

Matteo Stanzani - Melazeta intervento a x media conference

Ci siamo accordati con Asifa, Melazeta e Macromedia riguardo a una collaborazione per definire questo progetto, sia dal punto di vista tecnico, che da quello dei contenuti. Questo progetto sarà presentato la settimana prossima a Positano in: "Cartoons of the bay". che è sicuramente una delle manifestazioni internazionali più conosciute, legata al cartone animato. In questa occasione annunceremo la nascita di questo progetto, dell'Asifa, relativamente all'animazione digitale Flash.

L'intento è quello di far fiorire la cultura dell'animazione, attraverso un mezzo apparentemente poco costoso, povero, che è appunto la Flash animation. Da qui cercheremo di arrivare, a contaminare tutti quei mezzi di comunicazione correlati, in primis, ad esempio, televisione; quindi fare, progettare, creare produzioni televisive partendo dal mezzo flash, perché vi si adatta benissimo. Praticamente quello che dobbiamo fare è emancipare flash, ovvero dare a flash una serie di risorse di "stile", dignità, autorità, che possono essere gestite e interpretate dai giovani animatori. Questo è ciò che, rifacendomi al titolo di X-Media, il "tecnocompiacimento" ha catturato la mia attenzione.

Il tecnocompiacimento è sicuramente una fase obbligatoria nell'espressione della cultura dell'immagine, ci si deve passare per forza, guardiamo i giochi in flash ad esempio...

Questo [mostra il primo contributo] lo trovate su "pupiland", (<http://www.pupiland.com>) è un lavoro che parte con un intro animata, e funziona così: scegliamo uno dei personaggi e facciamo un gioco di questo tipo, molto molto semplice, ma accattivante.

Vi assicuro che chi è iscritto a Pupiland è impazzito per questo gioco, ci sono centinaia di ragazzi iscritti al sito che fanno a gara per essere fra i primi nelle posizioni della classifica.

Ora... un giochino di questo tipo, chiaramente, per i programmatori più avanzati non è un gran che, ma vi assicuro, che non è semplice da mettere in piedi, perché comunque, richiede tutta una serie di accorgimenti notevoli.

In questo caso possiamo parlare di "tecnocompiacimento", perché qui si opera a livelli tecnici veramente pesanti, usando molto action-script di flash.

Se ci fate caso, la rete sta diventando un po' una sala giochi generalizzata, dove, come tipologia di gioco il predominante c'è per esempio l'Arcade.

Arcade è per certi versi, una traduzione in italiano, di quello che in inglese è proprio la "sala giochi", è diventata perciò, una tipologia di gioco, un gioco per sala dai meccanismi immediatamente comprensibili e di breve durata, giochi molto semplici "usa e getta", quelli che vedete quotidianamente su web, che vi fate mandare dal portale, che facciamo tutti i giorni.

Anche il videogiochi, guarda caso, è considerato come forma sottoculturale del gioco, purtroppo; questa tipologia di giochi contiene divertimento e interattività ai massimi livelli, ma manca, la narrazione e quindi ritorniamo alla problematica di quei contenuti di cui abbiamo parlato fino adesso. Per concludere, i giochi on line, stanno diventando di uso comune, più o meno tutti ci giochiamo tra una pausa e l'altra, tra una schermata grafica e l'altra, c'è un grosso aumento di connettività da parte degli utenti, ovvero c'è tantissima gente in rete che ne fa uso, quindi, aumenta la possibilità di produrre giochi su internet, attraverso molti software, prima mi sono soffermato su flash, ma possiamo parlare tranquillamente di director, shockwave e tanti altri tipi di applicativi che si possono associare.

Si può sfruttare il gioco on line per creare delle comunità, non solo quelle virtuali dei videogames che conosciamo, ma anche "comunità di apprendimento collaborativo", che permettono di sperimentare on line la collaborazione tra utenti nella didattica dell'apprendimento, sto parlando di "e-learning" e vi faccio vedere un semplice esempio.

Un prodotto di e-learning che abbiamo realizzato per la "Nuova Italia RCS Edizioni," .

E' fondamentalmente un prodotto per le scuole, dove gli studenti e i professori si avvicinano a delle materie scolastiche - [mostra l'esempio]

In questo caso vedete nell'esempio Geostoria, una materia abbastanza nuova, fatta di geografia, storia e avvenimenti storici-geografici correlati, a parer mio una materia intelligente, che sarebbe dovuta esistere già da tempo ma non c'era ai miei tempi.

Torniamo all'esempio..Dopo essersi iscritti, si conferma e si procede.

Vi faccio vedere un "se fossi"... viene chiamato così uno step del gioco.

"Se fossi un mercante dell'antica Roma che cosa farei?"

Questo è una domanda a cui va cercata una risposta ed è un metodo, a mio avviso eccezionale, per insegnare e di conseguenza per imparare.

Praticamente si viene immersi all'interno di situazioni storico-geografiche di vario tipo, ad esempio,

siamo con un mercante dell'antica Roma e immaginiamo di essere nel duecento dopo Cristo; il metodo d'insegnamento sfrutta completamente quello che è animazione, interattività, illustrazione e il gioco e in modo molto efficace, anche perché, non vi fa vedere delle cose, non ve le racconta immediatamente per poi vi farvi delle domande o dei test, no, ve le fa vivere.

Voi potete sbagliare, compiere azioni, potete partecipare direttamente a delle situazioni, come questo esempio: alla domanda; "questo mercante poteva entrare in una taverna e mangiare una pizza saporita con pomodoro e mozzarella?"

