

web marketing tools

STRUMENTI DI COMPETITIVITÀ E INNOVAZIONE

EDIZIONI DPM PRODUCTION SRL | RIVISTA MENSILE € 8,50
SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE -70% MILANO

LUGLIO-AGOSTO 2004

VISIONI

I guru raccontano
l'estate 2014
p.80

SPECIALE
Olympia business p. 109

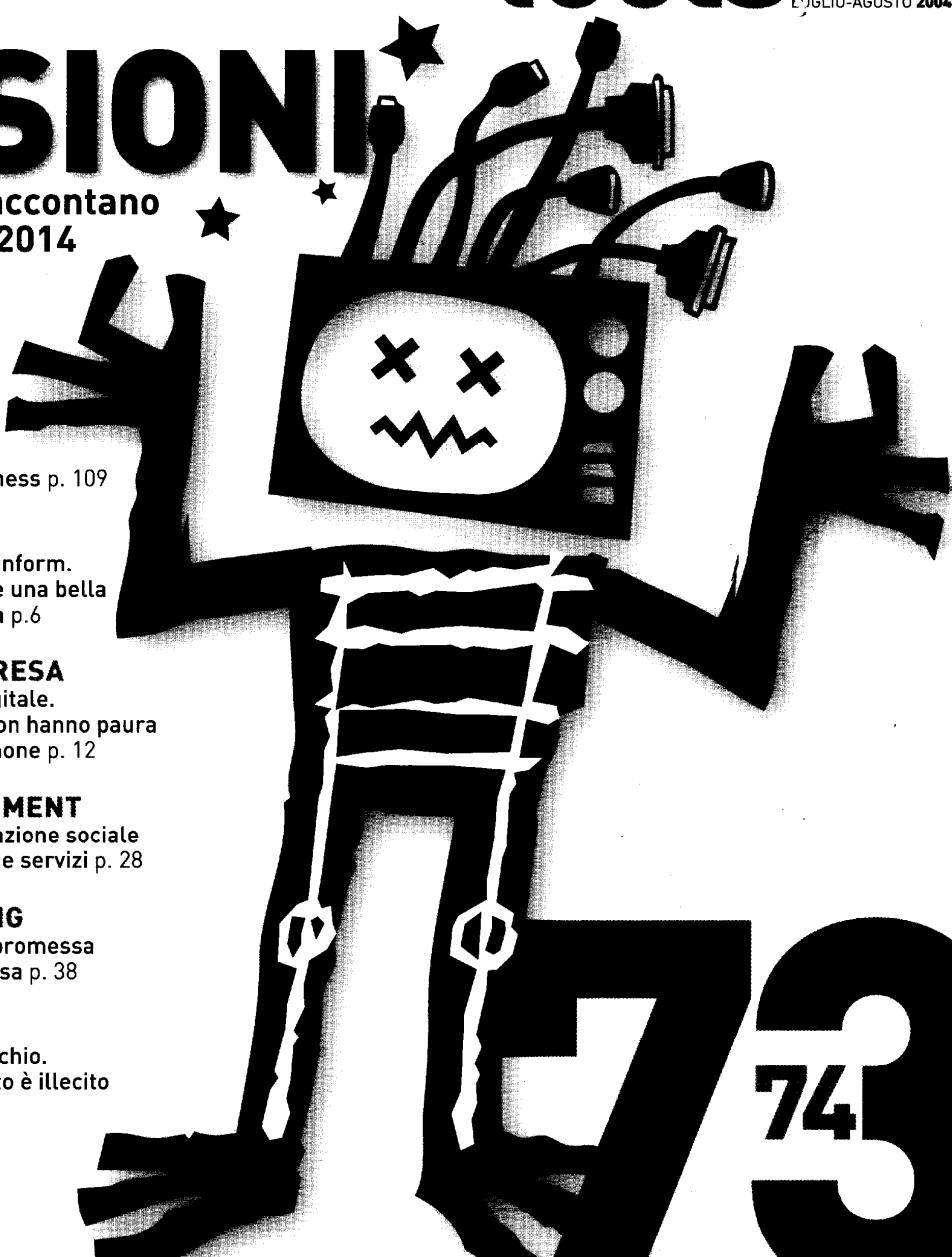
L'OSPITE
Roggero, Assinform.
L'Ict in Italia è una bella
addormentata p.6

