

Note per l'esercitazione

Interazioni digitali 2020/21

Camillo Trevisan

Dati in ingresso che la configurazione digitale può rilevare:

- Posizione sul pavimento delle persone presenti nella stanza.
- Velocità e direzione degli spostamenti delle persone.
- Gestì delle mani e delle braccia di ciascuna persona ferma.
- Riconoscimento vocale effettuato in zone prestabilite (non sovrapposte tra loro).
- Riconoscimento della sagoma dell'ombra proiettata su superfici predefinite.
- Posizione della testa e direzione di vista delle persone ferme.
- Posizione e movimenti (rotazioni e traslazioni) degli oggetti-icona.
- Riconoscimento del tocco su superfici predefinite.
- Connessione unidirezionale/bidirezionale di *tablet* e *smartphone* con la configurazione digitale.

- Comporre e intrecciare assieme più temi, per sfruttare la sinergia dei vari effetti, con semplicità e in modo diretto.
- Usare immagini e suoni evocativi per richiamare emozioni, passioni, stati d'animo.
- Usare anche la quarta dimensione, il tempo:
 - cambiare il tempo: ad esempio, una scia luminosa oppure una serie di immagini in successione che lasciano una traccia di ciò che è avvenuto;
 - ritardo variabile delle rappresentazioni di filmati presi da webcam: confronto tra scena reale e rappresentazione ritardata, anche con ritardi variabili di video diversi rappresentati assieme.

Catturare e mantenere l'attenzione dello spettatore

- La sorpresa: ad esempio, *morphing* e deformazione di immagini o video riprese da webcam (confronto tra scena reale e rappresentata in modo deformato); uso accorto dell'ombra.
- Il labirinto: creare rappresentazioni complesse e tortuose, ad esempio usando la ripetizione di parti o del tutto.
- Lo specchio: creare rappresentazioni specchiate o molteplici e/o deformanti, come le riflessioni nelle sale a specchi multipli.
- Sfida alle leggi della geometria e dello 'spazio visivo': uso del *trompe l'oeil*; prospettiva 'accelerata' o 'rallentata'; anamorfosi con uso punti di vista preferenziali molto decentrati; scala degli oggetti fortemente modificata.
- Sfida alle leggi della gravità: ad esempio, ruotando le immagini o i video o facendo levitare verso l'alto le figure rappresentate.

Uso di figure retoriche classiche

Vedi anche: http://it.wikipedia.org/wiki/Figura_retorica

Allegoria

Dal greco *allegoría* 'l'argomentare con immagini diverse', attraverso il latino *allegoria*.

Figura retorica per mezzo della quale l'autore esprime e il lettore ravvisa un significato riposto, diverso da quello letterale. Consiste nella sostituzione di un intero pensiero (e dei concetti che lo compongono) mediante un altro pensiero che si trova in rapporto di somiglianza con quello che si vuole intendere.

Esempio: *La farina del diavolo va tutta in crusca.*

Antitesi

Dal latino *antithesis*, che è dal greco *antíthesis* 'contrapposizione'.

Figura retorica che conferisce a due immagini consecutive e spesso simmetriche un maggior rilievo, facendo leva sulla loro più o meno accentuata contrapposizione. È un tipo di allargamento del ragionamento o dell'idea che consiste nella contrapposizione di due parole o di due pensieri. Serve, normalmente, per esaltare entrambi o quello che si reputa più importante.

Esempi: *Caro con gli amici, terribile con i nemici; Mangiare per vivere, non vivere per mangiare.*

Chiasmo

Dal greco *khiasmós* 'collocazione in forma di croce', derivato dal nome della lettera greca c, simbolo dell'incrocio.

Figura retorica consistente nella reciproca inversione del costrutto in due membri contigui. È una particolare forma di *antitesi*, che consiste nella posizione incrociata degli elementi corrispondenti in due gruppi di parole che si intendono contrapporre.

Esempi: *Io solo combatterò, procomberò sol io* (Leopardi); *Ovidio è il terzo e l'ultimo è Lucano* (Dante); *Ha molte parole, ma fatti pochi*.

Ipèrbole

Dal greco *hyperbolé* 'eccesso'.

Esagerazione, per eccesso o per difetto.

Esempio: *É un secolo che non ci vediamo; sono stanco da morire*.

Ipotipòsi

Dal greco *hypotyposis* 'abbozzo'.

Figura retorica consistente nella rappresentazione vigorosa, immediata, essenziale di un oggetto o di una situazione. È un modo vivacissimo di rappresentazione della realtà che si sta descrivendo, fatto con tanta evidenza che sembra svolgersi sotto i nostri occhi nel medesimo momento in cui viene narrato.

Esempio: *Ecco che entra, si toglie il cappello e storce la bocca...*

Metonimia

Dal greco *metonymía* ‘scambio di nome’, composto di *meta-* ‘meta-’ e *ónyma* (variante eolica e dorica di *ónoma*) ‘nome’.

