
struttura di un design document

Preliminari per la progettazione di un prodotto multimediale nel campo dell'architettura
pubblicato in www.archigrafica.org

Un Design Document, come verrà spiegato più avanti, è una struttura di lavoro - un tool per lavorare in maniera logica e produttiva - che viene utilizzato nella progettazione-produzione di un videogames. Rimandando ad altri lavori per il senso e l'importanza che assume la tipologia di produzione di un VG (cfr. il mio *Furore, progettazione del museo virtuale*, liguori, Napoli, 2005) e la sua interna struttura come avanzata sperimentazione nel campo dei linguaggi propri delle narrazioni multimediali, riporto qui di seguito la struttura tipo di uno strumento di tal fatta, ripercorrendo le fasi di mutazione da una tipologia multimediale ad un'altra.

I punti che seguono vengono generalmente individuati, in tutta la letteratura scientifica specifica di settore, come indispensabili per procedere in qualsiasi lavoro e riguardano gli accordi preliminari con il committente :
Programmare tutto il lavoro. E' necessario conoscere molto bene: le aspettative, le scadenze, le durate e le tariffe anche quelle per eventuali cambiamenti dell'ultimo minuto (che avverranno quasi sempre, lo si può giurare).

Stipulare un accordo prima di dare inizio al lavoro. Se il committente non lo sottoscrive esplicitamente è meglio abbandonare tutto e farsi una passeggiata in riva al mare, con caffè, amici, moglie/marito, amante, ragazza/o o altro. Se ne guadagna in salute. [Naturalmente se si è studenti tutto ciò non vale e si lavora gratis senza protestare in alcun modo con professore ed assistenti].

Essere molto gentili e accomodanti ma sostanzialmente fermi sulle proprie posizioni. Bisogna stabilire una serie di punti di non ritorno, limiti oltre i quali non conviene più accettare l'incarico.

E' necessario un acconto del 50% prima di iniziare il lavoro. Tutte le altre offerte, al di sotto si capisce, sono svantaggiose. [per gli studenti e i laureandi regolarsi come al punto 2 che precede]

Prima di procedere con il lavoro di sintetizzazione, modellazione e animazione, sottoporre al committente una versione del DD e degli storyboard previsti e farli sottoscrivere esplicitamente.

Premessa

Quale che sia la committenza (Ente Pubblico proponente, editore privato, Università, se-stessi [esiste anche questo caso aberrante che si proponga un lavoro a se stessi per scopi di autopromozione , ecc.] il progetto che qui si comincia a delineare nelle sue grandi linee parte da[specificare l'occasione concreta o il grumo di idee iniziali che hanno dato luogo al progetto]. Per i motivi che seguono [elencare i motivi] il lavoro dovrebbe mantenere, nella versione definitiva, l'entusiasmo, la freschezza, nonché i limiti e le incertezze iniziali che avrebbero lo scopo [nient'affatto

secondario] di restituire il carattere sperimentale di tutta l'esperienza originaria. (Quest'ultima osservazione può fornire anche lo spunto per una possibile struttura organizzativa dei materiali già presenti, delle rielaborazioni che alcuni potranno subire e di quelli nuovi che eventualmente dovranno essere prodotti).

Lo scopo dichiarato dell'opera finale dovrebbe essere quello dell'elaborazione e del confezionamento di un pacchetto complesso di informazioni digitalizzate raccolte in maniera ordinata e facilmente accessibili e la costruzione di una struttura di presentazione di tipo ipermediale nella quale sia contenuta una sorta di ricostruzione virtuale (e non) dell'oggetto di studio.

Le operazioni preliminari dovrebbero, in ogni caso, consistere nella raccolta della maggior parte del materiale disponibile sull'argomento e nel tentativo di restituire in maniera organica una insieme di ricostruzioni multimediali (animazioni, rendering, riproduzioni planimetriche bidimensionali e modellazioni spaziali, videoclip, ecc.) capaci di mostrare aspetti non più presenti, le modificazioni intervenute nel tempo e le scelte (che, si può scommettere, generalmente non sono state molto felici) operate dalle amministrazioni o da chi, comunque, ha avuto, per il passato, il compito di condurre l'Ente o la cura di amministrare i Beni (Culturali, Ambientali, Artistici, Archeologici, ecc.) di cui qui si tratta.