FARE IMPRESA
Fotografia digitale.
I produttori non hanno paura
degli smartphone p. 12

E-GOVERNMENT
La documentazione sociale
tra strumenti e servizi p. 28

MARKETING
Loyalty. Una promessa
è una promessa p. 38

LA LEGGE
Provider a rischio.
Quel contenuto è illecito
p. 104



73
74

Dal movimento nella danza al web

DI MARTA CARLON E GAETANO OLIVA

Il movimento, insieme alla struttura della superficie, allo spazio, alla forma, al colore e al completamento inferenziale e amodale, è una delle dimensioni fondamentali della grammatica della visione che consente la comunicazione per mezzo del linguaggio iconico e non verbale (figural). Esso rappresenta pertanto uno dei basilari strumenti nella comunicazione per immagini, e come tale deve essere pensato e progettato.

IL MOVIMENTO NELLO SPAZIO MONITOR

È indubbio che attribuire movimento a un elemento statico significa conferirgli un'espressione, ossia un valore rispetto al resto della configurazione, ma non sempre ciò viene meditato coscientemente e il significato che il fruitore trarrà dal suddetto moto è per lo più casuale. Per evitare di inviare al fruitore informazioni contrarie alle proprie intenzioni comunicative è necessario studiare il movimento di una composizione con la stessa cura con cui si scelgono colori, forme, spazi e reciproche relazioni.

Viene naturale a questo punto domandarsi: cosa significa progettare il movimento? Progettare il movimento vuol dire conoscere le forze e le tensioni che governano la struttura di una superficie, nel

nostro caso il monitor, e determinano i significati dei moti degli elementi grafici da essa ospitati. Ad esempio, sostiene Kandinsky (1926), lo spostamento verso il lato destro della superficie equivale ad andare verso l'avventura; viceversa il moto verso il lato sinistro è un movimento di retrocessione e corrisponde ad andare verso casa. Allo stesso modo anche il movimento lungo l'asse verticale dello spazio esprime al fruitore particolari significati, tanto che Arnheim (1954) parla di "anisotropia dello spazio percettivo" per cui andare verso l'alto e verso il basso hanno rispettivamente una connotazione positiva e negativa. Tale interpretazione si spiega facilmente riprendendo il concetto della forza gravitazionale. L'asse verticale è infatti l'asse della gravità e su di essa si scaricano i pesi. Per spostarsi verso l'alto occorre "vincere" la forza gravitazionale, opporre a essa un lavoro e sprigionare energia. Ciò che sta in alto ha pertanto maggiore energia potenziale, viene individuato prima dall'occhio e interpretato come più importante. Viceversa per andare verso il basso è sufficiente essere passivi, lasciarsi andare, non imporre alcun ostacolo alle leggi della natura. Ciò che sta in basso ha un peso percettivo nullo e minor valore (Branzaglia, 2003).

IL MOVIMENTO NELLA DANZA

Nell'ambito dei linguaggi artistici o non verbali, uno sforzo verso l'analisi dei tratti costitutivi del movimento e l'individuazione dei meccanismi nascosti che legano la sua forma al suo significato, e quindi alla capacità di trasmettere un determinato contenuto al fruitore, si osserva nell'ambito della danza e, in particolare, trattiamo in questa sede, con il contributo di Gaetano Oliva, il linguaggio