La risposta è no, sicuramente no a quel tempo, poteva però dare la sua tunica in lavanderia per farla ripulire, ecc.

Ci sono, in questo progetto, una serie di situazioni che lo studente acquisisce man mano che va avanti nella narrazione. Vedete, che con piccolissime animazioni, molto leggere, flash e la sua interattività si prestano perfettamente a questo tipo di intento.

Chiaramente alla fine del gioco saranno prodotte statistiche che vi indicano ciò a cui avete risposto nel modo corretto, ciò che avete sbagliato, vi farà rivedere alcune cose, vi farà interagire nuovamente con situazioni, ecc. per darvi gli strumenti necessari di confronto e correzione.

E questo è un esempio di e-learning di formazione alla quale si arriva, ancora, tramite l'animazione, il cartone animato e il gioco.

Concludo, dicendo semplicemente che, il software flash, oltre a tutti i pregi che abbiamo già elencato, è comunque un'opportunità tutta da costruire, mi auguro che anche fra di voi ci sia chi è interessato a questo genere di comunicazione, di cultura di comunicazione, cartone animato-gioco e che si faccia venire in mente qualche cosa che possa portare, quelle che sono le prestazioni di un semplice software a qualcosa di più, proprio come messaggio e significato.

Grazie per essere stati qui e arrivarci.

*MIRKO:* Volevo fare due chiacchiere con Matteo, che ha sollevato un tema che ci interessa molto, cioè il rapporto tra tecnologia e design, che è un rapporto a volte drammatico, talvolta amichevole, talvolta conflittuale.

Storicamente, parliamo del design propriamente detto, quello industriale, considerando ad esempio, l'immissione della tecnologia del tubo piegato che ha determinato il rapporto del mobile in tubo a quello che è stato il Bauhaus... piuttosto che l'introduzione della plastica, della tecnologia del molding nel design, che ha attraversato una fase pionieristica anch'essa, una fase abbastanza simile a quella che stiamo attraversando ora.

Dicevo...ad un certo punto è arrivata la plastica e per vendere i manufatti i produttori erano costretti a farla assomigliare o al legno o al marmo, altrimenti non non si vendeva, non c'era un pubblico pronto ad accettare e apprezzare il materiale e il suo aspetto.

Quindi il tema fondamentale che mi sembra sia stato trattato proprio in questo caso è l'appropriazione, da parte di un progettista, di una tecnologia propriamente detta.

E vorrei chiarire con te il tema del tecnocompiacimento, perché in realtà ne hai parlato tu che lavori con un gruppo di persone che ha trovato una forte caratterizzazione fisionomica nel contesto del cartoon design, che credo vada un po' oltre a questa fase tecnocompiacimento.

Il problema, non so se sei d'accordo, è che fino ad ora ci siamo affannati ad inseguire quanto più da vicino possibile le novità, le nuove release (2.1, 2.2, 2.3, 2.4, ecc), sarebbe bello che arrivassimo ad orientare, a commissionare tecnologia.

A dire "mi serve questo" perché devo comunicare questo, datemi lo strumento adeguato.

Ecco, questo è un rapporto un po' diverso rispetto a quello che c'è ora, perché siamo stati passivi rispetto a questa problematica, i tipi di lavori che ci ha presentato Matteo, raccontano un rapporto diverso, qui c'è una caratterizzazione indubbiamente originale del rapporto con la tecnologia e di una risoluzione amichevole di questo rapporto, anche se faticherò, d'ora in poi, a parlare di "stile flash", preferisco parlare di un metodo progettuale del cartoon, altrimenti dovremmo parlare dello stile "injection molding", che determina la forma di qualsiasi manufatto in plastica o in polistirene o in polietilene, questo mi rimane un po' più duro da mandar giù, comunque sia è importante che ad un certo punto il progettista "comandi", intenda il software come uno strumento, questo mi sembra un passaggio molto importante, soprattutto in questo momento.

*MATTEO:* Ti dico: non solo io lo intendo come strumento, perché è chiaro quello che deve fare il progettista, ma in più, dovrebbe riuscire a trasformare il software stesso in qualcosa di altro.

*MIRKO:* Commissionare la tecnologia, chiedere al progettista le nuove release, mi sono trovato io stesso a dire di imparare bene le versioni 4.0, 5.0.

*MATTEO:* Infatti, il discorso sul tecnocompiacimento non voleva essere una critica negativa, al contraio è un dato di fatto, ed è giusto quello che dici: il progettista dovrebbe davvero proporre nuova tecnologia concepita in seguito alle esigenze del progetto. Nel mio discorso, partivo sempre da un punto di vista molto chiuso, di settore, quello del cartone animato, per arrivare al punto di vista della cultura che c'è su questo genere di cose e per cui i progettisti, dai più "scafati", a quelli che arrivano a chiedere nuovi software, devono avere alla base dei loro progetti un gusto, una cultura, un qualcosa in più di quello che esiste adesso, quantomeno su questo settore, poi non entro direttamente negli ambiti delle altre discipline del design

*MIRKO:* il retroterra è assolutamente fondamentale, non a caso credo che ci sia una riconoscibilità nei prodotti che ci ha mostrato Matteo, come il riferimento ai caroselli o ad un'ironia che è fortemente appartenuta ad un nostro modo di promuovere i prodotti. Beh, questo mi sembra decisamente significativo ed interessante anche nell'ottica degli obbiettivi che si pone questo contesto. Bene, grazie Matteo per il tuo contributo.