Comunicare con le immagini

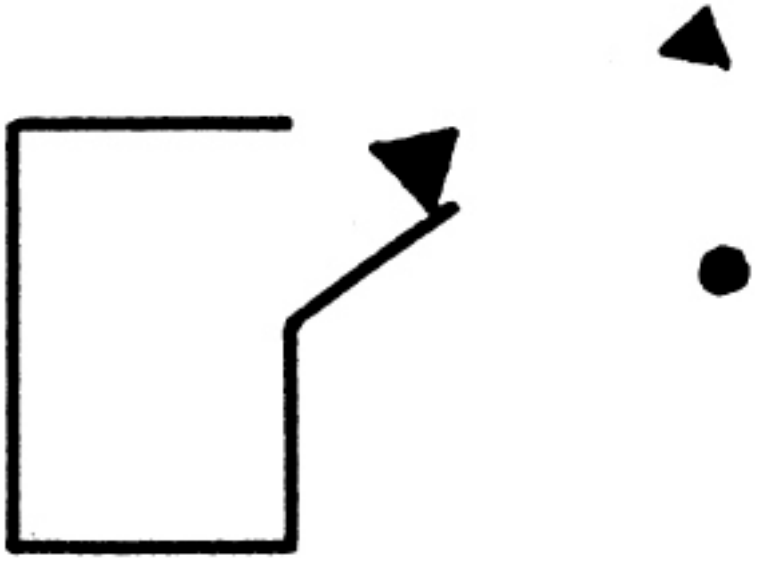
Il racconto fotografico nei media digitali

Politecnico di Milano
Scuola del Design
Corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione
Studente: Francesco Pontiroli 766004
Relatore: Margherita Pillan
Correlatore: Matteo Bergamini
Anno Accademico 2013/2014

Indice

7 | Introduzione
11 | Il Racconto Fotografico
13 | L'ambiguità della fotografia
23 | La sequenza di fotografie
31 | Testo e immagini
37 | I media digitali
41 | Le Proprietà
49 | I tempi di fruizione
53 | Il Racconto fotografico nei media digitali
55 | L'iperfotografia
57 | Opinioni e bisogni
63 | Ampliamento dell'immagine
65 | 1. Confronto
67 | 2. Sovrapposizioni
69 | 3. Sequenze
71 | 4. Fotografie animate
73 | 5. Fotografie 3d
75 | 6. Link contestuali
83 | 7. Informazioni sovrapposte
87 | 8. Collage
89 | 9. Indice, simbolo, icona

93 | Contestualizzazione
99 | Mappe
105 | Visualizzazione di dati
111 | Audio
117 | Video, valore aggiunto o limitazione?
121 | Pluralità di voci
127 | Creare Dibattito
131 | La costruzione
145 | Il progetto
149 | Il Reportage
155 | La struttura dell'informazione
164 | L'interazione
167 | Conclusioni
171 | Indice delle immagini
173 | Casi studio
176 | Produttori
Ricerca e discussione
Applicazioni per gli utenti
179 | Bibliografia



1. An Experimental Study of Apparent Behavior by Fritz Heider & Marianne Simmel, University of Massachussetts, 1944

Introduzione

Raccontare storie, scrive Frank Rose[1], antropologo digitale, che studia come la tecnologia contribuisce a cambiare l'arte dello storytelling, è un mezzo attraverso il quale diamo un senso al mondo per condividerlo con gli altri. Le storie sono segnali chiari che emergono dal rumore di fondo.

L'attività del nostro cervello di interpretare gli stimoli percepiti, siano essi visivi, uditivi o informativi, è talmente forte che esso tende a riconoscere in ogni esperienza vissuta dei modelli. Ne è un esempio l'esperimento intrapreso nel 1944 in un'università del Massachusetts, nel quale la visione di un video composto solamente di forme astratte suscita un'interpretazione diversa nelle diverse persone a cui viene sottoposto. Spesso le interpretazioni riconducono l'esperienza a relazioni e rapporti che hanno a che fare con la vita reale, riuscendo ad esempio ad indicare con chiarezza che tipo di persona è un triangolo rappresentato, basandosi unicamente sul rapporto di movimento/forma che esso ha con gli altri elementi dell'immagine.

Se le storie hanno un carattere universale, il modo di raccontarle cambia a seconda della tecnologia che si ha a disposizione.

Internet è il primo mezzo di comunicazione che all'occorrenza può diventare uno qualunque degli altri media, ma anche tutti insieme perché è fatta di testi, audio e video. É un sistema non sequenziale fondato sul world wide web e sui link, cioè i collegamenti ipertestuali. Internet non è semplicemente interattiva, ma è di per sé partecipativa: non risponde soltato ai comandi dell'utente ma lo stimola e lo spinge a contribuire, a commentare e quindi a entrare in questo nuovo mondo.

1 Rose, Frank. *Immersi nelle storie.* Il mestiere di raccontare nell'era di internet. Codece ed, 2013.

Come possono, quindi, internet e i media digitali in genere, modificare la fruizione di un racconto così ambiguo come quello fotografico? Possono essi intervenire nella loro interpretazione creando un'informazione più chiara e circostanziata?

Perché si è scelta la fotografia documentaristica come strumento per la veicolazione di storie attraverso il canale dell'informazione digitale?

Innanzitutto definiamo cosa s'intende:

"There are those who have photographed the stone hitting the water and rejoiced in the camera's ability to freeze the pivotal event in s fractional second. These have been the conventional photojournalists.

Then there are those who focused on the ripples that the force of the stone hitting the water produces, distrusting the event itself but seeing its significance in its impact on people and place. These are more likely to have been the photo essayists, or, more broadly stated, the documentary photographers."

Fred Ritchin, After Photography

Dunque la fotografia documentaristica indaga il reale non raccontando il fatto, la cronaca, ma compie una lettura più riflessiva sugli effetti e le conseguenze di determinati eventi.

La componente che chiama in causa il progettista della comunicazione è quella di analisi e di presentazione di un'interpretazione del reale. Infatti un buon reportage per essere incisivo, oltre ad avere delle belle fotografie, deve anche essere comunicato nel migliore dei modi. Tuttavia, il mezzo fotografico non è dei più semplici da utilizzare; esso ha una doppia faccia tanto evidente quanto difficile da comprendere e distinguere.

La fotografia è citazione della realtà attraverso una sua traccia o una lettura personale di essa fino quasi alla sua distorsione? La sfida nella creazione di informazione e di senso in generale, attraverso questo mezzo è quindi molto forte.

L'idea che sta alla base della ricerca è di capire se e come sia possibile utilizzare i media digitali per conferire al mezzo fotografico una maggiore autorevolezza nel racconto della realtà; dove con autorevolezza s'intende fornire una maggiore

ampiezza e varietà di informazioni su un determinato argomento senza però snaturare l'ambiguità peculiare del mezzo fotografico. Tutto ciò al fine di una migliore comprensione e consapevolezza della realtà in cui viviamo.

Il procedimento utilizzato in questa tesi parte dall'analisi di artefatti comunicativi realizzati attraverso strumenti digitali per la comunicazione di reportage.

In essi il mezzo fotografico non è sempre elemento centrale ma è comunque sempre presente nella narrazione. É perciò stato possibile studiare come esso viene utilizzato nella narrazione digitale, come viene utilizzata la fotografia in rapporto ad esempio all'interazione e la sua convivenza con gli altri media.

Inoltre, si sono presi in esame tutti gli elementi che contribuiscono allo *storytelling* distinguendo quindi gli elementi che agiscono direttamente sulla fotografia, definendoli di *ampliamento dell'immagine*, da quelli che aggiungono informazioni con una correlazione meno forte con l'immagine ma che servono ugualmente a comprendere il fenomeno in esame, definiti come elementi di *contestualizzazione.*

L'individuazione di tecniche di uso ricorrenti nelle applicazioni studiate ha fatto si che si siano delineate delle grammatiche particolarmente utilizzate in questo tipo comunicazione.

Allo studio di queste grammatiche si è affiancato anche quello riguardante gli strumenti per la creazione di reportage multimediali, molti dei quali stanno iniziando in questo periodo a diffondersi con l'intento di offrire i mezzi al grande pubblico del web per consentire agli utenti di essere più partecipi nella creazione di contenuti digitali.

Non da ultimo con il progetto presentato si vuole sia riassumere la collezione di possibilità comunicative esplorate, in particolare quelle più connesse con il mezzo fotografico, sia esplorare ulteriori possibilità di coniugazione di fotografia e interazione per la creazione di senso.

1.
Il racconto fotografico

"All photographs are ambiguos. All photographs have been taken out of a continuty. [...] Discontinuty always produce ambiguity. [...] Yet it might be that the photographic ambiguity, if recognised and accepted as such, could offer to photography a unique means of expression. Could this ambiguity suggest another way of telling?"

Appearences, John Berger

2.

L'ambiguità della fotografia

FOTOGRAFIA E VERITÀ

Le materie prime della fotografia sono il tempo e la luce e sono proprio essi che fanno di essa una strana invenzione, con risvolti spesso imprevedibili.

Ad esempio, a partire da una fotografia analizzata da John Berger, nel suo saggio *Appearances*[1], della quale non ci è dato di sapere nulla sulla sua provenienza e sul soggetto rappresentato è possibile compiere svariate inferenze.

Il modo migliore per datarla è dato dalla tecnica fotografica utilizzata: probabilmente è databile tra il 1900 e il 1920. Il soggetto rappresentato è un uomo di mezza età con un cavallo. Ma per quanto riguarda il contesto, le motivazioni, la storia dei soggetti, non vi è nulla di certo. Perché è stata scattata? Quale significato aveva per il fotografo? E aveva lo stesso significato per l'uomo con il cavallo?

Si potrebbero inventare una serie di possibili significati: L'ultimo poliziotto a cavallo (il suo sguardo allora ci appare nostalgico); L'uomo che incendiava le fattorie (il suo sguardo allora ci appare sinistro); Alla vigilia di una lunga spedizione (lo sguardo assume un'aria vagamente preoccupata); Di ritorno da una lunga spedizione (lo sguardo esprime modestia) e via di questo passo.

Forse gli elementi più evidenti e di chiara interpretazione sono la briglia del cavallo e gli abiti dell'uomo, ma essi non costituiscono probabilmente il motivo per cui è stata scattata la foto.

1 Berger, John, and Jean Mohr. *Another Way of Telling.* Pantheon, 1982.

È difficile inoltre stabilire a che categoria appartenga: potrebbe essere scattata per un album di famiglia, per un reportage giornalistico, oppure durante un viaggio?

L'elemento di interesse potrebbe essere l'uomo come il cavallo. E, nel caso dell'uomo, potrebbe essere un fantino, come un allevatore, oppure potrebbe essere un attore di uno dei primi film western.

Ciò che di certo ci comunica questa fotografia consiste nell'esistenza dell'uomo, del cavallo e della briglia, tuttavia essa non comunica nulla sul significato della loro esistenza.

IL TRAUMA DELLA DISCONTINUITÀ

La peculiarità della fotografia consiste nell'arrestare il flusso del tempo nel momento in cui viene scattata. Ogni fotografia appartiene al passato, ed è diverso da un passato vissuto, poiché esso non ha uno sviluppo, non ci riporta al presente. L'osservazione di una fotografia veicola quindi due messaggi: uno riguardante l'evento fotografato e l'altro riguardante il trauma della discontinuità. Tra l'evento registrato e il momento di osservazione della fotografia stessa vi è infatti un abisso temporale che alimenta lo spaesamento. Tuttavia questo trauma viene percepito solamente in alcune circostanze, ovvero quando si è a conoscenza del passato del soggetto rappresentato e si instaura un legame con esso, riconoscendo in questo modo che la fotografia appartiene ad un passato irripetibile, distante dal presente e che con esso (ad esempio nel caso della morte del soggetto) non è più possibile avere legami nel presente.

Se, tuttavia, l'uomo è un perfetto sconosciuto, si pensa soltanto al primo messaggio, riguardante l'evento fotografato, che nel caso specifico è talmente ambiguo che anche l'evento sfugge. Ciò che il fotografo mostra si può accordare con qualsiasi storia che scegliamo di inventare. Ogni storia inventata può inserirsi nello spettro del plausibile, del verosimile, tuttavia essa non sarà presente quanto le sembianze, seppur banali, preservate in questa fotografia. Esse possono dirci anche molto poco, ma sono indiscutibili.

Le prime fotografie scattate costituivano elemento di meraviglia poiché, oltre al prodigio tecnico, presentavano la parvenza di ciò che era assente. Conservavano l'aspetto delle cose e permettevano che l'aspetto delle cose fosse portato altrove. La fotografia costituiva una testimonianza e rafforzava la consapevolezza dell'esistenza, dell'essere al mondo. Il mero atto di osservare la fotografia dell'uomo e del cavallo, ancor prima di situarla e di darle un nome, conferma, anche se in modo sfuggente, il fatto che l'uomo e il cavallo siano esistiti e, contemporaneamente il nostro senso di essere al mondo.

L'IMMAGINE E LA PAROLA

La fotografia è una istantanea del reale, ne rappresenta fedelmente un istante. Ma il significato racchiuso nel soggetto fotografato non è costituito da un solo istante. Come nella memoria, in fotografia, un momento temporale viene conservato e preservato dalla sua cancellazione. Ma la memoria di un momento non è costituita da un istante distaccato, ma dal residuo di un'esperienza continua. Il significato nella vita non è istantaneo; il significato deriva dalla connessione di più fattori e non può esistere senza sviluppo. Il fattore temporale è necessario alla creazione di senso; lo sviluppo di un evento nel tempo delle sue cause (passate) e dei suoi effetti (futuri) sono alla base del suo significato.

La fotografia impone la certezza istantanea del momento fotografato, tuttavia questa certezza è ambigua se non si conoscono ulteriori elementi. L'ambiguità nasce dalla discontinuità che è all'origine del secondo dei messaggi fotografici (l'abisso tra il momento fotografato e il momento dell'osservazione della foto). Questa ambiguità rimane tale se non si sopperisce all'attribuzione di senso all'istante fotografato. Il senso esiste solo nel momento in cui l'osservatore può leggere la durata che si estende al di là dell'istante.

Quando riteniamo che una fotografia sia significativa, è perché le prestiamo un passato e un futuro. Il fotografo professionista cerca, quando scatta una foto, di scegliere un istante che persuaderà l'osservatore a prestarle un passato e un futuro ade-

guati. L'intelligenza del fotografo o la sua empatia con il soggetto decide per lui che cosa sia appropriato.

Tutte le fotografie sono ambigue, poiché tutte sono state estratte dalla continuità. Se l'evento è pubblico, questa continuità è la Storia con la S maiuscola; se è personale, la continuità che è stata interrotta è una storia privata. Anche la rappresentazione di un semplice paesaggio interrompe la continuità; quella della luce e del tempo meteorologico. La discontinuità produce sempre ambiguità.

Nel rapporto tra fotografia e parola, l'immagine è l'elemento che chiede una significazione e la parola generalmente la fornisce. Le parole, d'altro canto, ricevono dalla fotografia un valore aggiuntivo di irrefutabilità del significato da esse veicolato. L'unione tra di esse diventa molto forte, insieme consentono di rispondere ad una domanda aperta con una risposta assolutamente esaustiva.

Non bisogna però dimenticare che l'ambiguità della fotografia è un mezzo molto forte e che può fornire alla fotografia di un importante mezzo di espressione; se il suo scopo non è quello di veicolare informazione essa può estendere i propri significati ed evocare nell'osservatore molteplici sensazioni e connessioni con la propria realtà.

IL FOTOGRAFO E IL DISEGNATORE

La macchina fotografica è una scatola per catturare le sembianze della realtà. Il principio di funzionamento della macchina fotografica non è cambiato dai tempi della sua invenzione. La luce, riflessa dall'oggetto fotografato, passa attraverso un foro e impressiona una lastra fotografica o una pellicola. Queste ultime, grazie alla loro preparazione chimica, conservano le tracce della luce. Da queste tracce, tramite altri procedimenti chimici leggermente più complessi, si ottiene la stampa. Tecnicamente, rispetto agli standard a cui siamo abituati nel nostro secolo, il procedimento è semplice. Ciò che non è così semplice è cogliere la natura delle sembianze del reale che la macchina fotografica cattura. Che cosa sono queste sembianze del reale?

Una costruzione, un artefatto culturale umano, oppure, simile a un'impronta sulla sabbia, una traccia naturalmente lasciata da qualche cosa che è passata? Entrambe le possibilità sono valide.

La registrazione fotografica, nella maggior parte dei casi, richiede la presenza di un fotografo e di una scelta da compiere. Il fotografo sceglie cosa fotografare e sopratutto cosa non fotografare, quale istante cogliere, sia in maniera istintiva che ragionata. L'immagine è quindi il risultato di numerose scelte, influenzate dal punto di vista del fotografo, dalla sua percezione dell'evento e dal messaggio che vuole veicolare e si può dire, in questo senso, che essa costituisce una costruzione culturale, dettata appunto da tutti gli elementi che concorrono a far compiere una scelta al fotografo.

Al tempo stesso la relazione materiale tra l'immagine e ciò che essa rappresenta (tra i segni sulla carta fotografica e l'oggetto che questi segni rappresentano) è immediata e non costruita. È proprio come una traccia.

Il fotografo sceglie il soggetto, il tipo di pellicola, la messa a fuoco, il filtro, il tempo di esposizione, l'intensità nella soluzione di sviluppo, il tipo di carta su cui stampare, se la stampa deve essere più o meno scura, il taglio della stampa. Ma dove non può intervenire, ovvero non può farlo senza cambiare il carattere specifico della foto, è tra la luce emanata dal soggetto, che passa attraverso le lenti e l'impressione che lascia sulla pellicola.

È possibile chiarire cosa si intende per traccia se si confronta in che cosa differisce un disegno da una fotografia. Il disegno è una traduzione del reale. Ovvero, nel disegno, ogni singolo tratto tracciato dal disegnatore, è influenzato sia dal modello reale o immaginario, sia da ogni altro tratto precedentemente tracciato sulla carta. Il disegno costituisce così il risultato di innumerevoli giudizi derivati da continui ripensamenti in relazione a ciò che è già stato tracciato. In un disegno tutto ciò che viene tracciato è mediato dalla coscienza, intuitiva o sistematica che sia. In un disegno una mela è rappresentata come rotonda e sferica; in una foto, la rotondità, le luci e le ombre della mela, sono ricevute come un dato.

La differenza che sta alla base di questi due tipi di rappresen-

tazione è data da un diverso rapporto con il tempo. Il disegno contiene un tempo proprio, ovvero il tempo impiegato per la sua realizzazione ed esso è indipendente dal tempo vivente di ciò che raffigura. La fotografia, invece, ha un tempo uguale a ciò che rappresenta ma, solo per un istante. L'istante mostra il tempo reale ma solo attraverso un piccolo frammento, spesso non visibile dall'occhio umano, rompendone così il suo flusso naturale.

Il tempo, nella realizzazione di un disegno, oltre ad essere variabile secondo il volere del disegnatore, non è uniforme. Ogni singola parte del disegno può richiedere un tempo differente dalle altre per la sua creazione. Alcune parti possono essere realizzate più istintivamente, altre in modo più ragionato. Nella fotografia il tempo di realizzazione è invece uniforme, per tutte le parti che la compongono.

Tutte queste considerazioni mettono in luce come la fotografia, a differenza di altre tecniche di rappresentazione visiva, sia strettamente legata alla realtà. Non può prescindere quindi dall'essere una traccia di un dato soggetto in un determinato frammento temporale. Non può prescindere quindi dal citare la realtà, al posto di tradurla, come avviene nel disegno.

TRA VERITÀ E MENZOGNA

La fotografia non mente. Non può mentire perché traduce direttamente. E il fatto che esistano fotografie che raccontano il falso non fa che avvalorare questa affermazione. Il solo modo per far si che una fotografia menta è attraverso l'utilizzo di tecniche di alterazione, collage, ri-fotografia. In questo caso però non si tratta più di fotografia. Chiaramente il dibattito su quale sia il confine concesso all'elaborazione di una fotografia prima che essa si trasformi in qualcos'altro è tutt'ora aperto e, probabilmente non avrà mai fine. Tuttavia quello che qui viene detto è ciò che avviene in linea teorica.

Le immagini fotografiche vengono utilizzate tutti i giorni per ingannare, specialmente nel mondo della comunicazione. E questo avviene in virtù della loro legittimazione e ambiguità. Esse

infatti conferiscono veridicità anche a una realtà falsata poiché, proprio grazie alla loro ambiguità, le consentono di sostituirsi, nell'immaginario comune, a quella che è invece la realtà vera. Ad esempio il setting di una fotografia pubblicitaria costituisce chiaramente la costruzione di una realtà finta, ingannevole, proprio perché costruita. Nella sua citazione la fotografia non mente perché cattura la realtà proprio per come gli si presenta, ovvero costruita. Nell'utilizzo della fotografia nella comunicazione pubblicitaria tuttavia non è esplicito che si tratti di una costruzione, ma essa viene scambiata per la realtà del mondo in cui viviamo. Il mezzo fotografico viene utilizzato proprio perché esso è in grado di conferire autenticità a qualsiasi tipo di sembianza, anche se falsa.

Entro i suoi limiti, la citazione fotografica è incontrovertibile. Eppure la citazione, collocata come un fatto nell'ambito di un tema più o meno esplicito, può dare informazioni false. Talvolta l'informazione fuorviante è deliberata, come nel caso della pubblicità; spesso è il risultato di un assunto ideologico indiscusso.

Per esempio, per tutto il XIX secolo in tutto il mondo, viaggiatori europei, soldati, amministratori delle colonie, avventurieri, hanno scattato fotografie degli indigeni, dei loro costumi, architetture, ricchezze, povertà, seni delle loro donne, capigliature; e queste immagini, oltre a provocare stupore, venivano presentate e lette come prova della giustezza della divisione imperialistica del mondo; la divisione tra coloro che organizzavano, razionalizzavano e controllavano, e coloro che erano controllati.

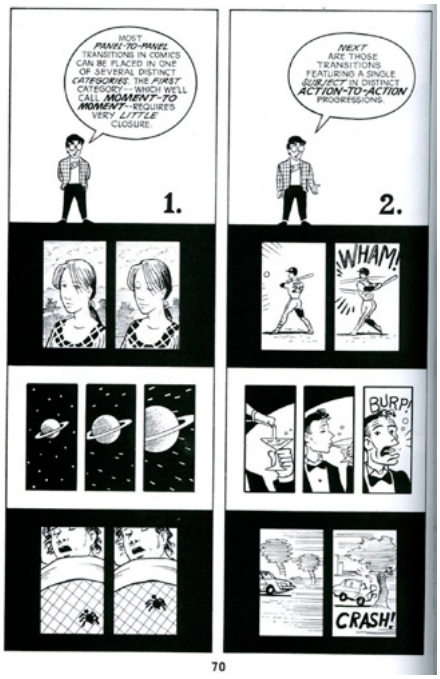
La fotografia non può mentire ma, per la stessa ragione, non può dire la verità; o, piuttosto la verità che può dire, che può difendere, è limitata.

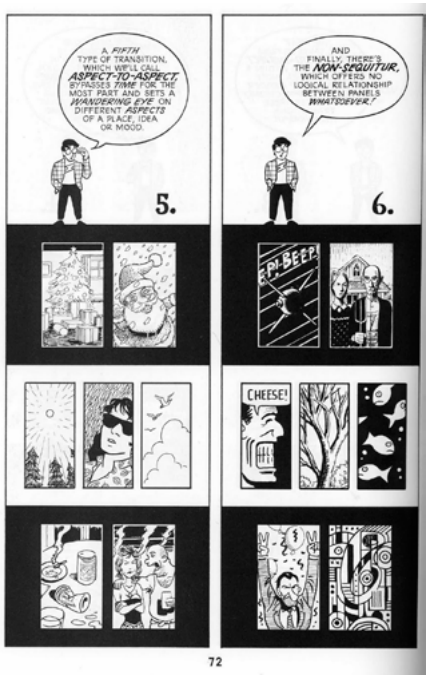
I primi fotoreporter, come Margaret Bourke-White, negli anni Venti e Trenta, credevano che la loro missione fosse quella di riportare nel mondo la verità, vista come assoluta. Ed effettivamente i fotografi, in determinate circostanze politiche, hanno aiutato a sensibilizzare l'opinione pubblica sulla verità di ciò che stava accadendo nel mondo. Ad esempio: il grado di povertà nelle campagne degli Stati Uniti negli anni Trenta;

il trattamento riservato agli ebrei nelle strade della Germania nazista; gli effetti delle bombe al napalm sganciate dagli americani in Vietnam. Tuttavia essi credevano, con il loro sguardo attraverso l'obiettivo sulla vita degli altri, di aver rappresentato la verità assoluta, dimenticando che stavano rappresentando la loro realtà, attraverso il loro punto di vista. Nell'utilizzo che si fa oggi delle immagini si confonde spesso la realtà personale con la realtà assoluta.

Le fotografie vengono utilizzate come strumento di indagine e di ricerca. Ad esempio in medicina, fisica, meteorologia, astronomia, biologia; ma anche come strumento di identificazione, a livello civile e politico, come nei passaporti, nelle indagini, nei documenti militari. In questi esempi la fotografia è in grado di esprimere l'assoluta verità della realtà rappresentata. Nella lettura, ad esempio, di una radiografia, l'immagine può dirci con certezza se una gamba sia rotta o meno. Ma questo avviene perché si applicano nella sua lettura, codici di osservazione selettivi, ovvero non si presta attenzione all'immagine in quanto tale, ma la si legge con il preciso scopo di osservazione di un determinato fenomeno la cui prova definitiva è fornita dall'immagine. La fotografia fornisce verità assolute sui concetti di esistenza o assenza e può paragonare i suoi elementi registrati con il reale per valutarne la somiglianza. Ma come può dispensare verità assolute sulla sofferenza di un uomo? I livelli di veridicità della fotografia sono molto diversi a seconda del contesto in cui sono esse utilizzate.

Non esistono fotografie che possono essere negate, tutte infatti riportano un fatto. Ciò che deve essere analizzato è in quale modo la fotografia possa o non possa conferire senso ai fatti.





3. Understanding Comics - Scott McCloud

La sequenza di fotografie

"Photographs so placed are restored to a living context: not of course to the original temporal context from witch they were taken - that is impossible - but a context of experience. And there, **their ambiguity at last becomes true.** *It allows what they show to be appropriated by reflection. The world they reveal, frozen, becomes tractable. The information they contain becomes permeated by feeling. Appearances become the language of a lived life."*

Stories, John Berger[1]

Nel mondo fotografico si parla di distinzione tra picture-story e photo-essay, racconto per immagini e fotoreportage. L'editor Mike Davis, nel suo blog[2] spiega che, secondo il suo punto di vista, una storia per immagini solitamente riguarda un posto, una persona o una situazione, mentre un reportage riguarda un particolare aspetto di molti luoghi, cose o persone. Il primo è quindi più focalizzato su un soggetto reale, con il quale occorre avere un rapporto molto personale ed indagarne appieno tutte le sue sfaccettature. Il secondo tipo, il fotoreportage, ha come spunto di indagine un'idea, un concetto, un aspetto della realtà che viene ritrovato trasversalmente su più soggetti differenti.

Sempre in tema di distinzioni di tipi di racconto, John Berger attua la distinzione tra storia e reportage, apparentemente

1 Berger, John, and Jean Mohr. Another Way of Telling. Pantheon, 1982.

2 Davis, Mike. "The Difference between a Picture Story and a Photo Essay - Blog - Picture Editor : Photography Consultant : Mentor : Mike Davis." Accessed February 19, 2014. http://www.michaelddavis.com/blog/2010/6/3/the-difference-between-a-picture-story-and-a-photo-essay.html.

4. Nude, 17th June 1984 - David Hockney

Sacks of spoil weigh up to 60kg. The bearers, waterlogged hands cut by carrying loads, are paid about 11p for each cloth from the abyss

IN THE HELLHOLE

A great pit lies in the Amazon jungle. Over its sodden floor and walls men swarm in purgatorial torment, laden like beasts and sometimes dying like them. Gold-lust drives them on. Photographs by Sebastiaõ Salgado. Report by Robert Tyrer

Pious clothe the damned ready to carry their burdens of mortar up the unfinished ladders of the pit

The dangers of the pit are not confined to the bruisers, tattooed quarrels over pay rolls (above) sometimes brace a poor guard. But the climbs are the worst: a fall into the void can mean drowning in the slurry (right). Bearers, virtually slaves, must cross and re-cross from another's footprints on their way to the surface with their loads, directed by overseers. The eighth hut must are has exhausted by bad to notice

pit, mirrors the vessels of prospectors – who vary in number from 15,000 to 150,000 under the influence of the weather and the economy – and tend in its own sons mining company to Rios efficiency for the gold that all believe still lies hidden in the Serra Pelada.

Brazil is increasingly important as a gold-producing nation: South African and British companies are building up their operations in the country. Gold, at present at its highest price for years in the world's bullion markets, could help Brazil to get out of its $108 billion international debt difficulties.

But the state-owned administrators and mafia who have made Serra Pelada a brilliant mirror in the map of the government's ambitions, and they mainly go on the mining-rich Brazil their right to claim in the smelting crews, where dreams of plunder soothe the unimaginable hardship.

Gold prospectors, or garimpeiros, have long ranged throughout the Amazon territory, many losing their lives in disease or cruel fortune-hunters at their worked isolated deposits of ore. The trophies of these will gouge hardwood on the beds of deep Amazon rivers in search of alluvial ore, burying deadly fish, home-made breathing equipment and the knives of rival divers.

But Serra Pelada is a different phenomenon. The pit was born of a gold rush that started in this corner of the north-eastern Amazon barely seven years ago, after it became known that a peasant worker had stumbled on an ore deposit while, according to rumour legend, looking for a lost cow.

At the time, settlers were already cutting and burning great stretches of jungle for many miles around for agriculture, forced into the region by poverty in their own territories. Only a few hours' drive by dirt highway from Serra Pelada, the garimpeiros was pushing investment into the construction of an immense mining project called Carajas, a mountain range of solid iron.

The gold discovery brought settlers dashing from their black and unmodelling jungle clearings to stake claims on the ore-bearing land, and construction workers abandoned Carajas to join the rush.

The news fell across a nation toppling towards economic recession, and drew an instantaneous response. Brazilians are optimists by nature. They believe it is every man's right to get rich – and quickly. They sought the gold fever in their thousands. Serra Pelada threw a multi-racial mob, poor peasants from the dry lands of north-eastern Brazil, unemployed industrial workers from the richer southern cities, middle-class youngsters hoping a free fortune, and a horrifying of hoodlers, fugitives, whores and criminals.

Too late to stop the rush, the military government of the time sent in armed police to maintain a degree of order, and set up a 'bank' on the site where the garimpeiros still have to sell any gold they find at official prices. As a result, the community has developed into almost a parody of Brazil itself, dedicated to the pursuit of self-interest under the benevolent eye of the state and surviving only because of the Brazilians' capacity for hard work, wild improvisation and black comedy.

The chief of the police detachment at Serra Pelada, an anti-Communist former intelligence officer, became so powerful and popular that, when the government introduced nationwide political reforms, the gold prospectors elected him to Congress. They were even persuaded to assist the nearest town council after him.

A majority of garimpeiros have never managed to get their own stake among the mass of tiny claims, dug in harvest, marked out in the pit, and so a simple capitalist system functions, with dictators of richer, successful prospectors employing the dirt-poor and no-hopers to perform the hard and dangerous work. These are the people who clambor up primitive ladders from the depths of the crater, lifting bags of dirt on their shoulders, like figures in Purgatory.

In these precarious conditions, the dangers are extreme. Last October, 12 men choked to death in a sudden cavern by heavy rainfall. The powerful chemicals used to leach the gold from the dirt and mud brought up from the pit menace the health of the prospectors. But powerful garimpeiro resist official attempts to improve safety, branding them as a first step towards closing the pit down – a prospect the poor dread as much as the rich. When conflicts with the authorities reach boiling point, the syndicates and big boys call out their workers to the bands for them. Blocking roads, torching official buildings, setting out to search on the nearby Carajas iron mine.

Although violence remains the principal weapon, the more thoughtful prospectors are arguing for more constructive ways of securing their continued hold on the gold at Serra Pelada. They are lobbying for a more settled community to be established, with families and decent housing replacing the filthy and rowdy shantytown that currently bombes the pit. Their vision is of a reign of calm prosperity into the 21st century: the mine financing a region of contented settlers and ranchers as fuel gives way to paradise in the north-eastern Amazon

5. SebastiÃo Salgado, Serra Pelada, Sunday Times, 1987

uguale a quella di Mike Davis, ma in realtà diversa poiché posta su un altro piano. A differenza delle foto storie, l'ambiguità insita nelle immagini è per Berger radicalmente estranea ai fotoreportage. Essi hanno l'obbligo di mantenersi testimoni oculari dell'evento e preservarsi dall'ambiguità delle immagini attraverso l'uso delle parole a supporto. La storia che ha in mente Berger è invece composta con l'uso di sole immagini, che conservano intatta tutta la loro ambiguità e la utilizzano per creare collegamenti tra le immagini in sequenza, creando così il fulcro della storia.

Ma come viene creata una sequenza di fotografie?

In una prima analisi si potrebbe ricondurre la narrazione fotografica alla narrazione cinematografica, trattandosi quest'ultima effettivamente di un susseguirsi di immagini. Tuttavia, come analizza John Berger, la narrazione fotografica è l'opposto di quella cinematografica: le fotografie sono retrospettive, il film anticipatore. Le fotografie, per la loro caratteristica di rottura della continuità, rottura del fluire naturale del tempo, si nutrono delle apparenze e generano ambiguità, portando a domandarsi che cosa è successo prima? Che cosa ha portato a creare la situazione di cui sto osservando un frammento?

Nel film la situazione è opposta, non vi è la rottura del continuum temporale, anzi, ciò che viene ripreso in un dato momento crea aspettative, suscita nello spettatore la curiosità di sapere ciò che avverrà dopo, poiché infatti, al limite di scelte di suspence o occultamento, esso verrà mostrato allo spettatore.

La fotografia è più simile alla memoria. La memoria è il ricordo del passato, essa preserva il passare del tempo. Come la fotografia, la memoria non ricorda intere porzioni di tempo ma discontinui frammenti di una realtà esistita. Inoltre gli elementi di un ricordo sono simili agli elementi di una fotografia, essi rimandano infatti a una interconnessione degli eventi; i singoli frammenti evocano altri singoli frammenti. La memoria è alla ricerca degli istanti rivelatori, e sono solo essi che danno piena ragione alla sua capacità di resistere al fluire del tempo.

Tutto ciò avviene sia in una singola fotografia, dove il particolare viene correlato al generale, sia, a maggior ragione, in una

sequenza di fotografie. Con una sequenza è possibile accentuare il nesso delle relative affinità, i contrasti e i confronti possono essere molto più ampi e molto più complessi.

La storia raccontata da una sequenza di fotografie, quando non è mediata da altri elementi volti ad arrestarne l'ambiguità, è costituita dalle connessioni invisibili tra le immagini che la compongono. La storia non è quindi una narrazione continua ma è composta da elementi discontinui che danno forma alla narrazione nel momento in cui essi riescono a far dialogare sia i soggetti in essi rappresentati, sia il lettore sia l'autore. É solo attraverso la fusione di queste tre parti che la storia può prendere forma. Il soggetto, il lettore e l'autore devono essere coinvolti nella narrazione ed ognuno deve parlare all'altro in uno scambio continuo di connessioni e di associazioni verso ciò che hanno in comune l'uno con l'altro.

Non vi sono regole per comporre una sequenza e, se c'è n'è qualcuna essa è, come dice Scott Mc Cloud nel suo Understanding Comics[1], "una scienza inesatta nel migliore dei casi".

Non vi sono regole poiché le evocazioni e le emanazioni suscitate dall'ambiguità della fotografia sono altamente soggettive. Vi sono però, ad esempio nel racconto fumettistico alcune convenzioni per quelle che vengono definite come transizioni tra diverse immagini.

1. Momento-Momento

la connessione è data da una brevissima scansione temporale e dalla scomposizione del movimento, si può dire che rappresentino gli attimi consecutivi di un'azione, come i fotogrammi di un film.

2. Azione-Azione

la connessione è data dall'unicità dell'azione e del soggetto, dove il personaggio è rappresentato nelle fasi cruciali dell'azione compiuta.

3. Soggetto-Soggetto

1 McCloud, Scott. Understanding Comics. Kitchen Sink Press, 1993.

la connessione è data dall'unicità dell'azione, della quale vengono rappresentati tutti gli attori che sono coinvolti, sia volontariamente che involontariamente.

4. Scena-Scena

la connessione è più debole, poiché fondata solo sulla storia, ma può essere di difficile interpretazione poiché implica un grosso salto sia nel tempo che nello spazio.

