

Liceo Artistico Statale  
**CATALANO**

Arti figurative

Dispensa foto video

3

docente di Discipline Pittoriche prof. **Pierluigi Tantillo**  
collaboratrice **Violetta Massa**



## Indice

|                              |         |
|------------------------------|---------|
| Scena ed inquadratura        | pag. 2  |
| Regia                        | pag. 8. |
| Postproduzione               | pag. 11 |
| Gli strumenti                | pag. 15 |
| I professionisti del cinema  | pag. 18 |
| Video, comunicazione e massa | pag. 23 |

## Scena ed inquadratura

Il termine deriva dal greco "skené" e significava tenda o fondale essendo il luogo fisico, dietro l'orchestra e sopraelevato, dove si svolgeva la rappresentazione. Nel senso cinematografico per scena si intende una serie di inquadrature che devono necessariamente avere stretto rapporto fra esse; deve infatti sussistere una continuità nello spazio delle riprese, nello svolgimento dell'azione e nel tempo che deve essere lo stesso anche per differenti inquadrature. Se uno degli elementi varia, varia anche la scena. Differenti scene danno vita alle sequenze che sono la struttura dell'intera trama narrativa del film o comunque del prodotto visivo in genere. Sono innumerevoli le possibilità di realizzazione delle scene sui set utilizzando stacchi o dissolvenze fra inquadrature o, per esempio, un'unica continua ripresa, che viene denominata "piano sequenza", che può a sua volta essere breve o lunga (cossiddetti long-cut). La scena è, dopo la singola inquadratura già fortemente espressiva singolarmente, la più breve unità narrativa del film. Nella storia della produzione cinematografica alcune scene sono diventate di prammatica e rappresentative di differenti stili e generi filmici, come le cariche nei film western o gli inseguimenti nei film d'azione, facendo così parte del linguaggio visivo stesso.



Fig.1 Ursula Andress-James Bond



Fig.2 Audrey Tautou-Il favoloso mondo di Amélie di J. Pierre Jeunet



Fig. 3 Stanley Kubrick-Arancia meccanica



Fig.4 Blade Runner-Ridley Scott



Fig. 5 Peppino De Filippo e Totò



Fig.6 Gregory Peck e Audrey Hepburn-Vacanze romane-W. Wyler

Agli albori del cinema si chiamava quadro ed il termine “scena” prende piede intorno agli anni Dieci. Oggi le scene sono frammentate per il movimento della Mdp ed il variare delle inquadrature ma agli inizi, ricordiamo, le scene erano fisse su un campo non variabile. Fondamentale, come ricordato, la continuità temporale delle scene pur nelle variazioni dei punti di ripresa; si pensi al campo e controcampo nella scena di una conversazione fra soggetti. La valorizzazione del concetto di scena ha portato con sé anche valutazioni di carattere semiotico e filosofico, approdando al cinema detto della “scena“, in contrapposizione a quello dei “piani”. È stata anche criticata la continuità temporale delle scene che tenderebbero ad idealizzare ed astrarre dalla realtà. I grandi registi hanno fatto della capacità di girare scene differenti le loro marche e sigilli di unicità stilistica. L'inquadratura è la parte del campo di presa (della Mdp): essa dura un'azione continua, può chiaramente essere ripetuta (dialogo fra soggetti) ed è ancora oggi detta quadro. Essa è un quadro visivo ed è un frammento di tutto il racconto filmico.

La variazione delle scene e quindi delle inquadrature (successivamente montate in post produzione) è la base del linguaggio cinematografico, centrato appunto sul tempo e narrazione per immagini in movimento. Ogni inquadratura ha importanza fondamentale sul piano delle significazioni narrative, psicologiche ed artistico-espressive.

Nell'inquadratura è necessario tenere in considerazione la cattura e registrazione dei suoni, delle voci anche fuori campo (V.O. Voice over) e della colonna sonora che sarà supporto e struttura ed ulteriore valore di arricchimento emotivo alle riprese. Queste possono anche essere asincrone (partire prima o successivamente alle immagini) o non correlate in senso spaziale (non corrispondere alle distanze dei soggetti); tutto ciò verrà poi calibrato e valutato in fase di editing del prodotto da professionisti preposti e con specifiche competenze. Chiaramente l'angolo di ripresa e il punto di vista (POV) della Mdp hanno enorme rilevanza sul piano delle significazioni e della veicolazione di emozioni ed espressività nell'ambito del quadro visivo rappresentato. Il linguaggio cinematografico è sotteso alle stesse regole che governano il linguaggio visivo ed ha le stesse connessioni con gli ambiti percettivi e psicologici dei creatori (sceneggiatore, regista...) così come dei fruitori (spettatore). La rilevanza e la valenza di significato ai soggetti prescelti è data dagli elementi del linguaggio visivo (luce, colore...) e, nello specifico dell'inquadratura, dai piani di ripresa ( PP, PPP...) e dai campi ( CM, CLL) se si intende dare risalto al contesto ambientale e scenografico.



