

Figurativizzare lo spazio e il tempo

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figurativizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

La progettazione dello spazio

- Scopo dell'architettura non è costruire edifici ma dare **forma all'esperienza** di chi vive gli spazi
 - Fornendo quello che non è dato in natura: protezione, comodità, sicurezza
- Architetti e designer hanno lo scopo di supportare l'esperienza dell'utente e farli felici
 - Gli edifici o gli oggetti progettati possono rendervi felici o depressi
 - Qual'è la qualità che li rende ottimali? Non facile da definire ma quando li usate lo sapete

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figurativizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Il processo del design

- Cosa contraddistingue gli oggetti ben disegnati?
- Una qualità non definibile con un unico aggettivo (Christopher Alexander):
 - *Vivi* – pieni di energia
 - *Completi* – non manca nulla
 - *Comodi* – è bello averli intorno
 - *Liberi* – non sono costretti in modo innaturale
 - *Esatti* – come dovrebbero essere
 - *Eterni* – come ci fossero sempre stati e sempre ci saranno
 - *Senza ego* – connessi con l'universo
 - *Liberi da contraddizioni intrinseche*

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figurativizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Spazializzare e temporalizzare

- Concepire e allestire uno spazio e un tempo per un racconto significa produrre una **messa in scena**
- Deve scatenare nell'utente gli effetti di senso voluti e controllati
- Es: tema della evasione dal carcere-fortezza ne *Il conte di Montecristo*
 - L'evasione rinvia ad un livello più profondo (e quindi astratto) alla volontà dell'eroe di ricongiungersi con l'O_v = Libertà

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figurativizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Il tema dell'evasione

- Il tema dell'evasione potrebbe essere spazializzato e temporalizzato in modi diversi:
 - Da una segreta medievale
 - Da Alcatraz
 - Da un campo prigionieri di guerra durante la II guerra mondiale
 - Una evasione nel tempo: nel futuro o nel passato
 - Nella fantasia, come Peter Pan
- L'eroe (**evasore**) potrebbe essere incarnato (**attorializzato**) in molti modi diversi:
 - Un vecchio smilzo
 - Un giovane robusto e atletico
 - Un bambino coinvolto in un'avventura più grande di lui
 - ...

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figurativizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Spazializzare e temporalizzare

- Scelto il modo (in termini di attori, spazio, tempo) in cui voglio svolgere il tema dell'evasione è necessario costruire un mondo di figure compatibili e congruenti
 - La messa in scena deve risultare **plausibile**
- Es: tema della evasione dal carcere-fortezza ne *Il conte di Montecristo*
 - Ci saranno (o meno), secondo la loro plausibilità 'storica':
 - Sbarre segate
 - Lenzuola annodate
 - Sirene e grida d'allarme
 - Filo spinato
 - Oscurità
 - Fascio luminoso rotante
 - ...
 - Devo documentarmi per essere credibile e non fare errori clamorosi

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figurativizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Il design dello spazio

- Per essere sicuri che i tempi e spazi scelti siano adeguati alla storia bisogna porsi alcune domande:
 - Quali sono i temi che attraversano la storia?
 - Evasione
 - Quali valori sono sottesi a tali temi?
 - Il Soggetto vuole ricongiungersi con la sua Libertà
 - Come ho scelto di figurativizzare in termini di attori, spazi e tempi questo tema?
 - Il Soggetto-Eroe è un uomo giovane, prestante e atletico
 - Evade dal carcere-fortezza del Castello di If
 - Siamo in Francia prima metà '800, tra Bonaparte e monarchia
 - Devo introdurre nuovi particolari per rendere credibile questa messa in scena?
 - Sì, devo fare una ricerca storica sulle carceri di metà '800, ospitate in fortezze medievali

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratvizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Documentazione

- Come erano le carceri-fortezza a metà dell'ottocento?
 - Raccoglio la bibbia della messa in scena
 - Più dettagli riesco a collezionare, più alto sarà il grado di descrizione che riesco a raggiungere