In altre parole il tentativo dovrebbe essere quello di costruire un nodo informativo potenziato sull'oggetto di analisi e, se il caso, proporre alcune simulazioni di possibili linee di sviluppo.

Ciò premesso si può procedere alla prima stesura di bozza del DD.

Si riporta, qui di seguito, lo schema caratteristico di un DD classico per videogames che può adattarsi alla costruzione del presente documento. Questo dovrebbe offrire la possibilità di tracciare uno schema più generale del caso in esame che potrebbe rivelarsi utile in altri successivi lavori. Lo schema di un DD per videogames cui si intende fare riferimento è il seguente:

Descrizione Generale

1. Antefatto della storia
2. Introduzione al gioco
3. Cast dei personaggi
4. Lista delle caratteristiche
5. Definizioni e descrizioni
6. Sequenza d'introduzione
7. Sequenza di Selezione del Gioco
8. Schermo di partenza del gioco
9. Svolgimento del gioco
10. Livelli del gioco
11. Punti salienti del gioco
12. Fine del gioco
13. Uscita dal gioco

Descrizione dello schermo e specifiche dell'interfaccia utente

1. Sequenza d'introduzione al gioco o filmato che lo precede
 2. Schermata di selezione
 3. Fuori schermo per le opzioni prima che il gioco prenda avvio
-

4. Schermata principale del gioco
5. Diagrammi di flusso delle schermate
6. Controlli

Specificazioni artistiche

1. Colori e modi di risoluzione
 2. Colori di mascheramento
 3. Convenzioni sui nomi e tipi di file
 4. Elenco artistico dei fondali
 5. Elenco artistico dei primi piani
 6. Elenco artistico dei personaggi
1. Specifiche dei suoni e delle musiche
 2. Elenco degli effetti sonori
 3. Elenco delle voci particolari
 4. Elenco delle musiche e descrizione delle stesse

Specificazioni paradigmatiche (Come le cose saranno fatte)

1. Come sarà completato il progetto , chi farà che cosa?
2. Quali sono i punti fondamentali del gioco da essere completati?
3. Quali funzioni e procedure sono necessarie?
4. Di quali informazioni abbiamo bisogno sui nostri personaggi?
5. Come si disegna lo schermo?
6. Quanti frame al secondo sono necessari?
7. Quali librerie sono necessarie perché il gioco possa essere portato in porto?
8. Diagramma di flusso del gioco dall'inizio alla fine

Specificazioni di Intelligenza artificiale

1. Che cosa fanno i personaggi che è necessario conoscere?
2. Che cosa faranno i personaggi che nessuno può fare nella vita reale?
3. E' tutto piacevole?

Strumentazioni legali

1. Notizie sul Copyright
2. Accordi e specificazioni particolari

Applicato al caso corrente lo schema generale del DD dovrebbe subire alcune modificazioni sostanziali che è possibile delineare nei tratti salienti anche se si tratta soltanto di una prima bozza iniziale e con non poche zone d'ombra che dovranno, successivamente, essere rischiarate.

Descrizione Generale

1. Antefatto della storia dell'oggetto di studio (la domanda di fondo che fornisce la motivazione principale di questo lavoro dovrebbe essere: quale è la necessità di utilizzare l'oggetto in esame come territorio di sperimentazione informatica? La prima risposta che viene in mente è, generalmente, quella giusta; si può, poi, tentare di aggiungere motivazioni generali [quasi sempre generiche e, per questo, valide comunque] del tipo: perché si tratta di uno straordinario pezzo di città moderna esistente che, nonostante le profonde modificazioni subite nel tempo, conserva intatta la sua carica iniziale e le potenzialità dell'impianto sembrano ancora vitali. Una