Fig.7 Marilyn Monroe-Quando la moglie è in vacanza-B.Wilder



Fig. 8 M. Mastroianni e A. Ekberg-La dolce vita-F.Fellini



Fig.9 R. De Niro-Taxi driver-M. Scorsese

Determinante è anche il fattore temporale delle singole inquadrature, essendo lo scorrere del tempo nucleare nella narrazione visiva; tempi lunghi creeranno aspettativa ed attesa ( per citare solo alcuni esempi di possibili varianti), mentre inquadrature brevi e sincopate creeranno un ritmo accelerato ed esprimeranno tensione e dinamismo...Il concetto di fuori campo, insieme al controcampo, si colloca nella possibilità di mostrare ciò che si era immaginato fosse presente ma non si era ancora rivelato in altre inquadrature precedenti. Si parla di inquadratura oggettiva quando è presente un elemento secondario ed anonimo nel contempo con un soggetto principale che non è centrale nella scena. Soggettiva è invece denominata l'inquadratura che mostra, grazie all'Mdp, ciò che vede il soggetto della scena dal suo stesso punto di vista. Quest'ultima inquadratura crea totale identificazione col soggetto principale, coinvolgendo lo spettatore in un gioco di ruoli ed assonanze psicologiche. Nei primi film l'inquadratura era fissa (tableau-quadro pittorico) ed equivaleva al quadro dell'immagine dello sfondo (naturale o scenografico) all'interno del quale si muovevano i soggetti e si realizzavano le azioni. Le inquadrature offrivano una visione paragonabile a quella teatrale e questo fino alla funzione attiva della Mdp, quando sarà utilizzata in movimento. L'inquadratura era sino allora stata una scatola scenica superata dai primi piani o dallo split screen (schermo diviso in più sezioni) o dalle variazioni dei campi di ripresa, il quadro diventa così attivo e le immagini vengono create dal movimento della camera.



Figg.10-11 Foto di scena dal video “Arte dentro immagini di Libertà” Las.Catalano. Progetto in Collaborazione con l'IPM Malaspina di Palermo <https://www.youtube.com/watch?v=2pDz9xdkvnk>



Fig.11

Fig.12 Foto di scena dal video “Arte dentro immagini di Libertà” Las.Catalano  
<https://www.youtube.com/watch?v=2pDz9xdkvnk>



Le prime transizioni fra immagini, le dissolvenze incrociate, e quindi fra inquadrature differenti, venivano realizzate a mano chiudendo l'obiettivo della Mdp. Le diverse tipologie di inquadratura hanno caratterizzato nella loro standardizzazione scuole nazionali (ad esempio la frontalità nelle riprese della scuola americana). La tecnica del *décadrage* utilizzava la diagonale per spostare il fuoco dell'azione rispetto al piano frontale. Si arriverà alla prima panoramica dell'operatore dei fratelli Lumière, Promio, che realizza la prima affermazione di una ripresa che inquadra il mondo in maniera non pedissequa ma personale ed espressiva. L'inquadratura diventa così elemento fondamentale della grammatica cinematografica e parte associata al linguaggio visivo in generale, mostrando capacità espressive, creando affermazioni di carattere psicologico nelle vedute dall'alto (dominio, controllo...) o dal basso (potere, dominanza...) dei soggetti. Può essere cosiddetta “di quinta” quando la Mdp riprende, in una conversazione, il soggetto da sopra le spalle dell'interlocutore creando una sorta di tensione voyeristica nello spettatore. L'inquadratura può essere immaginaria nel momento in cui offre una veduta non compatibile con quella possibile di uno spettatore o può essere fluttuante, segnando il movimento nell'azione e creando identificazione, ad esempio, con un soggetto che non deambula in modo naturale essendo in uno stato di alterazione psichica. L'inquadratura diventa mezzo per veicolare ulteriori significati: la scelta di un piano, di un campo, il POV, la scelta di carrellare o zoomare diventano scelte creative e parti integranti e fondamentale della narrazione filmica.



## Abbreviazioni utilizzate in ambito cinematografico:

- PPP-primissimo piano
- PP-primo piano
- PM-piano medio
- PA-piano americano
- FI-figura intera
- CM-campo medio
- CL-campo lungo
- CLL-campo lunghissimo
- CR-campo ravvicinato
- FC-fuori campo
- SOGG-soggettiva
- PAN-panoramica
- TRUKA-effetti speciali
- Mdp-macchina da presa
- DIDA-didascalia
- POV-point of view.

