

MIMICON

SCRITTURA, GESTUALITA', INTERAZIONE



Mimicon Stele (2004) . Acrilico e colore metallico su tavola, cm 186X33

PREFAZIONE

GESTUALITA' E CONOSCENZA

Il gesto è una risorsa umana essenziale, il fondamento stesso della interazione comunicativa dell'uomo con l'ambiente e i propri simili.

Dopo tre millenni di predominio fonetico, basato sui codici convenzionali dell'alfabeto e dei numeri, con l'avvento dei media interattivi la gestualità è tornata ad essere un elemento integrante del processo di costruzione e diffusione della conoscenza.

I GESTI DELL'INTERAZIONE UOMO-MACCHINA

L'azione motoria, in diverse forme, è sin dall'inizio presente nella comunicazione uomo-macchina. Anche la tastiera risponde al tatto delle dita, e possiede dei tasti dedicati specificamente allo spostamento motorio nello schermo: il "return", le frecce di posizione, la barra spaziatrice.

Tuttavia nell'interfaccia alfanumerica, fatta di lettere e numeri, i movimenti sono limitati dalle regole della scrittura: dall'alto a sinistra fino in basso a destra.

Ma il computer va ben oltre la pagina: presto rivela le sue potenzialità dinamiche, a partire dalle successive innovazioni nell'interfaccia; mouse, Joystick, data glove.

IL CURSORE: LA FRECCIA E LA MANO

L'introduzione del mouse immette il computer nell'ambiente spaziale. Si parla subito di "metafora della scrivania": il cursore non si muove più nello spazio astratto, convenzionale della scrittura, ma ritrova gli oggetti e i luoghi che l'uomo conosce nella propria realtà. Cartelle, cestini, finestre, matite e penne appaiono nello schermo e sono al centro dell'attività frenetica del cursore. La gestualità trionfa sulla logica convenzionale: ogni operazione, ogni procedura informatica corrisponde in realtà ad un gesto, ad una azione. Non a caso, la forma del cursore è cambiata: non è più il segno astratto della videoscrittura ma diventa una freccia, o addirittura una mano, con il dito puntato. L'uomo paleolitico colpiva con le frecce i bufali, e le loro immagini dipinte sulle rocce. L'uomo postindustriale va a caccia di informazioni muovendo ancora una freccia. Un segno di incredibile continuità.

GESTI VIRTUALI

L'azione continua. L'informatica di massa si afferma all'insegna della gestualità interattiva: in particolare attraverso il Joystick. Interattività diventa intrattenimento, lo schermo ospita ambienti ben più vasti e dinamici delle "scrivanie", spazi illimitati e fantastici. L'azione, traslata attraverso il controllo schematico dell'interfaccia, si proietta in corse automobilistiche, labirinti, duelli aerei.

Ciò che si definisce realtà virtuale differisce dalle altre forme di simulazione create dall'uomo (pittura, scultura, cinema) anzitutto per due componenti: la spazialità tridimensionale e l'interattività. Attraverso un guanto speciale (data glove) l'uomo proietta la sua mano in uno spazio artificiale, dove i suoi gesti ottengono reazioni e risultati artificiali.

Da qui parte una gestualità senza limiti, ancora inesplorata.

LE AZIONI E GLI OGGETTI

Chi agisce? Senza dubbio, in primo luogo agisce l'uomo.

Ma il computer, al contrario del libro, reagisce.

Le re-azioni sono ciò che rende reale l'interazione.

A volte le reazioni del computer prendono una forma antropomorfa, o almeno animistica.

Al gesto "on", Uno dei primi personal computer, Macintosh, risponde con le procedure di accensione e, guarda caso, col gesto di un sorriso. Quando si compie un errore di sistema, il computer lo segnala con una smorfia di dolore o con l'immagine di una bomba. Le icone reagiscono alle azioni dell'utente con gesti animati, o meglio "animistici": il cestino si gonfia, le icone selezionate luccicano ed emettono suoni o effetti visivi.