5. Aspetto-Aspetto

la connessione è fondata sugli stati d'animo, sull'atmosfera o sull'idea. Il tempo non ha importanza e sono rappresentati elementi chiave di una scena che possono servire a caratterizzarne l'atmosfera. Come un occhio che vaga all'interno di una scena e si sofferma solo su alcuni particolari; quei particolari sono, nella memoria della persona, quelli che ricorderanno quella determinata situazione.

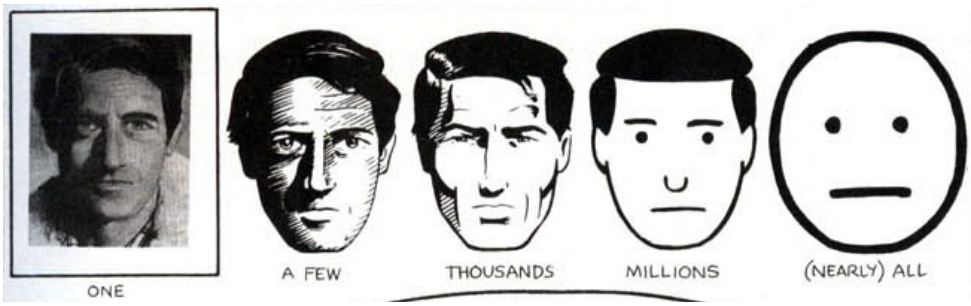
6. Non sequitur

Non vi è nessuna connessione logica tra gli elementi della sequenza. Tuttavia la giustapposizione di due immagini difficilmente non evoca nel lettore alcun tipo di connessione, sia pure essa molto personale.

Ciò che sta alla base delle connessioni tra due immagini nel fumetto è l'idea di completamento del non detto, la cosiddetta "closure". Essa è una reazione naturale del nostro cervello che permette senza sforzo di immaginare l'azione e la scena per intero anche se di essa ne sono rappresentati solo alcune viste pariziali.

Il fumetto, come la fotografia, fornisce una visione segmentata del tempo. L'ambiguità che ne scaturisce fornisce lo spunto al lettore per una personale interpretazione di ciò che avviene negli spazi bianchi, ovvero tra una vignetta e l'altra.

Altro elemento fondante del fumetto è l'icona. L'icona è una rappresentazione della realtà secondo il valore di somiglianza che ha con essa. Proprio secondo la scala della somiglianza, si possono catalogare diversi tipi di icona, a seconda che essi siano più realistici o più stilizzati o, per dirla con Scott McCloud, le



6. Understanding Comics - Scott McCloud

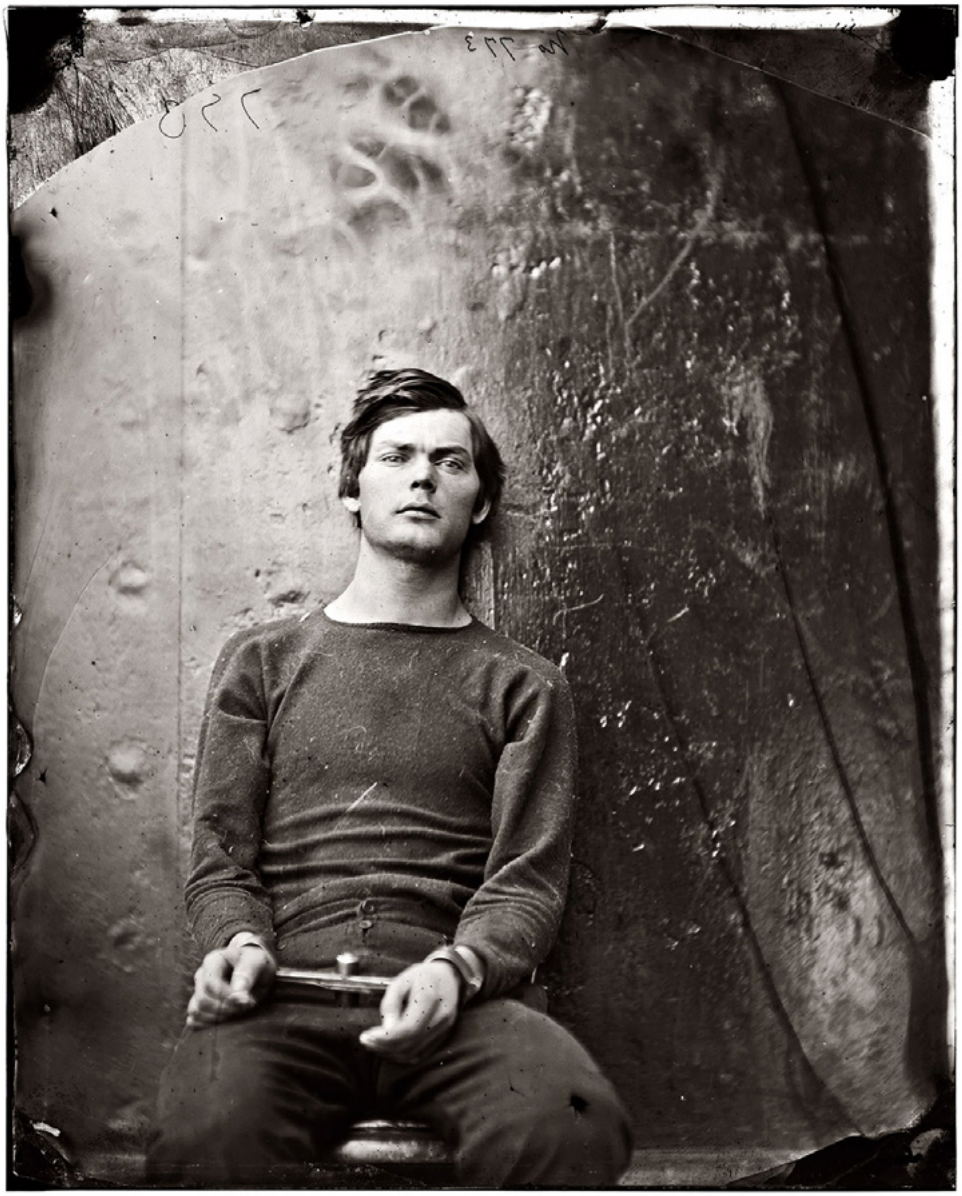
icone si dispongono nel triangolo creato da realtà, significato e figura. L'icona stilizzata è molto usata nel fumetto poiché quanto più essa è imprecisa (nei confronti di una rappresentazione realistica) quanto più è la rappresentazione di un concetto. Essa non rappresenta più un singolo caso, una singola persona, ma rappresenta l'insieme di tutte le persone, consentendo una maggiore immedesimazione e coinvolgimento del lettore.

Nel fumetto, ancor più che nella fotografia, si lascia spazio all'immaginazione, all'intepretazione del lettore, sia per quanto riguarda il completamento dell'azione, sia per il completamento della figura stilizzata.

Ritornando a parlare di sequenze, si vede come nel fumetto siano maggiormente utilizzate le transizioni 2-3-4, ovvero basate sull'azione, sul cambio di soggetto, sul cambio di scena. Questo per quanto riguarda il fumetto americano, mentre nel fumetto giapponese si utilizzano anche le transizioni 1 e 5, sul momento e sull'aspetto.

Si può dire che queste siano regole non scritte, che in qualche modo aiutano i fumettisti a raccontare la storia, permettendo il fluire dell'azione, seppure essa declinata secondo innumerevoli stili diversi.

Ma, a differenza della fotografia, la storia nel fumetto è una realtà rappresentata, ovvero una traduzione della realtà, che sia essa esistita o inventata. La traduzione implica quindi una maggiore libertà nella scelta del punto di vista, dell'attimo esatto, dei particolari di scena, poiché l'elemento temporale è dilatato e non più fuggevole come nello scatto rubato alla realtà.



8. Alexander Gardner, Lewis Paine, 1865

Testo e immagini

Si analizzi innanzitutto il valore e l'importanza delle didascalie in accompagnamento alla fotografia.

Esse servono a collocare nello spazio e nel tempo una determinata immagine, conferendo una importante indicazione sulla sua interpretazione. Celebre caso di fondamentale importanza della didascalia è la foto di Alexander Gardner che ha come soggetto Lewis Payne. Il giovane viene colto, dopo che, nel 1865, ha tentato di assassinare l'allora segretario di Stato americano W. H. Seward. Ciò che si vede nella fotografia è Lewis Pane, ammanettato, seduto su una sedia, appoggiato contro un muro rovinato e con lo sguardo fisso nell'obiettivo della fotocamera. La fotografia è già molto drammatica di per sè, a causa dello sguardo penetrante dell'uomo, che ha un misto di sfida e preoccupazione veramente interessante. Ciò che però la foto non dice è che egli si trova all'interno di una cella, ammanettato perchè sta aspettando la propria impiccagione. La foto assume in tal modo una vena ben più drammatica di quella che avrebbe senza didascalia. Sebbene la foto "parli" già da sola, collocando la fotografia nello spazio e nel tempo si racconta veramente una storia, non si tratta più solo impressioni e deduzioni, ma si aggiunge verità a ciò che si sta guardando, rendendo quella foto un tassello, una testimonianza di una storia più grande.

Oltre a spazio e tempo nella didascalia ciò che può fare la differenza è il nome o il titolo del soggetto inquadrato. Il nome proprio di persona avvicina lo spettatore al soggetto, influenzando la sua percezione e aumentando la consapevolezza della veridicità di ciò che si sta osservando.

Lo sa bene Lewis Hine che, nel 1911 sceglie la fotografia come mezzo di denuncia verso lo sfruttamento minorile, allora

7. Manuel, the young shrimp-picker, five years old, and a mountain of child-labor oyster shells behind him. He worked last year. Understands not a word on English. Lewis Hine, Biloxi, Mississippi, Feb 20, 1911

"The picture is a symbol that brings one immediately into close touch with reality. It tells a story packed into the most condensed and vital form. Indeed, it is even more effective than the reality would have been because, in the picture, the non-essential and conflicting interests have been eliminated"

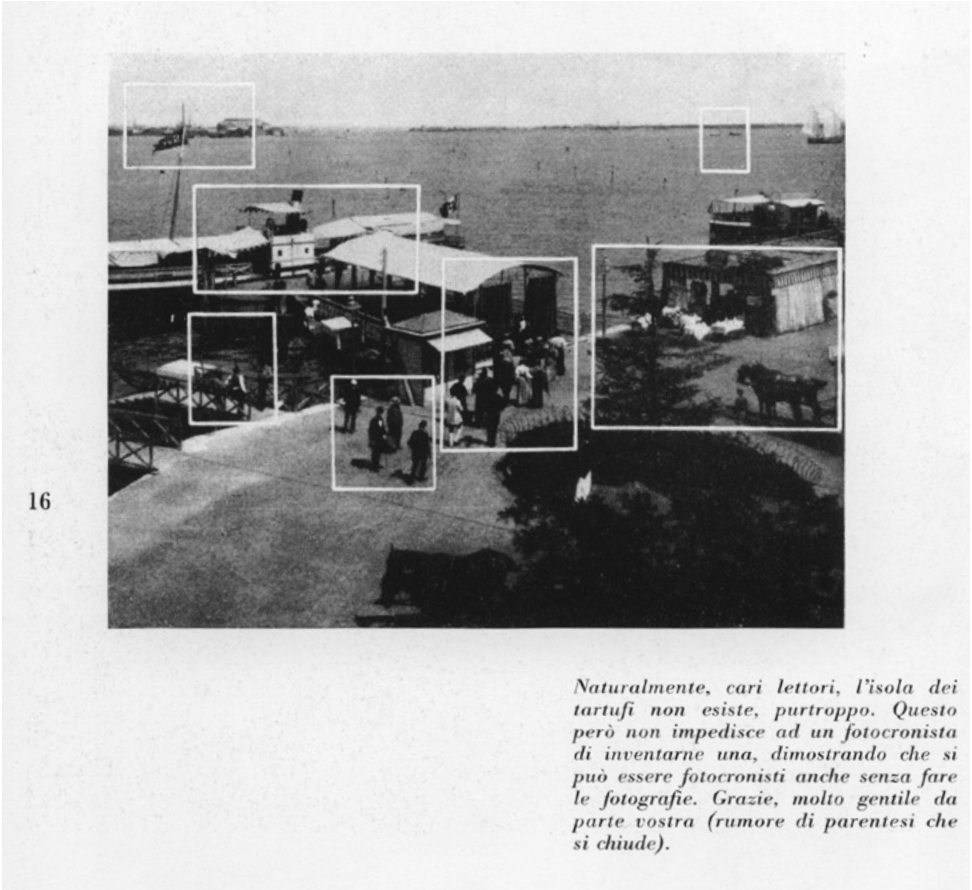
Lewis Hine, 1977

9. Uliano Lucas, Sassuolo (modena), 2002

molto diffuso negli stati uniti. E non sceglie solo la fotografia, ma utilizza la didascalia per rendere "veri" i bambini fotografati, dando loro un nome e descrivendo il loro lavoro e il loro vissuto. Facendo ciò crea un messaggio, utilizzando le parole di Debora L. Smith-Shank[1], "ridondante ma di rinforzo" verso ciò che vuole esprimere attraverso la fotografia: la denuncia di una situazione a suo avviso inaccettabile.

Anche la descrizione di ciò che si sta vedendo può cambiare la percezione, ma essa dovrà essere legata alla tematica che si vuole sviluppare nel progetto: ad esempio, se il progetto tratta la varietà di cappelli presenti in italia, oltre al luogo, la didascalia è importante che abbia il nome del cappello raffigurato e sarebbe invece inutile inserire il nome e cognome dell'indossatore.

1 Smith-Shank, Deborah. *"Lewis Hine and His Photo Stories: Visual Culture and Social Reform."* Art Education, March 2003.



16

Naturalmente, cari lettori, l'isola dei tartufi non esiste, purtroppo. Questo però non impedisce ad un fotocronista di inventarne una, dimostrando che si può essere fotocronisti anche senza fare le fotografie. Grazie, molto gentile da parte vostra (rumore di parentesi che si chiude).

10. Munari, Bruno. Fotocronache. Domus, 1944.

Bruno Munari in Fotocronache[1] svela attraverso un artificio tutta l'importanza e l'influenza che possono avere le parole nei confronti dell'immagine. Il racconto traccia la visita a Inez, l'isola dei tartufi e le parole sono a corredo delle immagini, ne arricchiscono il significato aggiungendo informazioni. Descrivono la visita all'isola, le abitudini dei suoi abitanti, i posti da vedere e alcuni dialoghi avvenuti con dei barcaioli.

L'immagine fotografica attesta che tutto ciò che viene descritto dalle parole è reale, anche se in esse non è rappresentato esattamente ciò che viene detto, ma solo qualcosa di simile, di evocativo, di ambiguo. Tuttavia leggendo quelle parole sembra che stiano descrivendo esattamente ciò che si vede nelle fotografie, che con le parole si stia raccontando la stessa esperienza con due mezzi diversi. Ma non è così; le parole raccontano esclusivamente proiezioni, pensieri e associazioni derivanti dalle immagini. Le immagini, infatti, non sono altro che ingrandimenti di sezioni di un'unica immagine scattata chissà dove, non certo a Inez l'isola dei tartufi, perché essa non esiste.

1 Munari, Bruno. *Fotocronache.* Domus, 1944.

2.
I media digitali

Con il termine editoria digitale si vuole indicare in senso ampio tutto l'insieme di pubblicazioni, sia prodotte da un editore che autoprodotte, che siano pubblicate attraverso l'uso di media digitali, ovvero che siano codificate e distribuite attraverso strumenti digitali.

Le possibilità offerte dal digitale sono innumerevoli; con il termine digitale ci si riferisce infatti a tutto ciò che viene rappresentato attraverso numeri o che opera manipolando numeri, contrapponendosi a tutto ciò che è analogico che invece non è rappresentabile attraverso numeri. Alcune caratteristiche base del digitale sono descritte da Lev Manovich nel libro *Il linguaggio dei nuovi media*,[1] e possono aiutare a definire le potenzialità dei nuovi media che si basano sul digitale:

1. Un nuovo media è un media analogico convertito in forma digitale. Diversamente dal media analogico, che è continuo, il media a codifica digitale è discreto (discontinuo).

2. Tutti i media digitali (testo, fermo immagine, dati video e vocali, forme, spazi tridimensionali) hanno in comune lo stesso codice digitale. Ciò permette di riprodurre vari tipi di media usando una sola macchina, il computer, che funge da lettore multimediale.

3. I nuovi media permettono l'accesso random. Diversamente dal film o dalla videocassetta, che immagazzinano i dati in forma sequenziale, i sistemi di archiviazione del computer permettono di accedere a qualunque dato con la stessa rapidità.

4. La digitalizzazione comporta inevitabilmente una perdita d'informazioni. Diversamente dalla rappresentazione analogica, la rappresentazione a codifica digitale contiene un quantitativo fisso d'informazioni.

1 Manovich, Lev. *The Language of New Media.* Cambridge: MIT Press, 2001.

5. A differenza dei media analogici, con in quali ogni copia successiva presenta una qualità inferiore, i media a codifica digitale si possono copiare all'infinito senza alcuna perdita qualitativa.

6. I nuovi media sono interattivi. Diversamente dai vecchi media, in cui l'ordine di rappresentazione è fisso, nei nuovi media l'utente può interagire con un oggetto mediale. Grazie all'interazione l'utente può scegliere gli elementi da visualizzare o i percorsi da seguire, generando così un output personalizzato. In questo modo l'utente diventa anche coautore dell'opera.

Si noti quindi come tutti i media digitali abbiano in potenza un ampio spettro di possibilità di espressione ed applicazioni, basati su queste sei proprietà di base, ma che spesso siano utilizzati semplicemente in sostituzione dei media analogici, senza l'aggiunta di ulteriori funzionalità. Il digitale viene infatti sostituito all'analogico per la propria facilità d'uso, dovuta ad esempio alla sua non deperibilità nella copia o la facilità di trasmissione attraverso internet. Ma in pratica le logiche acquisite nel tempo dai media analogici rimangono invariate e seguite pedissequamente sebbene si utilizzi una codifica e una distribuzione totalmente diversa. In questo modo molte delle caratteristiche del digitale non vengono sfruttate o vengono utilizzate in parte. È un passaggio lento, al quale occorre molto tempo di adattamento e che non riesce a tenere il passo con l'evoluzione della tecnologia, che si evolve molto più velocemente rispetto a quanto si riescano a sfruttare le potenzialità da essa offerte. È sempre stato così, è un fattore culturale il fatto che l'adattamento a nuove convenzioni e a nuove forme di comunicazione sia lento e graduale, ma forse in alcuni casi è sbagliato rifarsi continuamente a modelli del passato, anziché sperimentare nel crearne di nuovi, sulla base dei nuovi presupposti offerti dalla tecnologia.

Si provi ora ad analizzare punto per punto le caratteristiche dell'universo digitale sottolineando in particolare come esse influiscano sulla presentazione dell'immagine fotografica.

Le proprietà

1. I MEDIA DIGITALI SONO DISCRETI

I media digitali sono discreti e non continui come i supporti analogici. Dunque, mentre di una fotografia analogica, di un negativo ad esempio, è idealmente possibile effettuare infiniti ingrandimenti fino a quanto la penetrazione nella materia lo consente; in una fotografia digitale il limite di ingrandimento è dato dalla sua risoluzione in pixel. Uno schermo che restituisca alla visione l'esatto numero di pixel in cui viene immagazzinata l'immagine fotografica è dunque il massimo livello di informazione che si può ricavare da quella fotografia. In realtà non è proprio così, infatti, le fotocamere digitali, se impostate per scattare in modalità grezza (chiamata anche negativo digitale), immagazzinano altre informazioni riguardanti lo scatto, riguardanti i canali separati di RGBG (normalmente utilizzando la matrice 2x2 chiamata Bayer filter); ma esse costituiscono soltanto ulteriori livelli sovrapposti di informazione, e non un accresciemento della risoluzione dell'immagine, che rimane delimitata al numero di pixel prefissato.

Oltre alla questione dell'ingrandimento, che potrebbe sembrare una distinzione puramente tecnica, la forma discreta dell'elemento digitale è talmente insita nel profondo della tecnologia che ne influenza inevitabilmente qualsiasi suo utilizzo. Non esistendo la continuità tra un pixel e l'altro, tra un numero e l'altro, non esiste neanche la sfumatura tra di essi. La naturale forma di produzione digitale è la segmentazione dell'informazione, non la sua presentazione sotto forma di flusso. La separazione tra gli elementi e non la loro fusione.

Creando un parallelo, consapevoli dell'iperbole che esso rappresenta, si può affermare che l'informazione discreta (o digitale) può essere tagliata, riassemblata e incollata senza che ci si possa accorgere che questo sia avvenuto. Essa è costituita da segmenti, da parti infinitesimali ma separate, che quindi, per la propria natura possono essere riorganizzate senza alcuna apparente modifica.

Parlando in questi termini il discorso assume un'accezione prettamente negativa, dove sembra cioè che l'informazione venga necessariamente stravolta e manipolata; invece queste caratteristiche del digitale offrono innumerevoli possibilità nel campo della presentazione dell'immagine fotografica, attraverso il suo utilizzo su numerose piattaforme, la sua organizzazione e la sua distribuzione.

2. I DIVERSI FORMATI DIGITALI SONO INTERPRETABILI DA UNA STESSA MACCHINA

Che si tratti di immagini, suoni, parole, grafiche, video, tutto ciò che si può digitalizzare può essere convertito in elementi visibili ed ascoltabili attraverso lo stesso dispositivo. Sembra un'affermazione banale e scontata ma spesso non si pensa alle enormi differenze che questo comporta nei confronti dei media fisici. Le fotografie stampate sono impresse nella materia, immutabili, inanimate. Esse invecchiano col tempo e non possono essere integrate con altri formati di rappresentazione del reale che ne arricchiscano il significato. Sulla carta stampata è possibile fruire soltanto di segni statici e immodificabili.

Nella comunicazione digitale entrano quindi a far parte nuovi formati; specialmente entrano in gioco tutti quelli che hanno a che fare con la variabile temporale. È ora possibile visualizzare lo svilupparsi nel tempo di un video, una traccia sonora, un'animazione grafica, unicamente su uno stesso dispositivo e controllarne allo stesso tempo l'avanzamento attraverso l'interazione con esso.

Si parla inoltre di convergenza quando avviene l'unione, resa possibile dalla tecnologia digitale, di tanti strumenti atti ad ero-

gare informazione. La convergenza sviluppa quindi la contaminazione tra quelli che prima, con i media analogici, erano considerati generi a sé. Ad esempio le immagini in movimento, prima presenti solamente nella sala cinematografica, offrivano esclusivamente quella particolare esperienza di visione, ora, attraverso la convergenza digitale, il video è fruibile in innumerevoli situazioni ed attraverso molteplici dispositivi: dalla televisione in casa, al computer agli smartphone.

Di pari passo con la convergenza vi è la declinazione dell'informazione, dove, attraverso la pianificazione della comunicazione, viene programmata la scansione temporale dell'informazione e la sua differenziazione di contenuto in base al supporto su cui verrà riprodotta. Ogni dispositivo ha il suo codice comunicativo; codice che viene letto dagli utenti e ricodificato in base a quella che è la propria esperienza d'uso.

Ogni dispositivo ha inoltre le proprie metafore visive attraverso cui esso comunica. Le metafore dei dispositivi digitali spesso si rifanno al mondo reale, prendendo spunto da quelli che sono gli strumenti che erano di uso comune prima dell'introduzione del digitale, nonché gli ambienti di lavoro più comuni. Ne sono un esempio la "scrivania" del computer Macintosh, il nome stesso di "Windows"; il programma di scrittura "Word". Ciò che porta all'utilizzo di questo tipo di metafore fu il bisogno di colmare il gap tra gli strumenti del passato e quelli del presente, tentando di avvicinare questi ultimi sempre più verso esperienze conosciute, quindi sicure, collaudate e fidate.

Il contenuto che fluisce attraverso di esso deve quindi rimodellarsi per risultare utile e adatto allo scopo in quel preciso momento.

Nel web design vi è la tecnica del Responsive Web Design, utilizzata per automatizzare questo processo di declinazione. Il sito web riconosce in automatico il dispositivo sul quale sta per essere renderizzato; esso si adatta quindi rispondendo alle esigenze del dispositivo nei termini attraverso i quali è stato programmato per farlo. Ovvero i contenuti modificano la propria posizione all'interno della pagina, per migliorare la lettura attraverso quel determinato tipo di schermo. Oppure i contenuti

possono modificarsi scomparendo o apparendo, oppure ingrandendo i propri caratteri di testo, sempre per migliorarne la propria fruizione. Si tratta quindi, nella maggior parte dei casi, non di una vera e propria declinazione poiché il contenuto rimane esattamente lo stesso, ma di un riadattamento che reagisce al dispositivo di supporto al fine di un miglioramento dell'esperienza visiva.

La declinazione prevede infatti una riprogettazione a priori del messaggio in base al target e agli scenari d'uso.

I MEDIA DIGITALI SONO A-SEQUENZIALI

La sequenzialità non è un elemento proprio dei media digitali. Essa è insita nel codice a cui fa riferimento ogni contenuto digitale, la sequenza di zero e uno, ma all'atto pratico, la macchina si occupa in maniera talmente veloce di gestire queste sequenze che non è più possibile individuarne la sequenzialità. É insito nel digitale l'accesso random o accesso programmato; ovvero si può creare un comando nella macchina che presenti esattamente una data informazione. Ad esempio mentre su una pellicola cinematografica, o più semplicemente una videocassetta, occorre fisicamente scorrere la pellicola per arrivare al fotogramma desiderato, nel digitale non è necessario scorrere ma si può programmare la visualizzazione immediata di un dato punto del film senza dover prima passare per tutto ciò che viene prima o che viene dopo.

In un libro cartaceo o in un articolo di giornale, una sequenza di fotografie segue una determinata impaginazione nonché una determinata sequenza. Lo scorrere in avanti e indietro delle pagine non cambia la sequenza così come è stata progettata e neanche "saltare" alcune pagine modifica troppo l'esperienza, ovvero si perde la sequenzialità ma rimane la consapevolezza di aver tralasciato una parte del discorso così come era stato progettato. Nei media digitali questa consapevolezza non esiste poiché il passaggio da un punto all'altro del discorso viene reso, nella maggior parte dei casi, fisicamente e realmente non percepibile.

Una galleria fotografica digitale può quindi diventare un'esperienza totalmente personalizzata per l'utente, modificando di continuo la propria struttura e la propria sequenza. Bisogna quindi riflettere se e come è possibile il progetto di una non sequenzialità dell'informazione o se occorre ad esempio ripiegare su diverse sequenzialità, ovvero diversi percorsi possibli.

I MEDIA DIGITALI HANNO UNA RISOLUZIONE FISSA

La digitalizzazione di un'immagine analogica comporta necessariamente una perdita di informazioni. Tuttavia quando si scatta una fotografia digitale si sa esattamente quante informazioni si ricaveranno dalla registrazione di quel particolare input luminoso. Occorre quindi porsi la questione di quante di queste informazioni realmente si ha bisogno. Probabilmente ad oggi la fotografia digitale ha superato a livello di dettagli riconoscibili della fotografia analogica; dettagli che permettono il processo di riconoscimento dell'oggetto fotografato rispetto all'oggetto reale. Anche la pellicola analogica possiede una grana; l'ingrandimento di essa porta solamente alla visualizzazione di punti, con i quali è impossibile il riconoscimento di suddetti elementi, quindi, pur essendo un supporto di registrazione continuo, esso non fornisce dati utili ma semplice rumore.

La risoluzione nella maggior parte dei casi non costituisce un impedimento, bensì la consapevolezza della quantità di informazioni che verrà registrata.

La risoluzione può costituire un impedimento nel momento in cui il supporto di riproduzione dell'informazione digitale (normalmente uno schermo, ma anche un proiettore o un sistema di riproduzione audio) non consenta di visualizzare in maniera efficace la risoluzione nativa dell'immagine fotografata. Siccome questo avviene nella maggior parte, se non nella totalità dei casi, occorre prestare molta attenzione a come il supporto di destinazione potrà rendere al meglio l'immagine di partenza. Occorrerà quindi operare una declinazione dell'immagine, come si citava in precedenza, attuando quindi una perdita di risoluzione programmata dell'immagine di partenza. L'immagine dovrà essere ridotta in numero di pixel in base al numero

di pixel presenti nel dispositivo di destinazione.

I MEDIA DIGITALI SONO LOSSLESS

La duplicazione dell'immagine e di qualsiasi altro contenuto digitale non comporta alcuna perdita di informazioni e, nel caso della sua trasmissione a distanza, non comporta alcuna distorsione: il messaggio arriva o non arriva.

Questa proprietà favorisce notevolmente la trasmissione dei contenuti e la diffusione dell'immagine fotografica. La sicurezza e la facilità della trasmissione di un messaggio totalmente identico, indipendentemente dai limiti geografici e temporali, è un incentivo notevole per la sua condivisione e pubblicazione.

In particolare, applicata alla fotografia, la trasmissione dell'informazione difficilmente avviene senza perdita di risoluzione tra quella a disposizione del fotografo e quella fruita dall'utente. La declinazione, di cui si parlava in precedenza, è il processo usato per adattare al meglio il contenuto al contenitore su cui verrà visualizzato. Spesso il contenuto viene fruito in maniera migliore se adattato e non se utilizzato nel suo formato originale.

Tuttavia l'elemento adattato per il dispositivo viene visualizzato in maniera identica su diversi dispositivi dello stesso modello. Questo consente un controllo molto accurato sul contenuto, permettendo di valutarne fedelmente la visualizzazione.

I MEDIA DIGITALI SONO INTERATTIVI

Parlare di interattività per quanto riguarda i media digitali è, secondo Lev Manovich, una tautologia. Egli sostiene infatti che l'interfaccia tra uomo e macchina è interattiva per definizione, ovvero qualsiasi oggetto, una volta rappresentato sullo schermo diventa automaticamente interattivo permettendo all'utente di controllarne il comportamento. È quindi difficile parlare di interattività, trattandosi esso di un termine generico, mentre è relativamente più semplice descrivere le diverse strutture interattive presenti nei nuovi oggetti mediali, come l'interattività

basata su menù, la scalabilità, la simulazione. Ulteriormente più complesso è poi analizzare teoricamente le esperienze degli utenti con queste strutture.

È interessante notare come il concetto di interattività non sia da applicarsi solo ai media digitali, ma anche alcune provocazioni dell'arte classica e ancor più quella moderna sono "interattive". Le ellissi narrative, l'omissione di dettagli nelle opere figurative e altre "scorciatoie" descrittive costringono l'utente a cercare di ricostruire le informazioni mancanti. Anche il teatro e la pittura si affidano a tecniche di messa in scena e di composizione per guidare nel tempo l'attenzione dello spettatore in modo da indurlo a concentrarsi su diverse parti dell'opera. Con la scultura e l'architettura lo spettatore deve spostare tutto il proprio corpo per cogliere la struttura spaziale. Il montaggio cinematografico obbliga il pubblico, attraverso diverse tecniche narrative, a colmare mentalmente il vuoto tra immagini scollegate.

Quando si applica il concetto di "media interattivi" esclusivamente ai media computerizzati si rischia di interpretare alla lettera la parola "interazione", identificandola sostanzialmente con l'interzione fisica che si crea tra l'utente e l'oggetto mediale (schiacciare un tasto, cliccare un link, spostare il proprio corpo), a spese dell'interazione psicologica. I processi psicologici della formazione di un'ipotesi, del ricordo e dell'identificazione, che ci permettono di comprendere un testo o un'immagine, vengono erroneamente identificati con una struttura obiettivamente esistente di link interattivi.

"Il media interattivo è perfettamente in linea con la tendenza a riprodurre e oggettivare i processi mentali. Lo stesso principio dell'iperlinking, alla base dei media interattivi, rende oggettivo il processo di associazione, spesso fondamentale per il pensiero umano. I processi mentali della riflessione, della risoluzione dei problemi, del ricordo e dell'associazione vengono riprodotti, indotti a seguire un link, a passare su un'altra pagina, a scegliere una nuova immagine o una nuova scena. Prima guardavamo un'immagine e seguivamo mentalmente le nostre associazioni private con altre immagini. Adesso, invece, il media

interattivo ci chiede di cliccare su un'immagine per andare su un'altra immagine. Prima leggevamo la frase di un racconto o la strofa di una poesia e pensavamo ad altre frasi, altre immagini o ricordi. Oggi, il media interattivo ci chiede di cliccare su una frase sottolineata per andare su un'altra frase. Ci viene richiesto di seguire delle associazioni preprogrammate, che esistono oggettivamente. I media interattivi ci chiedono di identificarci con la struttura mentale di qualcun altro. Se lo spettatore cinematografico, uomo o donna, ammirava e cercava di emulare il look della star cinematografica, all'utente del computer viene richiesto di seguire la traiettoria mentale del programmatore dei nuovi media."[1]

1 Manovich, Lev. *The Language of New Media.* Cambridge: MIT Press, 2001.

I tempi di fruizione

L'introduzione di nuovi dispositivi avvenuta negli ultimi anni, ha cambiato e sta cambiando notevolmente il rapporto di fruizione dell'informazione. Il tempo che le persone dedicano ai media e l'attenzione che vi ripongono è in continuo mutamento.

Innanzitutto il rapporto dell'informazione con lo spazio a disposizione nei media digitali è completamente differente. Lo slogan del New York Times "All the news that's fit to print" non è più valido, poiché non si parla più di uno spazio da riempire, non si parla più di limiti di stampa. Lo spazio digitale è, in linea teorica, senza limiti. L'organizzazione e la presentazione del contenuto ne sono condizionate profondamente.

Un altro elemento di cambiamento è rappresentato dalle abitudini dei fruitori: nell'era industriale, il ritmo della giornata era scandito dall'orario di lavoro e, di conseguenza, la strategia dei mezzi di informazione si adattava a questo tipo di scansione, proponendo l'uscita di contenuti in maniera regolare in momenti precisi della giornata. Con il passaggio alla società postindustriale, dominata dalla produzione di servizi, la vita delle persone e di conseguenza il processo comunicativo hanno perso la loro linearità. La fruzione di contenuti, non più scandita da ritmi precisi, diviene una scelta personale, differente per ogni individuo. La difficoltà della carta stampata a rispondere a questo cambiamento di abitudini ha fatto sì che si sviluppassero altri canali di informazione, basati su internet.

Per descrivere meglio la realtà di questi cambiamenti prendiamo il concetto esposto da Francesco Franchi[1] di atomizza-

1 Franchi, Francesco, Robert Klanten, and Sven Ehmann. Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics. Die Gestalten Verlag, 2013.

zione del tempo e dello spazio, che esprime correttamente la suddivisione delle componenti tipiche dell'editoria tradizionale in più piccole unità.

L'atomizzazione dello spazio consiste nel ribaltamento del rapporto contenuto-contenitore. Il contenitore (la testata giornalistica) non è più il punto di partenza attraverso il quale l'utente trova nuovi articoli o contenuti di informazione; bensì i contenuti vengono scoperti attraverso la ricerca sul web, la quale rimanda a parole chiave contenuti in essi. Non ci si affida quindi più ad una testata poiché si è scelto il taglio che essa conferisce alle notizie, il punto di vista, l'autorevolezza, ma si sceglie una determinata testata giornalistica in quanto contenitore di un determinato articolo. L'atomizzazione avviene quindi in quanto la testata giornalistica si trasforma da prodotto finito, riconoscibile e con un proprio taglio giornalistico a un flusso continuo di contenuti, o articoli, che rappresentano quindi gli atomi dell'informazione. Questo fatto è accentuato anche dalla distribuzione su multipiattaforma dei contenuti, i quali in questo modo, assumono ancor più un ruolo centrale, essendo indipendenti dalla piattaforma sulla quale vengono proposti. La testata giornalistica è quindi un contenitore virtuale di svariati contenuti e dei loro correlati, indipendentemente dal supporto sul quale vengono presentati.

La gestione del tempo nelle pubblicazioni cartacee e nei media digitali è completamente differente. I media su carta stampata forniscono un'informazione frammentata nel tempo, scandita dal momento di pubblicazione e distribuzione della rivista. Generalmente il momento è scandito regolarmente nel tempo e viene incontro più alle esigenze dei lettori che alle esigenze del contenuto, per tanto risulta spesso costrittivo nei confronti delle notizie che, invece, subiscono cambiamenti e aggioranamenti continui nel tempo e che possono essere quindi sacrificate per sottostare alle condizioni imposte dalla pubblicazione. Nei media digitali invece la pubblicazione e la distribuzione coincidono, ovvero non necessitano di tempi aggiuntivi per queste due fasi. Inoltre, come conseguenza a questo fatto, non si presentano in essi scadenze e scansioni di produzione precise, ovvero un contenuto può essere pubblicato, distribuito e

aggiornato in ogni momento. Questo facilita enormemente la coincidenza dell'informazione con lo svolgersi e il modificarsi del fatto stesso, il quale genera un flusso continuo di avvenimenti che possono in questo modo essere trasformati in notizie in tempo reale. Si ha quindi un'atomizzazione del tempo in quanto il tempo non è più scandito dai termini di pubblicazione, ma da piccoli momenti in continua evoluzione. É ovviamente necessario che il tempo di pubblicazione del contenuto tenga conto degli studi delle abitudini degli utenti, dove e quando sarà fruito il contenuto e con quale disponibilità di tempo. Bisogna inoltre tenere conto del rapporto qualità/rapidità, dove, in base allo scenario d'uso si può optare per spingersi verso un contenuto di maggiore qualità o, diversamente, verso uno di maggiore rapidità di aggiornamento.