Fig.13 Foto di scena dal video “Arte dentro immagini di Libertà” Las.Catalano  
<https://www.youtube.com/watch?v=2pDz9xdkvnk>

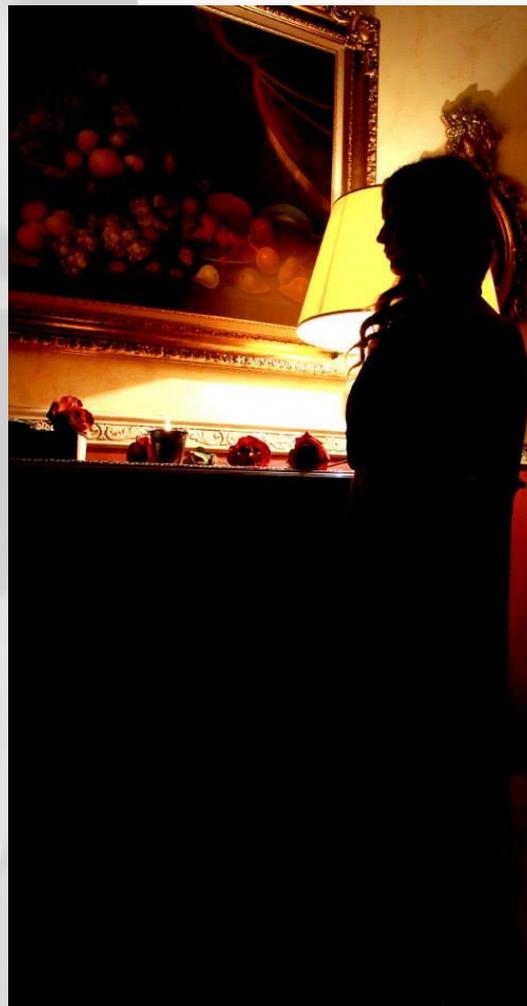




Fig. 14 Alfred Hitchcock

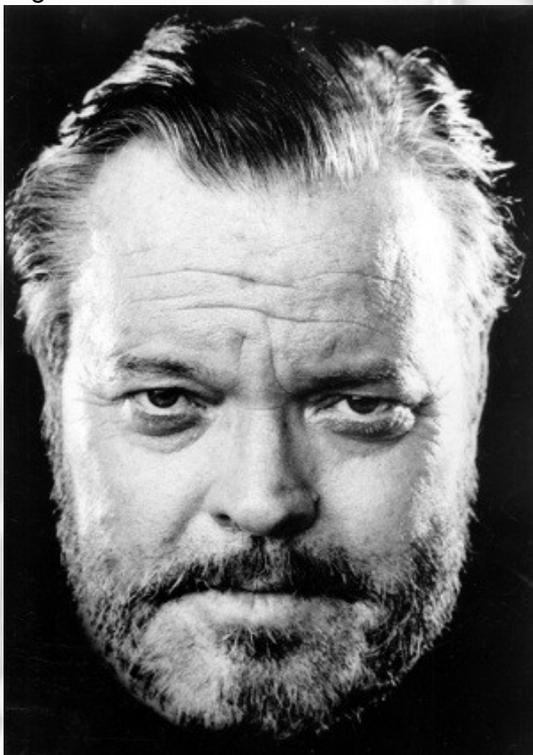


Fig. 15 Orson Welles

## Regia

Il regista è il creatore e l'organizzatore di tutte le molteplici e complesse fasi che portano alla realizzazione di un film. Il regista può non essere l'ideatore anche della sceneggiatura e può anche realizzare, si pensi a Federico Fellini, disegni per le scene e storyboard. Come si vede i ruoli che può incarnare il regista sono innumerevoli ma, oltre ciò, sempre riveste compiti fondamentali e non delegabili ad altre figure professionali delle quali invece si avvale per collaborazioni tecniche. Il regista supervisiona le sceneggiature e le storyboard (il racconto disegnato del film); è il primo rapporto professionale (Storyboarder artist e sceneggiatore o autore letterario) per la stesura della struttura del racconto cinematografico. Presiede alla realizzazione delle scene ed è sempre dietro la Mdp (con i tecnici di ripresa e cameraman) per valutare e calibrare le inquadrature ed i movimenti macchina, già comunque progettati e visualizzati (storyboard, layout, sceneggiatura) e sempre nell'idea del regista. Collabora strettamente col direttore di fotografia ed i tecnici preposti alle luci sul set per la fondamentale valutazione delle atmosfere date dall'illuminazione che è fondamentale elemento del codice visivo, in genere, e del linguaggio cinematografico specificamente. Sovrintende alla scelta della colonna sonora e dei brani inseriti a supporto e completamento dell'opera globale, nonché di suoni e voci, anche in presa diretta, rumori, ed effetti sonori da inserire in fase di missaggio sonoro.