MAIL E CHAT: EMOTICONS

La gestualità sta irrompendo anche nella scrittura elettronica. Nei testi delle E.Mail e delle Chat compaiono sempre più frequentemente gli EMOTICONS, espressioni facciali realizzate mediante una insolita composizione dei segni di punteggiatura,

:-) :-O ;-) :-(:-S :-| :^) :-D :'(

oppure con veri e propri caratteri ideografici, anche animati, che raffigurano volti e gesti mimici.



Una gamma di espressioni facciali, dette EMOTICONS, utilizzate in Windows Messenger

Attraverso le EMOTICONS si “scrive” il proprio stato d’animo, alternando alla scrittura alfabetica i segni di una nuova ideografia gestuale. Un fenomeno che è già diventato di massa a livello globale.

MOTION CAPTURE: CINEMATICA DIGITALE

Il movimento dell’uomo è diventato un fenomeno descrivibile e riproducibile in forma digitale: attraverso la tecnologia Motion Capture i gesti vengono registrati da sensori, collocati nei punti chiave degli arti, e memorizzati nella forma di un file cinematografico.



Posture e gesti dell’uomo catturati attraverso la tecnologia Motion Capture

Tecnologia chiave per la computer animation (utilizzata nei cartoni e nei videogame), Motion Capture è una straordinaria piattaforma creativa per “scrivere” racconti e concetti gestuali.

I gesti memorizzati possono essere rievocati, rielaborati, fusi con altre posture o altri movimenti, combinati interattivamente all’interno di scene, fino alla simulazione di intere folle e masse di persone gesticolanti.

Un alfabeto gestuale dinamico che in pochi anni passerà dal software degli animatori specializzati al grande pubblico, diventando una forma di espressione collettiva.

VIDEOGAME: SPIRITI E FOLLETTI

Gli elementi del videogame hanno nomi significativi. L'unità elementare dei giochi, il personaggio o l'oggetto che si muove interagendo, si chiama SPRITE (in inglese: spiritello). L'unità minima dello schermo grafico, il punto luminoso, si chiama PIXEL (in inglese: folletto).

Perché questi scherzi del linguaggio? Forse nell'informatica è presente una corrente inconscia, un flusso di emozioni primarie che scorre tra l'uomo e la macchina.

H. Werner, nella "Psicologia comparata dello sviluppo mentale" insegna che nella mente infantile, e in ciò che di essa sopravvive nell'adulto, gli oggetti hanno un'anima e una vita propria: la scopa vola, la sedia salta, il cane pensa e parla. Le cose si muovono, hanno un'anima e una animazione gestuale.

ANIMISMO E ANIMAZIONI

Il segreto del successo mondiale del cartone animato, di cui Walt Disney è stato il maggior interprete, risiede negli strati più profondi della psicologia evolutiva.

Fenomeni misteriosi come l'animismo, la percezione fisiognomica, la deformazione emotiva alimentano l'entusiasmo per i Cartoons e per i loro paladini: Mickey Mouse, Donald Duck, Roger Rabbit. Gli stessi fenomeni psicologici primari sono presenti nell'interfaccia avanzata dei computer.

Per il bambino uomini e animali confondono le proprie caratteristiche espressive: l'uomo-volpe è furbo, il papero-uomo è stupido. Nei secoli passati anche la scienza fisiognomica classificava gli uomini ricorrendo a categorie animali: la faccia da toro, quella da topo o da maiale...

Gli uomini-animati dei Cartoons sono dei cuccioli adorabili, come si può notare dalle dimensioni della testa e degli occhi e dalla forma degli arti e delle mani. Le loro emozioni sono esagerate, esattamente come quelle della percezione infantile: la mano dolorante si gonfia a dismisura, la rabbia si dipinge intensamente di verde e nero, l'idea accende l'ideogramma della lampadina. Lo stesso accade alle icone dei computer.

