

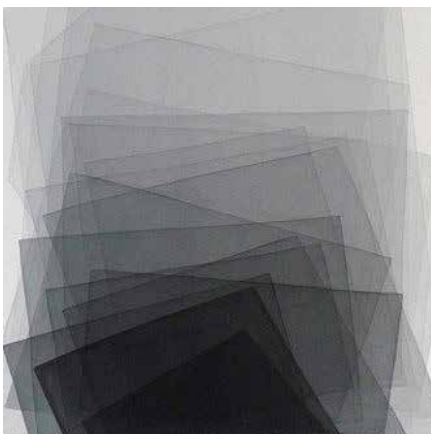
08 Ready Made di gesti

Il cinema come veicolo formale del movimento

Il movimento è inteso come un insieme di gesti spontanei mossi da emozioni e credenze. Il cinema si fa portatore di questo dinamismo divenendo un mondo spettacolare, iconico e suggestivo.

Il progetto si concentra sulla percezione dei gesti all'interno del mondo cinematografico e su come il linguaggio del corpo venga tradotto visivamente in forma e colore, rimanendo così impronta di un'emozione nel tempo.

Gaia Andruccioli



#movimento
#cinema
#dinamismo
#forma

github.com/ds-2021-unirsm
github.com/Graphein0707

a destra
Copertina del libro
"Duchamp oltre la fotografia",
Elio Grazioli, 2017



Rendere visibile l'invisibile

“Non si vede bene che col cuore.

L'essenziale è invisibile agli occhi.”[1]

Le arti visive sono un campo di conoscenza infinito e indefinito. Questa conoscenza prevede qualunque tipo di creazione artistica visibile con la quale il creatore/mediatore dà vita ad un qualcosa di percepibile e tangibile. Dalla dimensione interna dell'anima, grazie al talento e all'ingegno, l'opera nasce dalla mente e prende forma nelle mani, trovando il suo spazio nella realtà. Tra la forma concreta dell'opera e la sua ideazione nella mente del creatore, c'è uno spazio vuoto ed infinito. Questo “vuoto” ha stimolato fin dalle origini l'umanità a trovare modi sempre diversi di esprimere e rendere visibile l'invisibile. Con visibile non s'intende il cercare di scoprire ciò che non vuole essere svelato, ma di far comprendere che esistono meccanismi all'interno dei quali viviamo in costante relazione dinamica e spesso astratta, ma al contempo intrigante.

Introduzione

Da questa premessa sull'invisibile si è indagato il modo in cui il movimento, celato dietro alle immagini e ai gesti, possa raccontare qualcosa in più se slegato dal contesto in cui si trova, se estrapolato dalla sua natura visiva e inserito in un nuovo contesto essenziale e formale con una dimensione uditiva che funge da narratrice. Un'operazione di manipolazione nuda e cruda, un ready made visivo di gesture dettato dal mondo cinematografico, intento ad esaltare le peculiarità e le emozioni dei film.

Reference

Il progetto prende ispirazione da casi studio diversi, ma che rimandano sempre al rapporto delle gesture con lo spazio. “The Horse in Motion” è una serie di cabinet card di Eadweard Muybridge, in cui delle carte mostrano ciascuna una serie sequenziale da sei a dodici “elettro-fotografie automatiche”, raffiguranti il movimento di un cavallo. La serie divenne il primo esempio di cronofotografia, un metodo antico per registrare fotograficamente lo scorrere del tempo,

[1] Citazione dal libro “Il piccolo principe” di Antoine de Saint-Exupér

in alto
Copertina del libro “Le città invisibili” di Italo Calvino

utilizzato principalmente per documentare le diverse fasi della locomozione per lo studio scientifico.

Questo primo tipo di cinema è anche chiamato “organico” in quanto lo spettatore in esso riesce ad orientarsi grazie all’organicità dell’azione dei corpi che vede scorrere nelle immagini sullo schermo.