Il regista deve anche sapere operare tecnicamente scelte nella fase del montaggio, intervenendo nelle varie tappe dell'editing; infatti molti registi hanno prima compiuto esperienze proprio in quel campo specifico. La grandezza di un regista è data dalla capacità di imprimere una propria unica e indistinguibile marca stilistica, sempre riconoscibile, ai suoi prodotti artistici; la profonda capacità di esprimere in termini estetici la propria visione esistenziale evidenzia i valori della morale personale e dell'ideologia soggettiva. Nato come operatore il regista era anche direttore di scena diventando creatore e autore nonché genio, come tanti grandissimi nomi dell'olimpico cinematografico oggi dimostrano. L'evoluzione nel ruolo stesso del regista ha portato ad una figura, come si è visto, complessa e dalle molteplici competenze che, nella collaborazione con le tantissime figure professionali che ruotano intorno alla produzione di un film, crea la struttura di qualunque produzione cinematografica e visiva in genere. Tra i grandi registi Alfred Hitchcock aveva incominciato come disegnatore di didascalie per il cinema muto a Londra. Dopo esperienze di montaggio il primo lavoro "Il labirinto della passione del 25. Fra i suoi grandissimi film si ricordano: "Psycho", "La donna che visse due volte", "La finestra sul cortile". Un genio dai poliedrici interessi fu Orson Welles, Palma d'oro a Cannes, che spaziò fra radio, teatro, letteratura e chiaramente cinema. Tra i suoi film più celebri si annoverano "Otello" e "Quarto potere". Federico Fellini (cinque premi Oscar) è il regista italiano più rappresentativo di tutti i tempi.

