

INTRODUZIONE

La produzione multimediale nell'ambito della comicità ha recentemente incrementato la sua diffusione, in particolare dopo l'introduzione di Internet avvenuta nel 1989. Il riferimento alla multimedialità è qui inteso in relazione ai computer, pur se il termine ha ed ha avuto una valenza più ampia in relazione a diversi media come i testi, i suoni e le immagini.

Per la comicità, come per tutte le altre forme di comunicazione, le potenzialità dei nuovi mezzi informatici giocano un ruolo essenziale nel consentire una diffusione dell'informazione più rapida ed efficace. L'utilizzo di tali mezzi deve adattarsi al contenuto specifico: operare in tale settore significa sfruttare gli aspetti tecnici in grado di evidenziare il significato del messaggio da trasmettere, al fine di rendere ulteriormente efficaci le potenzialità espressive e comunicative.

È possibile realizzare Siti Web con una grafica esteticamente gradevole, che corrisponde ai desideri degli attori comici ed ai gusti del pubblico. In particolare, la diffusione capillare delle informazioni che viaggiano attraverso questi nuovi canali comunicativi può meglio incontrare le esigenze dell'utente finale, il quale, grazie ai motori di ricerca, può visitare il Sito cercato, per soddisfare i propri interessi e le proprie curiosità. Il Sito Web permette inoltre di creare un legame, anche solo virtuale, tra l'artista e il suo pubblico, che può seguire le tournée di un'artista comico, vederne il profilo artistico e conoscerne gli spettacoli recenti o di prossima programmazione.

Altrettanto importanti sono le potenzialità informatiche in altri campi paralleli: dalla gestione degli spettacoli, alla loro programmazione, alla preparazione delle scene e scenografie teatrali, all'animazione di disegni su Web o riprese video, alla produzione di *videostreaming*, fino a possibili realizzazioni tridimensionali, come l'esempio *Looo*, la prima animazione 3D di Bozzetto realizzata nel 2004. Ulteriori potenzialità di comunicazione sono offerte da sistemi relativamente semplici, ma molto efficaci, quali l'invio di informazioni sugli spettacoli teatrali e l'effettuazione di prenotazioni tramite Siti Web, messaggi SMS, MMS, e-mail, ecc.

Ovviamente è necessario che il realizzatore di Siti Web, nell'applicare tutte le possibilità offerte dalle nuove tecnologie, sia profondamente consapevole dei desideri finali degli attori e del pubblico e trasmetta nel modo migliore, più immediato e completo, il messaggio appropriato.

Un aspetto importante è quello di trovare un modo diretto e comunicativamente efficace per applicare la creatività e la percezione visiva nella realizzazione di prodotti multimediali. Si concretizza così l'aspetto della comunicazione che sfrutta al meglio il canale visivo, fondamentale per il comico per enfatizzare la sua attività per tutti gli spettatori ed in particolare per quanti incontrano limiti di comprensione linguistica, in quanto provenienti da regioni con dialetti differenti o da nazioni con lingue diverse.

A maggior ragione, il canale visivo è indispensabile, come canale sostitutivo di quello uditivo, in soggetti non udenti. L'handicap uditivo comporta, oltre ad una visione del mondo un po' particolare, forse più diretta ed immediata, un maggiore sviluppo della sensibilità visiva e dell'intuito per la comunicazione e l'immagine nel suo complesso.

In questa tesi porterò le mie esperienze personali, frutto di riflessioni e di esperienze pratiche, nate dal vivo interesse per le immagini e per la grafica, per i cartoni animati, per i fumetti umoristici come Topolino e

l'abilità nel disegnare i loro personaggi, come alternativa alle difficoltà di comprensione della lingua orale, dopo aver perso l'udito all'età di tre anni. Successivamente, le scelte formative, come la maturità artistica, dei corsi di specializzazione in grafica Web ed il corso di laurea al Multidams, mi hanno consentito di approfondire gli aspetti teorici e pratici della comunicazione e di utilizzare al meglio i diversi strumenti disponibili per comunicare con gli udenti, per esempio attraverso SMS, videotelefonini, e-mail e soluzioni multimediali avanzate.

In seguito all'elaborazione di tali riflessioni, mi sono dedicato ad arricchire i Siti Web o altri supporti multimediali, curando gli aspetti della trasmissione grafica di sensazioni, attraverso l'uso di animazioni bi e tri dimensionali. Ho recentemente assistito al teatro *Laterna Magika* di Praga ad uno spettacolo molto interessante, nel quale delle immagini e dei video venivano proiettati contemporaneamente alla recitazione degli attori. L'utilizzo di questa tecnologia rendeva la scena più ricca e contribuiva alla trasmissione di sensazioni particolari ed alla comprensione dello spettacolo.

Uno dei limiti degli spettacoli teatrali, ed in particolare di quelli comici, satirici e di cabaret è la difficoltà nel seguire i dialoghi laddove sussista un handicap uditivo: la principale difficoltà rimane nel percepire l'integralità e l'immediatezza del messaggio comico. Tale lacuna è oggi superabile grazie alla disponibilità dei sottotitoli. Il loro uso fortunatamente si sta diffondendo sia nelle trasmissioni televisive che nelle altre forme di produzione multimediale, quali i DVD.

Esistono difficoltà obiettive nel preparare i sottotitoli per gli spettacoli dal vivo, nei quali l'essenza del messaggio stesso è concentrata nel gioco di parole e la formulazione delle stesse riveste un'importanza fondamentale in base alla pronuncia, ai toni utilizzati, alle pause, a ciò che viene detto ed a quanto non viene detto ma volutamente taciuto e lasciato sottointeso.

Da qui scaturisce questa specie di sfida verso me stesso, grazie all'aiuto dei professori ed assistenti che hanno voluto accompagnarmi in questa tesi ed alle ditte presso le quali ho svolto periodi di tirocinio e di esperienza sul campo in questo settore. In tali occasioni ho potuto evidenziare gli aspetti in grado di supplire al canale uditivo carente, arricchendo in altro modo il messaggio. Tali suggerimenti sono stati apprezzati dai colleghi della ditta del tirocinio e dai comici per i quali ho creato dei Siti Web. Continuo quindi, anche attraverso questa tesi, questo percorso di sensibilizzazione delle persone coinvolte nella comicità e multimedialità, augurandomi che questa sfida possa rinnovarsi e stimolare la ricerca e la sperimentazione di nuove soluzioni.