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratvizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Progettare le scene: lo spazio virtuale

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratvizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Lo spazio virtuale

- Come in architettura lo spazio virtuale va progettato per forgiare l'esperienza dell'utente
- Spazi in cui gli utenti devono entrare per viverli
- Architettura o design non creano l'esperienza direttamente ma controllano gli elementi che guidano gli utenti

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratvizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Disegnare lo spazio virtuale

- Come per i giochi lo spazio può essere discreto o continuo: scacchi, puntino crocetta, monopoli
- Le diverse scene possono essere arrangiate in diversi modi:
 - lineare, ci si muove solo avanti e indietro
 - a griglia, ci si muove nel piano in 4 direzioni, facile da capire e da implementare
 - punti separati nello spazio, movimenti casuali

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratvizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Spazio reale vs spazio virtuale

- Lo spazio virtuale appare spesso strano
- Si possono realizzare topologie impossibili
 - Stanze una dentro l'altra: se non crea disorientamento questo non da fastidio all'utente
 - Difficile la traduzione da 3D a mappe 2D
 - Concettualizziamo il legame tra una uscita e il prossimo spazio, ma non vediamo quello che è dietro a un muro
 - Vediamo la topologia locale e non globale

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratvizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Organizzare lo spazio virtuale

- Landmark
 - Vanno progettati, rendono lo spazio memorabile e riconoscibile come nello spazio reale
- Scala
 - Attenzione va posta alla scala degli oggetti per evitare senso di affollamento.
 - Ma la percezione può discostarsi dalla scala reale

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

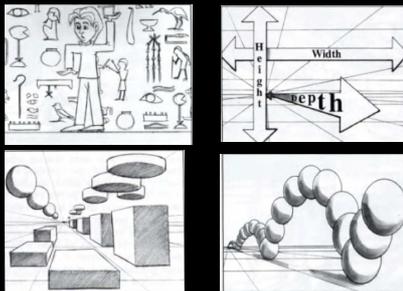
Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Progettare le scene: il disegno

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

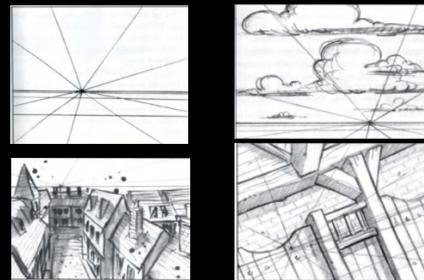
La prospettiva l'illusione della terza dimensione



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Il punto di vista (POV) nella prospettiva centrale



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Prospettiva centrale

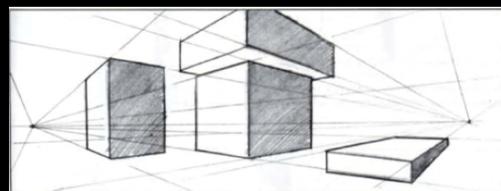


- Melozzo da Forlì, Sagrestia di S. Marco a Loreto
- Andrea Mantegna, la Camera degli sposi a Palazzo Ducale Mantova

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

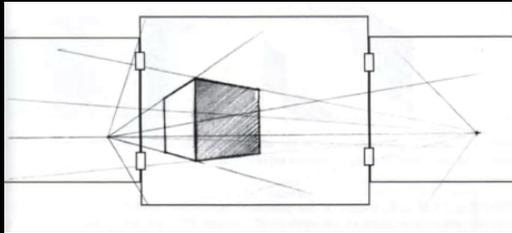
Il POV nella prospettiva a 2 punti focali



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

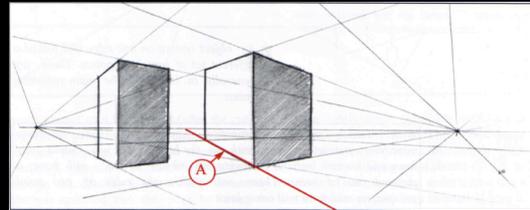
A volte il foglio non basta...



