

Black Cube

Denaturalizzazione estremizzata, alienazione dalla dimensione umana

GIANCARLO BOTTALICO

Conservatorio di musica "N. Piccinni", Bari

giancarlobottalico@gmail.com

Sommario

Black Cube è un'astrazione virtuale interattiva che collega ad ogni gesto compiuto dal fruitore un evento sonoro, visivo e tattile "alternativo". Una terza dimensione con una sua coerenza interattiva che lega la gestualità ad un feedback non appartenente alla fisica conosciuta, quanto all'astrazione del gesto stesso. Denaturalizzazione estremizzata. Un ambiente virtuale espanso. Black Cube è tutto questo

I. CONTESTO

Noi esseri umani riceviamo e restituiamo energia alla nostra dimensione natia. Diamo il nostro contributo ad una catena di eventi e fenomeni che muovono e formano la nostra dimensione, ciascuno di questi fattori è determinante al fine del mantenimento dell'equilibrio di questa struttura. Un fenomeno che, in questo periodo storico, muove e influenza in maniera sempre più importante le azioni degli esseri umani, è la **ludicizzazione** (o gamification).

Introduzione Il fenomeno della gamification prende luogo nel momento in cui l'inconscio di un essere umano viene influenzato da azioni e meccanismi appartenenti ad una dimensione virtuale creata da noi stessi: quella dei **videogiochi**. Questo porta inevitabilmente all'insidiamento, nelle profondità emotive del giocatore, di determinati elementi della dimensione dei videogiochi, trasportati poi nella nostra dallo stesso utente. Il concetto di ludicizzazione ha preso piede a partire dalla conferenza, tenutasi nel febbraio 2010 in occasione del "D.I.C.E. Summit" di Las Vegas, dal game designer Jesse Schell. La gamification non è solo un fenomeno alieno alla nostra dimensione che si insidia sempre più nelle nostre realtà, ma rappresenta anche uno strumento estremamente potente ed efficace: si possono infatti veicolare messaggi di qualsiasi tipo, persino al fine di indurre l'utente a compiere determinati comportamenti, permettendo di raggiungere specifici obiettivi, personali o d'impresa. Al centro di questo approccio va sempre collocato l'utente ed il suo coinvolgimento attivo basato sull'interazione e sul divertimento, da qui il termine **ludicizzazione**. Ma in che modo le azioni svolte all'interno di un videogioco influenzano quelle dei loro stessi creatori: gli esseri umani? E soprattutto quali sono le dinamiche che vengono trasportate da una dimensione ad un'altra? Ecco le principali:

- Finire un livello per raggiungerne un'altro
- Esibire distintivi e premi
- Accumulare punti
- Ottenere ricompense e doni
- individuare necessariamente dei nemici



II. L'IDEA

Immagina una dimensione tanto **lontana** da avere leggi fisiche a noi incomprensibili, ma abbastanza **vicina** da poterci interagire direttamente. Immagina una dimensione nella quale è possibile tutto ciò che non lo è nella nostra dimensione natia. È estremamente complesso anche solo da idealizzare? Eppure si tratta di una **nostra creazione**, ma nessuno ha idea di come si muovano gli oggetti al suo interno.

I. Genesi

Siamo legati direttamente ad una sola dimensione, ovvero l'unica realtà che ci rende vivi e ci dà forma. Ma con il progredire degli anni l'umanità sta smarrendo la concezione di realtà, creando dimensioni virtuali che stanno ingoiando la nostra natura. La **denaturalizzazione** è un fenomeno artificiale che porta a smontare le componenti di un oggetto per poterle riformulare singolarmente. Questo strumento è un tassello fondamentale nello sviluppo di realtà virtuali come i **videogiochi**: dimensioni fisiche non reali. Senza aver compreso la dimensione degli eventi reali, stiamo azzardando ad immergerci in realtà espanse alternative a quella nella quale viviamo, che non abbiamo ancora indagato a pieno.

Ma Black Cube va persino oltre tutto questo. L'opera è un'estremizzazione del concetto di denaturalizzazione: l'obiettivo è creare una terza realtà fisica alternativa nel-