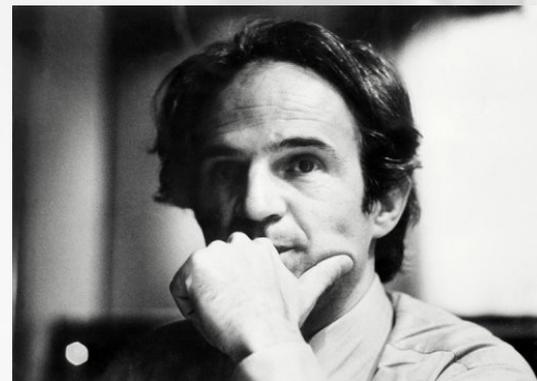


Fig. 16 Francois Truffaut

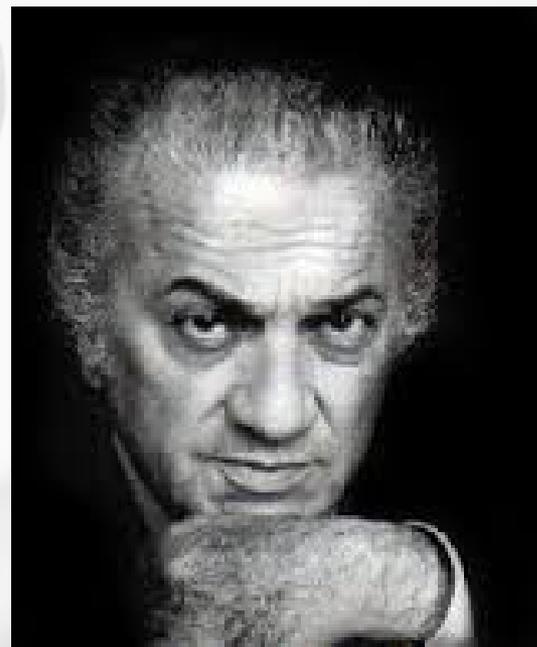


Fig. 17 Federico Fellini

Memorabile la figura stessa di uomo ed artista che cominciò a muoversi nel cinema grazie a collaborazioni con Rossellini e Germi in veste anche di sceneggiatore e soggetto. Preme ricordare solo alcuni dei capolavori realizzati: “Otto e mezzo”, “Amarcord”, il suo ultimo film “La voce della Luna” con Benigni e Villaggio. Francois Truffaut, celebre autore della Nouvelle Vague francese, è stato anche critico ed i suoi indimenticabili film sono riconosciuti come capolavori. Ricordiamo: “L’uomo che amava le donne” e “Le due inglesi”. Vittorio de Sica è stato in Italia fra gli esponenti della corrente del neorealismo. Inizia la sua attività nel 39 ed ha prodotto opere del calibro di “Sciuscià” e “Ladri di biciclette”. Quentin Tarantino è l’esponente del nuovo cinema conosciuto per la sua passione per i B-movie ed il cinema italiano, ha creato opere capitali come “Le iene” e “Pulp fiction”. A chiudere questa brevissima carrellata Stanley Kubrick morto nel 1999 che è uno dei più prolifici e poliedrici autori contemporanei. Ha lavorato come produttore, direttore della fotografia e montatore, vantando esperienze in ogni campo della produzione cinematografica. La sua opera è eclettica e varia spaziando dal genere thriller psicologico ( Shining), alla satira politica (Il dottor Stranamore), alla fantascienza (2001: Odissea nello spazio), fino alla ricerca della banalità del male e delle radici della violenza (Arancia meccanica). L’ultimo film, “Eyes wide shut” è stato tratto dal libro “Doppio sogno” di A. Schnitzler. Questi registi, così come tanti altri, hanno mostrato la profonda natura del loro ruolo fatto di svariate competenze, di grande cultura non solo cinematografica, di eccezionale capacità espressiva, tale da sapere offrire in chiave artistica e tramite il potente mezzo del cinema la propria visione di un mondo bellissimo e nel contempo tragico.



Fig.18 Vittorio De Sica



Fig.19 Quentin Tarantino



Fig. 20 Stanley Kubrick



Fig.21 Video inerente il progetto “Palermo parallela” del Las Catalano In collaborazione con Libera Sicilia. Montaggio: Maria Cusumano, Violetta Massa <http://www.youtube.com/watch?v=iZ2ZBTN6o4Q&feature=youtu.be>



Fig.22 Video inerente il progetto “Noienoi” del Las Catalano In collaborazione con la Onlus “Liberi di crescere” ed il reparto di Oncoematologia Pediatrica, Arnas, Civico-Pa Montaggio: Violetta Massa <https://www.youtube.com/watch?v=FDvLA7BGerg>

## Post-produzione

La fase della post-produzione ha assunto sempre più importanza nel tempo, fino ad arrivare alle quasi infinite possibilità che oggi la produzione digitale permette. Addirittura, in alcuni casi si sfruttano quasi totalmente software e strumenti digitali per la realizzazione di un film. La prima novità nell'ambito della post-produzione, apportata intorno agli anni 20 del 900', è costituita dal montaggio. In realtà già Méliès utilizzava degli espedienti per creare dei rudimentali effetti speciali e tali espedienti si basavano proprio su tagli delle pellicole. Il montaggio si afferma grazie a David W. Griffith che nel suo "La nascita di una nazione" del 1915 introduce il cosiddetto montaggio alternato. Il montaggio costituisce il momento della produzione in cui si dà senso logico e narrativo al film, tanto che senza il montaggio lo stesso film si può dire che non esisterebbe. Come regola generale si può dire che un taglio va effettuato quando il centro dell'attenzione o l'elemento narrativo principale non si trovano più nel campo, ma in realtà è una regola più che altro relativa, poiché il montaggio è legato al senso artistico di chi lo fa. Il ritmo di montaggio è legato al tipo di film che si sta montando ma, in generale, tutto sta nel riuscire a creare l'equilibrio e a non provocare fastidio nello spettatore, fastidio che, ad esempio, può essere provocato da un salto di montaggio ossia un'interruzione della continuità della narrazione.

L'unione fra due inquadrature per farle sembrare continue e uniche si definisce, invece, attacco, di cui ne esistono diversi tipi ma il più comune è l'attacco sull'asse in cui l'elemento principale del campo su cui è puntata l'attenzione resta lo stesso ma si ha un ingrandimento o una riduzione della distanza cinematografica, l'asse ottico rimane parallelo. Nell'ambito degli attacchi è molto importante ricordare sempre la regola dei 180 gradi per impedire che si provochi uno scavalcamento di campo. Tale regola prevede che in una sequenza di campi e controcampi la M.d.p. rimanga sempre da un lato della linea immaginaria che c'è tra gli elementi in campo. Così, ad esempio, in un dialogo tra due personaggi, la M.d.p. deve restare sempre da un lato e non superare mai lo spazio definito dai 180 gradi, non deve, appunto, scavalcare il campo. Lo scavalcamento di campo è un errore di cui lo spettatore si accorge, mentre lo scopo del montatore è proprio quello di dare una continuità tale per cui lo spettatore guarda il film senza accorgersi della presenza del montaggio. Uno scavalcamento di campo può essere giustificato solo se si inserisce un inserto o un impallamento fra le due inquadrature, cioè se si inserisce una terza inquadratura che interrompe le relazioni spazio-temporali che legano le altre due. Il montaggio, inizialmente, veniva realizzato alla moviola, uno strumento che permetteva di far scorrere la pellicola su dei nastri in modo tale che il montatore potesse effettuare i tagli attraverso una taglierina e incollare i pezzi di pellicola corrispondenti alle inquadrature da montare in sequenza con una particolare colla.