sperimentazione virtuale potrebbe operare un raffronto tra le potenzialità all'origine e le mutazioni indotte dagli interventi successivi sia sulle singole architetture che sul piano generale dell'intero complesso. Agirebbero, in questo caso particolare, articolati elementi di valutazione sul "moderno" [se si tratta di un'opera moderna] il suo restauro "conservativo" o la sua continua modificabilità in vista di obiettivi più generali e prospettive diverse. [si possono produrre le stesse argomentazioni nel caso si tratti di opere appartenenti al passato anche molto remoto]. Possono introdursi, a questo punto anche i discorsi generali sui musei virtuali, l'utilizzazione dei beni architettonici e la loro virtualizzazione come potenziamento di fruizione da parte di settori di utenti sempre più ampi e così via. Il virtuale, in tutti questi casi, al di là di tutte le volgarizzazioni che sono state propagandate negli ultimi anni a proposito di Virtual Reality e cose affini, va inteso, dal punto di vista epistemologico, in senso più alto ed ampio e, precisamente, nell'accezione proposta da Pierre Levy ; esso è, dunque, un cambiamento di stato" e, cioè, "un processo di trasformazione da una modalità dell'essere a un'altra" e non attentato alla integrità del bene come sostiene Paul Virilio per una sua mercificazione nel mercato globale. In accordo con Levy sembra più corretto sostenere che:

"Virtualizzare una qualsiasi entità consiste nello scoprire una problematica generale a cui essa si rapporta, nel far evolvere l'entità in direzione di questa domanda e nel ridefinire l'attualità di partenza come risposta a una precisa richiesta" .

Pur condividendo, insomma, le paure di Virilio a proposito della nefasta influenza che l'America e i suoi modelli di economia esercitano sul resto del mondo (per l'appunto la Mondializzazione dei Mercati e dei meccanismi ad essi connessi in tutti i settori, ivi compreso quello della cultura e dei sentimenti) ed a proposito del cosiddetto "integralismo tecnologico" , bisogna dire che non tutte le potenzialità messe a disposizione dall'informatica servono a questo unico scopo, si muovono in quest'unica direzione totalizzante di allucinato controllo globale. Al contrario un'operazione di virtualizzazione è, come sostiene Levy, un "passaggio di stato" che permette la scoperta di un problema generale dal quale l'oggetto virtualizzato dipende e costituisce, quindi, in ultima analisi un'opportuna premessa per successivi approfondimenti di natura epistemologica:

"In questo senso l'attualizzazione appare come la soluzione di un problema, una soluzione che non era già presupposta nell'enunciato. L'attualizzazione è creazione, invenzione di una forma a partire da una configurazione dinamica di forze e di finalità. (...) La virtualizzazione passa da una soluzione data ad un (altro) problema."

Questi elementi di riflessione ora appena accennati devono essere ripresi nella presentazione del lavoro in esame e contribuiscono in maniera determinante alla definizione della nuova figura professionale di architetto (Virtual Designer) che potrebbe operare in questo specifico settore.

2. Introduzione al lavoro: Esplicitare in maniera più approfondita lo scopo del lavoro e l'obiettivo, come si diceva, di costruire il prototipo di un "nodo informativo potenziato" sull'oggetto di studio che possa trasformarsi, con le opportune modificazioni, in un sito web ben progettato.

3. Cast dei personaggi - Un videogame è, in buona sostanza, una forma di narrazione - piuttosto complessa e laboriosa - che ammette, di conseguenza, un intreccio e dei personaggi che svolgono ruoli chiaramente defi-

nibili ed identificabili. Se questa metafora viene interiorizzata all'interno di un lavoro scientifico-architettonico di natura digitale-ipermediale, ciò significa trasformare l'intera operazione - di solito molto noiosa dal punto di vista dell'utente - in un racconto coinvolgente, divertente, creativo sia per chi lo progetta e sia per chi, poi, successivamente ne fa uso. Di conseguenza il cast dei personaggi propri di un videogame potrebbe trasformarsi, nel caso in questione, nel cast degli architetti protagonisti e degli amministratori artefici del progetto (o dei progetti) in questione [far seguire, a questo punto, l'elenco dei protagonisti specifici e, qualora non dovessero essere rintracciabili, inventarli come personaggi ipotetici di fantasia che hanno lo scopo di raccontare la storia in questione]. Verificare - quando si presenti il caso - le ipotesi iniziali di partenza con interviste, ricercando testimonianze e, quando queste non siano disponibili, inventarle ricostruendole su documenti o su fatti noti.

4. Elenco delle caratteristiche dei personaggi principali - bibliografia attuale, riferimenti esterni, ecc. Rintracciare fotografie degli autori, loro breve biografia. Produzione di schede biografiche da inserire nella sezione Archivio dell'ipertesto. Piccole videoclip introduttive su ognuno di loro che, a tratti molto rapidi, ne raccontino le opere principali, la posizione culturale, alcuni dettagli di vita, curiosità, libri scritti ecc.