“Gesture Match” è un’installazione progettata da Local Projects per Cooper Hewitt. Questa esperienza interattiva invita i visitatori a vedere i propri corpi in relazione alle immagini campionate dalla collezione storica di Cooper Hewitt. Sin dal Rinascimento, i designer hanno concepito città, edifici e persino forme in relazione a proporzioni umane idealizzate. Le persone sperimentano così il design in relazione alla scala e al movimento dei propri corpi.

Il progetto “Dancer Transform into a Pulsating Cloud of 3D Data”, raffigurante il ballerino Shiho Tanaka, si trasforma in una nuvola di dati che si contorce, una performance incentrata su di una coreografia eloquente che sottolinea il desiderio di essere espressivi senza limiti. I creatori, Maria Takeuchi e Frederico Phillips, utilizzano dati di movimento e simulazioni dinamiche per rivedere il corpo di Tanaka come una massa oscillante di particelle.

Ricerca

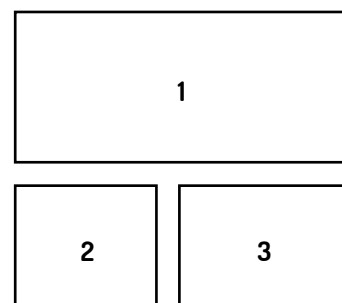
Il progetto nasce da una doppia ricerca sull’importanza dello sguardo nella situazione odierna[1] e sul mondo della fotografia. Tempismo, coincidenza, prontezza, esperienza, sono gli ingredienti per racchiudere in un istante preciso un flusso in continuo divenire e ricco di informazioni. In questo scenario è importante trasmettere come l’attimo precedente e quello successivo potrebbero cambiare per sempre. Emerge così un’importante lezione derivante dal Cubismo di Picasso: nelle sue opere viene colto ogni punto di vista per non tralasciare mai nemmeno un dettaglio temporale o spaziale, la scena si anima degli attimi che la compongono. Da qui il collegamento con lo sguardo, come promotore di emozione e mezzo di raccolta di questi attimi infiniti. In periodo di pandemia questo

