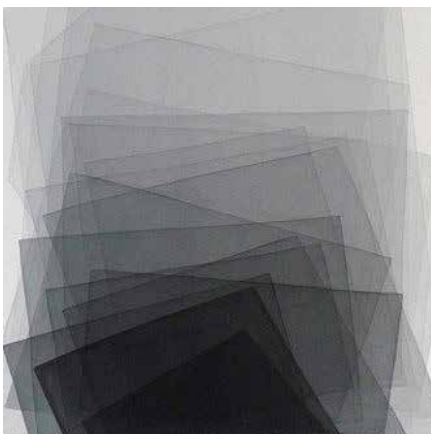


08 Ready Made di gesti

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, riconosciuto e suggestivo. L'idea è quella di concentrare l'attenzione sulla percezione dei gesti all'interno del mondo cinematografico e vedere come il linguaggio del corpo viene tradotto visivamente in forma e colore, rimanendo così impronta di emozioni nel tempo.

Gaia Andruccioli



#movimento
#cinema
#traiettoria
#forma

github.com/ds-2021-unirms
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, prende forma nelle mani e trova il suo spazio nella realtà. Nel mezzo, ovvero tra “l'essere reale” dell'opera e la sua ideazione nella mente del creatore, c'è uno spazio materialmente vuoto. 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 cercare ostinatamente di scoprire ciò che non vuole essere svelato, ma di far comprendere che esistono meccanismi all'interno dei quali viviamo in costante relazione.

Introduzione

Da questa premessa sull'invisibile si è pensato di indagare il modo in cui il movimento celato dietro alle immagini e alle gesture possa raccontare qualcosa in più se slegato dal contesto in cui si trova, se estrapolato dalla sua natura visiva e inserito in un contesto visivo grafico minimale e 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 a 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, tra cui sei carte che mostrano ciascuna una serie sequenziale da sei a dodici “elettro-fotografie automatiche” raffiguranti il movimento di un cavallo. Muybridge scattò le fotografie nel giugno 1878. La serie divenne il primo esempio di cronofotografia, un metodo antico per

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

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

in basso
didascalia foto gino che dice cosa sia, dettagli anno, misure, ...

registrare fotograficamente lo scorrere del tempo, 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. Ha rappresentato un passo importante nello sviluppo del cinema. Gesture Match per Cooper Hewitt è un’installazione progettata da Local Projects, 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 di lettere in relazione a proporzioni umane idealizzate. Il progetto del ballerino Shiho Tanaka si trasforma in una nuvola di dati che si contorce è performance è incentrata su 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.

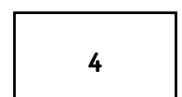
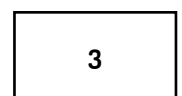
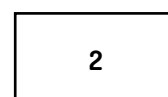
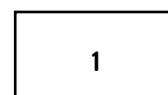
Ricerca

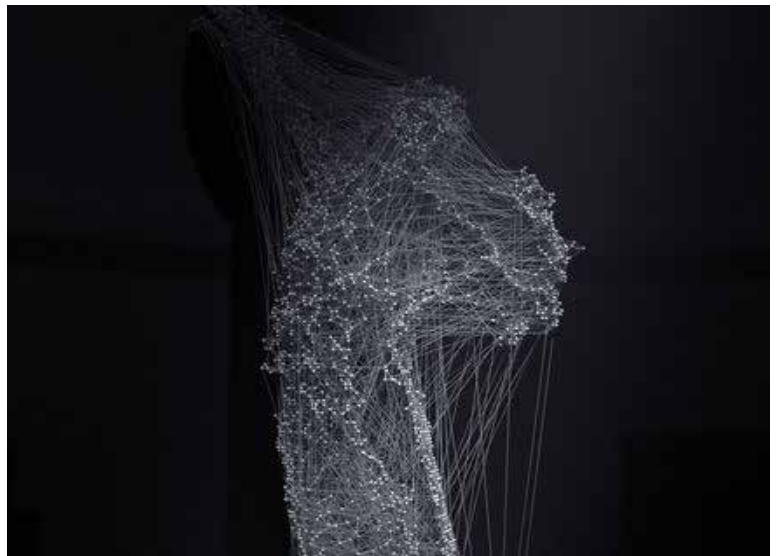
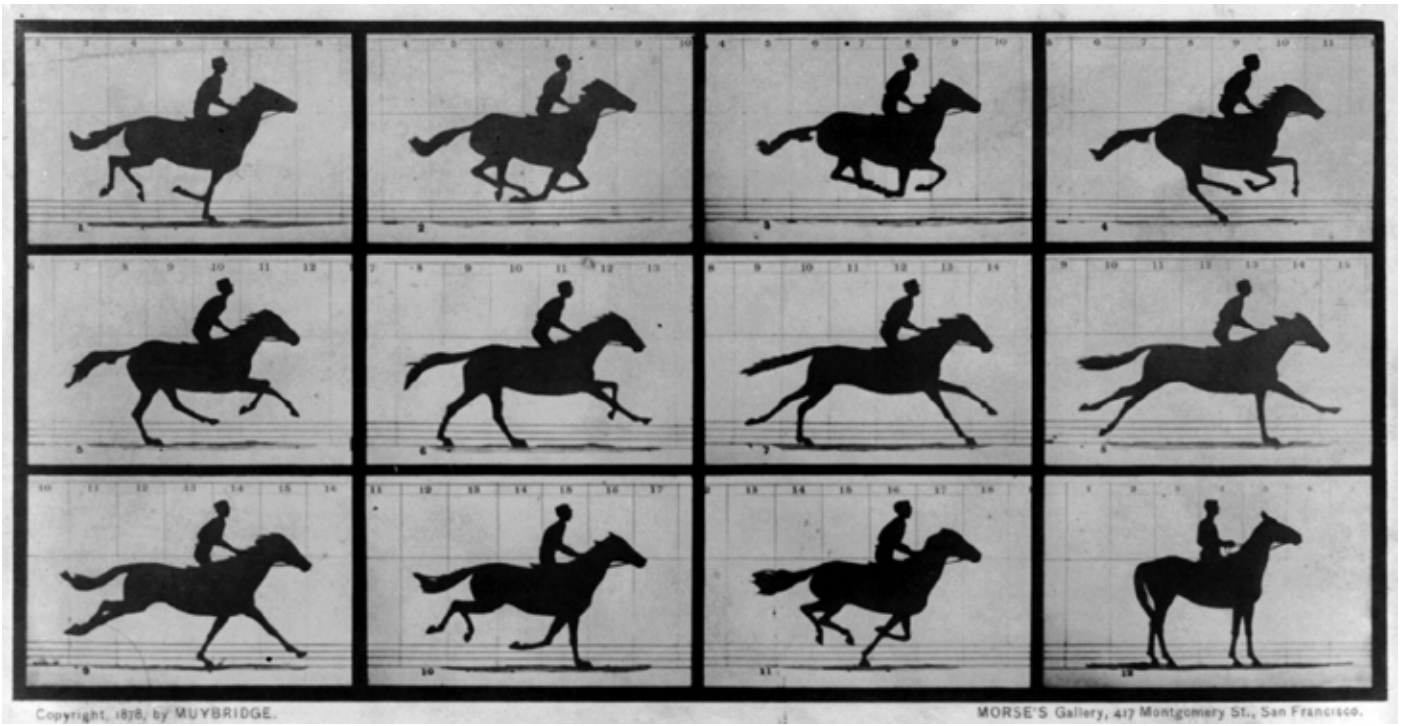
Il progetto nasce da una doppia ricerca sul mondo della fotografia e l’importanza dello sguardo nella situazione odierna. Quante volte guardando una fotografia nasce spontaneo dire: “ha proprio colto l’attimo”. Tempismo, coincidenza, prontezza, esperienza, sono gli ingredienti per racchiudere in un istante 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. L’attimo rimane invisibile se non nell’istante in cui la macchina fotografica ne immortala i dettagli. Importante diventa il concetto di “Infrasottile” nel momento in cui vengono raccolti gli attimi e ne vengono colti i diversi punti di vista. Un’importante lezione derivante dal Cubismo di Picasso, in una scena viene colto ogni punto di vista per non tralasciare mai nemmeno un dettaglio. Da qui il collegamento con lo sguardo, come