5. Definizioni e descrizioni (paragrafo, questo, che al momento sembra essere, nella sostanza, , ancora oscuro ma lo si lascia nell'elenco per verificare se torna in mente qualcosa in un momento successivo [in tutti questi casi di dubbia interpretazione del DD di partenza vale la pena segnalare i passaggi sospesi con un contrassegno specifico, ad esempio (?)]

6. Sequenza d'introduzione. La sequenza d'introduzione generale o video iniziale, ha un valore importantissimo proprio come nei VG. Si potrebbe basare su un filmato d'epoca o su una ricostruzione o su un clamoroso falso o, infine, su una serie di foto che sfumano l'una nell'altra con una colonna sonora appropriata.

7. Sequenza di selezione dell'ipertesto. La sequenza di selezione funziona sia per l'ipertesto che per il video.

8. Schermo di partenza dell'ipertesto. (copertina da progettare soprattutto dal punto di vista grafico)

Descrizione dello schermo e specifiche dell'interfaccia utente

Questa sezione è certamente la più importante per la progettazione dell'ipertesto perché qui vengono decise la struttura dell'interfaccia (come l'ipertesto apparirà all'utente ovvero il cosiddetto "modello di fruizione") e la struttura costitutiva dell'ipertesto anche se "nascosta". Tutta l'opera multimediale non potrà consistere di un solo modulo che, dopo un po', diventerebbe assolutamente ingestibile sia in termini di memoria che di eccessiva complessità delle procedure di editing. Allora è in questa sezione che il corpo dell'opera deve essere suddiviso in moduli autosignificanti, linguisticamente autonomi (considerazione estremamente importante, questa, da non sottovalutare in alcun modo) sia dal punto di vista strutturale che espressivo.

Questo lavoro presuppone, dunque, che si abbia chiaro il prodotto che si

vuole strutturare. Ed è un po' come il cane che si morde la coda: per costruire i singoli moduli è necessario avere chiara l'idea generale, per avere chiara l'idea generale è indispensabile conoscere i singoli moduli costituenti. Bisogna, necessariamente, procedere per approssimazioni successive partendo da una prima ipotesi generale che può anche essere molto generica e in parte sbagliata. Non bisogna preoccuparsene eccessivamente: la si correggerà dopo. L'importante che non sia del tutto campata per aria ed inattendibile.

SAM - Schema Agglutinante di Massima dell'ipertesto di Furore - (c) Ricci 1999 - Ogni icona sullo schermo rappresenta un modulo e le frecce in rosso i link percorribili dall'utente

In altre parole è necessario partire da un primo schema complessivo molto approssimativo che, si sa, muterà di molto lungo la strada. E', cioè, necessario stendere uno Schema Agglutinante di Massima (SAM) dal quale partire. Bisogna sapere, in anticipo, che in esso vi saranno sezioni particolari legate alla particolare natura dell'oggetto che si sta esaminando e sezioni che sono, generalmente, sempre presenti in qualsiasi tipo di ipertesto. Tralasciando tutta la parte del corpus centrale dell'ipertesto sulla quale ci si sofferma più avanti, a quest'ultimo gruppo, tra l'altro, sicuramente appartengono:

- * l'archivio
- * la biblioteca
- * i credits
- * l'apparato critico
- * l'help
- * la schermata riassuntiva di navigazione
- * altro materiale specifico inaspettato e vari

Nell'archivio potrebbero essere contenuti, oltre i materiali consueti come foto, video, testi e così via, anche i file grafici .dwg, dgn ed altro che fornirebbero un'utilissima fonte di documentazione e di supporto per tutti gli studiosi che avessero necessità di approfondire la conoscenza delle planimetrie o, più in generale, di grafici digitalizzati di tipo architettonico. Sappiamo bene quanto utile si mostri questa parte se confrontata alle solite rappresentazioni di pianta, sezioni e prospetto che entrano a far parte dei libri di testo su argomenti di tipo architettonico.

