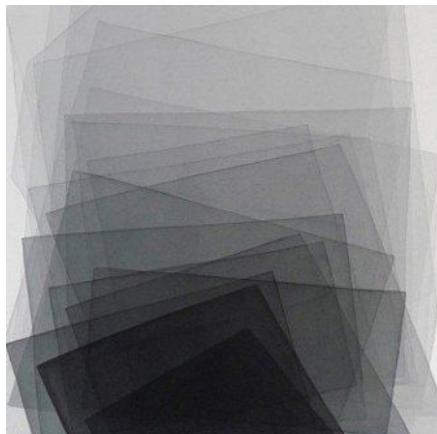


08 Ready Made di gesti

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. I gesti degli attori vengono estrapolati dal loro contesto e riproposti in geometrie visive semplici, ma efficaci, che ne esaltino il dinamismo e il significato. L'occhio di chi osserva diventa così quanto più vicino a quello del creatore.

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]

La mia passione ed esperienza in campo artistico mi hanno aperto il mondo alle arti visive, un campo di conoscenza infinito e indefinito. Questo prevede qualunque tipo di creazione artistica con la quale il creatore o 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. Sono altresì convinta che tra la forma concreta dell'opera e la sua ideazione nella mente del creatore, ci sia uno spazio vuoto ed infinito. Proprio questo “vuoto” ha stimolato l'uomo nel trovare modi sempre diversi di esprimere e rendere visibile l'invisibile. Con visibile non intendo il cercare di scoprire ciò che non vuole essere svelato, ma il far comprendere che esistano meccanismi all'interno dei quali viviamo in costante relazione dinamica e spesso astratta, ma al contempo intrigante.

Introduzione

Dal pensiero scaturito sul rendere visibile l'invisibile, ho indagato il modo in cui il movimento possa raccontarsi in modo autonomo ed esplicativo nel momento in cui viene estrapolato dal suo contesto originario e messo in risalto. L'operazione che ho eseguito nel progetto Marcel Duchamp avrebbe potuto definirla come “Ready Made”, un'operazione di decontestualizzazione e ri-definizione del significato.

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, utilizzato principalmente per documentare le diverse

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

in alto

Mostra delle opere invisibili di Lana Newstrom, Schulbert Gallery di New York. “Arte è immaginazione e questo è ciò che il mio lavoro richiede alle persone che interagiscono con lui. Bisogna immaginare un dipinto o una scultura proprio davanti ai vostri occhi. Solo perché non si vede niente, questo non vuol dire che io non abbia impegnato ore di lavoro per creare l'opera” dichiara Lana Newstrom.

in basso

“Scolabottiglie” di Marcel Duchamp, 1914



fasi della locomozione per lo studio scientifico. Questo caso studio mi è stato utile per la parte concettuale del progetto, quella legata all'essenza primaria e significativa del cinema come immagine in movimento.

“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 loro corpi. Interessante in questo progetto è la relazione che si instaura tra corpo e spazio, in cui l’intermediario diventa il segno grafico del movimento.

Il progetto “Dancer Transform into a Pulsating Cloud of 3D Data”, 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 del ballerino Shiho Tanaka come una massa oscillante di particelle. Questo progetto ha ispirato la parte tecnica del mio progetto: dare forma a un corpo in movimento per esaltarne il significato.

Ricerca

Il progetto nasce da una doppia ricerca sull’importanza dello sguardo nella situazione odierna[2] e sul mondo della fotografia. Tempismo, coincidenza, prontezza, esperienza, sono gli ingredienti per racchiudere in un istante un flusso in continuo divenire. Emerge così un’importante lezione derivante dal Cubismo di Pablo Picasso: nelle sue opere viene colto ogni punto di vista per non tralasciare mai nemmeno un dettaglio temporale o spaziale. Da qui il collegamento con lo sguardo come promotore di emozione e mezzo di raccolta di questi attimi infiniti. In periodo di pandemia questo

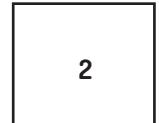
[2] In un periodo di pandemia così feroce siamo stati costretti a rinunciare alla fisicità e alla comunicazione verbale, in favore di un linguaggio non verbale, ma spesso ancora incomprensibile: lo sguardo.