DeSilvaDaSilva - In defence of the environment in memory of people

Fig.23 Video inerente il progetto “De silva Da Silva” del Las Catalano In collaborazione con Libera Sicilia, Amnesty International, Greenpeace  
 Montaggio: Violetta Massa  
<http://www.youtube.com/watch?v= HyUOn0da-0>



DeSilvaDaSilva - In defence of the environment in memory of people

fig..24 Video”De silva Da Silva”



Fig.25 Foto di scena dal video inerente il progetto "Arte dentro, immagini di libertà" del Las Catalano. Montaggio: Federica Lombardo  
<https://www.youtube.com/watch?v=2pDz9xdkvnk>



Fig.26 Schermata Final cut

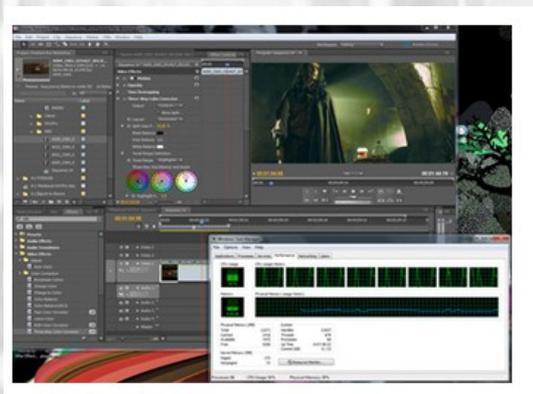


Fig. 27 Schermata Premiere Pro

Per creare una dissolvenza bastava sovrapporre le estremità dei pezzi di pellicola. Intorno agli anni 80-90 si è utilizzata una forma di montaggio detta montaggio video, che è stata presto abbandonata per le difficoltà e i limiti che poneva. Essa si basava sulla registrazione su videocassette del montato e costituiva un montaggio lineare (linear editing) per cui un eventuale errore era irrecuperabile. Oggi si utilizzano software di montaggio digitale al computer come Avid, Final Cut Pro, Premiere Pro che, insieme alla moviola, costituiscono il cosiddetto montaggio non lineare (non-linear editing) e che permettono di tornare indietro, inserire una sequenza in mezzo ad altre due, fare sovrapposizioni ecc....

Il montaggio, dunque, costituisce la caratteristica principale della post-produzione cinematografica, ma oggi essa si è ampliata diventando una tappa obbligata nel processo di realizzazione e produzione di un film. Sono stati creati e perfezionati software e tecniche per la realizzazione di effetti speciali che oggi arrivano a risultati straordinari, uno di questi, ad esempio, è AfterEffect. La post-produzione può riguardare anche tutte le modifiche e i miglioramenti che vengono apportati alle immagini grazie alla color correction, il cui programma più professionale per realizzarla è DaVinci Resolve, usato dalle più grandi case di produzione cinematografica e che permette di agire su moltissimi livelli e offre svariate possibilità estetiche.

Gran parte della post-produzione è legata all'utilizzo di strumenti che vengono utilizzati già sul set, quali Green Screen o Blue Screen, pannelli colorati che isolano il soggetto e danno la possibilità di essere sovrapposti, in fase di post-produzione, con qualsiasi tipo di sfondo digitale e non. Essi vengono usati dalle produzioni più semplici e a basso costo, per coprire o sostituire alcune parti dello sfondo originale o per correggere eventuali difetti fisici o di trucco degli attori, fino ai grandi colossal o film fantasy e di fantascienza, che fanno largo uso di questa tecnica. Oggi molti film del genere sfruttano principalmente la presenza degli effetti speciali per realizzare prodotti di grande impatto estetico, soprattutto degli effetti visivi anche detti effetti digitali o immagini generate al computer (computer-generated imagery o CGI) tecnica spesso usata anche nel campo dell'animazione digitale. Tale tecnica si trova in moltissimi dei più recenti film realizzati, come Avatar o la trilogia de Il signore degli anelli, ma già Steven Spielberg l'aveva sfruttata per Jurassic Park e la si vide anche con Terminator 2, in cui l'innovazione dell'effetto morphing stupiva gli spettatori mostrando una sorta di dissolvenza fra due soggetti che si fondevano trasformandosi. Nel campo dell'animazione la Pixar ha sicuramente avuto il primato nell'utilizzo della tecnica CGI (Toy Story, Gli Incredibili ecc...) ottenendo effetti incredibilmente realistici e, ultimamente, anche la Disney ha cominciato a realizzare film distaccandosi dalla tradizionale animazione 2D.



