

WOODY VASULKA

Autore e teorico del video Woody Vasulka delinea un futuro in cui allo spettatore cinematografico — il cui obbligo e piacere era lasciarsi sedurre da un racconto per immagini disegnato per lui — si sostituisce l'utente che può accedere all'infinita gamma di situazioni previste dalla memoria computerizzata. L'antico e seducente sogno dell'identificazione tra desiderio e realtà non sembra più essere utopia.

LO SPAZIO VIRTUALE

Intorno a noi c'è uno spazio di luce, denso di informazioni sulla luce stessa. Le chiamiamo lunghezze d'onda o in qualsiasi altro modo. C'è uno strumento, il pin-hole, che una volta introdotto nello spazio, in qualsiasi punto, fornisce un riflesso organizzato dello spazio che abbiamo di fronte. Esso crea certamente alla nostra percezione un evento conoscitivo: il corrispondente di quello che chiamiamo immagine nella fotografia, fotogramma nel film, immagine nello spazio di luce nella televisione.

Assumiamo qui il modello dello spazio come essenziale per il confronto tra quello che viene definito spazio naturale o reale, e lo spazio sintetico, che chiameremo digitale-numerico, organizzato tramite l'elettronica.

La televisione è il primo sistema che non necessita di uno spazio di luce diretto per modellare l'immagine. Essa fa parte del sistema elettronico, e alla base di qualsiasi generazione di materiale elettronico c'è il principio del feed-back, o circuito di retroazione, che consiste nel prendere l'output di un sistema e riportarlo nell'input del sistema stesso. La nostra percezione della realtà, o della verità in un contesto sociale, ora subisce la sfida dei sistemi elettronici, con il loro spazio non luminoso.

Se lo spazio del film è uno spazio in cui la camera oscura ha ricreato le varie opere, il computer è l'unico strumento in grado di fornire un'opposizione critica a questo spazio organizzato.

Il computer non è stato creato per rappresentare immagini e suoni: è semplicemente una macchina che organizza numeri. Ma attraverso calcoli matematici possiamo rappresentare il suono, l'alfabeto, i colori, il movimento; possiamo indicare la geometria, un'esecuzione cinematografica, possiamo imporre con il computer la fenomenologia del cinema, della pellicola, l'esperienza del filmato.

Tutto ciò significa che il computer può proseguire la tradizione dell'immagine in movimento e, in più, può suggerire una ulteriore dimensione.

Questo è il contributo più importante del computer alla tradizionale nozione dei media — discorso, musica, suono, voce, realizzazioni di immagini, rappresentazioni in movimento —: essi vengono tutti ricreati in una «rottura» numerica del mondo tradizionale. I numeri vengono elaborati, concepiti in senso geometrico e convertiti in uno stato analogico che poi può essere visualizzato sul monitor in forma di luce, di colore, di immagini.

Questo sistema è come un palcoscenico vuoto: qualsiasi esecuzione può avvenire nel computer una volta che è iniziato uno schema, che si chiama programma, per simulare, per emulare, oppure semplicemente per organizzare l'informazione.

Come operano questi sistemi

Nel cinema, lo spazio selezionato tramite la telecamera viene ricostruito per formare una sequenza di fotogrammi nel tempo. Il tempo nel film viene strutturato secondo la successione di fotogrammi.

Possiamo raffigurare in due modi il «cinema nello spazio»: in una prima concezione lo spazio è rappresentato come sferico; al centro è situata la telecamera, da cui si irradiano una serie infinita di vettori. In una seconda concezione la camera è sempre posta al centro, ma i vettori convergono su di essa.

Questi due insiemi di vettori cinematografici sono l'espressione base del film, rappresentano qualsiasi tipo di movimento indotto.

Nel video abbiamo un ulteriore contributo: la possibilità di avere un output e di inserirlo nel sistema; la disponibilità quindi di un materiale che genera un'immagine astratta, e fornisce così il primo passo verso un abbandono della rappresentazione tradizionale dell'immagine.

Nello spazio digitale questi concetti vengono ridefiniti: se rappresentiamo lo spazio digitale come un cubo, tutte le informazioni si

configurano come un sistema di piani. Così, ad esempio, uno può rappresentare la voce, un altro la geometria, un altro la superficie di un oggetto... Questo insieme di piani ha un accesso numerico e deve essere organizzato in una memoria. Il punto di vista è una nozione astratta, si modifica secondo determinate regole, è interattivo in ogni istante.

Se nel cinema l'autore vi pone tra specifici fotogrammi, tagliati e rimontati, in cui non avete nessuna scelta, non potete deviare né selezionare il punto di vista, nello spazio digitale — una volta che tutti gli elementi vengono preparati dall'autore — ogni punto è un soggetto della visione; l'utente può interpretare o vedere un vettore in particolare e può accedervi, perché tutte le situazioni e tutti i dati vengono presentati e sono presenti allo stesso tempo rispetto alla memoria totale.

Quindi non c'è una segmentazione dell'immagine, ma l'immagine viene letta in modo dinamico: lo spazio è diretto verso di noi. L'autore risponde con una sintassi cinematografica, diventa alla mercé dello spettatore, in un certo senso un collaboratore, un co-autore. Non esiste più una gerarchia, ma c'è un sistema che opera secondo regole diverse.

In questa fase l'industria dell'intrattenimento è interessata a cercare il suo pubblico in spazi che non siano specificati dall'autore, disponibili al consumatore, l'intero sistema è ancora inesplorato. E voi sarete la generazione che entrerà in questo rapporto critico tra spazio cinematografico e spazio digitale.

(W. Vasulka, *Lo spazio virtuale*, «Comunicazioni sociali», nn. 2-3, 1992, pp. 201-203)