Il disegno animato non è la versione "manuale" del cinema: è un media autonomo che vede il mondo non con gli occhi "obiettivi" della fotografia ma con quelli meravigliosi dello sguardo infantile. Senza aver compreso questi meccanismi primordiali, qualsiasi progetto multimediale risulterà assolutamente superficiale.

VERSO UNA CULTURA GESTUALE

Solo di recente la cultura occidentale ha riconosciuto alla gestualità la dignità di linguaggio; le ricerche etno-antropologiche stanno facendo affiorare un universo espressivo di inaspettate proporzioni.

Al di fuori dell'Europa la cultura del gesto conosce invece tradizioni millenarie, codificazioni complesse e articolate, prassi comunicative di primaria importanza nella vita sociale.

MIMICON intende esplorare il fenomeno della scrittura gestuale a partire dalla civiltà indiana (che per molti motivi può essere

considerata la patria elettiva del gesto) passando poi ad individuarne le potenzialità comunicative nella nascente civiltà telematica globale.

Riformulato in termini universali, il modello indiano può rappresentare una sfida cruciale negli scambi comunicativi internazionali, specie laddove l'immagine è necessaria per colmare le differenze di lingua e di cultura.

Non è ancora stato pensato a fondo il senso cognitivo dell'azione e dell'interazione.

Forse perchè il nostro pensiero è confuso dalle parole, dal linguaggio, e perde di vista la logica primaria delle azioni. Prima del pensiero, prima del linguaggio, parlano le azioni.

Nella stesura attuale, MIMICON è in primo luogo una indagine teorica; saranno le occasioni comunicative a dimostrare il ruolo e la portata della scrittura gestuale.



Motion palette (2004). Acrilico su tavola, cm 16x90

INDIA. LA CIVILTÀ DELLA SCRITTURA GESTUALE

L'obiettivo di questa breve esplorazione della cultura indiana è circoscritto ma significativo: rilevare in India la presenza di una autentica scrittura gestuale, strutturata nel corso dei millenni grazie ad un sistema visivo di notazione, ad una logica articolativa, ad un dizionario gestuale e ad una prassi espressiva di carattere ideografico o mitografico.

Siamo ricorsi al concetto di scrittura e non a quello di linguaggio perché l'espressione gestuale è di tipo visivo e non fonetico, ma anche per la presenza di una serie di fattori tipicamente "grafici": i gesti indiani non sono mutevoli come gli elementi del linguaggio orale, ma fissati e codificati in alcune forme plastiche; inoltre essi non costituiscono una sorta di lingua naturale, che viene appresa

spontaneamente, ma sono oggetto di un lungo processo di “alfabetizzazione”.

La storia consegna ad ogni forma di scrittura dei limiti e dei privilegi: le grandi scritture sono nate come sistemi culturali del tempio o del palazzo, affidati all'élite degli scribi con l'incarico di raccogliere e di custodire il cuore esoterico del sapere.

Anche la scrittura gestuale indiana, nella forma evoluta della danza classica, ha carattere elitario ed esoterico.

D'altra parte, occorre osservare che in ogni società esiste una permeabilità verticale del sapere, che determina presto o tardi la diffusione in tutti gli strati sociali degli elementi fondamentali della cultura dominante.

Anche in Occidente la scrittura alfabetica si è infine diffusa a livello di massa, mentre le tecnologie più avanzate di scrittura elettronica mantengono per un certo tempo un carattere elitario.

Fra le diverse forme di scrittura, quella gestuale è forse la più facilmente assimilabile, per via mimica, nei diversi ambiti del costume e dell'attività sociale.

Attorno alla scrittura ruotano le diverse manifestazioni culturali di una civiltà: si pensi al nostro alfabeto, che unifica tutte le discipline scientifiche e letterarie come denominatore comune espressivo, e funge da arbitro anche per le manifestazioni religiose, teatrali, cinematografiche. Più che interdisciplinare, una scrittura può essere definita metadisciplinare.