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





promotore di emozione e mezzo di raccolta di questi attimi infiniti. Comunicare con lo sguardo in questo periodo di pandemia è diventato un compito sempre più arduo, ci siamo dovuti abituare a cercare un livello di contatto che non fosse più quello fisico, ma quello strettamente emotivo. Molto spesso però questo livello di comunicazione obbligata e restrittiva ci ha spogliati dalla nostra identità, dalla nostra fisionomia che ci rende unici e riconoscibili agli occhi degli altri. Gli occhi sono lo specchio dell'anima, ma molti non riescono a coglierla.

Come in fotografia, la rappresentazione nel cinema avviene attraverso lo sguardo degli altri. Come sarebbe osservare un film dal punto di vista del regista? Quali sentimenti sarebbero messi in gioco e quali aspetti sarebbero sacrificati per rendere la rappresentazione spoglia, essenziale ma fortemente significativa? 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

Ready Made di gesti è un progetto che intende esaltare la percezione dei gesti del mondo cinematografico e restituirne le forme nel corso del tempo. Il gesto costruisce geometrie e segni visivi utili alla costruzione identitaria del film che si sta osservando e ne celebra l'importanza e l'unicità nel panorama cinematografico odierno e non. Il movimento come costruttore primario di significato e riconoscibilità dell'opera. Le traiettorie dei gesti saranno poi restituite sotto forma di manifesti visivi o storyboard così da decontestualizzare il gesto e isolarlo dal suo contesto originale.

Funzionamento

Il progetto è pensato come un applicativo software che utilizza il body tracking in tempo reale su diversi spezzoni di film famosi tramite l'utilizzo della

[2] citazione di Jean Douchet

1

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

2

scena della doccia tratta dal
film "Psyco", 1960, Hitchcock

3

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

4

immagine della mappa della
città di Milano vista dall'alto

1

2

3

4



tecnologia Posenet per individuare i keypoints del corpo degli attori. Lo scopo è quello di restituire delle geometrie visive dettate dal movimento tramite l'individuazione delle traiettorie dei gesti attraverso forme e colori diversi che competono a dare identità visiva al film preso in esame. I film presi in esame sono Shining di Stanley Kubrick, Psycho di Hitchcock 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 e prendono forma su di una tela, opere invisibili agli occhi, ma presenti e sicuramente incisivi. 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 a livello motorio, in base a fattori aggiuntivi che consentono l'empatia, può essere completamente immerso nell'esperienza del personaggio che sta osservando. 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, intento a comunicarne il significato più intimo e profondo.

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.

a destra
immagine della mappa della
città di Milano vista dall'alto

Sitografia

- <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>

Prototipi

- <https://editor.p5js.org/Gaia/full/DWvQ2cjLv> (prima parte)
- <https://editor.p5js.org/Gaia/full/yqhSUMGGO> (seconda parte)
- <https://editor.p5js.org/Gaia/full/uGemqMtXq>
- <https://editor.p5js.org/Gaia/full/6BGxua2mA>