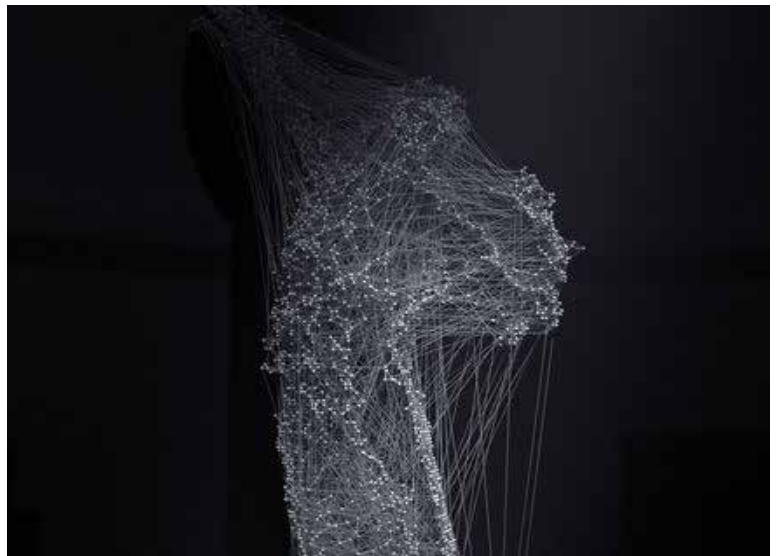
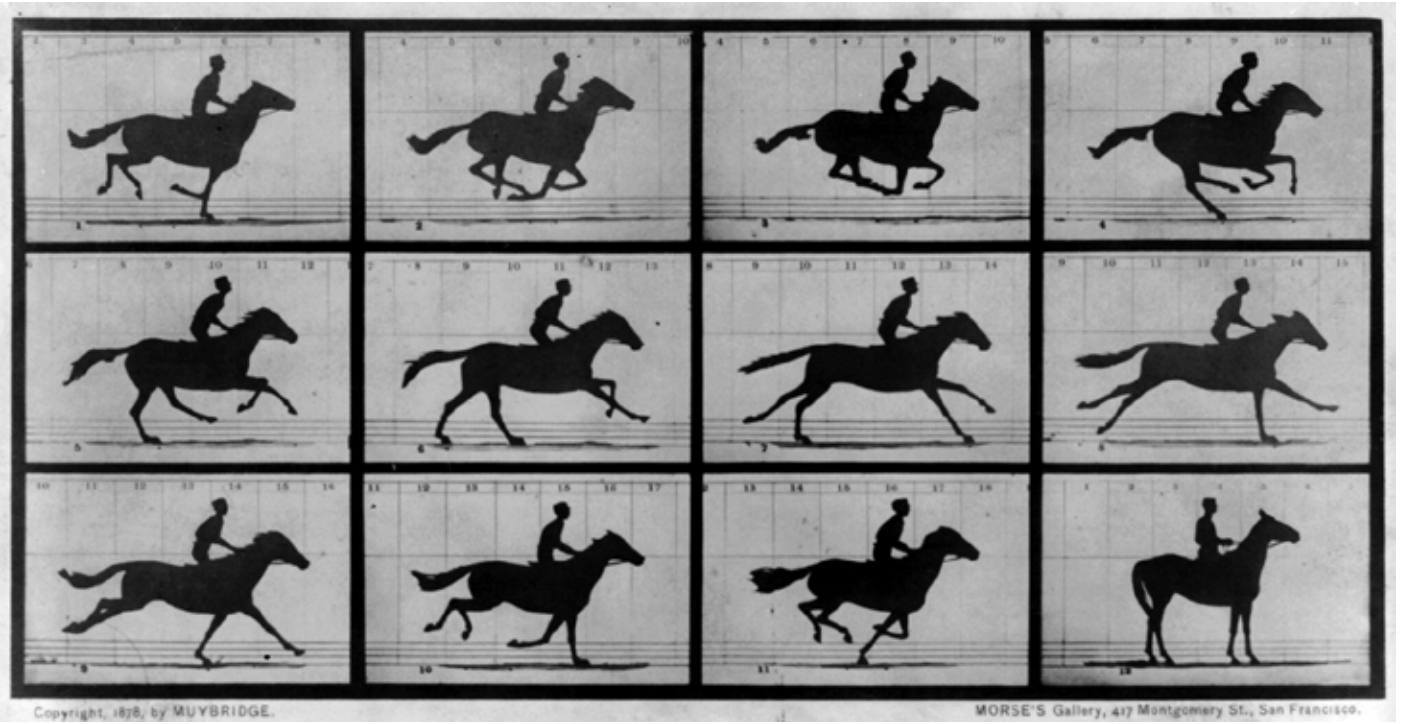
[1] In un periodo di pandemia così feroce siamo stati costretti a rinunciare alla fisicità e alla comunicazione verbale, in favore di un linguaggio non verbale, ma spesso ancora incomprensibile: lo sguardo.

1
The Horse in Motion, Eadweard
Muybridge, 1878

2
Gesture Match, Local
Projects, 2014

3
Dancer Transform into
a Pulsating Cloud of 3D
Data, Maria Takeuchi e
Frederico Phillips, 2017





livello di comunicazione non verbale obbligata e restrittiva ci ha spogliati dalla nostra identità, della nostra fisionomia, che ci rende unici e riconoscibili agli occhi degli altri.

Come in fotografia, la rappresentazione nel cinema avviene attraverso lo sguardo e l'interpretazione. Il visibile nel cinema è l'apertura di senso dell'immagine, ciò che possiamo e potremmo vedere creando attesa. Prima dell'avvento dell'audiovisivo il cinema era considerato "opaco"[1], ovvero chiaro e prevedibile per lo spettatore. Nel cinema odierno invece, il visibile diviene manifestazione dell'invisibile. Registi come Lars Von Trier, Kucrick e Hitchcock spogliano la scena di qualsiasi finzione per lasciare sguardo ed emozione liberi di vagare davanti alla cinepresa e rendere così il significato puro della scena. "Alla fine di un'inquadratura la direzione dello sguardo annuncia sempre che qualcosa sta per accadere"[2]