In India il gesto ha il suo centro nella danza e nel teatro, ma alimenta direttamente la scultura e la pittura, fornisce elementi fondamentali al mito (religione e letteratura) e determina un'ampia gamma di applicazioni sociali.

Il più antico manuale d'arte del mondo, il Vishnudharmottara, proclama che non si può comprendere la pittura e la scultura senza la conoscenza della danza: il polo gestuale ha goduto in India di una posizione privilegiata, che anche la scrittura alfabetica ha rispettato e favorito.

GLI ALFABETI DELLA DANZA

Seguendo le indicazioni dei testi indiani, la nostra analisi prenderà spunto dalla danza.

In primo luogo la danza indiana va distinta dal corrispondente concetto europeo per una serie di fattori fondamentali: i gesti e le “figurazioni” hanno una forma fissa nel tempo e convenzionalmente riconosciuta dalla collettività, sono dotati di precisi valori semantici, al punto da poter essere utilizzati per comunicare informazioni e narrazioni, si articolano tra loro determinando nuovi aggregati gestuali di senso compiuto, vengono raccolti e nominati sistematicamente in veri e propri dizionari del gesto.

L'organizzazione di questi repertori avviene grazie alla individuazione dei principali fuochi corporei: la testa, la mimica facciale, lo sguardo, il collo, la mano singola, le due mani, la postura del busto, il salto, l'andatura.

L'alfabeto gestuale più noto è quello delle mani, costituito da un grande numero di posizioni convenzionali, i Mudras, dotate di una serie ben definita di significati.

In realtà, secondo le classificazioni degli antichi maestri, vanno distinti i gesti compiuti con una sola mano da quelli che coinvolgono entrambe le mani.

I Mudras rappresentano una sorta di ideografia gestuale, capace di esprimere una enorme quantità di concetti utilizzando non solo i gesti isolati, ma anche degli aggregati spaziali e delle sequenze temporali. Su questo piano la scrittura gestuale indiana si avvicina alla ideografia cinese: costruisce i segni con le dita invece che con i tratti, e poi li combina creando associazioni di idee, intuitive o astratte. Come i caratteri cinesi, anche i Mudras hanno una forte componente convenzionale, che li rende indecifrabili per i non iniziati. Presentiamo una serie di Mudras, avvertendo che oltre ai significati generali, alcuni gruppi di gesti indicano le divinità, gli Avataras, i rapporti di parentela, i pianeti.



Mudra Alphabet (2005). Tecnica mista su tavola. Cm 32x29.

Anche l'espressione facciale viene descritta sistematicamente, giungendo ad individuare delle sfumature mimiche ignote agli europei.

Oltre alla componente istintiva, il gesto facciale comprende dei fattori convenzionali, che determinano tipiche variazioni innaturali della bocca e degli occhi, i Nava Rasa.

Accanto alla convenzionalità dei Mudras, la scrittura gestuale indiana comprende degli elementi più intuitivi, di carattere mimico ed emotivo, che risultano universalmente comprensibili, almeno nei tratti generali.

E' il caso ad esempio dei Bhavas, i gesti espressivi delle emozioni del Bharatanatyam, che risultano dalla combinazione della mimica facciale, della posizione della testa, del busto, del collo e delle mani.

Tra le svariate possibilità espressive del gesto va annoverata l'imitazione: è il caso ad esempio dei "passi" della danza indiana, costruiti sul modello delle andature animali: il passo dell'oca, del pavone, del cervo, dell'elefante, del cavallo, del leone, del serpente e della rana.

Il teatro europeo d'avanguardia ha introdotto dall'Oriente il concetto di "Mimo", alludendo per lo più ai gesti imitativi.