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Errore

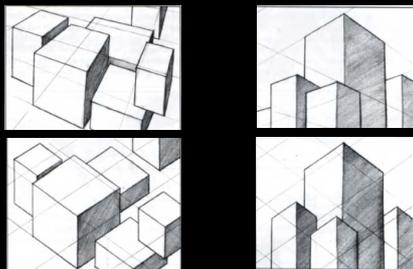


- Il blocco di destra appare ruotato perché la linea A converge a un punto di fuga errato

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

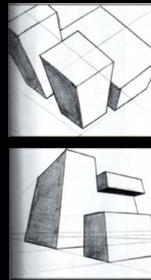
Il POV nella prospettiva a 2 punti focali



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Il POV nella prospettiva a 3 punti focali



Ampiezza e profondità paralleli alla griglia ma altezza converge in in terzo PF sotto. La telecamera appare molto più alta

Ampiezza e profondità paralleli alla griglia ma altezza converge in in terzo PF sopra. La telecamera appare molto più bassa

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Il POV nella prospettiva a 3 punti focali



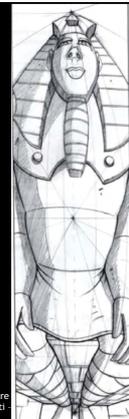
Ampiezza e profondità convergono in punti di fuga sull'orizzonte (molto alto) e l'altezza converge in un punto di fuga in basso

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Il POV nella prospettiva multifocale

Immagine volutamente deformata come vista da una lente *fish eye*. Ci poniamo al centro della statua e la possiamo guardare verso il basso o verso l'alto.
Spostando i punti focali otteniamo deformazioni diverse.



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti

La prospettiva forzata nelle panoramiche



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

La prospettiva forzata nelle panoramiche



I cut-off (sempre in rosso) indicano ciò che di un'inquadratura sarà davvero mostrato sullo schermo

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

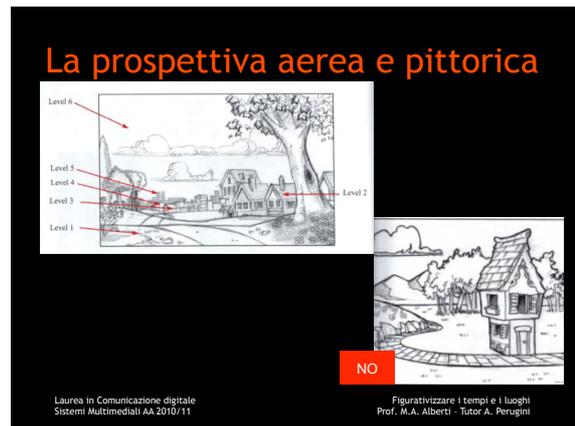
La prospettiva aerea e pittorica



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

La prospettiva aerea e pittorica



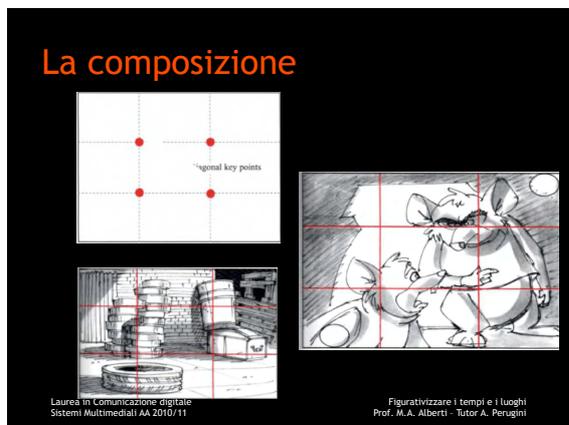
Level 6
Level 5
Level 4
Level 3
Level 2
Level 1