Concept

Come sarebbe vedere un film seguendo solo i suoi movimenti? Ready Made di gesti è uno strumento di ricerca che intende esaltare la percezione dei gesti del mondo cinematografico e restituirne le forme nel corso del tempo. Quest'ultimo diviene la forma visibile del reale, in cui l'emozione è espressione soggettiva e non rappresentazione oggettiva. Il gesto costruisce geometrie visive utili alla definizione identitaria del film che si sta osservando e ne celebra l'importanza e l'unicità nel panorama cinematografico odierno e non. Il movimento diviene costruttore primario di significato e riconoscibilità dell'opera. L'analisi di un film potrebbe così essere uno strumento utile ai registi nel momento di creazione di significati e di meccaniche sulla sceneggiatura, nell'esaltazione di determinate emozioni e nel controllo e comparazione dei movimenti.

Funzionamento

Il progetto è pensato come un applicativo software suddiviso in due fasi principali: raccolta dati formata dai Keypoints del corpo dell'attore tramite l'utilizzo

[1] Con la definizione "cinema opaco" si intende quel tipo di cinema in cui lo spettatore è abituato ad avere tutto chiaro ed immediato dal punto di vista visivo, senza alcuna forma di attesa o suspense.

[2] Citazione di Jean Douchet

1

Scena tratta dal film "Shining", 1980, Stanley Kubrick

2

Scena di 2001:Odissea nello spazio, 1968, Stanley Kubrick

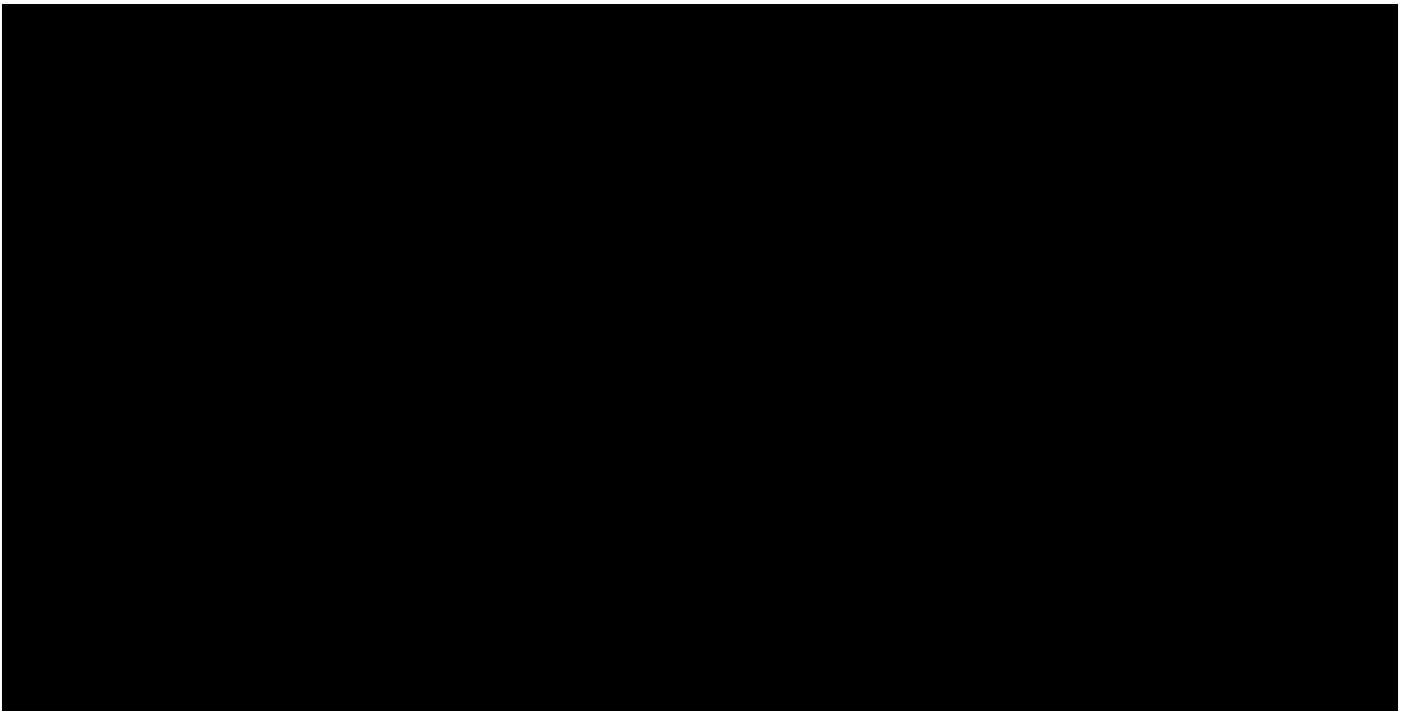
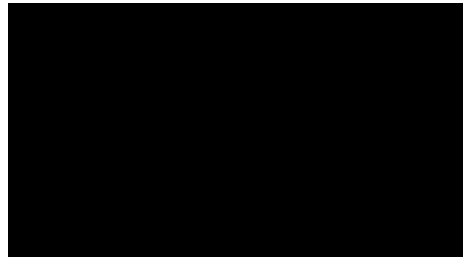
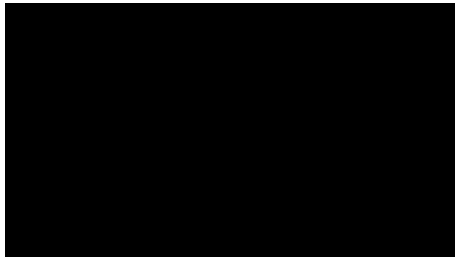
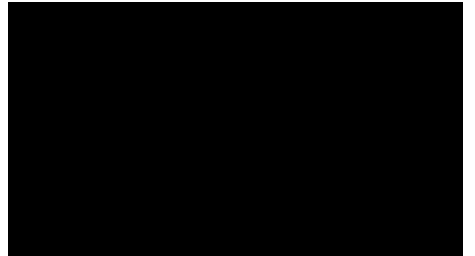
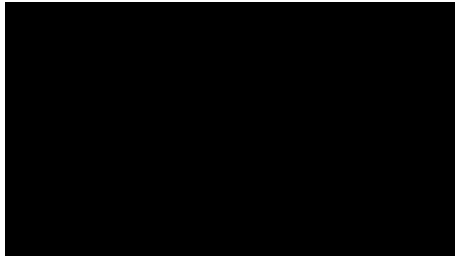
3