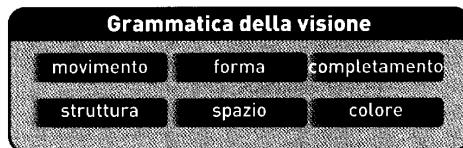
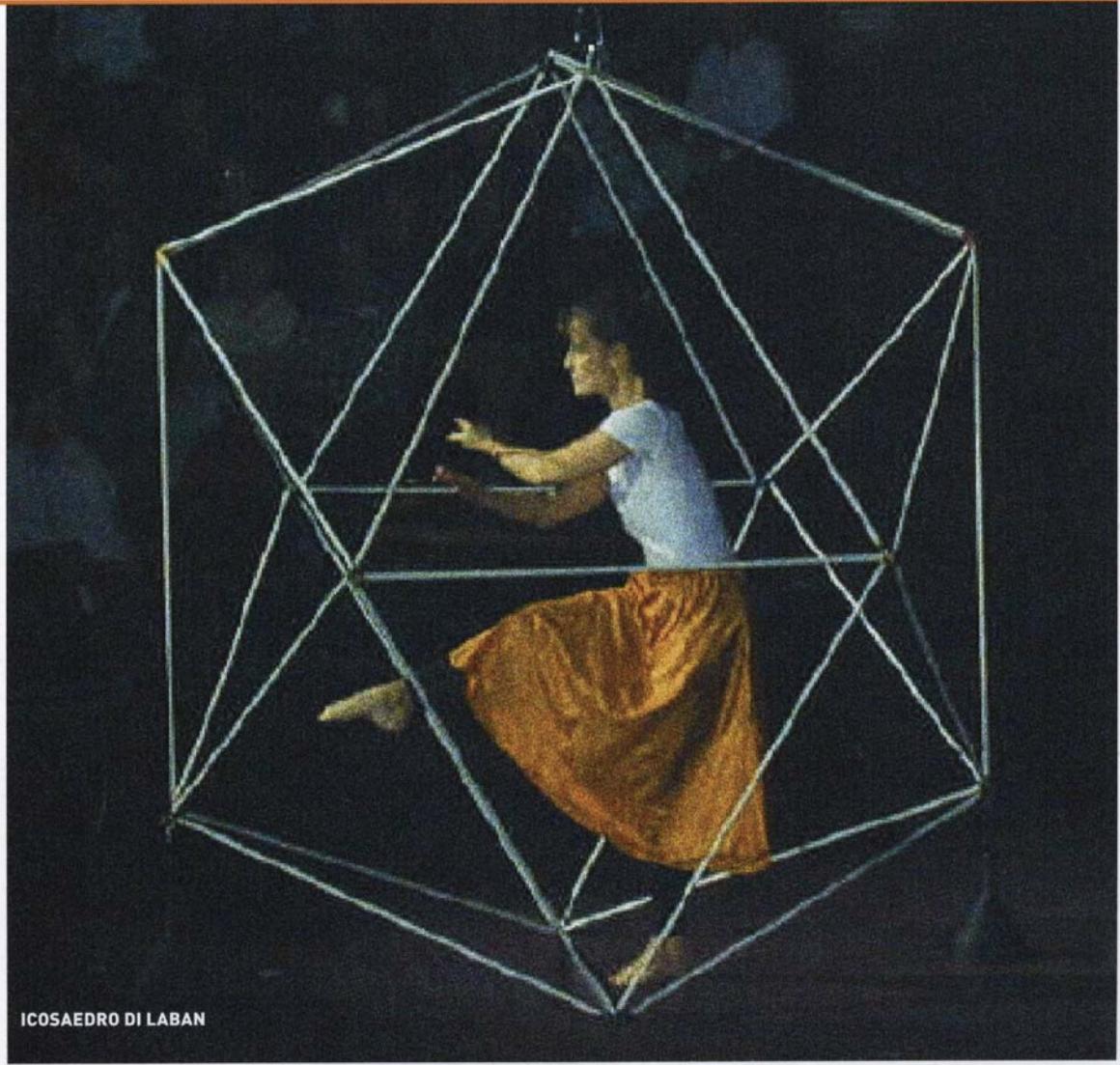


FIGURA 1 La grammatica della visione si compone di: struttura della superficie, spazio, completamento, movimento, forma e colore.

Nei tempi moderni delle animazioni in rete ci si imbatte ancora in principi antichi che si rivelano intramontabili. Mettere in moto un qualunque elemento pittorico nello schermo diventa un compito che non può prescindere da alcune regole fondamentali della percezione visiva e che sono stato oggetto di studi di scienziati, avanguardie e artisti.