NO

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

La composizione



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

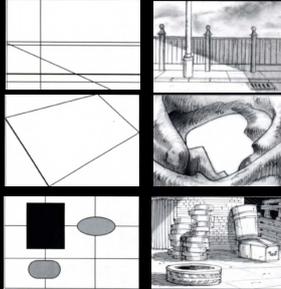
Linee guida per l'occhio



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Linee guida



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

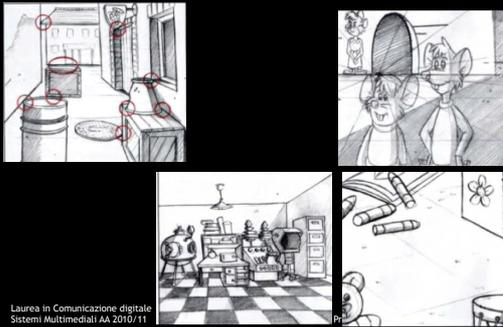
Composizione: aspetti da considerare

- Equilibrio
- Direzione
- Ordine / disordine
- Densità dell'informazione
- User focus

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Errori compositivi



Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

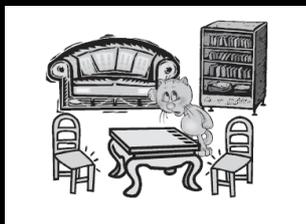
Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Scala e allestimento

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Visione in 3° persona

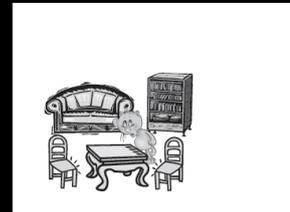


Troppo affollato per una visione in terza persona

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Stanza grande, oggetti piccoli

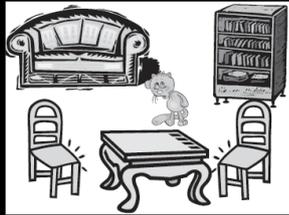


Percezione di stanza grande ma ammasso di oggetti

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Stanza grande, oggetti grandi

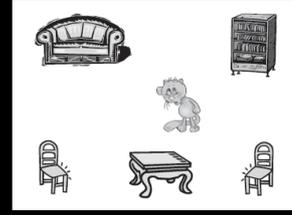


Voi siete troppo spaesati e piccoli

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Stanza grande oggetti sparsi

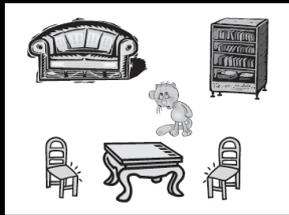


Lasciando gli oggetti della dimensione originale, la stanza grande e disponendo oggetti nello spazio: innaturale

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

Stanza grande, oggetti grandi e sparsi



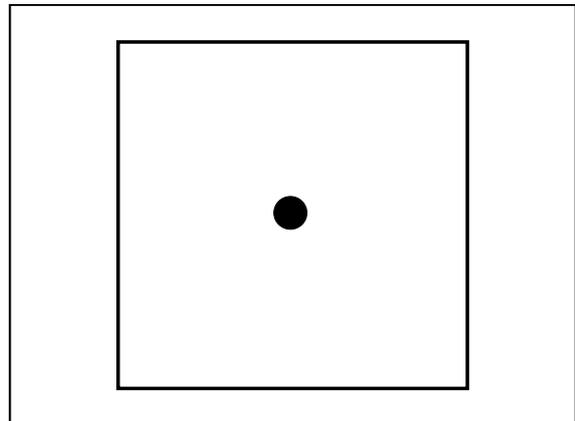
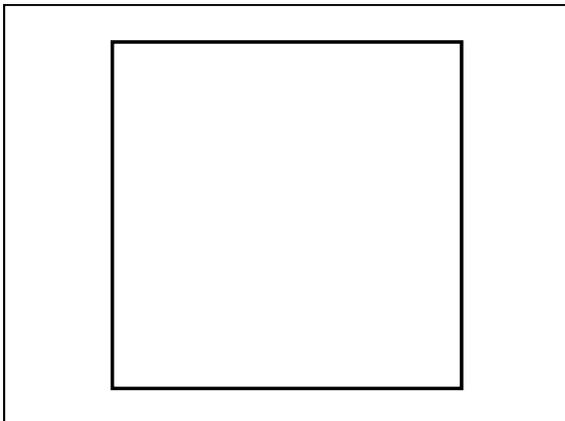
Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