1
The Horse in Motin, 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

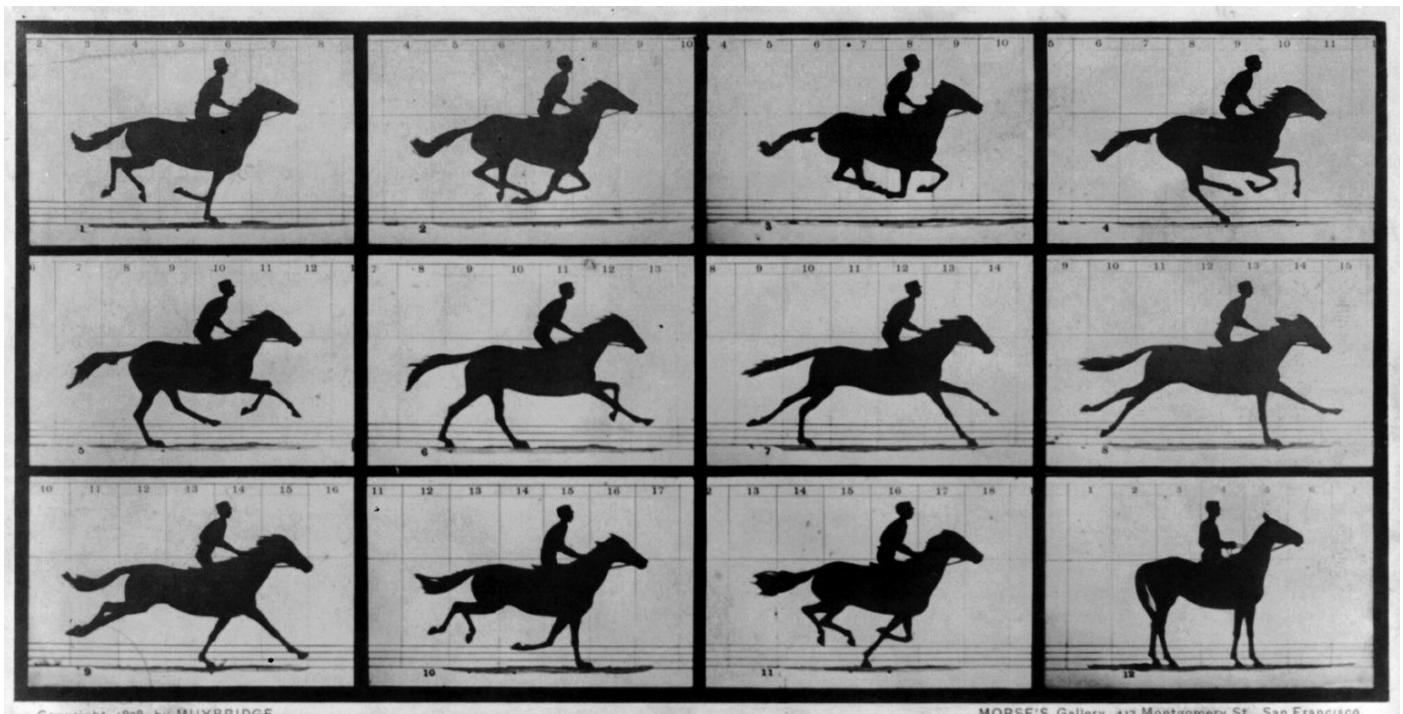
1



2

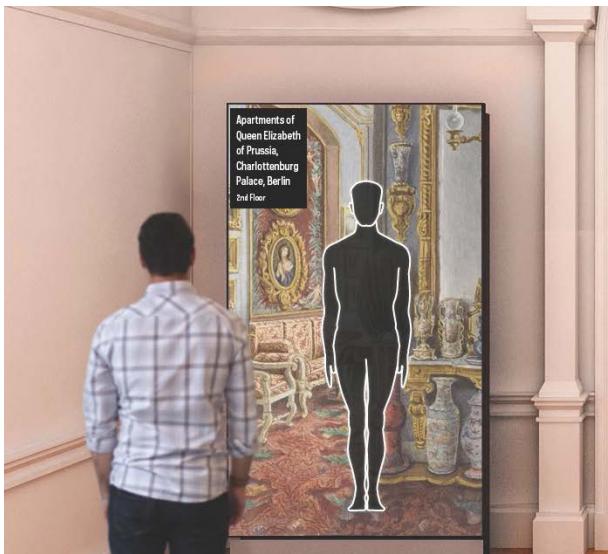


3



Copyright, 1878, by MUYBRIDGE.

MORSE'S Gallery, 417 Montgomery St., San Francisco.



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, come diceva il pensiero teorico di Dziga Vertov[3], ciò che possiamo e potremmo vedere creando attesa. Prima dell'avvento dell'audiovisivo il cinema era considerato "opaco"[4], ovvero chiaro e prevedibile per lo spettatore. Nel cinema odierno invece, il visibile diviene manifestazione dell'invisibile. Ho osservato registi come Lars Von Trier, Kucrick e Hitchcock, che 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"[5]

Concept

Ready Made di gesti è uno strumento di ricerca che 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.

Funzionamento

Il progetto è pensato come un applicativo software di raccolta dati sui movimenti del corpo degli attori tramite l'utilizzo della tecnologia Posenet e la

[3] L'intera opera di Dziga Vertov è un tentativo di trasformare il cinema da arte visiva ad arte antivisiva e iconoclasta. La realtà e ciò che del reale è visibile sono il prodotto di una costruzione sociale, il vero atto politico consiste nell'eliminazione dell'immagine che il pubblico si aspetta, nella creazione di una visione alternativa o nell'eliminazione di qualsiasi forma di visione.

[4] 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.