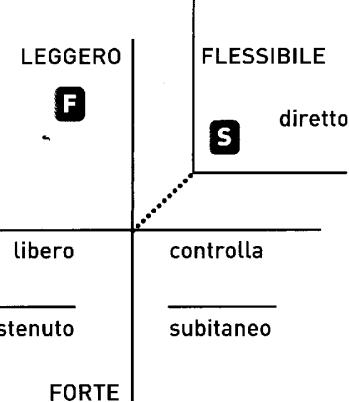


ICOSAEDRO DI LABAN

PESO, TEMPO, SPAZIO E FLUSSO

le qualità che caratterizzano ogni azione

FIGURA 2 Grafico dello sforzo che rappresenta i quattro fattori di movimento peso (P), tempo (T), spazio (S), flusso (F) ciascuno con i suoi elementi. Il segno che indica lo sforzo è il trattino obliquo al centro del grafico. A esso si aggiungono i vari tratti orizzontali o verticali che indicano i diversi elementi.



Laban (divenuto negli Stati uniti *Labanotation*). Esso fu creato da Rudolf von Laban (1879-1958) e rappresenta il primo tentativo di formalizzazione teorica di un linguaggio universale per la trascrizione di qualsiasi tipo di danza e più in generale di qualsiasi tipo di movimento.

L'interesse di Laban (danzatore, ricercatore e teorico) verso lo studio del movimento fu sicuramente una conseguenza dello sviluppo della società industriale, delle scienze e del lavoro innovatore di Sigmund Freud (1856-1939), fondatore austriaco della psicanalisi, e di Carl Gustav Jung (1875-1961), psicologo e psichiatra svizzero. Tutto questo ebbe grandi ripercussioni sull'arte. Infatti, mentre la scienza estendeva la sua comprensione della realtà non soltanto sulla terra, nello spazio e nelle profondità degli oceani, ma anche all'interno della psiche umana, le arti esplorarono a modo loro le nuove realtà. Il cubismo, il surrealismo, l'espressionismo, il costruttivismo facevano parte di questa esplorazione.

La svolta decisiva che apportò Laban alla concezione della danza, e al movimento in generale, fu quella di spostare l'attenzione dalle "pose" al "processo". Mentre nella danza classica l'elemento essenziale era infatti costituito dalle pose e il movimento che le univa assumeva un ruolo secondario, con Laban quest'ultimo diviene di preponderante importanza.

Ciò che trasmette significato al fruttore non sono pertanto le pose ma i processi, ossia le mo-

dalità attraverso le quali queste si sviluppano.

La stessa attenzione verso i processi dovrebbe riguardare anche le animazioni in rete. Oggi mettere in moto un qualunque elemento pittorico nello schermo è un compito banale, di conseguenza, a maggior ragione, ci si può concentrare non tanto sulle pose ma sulle sfumature che le collegano l'una all'altra. Una figura può apparire prima lungo il lato destro dello schermo e successivamente lungo quello sinistro in un'infinità di modalità, ognuna delle quali si differenzia dall'altra, sempre secondo Laban, attraverso la combinazione di quattro dimensioni (figura 2): il *peso* (forte o leggero), il *tempo* (subitaneo o spontaneo), lo *spazio* (diretto o flessibile) e il *flusso* (libero o controllato).

Peso, Tempo, Spazio e Flusso sono dunque le qualità che caratterizzano ogni azione, detta sforzo, e per mezzo dei quali queste si possono rappresentare graficamente.

Ad esempio l'azione *colpire* è rappresentata da mentre l'azione *fluttuare* è data da

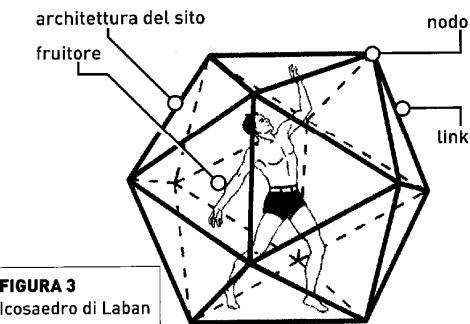
Togliendo un elemento alla volta e sostituendolo con uno diverso, che nasca dall'atteggiamento opposto, le suddette azioni originarie si trasformano in altri sforzi fondamentali. Ad esempio *colpire* può diventare qualcosa' altro sostituendo:

• l'elemento *peso*: un *colpire* "leggero" ovvero *picchiellare*;

• l'elemento *tempo*: un *colpire*

GAETANO OLIVA
 Docente di Storia
 del teatro e dello spettacolo,
 Drammaturgia, Teatro
 di Animazione
 e Organizzazione
 ed economia dello spettacolo
 nella Facoltà di Scienze
 della Formazione
 dell'Università Cattolica
 del Sacro Cuore di Brescia,
 Piacenza e Milano. Formatore
 in Educazione alla teatralità,
 e direttore artistico
 del Centro Ricerche Teatrali
 "Teatro-Educazione"
 del Comune di Fagnano
 Olona. Attore e regista.