Scena tratta dal film "Cigno nero", 2010, Darren Aronofsky

4-12

Prototipi inerenti ai film rappresentati

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13		



della tecnologia Posenet e la successiva restituzione dei movimenti in un secondo algoritmo attraverso delle geometrie visive. Sono stati poi realizzati ulteriori prototipi sperimentali che catturano i movimenti in real time sopra il video. Lo scopo è quello di restituire le traiettorie dei gesti attraverso forme e colori diversi che competono a dare identità visiva al film. I film presi in esame sono Shining e 2001: Odissea nello spazio di Stanley Kubrick e Cigno nero di Darren Aronofsky.

Significato

Il progetto intende far rivivere i gesti e le emozioni dei film immaginando i corpi degli attori come pennelli che vagano su di una tela, opere invisibili agli occhi che favoriscono l'interpretazione. La forma crea così una storia dettata nel tempo e costruita tramite le gestualità frutto di un'emozione. Se lo spettatore si sincronizza con il personaggio, in base a fattori che consentono l'empatia, può essere completamente immerso nell'esperienza cinematografica. Diminuendo gli elementi visivi a disposizione, o trasponendoli su un altro livello di significato, con solo la parte uditiva a supporto, ciò che si guarda assume un significato più intenso, personale e coinvolgente. Il punto di vista di chi guarda la scena diviene così il punto di vista più vicino a quello del regista.