[5] Citazione di Jean Douchet

1

Schema del funzionamento del prototipo: due fasi

2

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

3

Scena di Grease, 1978, Randal Kleiser

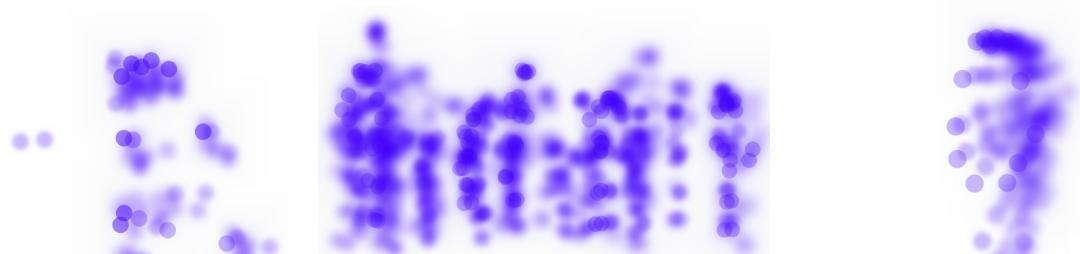
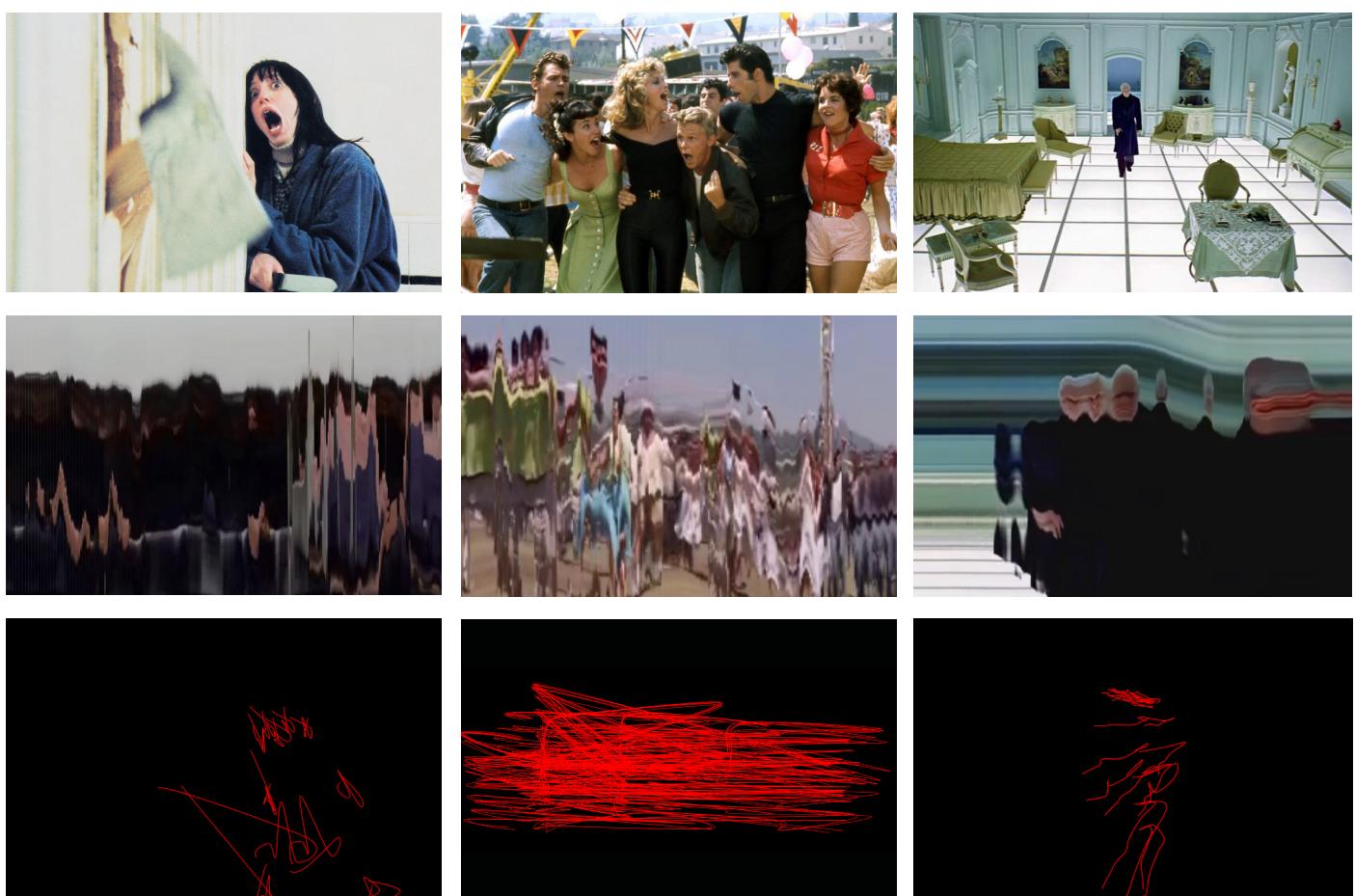
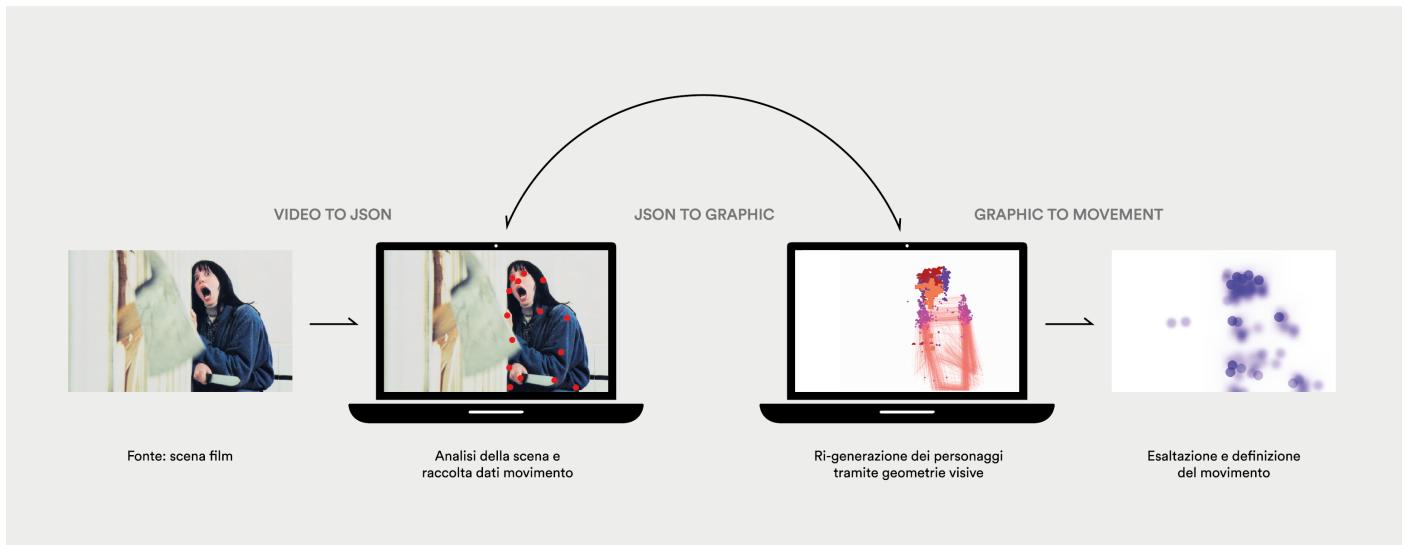
4