Un altro aspetto della struttura di internet in relazione con il fattore tempo è la durevolezza dei contenuto, che non scadono nel tempo e non sono "gettati via" una volta letti. Una storia pubblicata anni prima può diventare interessante una seconda volta, in relazione a particolari eventi e può essere nuovamente proposta ai lettori in un'altra veste. La possibilità di dividere il tempo in particelle è, in ogni caso, strettamente connessa con la possibilità di fare lo stesso con lo spazio. L'abilità di accedere ai singoli contenuti indipendentemente permette ad essi di riemergere al momento giusto, la loro lunghezza e struttura, in altre parole lo spazio che occupano, può essere un parametro di scelta che ne determina la scelta del momento in cui utilizzarli.

3.

Il racconto fotografico nei media digitali

L'iperfotografia

Fred Ritchin, foto editor del New York Times dal 1978 al 1982 e professore di Fotografia e Immagine alla Tisch School of the Arts, università di New York, ha sempre posto la sua attenzione verso l'innovazione in campo fotografico, dal punto di vista dell'esperienza di fruizione. In questo senso ha fondato la Pixelpress, un'organizzazione volta alla sperimentazione e alla pubblicazione di progetti multimediali, innovativi per l'epoca, basati su realtà virtuale, narrazione fotogiornalistica e documentaristica non lineare. Il più importante lavoro, realizzato come primo contenuto multimediale per il NewYork Times, fu "Bosnia: Uncertain Paths to Peace", realizzato in collaborazione con il fotografo Gilles Peress e nominato per il premio Pulitzer per il servizio pubblico nel 1997.

Nel suo libro After photography[1] Fred Ritchin introduce il termine Iperfotografia. Questo è un termine che ho scelto di adottare poiché è molto autoesplicativo. Il termine iper significa sopra, oltre, e comunica che il contenuto nuovo dell'iperfotografia è qualcosa che trascende la fotografia tradizionale. La fotografia costituisce la base per un ampliamento dei propri significati attraverso l'aggiunta di nuovi elementi che creano l'oltre, un nuovo livello comunicativo e nuove esperienze di lettura. Inoltre il suffisso iper, in questo contesto, rimanda ad altre parole che lo contengono, come ipertestuale, o iperrealismo, entrambi concetti molto importanti facenti anch'essi parte del mondo iperfotografico.

Il termine ipertesto, coniato negli anni '80 da Theodor Nel-

1 Ritchin, Fred. *After Photography.* W. W. Norton Limited, 2009.

son[1], è un insieme di oggetti messi in relazione tra loro, dove, con oggetti si intendono oggetti semiotici dotati di una particolare struttura e che mirano ad ottenere una particolare serie di scopi comunicativi. L'ipertesto diviene così la struttura, o rete, creata tra l'insieme di tutti gli oggetti semiotici. I collegamenti tra questi oggetti sono gli espedienti in grado di connettere due o più testi, siano esso espedienti grafici, visivi, di senso, di approfondimento, e permettono una navigazione non lineare tra gli oggetti, così come avviene nel montaggio cinematografico e nei collegamenti tra le sue scene.

L'iperrealismo è invece un genere pittorico basato sulla riproduzione tramite la pittura del soggetto reale con un livello di dettaglio e cura dei particolari tale da avvicinarsi alla riproduzione fotografica.

Ma che cos'è l'iperfotografia?

Sicuramente, a partire da molti articoli e report, riguardanti l'evoluzione del fotogiornalismo e del fotoreportage, emerge la convinzione che i nuovi media, internet in particolare, non sono sfruttati a pieno nelle loro potenzialità. Essi possono invece essere sfruttati per ampliare il messaggio fotografico ed aiutare il racconto di una storia o di una notizia.

1 Nelson, Theodor. *Virtual World without End: The Story of Xanadu*. in Cyberarts. Miller Freeman, 1992.

Opinioni e bisogni

"La domanda successiva è che cosa può fare internet per la fotografia. Al momento attuale essa si comporta più come mezzo di distribuzione di informazione che di pubblicazione. Esistono parecchi siti di agenzie, di fotografi e blog che attraggono un gran numero di persone e che potranno attrarne sempre di più in futuro, ma essi non fanno altro che distribuire portofoli, cataloghi o altri oggetti di marketing. La relazione che questi siti hanno con i media stampati è ancora troppo bassa: in essi manca ancora la creazione di senso data dalla presentazione dei contenuti, accompagnata da grafica e testo e organizzata secondo un'interpretazione dell'argomento. Internet ha un grande potenziale non sfruttato e l'applicazione ad esso potrebbe portare all'invenzione di un metodo totalmente nuovo nella pubblicazione di fotografie. Se avvenisse questa innovazione, se questa modalità di presentazione ricca di senso e di immagini di alta qualità fosse disponibile a poco o a nessun prezzo per la gran parte di utenti, dovrebbe necessariamente esserci un cambiamento anche nella percezione della carta stampata. Le riviste stampate dovrebbero necessariamente diventare un prodotto di lusso, straordinario, elitario, sofisticato, creativo e da collezione."[1]

Christian Caujolle,
direttore artistico e fondatore de l'Agence VU

1 Caujolle, Christian. *Things as They Are: Photojournalism in Context Since 1955.* Aperture Foundation, 2005.

"In the future, digital publishing will intersect with other new technologies, incorporating digital overlays, such as maps and navigational tools, with wearable devices offering the promise of "sensory fiction," exploring the architecture of gaming environments, and segueing into augmented realities. And yet all that seems so far away. For now, digital photobooks are more of a theory than a reality, the promise of something to come. They have so far failed to seduce. The physical photobook brings together the collective know-how of artists, designers, editors, publishers, and printers, and when they work in harmony, they deliver so much more than the sum of their parts. What has the digital book got to offer instead?"[1]

Simon Bainbrige,
editor-in-chief del British Journal of Photography dal 2003

"Non è necessariamente una questione anagrafica, di età, ma di forma mentis. Ci possono essere giovani giornalisti gelosi della propria unicità nel rappresentare il mondo con le parole che non riescono a concedere lo spazio alla visualità, al visivo. Ma guardiamo quali sono i profili di coloro che in questo ultimo periodo vengono assunti nei giornali: sono persone che hanno una approfondita conoscenza dello storytelling cioè del raccontare storie con modalità diversificate, e in particolare con le immagini. L'utilizzo e il potenziamento della visualità, sia attraverso le fotografie, la grafica, i video, apre nuove e più efficaci modalità narrative."[2]

Robb Montgomery,
giornalista di Chicago, designer grafico e fondatore del social network per giornalisti "Visual Editors "

1 Bainbridge, Simon. "The Case for Digital." The PhotoBook Review, Spring 2014. http://www.aperture.org/pbr/case-digital/.

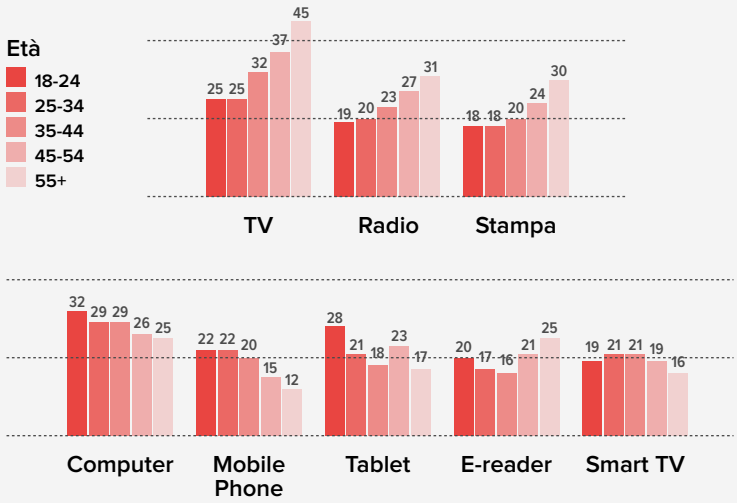
2 Capovilla, Marco, and Robb Montgomery. *Intervista a Robb Montgomery.* Fotoinfo.net, dicembre 2009. http://www.fotoinfo.net/articoli/detail.php?ID=836.

"Particularly in the case of photographers, whose work seems to be tailor-made for the screen and can be easily scanned in and presented, the almost automatic response when working on the Web is to create a one-picture-at-a-time series, as if the Web was some sort of a gallery. Rather than try to reinvent the photo essay for the digital environment and explore situations with more complexity, the apparent prestige of a pseudo-gallery is chosen. Again, few still photographers work well with the addition of text, sound or any other media; few have extensive experience editing and sequencing their own imagery; and the difficulty of removing oneself from the "taking" of the pictures to have the perspective on how to present them is not to be underestimated."[1]

Fred Ritchin
foto editor del New York Times e professore di Fotografia e Immagine alla Tisch School of the Arts di New York

1 Ritchin, Fred. *The Web Waits for the Photographer, Too.* Photojournalism Dead? It's Just Changing With the Times. Nieman Reports, Summer 1998. http://www.nieman.harvard.edu/reports/issue/100037/Summer-1998.aspx.

MINUTI SPESI AL GIORNO PER ACCEDERE ALLE NEWS



Reuters Institute, Digital News Report 2013, University of Oxford

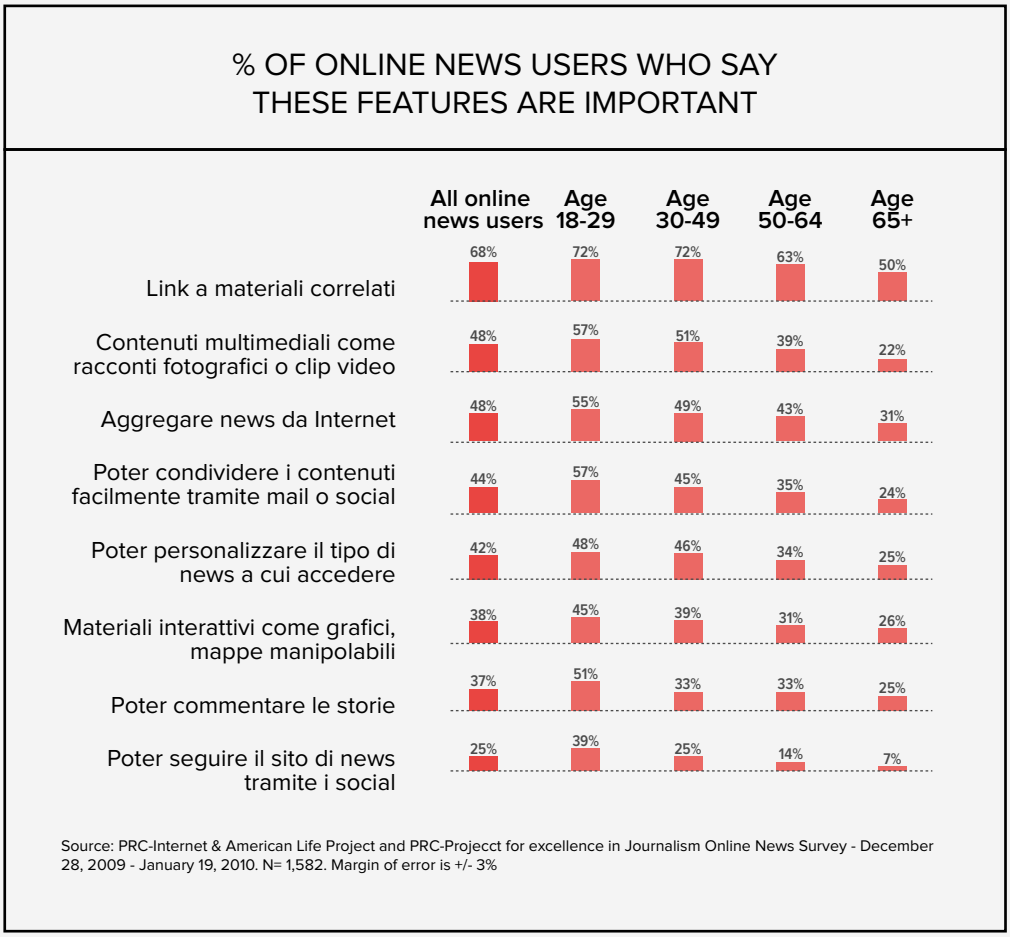
Entrambi i grafici, presi rispettivamente dal un report di Reuters[1] e da un Nieman Report[2] denotano come la tendenza verso i media digitali per l'informazione sia fortemente determinata dal segmento più giovane della popolazione. Al contrario, infatti, i media tradizionali, come tv, radio e stampa, sono i più utilizzati dalle fasce di età più avanzata.

Interessante vedere inoltre come siano sempre voluti dagli utenti più giovani funzioni proprie solo dei media digitali, come i link a materiali correlati o contenuti multimediali.

Segno che vi è un cambiamento nella fruizione delle news, che porta l'utente a non accontentarsi dell'interazione simile a quella cartacea, ma vi è una richiesta di strumenti che consen-

1 Reuters Institute. Digital News Report. University of Oxford, 2013.

2 "The Digital Landscape: What's Next for News?" Nieman Reports. Accessed February 12, 2014. http://www.nieman.harvard.edu/reports/issue/100062/Summer-2010.aspx.



tano di poter manipolare l'informazione, nel senso di poterla gestire, ad esempio attraverso i portali di aggregazione; personalizzarla, navigarla, commentarla e condividerla.

Gli strumenti a disposizione degli utenti devono quindi adattarsi ai bisogni delle persone più giovani, fornendo interfacce, contenuti e possibilità di interazione che offrano un valore aggiunto rispetto all'informazione cartacea.

11. Henri Cartier-Bresson - Derrière la gare Saint Lazare, Parigi, 1932

12. Copertina del libro Images a la Sauvette, Henri Cartier-Bresson, 1952

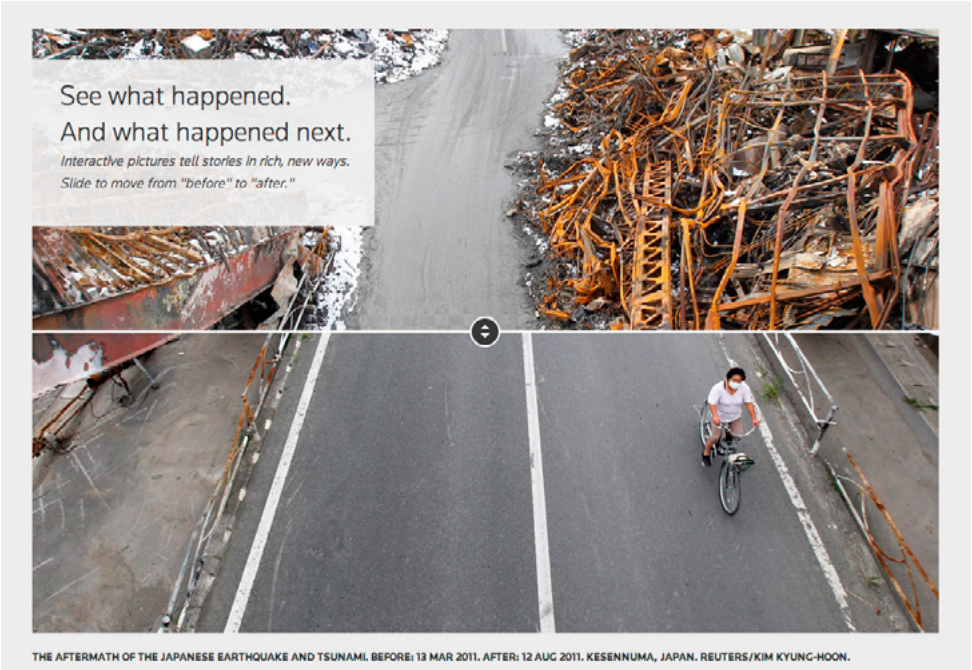
Ampliamento dell'immagine

Le tecniche di utilizzo dell'immagine, viste attraverso l'esperienza e l'analisi di numerosi casi studio, sono elaborazioni di post-produzione dell'immagine stessa. Si interviene infatti sulla modalità della loro presentazione, rimanendo quindi entro i termini dell'argomento di tesi: la comunicazione del reportage fotografico.

Le tecniche di seguito esposte fanno leva a seconda dei casi su determinate caratteristiche del mezzo fotografico.

La prima è il tempo. Il momento decisivo, il cui portavoce è Henry Cartier Bresson, è la peculiarità della fotografia di cogliere l'attimo preciso in cui una situazione è più significativa per veicolare un messaggio. Le tecniche che hanno a che fare con l'uso del tempo, sono in qualche modo in conflitto con questo assioma della fotografia. La presentazione non è più costituita da un unico istante rappresentativo, ma bensì l'ampliamento del punto di vista, la possibilità di creare confronti, la presentazione di diversi momenti, contemporaneamente e non. La fotografia rimane tale e quale all'originale, ma la sua presentazione induce lo spettatore ad una lettura critica, analitica dello sviluppo dell'azione nel tempo, delle modificazioni del soggetto, dell'evoluzione del movimento nel tempo.

La seconda è la relazione con il soggetto fotografato. Le tecniche che si basano sull'indagine del soggetto rappresentato, fanno leva più sul significato di ciò che viene rappresentato e meno sulle modalità della sua rappresentazione. La fotografia è mero veicolo di rappresentazione di un'informazione usata per essere analizzata, indagata fino in fondo nei sui significati e correlazioni con il mondo che la circonda.



Caso studio: The Wider Image, Reuters

Caso studio: Before and After: 360° Views From Moore, Okla. The New York Times

1. Confronto

Per fotografie di confronto prima/dopo, si intende l'affiancamento di fotografie che inquadrano lo stesso soggetto in differenti momenti. Si tratta di un accorgimento a livello di impaginazione, la fotografia rimane inalterata; tuttavia la sua realizzazione è tutt'altro che semplice. Occorre infatti essere sul posto sia prima che succeda qualcosa, sia dopo, il che non è semplice, specialmente se non si tratta di eventi programmati nel tempo. L'altra modalità, oltre a scattare due fotografie "uguali" prima e dopo l'evento, è utilizzare fotografie scattate da altri fotografi in precedenza. Per fare ciò, e ritrovare la stessa inquadratura al momento dello scatto, occorre una non poco dispendiosa ricerca delle foto esistenti, seguita da una selezione di quelle che potrebbero essere rilevanti per i cambiamenti avvenuti al luogo e, non ultimo memorizzarle ed avere la capacità di individuare lo stesso luogo della foto esistente.

Questo tipo di foto è molto d'impatto ed entra specialmente in relazione con il luogo e le sue modificazioni in seguito ad un evento. Il luogo, specialmente nelle foto a campo largo, difficilmente viene modificato interamente, mantiene probabilmente alcuni elementi distintivi che permettono all'osservatore di riconoscere la coincidenza del luogo e, di conseguenza, l'autenticità della comparazione fotografica. Tutti gli elementi che si sono modificati costituiscono il vero soggetto della foto, mettendo in luce una particolare tematica.

Si possono utilizzare escamotage interattivi per rendere più immediato il riconoscimento della corrispondenza geografica, come, ad esempio, la sovrapposizione di parte dell'immagine, l'affiancamento, o, come nella applicazione The Wider Image di Reuters, aggiungere interazione, permettendo all'utente di scoprire in autonomia la foto nel passato o quella nel presente, e vederne le differenze.

OLYMPICS

SHARE

SOCHI 2014

How Sotnikova Beat Kim, Move by Move

The scores for Adelina Sotnikova and Kim Yu-na were close for most of their long program elements. But Sotnikova took a significant lead in a few areas. Adam Leib, a coach and national technical specialist for U.S. Figure Skating, analyzes the performances. FEB. 20, 2014

Double-Triple Combination

Sotnikova's combination had a much higher base value because she chose to do the most difficult double jump, the double axel. She received high marks for her good flow, height and distance. She added a 10 percent bonus by executing the combination in the second half of the program.

Composite Image by The New York Times

Positions from Sotnikova (left) and Kim's layback spins.

Composite Images by The New York Times

Caso studio: Olympics - The New York Times

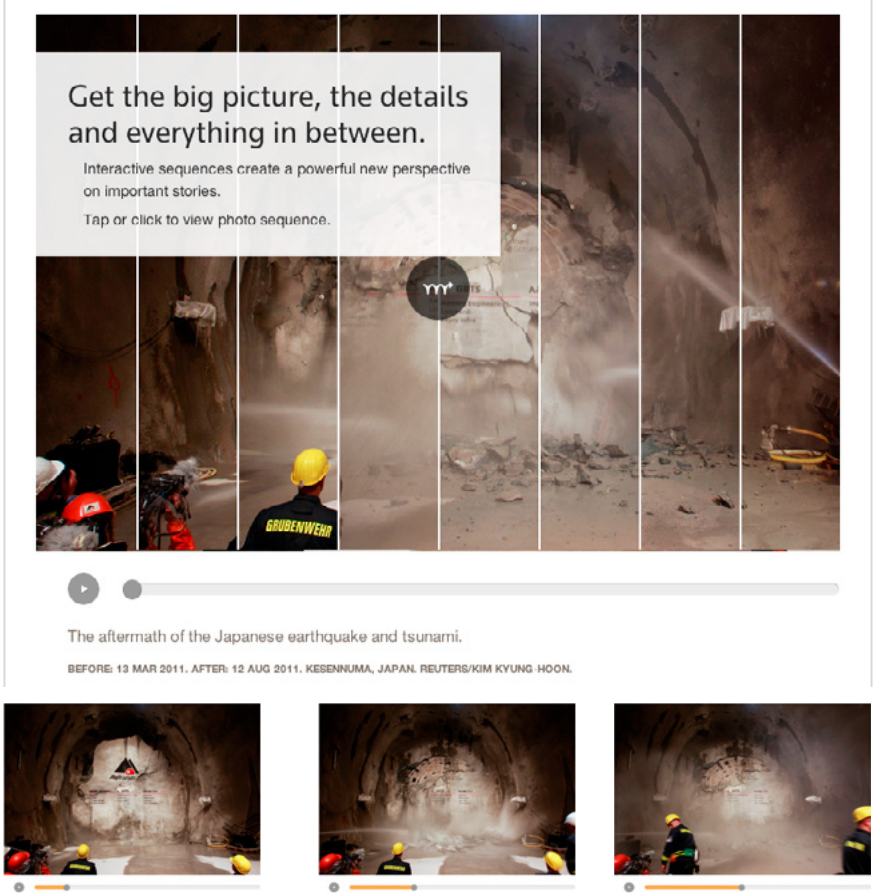
2. Sovrapposizioni

La sovrapposizione di immagini è una tecnica di analisi del movimento, molto utile se applicata a una sequenza di fotografie che ritraggono un susseguirsi di azioni e movimenti rapidi, anche non visibili ad occhio nudo. Si tratta di una tecnica di post-produzione che offre un risultato analitico del movimento. Il risultato è un documento sintetico che raccoglie una grande quantità di informazioni, costituite dai diversi attimi colti dalle diverse fotografie. Il risultato è l'equivalente di un trend di valori rappresentato da una linea in un grafico; ogni singolo elemento della fotografia lascia una traccia del suo spostamento nel tempo, creando nuove forme che costituiscono la scrittura di una realtà composta da segmenti di realtà.

Caso studio: The Wider Image - Reuters

Caso studio: Iraqui kurdistan - ed kashi

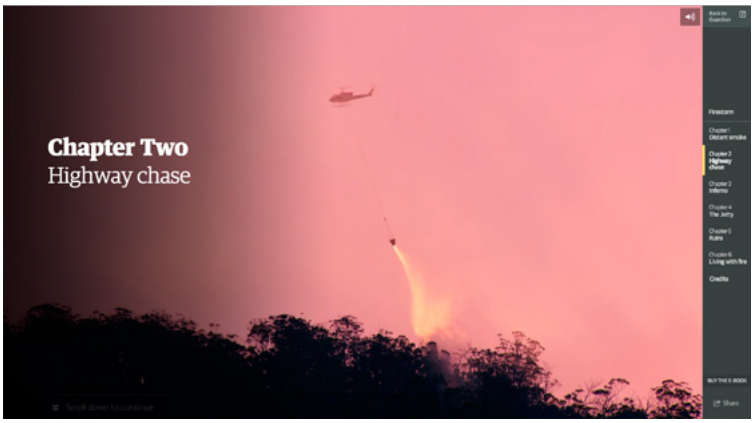
Caso studio: The Wider Image - Reuters



3. Sequenze

Le fotografie in sequenza sono l'elemento su cui si basa il progetto Iraqui Kurdistan di Ed Kashi pubblicato nel 2006 da Mediastorm . Il loro utilizzo è probabilmente una diretta conseguenza dell'avvento delle moderne macchine fotografiche digitali che consentono lo "scatto multiplo". Il loro stile ricorda quello dello stop motion, tecnica frequentemente utilizzata al giorno d'oggi per creare animazioni con oggetti reali, ma che nella storia del cinema è sempre stata conosciuta ed esplorata, in particolare dagli esperimenti di Georges Melies . Tuttavia la differenza con queste tecniche cinematografiche consiste nel fatto che le immagini in sequenza non sono costruite una per una in modo da creare effetti speciali, ma costituiscono una sorta di time lapse ristretto nel tempo. È una forma di racconto per immagini, dove la scelta è quella di catturare momenti molto ravvicinati di un'azione dando l'idea del movimento che avviene all'interno dell'immagine. Si tratta come di una scomposizione dell'illusione cinematografica, prendendone i singoli fotogrammi che accostati nello spazio creano la scomposizione del movimento. Ciò che questa tecnica porta come informazione aggiuntiva non è certo l'illusione del movimento (cosa che compete all'elemento video), quanto la specificazione dei movimenti degli elementi, ovvero può far capire, ad esempio, se un corteo sta avanzando o arretrando, se una nave è ferma o si sta avvicinando al porto. Inoltre può essere utile quando un'immagine non basta per rappresentare il momento, si possono cogliere più espressioni di uno stesso soggetto, rappresentare l'irrequietezza, ma è sempre tutto collegato al movimento: se il movimento fa parte della scena, allora deve essere ripreso anche nella fotografia e questo può essere uno dei tanti modi per farlo.

Caso studio: Highrise, National film board of canada



Caso studio: Firestorm - The Guardian

Applicazione: Echograph

4. Fotografie animate

Per fotografie animate si intende l'utilizzo delle immagini fotografiche all'interno di un video o come gif animate, all'interno delle quali, su un livello sovrapposto, è posto un elemento animato, con lo scopo di creare movimento e rendere più fluido il loro utilizzo all'interno di un video.

Il reportage multimediale "Firestorm" pubblicato dal Guardian il 23 maggio 2013 rappresenta un caso limite di connubio tra video e fotografia. Gli sfondi delle diverse pagine sono infatti costituiti da veri e propri video a tutto schermo; senonchè, il fatto che essi siano ripresi da un punto di vista fisso, li porta ad assomigliare in tutto e per tutto ad una fotografia. Solo alcuni elementi dell'immagine sono in movimento e fanno si che si percepisca l'immagine come una sequenza di fotogrammi e non come un'immagine statica. Inoltre il loop continuo del video fa si che spesso non ci si accorga dello stacco di inizio e fine della clip, ma lo si percepisca come un continuo susseguirsi di immagini sempre nuove. Elementi come lo scorrere dell'acqua, il muoversi delle fronde, o il fumo scaturito dall'incendio si prestano alla creazione dei loop, essendo di per sè movimenti minimi e ripetitivi. Si crea in questo modo l'illusione di osservare realmente una finestra sul mondo in continuo movimento ed evoluzione. Il coinvolgimento è amplificato dagli ottimi elementi di audio ambientale sia continui che puntuali, che rafforzano la rappresentazione del luogo.

L'applicazione "Echograph", realizzata da Vimeo, utilizzabile su dispositivi iOS, permette creare una fotografia con al suo interno elementi animati. "Paint video into the photo" è il claim dell'applicazione e rimanda al metodo di utilizzo della stessa, dove, una volta catturato il video, si seleziona *dipingendo* la parte che deve rimanere animata, distinguendola dalla parte che rimarrà invece statica.

Caso studio: Keep on Steppin, Submarine Channel

5. Fotografie 3d

Per fotografie 3d si intende la sovrapposizione di due immagini, una composta da un soggetto e l'altra dal suo sfondo. Mediante uno strumento di ritaglio si isola nella prima il soggetto e lo si sovrappone allo sfondo, rendendo possibile la simulazione di tridimensionalità attraverso l'effetto di parallasse creato dalla sovrapposizione di più piani. Tuttavia per poter apprezzare l'effetto occorre simulare anche il movimento dello spettatore, ricorrendo a una registrazione video dell'effetto ottenuto, o ad una simulazione interattiva.

Con questa modalità di presentazione l'elemento fotografico viene parecchio stravolto, creando un vero e proprio montaggio di una realtà inesistente, un collage di due fotografie che potrebbero non avere niente a che fare l'una con l'altra. L'apposizione di uno sfondo piuttosto che un altro potrebbe seriamente minare l'autenticità dello scatto. Bisogna quindi credere in questo caso che lo sfondo aggiunto sia esattamente lo stesso che stava realmente dietro al soggetto, e non quello di un altro luogo scelto ad hoc. Inotre la ripresa dello sfondo deve necessariamente avvenire in un momento diverso da quello dello scatto, quando cioè non c'è il soggetto davanti all'inquadratura, il che crea la necessaria sovrapposizione di due momenti differenti; nonchè, nello scatto del solo sfondo non tiene conto dell'influenza del soggetto sull'ambiente circostante.

FOTOGRAFIE IN MOVIMENTO

Un altro elemento molto utilizzato nel progetto "Keep on Steppin'" e in molti altri progetti di presentazione *mutimediale* delle fotografie è il movimento delle immagini sullo schermo. L'immagine non viene in questo caso tagliata o modificata in

nessun modo, viene però modificata la sua cornice, che ne delimita l'area visibile seguendo una progressione temporale. In questo modo viene influenzata la lettura dell'immagine stessa. Lo sguardo dello spettatore è portato a seguire le linee guida dettate dal movimento della camera virtuale che inquadra diverse sezioni dell'immagine originale e ne indaga i diversi dettagli spostandosi su di essa nel tempo.

La tecnica di movimento delle immagini è molto utilizzata nelle presentazioni video, ma in questi essa ne condiziona molto la fruizione, limitando la visione in un tempo prefissato e non ne consente l'osservazione personale per il tempo che si vuole dedicarle. Inoltre condiziona il focus solo su alcune sezioni prefissate dell'immagine, tralasciandone altre che potrebbero risultare significative.

http://www.gigapixel.com/
http://www.gigapan.com/

Nei casi studio presi in esame non vi sono tecniche interattive che consentono l'ingrandimento dell'immagine e la sua esplorazione autonoma da parte dell'utente. Fatta eccezione per i progetti come Gigapixel o Gigapan, dove sono create immagini di panorami ad altissima risoluzione, utilizzando una tecnica particolare di photostiching, utilizzando strumenti motorizzati che indirizzano in automatico la fotocamera per la creazione di numerosissimi scatti affiancati poi in postproduzione. Le immagini così create sono il risultato di molteplici scatti, non si tratta quindi solo di una elaborata tecnica di presentazione ma anche di una diversa tecnica di ripresa.

6. Link contestuali

Definiamo link contestuali i collegamenti che, posizionati in sovrapposizione a determinati elementi presenti nella foto, fanno riferimento agli elementi stessi come proprio contesto e ne collegano quindi contenuti ad essi correlati.

La fotografia viene presa in considerazione per quello che rappresenta, per il contenuto costituito dal soggetto fotografato. Il soggetto assume una valenza ulteriore: da rappresentazione della realtà, quindi icona, a indice, ovvero da connessione con il suo significato interno all'ambiente rappresentato.

Nei casi studio presi in esame sono presenti quattro diverse tipologie di utilizzo di questo tipo di tecnica:

- navigazione ipertestuale
- popup di approfondimento
- tag
- indice

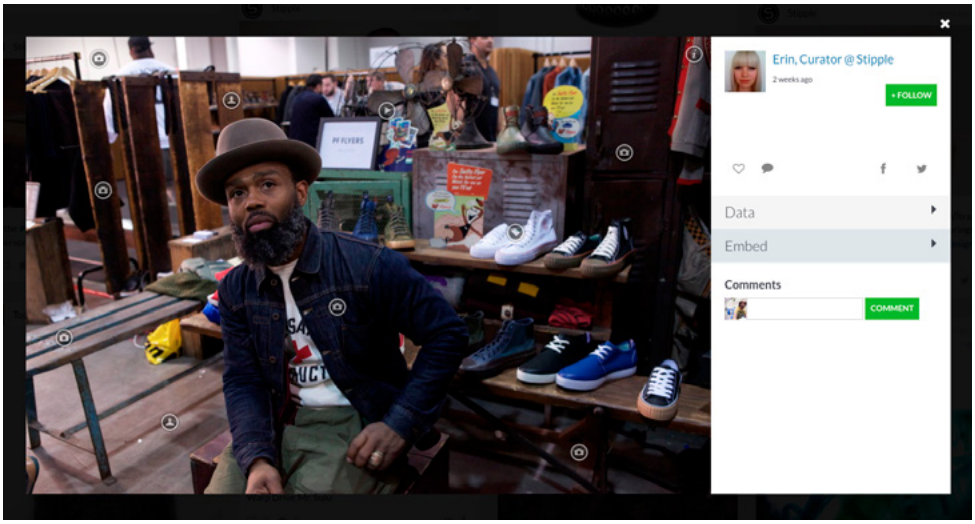
Il caso della navigazione ipertestuale consiste nella simulazione di una realtà virtuale navigabile ed esplorabile dall'utente. La navigazione avviene attraverso una serie di punti chiave rappresentati da un segno grafico in sovrapposizione all'elemento fotografico. Si tratta di una navigazione guidata poiché l'utente ha a disposizione un ventaglio di scelte predefinito; la realtà virtuale non consiste nella ricreazione di uno spazio parallelo navigabile a piacimento, ma, attraverso link di diverso tipo, è possibile la connessione di diversi scenari di una realtà esistente. I link possono guidare quindi l'utente nell'esplorazione del luogo, dei punti di vista caratteristici dell'ambiente preso in esame. Essi fungono da riferimento per la navigazione, ad esempio se in una foto è presente l'ingresso di una casa o la vetrina

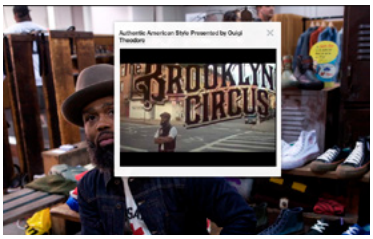
Caso studio: Soul Patron

di un negozio, utilizzando il link posizionato su di essi è possibile vedere a schermo una diversa fotografia raffigurante l'interno dello stabile, o i dettagli della facciata o le persone che vi abitano, ecc.

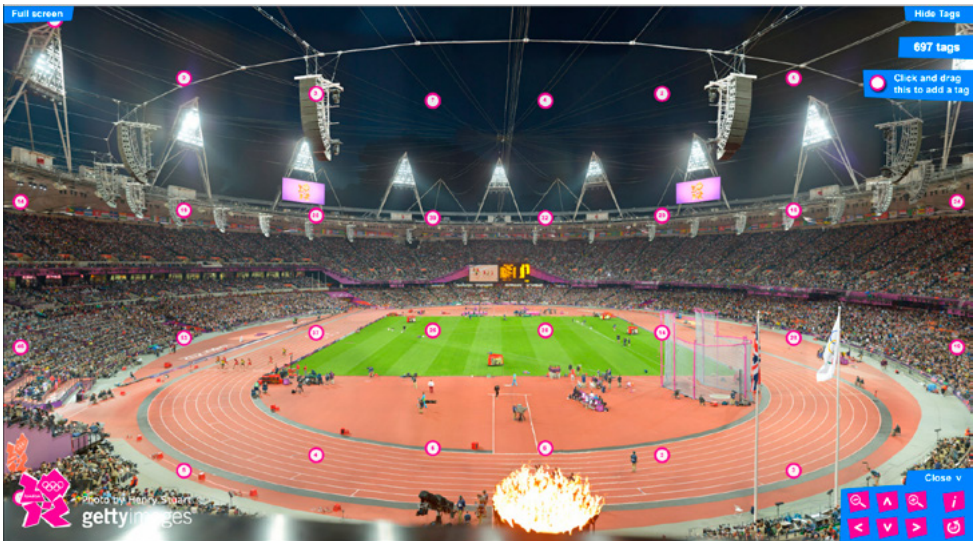
Nel caso degli elementi a popup di approfondimento, il segno grafico, posizionato sull'elemento esplorabile, consente, tramite l'interazione con esso, di aprire una finestra in overlay che fornisce informazioni aggiuntive sull'elemento in questione. Può trattarsi in questo caso di testi di natura diversa da quello fotografico, come elementi testuali, link ipertestuali, video ecc.