Considerando infine i gesti della testa e del collo, le posture del busto e i salti, la danza indiana giunge a coprire l'intera gamma espressiva del gesto: l'imitazione realistica, il simbolismo convenzionale, l'espressione istintiva, l'associazione metaforica e ideografica.

LE FRASI GESTUALI

Nella danza la scansione ritmica funge da “spaziatura”: consente di separare e individuare gli elementi della scrittura gestuale, dando vita a sequenze fraseologiche vere e proprie, che sviluppano delle narrazioni gestuali.

In effetti la funzione prevalente della danza è di natura Mitografica: i danzatori trascrivono in gesti i racconti mitici della tradizione indiana, impersonando alternativamente i protagonisti divini, mortali, animali.

La danza è una litografia cinetica, ma occorre considerare in India la presenza di mitografie plastiche (la scultura) e iconiche (la pittura).

Il denominatore comune di queste notazioni mitografiche è il gesto, che passa dal danzatore vivente alla statua o la figura dipinta senza perdere in vitalità e in significato.

Nella scrittura e nella pittura la fissità dell'immagine limita il numero dei gesti, minacciando di impoverirne il messaggio: non a caso gli artisti indiani ricorrono alla moltiplicazione degli arti, che permette la rappresentazione sincronica di più gesti.

Il dio Siva della danza, ad esempio, appare con quattro braccia, due delle quali interpretano il Mudra, mentre le altre reggono la fiamma, simbolo della distruzione, e il tamburello, il cui suono ritmico indica la creazione. Grazie alla moltiplicazione delle parti del corpo, le divinità diventano delle “frasi” gestuali che autodefiniscono gli stessi attributi divini.

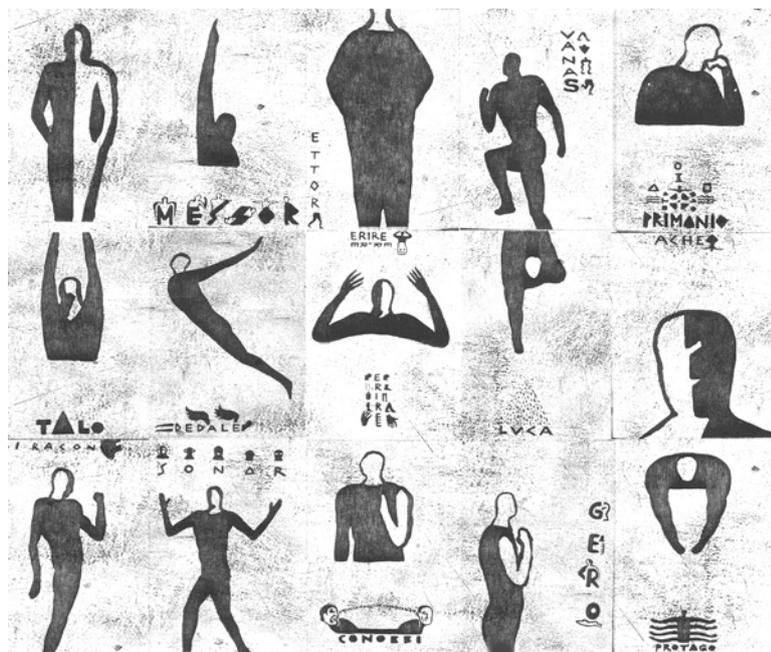
La scultura assolve alla propria funzione mitografica anche sviluppando dei cicli narrativi, come la storia sacra di Buddha o le vicende mitiche delle divinità indù, che vengono sintetizzate raffigurandone le sole scene principali. Mito, danza e scultura vengono così ad intrecciarsi strettamente, attorno al polo del gesto.

I grandi complessi scultorei di templi indiani rappresentano degli autentici vocaboli gestuali capaci di enumerare e fissare per l'eternità gli elementi del codice sacro della danza.

I modelli celesti animano la vita mortale dei danzatori.