Fig.28 Schermata Windows movie maker



Fig. 29 Charlie Chaplin alla Mdp

Fig. 30 Carrello



## Strumenti

George Eastman inventò la pellicola (Rollfilm) e conseguentemente a ciò T. A. Edison realizzò la prima macchina da presa ( il Cinetoscopia) della storia. I fratelli Lumière avevano intanto, in Francia, brevettato con il loro Cinematographe la pellicola 35 mm. con fori di trascinamento. La prima pellicola da 16 mm. a colori fu realizzata da Kodak nel 1928. Nel 1925 viene prodotta la macchina da presa Arri che richiese per il sonoro la creazione dei cosiddetti Blimp ossia delle coperture che insonorizzavano la Mdp. Nel 1972 Köstner realizzò la Mdp 35 a spalla per riprese video con sonoro. Il funzionamento della Mdp è comunque rimasto invariato col trascinamento delle pellicole, guidate, che passano sul piano focale e vengono impressionate dall'esposizione alla luce. Particolari meccanismi, anche molle, bloccano la pellicola durante il movimento. Le prime Mdp erano a manovella e oggi il movimento della pellicola è dato da motori preposti. Le prime videocamere (camcorder) apparvero negli anni 80 e registrarono su cassette (sistema betamax o VHS) e sostituirono le cineprese da 8mm e super 8. Le tecnologie delle Mdp vanno in parallelo con quelle in campo fotografico, i primi modelli non avevano ottiche asportabili. I sensori hanno sostituito quasi del tutto, anche a livello cinematografico,

le pellicole e i sensori digitali (CCD O CMOS nelle tipologie fsi e bsi) sono più grandi nelle videocamere professionali per le massime risoluzioni raggiunte in HD. La Mdp registra sequenze di immagini; le pellicole scorrono verticalmente, con quattro fori per fotogramma, e l'otturatore ha un tempo di 1/48 di secondo essendo lo scorrimento di 24 fps (frame per second) nel cinema. Per quanto riguarda il video la frequenza è di 25 fps. Il formato utilizzato è il 35 mm o il 16 mm per documentari e televisione. Il supporto è cellulosa e PET. Esiste anche il formato 65 mm (I Max) per qualità ad alta definizione. Ancora oggi in ambito cinematografico si gira in 35 mm. ma la tecnologia digitale prende il sopravvento, tanto che, ormai, tutte le proiezioni nei cinema avvengono in digitale, per mezzo di videoproiettori. Le Mdp vengono montate su supporti quali i carrelli su ruote che furono inventati da Pastone e perfezionati dal tecnico Dawn. Esiste il cosiddetto Bazooka carrello con tralicci metallici. La piattina è un carrello con torretta telescopica e la Steadycam, inventata da Garret Brown negli anni 70, è un'imbracatura che viene indossata direttamente dall'operatore ed è dotata di ammortizzatori per eliminare le vibrazioni provocate negli spostamenti. Vi sono la Gru che è un braccio motorizzato che può muoversi in ogni direzione e fino a 15 metri di altezza ed il Dolly che l'operatore manovra salendo a bordo della struttura. Il Jimmy Jib, invece, viene manovrato a distanza con joystick e costituisce una versione semplificata del Dolly.



Fig.31 P.P.Pasolini alla Mdp



Fig. 32 Gru

Altri supporti sono la Wescam e la Cameracar che vengono montate sui veicoli in movimento e su cui si adattano la cinepresa o la videocamera in modo tale che la ripresa rimanga orizzontale e su cui alcuni dispositivi evitano eccessive vibrazioni.

Anche le telecamere sono dispositivi elettronici per la cattura di immagini in sequenza. I primi erano basati su tubi catodici (CRT-catodic ray tube): tubi elettronici a vuoto inventati dallo scienziato russo Boris Rozing. Questi, nel 1907, ricevette su schermo RCT il primo segnale di immagini: semplici figure geometriche. I tubi catodici a base di piombo e fosforo erano amplificatori di segnali elettrici da anodo a catodo con effetto termoionico (riscaldamento). Le innovazioni portarono all'iconoscopio inventato nel 1929 e poi all'Image orthicon ed al vidicon. I primi dispositivi erano costituiti da mica e cesio che investito dalla luce rilasciava elettroni che caricavano condensatori trasformando poi in segnale elettrico. L'avvento dei sensori digitali ha radicalmente variato il mondo delle telecamere. Oggi le tipologie sono svariate e si va dalla webcam a telecamere professionali per la cinematografia dalle camcorder degli anni 80 si è passati alla registrazione digitale su supporti rigidi o ai collegamenti Firewire.