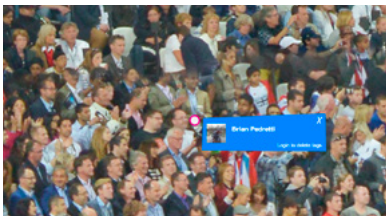
L'informazione non è solamente ristretta ad elementi fotografici ma fornisce diversi livelli di lettura alla fotografia, attraverso molteplici canali comunicativi.





Applicazione:
Stipple





Caso studio: gigapixel panorama - getty images

Caso studio: Aysenprofundo

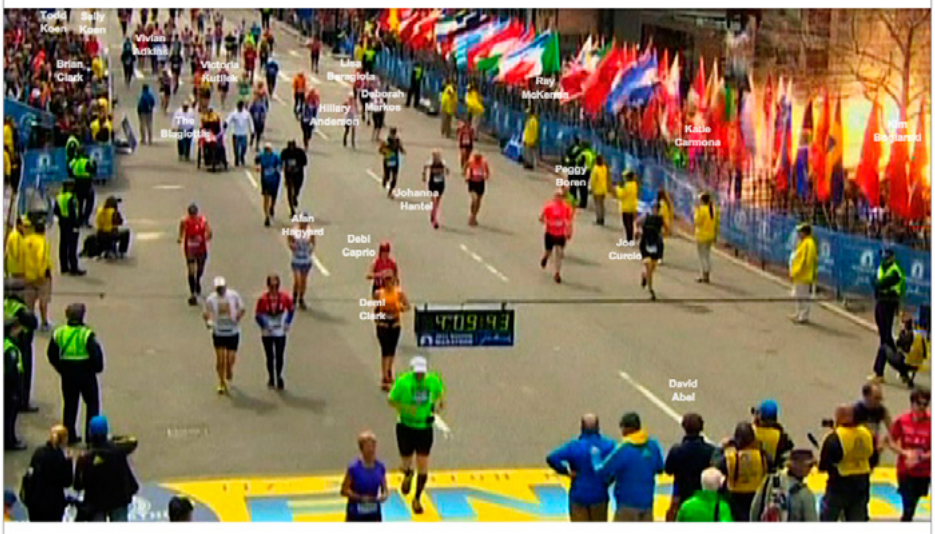
In linea generale il tag è una parola chiave o un termine associato a un'informazione (un'immagine, una mappa geografica, un post, un video clip ...), che descrive l'oggetto rendendo possibile la classificazione e la ricerca di informazioni basata su parole chiave. Nell'era dei social network, in particolare di Facebook, il termine "taggare" si usa anche quando si inserisce il riferimento all'identità di una persona presente in una fotografia. Ed è proprio questo il caso di Gigapixel panorama prodotto da Getty Images dove, allo scopo di creare coinvolgimento su una fotografia, è data la possiblità agli utenti di riconoscersi all'interno di una foto ad altissima risoluzione e contrassegnare la propria presenza all'evento tramite un tag.

L'immagine è quindi sia esplorabile, grazie alla sua altissima risoluzione, arricchita attraverso informazioni aggiuntive popup, sia sociale, poiché sono gli utenti del web che possono intervenire direttamente nella creazione dei popup stessi.

Applicazione: Thinglink

4:09:43

On Monday, April 15 — at approximately 2:50 p.m., just over four hours into the race — the first of two bombs exploded near the finish line of the Boston Marathon. This image, taken from the NBC broadcast of the race, shows the flash of the explosion and the final split-second of normalcy before the area turned into what witnesses described as a war zone. Here are the stories of the runners and spectators seen in this image.



4:09:43

This image, from the NBC broadcast of the race, shows the flash of the first explosion. Here are the stories of some of the people seen near the finish line.

John W. Adkisson for The New York Times

Demi Clark, 36, health coach, Fort Mill, S.C.

PLAY 0:48

"I looked at my hands and I was shaking."

Ms. Clark was running for Dream Big!, an organization that provides sports equipment and programs for low-income and homeless girls in the Boston area. Her husband, Brian, and two daughters, ages 7 and 9, were sitting in the stands directly across from the first explosion.

Jenn Ackerman for The New York Times

Deborah Markos, 52, associate principal, Onalaska, Wis.

PLAY 0:49

"I just continued to kind of wander the streets and walk in circles, crying."

Ms. Markos began running in 2004, in part for the chance to be with friends. She could barely run a half a mile. Now, in long-distance races, she looks forward to getting to Mile 14 or 15, when she can start passing people.

Caso studio: Boston Marathon Moment 4:09:43 - New York Times

Un altro esempio di tagging dell'immagine è utilizzato dall'applicazione del New York Times, che propone diversi punti di vista sull'incidente avvenuto il 15 aprile 2013, congelando in una fotografia il momento fatale: le 4:09:43, il momento finale della Boston Marathon.

La fotografia inquadra una visione panoramica del momento cruciale: l'esplosione della prima bomba. Sono presenti allo stesso tempo i partecipanti alla maratona, gli spettatori, gli organizzatori e l'esplosione nella parte destra dell'immagine. Sovrapposti all'immagine sono rappresentati i nomi di alcune persone presenti nell'immagine e, interagendo con essi è possibile raggiungere diverse parti dell'articolo dove sono proposti contenuti fotografici, testi e interviste alla persona selezionata.

Particolare in questo caso è l'iter progettuale adottato:

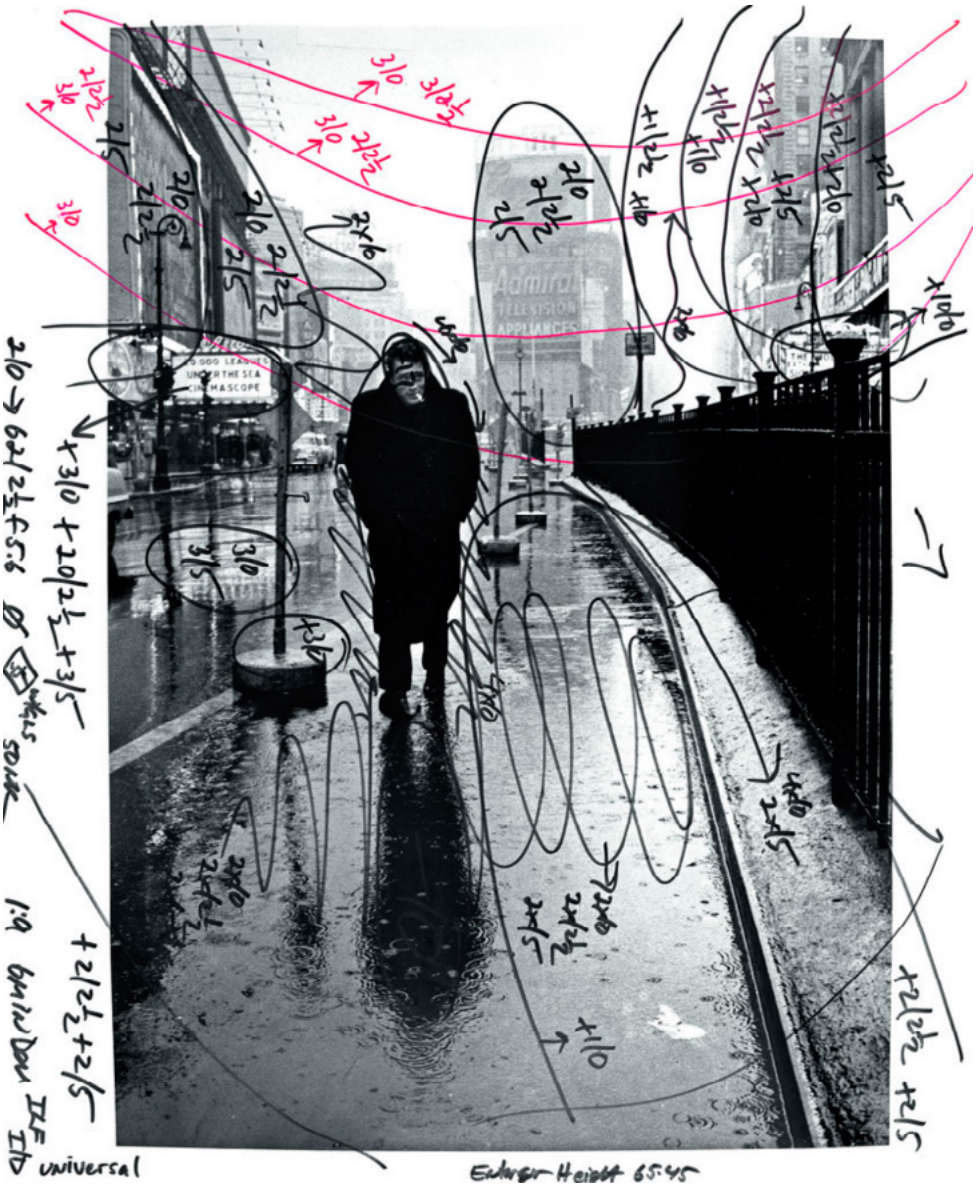
1. l'evento, ripreso dalla NBC si trasforma in catastrofe

2. un frame della camera della NBC viene scelto come significativo e maggiormente descrittivo dal NYT

3. il frame viene analizzato e vengono condotte interviste alle persone rappresentate nell'immagine

4. il risultato viene proposto come un unico progetto

Si ha quindi una intersezione di due mezzi differenti: la cronaca in diretta dell'evento e il progetto di reportage post-evento. Il reportage assume e rende evidente la sua natura di lettura analitica di un evento e delle conseguenze che questo ha avuto sulle persone.



13. James dean in times square - Dennis Stock, 1955
Notations by Pablo Inirio - Master darkroom printer at Magnum Photos

7. Informazioni sovrapposte

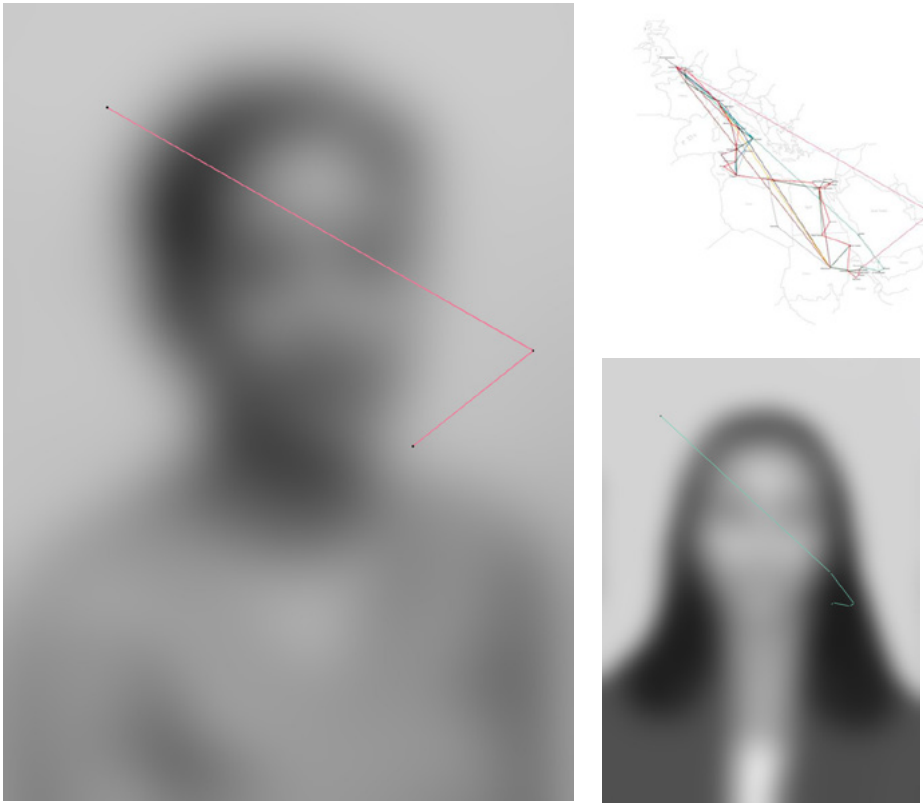
Scrivere direttamente sulla fotografia per creare un nuovo livello di informazione.

Le prove di stampa delle fotografie su pellicola vengono spesso scarabocchiate dal fotografo per indicare allo stampatore di fiudicia come esporre le diverse parti dell'immagine, utilizzando la tecnica del sistema zonale, introdotta da Ansel Adams.

Le informazioni così scritte sulla fotografia sono istruzioni per la sua resa, ma potrebbero essere anche istruzioni per la sua lettura?

Alcuni esempi si trovano nel lavoro information graphics in context di Peter Ørntoft, nel quale però sono le fotografie ad essere scattate in funzione dell'informazione da veicolare.

15. Informationgraphics in context - Peter Ørntoft, 2010



14. Even this will pass- Aida Silvestri, 2014

16. 19320 Dresden da Memories in detroit- Jason M. Willis

Viceversa nel documentario web Highrise della nfbca, sono spesso presenti evidenziazioni di parti dell'immagine, tratti che ne indicano elementi, contenuti testuali extra, il tutto animato in un contesto video.

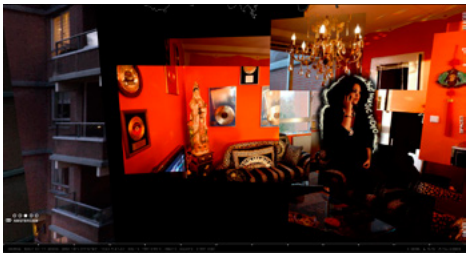
Una forma più poetica ed evocativa è poi il lavoro di Aida Silvestri, Even this will pass, dove, sopra l'immagine sfocata di un migrante, è sovrapposto il percorso stilizzato compiuto dalla persona stessa. In questo caso il rapporto indicale è più distante ma non per questo meno forte. Forse è proprio grazie alla distanza e alla sintesi delle informazioni date che è come se le due informazioni entrino in vibrazione tra loro, creando una forte evocazione di senso.

In Memories in Detroit, Jason Willis scrive direttamente sulle fotografie i suoi ricordi della città, evocati direttamente dai luoghi fotografati.

Questa tecnica è probabilmente difficile da utilizzare poichè interviene in maniera molto invasiva sulla fotografia, quasi nascondendone il contenuto. Tuttavia essa è anche molto efficace ed immediata, ciò che si vuole dire viene collegato immediatamente a ciò che si vede, anche in maniera visiva.

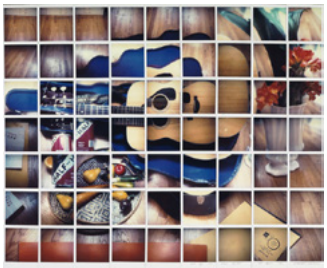
Caso studio: Highrise, National Film Board of Canada

Caso studio: Welcome to pine point - national film board of canada



Caso studio: Out my window, National film board of canada

8. Collage



17. Still Life Blue Guitar 4th April 1982 - David Hockney

Il collage nei reportage multimediali è una tecnica di impaginazione ma anche di interazione. Il sovraffollamento di immagini, il loro affiancamento, sovrapposizione e distribuzione nello spazio conferisce una visione molteplice del soggetto, cercando di cogliere tutte le sue sfaccettature. Viene utilizzato principalmente nella rappresentazione di una persona poiché essa può essere ritratta in diversi momenti della sua vita, con diversi abiti e differenti espressioni, cercando di cogliere l'interezza della sua personalità. La sintesi di questo processo di sovraffollamento viene lasciata al lettore, che deve ricavare dall'insieme di informazioni la sua idea del soggetto rappresentato.

Il collage è un'alternativa alla narrazione lineare, il soggetto è rappresentato tutte le sue sfaccettature contemporaneamente. In alcuni casi l'utente ha la possibilità di esplorare autonomamente il collage, scorrendo slideshow di ulteriori immagini nascoste, facendo partire dei video o aprendo dei popup.

Nell'utilizzo che si fa del collage in Out My Window, parte del progetto "Highrise" di Katerina Cizek, viene proposta, per ogni personaggio rappresentato, una simulazione 3d dell'ambiente (un appartamento all'interno di un palazzo) in cui esso vive. La modalità non è quella di una rappresentazione realistica, ma di un collage con gli scatti più significativi presi durante l'intervista. Essi sono posizionati circolarmente, per abbozzare la posizione dello scorcio all'interno della stanza e ricreare così un ambiente irreale ma composto solo da dettagli "scelti". Spesso viene rappresentato in maniera dettagliata anche ciò che si vede all'esterno, in modo da definire il contesto in maniera più ampia. É possibile quindi cliccare su alcuni elementi del collage per accedere a contenuti video lineari.

Caso studio: A viewer's Guide to the Mayoral Candidates, The new york times

9. Indice, simbolo, icona

Per Umberto Eco la fotografia è "impronta fotosensibile", ricollegabile all' "indice" peirceano che si distingue dal rapporto mimetico dell' "icona" e da quello convenzionale del "simbolo", perché fondato su una connessione diretta o "fisica", di causa ed effetto, con il suo oggetto, di cui è traccia, impronta.

Tuttavia nel suo utilizzo essa assume naturalmente la valenza di icona, in quanto rappresentazione del reale per somiglianza e in alcuni casi, come in quelli qui presentati, di simbolo in quanto figurazione di un concetto o di un'idea.

In questo caso l'immagine viene "scontornata" ovvero ritagliata seguendo i contorni della figura. É un'immagine fotografica ma non è più considerata una fotografia nel senso stretto del termine. Il soggetto è isolato dal contesto e la sua presentazione è esclusivamente finalizzata all'impaginazione grafica dell'output editoriale. L'immagine funge inoltre da link collegato ad un approfondimento sul soggetto di riferimento. L'immagine in questo senso è sia icona, in quanto rappresentazione della persona fotografata, sia indice poiché crea una connessione, punta verso un testo di approfondimento. L'immagine è anche simbolo poiché crea, attraverso una convenzione associativa, la sostituzione della parola (il nome del candidato) con la sua raffigurazione fotografica.

18. The map of the future per Wired Italia, Density Design, 2009

Immagini fotografiche ancora più modificate si hanno nell'utilizzo fatto in questa mappa del futuro. L'utilizzo al servizio dell'impaginazione è ancora più estremo, come è più estrema la connotazione dell'immagine come simbolo. In questo caso il soggetto fotografato non è la rappresentazione di un nome o di una parola, ma è rappresentazione di un concetto, espresso attraverso una metafora visiva.

La fotografia non è più al servizio di un'informazione derivata dall'indagine del reale, ma bensì al servizio della rappresentazione di un'idea, un concetto, esprimibile attraverso rimandi iconografici e simbolici radicati nella cultura e nella società.

19. La regina della cucina, da Ritratti Torino,
Aurore Valade, 2010

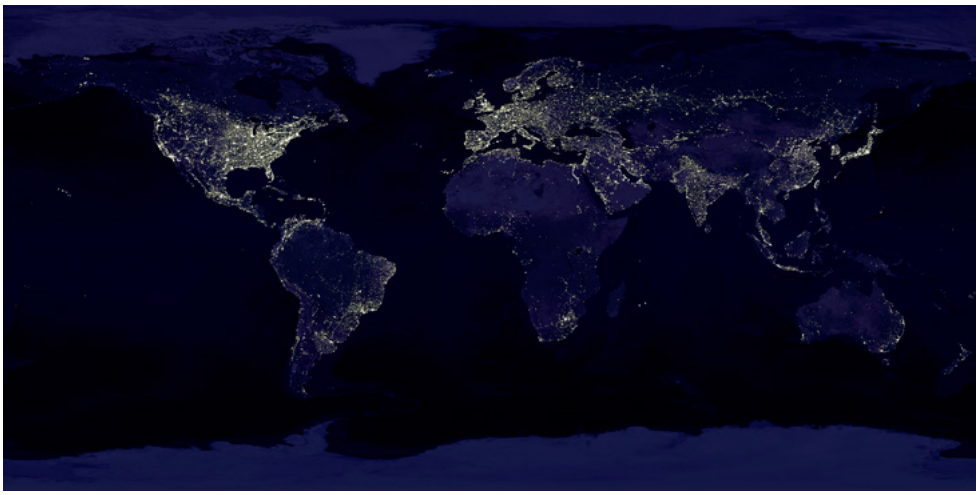
Contestualizzazione

Il contesto è l'insieme di circostanze in cui avviene un atto comunicativo. Esso comprende la situazione fisica e temporale in cui avviene; la situazione socio-culturale entro la quale esso si definisce (status e ruolo degli interlocutori); la situazione cognitiva degli interlocutori (le loro conoscenze circa l'argomento); così come la loro situzione psico-affettiva.[1]

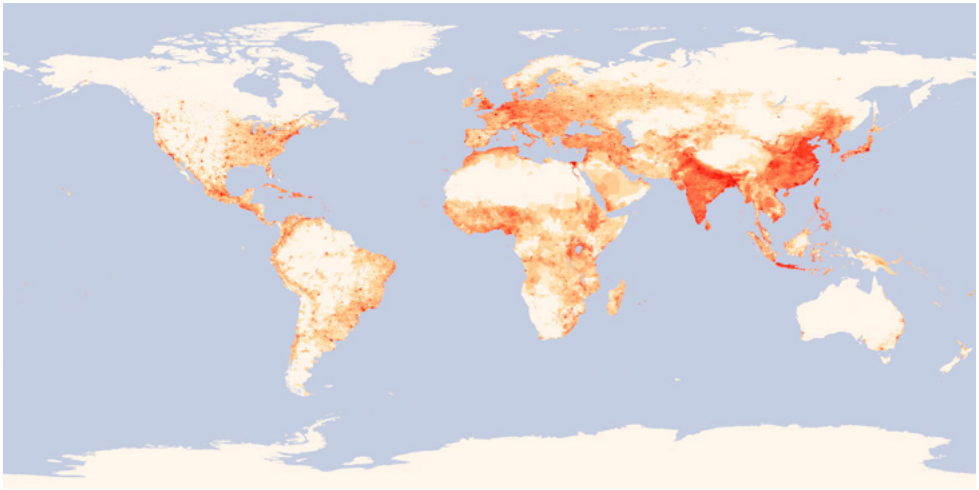
Risulta ovviamente molto complesso avere la possibilità sia di raccogliere che di esprimere tutte le sfaccettature appartenenti al contesto della materia trattata. Nella comunicazione iperfotografica, ve ne sono alcune più utilizzate di altre, come quelle riguardanti la situazione fisica e temporale.

La fotografia o una serie di fotografie, presa singolarmente, senza altri ausili comunicativi, spesso non è in grado di comunicare alcun dato preciso riguardante il tempo (storico), il luogo (geografico) o le persone che sono state ritratte nell'immagine. Molto spesso anzi le fotografie comunicano un messaggio fuorviante, ed è proprio l'assurdità del messaggio in relazione con il soggetto rappresentato che creano interesse per quella fotografia. Ma la fotografia da sola non fa informazione. Dove fare informazione significa rispondere alle 5 domande fondamentali del giornalismo (chi, che cosa, quando, dove, perché). La fotografia non fa informazione perché offre un'immagine imprecisa, o meglio precisissima perché derivata direttamente dalla luce presente in un determinato momento storico, ma molto parziale rispetto a quello che si "dovrebbe" dire per fornire un'informazione completa.

1 "Contesto." Treccani, l'Enciclopedia Italiana.



21. Nasa_Defense Meteorological Satellite Program (DMSP) Operational Linescan System (OLS), 2011



22. Population density, Tim Lenton et al, 2008

Dunque come sopperire all'ambiguità fotografica con mezzi propri dei media digitali?

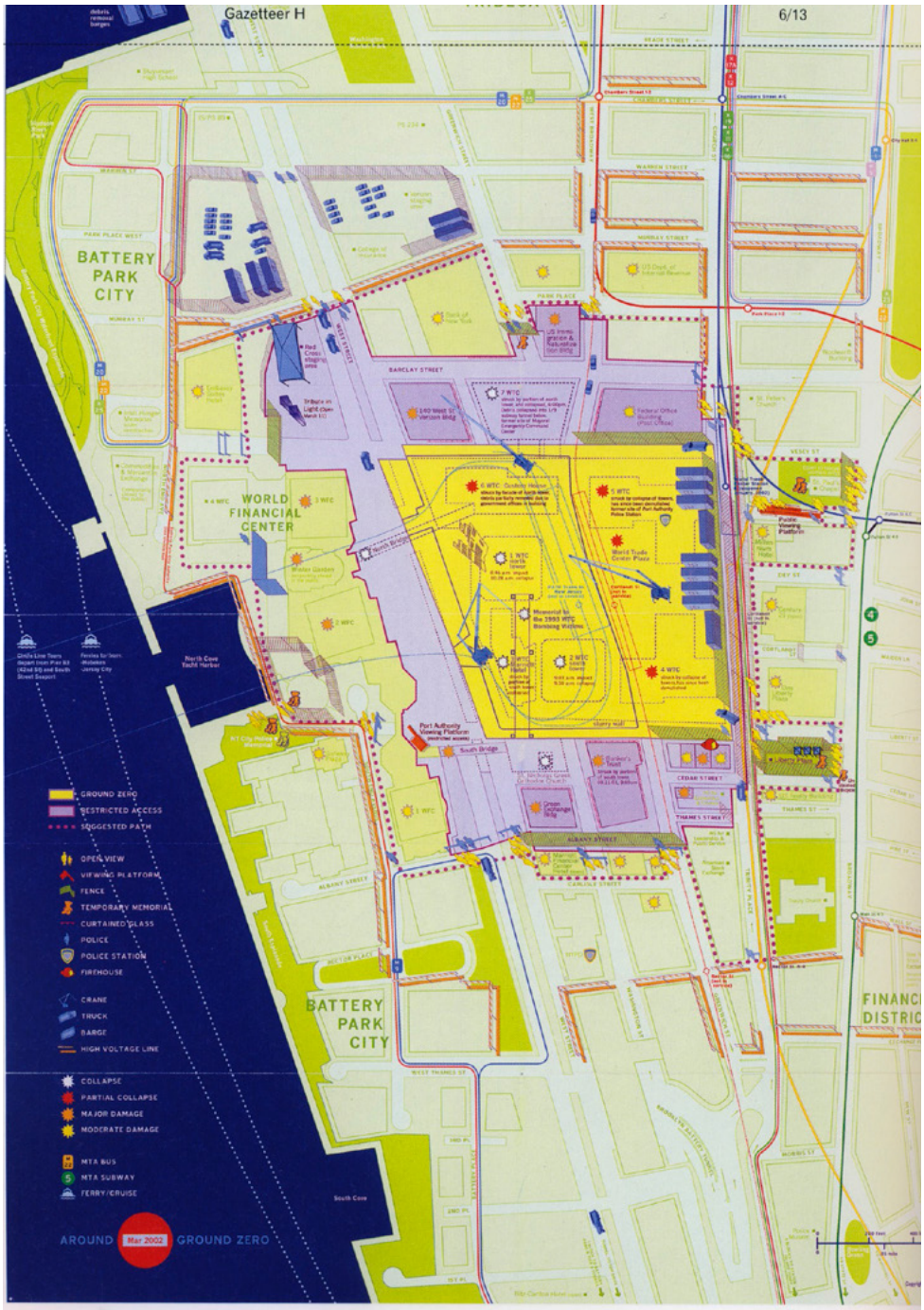
Uno strumento che consente un rapido approcio all'argomento, di facile reperibilità e creazione è quello delle mappe. Una mappa è una rappresentazione semplificata dello spazio, sia fisico che teorico, e che evidenzia le relazioni tra i componenti di quello spazio. L'elemento cartografico o di mappa concettuale viene utilizzato anche nei media cartacei, ma, nel mondo digitale, esso può facilmente e naturalmente essere reso interattivo. In molti progetti presi in esame, infatti, l'elemento di geolocalizzazione degli eventi documentati nel reportage, assume anche la funzione di indice del prodotto multimediale, ovvero permette la navigazione all'inteno di esso attraverso link ipertestuali.

Un'ulteriore evoluzione delle mappe è costituita dalla visualizzazione di dati che può avvenire sia all'interno di una mappa sia in altre forme. Ciò che la visualizzazione di dati può apportare al reportage è un ulteriore livello di approfondimento, su tematiche non necessariamente connesse, ma che, attraverso le affinità con l'argomento, possono rivelare connessioni tra diversi campi d'indagine.

Alcuni esempi di tali connessioni sono dati dagli affiancamenti qui proposti tra immagini fotografiche e visualizzazioni.

Il caso qui a fianco è un caso limite, infatti potrebbero sembrare due immagini rappresentanti la stessa cosa, in realtà la fotografia rappresenta la terra così com'è, ovviamente distorta e catturata in più momenti, mentre la visualizzazione rappresenta dei numeri trasformati in intensità di colore, sovrapposti a una mappa cartografica del mondo. Le due visualizzazioni non sono certo confrontabili, tuttavia viene da chiedersi quale sia più di impatto.

Anche la visualizzazione di Laura Kurgan, nelle pagine successive, se paragonata con la fotografia dello stesso luogo, dallo stesso punto di vista, evidenzia quali elementi si sono voluti comunicare e in che modo.



Laura Kurgan *Around Ground Zero*, 2001 / map distributed free to visitors to Ground Zero after the terrorist attacks of September 11, 2001, showing key points of interest such as damaged buildings, trucks and viewing platforms / map photographed by Kimberlee Whaley / see "Carto-City," pp. 156–157.

20. Around
Ground Zero,
Laura Kurgan, ,
2001

23. Manhattan 1948, Hermann Bollmann

Mappe

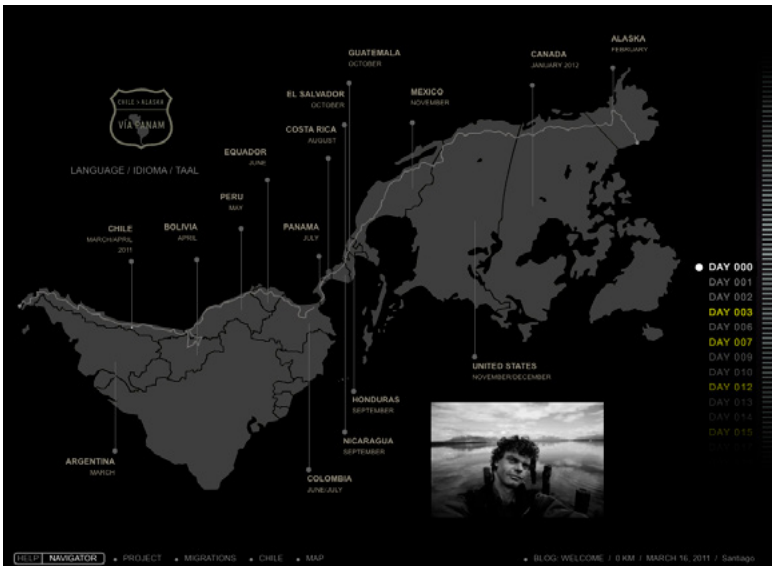
Hermann Bollmann utilizzò 67.000 fotografie, di cui 17.000 aeree per creare la sua visione isometrica che aveva il compito di mostrare la complessità, la bellezza e il dettaglio dello skyline di New York, rendendo visibile quanto più possibile tutti gli edifici.

La costruzione cartografica applica sempre una distorsione della realtà, pur basandosi su di essa. Anche nelle rappresentazioni più fedeli il solo fatto di essere rappresentazioni allontanano la cartografia dalla realtà.

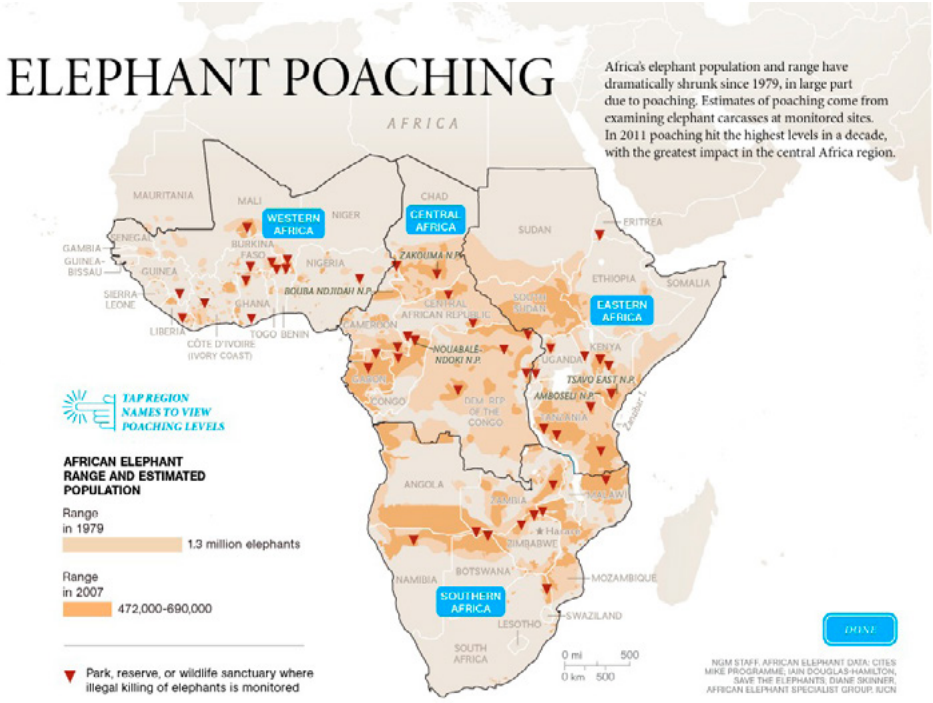
Tuttavia la distanza può essere variabile, poiché infatti essa utilizza, come nel caso di Bollmann, come elemento di partenza la fotografia. La fotografia, traccia del reale, viene interpretata e plasmata a seconda dei bisogni. É molto interessante quindi vedere a confronto la fotografia e la mappa da essa ricavata: si nota immediatamente il messaggio che l'autore decide di veicolare attraverso la rappresentazione cartografica.

Le carte tematiche in particolare sono create per mettere in luce determinati aspetti della realtà particolarmente connessi con la posizione geografica. La giustapposizione dell'elemento cartografico, pone quindi l'accento su determinati fenomeni, connessi con il tema trattato e pongono in evidenza la connessione tra il particolare (l'elemento fotografico) e il generale (la cartografia).

La fotografia normalmente ha un livello di prossimità con realtà molto più forte rispetto alle mappe; basti pensare che la maggior parte delle fotografie viene scattata a livello del terreno e l'ampiezza della visione, per quanto sia ampio l'angolo coperto dall'obiettivo, è limitata a ciò che è visibile da quella prospettiva. Le mappe, fornendo nella maggior parte dei casi una visione dall'alto, hanno una minore vicinanza con la realtà, e restitui-



Caso studio: Via Panam, Kadir Van Lohuizen, Paradox, 2011

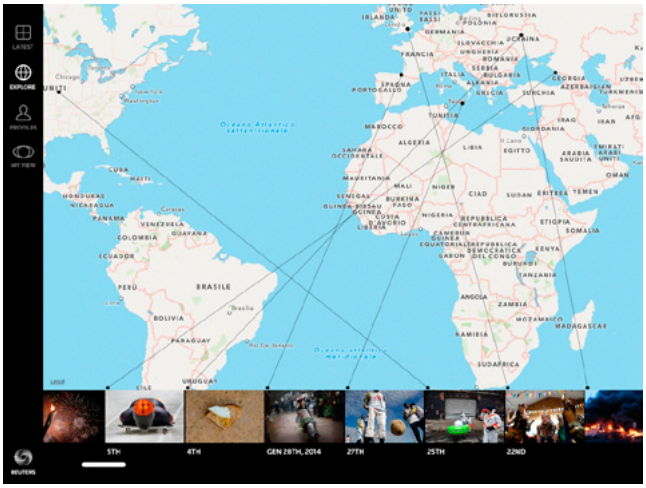


Caso Studio: Blood ivory, National geographic

scono per forza di cose un'informazione molto più sintetica e perciò riassuntiva del fenomeno in esame. Quindi se l'immagine fotografica si avvicina molto di più al soggetto, permettendone di cogliere il dettaglio, la mappa ne sintetizza le caratteristiche, mettendolo anche in relazione con altri soggetti.

Molto frequentemente nelle applicazioni di reportage multimediale, l'elemento cartografico viene utilizzato come indice, utile a veicolare i contenuti del reportage stesso. Se si tratta di un reportage di viaggio, infatti, esso è fondamentale, poichè vengono indagate realtà diverse in base alle diverse tappe del viaggio, perciò strettamente connesse con la loro posizione geografica.

In altri casi, invece, l'utilizzo della cartografia come indice dei contenuti non è molto pertinente, se non addirittura fuorviante, poiché, seppure la ripresa fotografica sia avvenuta nel luogo indicato sulla mappa, questo elemento in alcuni casi può non essere di alcun interesse poiché definito con troppa precisione (breves de trottoirs), o troppo poca (wider image). La posizione geografica risulta importante quando è utile a trarre delle informazioni aggiuntive da essa, siano esse la vicinanza a un dato fenomeno (Shadowlands), la dinamica di un incidente (Snow Fall), la distribuzione di un fenomeno (Blood Ivory) o l'indicazione di elementi che influenzano il soggetto in esame.