Con l'introduzione di elementi pittografici (simboli naturali, utensili, armi...) i gesti giungono ad impersonare funzioni e azioni ben determinate, che per certi versi ricordano le allegorie medievali dei vizi e delle virtù, delle arti e dei mestieri.

In questi casi non solo il gesto, ma l'intera figura acquista il significato astratto di un concetto religioso, filosofico, biologico o tecnico.



Eroi.(1986). Vernice su cartoncino.

MIMICON. GRAFIA, ALFABETO, SINTASSI

Il percorso analitico della prima parte, che si è sviluppato descrivendo la scrittura gestuale indiana e raccogliendo gli elementi universali della gestualità, volgerà ora ad una sintesi progettuale.

L'obiettivo è porre le basi di una nuova scrittura gestuale, strutturata sul modello di quella indiana ma capace di comunicare su scala internazionale.

Il nuovo codice, denominato Mimicon, verrà trattato prima sul piano teorico, descrivendone la grafia, l'alfabeto e la sintassi, e poi in vista di una potenziale prassi comunicativa.

LA GRAFIA

Nella cultura europea manca un adeguato approccio linguistico per la descrizione sistematica degli elementi del gesto. Si tratterebbe di una descrizione per generi, sul tipo di quella zoologica, o di una analisi anatomico-filosofica (in fondo, i gesti sorgono da parti anatomiche comuni a tutti gli uomini)?

Inoltre, va reperita una forma efficace di rappresentazione dei gesti. Essa sarebbe evidentemente visiva, ma di tipo grafico, fotografico, plastico o cinetico?

Riferendoci alla cultura indiana, troviamo alcune indicazioni significative: anzitutto l'idea di un alfabeto (o vocabolario: in una scrittura visiva i due concetti coincidono) dei gesti.

Gli elementi vanno classificati per fuochi somatici (mano, volto, busto, etc...) e rappresentati in una forma fissa.

Quanto al sistema di notazione, si potrebbe adottare una soluzione multimediale, come di fatto avviene in India (pittura, scultura, danza), ma l'esigenza di rappresentare gesti universali ci porta ad escludere la notazione fotografica o filmica, per la sua trascrizione indifferenziata di elementi somatici, ambientali, ornamentali necessariamente individuali o tipici di una cultura specifica.

Il disegno è invece in grado di selezionare gli elementi strettamente connessi al gesto stesso.

La grafia di Mimicon universalizza il gesto estraendolo dai contesti e dai caratteri particolari in cui esso si può presentare. Grazie alla fluidità ed elasticità del tratto, si può raggiungere una rappresentazione “necessaria-sufficiente”: vengono esclusi gli elementi superflui, ma appaiono tutti gli aspetti anatomici costitutivi del gesto.

L'ALFABETO

L'alfabeto di Mimicon verrà costituito setacciando i gesti esistenti secondo il criterio della universalità: solo alcune espressioni gestuali possiedono una forza intuitiva o una diffusione tali da poter comunicare su scala globale.

Il quadro di riferimento di Mimicon non è però l'etologia o l'antropologia quanto la civiltà telematica: si raccolgono i gesti potenzialmente utilizzabili nella imminente telecomunicazione globale, un fatto tecnologico già ampiamente in corso di attuazione e un contesto pragmatico ideale per la comunicazione gestuale.

Nelle scritture in immagini l'alfabeto corrisponde con il vocabolario: i caratteri cinesi sono i segni della scrittura ma anche i vocaboli della lingua. Anche gli elementi dell'alfabeto di Mimicon sono dunque termini di senso compiuto.

La raccolta dei gesti universali che viene qui avviata potrà svilupparsi indefinitivamente in futuro, grazie all'osservazione comparata delle culture, alle analisi etologiche, agli effetti omologanti della telecomunicazione che potranno favorire l'introduzione di nuovi gesti e la scomparsa di altri.