1. Sequenza d'introduzione all'ipertesto o filmato che lo precede: si potrebbe trattare della stessa sequenza di cui si parlava nella sezione precedente o di un'altra sequenza più dettagliata che fa da introduzione al lavoro e in qualche maniera lo sintetizza. Potrebbe trattarsi, inoltre, di brevi sequenze animate ognuna ad introduzione dei vari moduli autonomi che intervengono nella definizione dell'ipertesto
 2. Schermata di selezione o menu principale. Da questa sezione è possibile accedere a tutto il corpo dell'ipertesto, sia per parti distaccate (accesso ai vari moduli) sia in maniera ordinata. In realtà anche qui si danno più possibilità. C'è una maniera preferenziale di proseguire secondo il filo logico generale che viene stabilito in fase di creazione del prodotto e che è quello che spiega tutti gli aspetti dell'ipertesto anche se è possibile entrare nel prodotto da altri ingressi e percorrere altri itinerari di transito.
 3. Fuori schermo per le opzioni prima che il gioco prenda avvio(capitolo ancora oscuro) (?)
-

4. Schermata principale dell'ipertesto, cioè lavoro di natura grafica e di natura comunicativa sulla pagina-tipo. Individuazione degli elementi costanti che si ripetono lungo tutto l'ipertesto e degli elementi che caratterizzano le varie sezioni e le distinguono tra loro.

5. Diagrammi di flusso delle schermate. In realtà questo dovrebbe essere il punto del DD che affronta lo schema organizzativo generale dell'ipertesto con tutte le sue funzioni. Si tratta, ovviamente della prima ipotesi che, poi, sarà modificata molte volte durante lo svolgimento del lavoro. E' lo schema agglutinante di massima (SAM) di cui s'è ora detto. Una cosa essenziale da tenere presente è la facilità di accesso all'ipertesto che, preferibilmente, dovrebbe partire in automatico (autoplay del CD-ROM).

Schema agglutinante di massima (SAM)

Lo schema complessivo potrebbe essere basato su tre sezioni differenti: l'INTRO, il CORPUS generale, gli APPARATI di sostegno all'opera. Ognuna di queste sezioni va specificata in estremo dettaglio (aggiungere dettagli il più possibile dappertutto, la gente, in generale, ama i dettagli ed è la cura per gli aspetti particolari che rende gradevole un prodotto).

INTRO: L'introduzione svolge un ruolo di estrema importanza. In generale, dovrebbe trattarsi di una presentazione estremamente sintetica della storia dell'argomento oggetto di studio capace di illustrare mediante animazioni, clip e fotorendering alcuni cenni di natura storica (magari solo per immagini senza parlato e con un'appropriata colonna sonora) ed alcuni suggerimenti all'impianto urbanistico-architettonico o paesaggistico. [Rintracciare un'idea generale di fondo, anche se molto semplice, che possa fare da trama a tutto il lavoro] [lavorare, sul piano tecnico, facendo ampio riferimento alle procedure di montaggio tipiche del cinema, basandosi su dissolvenze ed immagini statiche che si riversano l'una nell'altra con un rapido morfing].

CORPUS: il corpo principale dell'ipertesto dev'essere costituito da:

- * un video di ricostruzione storica di quanto si sta studiando con eventuali cenni alle trasformazioni specifiche intervenute.

- * il planivolumetrico complessivo. Descrizione dell'impianto urbanistico o del paesaggio

- * I protagonisti: ricostruzioni biografiche di ognuno di essi. Storia dei caratteri, descrizione e paralleli con altre realizzazioni

- * Le architetture. Descrizione di ognuna di esse. Il motore di questa sezione potrebbe essere un modello-plastico-menu complessivo dal quale si può passare alle singole sezioni urbanistiche e , successivamente alle architetture.

- * Le schede delle architetture. Per scheda dovrebbe qui intendersi qualcosa di più complesso che non la semplice scheda cartacea (o suoi surrogati informatici) cui siamo di solito abituati. Il termine "scheda" va qui inteso in senso più strettamente televisivo o cinematografico. Nel senso che ogni architettura deve essere "raccontata" nel suo sorgere, nelle ragioni progettuali, nelle motivazioni tecnologiche, nelle scelte formali. E deve essere interpretata nel bene e nel male. Il termine più corretto dovrebbe essere, allora, "modulo" e dovrebbe possedere una durata media di qualche minuto (da uno a tre al massimo[verificare la durata a seconda del progetto e delle sue dimensioni]): ogni architettura è sarebbe descritta con un video che la percorre e ne mostra le caratteristiche attraverso animazioni, rendering, fly trough e poi dovrebbe esserci una sezione dedi-