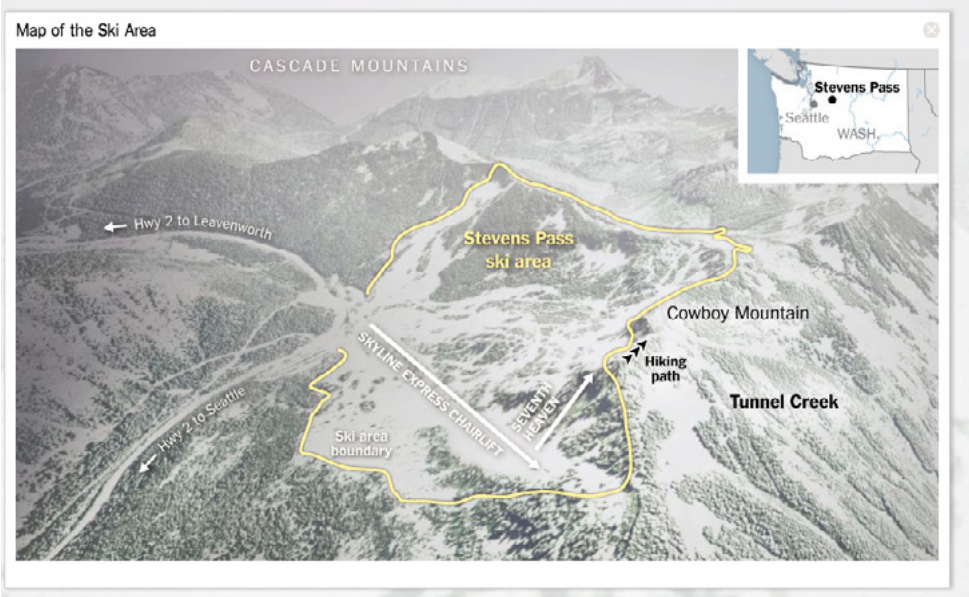


Caso Studio: The Wider Image, Reuters

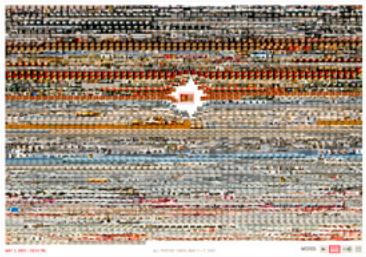
Caso Studio: Shadowlands , Greenpeace

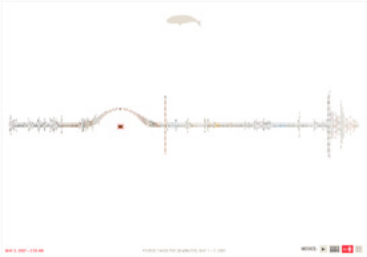
Caso Studio: Gaza-sderot - arte.tv

Caso Studio: Brèves de trottoirs, Darjeeling production



Caso Studio: Snow fall - The new york times





Caso Studio: The Whale hunt, Jonathan Harris, 2007

Visualizzazione di dati

Perché la visualizzazione di dati può essere un buon supporto visivo per un reportage fotografico?

L'opposizione tra due linguaggi completamente diversi, l'uno che in quanto a realismo non può dirsi secondo a nessuno, l'altro che mira invece all'astrazione come via per cercare nuove chiavi di lettura del reale. Fotografia e visualizzazione di dati, due strumenti per raccontare la realtà, diametralmente opposti ma forse complementari.

La rappresentazione del tempo.

La fotografia, come abbiamo visto, trae profitto dalla citazione diretta del reale, cogliendo un solo istante significativo che comunichi ciò che è venuto prima e ciò che verrà dopo.

La visualizzazione di dati, attraverso le serie temporali consentono, per dirla con Edward Tufte: "With one dimension marching along the regular rhythm of seconds, minutes, hours, days, weeks, months, years, centuries or millennia, the natural ordering of the time scale gives this design a strenght and efficency of interpretation found in no other graphic arrangement."[1] Si tratta infatti di una rappresentazione in poco spazio dell'evoluzione di un fenomeno, con i suoi picchi e il suo andamento. Ciò che non traspare da una fotografia, costituita solamente da una sezione del flusso del tempo, è l'evoluzione degli eventi. La fotografia mostra il dato di fatto, la situazione come si presenta in un determinato istante temporale, lasciando aperte possibili strade per la sua interpretazione. Il prima e dopo non sono esplicitati, ma possono venire completati dalla mappatura

1 Tufte, Edward R. The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire: Graphics Press, 1998.

temporale consentita dalla visualizzazione di dati.

L'attenzione della fotografia al dettaglio di un dato momento in un dato evento può far perdere di vista le cause e gli effetti. L'eccessiva attenzione verso il particolare può lavorare a discapito del generale, dell'effettivo contesto in cui si colloca un determinato spaccato del reale. Per contro la visualizzazione di dati, ponendo estrema attenzione ai dati di fenomeni misurabili, atti a rappresentare il fenomeno nella sua interezza può far perdere di vista il soggetto particolare a cui questi dati fanno riferimento, creando egualmente ambiguità, pur partendo da dati certi.

Oltre alla serie temporale, la visualizzazione consente di rappresentare sullo stesso piano singoli eventi separati nel tempo. Il valore aggiunto di questo tipo di rappresentazione è il confronto delle singole parti tra di loro e della visione d'insieme del fenomeno. Tenendo presente la diversa collocazione temporale di più eventi, può essere espressa la loro sequenzialità consentendo di rilevare ad esempio cause ed effetti di un processo. Visualizzando diversi parametri dei diversi eventi e ponendoli sullo stesso piano consente di avere un immediato confronto e di individuare affinità e diversità tra i diversi spaccati temporali.

La fotografia non permette confronti. Una fotografia occupa tutto lo spazio a sua disposizione riempiendolo in base all'ampiezza di visione decisa dalla focale utilizzata. Tutti gli elementi presenti nella fotografia concorrono a creare un'immagine infinitamente più dettagliata di quella di una visualizzazione sintetica. L'immagine si compone di tutti gli elementi presenti in quel momento nella realtà, ma non è detto che ciascuno di essi sia utile a veicolare un messaggio, a raccontare una storia. Vi sono, molto probabilmente, molti più elementi di contorno che elementi significativi. Si può dire che, al di là delle teorie di composizione dell'immagine fotografica, lo spazio al suo interno non sia sfruttato al meglio. A sua discolpa si può dire che raramente l'immagine fotografica viene concepita come strumento analitico di rappresentazione del reale, ma più spesso sono i rapporti che intercorrono tra i soggetti in essa presenti a costituirne il significato.

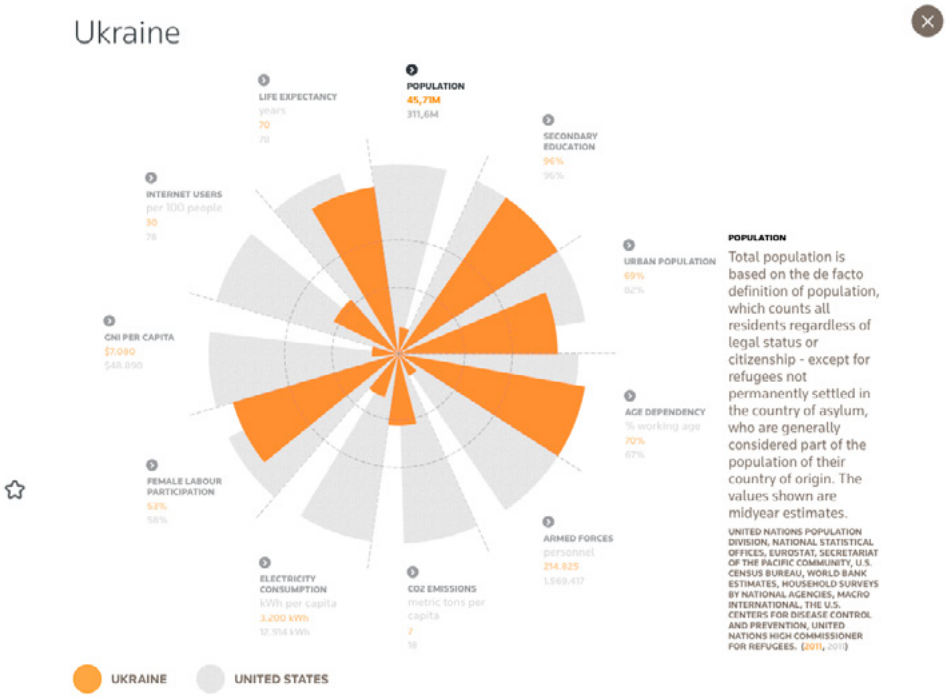
Il confronto tra diverse situazioni può avvenire tra diverse fotografie, come ad esempio tra le fotografie prima-dopo. Ma comunque si tratta di confronti tra pochi elementi, che non consentono di avere una visione completa del fenomeno, non riuscendo a rappresentarlo in poco spazio.

Ma che cosa si può rappresentare con la visualizzazione di dati?

É difficile pensare di partire da una visualizzazione di dati e rappresentare per immagini ciò che viene analizzato. I dati sono spesso distanti dalla realtà e ne studiano molto più spesso i fenomeni non visibili che intercorrono in essa.

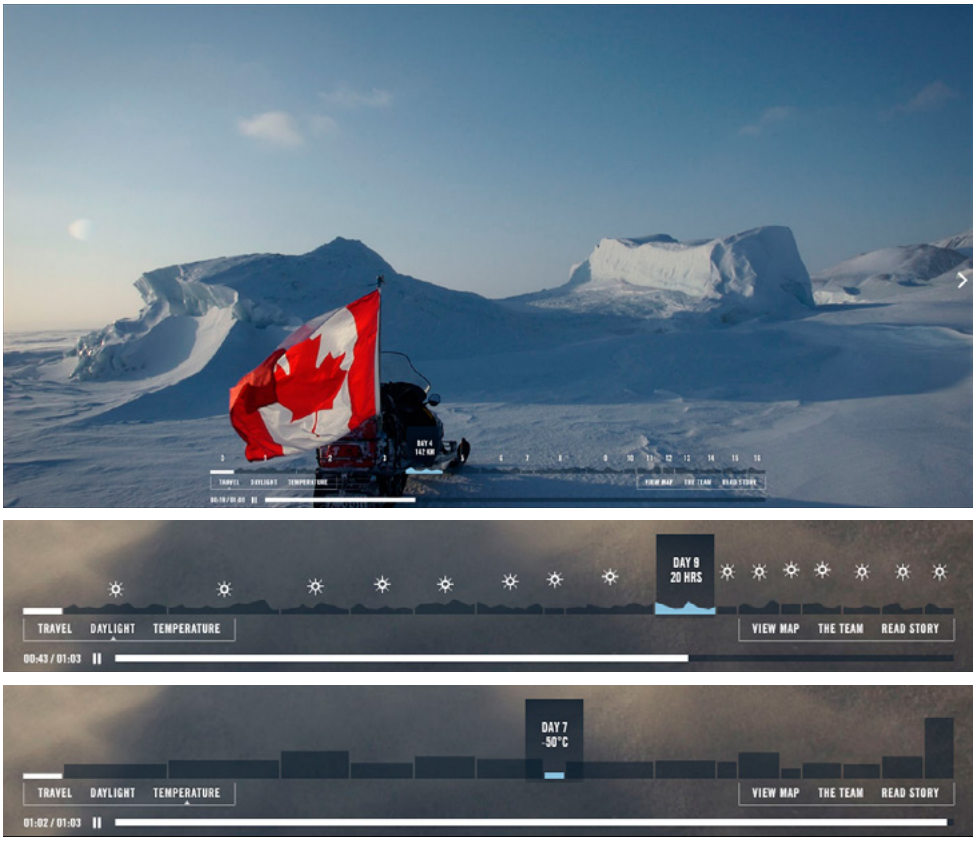
Tuttavia anche fenomeni contingenti, non riguardanti perciò strettamente l'argomento del reportage possono aggiungere diverse letture del reale, spesso chiarificatrici. La visualizzazione può aiutare la comprensione di un fenomeno attraverso una visione dall'alto. Il fotografo, invece, deve necessariamente "abbassarsi" avvicinandosi al soggetto per coglierne gli aspetti per lui rilevanti.

La dicotomia tra molto vicino e molto lontano può suscitare, attraverso l'utilizzo di soli strumenti visivi, la creazione di connessioni e di punti di contatto tra i due diversi linguaggi? E questo può consentire al lettore di avere una visione completa del fenomeno che si sta osservando?



Caso Studio: The Wider Image, Reuters

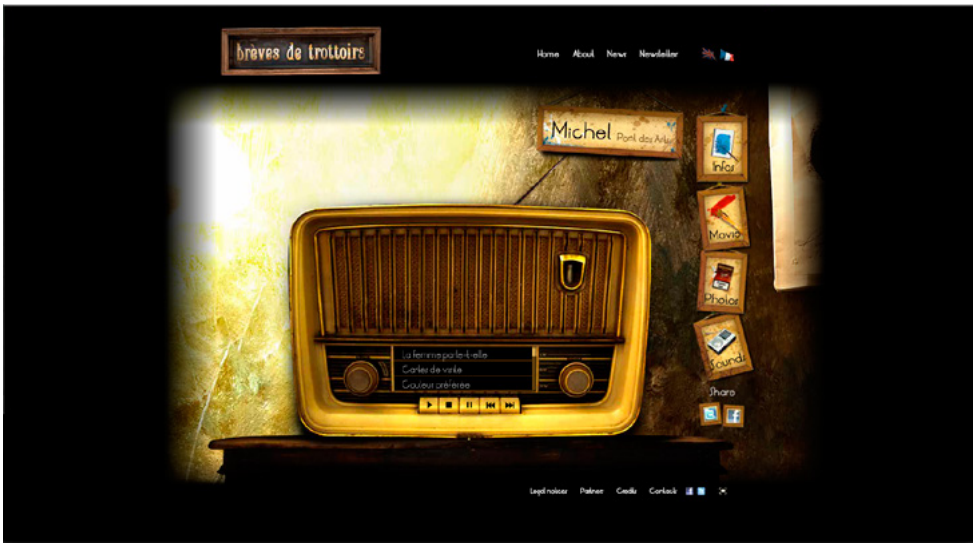
Il contesto è, ad esempio, nell'applicazione The wider image di Reuters, un'informazione aggiuntiva, veicolata attraverso un'infografica, alla quale si può accedere mediante un link interno alla pagina. Nell'infografica viene rappresentato, attraverso un grafico a barre circolare, il confronto di alcuni dati della nazione in cui è stata scattata la foto con i dati della nazione di appartenenza del lettore. Ovviamente si tratta di dati generici e poco specifici per il singolo reportage, ma, poiché si tratta di un'informazione fruibile trasversalmente sui numerosi reportage presenti nell'applicazione, tutto ciò è giustificato. Inoltre spesso i dati presentati risultano invece molto pertinenti con il tema trattato; ad esempio il numero di forze armate di una nazione in un reportage di guerra può essere molto significativo; inoltre questo dato può essere velocemente paragonato alla popolazione del paese, notando ad esempio se vi è una sproporzione tra forze armate e numero di abitanti e paragonarlo velocemente alla situazione del proprio paese. Anche informazioni generiche fornite trasversalmente e intelligentemente (permet-



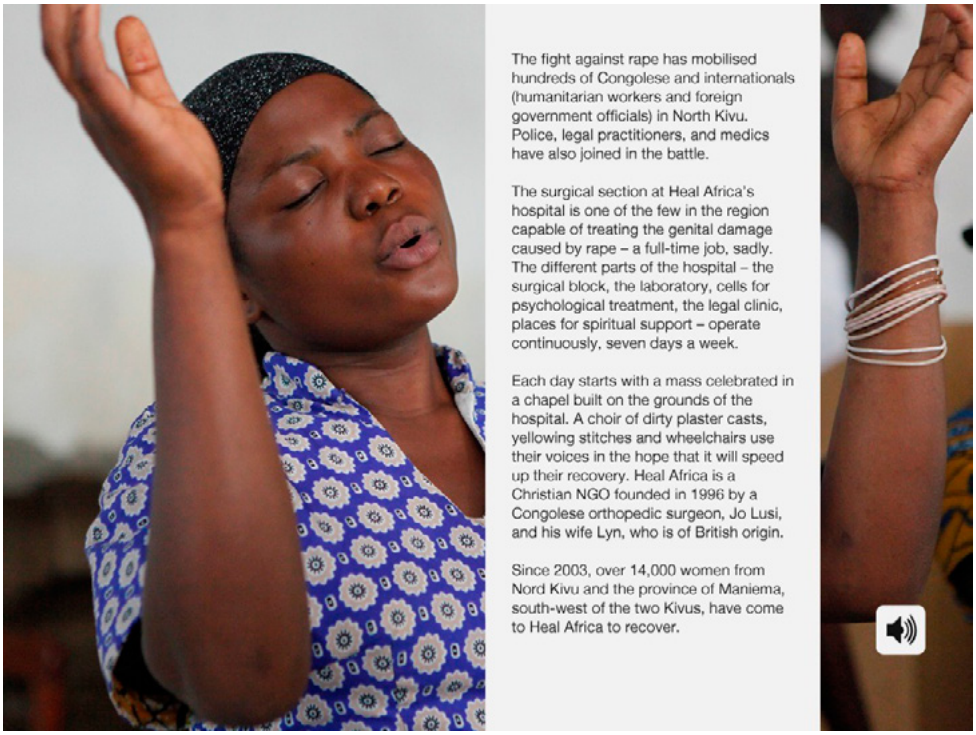
Caso Studio: This land, National film board of canada

tendo cioè paragoni, confronti ed esplorazioni dei dati) possono risultare molto utili e di supporto alla lettura delle immagini.

Informazioni più mirate si hanno invece in "This Land" della NFB, dove, essendo l'argomento un viaggio, il percorso compiuto e le tappe procedono in maniera sincrona con la presentazione. Le tappe sono quindi sintetizzate da alcune visualizzazioni sovrapposte alle immagini che indicano la temperatura, i chilometri percorsi e le ore di sole giorno per giorno. Il contesto, anche in questo caso, è sintetizzato da alcuni dati numerici, rappresentativi dell'ambiente circostante (il polo Nord).



Caso Studio: Brèves de trottoirs - darjeeling production



Caso Studio: Rape in Congo, Zoé Lamazou, Sarah Leduc, France 24

Audio

Parlando dell'elemento audio all'interno di un progetto multimediale non si può non parlare della sinestesia, ovvero il fenomeno sensoriale/percettivo che indica una contaminazione dei sensi nella percezione. Ascoltando un fenomeno sonoro ed inibendo gli altri sensi da possibili stimolazioni, si nota che anche gli altri sensi, oltre a quello dell'udito, offrono al nostro cervello una determinata stimolazione, o per lo meno una sensazione di stimolazione. Da questo si intuisce come l'associazione di un determinato stimolo sonoro possa determiare in maniera radicale differenti sensazioni della globalità dell'artefatto.

AUDIO AMBIENTALE

L'audio ambientale comprende tutta la serie di rumori e suoni naturali e artificiali che giungono al nostro orecchio in qualsiasi ambiente siamo immersi. L'associazione dei suoni e dei rumori ad altri contenuti sensoriali (come ad esempio quelli visti finora, del testo e delle immagini) può essere di due tipi: sincrona e asincrona (diegetico, fuori campo ed extradiegetico). Per sincrona si intendono i suoni che hanno un immediato riscontro con ciò che si sta leggendo guardando, con il suo soggetto principale. I suoni costituiscono in questo caso la sua naturale emanazione: ad una folla il brusio o le urla, ad un ambiente naturale il vento o i versi degli uccelli ecc. Per asincrona si intende quando i suoni non costituiscono una diretta emanazione del soggetto ma fanno parte della scena in senso lato, ovvero giungono all'osservatore nel momento in cui sta osservando la scena. Questi ultimi oltre ad aggiungere informazioni, ampliano la scena, creando una sinestesia visiva per cui si crederà di aver visto ciò che probabilmente si era solo sentito.

Ad esempio se guardando la foto di un parco si sentono urla di bambini che giocano, probabilmente ad una osservazione poco attenta si crederà che quei bambini siano effettivamente rappresentati all'interno della fotografia, cosa che invece non è vera.

In qualsiasi modo siano associati allo stimolo visivo, i suoni e i rumori condizionano fortemente la visione. La scelta di utilizzare certi rumori invece di altri e la loro differente intensità può spostare l'attenzione da un particolare all'altro, o conferire all'immagine un'accezione positiva o negativa o accentuarne la sua drammaticità.

È sbagliato pensare che il suono debba essere ripreso come percepito dall'ascoltatore, in modo da essere più oggettivi possibile. Il suono, al pari dell'immagine non è oggettivo, presuppone delle scelte da parte di chi lo registra e lo rende fruibile. Esso sicuramente pone l'accento su determinati elementi della scena e ne tralascia degli altri, in base ad un ordine studiato e reso esplicito nel momento del missaggio.

L'utilizzo di librerie audio, spesso molto complete e ricche di suoni, o di suoni registrati in studio, è deprecabile a livello concettuale, in quanto l'autenticità del materiale è completamente minata, in quanto esso non ha nessun collegamento con la scena rappresentata. Tuttavia la qualità di una ripresa dal vivo sarà sempre minore rispetto ad una ripresa in studio, sia per le possibilità tecnico/logistiche, sia per le difficoltà di eliminazione delle interferenze tra le varie sorgenti sonore, sempre presenti in una scena. Inoltre, molti elementi sonori, se non si tratta di quelli prodotti dall'uomo, producono suoni sempre uguali, o per lo meno non distinguibili dal nostro orecchio. Ad es. suoni naturali come un ruscello o le fronde di un albero sono veramente distinguibili l'uno dall'altro? È indubbio che in questo modo si sta producendo una finzione, o meglio una ricostruzione della scena costruendo ed assemblando del materiale proveniente da altre fonti. Ma se invece fosse lo stesso oggetto/persona produttrice di suono, portato in studio e registrato, per ottenere la migliore qualità di registrazione? Forse non cambierebbe molto a livello concettuale, ma sicuramente dipende dai casi: siamo così sicuri che quello che conta sia la qualità e non l'autenticità del momento?

MUSICA

L'elemento musicale è esplicitamente extradiegetico, ad eccezione fatta per quando si tratta di una performance di musicisti rappresentati nella scena. Altrimenti, come utilizzare questo tipo di contenuti? Il tratto distintivo dell'elemento musicale è che appare subito evidente come esso non appartenga realmente alla scena, ovvero sia un elemento costruito, aggiunto in post-produzione. Questo suo essere dichiaratamente non veritiero in realtà gli conferisce una maggiore libertà nel suo utilizzo, poiché il fruitore non può essere disturbato dalla sua non veridicità.

Tuttavia vi sono vari criteri per decidere la distanza che il contenuto musicale avrà dalla realtà proposta. La più vicina è quando si tratta di musica diegetica, ovvero nella scena è presente un musicista, oppure una radio o televisione, o qualsiasi altra sorgente sonora. In questo caso, se si tratta di un video è auspicabile una ripresa sul campo del contenuto audio, mentre, se associato ad altri contenuti, come testo o immagini, potrebbe anche essere registrato in studio, dipende dalla scelta del progettista. Un criterio di scelta per una musica extra-diegetica è quello culturale o individuale; ogni individuo e ogni cultura ha il suo panorama musicale di riferimento. Un criterio potrebbe essere quello di coinvolgere il soggetto rappresentato e far scegliere la colonna sonora che più si addice alla sua persona. Non dovrebbe essere così semplice avendo ogni individuo dei propri gusti musicali e delle proprie emozioni associate a determinate musiche, potrebbe essere più semplice invece individuare un genere o uno stile musicale che sia particolarmente diffuso nella cultura in esame. La scelta del singolo brano in base al suo ritmo, alla presenza della voce, alla velocita, all'intensità, alla tonalità, sarà in questo caso compito del progettista, in base anche all'uso e alla collocazione della musica stessa.

La scelta più lontana dalla realtà rappresentata sarà invece quella totalmente arbitraria da parte del progettista che utilizzerà una determinata traccia audio semplicemente scegliendola in base alle sensazioni che essa suscita, prima di tutto in lui e poi probabilmente anche nell'utente fruitore.

LA MUSICA COME ACCOMPAGNAMENTO DI SEQUENZE FOTOGRAFICHE

Molto in uso nel mondo della fotografia in questo momento, utilizzate anche in esposizioni importanti a livello internazionale come Les Rencontres d'Arles, sono le presentazioni di progetti fotografici mediante un montaggio audio-video. La necessità è probabilmente nata dal bisogno di presentare più progetti fotografici su un unico supporto, eliminando il costo di stampa e di allestimento. Le sequenze fotografiche vengono infatti proiettate con un proiettore digitale, oppure divulgate come contenuto video attraverso il web.

Questo è il caso in cui l'elemento musicale si assume almeno il 50% della riuscita della performance. Esso definisce i tempi, il ritmo, il tono, lo stato d'animo e di conseguenza indirizza fortemente la lettura di quello che dovrebbe essere l'elemento principale del progetto, ovvero la fotografia. La soluzione può sembrare una sfida intrigante a un primo impatto: utilizzare pochi elementi per creare qualcosa di multimediale; ma successivamente ci si rende conto che essa, invece che aggiungere livelli di lettura all'elemento fotografico, ne toglie e ne limita la visione introducendo una nuova variabile: il tempo di fruzione. La fotografia, nel suo momento espositivo è di per sé atemporale, è la cattura del movimento non la sua riproduzione. Il movimento inoltre spesso non si limita alla successione sullo schermo di fotografie in sequenza, ma bensì introduce movimenti di zoom sui dettagli e movimenti all'interno della fotografia, nonché dissolvenze ed altri tipi di transizioni. Lo scopo è quello di porre l'attenzione sui particolari ritenuti più accattivanti dall'autore, ma facendo ciò si indirizza lo sguardo del fruitore, togliendogli quella libertà di esplorazione visiva che invece esso può esercitare in una visione statica, incuriosendosi ed indugiando sui particolari a piacimento.

Questo tipo di montaggio può quindi solamente introdurre l'argomento, creare un trailer di ciò che rappresenta il progetto, suscitare un'emozione, ma, a causa dei pochi ed estremamente costruiti elementi che presenta, non può essere la giusta modalità di fruizione di un progetto.

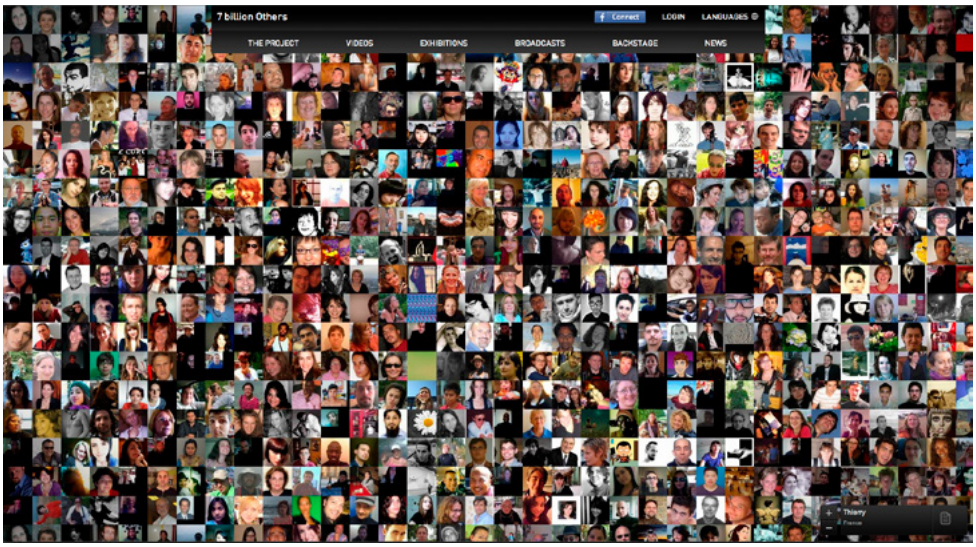
VOCE FUORI CAMPO

Un altro elemento extradiegetico è la voce fuori campo. Essa, a meno che a parlare sia il video reporter o un soggetto presente sulla scena ma non visibile, è solitamente costruita in studio.

Il valore aggiunto del testo sull'immagine va ben al di là di un'opinione applicata su una visione (al che sarebbe facile opporsi), e influisce sulla strutturazione stessa dell'immagine, inquadrandola rigorosamente. Come viene espresso da Chion, l'effetto della voce fuori campo è fortemente inquadrante, specialmente se si tratta di immagini in movimento. Egli si riferisce in particolare al commento giornalistico sul video, il quale costituisce spesso un elemento ridondante e di focalizzazione dell'attenzione su determinati particolari, si può quasi affermare che essa determini un ulteriore ritaglio all'interno dell'immagine, inducendo lo spettatore ad interpretarla solo attraverso quella sua porzione indicata.

Nel reportage ciò non dovrebbe avvenire in alcun modo; la voce fuori campo è aggiunta in un secondo momento e perciò deve essere pensata in modo da non costituire una ridondanza ma bensì un valore aggiunto alla narrazione.

Sebbene maggiormente utilizzata che nel cinema, dove perlopiù è considerata come un espediente nella sceneggiatura adottato per raccontare più fatti in poco tempo, anche nel caso del reportage sarebbe consigliabile lasciare spazio al racconto attraverso immagini, suoni ambientali e voci in presa diretta. Una eccezione può avvenire nei momenti di transizione o di viaggio e quindi introduttivi o conclusivi di un capitolo, dove, con l'intento di coinvolgere maggiormente il fruitore nell'attività del reporter, si dà voce a quest'ultimo, descrivendo e introducendo il luogo che si andrà a visitare. Un'altra eccezione è costituita da reportage nei quali non è presente l'uomo come soggetto rappresentato, ovvero sono basati su elementi ambientali, i quali potrebbero necessitare una descrizione più accurata.



Caso Studio: 7billionothers

Video, valore aggiunto o limitazione?

Dalla parola stessa cinematografia (scrittura del movimento) si capisce il valore aggiunto e la sua unicità da essa portata a livello informativo. Rispetto alla fotografia, che mira a cogliere, per dirla con Cartier Bresson, l'istante decisivo, quindi esemplificativo e sintetico di una determinata situazione, esso ci mostra la realtà molto più vicina alla percezione del nostro occhio, ovvero come un flusso continuo di contenuti. Infatti, sebbene non si tratti affatto di un flusso continuo, ma bensì di una sequenza di immagini discrete, tuttavia il loro susseguirsi ad una determinata velocità minima, consente al nostro cervello di elaborarle in maniera tale da creare l'illusione del movimento.

Il video possiede anche un'altra proprietà intrinseca, costituita dalla temporalità. La temporalità è un'arma a doppio taglio; infatti consente in modo unico di rappresentare la durata di determinati fenomeni, dunque la loro velocità e progressione nel tempo, d'altro canto implica che l'utente si trasformi in spettatore passivo del contenuto, che debba quindi assistere a braccia conserte a ciò che gli viene proposto sullo schermo. Non bisogna però sottovalutare la rilevanza all'interno di una narrazione di rappresentare la rapidità o la lentezza di un determinato fenomeno.

Mentre in fotografia l'elemento temporale può essere evocato dal fotografo attraverso ad esempio l'espediente del mosso, ovvero di una dilatazione, appunto, del range temporale coperto dall'apertura dell'otturatore. Con esso si cattura il movimento, tracciando lo spostamento del soggetto da un punto ad un altro, ma perdendo contemporaneamente la definizione del soggetto stesso, rendendo difficile la sua riconoscibilità. Il movimento

24. Giacomo Balla - Anton Giulio bragaglia, 1912

in fotografia viene quindi lasciato all'immaginazione dell'osservatore, o, se rappresentato attraverso la sua traccia temporale, viene rappresentato togliendo però importanza al soggetto.

In fotografia è inoltre impossibile distinguere un movimento veloce da uno lento, in quanto l'effetto mosso sopra descritto potrebbe trarre in inganno, facendo apparire un movimento lento come molto veloce, semplicemente perché è stato utilizzato un tempo molto lungo di esposizione. È grazie queste e molte altre ambiguità che la fotografia costituisce un potente mezzo espressivo.

IL MONTAGGIO

Il video è uno strumento analitico, in quanto non tende a sintetizzare ma piuttosto a indagare, scoprire. Questa connotazione può variare molto a seconda del tipo di montaggio utilizzato.

Quanto appena detto infatti scompare di fronte ad un montaggio rapido, utilizzato per attrarre lo spettatore. Utilizzato specialmente nei video musicali e negli spot pubblicitari il suo scopo è quello di attrarre evocando una o più sensazioni, tratteggiando un tema o un'atmosfera. Esso funziona meglio se supportato da un tema musicale che lo sorregga e crei un filo conduttore attraverso il veloce susseguirsi delle immagini.

Un montaggio del tutto diverso viene invece utilizzato nei film documentari, un genere del tutto simile al reportage fotografico ma basato interamente sulla produzione video. Il montaggio utilizzato in questo caso non ha una definizione unica e precisa e può assumere numerose forme. Sicuramente è da escludere il montaggio invisibile, non trattandosi di contenuti di finzione creati ad hoc per simulare azioni in continuità di tempo e spazio, come avviene nel cinema classico hollywoodiano. Il montaggio di un documentario è spesso legato al senso, a ciò che comunica un determinato spezzone di video.

Ad esempio nell'imponente lavoro di Yann Arthus-Bertrand 7 billion Others, è stato trovato un modo efficace per comunicare le 6000 interviste fatte in 45 paesi del mondo. L'idea è stata sviluppata a priori, ma si tratta in ogni modo di una scelta di montaggio; ovvero creare delle clip durante le quali persone diverse si susseguono una dopo l'altra, rispondendo ad una stessa domanda o a domande inerenti lo stesso tema. Gli intervistatori avevano infatti una lista di 45 domande da porre a ciascun intervistato con il fine ultimo di creare un montaggio di sequenze che rappresentassero la moltitudine di culture, stili di vita ed opinioni presenti nel mondo.

Nel documentario è spesso presente una voce narrante; in questo caso il video e la voce occorre che vadano di pari passo, mostrando ciò che viene detto ed argomentando ciò che viene mostrato.

25.

Pluralità di voci

Jean Mohr, fotografo documentarista, di origine svizzera, intraprende questo semplice gioco-esperimento, dettato dalla sua curiosità: chiede a diverse persone sia conoscenti che sconosciuti, di descrivere e interpretare ciò che vedono in alcune sue fotografie, senza che egli, il fotografo, dia alcuna indicazione a riguardo. I commenti sono vari e nessuno (a parte una studentessa) manca di ipotizzare vari elementi riguardanti il contesto, l'area geografica, la collocazione temporale, e l'azione compiuta di attesa verso qualcosa. É interessante notare come la pluralità di voci, seppure non informate rigurado al soggetto rappresentato, sia in grado di discernere la molteplicità di significati evocati da una singola fotografia. La fotografia è aperta a numerose interpretazioni e i commenti che ne derivano non è detto che non siano inerenti alla realtà della rappresentazione. É invece probabile che attraverso la moltiplicazione dei punti di vista sia possibile determinare molte diverse evocazioni della singola fotografia, che possono essere considerate come sua emanazione e come parte integrante della sua aura, concetto ripreso dalla riflessione di Walter Benjamin: l'aura è una sorta di sensazione, di carattere mistico o religioso in senso lato, suscitata nello spettatore dalla presenza materiale dell'esemplare originale di un'opera d'arte.[1]

Presentiamo qui di seguito un esempio dell'esperimento di Jean Mohr, proponendo i diversi commenti alla fotografia nella pagina a lato.

Market-gardener: The eyes of these men tell you about their lives. They've never had anything, or any advantages. Today,

1 Benjamin, Walter. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica.* Torino: Einaudi, 1966.

when things are changing politically and it seems possible for man to change his fate, such people are becoming aware of the differences between different countries.

Clergyman: Who is going to reply to them? They all look at the camera, they are all waiting for something. I like this photograph. I see in it all the problems of our Christianity. Am I going to offer them the usual *spiel,* or am I going to listen to them and share their waiting?

Schoolgirl: It's a group of poor people and they are waiting to be given something.

Banker: This image immediatly brings to mind the stirring of the Asian masses. As racial types, they have fine features, and their expression suggests that they are questioning the why of their existence, which is probably very precarious.

Actress: My first impression: a group of men like choral music. They are waiting for an answer. Or are they just looking at the photographer? The situation is very tense.

Dance-teacher: These people believe in what? It's fightening, the way they look. One would like to offer them something. Not food - it's not what they're asking for. They are waiting and they are worried. And what will they do to us, if we disappoint them? It's there, in that moment, an uncontrolled force, either positive or negative.