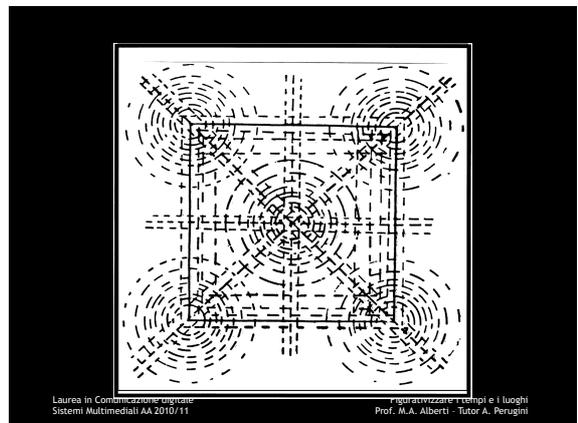
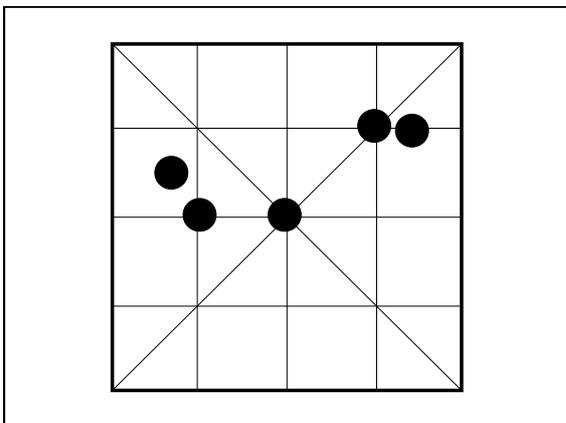
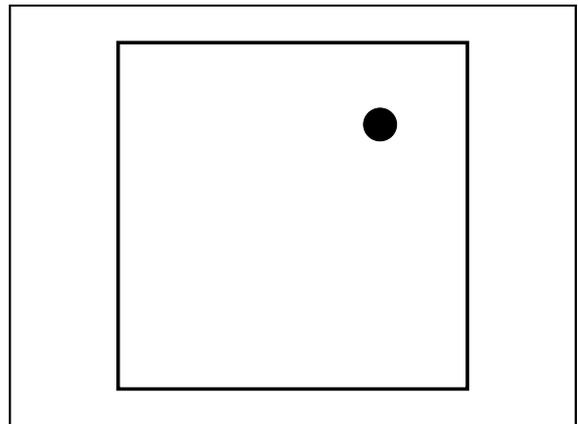
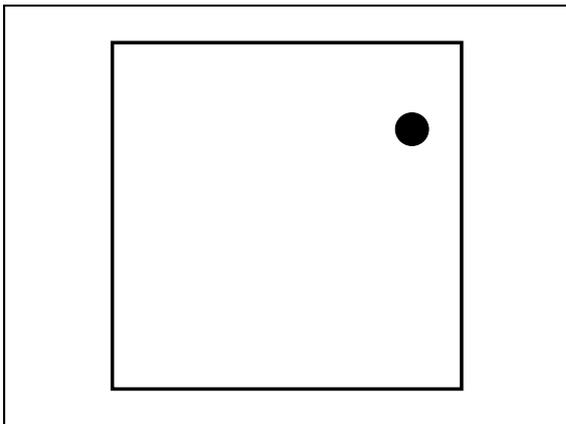
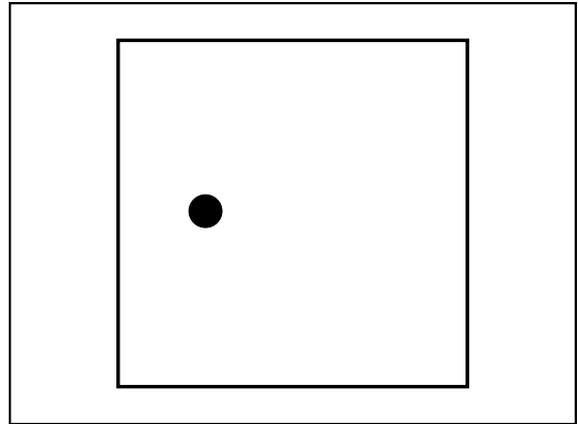
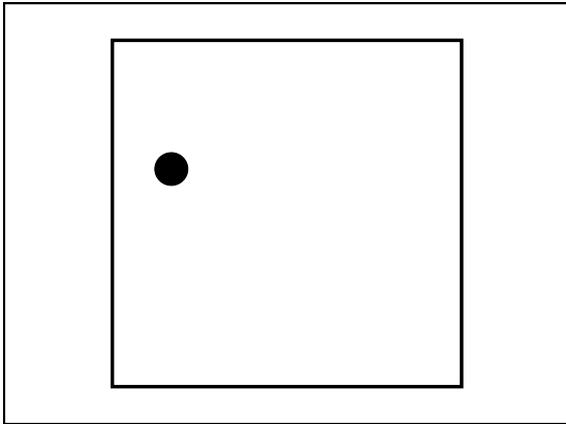
Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