cata ai disegni bidimensionali (piante, sezioni, prospetti in formato dwg, leggibili come dwt o simili), delle foto dello stato attuale e di quello all'epoca del progetto. Insomma ogni "scheda", in sostanza, dovrebbe assumere la forma conclusa di un piccolo ipertesto in sé compiuto con un video, una descrizione sintetica presentata dallo speaker, un'approfondimento strutturale, con riferimenti alle variazioni ed allo stato attuale e quant'altro si ritenga indispensabile allo scopo di illustrarne efficacemente le caratteristiche. Si possono immettere in ogni scheda anche dei filmati miniDV digitalizzati dello stato attuale mostrandone il degrado o le variazioni subite nel tempo e specificare ad opera di chi.

* Ricostruzioni di passeggiate urbanistiche di esterni e di aree più complesse in cui le singole architetture risultano inserite. (virtual walking).

8. *APPARATI*: Questa sezione contiene il materiale più prettamente scientifico e potrebbe organizzarsi nelle seguenti sezioni:

- * archivio (foto, progetti, video, foto d'epoca)-
- * ricostruzioni e dwg delle singole architetture quando disponibili, cartografie, eventuali tracciati GIS, tematismi, ecc.- biblioteca (saggi, bibliografie, ecc.)
- * interviste (video, audio, ecc.)
- * l'help per l'utente
- * la schermata riassuntiva dell'intero ipertesto (atlante di navigazione o mappa del sito)
- * gli eventuali commenti dell'autore e le note a margine(con un video)
- * i credits di chi ha lavorato al progetto: particolarità biografiche, posizione, ruolo ricoperto, foto singola o foto di tutto il gruppo di lavoro
- * Ringraziamenti che non si negano, per principio, a nessuno.

9. *Controlli*: nel caso di un ipertesto questo paragrafo riguarda la costruzione del cosiddetto "navigatore". La progettazione di un buon navigatore con pulsanti e menu chiaramente identificabili e decifrabili da parte dell'utente è un aspetto di fondamentale importanza perché il suo uso dev'essere immediato, oltre che velocemente percepibile nella schermata e si deve adattare - senza alcuna modificazione nelle icone e nella struttura - a qualsiasi situazione, a tutte le sezioni e, possibilmente, deve sempre avere la stessa posizione geometrica sullo schermo in modo che il puntatore del mouse non debba spostarsi.

E' preferibile adoperare tinte neutre per i pulsanti o bottoni che, però, come rollover , si devono evidenziare al passaggio del mouse. Importante è deciderne l'aspetto strutturale. Generalmente le funzioni principali di navigazione dovrebbero essere: "avanti", "indietro", "esci", "note e appunti" relativi al contenuto particolare della schermata, rimandi alle principali sezioni, ritorno al menu principale del lavoro, ritorno alla schermata organizzativa generale dell'ipertesto. Altre funzioni (come ad esempio, zoom, accendi-spegni musica, effetti e rumori, ecc.) potrebbero essere contenute in un menu a tendina attivabile da parte dell'utente.

10. Interessante se tra i controlli vi fosse anche quello della stampa di alcune piante, disegni, grafici ecc. Bisogna soltanto fare caso che la risoluzione adatta allo schermo è, più piccola, di quella necessaria per la stampa. Bisogna, quindi, effettuare delle prove per ottimizzare le dimensioni dell'immagine per lo schermo e per la stampa. Verificare, ad esempio, se 800x600 va bene per il display e il doppio (cioè 1600x1200) per la stam-

pa.

Specificazioni artistiche e tecniche

1. Colori e modi di risoluzione. Faccende, queste di cui qui si parla, estremamente importanti da definire con assoluta precisione a seconda delle circostanze di destinazione del prodotto che si sta creando (server di rete LAN, web, CD-ROM, ecc.). Le specifiche generali cui attenersi devono essere proporzionate alle fasce medio-basse (per quanto possibile) dei computer esistenti. Questo significa, in generale, : 256 colori per la definizione della profondità, 800x600 per la larghezza dello schermo, codec cinepak radius (o altri più appropriati a seconda degli obbiettivi) per le animazioni e gli avi (risoluzione dei filmati 640x480 ove possibile o, comunque, non inferiore ai 320x240. La scelta dipende dalle capacità di elaborazione dei computer che si hanno a disposizione). Il formato migliore per le immagini di rendering statico è il jpeg (qualità 6 di Adobe photoshop).