Psychiatrist: I wouldn't like to be in the photographer's shoes. Perhaps it's a political meeting. They are very serious and grave, these men. Scarcely a smile. All of them young. No old people, no children. All of the same age-group.

Hairdresser: They are holdin papers in their hands. They must be waiting for a signal. It's in Asia. Men waiting to be vaccinated, or waiting to vote. Their faces are all similar. And the filth. Men waiting to be paid. They are poor.

What was happening: A tea plantation in Sri Lanka. A group of workers came to hear a talk in favour of vasecomy (male sterilisation). After the talk, thirty of them agreed to be operate on straightaway, in the mobile hospital unit outside.

Didascalia della foto(pagina precedente): Srilanka, Jean Mohr, 1973

Caso Studio: The Wider Image, Reuters

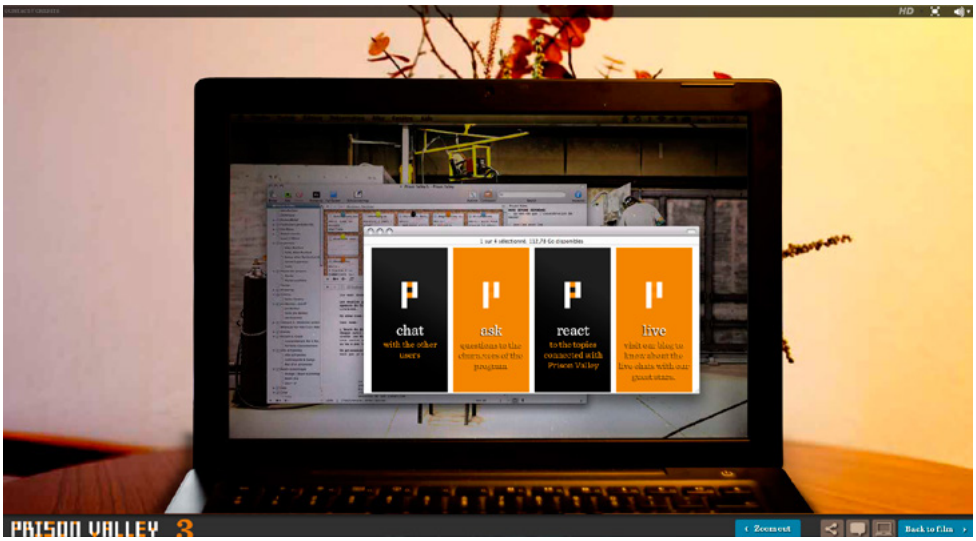
"Nella loro ambiguità le fotografie possono provocare e spingere il lettore a interrogarsi sui significati che veicolano. Possono creare confusione e stimolarne la curiosità, incoraggiandolo a richiedere voci alternative, a leggere attentamente il testo che le accompagna o a cliccare sull'immagine e passare a un'altra schermata."[1]

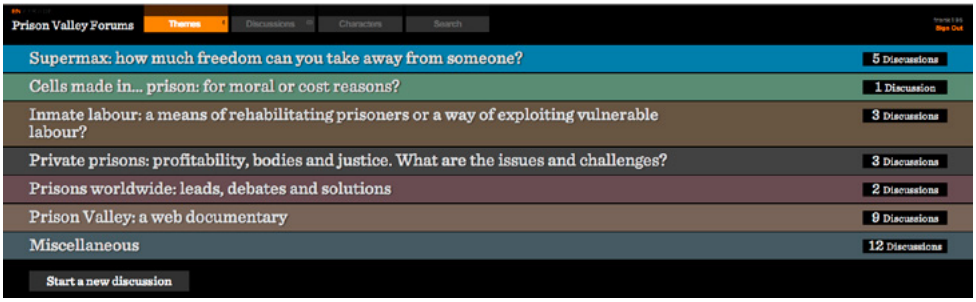
Nell'esempio riportato ciò che risulta evidente è la molteplicità di domande e di possibili risposte stimolate da una singola fotografia. Ciò che i media digitali promettono, quindi, è di avere una risposta pronta per ciascuna delle idee che il lettore vorrà seguire. Per fare ciò la progettazione deve prevedere una serie di contenuti utili a fugare ogni tipo di dubbio, ad esempio attraverso la presentazione di diversi punti di vista dell'evento fotografato, provenienti dai diversi attori in gioco in un determinato fatto reale, siano essi i soggetti, i reporter o altre persone che possono influenzare la comprensione della realtà rappresentata.

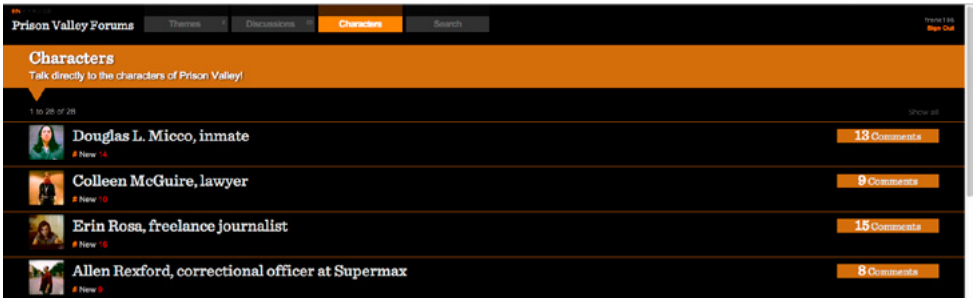
1 Ritchin, Fred. *After Photography.* W. W. Norton Limited, 2009

26. There Are Things Here Not Seen in This Photograph, Duane Michals, 1977

Nell'applicazione Wider Image di Reuters, ad esempio sono presenti dettagliate biografie dei fotografi che realizzano i reportage. In questo caso, sebbene non si tratti di informazioni strettamente connesse con il fatto in sé, è certamente utile conoscere il *background* del fotografo: quali sono le sue esperienze, la sua cultura, il suo modo di osservare i fenomeni. Interessante è quindi il lavoro mentale instintivo in cui viene indotto il lettore, ovvero quello di riempire il *gap* tra la formazione del fotografo e come esso ha deciso di realizzare il reportage. É un modo per vestire i panni del fotografo, provando a decriptare le sue scelte e cercare la propria visione della realtà proprio attraverso la comprensione di una visione altrui.


chat
with the other users
ask
questions to the observers of the program
react
to the topics connected with Prison Valley
live
visit our blog to know about the Live chats with our guest stars.
PRISON VALLEY 3
Back to film


Prison Valley Forums
Themes
Discussions
Characters
Search
Sign Out
Supermax: how much freedom can you take away from someone?
5 Discussions
Cells made in... prison: for moral or cost reasons?
1 Discussion
Inmate labour: a means of rehabilitating prisoners or a way of exploiting vulnerable labour?
3 Discussions
Private prisons: profitability, bodies and justice. What are the issues and challenges?
3 Discussions
Prisons worldwide: leads, debates and solutions
2 Discussions
Prison Valley: a web documentary
9 Discussions
Miscellaneous
12 Discussions
Start a new discussion


Prison Valley Forums
Themes
Discussions
Characters
Search
Sign Out
Characters
Talk directly to the characters of Prison Valley!
1 to 28 of 28
Show all
Douglas L. Micco, inmate
13 Comments
Colleen McGuire, lawyer
9 Comments
Erin Rosa, freelance journalist
15 Comments
Allen Rexford, correctional officer at Supermax
8 Comments

Prison Valley Forums
Themes
Discussions
Characters
Search
Sign Out
All Discussions (1 to 30 of 63)
Cell production in prison – background information
20 Comments
Read first!
Background information for the Supermax discussion
38 Comments
Read first!
The crazy story and the crazy history of 'Prison Valley'
24 Comments
Read first!

Creare dibattito

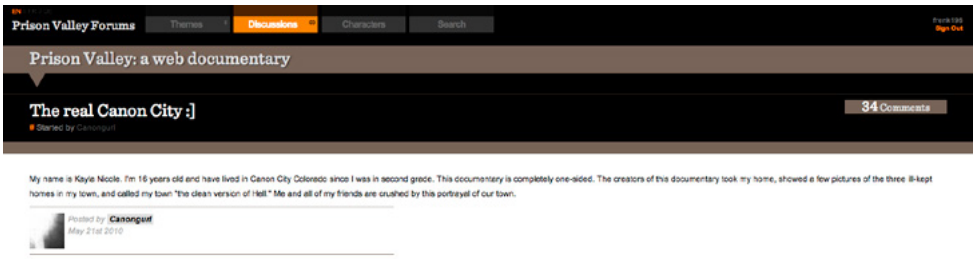
Nell'epoca in cui i giochi e l'intrattenimento sono alla ricerca di nuove idee per coinvolgere i propri utenti, nel mondo dei *web documentaries* anche solo l'apertura di un forum di discussione è un elemento drasticamente innovativo. I giochi come *Why so Serious?*, che fa parte del filone denominato degli *alternate reality game*, utilizzato per la promozione de *Il cavaliere oscuro*, costituisce una nuova forma di coinvolgimento dei giocatori. Lo scopo è quello di creare un'esperienza immersiva, partita molto tempo prima dell'uscita del film nel 2008, dove i singoli giocatori si sentano coinvolti nel determinare l'esito o far si che il racconto di una storia proceda. L'interconnessione tra reale e virtuale in questo caso è molto forte: le azioni da compiere sono nel mondo reale, ma le istruzioni e il racconto avviene nel mondo virtuale. Lo scopo è quello di creare *engagement* verso il film in uscita, ma anche quello di svelare dettagli ed approfondire discorsi altrimenti impossibili da raccontare nel corso di un film della durata di due ore.[1]

In maniera del tutto meno innovativa perché utilizza un format già consolidato da tempo come il forum, nel 2011 il documentario web *Prison Valley*, diretto da David Dufresne e Philippe Brault e prodotto da Alexandre Brachet, lo stesso team che ha prodotto Gaza/Sderot nel 2009, crea una serie di pagine di discussione su diversi temi toccati dal documentario.

Sotto certi punti di vista le due esperienze non sono così distanti; tuttavia esse possono essere viste come speculari. Il

1 Rose, Frank. *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet.* Codece ed, 2013.

Caso Studio: Prison Valley - Arte.tv



The real Canon City :]

My name is Kayla Nicole. I'm 16 years old and have lived in Canon City Colorado since I was in second grade. This documentary is completely one-sided. The creators of this documentary took my home, showed a few pictures of the three ill-kept homes in my town, and called my town "the clean version of Hell." Me and all of my friends are crushed by this portrayal of our town.

I love your cause, really, truly I do... But the way you portrayed my home is so harsh... It hurts to watch this. You only showed a few of the VERY few ill-kept areas of my town. Also, you failed to mention the good things about my town. Trust me, there are many. You can tell me that this is legit, but if you come to Canon City Colorado for yourself, you'll see it for what it truly is. Not gray skys and ill-kept buildings... But churches, and schools, and a place that doesn't live in fear as the documentary portrayed. My home is a place for relaxation, a place of beauty, and a place to raise a family. Everyone who comes, almost always comes again, simply because of the warm and welcoming atmosphere that consumes my town. If the creators ever come to my town again, I pray that they'll talk to people who've lived here most their lives, and that they'll show my lovely town as it is. Thank you.

documentario parte dall'osservazione del reale e crea discussione e interazione nel virtuale, mentre il film parte da un racconto di finzione e cerca di coinvolgere le persone anche nel mondo reale.

Lo scopo tuttavia è il medesimo: ampliare il discorso. Nel gioco, attraverso indizi e indovinelli, in quella che è comparabile a una caccia al tesoro, i partecipanti mettono alla prova la loro conoscenza della saga e, molto probabilmente, la arricchiscono acquisendo nuove informazioni, sia dal gioco che dagli altri utenti. Così nel documentario le discussioni che nascono sugli argomenti trattati danno un notevole apporto all'informazione più approfondita e alla presa di coscienza di opinioni molto differenti tra loro.

In certi casi specifici è interessante come a disporre dello spazio offerto possano essere anche le persone chiamate in causa dal documentario; i soggetti rappresentati. Si presenta nella pagina a fianco l'opinione di Kayla Nicole, un'abitante di Canon City che, evidentemente, non è d'accordo con la rappresentazione della sua città. La ragazza non è stata chiamata in causa direttamente, durante le riprese del documentario, e non è un soggetto ripreso; non ha quindi potuto dare la sua versione dei fatti in quella circostanza. Tuttavia ne ha l'occasione in questo spazio. Oltre alla sua testimonianza si aggiungono in seguito quelle di numerosi abitanti, anch'essi scontenti della rappresentazione drammatica della città, sostenendone invece la sua bellezza e ricchezza di belle persone. Gli autori rispondono a queste affermazioni chiarendo che esiste una ovvia diversità di percezione dei luoghi, per chi ci vive e per chi li visita, inoltre il taglio del documentario è quello di denuncia verso il degrado e le difficili condizioni delle carceri della Prison Valley e non quello di un'agenzia viaggi che deve convincere i turisti ad visitarne i luoghi.

Quest'esperienza è molto formativa in quanto mette in luce come sia difficile quanto interessante lo scambio di opinioni su di una personale visione della realtà.

"Il fatto che molti soggetti delle fotografie ora possano vedere le immagini - immediatamente, sulla fotocamera digitale del

fotografo, oppure non appena vengono pubblicate sul Web - significa che il fotografo può avere un nuovo collaboratore, a volte piuttosto esigente. Se un soggetto consapevole chiede di vedere le immagini subito dopo che sono state realizzate, potrebbe essere più difficile scattare foto *esotiche* o critiche. Ai soggetti potrebbe non piacere il modo in cui vengono rappresentati e potrebbero contestare il fotografo, cosa che forse aiuterebbe a correggere alcuni travisamenti culturali. Chi ha i mezzi per ricorrere a un avvocato probabilmente avrà ancora più potere."[1]

Il fotografo esterno adesso può diventare con maggiore facilità "*registratore* che documenta gli eventi in favore di chi ne è protagonista", come diceva il critico inglese John Berger.

1 Ritchin, Fred. *After Photography.* W. W. Norton Limited, 2009.

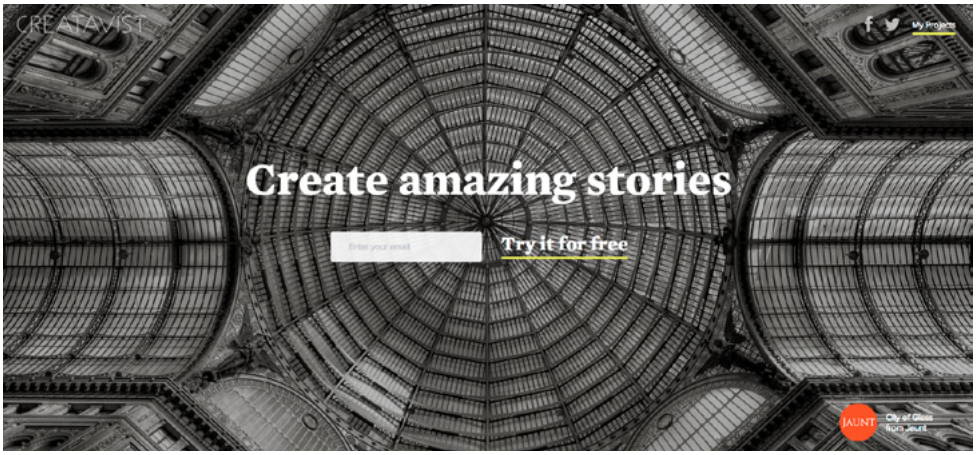
La costruzione

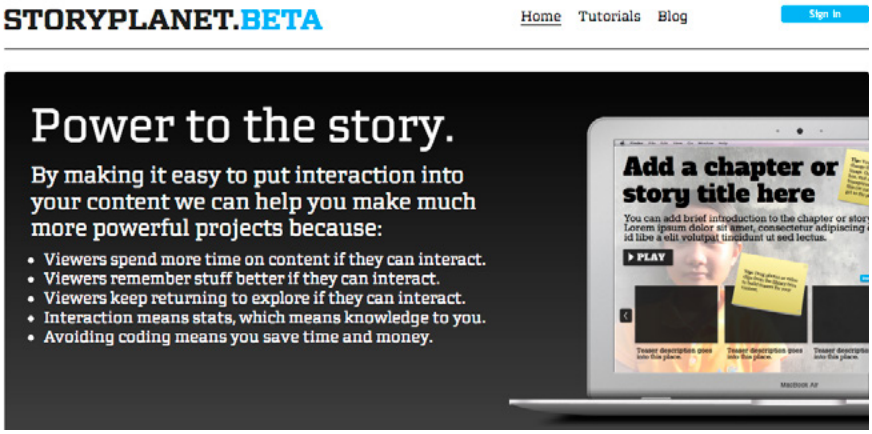
L'idea che il web possa diventare una piattaforma per raccontare storie in un modo nuovo attraverso l'utilizzo di diversi canali comunicativi, è un'idea innovativa, che non si costruisce su basi d'esperienza consolidate. Per questo motivo essa è in continua evoluzione e sperimentazione, da parte sia di grandi testate giornalistiche che nuove startup. Il suo consolidamento e definizione come strumento comunicativo è in divenire e necessita perciò l'affermazione di nuove grammatiche e codici comunicativi.

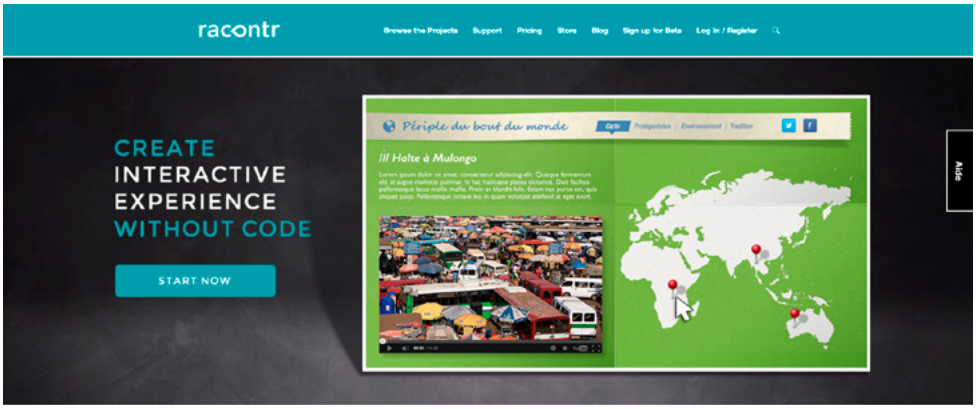
Per analizzare questo processo si è scelto di studiare il funzionamento, la logica e le grammatiche utilizzate nei primi strumenti resi pubblici per la creazione dei nuovi contenuti multimediali. Lo scopo è quello di individuare tra essi nuove terminologie, strutture ricorrenti, e costruzioni narrative, al fine di tracciare un panorama dell'esistente e trarre delle conclusioni per quelli che saranno gli strumenti del futuro.

Gli strumenti che verranno presi in esame sono, suddivisi per formati di pubblicazione:

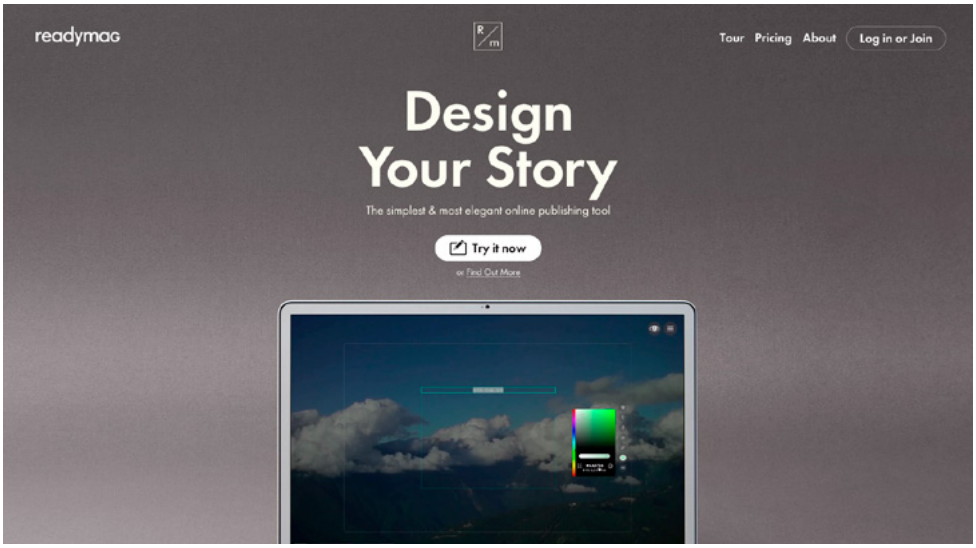
STORYTELLING

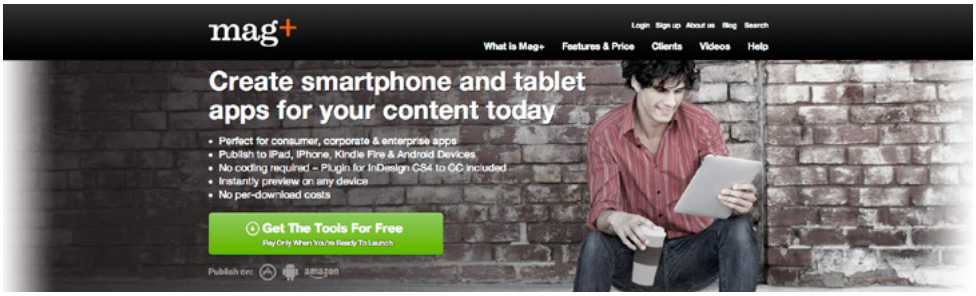




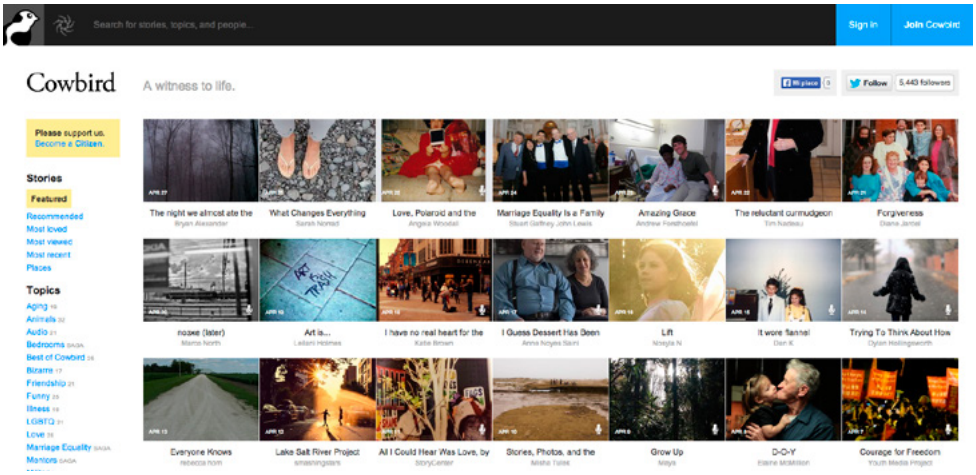


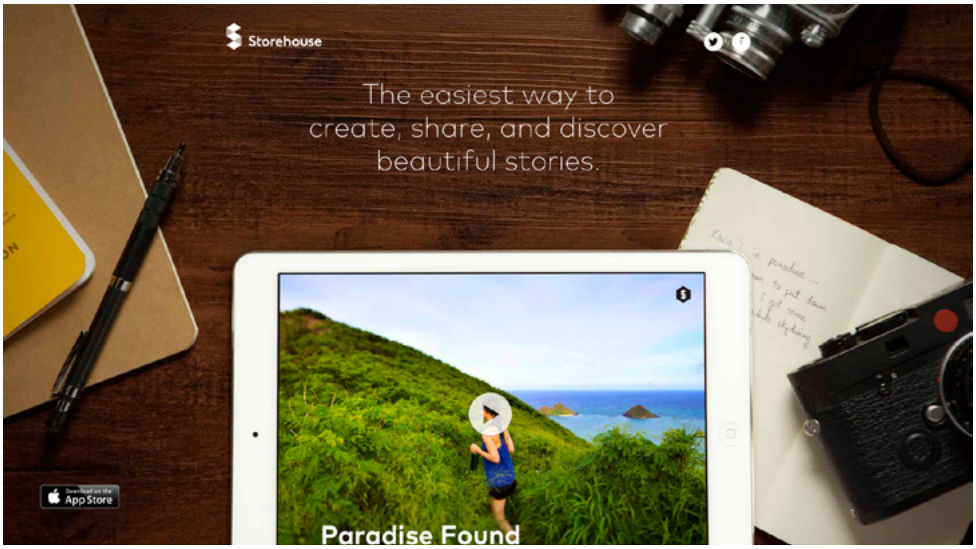
MAGAZINE

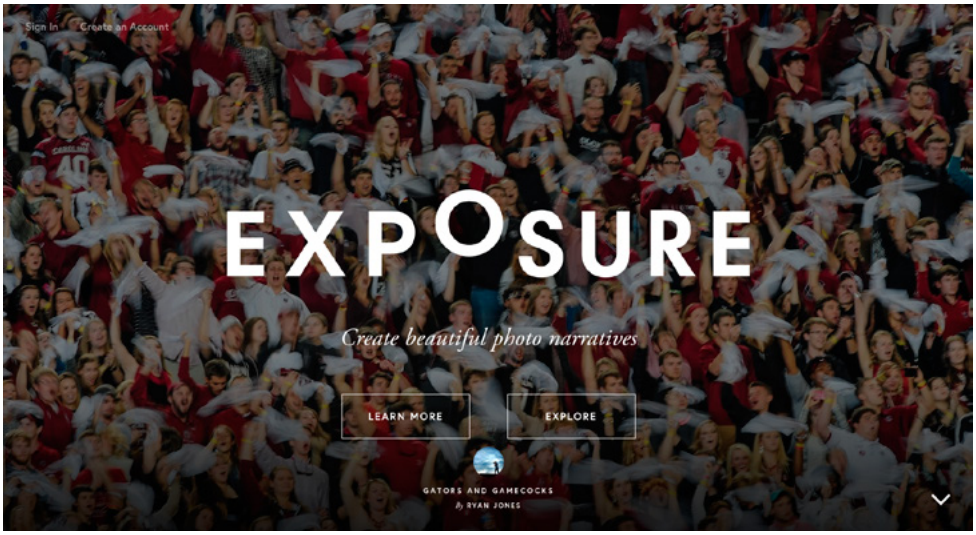

readymag
Tour
Pricing
About
Log in or Join
Design
Your Story
The simplest & most elegant online publishing tool
Try it now
or Find Out More

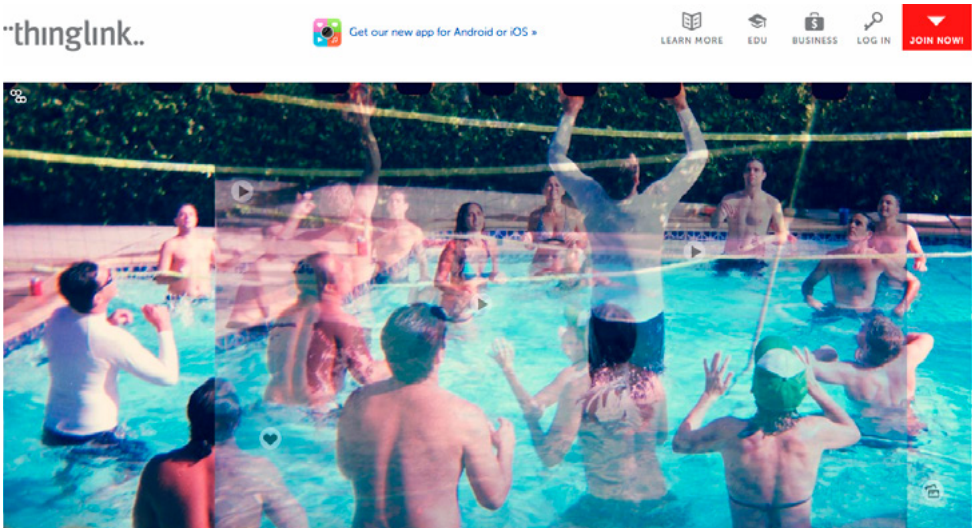

mag+
Login
Sign up
About us
Blog
Search
What is Mag+
Features & Price
Clients
Videos
Help
Create smartphone and tablet apps for your content today
Perfect for consumer, corporate & enterprise apps
Publish to iPad, iPhone, Kindle Fire & Android Devices
No coding required – Plugin for InDesign CS4 to CC included
Instantly preview on any device
No per-download costs
Get The Tools For Free
Pay Only When You're Ready To Launch
Publish on:
amazon

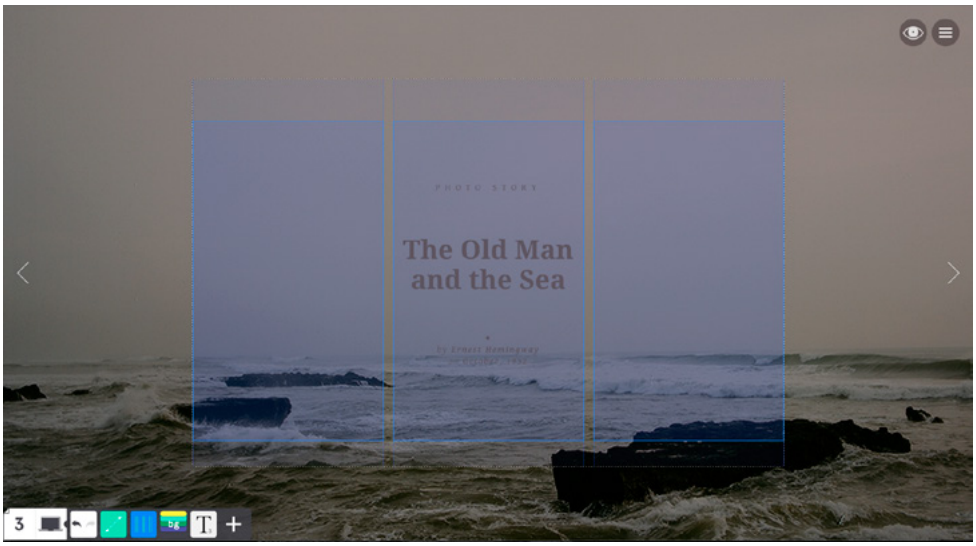
FOTOGRAFIA

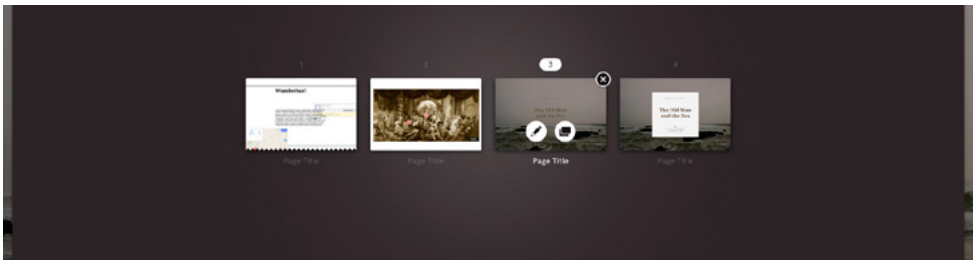

Search for stories, topics, and people...
Sign In
Join Cowbird
Cowbird
A witness to life.
Follow
5,443 followers
Please support us.
Become a Citizen.
Stories
Featured
Recommended
Most loved
Most viewed
Most recent
Places
Topics
Aging
Animals
Audio
Bedrooms
Best of Cowbird
Brains
Friendship
Funny
Illness
LGBTQ
Love
Marriage Equality
Mentors
The night we almost ate the
What Changes Everything
Love, Polaroid and the
Marriage Equality Is a Family
Amazing Grace
The reluctant curmudgeon
Forgiveness
nopee (later)
Art is...
I have no real heart for the
I Guess Dessert Has Been
Lift
It wore flannel
Trying To Think About How
Everyone Knows
Lake Salt River Project
All I Could Hear Was Love, by
Stories, Photos, and the
Grow Up
D-O-Y
Courage for Freedom

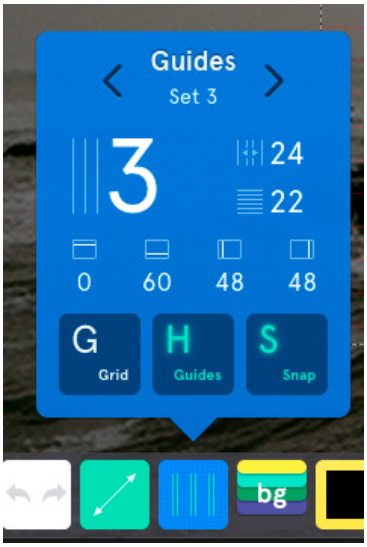

Storehouse
The easiest way to
create, share, and discover
beautiful stories.
Download on the
App Store
Paradise Found


Sign In
Create an Account
EXPOSURE
Create beautiful photo narratives
LEARN MORE
EXPLORE
GATORS AND GAMECOCKS
by RYAN JONES


thinglink
Get our new app for Android or iOS »
LEARN MORE
EDU
BUSINESS
LOG IN
JOIN NOW!







Applicazione: Readymag

Le applicazioni prese in esame sono nella maggior parte in versione beta, o sono appena state rilasciate. Molte altre sono state aperte in precedenza e chiuse in questo momento (ad esempio *storyplanet)*, a testimonianza del fatto che si tratti di un mercato che sta nascendo, in continua evoluzione e che incontra nel suo sviluppo non poche difficoltà.

Questo tipo di applicazioni sono rivolte agli utenti del web e non a professionisti; non richiedono perciò alcuna conoscenza pregressa né alcuna capacità particolare. Si tratta infatti di applicazioni semplici da usare che hanno come fine quello di ottimizzare il risultato della presentazione richiedendo il minimo sforzo all'utente.

Di contro la semplicità dell'utilizzo e lo scopo di ottenere un risultato di buon livello, sono causa diretta di una standardizzazione e serialità dei risultati. Ovvero, poiché all'utente non è richiesta alcuna competenza specifica se non quella di voler raccontare una storia attraverso le immagini, le restanti competenze necessarie alla creazione di un buon prodotto dal punto di vista visivo e con una buona struttura sono necessariamente delegate agli sviluppatori del programma. E, siccome il programma non viene riscritto in base alle esigenze di ciascun utente, è inevitabile che più utenti si trovino a lavorare sugli stessi *template.*

Gli strumenti più liberi in questo senso sono Magplus, Storify e Racontr e Readymag. Interessante l'esempio di Readymag, poiché, oltre ad offrire come negli altri la possibilità di creare pagine web in html5 con al loro interno diversi tipi di contenuti, offre un tool molto intuitivo per la creazione della griglia di impaginazione, in questo caso personalizzabile dall'utente. L'elemento compositivo è importante per un buon risultato, questo spiega poiché altri programmi non lasciano questa libertà all'utente, imponendo impaginazioni predefinite, lasciando all'utente la possibilità di agire solamente sul contenuto.

Le applicazioni sono perlopiù dei CMS -content management system- che consentono quindi la gestione dei contenuti attraverso layout preimpostati. Il lavoro di indagine sulle tecniche di presentazione fotografica non è quindi molto interessante.

STRUTTURA

Ma veniamo all'analisi della struttura e della forma che sempre più si sta delineando con la crescita di questi strumenti.

Una metafora molto utilizzata nella costruzione di senso nelle applicazione è connessa con la collocazione nello spazio degli elementi. L'applicazione è suddivisa in tasselli, ad ognuno dei quali corrisponde una scena. La posizione riciproca dei tasselli della narrazione in uno spazio virtuale, serve quindi a connotarne la valenza, ovvero la sequenzialità rispetto al precedente tassello o la non sequenzialità che lo connota come elemento di approfondimento rispetto alla tematica principale.

La posizione reciproca viene utilizzata seguendo movimenti orizzontali per la narrazione principale e movimenti verticali, per quella secondaria, di approfondimento o semplicente di naturale estensione del capitolo stesso.

La costruzione in *capitoli* o *pagine* è presente in quasi tutti gli strumenti presi in considerazione, nonché in numerosi casi studio. Un capitolo può essere semplicemente una pagina singola visualizzata sullo schermo e quindi costituire un tassello della storia, oppure può costituire un vera e propria suddivisione della storia, una parte di essa. In quest'ultimo caso non è detto che il suo sviluppo non possa essere indipendente, quindi, se la

Applicazione: Storyplanet

storia si sviluppa in orizzontale, scorrendo le pagine da destra a sinistra, il singolo capitolo si può sviluppare in verticale, permettendo la sua lettura attraverso uno scrolling verticale.

Nell'applicazione Storyplanet è presente addirittura una griglia, all'interno della quale è possibile disporre le proprie *tiles*, per comporre secondo infinite combinazioni il proprio schema di navigazione. La storia può in questo caso prescindere dall'unicità della storia principale; il movimento orizzontale, infatti, può avvenire in diversi momenti della narrazione e può essere quindi nidificato. Facendo ciò c'è tuttavia il rischio che il fruitore si trovi spaesato, non riuscendo più a riconoscere il filo conduttore del discorso.

