audiovisivi ad essere definito ufficialmente come documentario interattivo. In *Voyage au bout du charbon (Journey to the End of the Coal, 2008)*, diffuso allora dalla versione online di

Le Monde, l'utente è invitato a mettersi nei panni di un giornalista investigativo e intraprendere un viaggio nella Cina delle miniere di carbone. Questo documentario interattivo o *i-Doc* racconta attraverso fotografie, brevi video e frammenti sonori la storia di centinaia di migliaia di minatori cinesi che rischiano la vita per guadagnarsi a malapena da vivere. A decidere il percorso, le domande da porre e le azioni da intraprendere è proprio l'utente, che ha una gamma limitata di scelte a sua disposizione.

Vai al [sito del documentario](#).

Nel 2008 la rete non offriva ancora le stesse possibilità di oggi, quindi non c'è da stupirsi se il livello di interattività di *Journey to the End of the Coal* non appaia molto elevato all'utente odierno. Il prodotto è comunque più che dignitoso e lascia già intravedere alcune caratteristiche importanti del documentario interattivo. Innanzitutto ci permette di definire il *genere*: non si chiama "documentario digitale interattivo" semplicemente perché diffuso in rete o perché utilizza le possibilità offerte dalle tecnologie digitali, ma soprattutto perché documenta una realtà in maniera interattiva. Richiede insomma all'utente di divenire complice e, anche se limitatamente, creatore, insieme all'autore, della narrazione documentaristica. Questa sua natura interattiva, inoltre, lo porta a differenziarsi in maniera significativa dal documentario classico, la cui narrazione, a prescindere dal suo grado di complessità, è da considerarsi fondamentalmente come *lineare*: la narrazione del documentario interattivo procede invece per salti, cesure, ritorni, interruzioni, ripensamenti. Tutte e due le tipologie di testo audiovisivo nascono dal desiderio di documentare una realtà, ma lo fanno a partire da grammatiche differenti. Il documentario interattivo si presta infatti maggiormente a sperimentazioni e a un'ibridazione di linguaggi che non ha pari.

Journey to the End of the Coal può essere considerato, inoltre, come una forma embrionale di *giornalismo immersivo*, ovvero di una tipologia di giornalismo che permette di far vivere in prima persona al pubblico eventi o situazioni particolari, solitamente di difficile accesso. Anche in questo caso, il livello di immersività non è molto elevato, ma non siamo lontani dallo spirito e dalle intenzioni di prodotti che utilizzano tecnologie particolari quali il 3D o la realtà virtuale per simulare un senso di dislocamento dell'utente senza pari.

I contributi

Per affrontare un tema tanto complesso come il rapporto tra interazione, ricezione e immagini in movimento occorre operare delle scelte, escludendo questioni e aspetti di non secondaria importanza. Siamo consapevoli di aver privilegiato, ad esempio, un dispositivo interattivo in cui l'utente è spesso in condizione di sedentarietà e, ad eccezione delle possibilità di connettività della rete, solo di fronte al medium, o comunque in una dimensione privata. Abbiamo quindi escluso anche dispositivi interattivi propri delle videoinstallazioni e degli spazi espositivi dell'immagine in movimento, senza per questo averne sottovalutato l'importanza (per una riflessione sulle immagini in movimento negli spazi espositivi vai all'area tematica "[The Hybridization of the Black Box and the White Cube](#)").

Abbiamo deciso, inoltre, di privilegiare soprattutto il *genere documentario* rispetto alla finzione, perché ci sembrava un terreno di sperimentazione in grande fermento, quantomeno in alcuni contesti particolari come il Nord America. Senza contare che la finzione è stata presa in considerazione indirettamente nel momento in cui abbiamo parlato del videogioco. Il documentario ci ha permesso comunque di parlare della relazione tra interazione e narrazione, ma ci ha offerto anche la possibilità, non concessa dalla finzione

tradizionale, di concentrarci sul rapporto tra realtà e compartecipazione autoriale del pubblico alla sua rappresentazione o, meglio, "costruzione".

Sandra Gaudenzi, ricercatrice di fama internazionale, è stata la prima che abbiamo interpellato. La studiosa non ci ha solo parlato dell'interazione da un punto di vista filosofico, fenomenologico e teorico – come abbiamo sentito già in questa introduzione – ma ci ha introdotto all'interno del suo campo di specializzazione, ovvero il documentario digitale interattivo. Oltre a definire questa nuova forma espressiva e a fornirci un orientamento terminologico, ha affrontato diversi temi quali i rapporti tra i-Doc e videogiochi, tra i-Doc e giornalismo e, in particolare, ha parlato degli aspetti etico-politici dell'interazione e, non da ultimo, ha cercato di classificare le diverse tipologie di documentario interattivo attraverso quelli che lei chiama *modes of interaction*.

Tre professionisti di successo attivi nel settore creativo e produttivo (Lili Blumers, Federico Dini e Jiannis Sotiropoulos) sono stati capaci di restituirci aspetti importanti legati alle professioni legate alle narrazioni digitali interattive e, in particolare, al documentario. Quali sono le figure che operano nel settore? Quali sono le competenze richieste? Che differenze ci sono tra un prodotto tradizionale, lineare e un progetto fondato sull'interattività? Che tipo di rapporto si vuole instaurare con il pubblico?

Oltre a loro, abbiamo intervistato anche Jean-Pierre Candeloro, responsabile dell'[Interactive Documentary Workshop](#), presente da anni a Visions du Réel, una personalità che è riuscita a fare da ponte tra riflessione teorica, prassi e, soprattutto, ha fornito un punto di vista sulla situazione in Svizzera rispetto al documentario interattivo, alle sue difficoltà attuali e alle prospettive future di sviluppo.

L'approfondimento sul documentario digitale interattivo non ci ha comunque impedito di approfondire, con Marco Pagani, anche il videogioco. Il giornalista radiofonico di Retedue (RSI), esperto del settore nonché giocatore incallito, ci ha parlato dell'evoluzione storica del videogioco, del suo enorme potere industriale, della difficoltà che incontra in alcuni ambienti "colti", dei rapporti tra videogioco e cinema, delle diverse tipologie di gioco, ma è riuscito soprattutto a comunicarci la sua grande passione ludica.

Buon ascolto e buona interazione!