Traendo spunto dalle classificazioni indiane, divideremo i gesti di Mimicon secondo i seguenti fuochi corporei: le mani, il volto, la figura.

Ecco una prima serie indicativa dei gesti universali della mano. Alcuni di questi gesti sono già stati utilizzati nei codici segnaletici, nei logotipi e negli incontri internazionali. L'alfabeto delle mani si presenta come una sorta di Mudra planetario, non però convenzionale ma motorio, operativo ed etologico.



Visual Motion Capture (2004). Acrilico su tavola. cm 113X62

La mimica facciale presenta una gamma inferiore di varianti culturali, essendo in primo luogo un veicolo di espressioni emotive e istintive. Esistono semmai delle sottolineature caricaturali, specie nel teatro orientale.



Emoticon2(2004). Tecnica mista su tavola. cm 68X33

I gesti della figura intera possono essere posture fisiologiche, azioni operative, segnalazioni interpersonali. Considerato astrattamente, il gesto ha un senso piuttosto indeterminato, che si specifica nelle svariate ambientazioni e associazioni vitali.



Mimicon Motion Capture (2004). Acrilico su tavola. cm 113X62

LA SINTASSI

Una volta individuato un sufficiente repertorio di gesti, si pone il problema della loro associazione linguistica. Mimicon può dare vita a frasi gestuali, articolando più elementi secondo una precisa sintassi.

Tratteremo prima le categorie associative (interazioni tra gesti, con pittogrammi operativi, con simboli, personificazioni), poi la costruzione di complessi testi gestuali secondo le strutture dello spazio e del tempo.

Dal punto di vista sintattico, il gesto non è un puro dato informativo, ma piuttosto un polo interattivo.

L'articolazione di una frase gestuale è infatti possibile grazie alla natura interattiva dei gesti, che deriva dal "primo codice" (l'interazione motoria) descritto nella prima parte.

Più di ogni altro segno, il gesto evoca oggetti su cui agisce o da cui reagisce, soggetti cui si rivolge, agenti contestuali che ne determinano il senso.

La sintassi combinatoria di Mimicon prende spunto dall'alfabeto dei gesti, individuano le categorie di elementi combinabili.

Anzitutto, consideriamo le interazioni tra i gesti stessi. E' il terreno delle relazioni interpersonali, nel quale il gesto svolge un ruolo insostituibile.

Prima ancora che linguistico, lo scambio tra gli uomini è gestuale: interazioni amichevoli, aggressive, parentali, sessuali, cooperative, informative scorrono al di sotto delle dichiarazioni verbali.

La frase gestuale è costituita da due o più azioni e relazioni, che possono essere simmetriche (l'abbraccio) o di senso opposto (attacco e difesa), attive o passive, consapevoli o istintive.

Dalla interazione tra i gesti deriva una scena di senso compiuto.



Motion Socialis (2005). Acrilico su tavola. cm 53X46

La seconda categoria combinatoria è di natura operativa. Essa descrive le azioni dell'uomo nell'ambiente associando gesti e pittogrammi. Il pittogramma raffigura l'oggetto su cui agisce il gesto, o l'utensile di cui fa uso. La frase gestuale che ne deriva specifica il senso dei gesti, inserendoli in diversi contesti operativi. Le espressioni ad esempio delle mani possono assumere più significati, in relazione a fattori esterni: "indicare" può divenire "schacciare" o "penetrare".



Manual motion capture (2004). Acrilico su tavola, cm 113X62.

ICONE GESTUALI

Nei contesti comunicativi in cui la compresenza di diverse nazionalità rende difficoltoso l'uso del linguaggio verbale, risulta spesso efficace il ricorso alla iconizzazione.

Mimicon è in grado di riformulare e ampliare i linguaggi segnaletici, sia nel mondo virtuale che in quello reale, introducendo una gamma di informazioni finora impensabili: i

gesti, rapportati a figure, pittogrammi e simboli, possono esprimere numerose azioni, relazioni, funzioni.