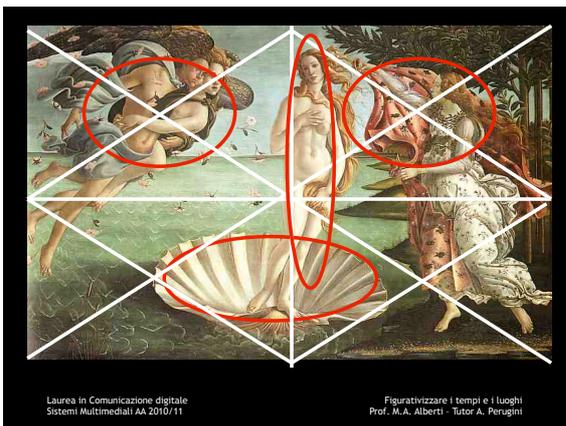
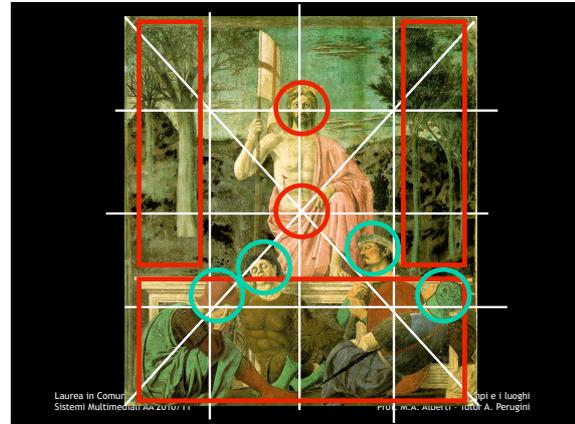
Equilibrio

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini







Direzione

Nella cultura occidentale il senso normale di lettura è **da sinistra a destra** e **dall'alto verso il basso**

Quindi le quattro direzioni **non** sono equivalenti

Laurea in Comunicazione digitale
Sistemi Multimediali AA 2010/11

Figuratvizzare i tempi e i luoghi
Prof. M.A. Alberti - Tutor A. Perugini