Scenari futuri

Cosa succederebbe se questa tecnologia fosse utilizzata per vedere le tracce lasciate dalle persone nella vita reale? Sarebbe interessante vedere le trame e gli intrecci visivi che le persone creano nel contesto in cui abitano, vedere come una città si anima grazie alla creazione di questi percorsi e come queste mappe creino un'identità visiva forte e diversa per ogni città?

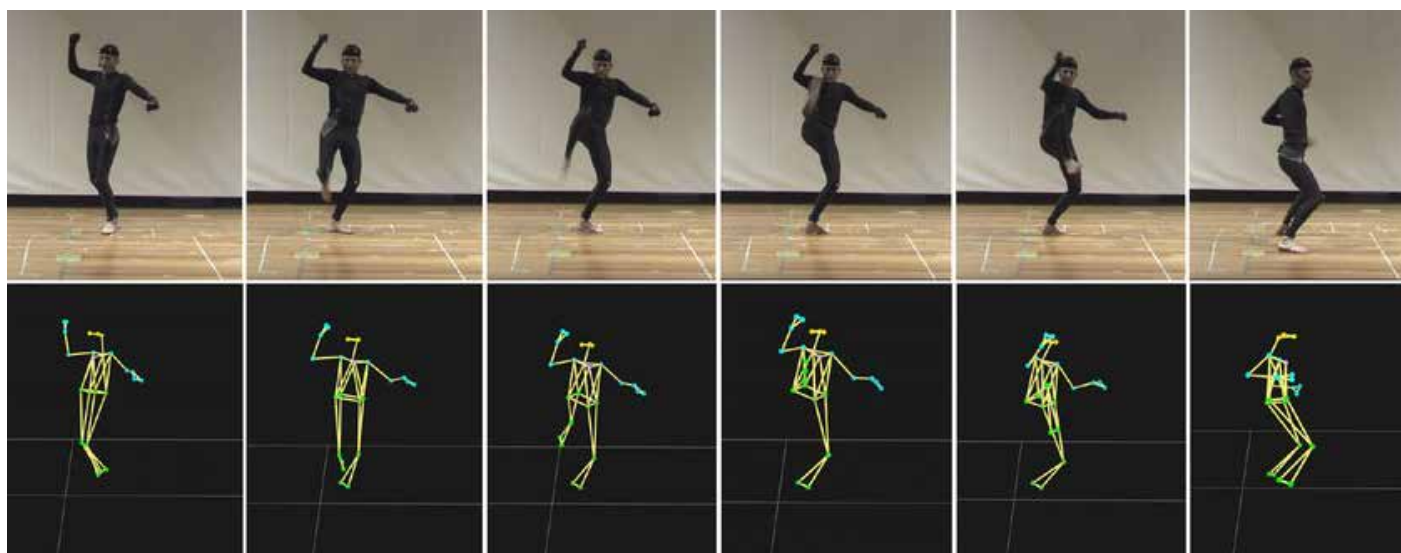
Questo strumento potrebbe essere altresì utile come strumento tecnico vero e proprio in sostituzione alla motion capture, un tool economico e dettagliato di restituzione dei movimenti dei film in animazione 3D. La computer vision potrebbe così entrare nell'ambito cinematografico in modo divertente ed educativo.

in alto

Immagine della mappa della città di Milano vista dall'alto

in basso

Tecniche di motion capture per la registrazione dei movimenti



Sitografia

- <https://dasandere.it/limmagine-movimento-come-essenza-del-linguaggio-cinematografico/>
- <https://www.renderevisibilelinvisibile.it/home/>
- <https://mondointernazionale.com/larte-del-rendere-visibile-linvisibile>
- https://tesi.supsi.ch/3142/1/Angeli%20Stefania_DSP.pdf
- <https://collection.cooperhewitt.org/objects/51497633/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/The_Horse_in_Motion
- <https://culturificio.org/gilles-deleuze-e-la-filosofia-del-cinema/>
- <https://www.vice.com/en/article/mgp7ky/beautiful-dance-of-particles-motion-captured-performance>

Bibliografia

- “La camera chiara. Nota sulla fotografia”, Roland Barthes, 1980, Piccola Biblioteca Einaudi