In Highrise della NFBCA il movimento principale è quello orizzontale, mentre quello verticale, quando è disponibile, assume la connotazione di approfondimento. L'utente può scegliere quindi se indagare l'argomento o se continuare la narrazione principale, consapevole del valore, non fondamentale per la comprensione della storia, dello scorrimento verticale ovvero dell'approfondimento. In questo caso i singoli capitoli si compongono di più pagine e trovano il loro sviluppo in una sequenza orizzontale.

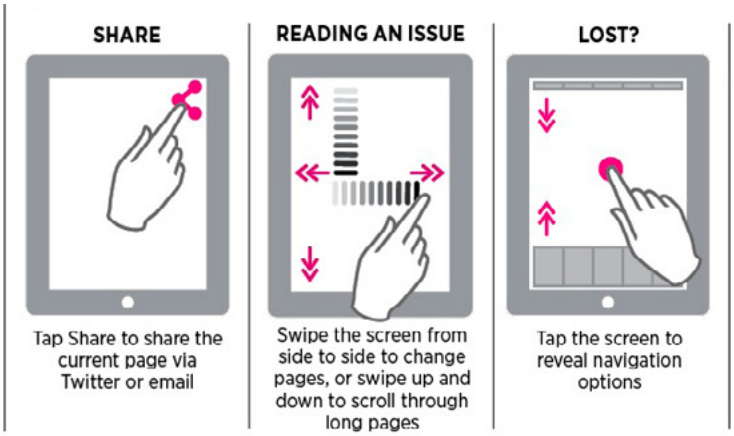
La struttura narrativa è molto importante in un artefatto

Applicazione: Magplus

comunicativo ed è fondamentale riuscire ad utilizzare al meglio i mezzi a disposizione:

"We need to radically change the way we tell our stories. It doesn't make sense to keep using old paradigms on new devices. Our main goal is to learn the best way to tell a story and stop using techniques that worked only for one platform (be it text and pictures in print, video on TV or audio on radio). With digital distribution we can mix all these techniques in a way that enables our storytelling. Those of us in newsrooms also need to change the way we plan, produce and present our stories."[1]

Pedro Monteiro, graphic designer portoghese, che ha lavorato principalmente per la rivista *Visão,* mette in luce come sia necessario creare narrazioni lineari, che non creino interruzioni nel discorso principale, pur avendo importanti elementi di approfondimento. É infatti importante non perdere l'attenzione del fruitore mentre si presenta una storia secondaria o elementi visivi di corredo ed è necessario trovare soluzioni che riescano a far convivere i due livelli di lettura, senza che l'uno interferisca con l'altro.

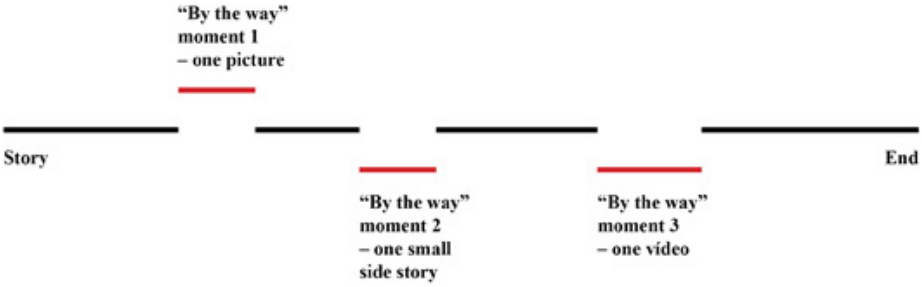


Caso Studio: British journal of photography - app

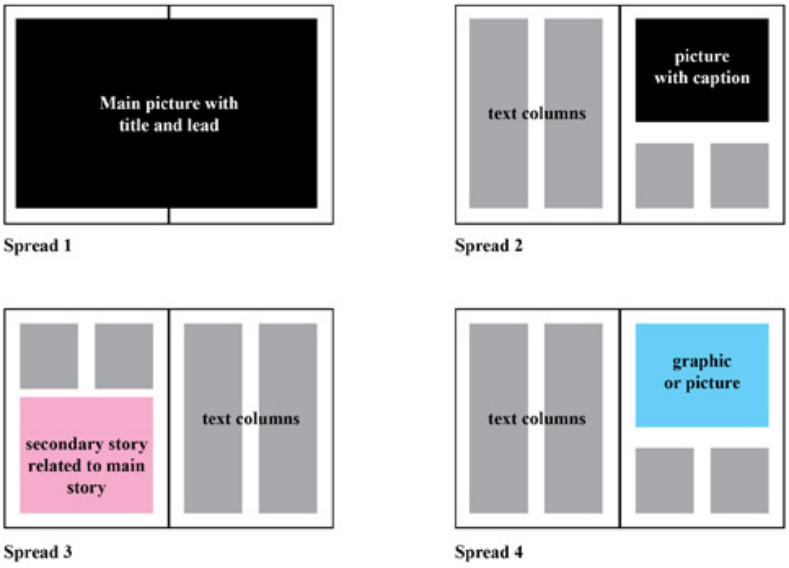
27. A fianco:Story, Interrupted: Why We Need New Approaches to Digital Narrative, Pedro Monteiro, 2011

1 Monteiro, Pedro. "*Story, Interrupted: Why We Need New Approaches to Digital Narrative – Nieman Storyboard - A Project of the Nieman Foundation for Journalism at Harvard.*" September 2011.

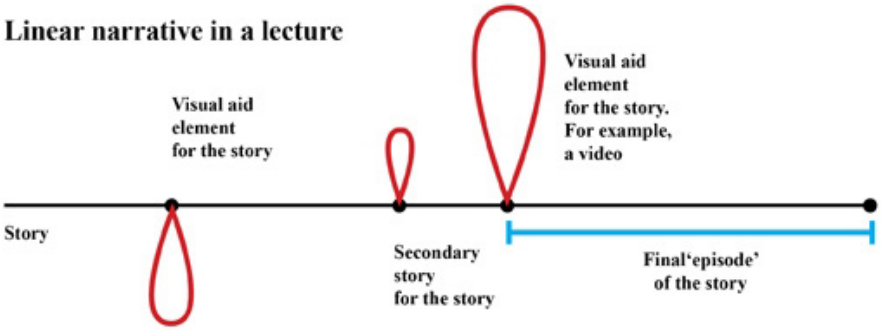
Non linear narrative in a lecture



Layout of story in a magazine



Linear narrative in a lecture



Le considerazioni fin qui esposte, derivate dall'osservazione degli strumenti a disposizione trovano corrispondenza nelle tipologie individuate da Massimo Botta nel libro Design dell'informazione[1]. Egli analizza infatti le soluzioni di accesso, navigazione e orientamento ai dati e le tecniche relative alla gestione delle schermate, suddividendole in questo modo:

- *logica della successione*, in cui l'interazione dell'utente produce il salto da una pagina a quella successiva determinando con ciò il *cambiamento della scena*;

- *logica dello scorrimento,* dove l'interazione dell'utente produce l'entrata in scena di nuove informazioni, determinando con ciò il *movimento della scena;*

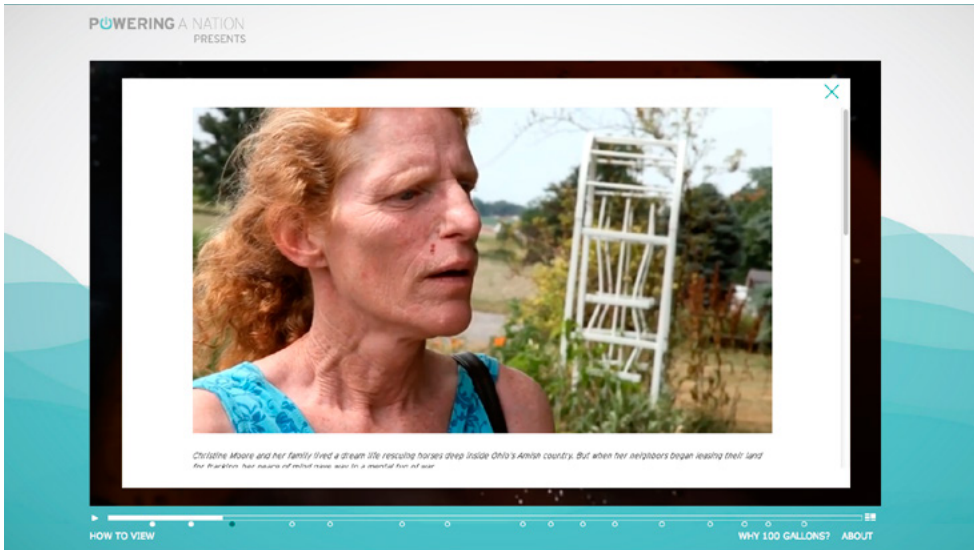
- *logica dello svolgimento* della scena rappresentativa, in cui l'interazione dell'utente produce *l'evoluzione della scena* stessa.

Quest'ultimo punto, non è stato preso in esame in precedenza poiché non è così frequente ritrovarlo nelle applicazioni. Esso è tuttavia presente nel sito web Powering a Nation, nel quale vi è una linea temporale che rappresenta l'avanzamento di un video, all'interno della quale è però possibile navigare attraverso l'utilizzo di punti posti alla base di essa che indicano le *scene* in cui è suddiviso il racconto.

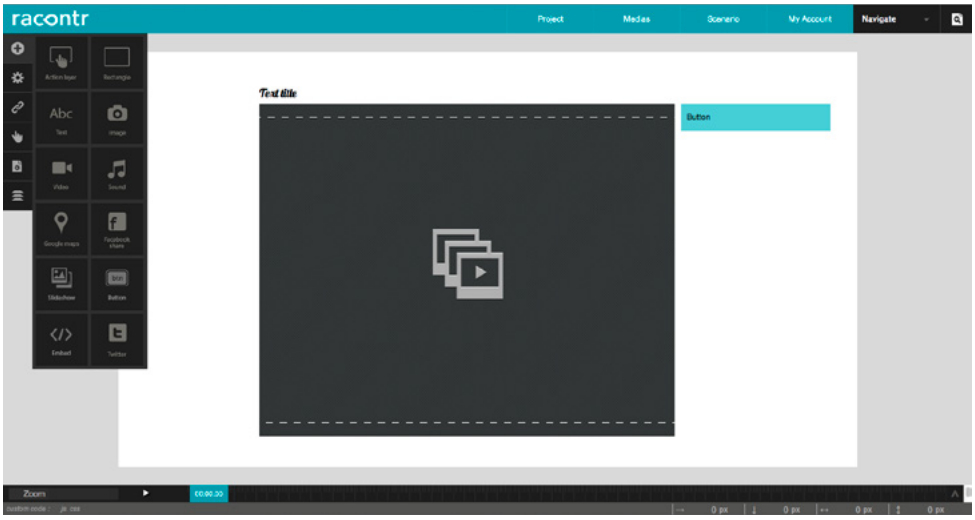
Nell'applicazione Readymag, vi è un'impostazione, rappresentata con uno swich, che consente di controllare il formato di pagina, scegliendo tra *Basic* e *Scroll,* ovvero tra pagina singola e pagina di altezza variabile, pari alla lunghezza del contenuto.

I capitoli vengono raramente dichiarati durante la fruizione. Risulta infatti spesso impossibile la navigazione da un capitolo all'altro ed occorre seguire l'ordine narrativo lineare imposto.

1 Botta, Massimo. *Design dell'informazione. Tassonomie per la progettazione di sistemi grafici auto-nomatici.* Trento: Artimedia-Valentina Trentini, 2006.



Caso Studio: Powering a nation



Applicazione: Racontr

4.

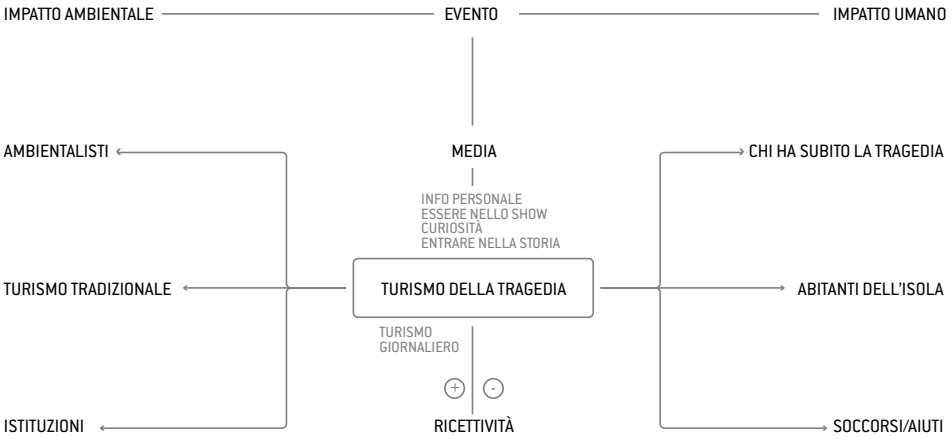
Il progetto

Il progetto affrontato si pone come scopo la sperimentazione e l'applicazione delle tecniche di ampliamento e contestualizzazione dell'immagine rilevate nel corso della ricerca. Si pensa infatti che l'atto pratico della progettazione e della realizzazione di un prototipo consenta di evidenziare aspetti positivi e negativi di determinate pratiche, fornendo spunti per una loro diversa applicazione. Non ci si è limitati ad una applicazione delle pratiche in esame, ma si è costituita una struttura concettuale che favorisce l'integrazione di più pratiche contemporaneamente, strutturate secondo una precisa logica di presentazione dell'informazione.

Si è scelto di utilizzare come supporto l'iPad o il tablet in genere, poiché lo si ritiene, nel panorama dei supporti digitali, uno strumento importante nell'evoluzione di questo tipo di prodotti e poiché, come si evince dal capitolo sulla diffusione dei supporti digitali, è il dispositivo più utilizzato dall'utenza.

L'utilizzo di questo supporto ha inoltre consentito di utilizzare determinate modalità di interazione, come il *pinch in* e il *pinch out*, considerate intuitive ed immediate ad esprimere i concetti che vi stanno alla base.

Concludendo, l'obiettivo non è certo stato quello di creare un prodotto finito, ovvero in grado di soddisfare attraverso la sua offerta tutti i bisogni dell'utente, ma piuttosto di toccare con mano quali possono essere gli effetti dell'applicazione di determinate tecniche, strutturate e con una logica, poco sperimentate dagli utenti. Non ultimo è da verificare l'effettivo contributo delle tecniche all'aggiunta di senso, di contestualizzazione dell'immagine e della comprensione del soggetto preso in esame.



Schema preparatiorio per il reportage. Elaborato prima della partenza sulla base di una ricerca sull'argomento. Sono stati individuati i principali attori interessati dal fenomeno, definendo in questo modo gli obiettivi da conseguire durante la fase operativa, in modo da non trascurare nessuna fonte di informazione utile.

Il Reportage

Il reportage, ovvero il soggetto, il fenomeno rappresentato nell'applicazione, deve essere considerato come contenuto quasi generico, ovvero costituito sì da elementi distintivi propri, come l'evolversi nel tempo, la collocazione geografica, il numero di attori coinvolti, la rappresentabilità attraverso numeri, la possibilità di reperire le informazioni, ma che, oltre alle caratteristiche diciamo di struttura, non influenza, con il suo contenuto effettivo, la fruizione del prodotto.

Si è scelto che il contenuto non debba influenzare il contenitore, quasi a voler creare un format adattabile a diversi reportage. Questa scelta è motivata dalla volontà di concentrare l'attenzione sulle tecniche prese in esame, per verificarne la loro qualità e utilità.

Tuttavia il contenuto è ovviamente l'elemento preponderante nell'applicazione quindi è inevitabile doverne parlare.

Turisti al Giglio è un progetto personale, tutti i contenuti sono frutto di un'indagine sul luogo effettuata con lo scopo di raccogliere il maggior numero di contenuti riguardanti l'argomento scelto: il cambiamento del turismo sull'isola del Giglio in seguito alla tragedia della Costa Concordia, in relazione al cosiddetto turismo della tragedia.

Il tema è stato scelto sulla base della particolarità del fenomeno; il turismo della tragedia, seppure ormai piuttosto diffuso, è uno di quegli effetti di un evento che non sempre viene preso in considerazione. Il reportage ha inoltre trattato gli effetti del turismo della tragedia, andando ad indagare ancora più a fondo sull'onda lunga del fenomeno.

La raccolta di materiale è avvenuta in maniera trasversale, cercando di rispondere a quanti più possibili interrogativi nati sull'argomento, scegliendo il mezzo di volta in volta più adatto alla rappresentazione del fenomeno in esame. Sono state condotte quindi fotografie, interviste audio e video, richieste di dati sul turismo, nonchè ovviamente sensazioni, discussioni che

hanno contribuito ad arricchire la conoscenza sull'argomento.

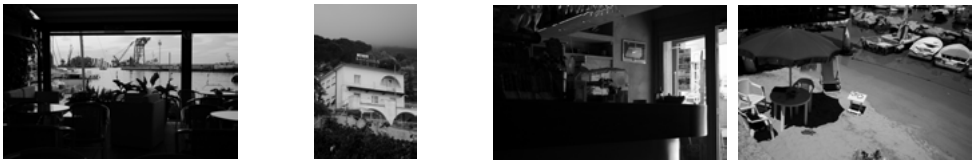
Si è rivelata di fondamentale importanza anche la documentazione e la ricerca effettuata prima dell'inzio del reportage, la quale ha messo in luce le probabili tematiche che sarebbero poi emerse, nonchè ha evidenziato - elemento di fondamentale importanza - quali potevano essere gli attori coinvolti nella tematica in esame. Questo ha reso molto più semplice la raccolta di informazioni, avendo già in mente quali potevano essere le principali fonti e quale poteva essere la struttura di ciò che si voleva rappresentare. É stato poi necessario adattarsi a ciò che si trovava di fronte, alla difficoltà nel reperire alcune informazioni. Lo schema iniziale non deve perciò essere vincolante, ma bisogna essere pronti a doverlo anche stravolgere in ogni momento, per adattarsi alla realtà a cui si va incontro.

Il progetto di reportage non ha l'ambizione di essere un prodotto professionale e può essere giudicato come ingenuo sotto alcuni aspetti, non rispondendo esso probabilmente ai canoni del giornalismo. La scelta tuttavia di produrlo personalmente è da ricondurre, oltre che a un interesse personale, alla volontà di immedesimarsi nel creatore di contenuti, per comprenderne meglio le possibilità, le difficoltà e le diverse tecniche a disposizione.

L'aspetto più rilevante emerso dall'esperienza di raccolta delle informazioni, in relazione anche con la loro successiva organizzazione, è la necessaria capacità di sintesi. Un fenomeno è sempre costituito da numerose sfaccettature e per ognuna di queste è possibile raccogliere infinite testimonianze, momenti, indizi. La bravura del reporter è quella di farsi velocemente un'idea della situazione e sapere dove, quando e a chi rivolgersi per ottenere un'informazione che può, secondo il suo punto di vista, riassumere al meglio ciò che sta vivendo o ricercando.

Questo processo di selezione e non di registrazione di tutto ciò che si incontra, aiuta notevolmente anche chi, a posteriori, magari molto lontano dall'evento registrato, si deve occupare dell'organizzazione dei contenuti. La sintesi permetterà di veicolare maggiormente il messaggio così come lo ha vissuto chi lo ha registrato in maniera diretta, ovvero il reporter.

turisti, abituali, recupero

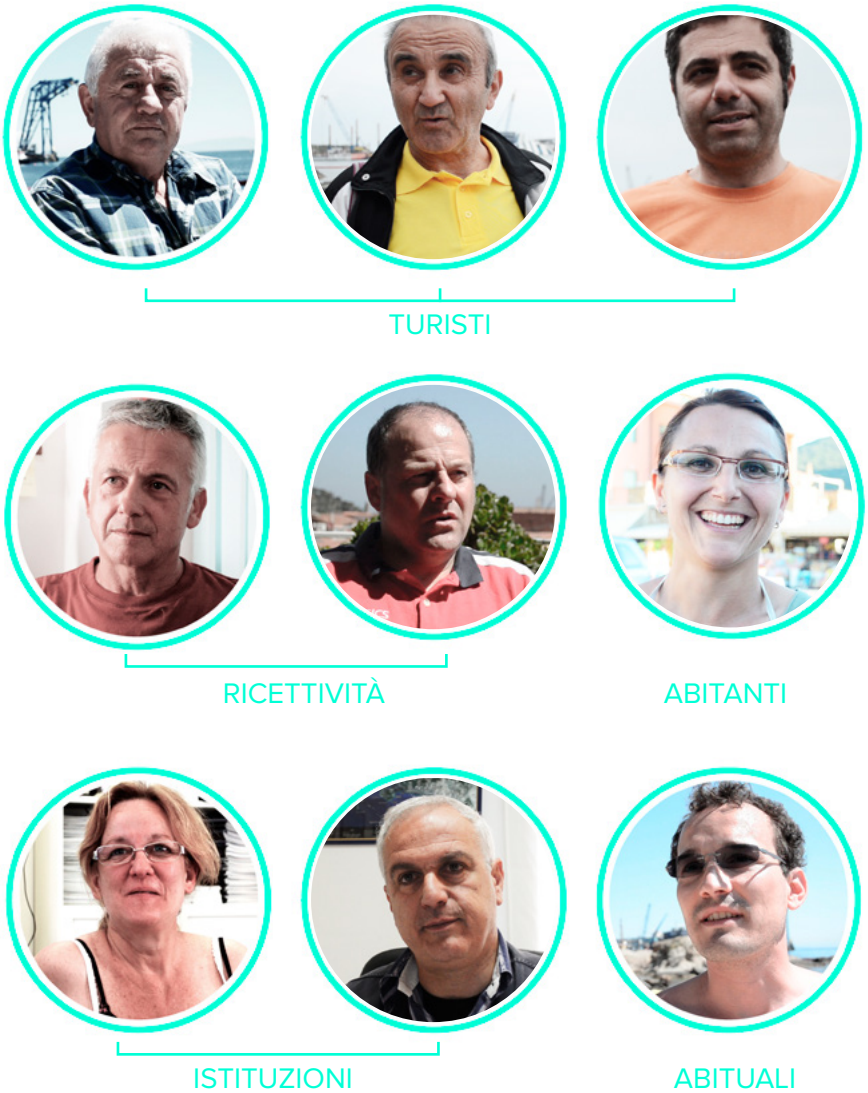


ricettività abitanti

abituali

recupero istituzioni

La sequenza principale di fotografie



I contenuti video

Lo scatto fotografico e la raccolta di materiale è avvenuta nel corso di una settimana sul posto, con una costante indagine, osservazione e diversi contatti con le persone interessate.

Gli scatti a disposizione del fotografo digitale sono sempre troppi rispetto a quelli che dovrebbero essere; il lavoro di selezione risulta quindi tutt'altro che semplice. Nella creazione della sequenza principale di fotografie l'intento è quello di creare una storia e far si che le immagini che si susseguono seguano un filo logico utile a condurre l'utente nella comprensione del fenomeno.

Ovviamente la presenza di contenuti extra ha condizionato le scelte nella creazione della sequenza; i contenuti video, ad esempio sono ricollegabili ad elementi presenti solo in alcune immagini, l'inserimento delle quali è stato perciò vincolante.

I video, infatti, sono stati raggruppati per categorie di appartenenza, ovvero, partendo dagli attori definiti in fase di preparazione, il loro montaggio e presentazione è stata fatta proprio in base a queste categorie, suddividendo quindi le *voci* intervistate in: ricettività, abitanti, abituali, istituzioni e turisti di giornata.

Sebbene si sia partiti dalla costruzione della sequenza che, secondo l'intento progettuale, doveva poter comunicare anche senza l'ausilio di altri contenuti, la costruzione della stessa è stata condizionata dai contenuti, spingendo quindi a raggruppare le fotografie per argomenti trattati. Il discorso fotografico si sviluppa seguendo le affinità e i punti di contatto tra le immagini, toccando però anche tutte le tematiche proposte.

Questa modalità di selezione e montaggio del video non è l'unica soluzione possibile; è stato provata in precedenza una soluzione che si basava sull'affiancamento di testimonianze diverse sullo stesso contenuto. Ad esempio si mostrava come diverse persone, appartenenti a gruppi di attori diversi rispondeva in maniera differente alla stessa domanda. Questa possibilità è stata scartata per permettere una più chiara definizione dei gruppi di attori e una più immediata chiarificazione del loro punto di vista.

Fotografia n.22 della sequenza principale

Gli scatti fotografici sono resi in bianco e nero sia per una scelta stilistica, per l'intento di mostrare attraverso il reportage la durezza e la difficoltà della situazione vissuta dagli abitanti del Giglio. Il bianco e nero, con un contrasto medio alto può contribuire a porre l'attenzione sulle forme, sulle posizioni e gli atteggiamenti delle persone, non permettendo allo sguardo di distrarsi attirato dai colori solitamente appariscenti dei turisti.

Dal punto di vista progettuale, invece, la scelta del bianco e nero è motivata dalla volontà di voler accentuare la presenza di contenuti aggiuntivi all'immagine fotografica. L'uso del colore nei *placeholder*, come nei contenuti veri e propri, serve ad esaltarne la loro presenza, invogliando l'utente alla consultazione.

Inoltre, sebbene si tratti di contenuti raccolti durante lo stesso reportage, l'immagine fotografica e gli altri contenuti hanno un intento comunicativo molto diverso: l'una di sintesi dell'informazione, gli altri di approfondimento e contestualizzazione. La differenza tra bianco e nero e colore serve ad aumentare la consapevolezza di questa differenza d'intenti.

La Struttura dell'informazione

Il reportage è ultimato, il materiale raccolto, inizia la progettazione dell'applicazione. Si hanno quindi a disposizione numerosi contenuti fotografici, interviste audio video, alcuni dati e altri contenuti esperienziali. La prima fase è quella della selezione, ma anche dell'organizzazione del materiale e della creazione di una struttura.

Per la struttura dell'informazione si è preso come spunto la ricerca di Massimo Botta[1], il quale distingue tre *tipologie dell'interazione diretta:*

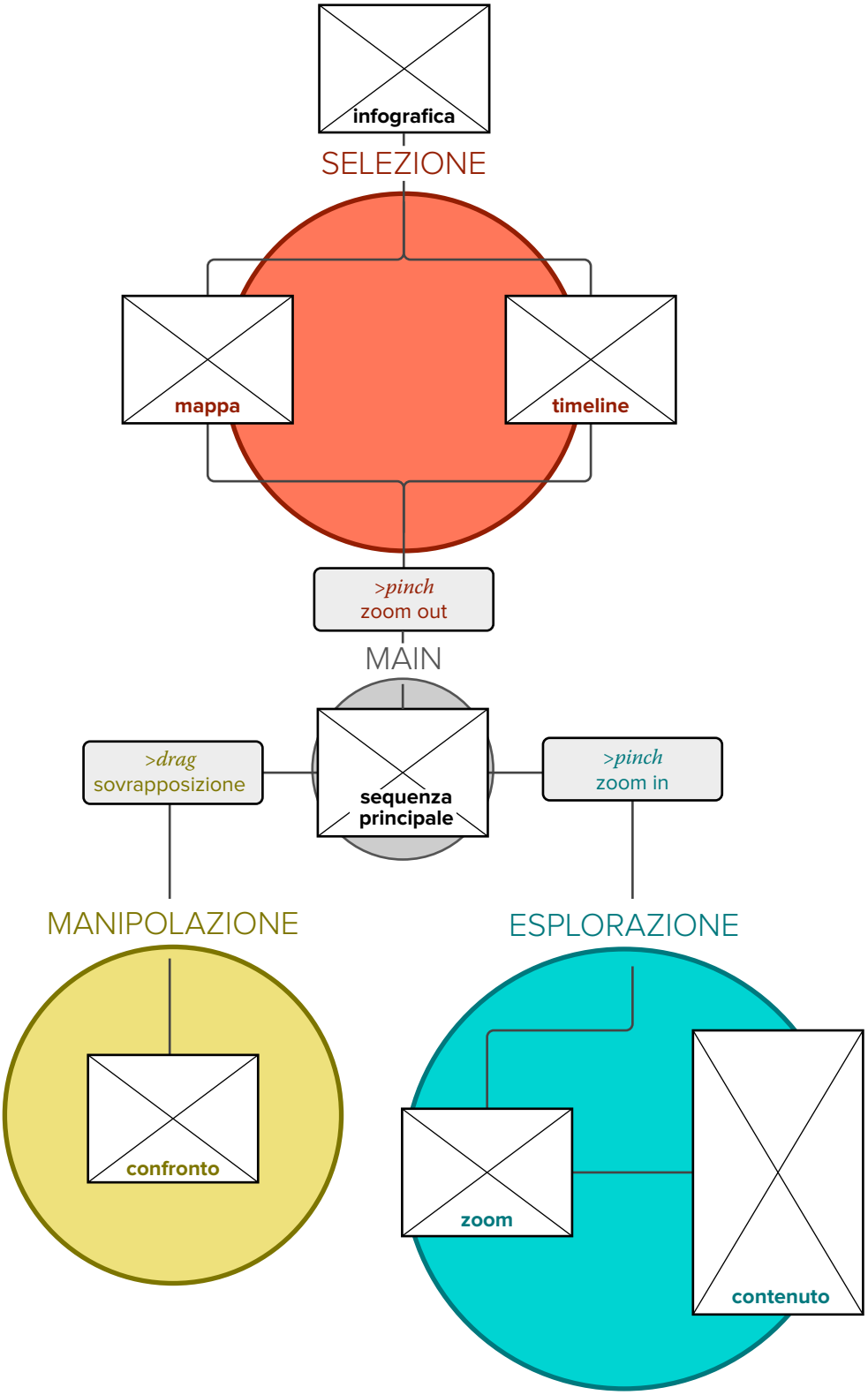
la selezione, ossia quei metodi e quelle tecniche che consentono di individuare e operare una scelta mirata delle sorgenti informative, utilizzando principalmente un impianto e degli strumenti di tipo indicale;

l'esplorazione, ossia quei metodi e quelle tecniche basate sulla libera ricognizione di uno spazio o ambiente informativo, in cui la distribuzione topologica dell'informazione è unita a dei dispositivi funzionali che manifestano una coerenza almeno locale;

la manipolazione, ossia quei metodi e quelle tecniche applicati a quei casi dove la stessa rappresentazione è concepita come sorgente informativa predisposta ad essere rielaborata e modificata dall'utente.

Sulla base di queste considerazioni è stato costruito il sistema seguente:

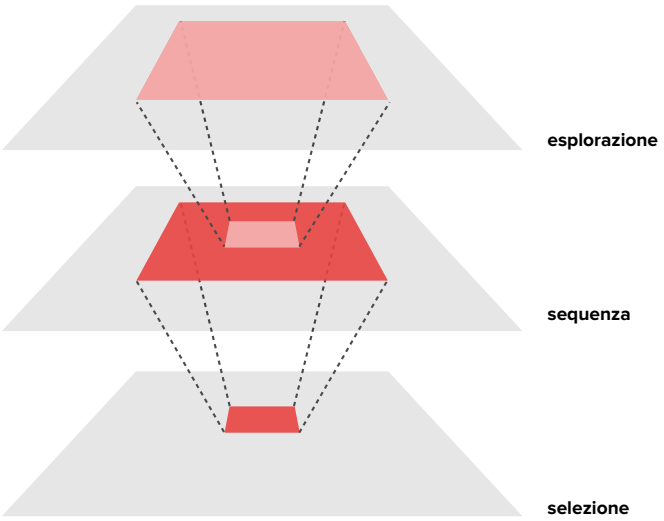
1 Botta, Massimo. *Design dell'informazione. Tassonomie per la progettazione di sistemi grafici auto-nomatici.* Trento: Artimedia-Valentina Trentini, 2006.

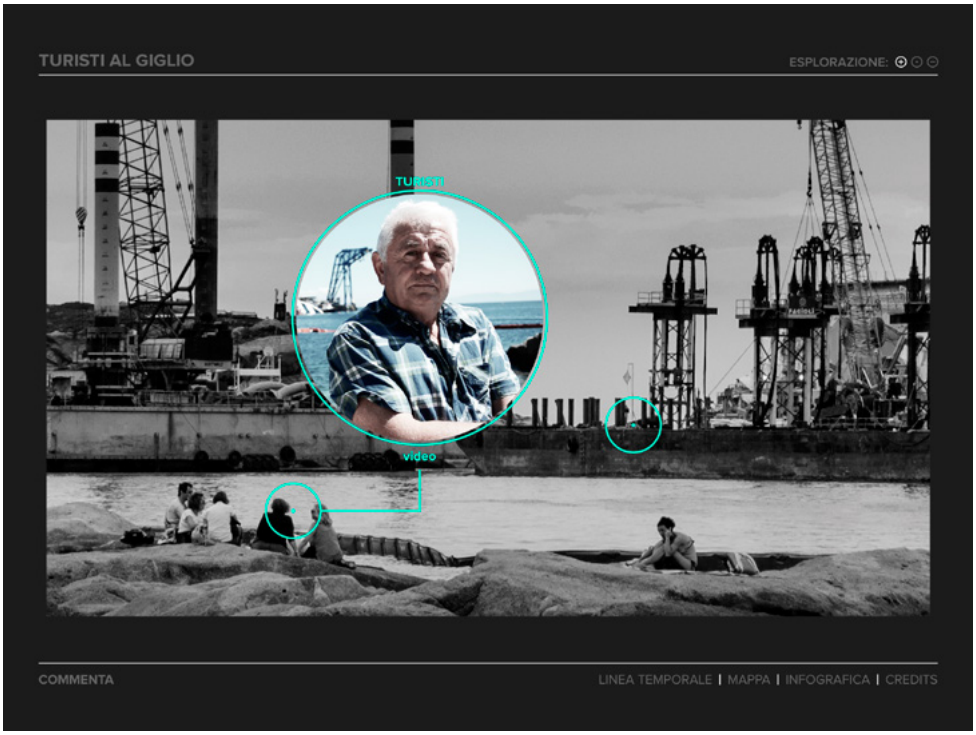

infografica
SELEZIONE
mappa
timeline
>pinch
zoom out
MAIN
>drag
sovrapposizione
sequenza principale
>pinch
zoom in
MANIPOLAZIONE
ESPLORAZIONE
confronto
zoom
contenuto

La base, il punto di partenza e di riferimento della narrazione è costituito dalla sequenza di 22 immagini fotografiche. Vi sono poi i due livelli di selezione ed esplorazione dell'informazione. Essi sono considerati insieme poiché sono consultabili utilizzando la metafora dell'avvicinamento e allontanamento dall'immagine fotografica.

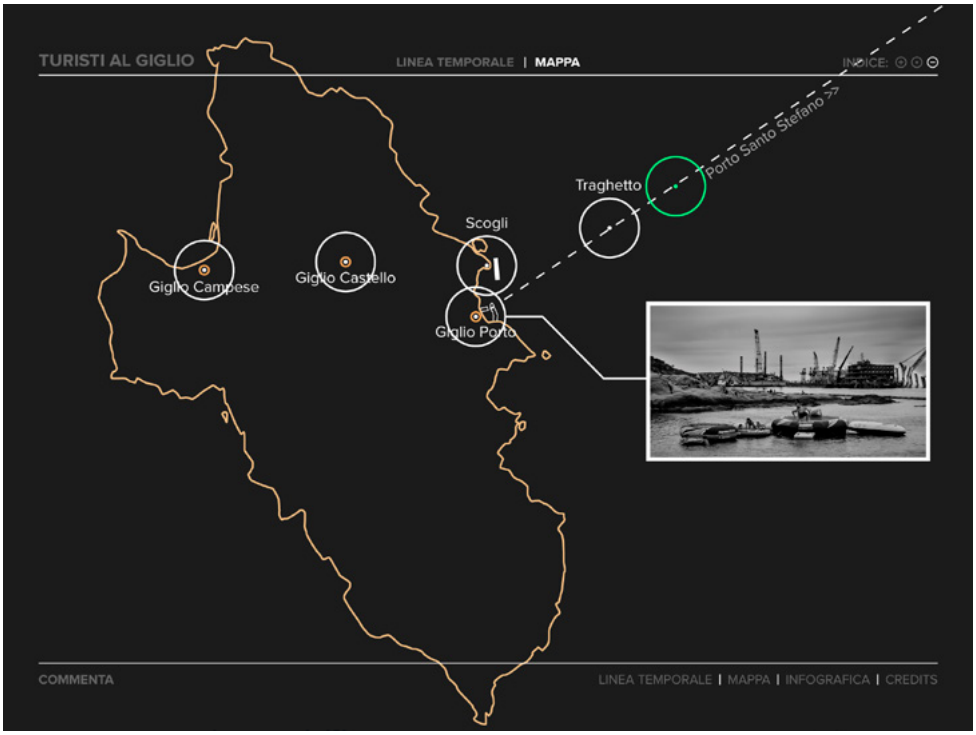
Attraverso l'esplorazione è consentito l'avvicinamento alla materia trattata, ai soggetti presenti nella fotografia, a tal punto che, proprio attraverso l'azione di *zoom in* sull'immagine, si rendono visibili nuovi contenuti, non visibili da lontano e che consentono di esplorarne il significato.