2. Per le animazioni il frame rate dovrebbe essere di 25 frame/sec per evitare il procedere a scatti)

3. L'elenco del software necessario per operazioni di questo tipo è:

a. Come elaboratori di immagini: sicuramente Adobe photoshop 6.0 che è, per opinione unanime, il massimo del settore.

b. Come programma CAD si può far ricorso a AutoCAD 2000 o Microstation J.

c. Come modellatori lo stesso Microstation J ma programmi come Cinema 4D, 3Dstudio wiz 3, LightWave 5.5, Rhinoceros 2.0 sono capaci di prestazioni altamente professionali ed affidabili.

d. Per l'elaborazione musicale Sound Force è altamente affidabile.

e. Per l'elaborazione e manipolazione dei filmati non esiste programma migliore di Adobe premiere. Manuale di riferimento utilissimo è il testo curato da Martin DOUCETTE

Importantissimo, inoltre, il lavoro allo scanner. Generalmente i parametri di acquisizione devono essere: risoluzione di 300 dpi e ingrandimento del 100%, profondità di colore RGB. Adattare successivamente l'immagine così ottenuta per lo schermo. Verificare se i parametri primitivi di acquisizione permettono una buona stampa.

Per le foto, quando non siano fornite da terzi, ricorrere a videocamera o fotocamera e relativi programmi di cattura video. I risultati sembrano ottimi. Se ne guadagna in rapidità, efficienza, indipendenza ed economia perché si evita il passaggio su pellicola.

4. Convenzioni sui nomi e sui file

5. Elenco artistico dei modelli architettonici disponibili

6. Elenco artistico dei video dal vivo catturati con videocamera da trasformare in filmati avi o quick time

7. Elenco artistico delle ricostruzioni disponibili.

8. Elenco artistico delle sequenze animate complessive da farsi e da affidare a terzi

9. Specifiche del commento sonoro ("speakeraggio")- Bisogna effettuare la traduzione dei testi in slogan brevi ed efficaci che possono essere tradotti in frasi numerate di commento sonoro al (o ai) video. Il testo deve

essere ridotto e scomposto logicamente in frasi che hanno senso logico compiuto (una per schermata). Dovrà essere inserito in questo paragrafo l'elenco delle sezioni che necessitano di testo e le frasi per ognuna di esse. Le frasi devono poter essere isolate singolarmente e ricomposte nel montaggio finale. Lavoro da eseguire accuratamente e con molto rigore prima di passare alla fase di speakeraggio da affidare a professionista esterno. Molta attenzione deve essere posta in questo lavoro perché da esso dipende più del 50% della professionalità della resa finale del prodotto. Lo speaker dev'essere professionista affidabile e dotato di voce estremamente gradevole, pena lo scadimento dell'intero lavoro.

10. Specifiche dei suoni e delle musiche - Per i suoni non ci sono problemi di natura amministrativo-economica che intervengono. Cosa che invece accade nel caso delle musiche. Le musiche da utilizzare devono essere campionate da CD ROM musicali facilmente riportabili (in esecuzione, autore, data data edizione, ecc.) per la SIAE che su questo argomento è molto pignola e rompiscatole. Va dunque fatto un elenco assai dettagliato delle musiche fin dall'inizio. Si deve ricorrere, quanto possibile, a piccoli loop ripetibili con senso compiuto. Bisognerebbe costruire una biblioteca musicale efficiente cui ricorrere nel caso di bisogno e anche una biblioteca di suoni ed effetti sonori. I CD ROM di giochi sono pieni di questi effetti non coperti da diritti d'autore. Sarebbe anche utile descrivere le musiche che si intendono utilizzare - quando non le si siano ancora individuate - in base all'ambiente e le sensazioni che si vogliono evocare.

11. Elenco delle voci particolari - Nel caso sarebbe assai interessante recuperare le voci d'epoca come ho già detto in precedenza.