La civiltà telematica moltiplica le occasioni per l'adozione di codici visivi: i networks globali, assillati dalla esigenza di doppiaggi e traduzioni simultanee, trovano nell'immagine l'unico linguaggio universale.

Le icone gestuali possono realizzare una traduzione iconica delle informazioni, arricchendo la tendenza già in atto verso l'adozione di grafici e pittogrammi.

Mimicon può offrire un linguaggio organico anche al settore dei simboli, ricorrendo ad interazioni e allegorie.

UN CODICE GESTUALE PER L'INTERAZIONE UOMO – MACCHINA

Nell'ideazione di un linguaggio per la comunicazione uomo – macchina è possibile trarre elementi significativi dalla storia naturale della interazione tra gli organismi viventi. Analogamente agli animali, le macchine automatiche sono dotate di una motricità endogena, guidata da una forma elementare di intelligenza. Animali e macchine interagiscono con la motricità e l'intelligenza umana instaurando uno scambio di segnali, intenzionali o meno.

La prima e fondamentale forma di interazione tra due organismi è quella motoria. Una volta avvenuto il contatto, i sensori esaminano l'interlocutore, il sistema nervoso ne riconosce e ne interpreta le azioni, e risponde articolando re-azioni corrispondenti. Dalla correttezza di questa interazione dipende spesso la sopravvivenza di un organismo, in ogni caso il raggiungimento dei suoi obiettivi pragmatici.

L'interazione con motorietà artificiali ha condotto l'uomo alla signoria sulle azioni animali, ma sta ora ponendo nuovi problemi comunicativi. Le macchine del presente e del futuro rivelano imprevedibili forme di intelligenza e di motricità, in grado di svilupparsi con una velocità forse superiore alla capacità umana di adattamento e di comprensione.

In effetti, molte frasi operative dei servomeccanismi possono essere descritte con sequenze di segnali motori. Dal punto di vista iconografico, si potranno rappresentare le azioni con gesti mimici della figura umana e della mano, oppure con pittogrammi meccanici.

La mano, attraverso un'ampia gamma di gesti, può rappresentare una sorta di "utensile universale", capace di indicare le azioni compiute dalle macchine e i segnali motori dell'uomo.



Mimicon Motion Capture (2005). Acrilico su tavola. cm 30,5x31,5

Una volta programmata adeguatamente, una macchina può essere in grado di indicare iconicamente all'uomo le azioni che egli deve compiere per portare a termine un'operazione. Oppure la macchina segnalerà le azioni che essa stessa sta compiendo.

Questo linguaggio non richiederebbe forme complesse di addestramento o di alfabetizzazione. L'uso di un codice antico come la vita saprà forse dare naturalezza ad un rapporto che rischia di penalizzare, tra i due poli della macchina e dell'uomo, proprio quello biologico.

MIMICON CODEX

L'avvento prima del PC e poi di Internet, la comunicazione multimediale mobile e la copertura via satellite di aree intercontinentali spostano il problema della comunicazione sempre più dall'audio al "video", vale a dire dalla verbalità e dalla scrittura fonetica alla scrittura gestuale, nel suo senso più ampio.

La grandissima maggioranza delle scene del video contengono gesti umani, quasi sempre universalmente comprensibili nel loro senso generale, a prescindere dai testi verbali.

L'applicazione del codice gestuale alla comunicazione cross mediale (Internet, Tv, Video Digitale, Digital Interface, Videogame, Virtual Reality, Mobile Communication...) è già in corso, ed è destinato ad avere un impatto molto rilevante.

Si sta per aprire un nuovo, decisivo capitolo della storia della scrittura gestuale: l'accesso alla multimedialità globale. La portata di questo processo giustifica, da sola, lo sforzo analitico e progettuale di Mimicon Codex.



Motion Icon (2005). Tempera su tavola, cm 60x44