

L'immaginario tecnologico – 2

Storia dell'Informatica e della Comunicazione Digitale

Federico Gobbo

federico.gobbo@uninsubria.it
Università dell'Insubria, Varese
© Alcuni diritti riservati.

A.A. 2009-10

Gli anni 1960–1970

Nel secondo dopoguerra la ripresa economica avviene negli anni 1960, dopo la ricostruzione, anche in Italia: da un paese di contadini e agricoltori diventiamo un paese di operai e industrie. La centralità dell'industria fa sí che le tecnologie diventino sempre piú di uso comune, in particolare diventano **domestiche**: si pensi al cambiamento della vita delle donne grazie a frigoriferi, lavatrici e lavastoviglie.

Il medium che diventa centrale nella produzione di contenuti culturali è la televisione, che relega la radio e la carta stampata a ruoli marginali. È un momento di fiducia “borghese” nella tecnologia per ottenere il benessere e la stabilità economica. I calcolatori vengono associati alla **conquista dello spazio**, la “gara” che gli Usa e l'Urss intraprendono in quegli anni.

Isaac Asimov

Isaac Asimov (1920–1992) nasce da una famiglia ebrea russa ma viene naturalizzato americano dall'età di tre anni. Nel 1939 si laurea alla Columbia in chimica e pubblica il suo primo racconto di fantascienza su una rivista di settore *Astounding stories*.

Scrittore prolifico, diventa il “re” della fantascienza nel dopoguerra, sdoganando il genere – considerato letteratura di serie B – con il ciclo della Fondazione in cui i robot diventano protagonisti e interlocutori del genere umano.

Isaac Asimov

Isaac Asimov (1920–1992) nasce da una famiglia ebrea russa ma viene naturalizzato americano dall'età di tre anni. Nel 1939 si laurea alla Columbia in chimica e pubblica il suo primo racconto di fantascienza su una rivista di settore *Astounding stories*.

Scrittore prolifico, diventa il “re” della fantascienza nel dopoguerra, sdoganando il genere – considerato letteratura di serie B – con il ciclo della Fondazione in cui i robot diventano protagonisti e interlocutori del genere umano.

Nel corso di Epistemologia vedremo la morale dei robot secondo Asimov.



Figura: Asimov su un trono decorato con i simboli delle sue opere

Arthur C. Clarke

Arthur Charles Clarke (1917–2008), inglese, si laurea al King's College di Londra, e ipotizza l'uso dell'orbita geostazionaria per i satelliti artificiali nel 1945.

È considerato l'altro padre della **fantascienza classica**, che coniuga storie ambientate nello spazio con una forte aderenza scientifica. La sua opera piú famosa è *2001: Space Odyssey*, da cui viene tratto l'omonimo film con la regia di Stanley Kubrick.



Figura: Ritratto di Arthur C. Clarke in casa sua (2005)

La riflessione sui media

Le scienze sociali cominciano a considerare il ruolo dei media come motore del cambiamento sociale in maniera differente negli anni 1960, in particolare con Harold Innis e Marshall McLuhan.

Vediamo qui la “legge” di McLuhan della **carrozza senza cavalli**, chiarita in *Understanding Media* (tradotto come “Gli strumenti del comunicare”): quando sopraggiunge un nuovo medium, per essere accettato dal pubblico si deve *travestire* da medium esistente. L'esempio originale riguarda l'automobile, da cui il nome della legge.

Marshall McLuhan

Marshall McLuhan (1911–1980), canadese, si forma in in letteratura inglese al Trinity Hall di Cambridge. Negli anni 1950 inizia un fortunata serie di seminari sulla cultura e la comunicazione all'Università di Toronto con i fondi della Ford Foundation, dalla quale uscirà la cosiddetta “scuola di Toronto” di mediologia – in particolare, da menzionare l'allievo de Keckerhove. I suoi slogan – un irregolare visionario – quali **il medium è il**

messaggio e **il mondo come villaggio globale** lo hanno fatto assurgere a guru della rivoluzione digitale (suo malgrado).



Figura: McLuhan nel cameo con Woody Allen in *Io e Annie* (1977)



Figura: Carrozza del Museo della Scienza, Milano



Figura: Alfa Romeo 2300 Spider Sport, Museo della Scienza, Milano

L'importanza della computer grafica (Bernabei 2008)

La computer grafica ha cambiato il modo di usare i calcolatori, come vedremo tra poco, ma ha anche profondamente influenzato la **macchina dei sogni** del Novecento: il **il cinema**.

Da un punto di vista di comunicazione digitale, calcolatori, cinema, fantascienza si mescolano e forgianno l'immaginario collettivo delle società occidentali, in particolare quella americana.

Edwin Catmull

Edwin Catmull, ispirato da classici Disney come *Peter Pan* o *Pinocchio*, vuole fare l'animatore. Non essendo capace di disegnare, studia fisica e informatica all'Università dello Utah.

Incontra Ivan Sutherland e scopre il programma Sketchpad, una delle innovazioni del centro di ricerca dello Xerox PARC, e capisce che il futuro dell'animazione passa attraverso i calcolatori: nel **1972** produce un filmato circa un minuto con l'animazione di una mano.



Figura: Edwin Catmull

Il film *Westworld*

Nel film *Westworld* (1973, in italiano “il mondo dei robot”) Yul Brinner è un androide pistolero in un parco di divertimenti di lusso. Nel film ci sono alcune scene in cui si vede il mondo con gli occhi dell'androide, la cui visione è distorta. La “pixellizzazione” dell'immagine, sebbene apparentemente semplice, ha richiesto 8 ore di rendering per la sequenza.

In seguito a questa commessa, la ditta **Triple-I** si specializza in effetti speciali per il cinema e viene ricontattata per il film *Futureworld*. Sebbene di minor successo, il film consacrò Catmull nella scena in cui viene cambiata la faccia a Peter Fonda.

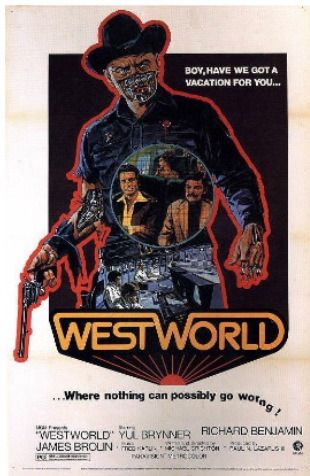


Figura: Poster di *Westworld*



Figura: Poster di *Futureworld*

L'importanza di Guerre Stellari

George Lucas è l'uomo che ha portato la computer grafica nel cinema da una dimensione artigianale a una dimensione industriale, avendo fondato la **Industrial Light & Magic**. Nel **1977** viene introdotta negli Oscar la categoria degli effetti speciali proprio per *Star Wars*.

In realtà la maggior parte delle sequenze è animata con tecniche tradizionali, perché la Triple-I era molto costosa. Da ricordare la scena del briefing dei piloti dell'Alleanza Ribelle prima dell'attacco alla Morte Nera: la simulazione è girata interamente in computer grafica.



Figura: Il briefing in *Star Wars*

Grazie. Domande?



Potete scaricare questa presentazione qui:

<http://www.slideshare.net/goberiko/>

© BY NC ND Federico Gobbo 2009 di tutti i testi. Pubblicato in Italia.
Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo 2.5

© delle figure degli aventi diritto. In caso di violazione, scrivere a: federico.gobbo@uninsubria.it.