Attraverso lo *zoom out,* l'immagine fotografica diviene più piccola, vista da più lontano e va a prendere il suo posto all'interno del mosaico di tutti i contenuti presenti. Questo punto di vista consente quindi la selezione dell'informazione poiché dà una visione d'insieme dei contenuti, evidenziandone percorsi e posizione attuale. Consente quindi la scelta, avendo sottomano la visione d'insieme dei contenuti accessibili.





Progetto: Turisti al Giglio, pagina di Esplorazione della prima fotografia



Progetto: Turisti al Giglio, pagina di Selezione

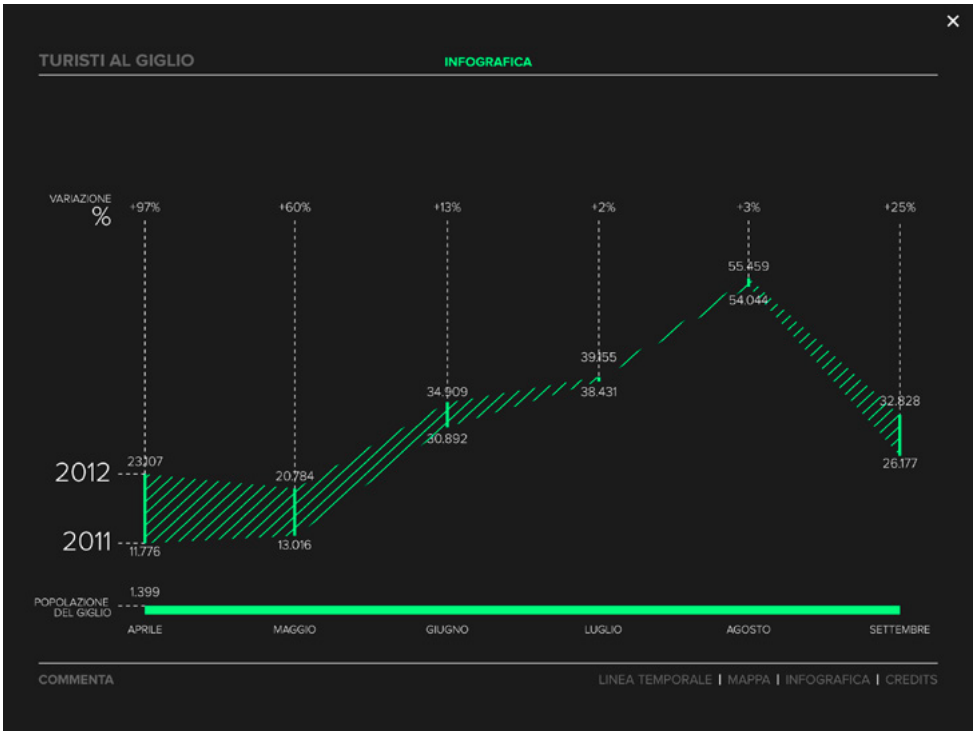
L'immagine fotografica viene effettivamente ingrandita e rimpicciolita, come si potrebbe fare con un'immagine stampata, ma con, nell'ingrandimento, un livello di dettaglio molto maggiore.

Così come la visione da più vicino delle figure rappresentate consente di distinguere meglio alcuni dettagli altrimenti invisibili, l'ingrandimento dell'immagine richiama la comparsa dei bottoni per l'accesso ad ulteriori contenuti. Questi sono creati prendendo spunto dai link contestuali, presenti in alcuni casi studio. Il link contestuale ha come peculiarità quella di fare riferimento a ciò che è rappresentato nell'immagine o a quello che esso richiama, permettendo il rapido congiungimento tra l'informazione fotografica e l'informazione aggiuntiva, in questo caso una video intervista. Per visualizzare il contenuto dell'informazione aggiuntiva non resta che selezionare il contenuto desiderato e cliccare su di esso, ci si trova quindi in una pagina di contenuto che ne consente la visione e suggerisce la visione dei contenuti dello stesso formato presenti nell'applicazione.

Tramite lo *zoom out,* l'immagine si rimpicciolisce e ci si trova nella parte della selezione, chiamata indice nell'applicazione, per coerenza con le terminologie utilizzate. La parte dell'indice si divide quindi tra linea temporale e mappa. Non necessariamente devono essere presenti entrambe queste rappresentazioni, bensì la scelta deve essere fatta in base a quelle che si dicevano essere le caratteristiche del reportage, ovvero l'importanza della sua evoluzione nel tempo, oppure l'importanza della collocazione geografica dei contenuti.

Attraverso l'indice è possibile accedere a tutti i contenuti dell'applicazione, circostanziandoli e scegliendoli in base a quale area geografica o temporale si vuole approfondire.

In entrambi gli indici è collocato inoltre un link presente solo in queste due pagine, poiché fa riferimento a dei dati puramente di contesto, non direttamente collegabili con l'elemento fotografico. I dati di contesto sono stati resi attraverso un'infografica e consentono all'utente di avere una visione ancora più distaccata dell'argomento, con dati non estremamente coincidenti con i soggetti rappresentati ma che possono, grazie all'ampiezza della loro visione, innescare nel fruitore ragionamenti pertinenti.



Progetto: Turisti al Giglio, pagina di Infografica

Progetto: Turisti al Giglio, pagina di Confronto

Oltre agli interventi di selezione e di esplorazione dell'informazione, Massimo Botta definisce come rilevante possibilità di interazione, la manipolazione dell'informazione stessa.

L'immagine fotografica può anch'essa venire manipolata in diversi modi, ad esempio attraverso la sovrapposizione. La sovrapposizione avviene con altre fotografie di momenti successivi o precedenti a quella di riferimento; a essere sovrapposte possono essere anche informazioni grafiche e testuali che possono evidenziare alcuni elementi o i rapporti di forza tra gli elementi della fotografia principale.

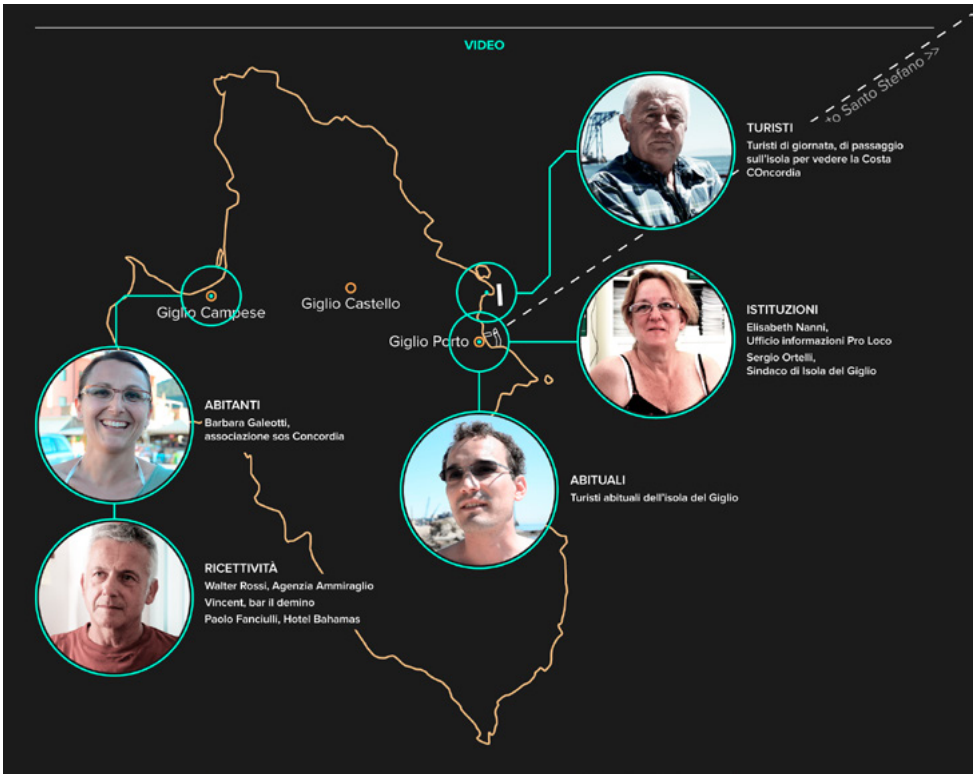
In questo caso, sulla prima immagine, è stata utilizzata la tecnica di confronto tra prima e dopo, dove l'immagine principale viene confrontata con una fotografia di qualche anno antecedente.

FOTOGRAFIA VS. IPERFOTOGRAFIA

La base della struttura dell'applicazione è costituita dalla gallery fotografica. L'idea è infatti quella di porre l'attenzione su come cambia la percezione di un fenomeno se esso viene comunicato con l'uso esclusivo del racconto fotografico, oppure se corredato da informazioni aggiuntive sia di contesto che di approfondimento.

La gallery fotografica è perciò inserita in un layout scarno, poco contrastato e che pone in evidenza esclusivamente i contenuti ritrovabili all'interno della fotografia. In questo modo in un primo momento si vuole creare appieno l'evidenza dell'ambiguità fotografica; il racconto fotografico è infatti presentato come una sequenza di immagini, dove, anche le didascalie, sono visibili solo attraverso un apposito comando. Mentre in un secondo momento, visualizzando la didascalia, esplorando l'immagine o visualizzandone la sua posizione geografica e temporale si ha una visione più completa di ciò che essa rappresenta.

Progetto: Schema dei colori in base al formato utilizzato



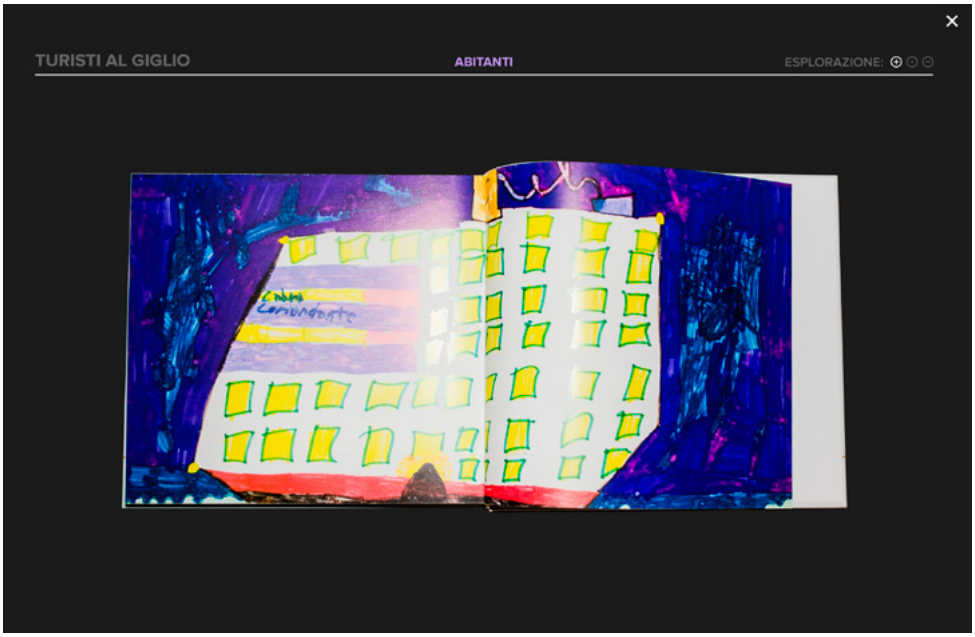
Progetto: Turisti al Giglio, pagina di Cotenuti correlati

L'UTILIZZO DI DIVERSI FORMATI

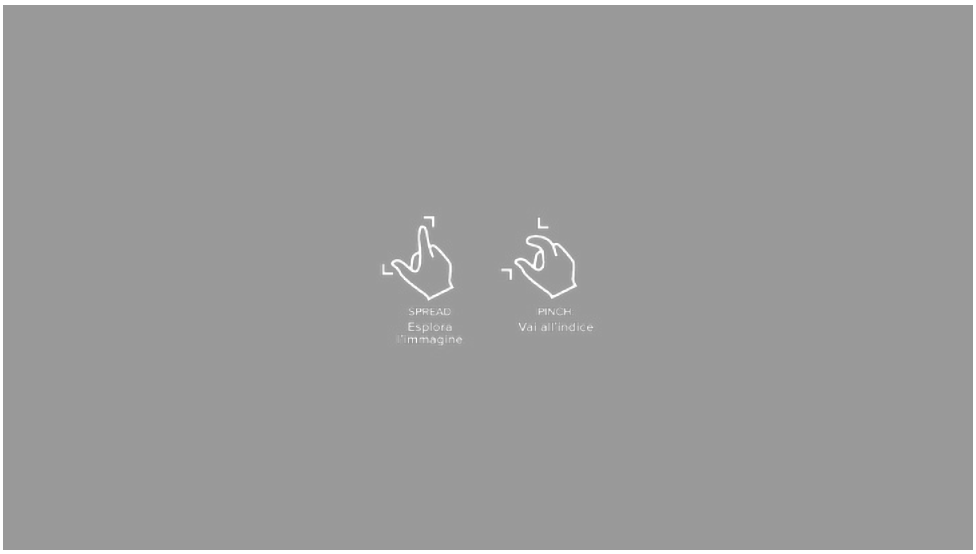
L'utilizzo della multimedialità è un elemento importante dell'applicazione, tuttavia non è fondamentale che venga trasmesso come informazione all'utente. Ogni contenuto informativo viene infatti comunicato con il migliore mezzo a disposizione per quel tipo di contenuto.

Si è scelto quindi di diversificare con diversi colori i diversi formati dei contenuti, informando l'utente prima di visualizzare il contenuto, senza però creare un vero e proprio sistema di navigazione sulla base del formato.

Solamente all'interno della pagina di contenuto è stato creato l'insieme dei *correlati*, ovvero dei contenuti aventi lo stesso formato del contenuto visualizzato.



Progetto: Turisti al Giglio, pagina di Cotenuto esterno: il libro "Quella notte un anno dopo"



Progetto: Guida alle interazioni

L'Interazione

L'interazione principale, non molto intuitiva per l'utente, poichè poco utilizzata nelle applicazioni, viene spiegata semplicemente con un tocco su ogni fotografia della gallery.

Il *pinch in* e il *pinch out* o *spread* vengono solitamente utilizzati nelle mappe per cambiare il livello di zoom o anche, più raramente, nelle fotografie, con lo stesso significato.

L'effetto nel prototipo attuale non viene reso a pieno delle sue potenzialità, per motivi tecnici di sviluppo. Tuttavia attraverso il video proposto in presentazione è possibile vedere l'effetto reale della transizione.

L'immagine deve infatti reagire come a un incremento di zoom su di essa in maniera fluida e fortemente correlata con lo scorrere delle due dita sullo schermo. Saranno quindi gli altri contenuti a comparire e a interagire in maniera autonoma con l'immagine stessa.

L'interazione principale è anche la chiave di lettura dell'applicazione stessa. Ovvero la metafora dell'ingrandimento e rimpicciolimento serve ad esprimere in maniera intuitiva il modo in cui si sta utilizzando l'immagine. Con l'ingrandimento si ha l'esplorazione e il conseguente ampliamento dell'informazione veicolata; con il rimpicciolimento si definisce la sua contestualizzazione, in questo caso la sua collocazione spazio/temporale.

Questo tipo di interazione vuole suscitare nell'utente la consapevolezza della sua possibilità di interazione con l'immagine fotografica. Essa non risulta più un'immagine ferma, racchiusa nella sua cornice, bensì si ha la percezione di poterla allargare, spostare, disporre nello spazio ed inserirla in un contesto di informazione.

Inoltre, l'apparire dei *placeholder*, fa si che l'immagine non appaia più piatta, bensì formata da numerosi elementi ed indizi sulla realtà che rappresenta. L'approfondimento di questi indizi esprime poi la complessità degli elementi, rendendo chiaro come anche una singola fotografia racchiuda molteplici storie, molteplici riferimenti ad una realtà complessa e sfaccettata.

L'aspetto di manipolazione dell'immagine fotografica non termina con il suo ingrandimento o rimpicciolimento, ma viene ulteriormente rafforzato con gli strumenti di confronto. Attraverso la sovrapposizione sull'immagine di informazioni aggiuntive, essa entra in relazione con il nuovo contenuto, assumendo nuovi significati finora nascosti.

In questo caso l'interazione è più semplice, permettendo all'utente di trascinare sull'immagine i nuovi contenuti, con un movimento molto più fisico e ispirato al reale, ad esempio alla sovrapposizione di lucidi.

Conclusioni

La ricerca svolta, partendo dall'analisi della fotografia come mezzo di comunicazione e dalle possiblità offerte dagli strumenti digitali, analizza i rapporti che possono intercorrere tra contenuto fotografico, contenuti aggiuntivi di diversi formati e la loro fruizione.

In particolare ci si è soffermati su come i media digitali possano creare un valore aggiunto per la fotografia, aiutandola nella trasmissione di senso. La fotografia risulta una buona base d'appoggio per la sua integrazione con ulteriori strumenti informativi. Le sue caratteristiche di ambiguità, ma allo stesso tempo di certezza nella citazione del reale, offrono uno spunto importante su cui basare la sua esplorazione e il suo ampliamento di significato.

Quando l'immagine fotografica, nella sua presentazione, viene integrata con contenuti e tecniche proprie dei media digitali, il suo rapporto con la realtà viene rafforzato, consentendo all'utente di avere una visione più ampia e più contestualizzata del fenomeno preso in esame.

Analizzando lo stato dell'arte della tecnologia, in merito alla costruzione di artefatti digitali multimediali e interattivi si è giunti alla definizione delle tecniche e delle grammatiche ad oggi utilizzate. Il consolidamento di queste tecniche nell'esperienza utente è ancora lontano dall'essere consolidato, tuttavia ci sono buone prospettive perché questo avvenga e si estenda ulteriormente sulla base dell'introduzione di nuove tecnologie.

Con l'applicazione attraverso il prototipo sperimentale dei linguaggi individuati, si è giunti ad una maggiore consapevolezza delle possibilità e dei limiti che questo tipo di artefatti comunicativi hanno nella trasmissione di contenuti.

Certamente le possibilità sono molteplici ed è difficile dire quali saranno le modalità di fruizione dell'immagine fotografica che verranno maggiormente utilizzate in futuro, anche perché la loro affermazione non è necessariamente connessa con la

loro effettiva funzionalità, ma viene ad esempio influenzata da logiche di mercato e affermazione di tecnologie.

Si può comunque dire, anche alla luce dei sempre più numerosi strumenti a disposizione degli utenti per la costruzione di prodotti di questo tipo, che il processo si sia avviato e che la fotografia di reportage risulti rafforzata e tutt'altro che in crisi.

Il rapporto tra ipertestualità e fotografia ha grandi potenzialità che si stanno scoprendo solo adesso ma che possono contribuire in maniera importante nella trasmissione dell'informazione e, più in generale, nella comunicazione di senso.

Indice delle immagini

1. *An Experimental Study of Apparent Behavior* by Fritz Heider & Marianne Simmel, University of Massachussetts, 1944

2. *Man with the Horse* da: Berger, John, and Jean Mohr. Another Way of Telling. Pantheon, 1982.

3. pp. 70-72 da: McCloud, Scott. Understanding Comics. Kitchen Sink Press, 1993.

4. *Nude, I7th June I984* foto di David Hockney

5. *Serra Pelada,* Fotoreportage di SebastiÃo Salgado apparso sul Sunday Times, 1987

6. Schema tratto da: McCloud, Scott. Understanding Comics. Kitchen Sink Press, 1993.

7. *Manuel,* foto di Lewis Hine, Biloxi, Mississippi, 1911

8. *Lewis Payne,* foto di Alexander Gardner, 1865

9. *Sassuolo (Modena),* foto di Uliano Lucas, 2002

10. Munari, Bruno. Fotocronache. Domus, 1944.

11. *Derrière la gare Saint Lazare,* Foto di Henri Cartier-Bresson, Parigi, 1932

12. Copertina del libro Images a la Sauvette, Henri Cartier-Bresson, 1952

13. *James dean in times square* foto di Dennis Stock, 1955. Notations by Pablo Inirio - Master darkroom printer at Magnum Photos

14. *Even this will pass* foto di Aida Silvestri, 2014

15. *Informationgraphics in context*, Peter Ørntoft, 2010

16. *19320 Dresden,* da Memories in Detroit- Jason M. Willis

17. *Still Life Blue Guitar 4th April 1982,* foto di David Hockney

18. *The map of the future,* per Wired Italia, Density Design, 2009

19. *La regina della cucina,* foto di Aurore Valade, 2010

20. *Around Ground Zero,* Laura Kurgan, 2001

21. *Nasa_Defense Meteorological Satellite Program* (DMSP) Operational Linescan System (OLS), 2011

22. *Population density,* Tim Lenton et al, 2008

23. *Manhattan 1948,* Hermann Bollmann

24. *Giacomo Balla,* foto di Anton Giulio bragaglia, 1912

25. *Srilanka,* foto di Jean Mohr, 1973

26. *There Are Things Here Not Seen in This Photograph,* foto di Duane Michals, 1977

27. *Story, Interrupted: Why We Need New Approaches to Digital Narrative,* Pedro Monteiro, 2011

Casi studio

Wider Image, Reuters, Inghilterra, 2012
http://widerimage.reuters.com/

Soul patron, Frederik Rieckher, Germania, 2010
http://www.soul-patron.com/

Journey to the end of coal, Samuel Bollendorf and Abel Ségrétin, Honkytonk, Francia, 2008
http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/

Shadowlands, Greenpeace, 2012
http://www.greenpeace.org/international/en/campaigns/nuclear/safety/accidents/Fukushima-nuclear-disaster/Shadowlands

Aysénprofundo, 2011
http://www.aysenprofundo.cl/en.php

Out my window, Katerina Cizek, National Film Board of Canada, Canada, 2010
http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow/

God's lake, Alicia Smith, Kevin Lee Burton, National Film Board of Canada, Canada, 2012
http://godslake.nfb.ca/#/godslake

Brèves de trottoirs, Olivier Lambert, Thomas Salva, Darjeeling Production, Francia, 2010
http://paris-ile-de-france.france3.fr/brevesdetrottoirs/index.php/en/#/home

Prison Valley, Philippe Brault and David Dufresne, Alexandre Brachet and Gregory Trowbridge, Francia, 2011
http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en

The dragon children, Sbs, Australia, 2011
http://www.sbs.com.au/dragonchildren

Snow fall, John Branch, The New York Times, USA, 2012
http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall

Welcome to Pine Point, The Goggles, National Film Board of Canada, Canada, 2011
http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint

Question Bridge, Chris Johnson, USA, 2012
http://questionbridge.com/

The virtual revolution, Aleks Krotooski, BBC, Inghilterra, 2010
http://www.bbc.co.uk/virtualrevolution/3dexplorer_start.shtml

Gaza-Sderot – Life inspite of everything, Arte.tv, Francia/Germania, 2008
http://gaza-sderot.arte.tv/en/#/time/95

The Whale Hunt, Jonathan Harris, Francia/Germania, 2008
http://thewhalehunt.org/

Chiloe' Stories, Rich Beckman, University of North Carolina, USA, 2004
http://chiloestories.org/home.html

Powering a Nation - 100 gallons, University of North Carolina, USA, 2012
http://poweringanation.org/

Rape in Congo, Zoé Lamazou, Sarah Leduc, France24, 2010
https://itunes.apple.com/it/app/report-rape-in-congo/id383910987?l=en&mt=8

Street Zine, Raffaele Paolucci, Raffaella Venier, Italia, 2011
https://itunes.apple.com/it/app/street-zine/id446079892?l=en&mt=8

Once, John Knight, Canada, 2011
https://itunes.apple.com/it/app/once-pilot-issue/id547291428?l=en&mt=8

Iraqui Kurdistan, Ed Kashi, Mediastorm, 2006
http://mediastorm.com/publication/iraqi-kurdistan

Blood Ivory, Brent stirton, Michael Nichols, Bryan Christy, National Geographic, 2012
https://itunes.apple.com/us/app/blood-ivory-special-report/id561743406?mt=8

British journal of photography, British Journal of Photography, Inghilterra, 2012
https://itunes.apple.com/it/app/british-journal-photography/id444722617?l=en&mt=8

Unknown spring, Jake Price e Visakh Menon, 2012
http://www.unknownspring.com/

Lives connected, Peter Mayer
http://www.livesconnected.com/

360 degrees, Alison Cornyn e Sue Johnson, Picture Projects, USA, 2001
http://www.360degrees.org/

7 billion others,Yann Arthus-Bertrand, Good Planet Foundation, 2003
http://www.7billionothers.org/

Lost and found, Claire O'Neill, Wesley Lindamood, National public radio, USA, 2012
http://www.npr.org/news/specials/2012/cushman/

Alma - a tale of violence, Miquel Dewever-Plana & Isabelle Fougère, Arte.tv, Francia/Germania
http://alma.arte.tv/en/

Bear71, Nartional Film Board of Canada, 2009
http://bear71.nfb.ca/

Via Panam, Kadir Van Lohuizen, Paradox, 2011
http://www.viapanam.org/

keep on steppin', Marjoleine Boonstra, Submarine Channel, 2012
http://keeponsteppin.submarinechannel.com/
https://vimeo.com/53614332

This land, Dianne Whelan, National Film Board of Canada, Canada, 2007
http://thisland.nfb.ca/

This land, The New York Times, USA, 2014
http://www.nytimes.com/interactive/2012/10/14/us/this-land-elyria-ohio.html

Travelogue, Donna De Cesare, Pixelpress, USA
http://www.pixelpress.org/travelogue/

Into the Arctic, Greenpeace, 2013
http://intothearctic.gp/

Storming Juno, History Channel
http://www.stormingjuno.com/

One in 8 million, The New York Times
http://www.nytimes.com/packages/html/nyregion/1-in-8-million/

The Places We Live, Jonas Bendiksen, Magnum
http://www.theplaceswelive.com/

The Iron Curtain, Peace reporter, 2009
http://www.theironcurtaindiaries.org/

Nowhere safe, Samuel Bollendorff, BDDP unlimited,
http://www.samuel-bollendorff.com/en/nowhere-safe/index.html#/intro

Firestorm, The Guardian
http://www.theguardian.com/world/interactive/2013/may/26/firestorm-bushfire-dunalley-holmes-family

Tiananmen in 1989 and Now, Yahoo, 2014
https://news.yahoo.com/interactive--tiananmen-in-1989-and-now-195352957.html

D-day landings scenes in 1944 and now, The Guardian, 2014
http://www.theguardian.com/artanddesign/ng-interactive/2014/jun/01/d-day-landings-scenes-in-1944-and-now-interactive

Produttori

National film board of canada
http://www.nfb.ca/

Arte.tv - fr/de
http://www.arte.tv/

Mediastorm
http://mediastorm.com/

Bombay Flying club
http://bombayfc.com/

National public radio - u.s.
http://www.npr.org/

Submarine channel
http://www.submarinechannel.com/

Sbs
http://www.sbs.com.au/

Pixelpress
http://www.pixelpress.org/

Next New Media
http://www.nextnewmedia.it/

Ricerca e discussione

i-docs
http://i-docs.org/

Society of news design
http://www.snd.org/

Fotoinfo
http://www.fotoinfo.net/

Journalism interactive
http://journalisminteractive.com/

Documentary Evolution
http://www.scoop.it/t/documentary-evolution

Applicazioni per gli utenti

Cowbird
http://cowbird.com/

Mag+
http://www.magplus.com/

Pictory mag
http://www.pictorymag.com/

Storyplanet
https://www.storyplanet.com

Thinglink
http://www.thinglink.com/

Soundslides
http://soundslides.com/

Readymag
https://readymag.com

Creatavist
https://www.creatavist.com/

Byliner
https://www.byliner.com/

Storehouse
https://www.storehouse.co/

Racontr
https://beta.racontr.com

Exposure
https://exposure.co/

Echograph
http://echograph.com/

Stipple
https://stipple.com/

Bibliografia

INFORMAZIONE E MEDIA DIGITALI

Abrams, Janet, and Peter Hall. *Else-Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories.* Minneapolis: University of Minnesota Design Institute, 2006.

Bain & Company. *Publishing in the digital era,* n.d.

Botta, Massimo. *Design dell'informazione. Tassonomie per la progettazione di sistemi grafici auto-nomatici.* Trento: Artimedia-Valentina Trentini, 2006.

De Biase, Luca. *"Esperienze - L'iPad per leggere le news."* Luca De Biase, October 26, 2011. http://blog.debiase.com/2011/10/esperienze-lipad-per-leggere/.

———. *"Review Article — Il Sole 24 Ore,"* March 21, 2011. http://novareview.ilsole24ore.com/articoli/110256.

Dena, Christy. *"Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments."* School of Letters, Art and Media Department of Media and Communications Digital Cultures Program University of Sydney Australia, 2009.

Franchi, Francesco, Robert Klanten, and Sven Ehmann. *Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics.* Die Gestalten Verlag, 2013.

Galbiati, Marisa. *Movie design. Scenari progettuali per il design della comunicazione audiovisiva e multimediale.* edizioni polidesign, 2005.

Jenkins, Henry. *Cultura convergente.* Apogeo, 2007.

Johnson, Michael. *Problem Solved.* Phaidon Press, 2002.

Maiocchi, Marco, and Margherita Pillan. *Design e comunicazione.* Alinea Editrice, 2009.

Manovich, Lev. *The Language of New Media.* Cambridge: MIT Press, 2001.

McLuhan, Marshall. *Gli Strumenti Del Comunicare.* Net, 2002.

Mcluhan, Marshall, and Quentin Fiore. *Il medium è il messaggio.* Feltrinelli, 1968.

Nelson, Theodor. *Virtual World without End: The Story of Xanadu.* Vol. Cyberarts. Miller Freeman, 1992.

Pillan, Margherita, and Susanna Sancassani. *Costruire servizi digitali.* Apogeo Editore, 2003.

Progetto Grafico #23 - *L'uso delle immagini.* Aiap., 2013.

Reuters Institute. *Digital News Report.* University of Oxford, 2013.

The Digital Landscape: What's Next for News? Nieman Reports. The Nieman Foundation for Journalism at Harward University, Summer 2010. http://www.nieman.harvard.edu/assets/pdf/Nieman%20Reports/backissues/summer2010.pdf.

"The Journey of Documentary - the Evolution of Documentaries." Accessed March 11, 2013. http://www.thejourneyofdocumentary.com/.

Toselli, Luca. *Il progettista multimediale.* Torino: Bollati Boringhieri, 1998.

Tufte, Edward R. *The Visual Display of Quantitative Information.* Cheshire: Graphics Press, 1998.

FOTOGRAFIA

Bainbridge, Simon. *"The Case for Digital."* The PhotoBook Review, Spring 2014. http://www.aperture.org/pbr/case-digital/.

Barthes, Roland. *La chambre claire: note sur la photographie.* Gallimard, 1980.

Benjamin, Walter. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica.* Torino: Einaudi, 1966.

Mulas, Ugo. *La fotografia.* Einaudi, 2007.

Newhall, Beaumont. *Storia della fotografia.* Einaudi, 1984.

Quintavalle, Arturo Carlo. *Messa a fuoco: studi sulla fotografia.* Feltrinelli, 1983.

———. *Ugo Mulas: Immagini e testi.* Istituto di storia dell'arte, Università, 1973.

Ritchin, Fred. *After Photography.* W. W. Norton Limited, 2009.

———. *Bending the Frame: Photojournalism, Documentary, and Citizenship.* Aperture Foundation, Incorporated, 2013.

Smith-Shank, Deborah. *"Lewis Hine and His Photo Stories: Visual Culture and Social Reform."* Art Education, March 2003.

Sontag, Susan. *Davanti al dolore degli altri.* Mondadori, 2006.

———. Sulla fotografia. *Realtà e immagine nella nostra società.* Einaudi, 2004.

Wenders, Wim. *L'atto di vedere-The act of seeing.* Ubulibri, 2002.

What's Next? Foam Magazine 29, n.d. http://issuu.com/foam-magazine/docs/all/73.

GIORNALISMO E REPORTAGE

Berger, John. *Ways of Seeing.* British Broadcasting Corporation, 1972.

Berger, John, and Jean Mohr. *Another Way of Telling.* Pantheon, 1982.

Caujolle, Christian. *Things as They Are: Photojournalism in Context Since 1955.* Aperture Foundation, 2005.

Frangione, Anna. *"La fotografia giornalistica nell'era della convergenza digitale."* Università degli studi di Siena - Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione, 2001.

Hine, Lewis Wickes, and Lee Gallery (Winchester Mass.). *Lewis Hine: Child Labor 1908-1916 and Other Photographs : January, 1998, Lee Gallery.* The Gallery, 1998.

Keller, Ulrich. *August Sander. Uomini del XX secolo.* 24 Ore Cultura, 1991.

Kobré, Kenneth. *Photojournalism: The Professional's Approach.* Elsevier/Focal Press, 2004.

Munari, Bruno. *Fotocronache.* Domus, 1944.

Photojournalism. Nieman Reports. The Nieman Foundation for Journalism at Harward University, Fall 2000. http://www.nieman.harvard.edu/reports/issue/100015/Fall-2000.aspx.

Photojournalism Dead? It's Just Changing With the Times. Nieman Reports. The Nieman Foundation for Journalism at Harward University, Summer 1998. http://www.nieman.harvard.edu/reports/issue/100037/Summer-1998.aspx.

Pogliano, Andrea. *Le immagini delle notizie. Sociologia del fotogiornalismo.* Unicopli, 2009.

Scott, Clive. *Spoken Image: Photography and Language.* Reaktion Books, 1999.

Steel, Andy. *Reportage. I grandi maestri del fotogiornalismo.* Atlante, 2007.

"The Difference between a Picture Story and a Photo Essay - Blog - Picture Editor : Photography Consultant : Mentor : Mike

Davis." Accessed February 19, 2014. http://www.michaelddavis.com/blog/2010/6/3/the-difference-between-a-picture-story-and-a-photo-essay.html.

Visual Journalism. Nieman Reports. The Nieman Foundation for Journalism at Harward University, Spring 2010. http://www.nieman.harvard.edu/reports/issue/100060/Spring-2010.aspx.

Voyages of Discovery Into New Media. Nieman Reports. The Nieman Foundation for Journalism at Harward University, Spring 2009. http://www.nieman.harvard.edu/reports/issue/100056/Spring-2009.aspx.

STORYTELLING

"10 Rules for Visual Storytelling « Teaching Online Journalism." Accessed March 4, 2013. http://mindymcadams.com/tojou/2011/10-rules-for-visual-storytelling/.

Alexander, Bryan. *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media.* Praeger, 2011.

Campbell, David. *Visual Storytelling in the Age of Post-Industrialist Journalism.* World Press Photo Academy, April 2013. http://www.david-campbell.org/wp-content/documents/Visual_Storytelling_in_the_Age_of_Post_Industrial_Journalism_World_Press_Photo_Multimedia_Research_Project_by_David_Campbell.pdf.

Chatman, Seymour. *Storia e discorso.* La struttura narrativa nel romanzo e nel film. Il Saggiatore, 2010.

Chion, Michel. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema.* Lindau, 2009.

Hartley, John, and Kelly McWilliam, eds. *Story Circle: Digital Storytelling Around the World.* 1st ed. Wiley-Blackwell, 2009.

Kalow, Nancy. *"Visual Storytelling: The Digital Video Documentary,"* 2011. http://issuu.com/cds.duke/docs/kalow_final2_print_acrobat7/27.

Klanten, Robert, Sven Ehmann, Floyd Schulze, and Andrew Losowsky. *Visual Storytelling: Inspiring a New Visual Language.* Die Gestalten Verlag, 2011.

Leonello, Emma. *"Comunicare con la narrazione interattiva digitale."* Politecnico, 2004.

Madden, Matt. *99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style.* 1st ed. Chamberlain Bros., 2005.

McCloud, Scott. *Understanding Comics.* Kitchen Sink Press, 1993.

Miller, Carolyn Handler Handler. *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment.* CRC Press, 2012.

Monteiro, Pedro. *"Story, Interrupted: Why We Need New*

Approaches to Digital Narrative – Nieman Storyboard - A Project of the Nieman Foundation for Journalism at Harvard." Nieman Storyboard, September 2011. http://www.niemanstoryboard.org/2011/09/08/story-interrupted-why-we-need-new-approaches-to-digital-narrative/.

"Photography and Narrative: What Is Involved in Telling a Story?" David Campbell. Accessed January 2, 2014. http://www.david-campbell.org/2010/11/18/photography-and-narrative/.

Queneau, Raymond. *Exercises in Style.* Translated by Barbara Wright. 2nd ed. New Directions, 1981.

Rose, Frank. *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet.* Codece ed, 2013.

"The Concise List of Overdone HDSLR Video Cliches | Bombay Flying Club." Accessed March 4, 2013. http://bombayfc.com/the-concise-list-of-overdone-hdslr-video-cliches/.

Vitella, Federico. *Il montaggio nella storia del cinema: tecniche, forme, funzioni.* Marsilio, 2009.