COME SI DANZA ALL'INTERNO DI UN SITO WEB



BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

- Arnheim, R. *Art and visual perception*, Berkeley, University of California Press, 1954 (*Arte e percezione visiva*, Milano, Feltrinelli, 1978).
- Casini Ropa, E., (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Bologna, Il Mulino, 1990.
- Branzaglia, C. *Comunicare con le immagini*, Milano, Bruno Mondadori, 2003.
- Kandinsky, W. *Punkt und Linie zu lâche*, in Bauhaus-Bücher, Albert Langen di Monaco di Baviera, 1926 (*Punto linea e superficie*, Milano, Adelphi, 1928).
- Laban, R., *Principles of dance and Movement Notation*, London, Macdonald & Evans, 1975.

"sostenuto" ovvero *premere*; ↗

◎l'elemento spazio: un *colpire* "flessibile" ovvero *frustare*; ↘

Allo stesso modo *fluttuare* può diventare, sostituendo...

◎l'elemento peso: un *fluttuare* "forte" ovvero *torcere*; ↛

◎l'elemento tempo: un *fluttuare* "subitaneo" ovvero *scrollare*; ↕

◎l'elemento spazio: un *fluttuare* "diretto" ovvero *scivolare*; ↕

Da qui si osserva il tentativo di Laban di costruire un sistema di trascrizione valido per qualsiasi tipo di movimento in modo da sottrarlo alla labilità del momento dell'esecuzione, di fissarlo e renderlo tramandabile e riproducibile da chiunque e ovunque. Il linguaggio creato da Laban ha infatti i pregi di ispirarsi a principi di rigore e universalità, di basarsi su una simbologia geometrico-astratta e infine di trascendere le barriere linguistiche e di essere universalmente comprensibile. Tutto ciò sarebbe interessante se si potesse effettivamente testare per le animazioni a monitor. Progettare il movimento non si limiterebbe allora alla creazione di strategie che tengono conto sia dell'intenzione comunicativa che delle tensioni che governano la superficie del monitor, ma si spingerebbe oltre verso la possibilità di lettura e riproducibilità. Come succede per un testo musicale costituito da segni che, a coloro che ne comprendono il significato, evocano melodie riproducibili nel tempo.

IL MOVIMENTO NELLA RETE

Gli studi di Laban non solo fanno riflettere sulla modalità di concepire e progettare il movimento di una composizione a monitor, ma, osservandone alcune immagini, emergono anche altre connessioni con la creazione dell'architettura di un sito web. Laban studiò le possibili "posizioni" che un danzatore poteva assumere all'interno di un icosaedro (figura 3). A ogni posizione corrisponde un "espressione", ossia il corpo storciendosi, estendendosi, allungandosi, piegandosi ecc. all'interno di questa struttura geometrica esprime ed evoca significati.

Supponiamo per un momento che tale struttura corrisponda all'invisibile architettura di un sito web, per cui ogni angolo è un nodo, i segmenti che li connettono sono i link e infine il danzatore è il fruttore del sito (figura 3). Quest'ultimo, muovendosi all'interno di questo spazio, non solo sperimenta personali connessioni tra i diversi nodi, ma crea anche una propria danza. Così la progettazione dell'architettura delle informazioni di un sito web si trasforma nella realizzazione di uno spazio virtuale che consente all'utente, muovendosi creativamente tra i link, di danzare.

Tutto ciò sembra di difficile applicazione? Credo che a questo quesito potrebbero rispondere artisti e progettisti che operano, sperimentano e ricercano nel campo della sinestesia (vedi WMT 69) dando probabilmente origine a installazioni in cui l'accesso all'informazione viene mediato dalla danza. **WMT**

MARTA CARLON

Laura in Disegno industriale, e master e-Design (progettazione della comunicazione in rete) presso il Politecnico di Milano. Collabora con il Laboratorio del colore del Politecnico, e progetta storie didattiche multimediali per bambini. Assistente di M. Hachen al corso di Percezione visiva.