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

5-13

Sperimentazioni e prototipi

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



successiva restituzione dei movimenti in un secondo momento attraverso delle geometrie visive. 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 diversi, sia nelle inquadrature, che nel contesto, in modo da definire un panorama formale e dinamico quanto più ampio possibile.

Significato

Come sarebbe vedere un film “invisibile”? Il progetto intende esaltare la percezione dei gesti del mondo cinematografico e restituirne le forme nel tempo. Il gesto costruisce geometrie visive utili a definire l’identità del film che si sta osservando e ne celebra le peculiarità. Il movimento diviene costruttore primario di significato e riconoscibilità dell’opera. Un’analisi di un film basta sul movimento potrebbe così essere uno strumento utile ai registi nel momento di creazione delle meccaniche sulla sceneggiatura, nell’esaltazione di determinate emozioni e nel controllo e comparazione dei movimenti.

Scenari futuri

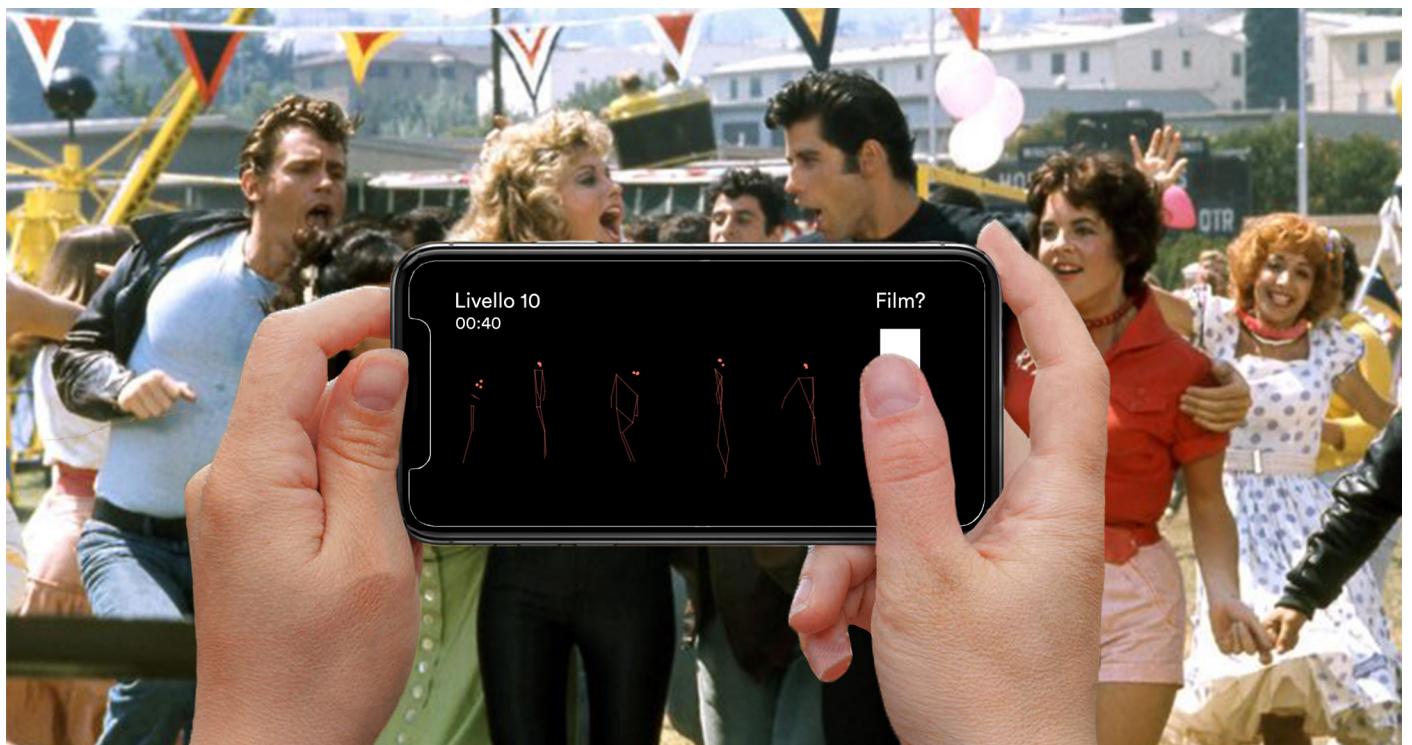
Cosa succederebbe se questo strumento di ricerca evolvesse in un vero e proprio gioco di riconoscimento dei film? Sarebbe interessante scoprire come le persone osservano i film, cosa colgono e cosa invece ritengono ininfluente nel prodotto visivo. Sarebbe inoltre interessante effettuare dei veri e propri paragoni fra film di diverse epoche, ma con contesti e tematiche simili, uno strumento di studio e comparazione basato sul divertimento e sulla scoperta.

in alto

Mockup di rappresentazione dell’ipotetico videogioco basato sul riconoscimento del film

in basso

Due esempi di comparazione di scene di film: la prima Blach Narcissus e D. Brother where are you?, la seconda Bonnie e Clyde e Psycho



Sitografia

- <https://dasandere.it/limmagine-movimento-come-essenza-del-linguaggio-cinematografico/>
- <https://www.emettiladaparte.com/arte-invisibile-lana-newstrom/>
- <https://www.renderevisibilelinvisible.it/home/>
- [https://mondointernazionale.com/larte del-rendere-visibile-linvisibile](https://mondointernazionale.com/larte-del-rendere-visibile-linvisibile)
- [https://tesi.supsi.ch/3142/1/
Angeli%20Stefania_DSP.pdf](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