Specificazioni paradigmatiche (Come le cose saranno fatte e da chi)

1. Come sarà completato il progetto , chi farà che cosa?

Paragrafo estremamente interessante, delicato e di grande utilità per progettare lo svolgimento del lavoro: il cast degli addetti dovrebbe essere, composto, in linea di massima da:

capoprogetto:

Il gruppo di lavoro dovrebbe essere composta da:

Tizio, Caio, Sempronio, ecc. ad ognuno dei quali vanno affidate le responsabilità (segue elenco)

2. Quali sono i punti fondamentali del lavoro da essere completati?

* sistemazione del lavoro generale con valutazione delle modifiche e scelta degli elaborati più rappresentativi. Valutazione del materiale disponibile per ogni architettura

* Elaborazione del modello complessivo schematico. Planimetria in wireframe e singole architetture collocate ed individuate.).

* Completamento e sistematizzazione degli elaborati bidimensionali al CAD (piante, prospetti e sezioni per ogni architettura)

* Completamento dei modelli incompleti, ricostruzione di quelli mancanti, correzione di tutte le imperfezioni esistenti.

* Archivio fotorendering

* Archivio animazioni

* Elaborazione delle nuove animazioni

* Elaborazione dei testi

- * Musiche e missaggio
- * Montaggio

3. Quali funzioni e procedure sono necessarie? (da verificare):

- lavoro di modellazione e coordinamento
- lavoro di rendering e coordinamento
- lavoro di animazione e coordinamento
- lavoro di elaborazione musiche, suoni, speakeraggio e coordinamento
- controllo della struttura e del funzionamento dei moduli (ingegneria del sistema complessivo)
- controllo artistico, grafico e art director
- lavoro di montaggio e regia

4. Di quali informazioni si ha bisogno?

Raccogliere tutti i materiali di archivio che possono essere procurati (filmati, foto ecc.). Raccogliere tutte le informazioni biografiche sugli architetti autori delle architetture della Mostra. [ricostruzione di mini biografie specifiche]

Piano economico

Nel caso il lavoro in oggetto sia comprato dal committente vanno tenuti presenti i costi seguenti:

compenso del capogruppo
compenso staff
compenso modellatori
spese varie (software, licenze uso)

totale

nel caso in cui il lavoro non sia comprato si possono trovare sponsorizzazioni per la sola pubblicazione .

Diagramma di flusso dell'ipertesto e del video dall'inizio alla fine.[da eseguire a mano con uno o più schizzi]

Specificazioni legali

1. Listato estremamente meticoloso delle musiche per la SIAE
2. Listato delle foto e loro provenienza
3. Listato dei contributi di disegno e di modellazione.
4. Credits e ringraziamenti per gli autori di contributi scientifici particolari
5. Listato dei software adoperati e riferimenti alla giacenza delle licenze d'uso (proprietà, affidamento, o istituzioni con le quali si è collaborato)

NOTA: a questo DD devono essere allegati al più presto (e successivamente continuamente aggiornati)

1. gli elenchi dei partecipanti al progetto con numeri telefonici
 2. gli elenchi delle architetture esaminate con i materiali relativi per ciascuna di esse e le specifiche dei supporti di memorizzazione relativi (CD ROM originali, dischetti, ecc.)
 3. gli elenchi dei materiali storici (foto, video, piante, progetti, ecc.) in
-

nostro possesso

4. Gli elenchi degli elaborati esistenti
5. Gli elenchi degli elaborati da sviluppare recanti notizia di chi se ne occuperà
6. Un quadro sinottico delle attività con relativo stato di avanzamento e scadenze a breve e a lungo termine
7. Il soggetto del video descritto in maniera sintetica e la sceneggiatura completa nel suo insieme e nelle singole frasi costituenti
8. Il diagramma generale di flusso dell'ipertesto dalla prima bozza a mano a tutte le successive elaborazioni
9. L'elenco dei file (nomi, estensioni) raggruppato per cartelle significative con i relativi responsabili.

Nota 2: bisognerebbe lavorare con lo stesso spirito di un'azienda o, comunque, un gruppo di progettazione avanzato

Nota 3: questo[molto probabilmente] è il primo lavoro di rilievo che il gruppo proposto conduce: farlo male significa con certezza chiudersi definitivamente al mercato locale e, con molte probabilità, avere serie difficoltà su mercati un po' più lontani.

Il DD è, ovviamente, un documento aperto, continuamente aggiornabile da parte di ogni esponente previa discussione con gli altri ma che deve, una volta modificato, deve essere recapitato per mail a tutti gli interessati