Figura della retorica tradizionale, che consiste nell'usare il nome della causa per quello dell'effetto (*vivere del proprio lavoro*), del contenente per il contenuto (*bere una bottiglia*), della materia per l'oggetto (*sguainare il ferro*), del simbolo per la cosa designata (*non tradire la bandiera*), del luogo di produzione o di origine per la cosa prodotta (*un fiasco di Chianti*), dell'astratto per il concreto (*eludere la sorveglianza*). Consiste nell'esprimere un concetto non mediante la parola esatta, nella sua completa estensione, ma attraverso dei particolari che abbiano con esso dei rapporti di dipendenza non quantitativi (altrimenti si avrebbe una *sineddoche*).

Ossimoro

Dal greco *oksymoron*, composto di *oksys* ‘acuto’ e *morós* ‘sciocco’, con allusione al contrasto logico.

Figura retorica consistente nell'accostare, nella medesima locuzione, parole che esprimono concetti contrari: *lucida follia*, *ghiaccio bollente*, *convergenze parallele*, *silenzio assordante*.

Paradosso

Dal greco *parádokson*, composto di *para* e *dóksa* ‘opinione’.

Si tratta, in genere, di un'opinione espressa nella frase che non coincide con quanto comunemente si pensa intorno all'idea. Viene usato allo scopo di ottenere, con la provocazione, un effetto opposto all'opinione espressa paradossalmente.

Esempio: *Anche tacendo, tu mi dici qualcosa*.

Paranomasia

Dal greco *paronomasia*, composto di *para* e *onomasia* 'denominazione'.

Figura retorica, detta comunemente bisticcio o annominazione, per la quale si accostano due parole di suono simile o uguale ma di significato differente, specialmente per mettere in risalto l'opposizione dei significati. È una forma particolare di ripetizione dove, nella frase, viene costruito un 'gioco di parole' che nasce col mutamento della parola, spesso di una sola lettera. Altrettanto spesso la parola è affiancata da un'altra, simile nel suono ma con significato diverso. Esempi: *Chi dice donna dice danno; Un orso arso nel raso rosa.*

Poliptòto

Dal greco *polyptoton* 'dai molti casi', composto di *polys* 'molto' e del tema di *pipto* 'cadere'.

Figura retorica classica, consistente nel riprendere in frasi successive di un periodo una parola, di solito la prima, della frase iniziale, mutando il caso o il genere o il numero.

Esempio: *Quanto abbia amato, a quanti abbia fatto del bene, di quanto si sia privato, non è facile dire.*

Preterizione

Dal latino tardo *praeteritio -onis*, derivato di *praeteritus*, participio passato di *praeterire* 'preterire'.

Figura retorica per cui si dà maggior rilievo a un motivo o argomento, affermando di volerlo passare sotto silenzio. È l'annuncio dell'intenzione esplicita di omettere la trattazione di un argomento, nel momento stesso in cui lo si dice. Serve ad attenuare il tono e l'effetto delle parole che potrebbero sembrare troppo forti.

Esempi: *Inutile dire che Leonardo fu un genio; È superfluo descrivere la gravità della situazione.*

Ripetizione

Dal latino *repetitio -onis*, derivato di *repetere* 'ripetere'. Consiste nel ripetere, nel corso di una frase, una stessa idea o una stessa parola, sia identica, sia mediante dei sinonimi o attraverso più libere varianti espressive. Serve a richiamare l'attenzione sul concetto, sviluppandolo nel nucleo della frase. Esempio: *Fin quando giocherai? Fin quando ti divertirai?; Cammina, cammina finì per arrivare.*

Similitudine

Dal latino *similitudo -inis*, derivato di *similis* 'simile'.

Figura retorica fondata sulla somiglianza logica o fantastica di due eventi o successioni di pensiero. Serve ad ampliare il concetto espresso o a determinarlo meglio. Consiste nell'accostare all'idea che si esprime un altro pensiero o un'altra idea che si ritiene meglio conosciuta dall'ascoltatore.

Esempio: *La pelle di quel volto assomiglia ad un petalo di rosa.*

Sinèdoche

Dal greco *synekdoché*, derivato di *synekdekhomai* 'comprendere più cose insieme'.

Figura retorica per la quale si usa figuratamente una parola di significato più ampio o meno ampio di quella propria: per esempio, una parte per il tutto (*prora* o *vela* per nave), il contenente per il contenuto (*bere un bicchiere*), la materia per l'oggetto (*ferro* per spada).

Sinestesia

Dal greco *synáisthēsis* 'sensazione simultanea'.

Tipo di metafora che consiste nel trasferimento di significato dall'uno all'altro campo sensoriale.

Esempi: *un colore caldo; l'urlo nero della madre* (Quasimodo)