Fig.35 F. Fellini alla Mdp



Fig.33 Dolly



Fig.34 Steadycam

# I professionisti del cinema

La realizzazione di un prodotto visivo dal set fotografico, ai video, alla documentaristica e ad un film in particolare, richiede uno sforzo notevole e la sinergia di un numero elevato di collaboratori. Si dice di autore riferendosi al regista e si parla di coautori (coauthors) nel caso di compositori, sceneggiatori, direttori di fotografia...L'autore di un film deve avvalersi di professionisti che operano sul piano tecnico, espressivo ed estetico apportando valori aggiunti ed indispensabili alla creazione del prodotto artistico. Il rapporto con la troupe o film crew (personale del film) è essenziale nell'ambito di importanti produzioni. L'intero iter progettuale del film viene suddiviso in tre fasi che sono quelle della pre-produzione, della produzione vera e propria e della post-produzione; ad ogni differente fase fanno capo diverse figure professionali della cui rilevanza si è detto. Alla pre-produzione appartiene l'autore ossia il regista dell'opera che, nella primissima fase collabora strettamente con lo sceneggiatore (script writer) e l'autore dell'eventuale romanzo, o opera letteraria in genere, se il film è appunto tratto da esse. Il realizzatore della storyboard (storyboarder artist), che può essere incarnato dallo stesso regista, è in stretta relazione con le due figure cui si accennava in quanto la storyboard è la prefigurazione grafica, così come la sceneggiatura lo è per i testi e i dialoghi, dell'intero prodotto finale (final cut).



Fig.35 Vittorio Storaro



Fig. 36 Giuseppe Rotunno con Fellini



Fig. 37 Dante Ferretti



Fig. 38 Ennio Morricone

L'aiuto regista (first assistant director) presiede e sarà la seconda anima dell'autore e può anche essere il regista della seconda unità (second unit director), girando scene secondarie e parti mai però da considerare di secondaria importanza. Il soggettista (novellist), a volte lo stesso sceneggiatore, collabora eventualmente con quest'ultimo nella prima stesura della struttura filmica. La creazione di un film è legata a budget che le produzione concordano con l'autore e il direttore di produzione (production manager) ha il compito di amministrare le risorse finanziarie per il progetto. La segretaria di edizione (script girl) seguirà ogni fase delle riprese e controllerà quotidianamente il diario di lavorazione sul set. La realizzazione di un film richiede, tranne nel caso di un film di animazione, la presenza di attori che vengono selezionati e valutati dall'addetto al casting (casting performing arts) che si avvale eventualmente dei cosiddetti talent scout che ricercano nuove figure da inserire nella produzione. La preparazione del progetto passa alla fase esecutiva, si creano i set e si opera fattivamente realizzando le parti che comporranno il prodotto. Il direttore della fotografia (director of photography) è una professionalità di eccellenza nella realizzazione di un film. La sua opera riveste enorme importanza perché crea le atmosfere, per mezzo delle luci e dei rapporti chiaroscurali e tonali, che medieranno i significati e le emozioni del racconto visivo.

Lavora sul set in interni, ed allora crea, per mezzo della strumentazione disponibile, i contesti di illuminazione calibrandoli sulle necessità espressive ed estetiche dell'autore. Opera anche in esterni valutando e ricercando le migliori condizioni possibili in base alle richieste. Grandi fotografi hanno operato nel cinema italiano trovando riscontri anche a livello internazionale. Vittorio Storaro ha collaborato con registi del calibro di Bernardo Bertolucci e F. F. Coppola in "Apocalypse now" vincendo ben tre premi Oscar per la sua eccezionale opera. Giuseppe Rotunno è stato un altro grande collaboratore di Fellini (Amarcord). Il direttore di fotografia si avvale di operatori come il capo macchinista (head grip), il capo elettricista (best boy) ed i tecnici delle luci. Tutti gli operatori alle macchine seguono le direttive dell'autore e fanno comunque capo al direttore di fotografia collaborando in produzione.

L'aiuto operatore (clopper boy) opera alla Mdp, l'assistente operatore (focus puller) prepara la macchina con gli accessori, l'operatore di ripresa (cameraman) o di macchina (camera operator) è dietro la Mdp e presiede ai movimenti macchina. Dietro le macchine i macchinisti (grips) sono addetti al montaggio di carrelli, gru e quant'altro necessario sul set. Il factotum del set è il runner che ha il compito di trovare tutto quello che è necessario a tutti gli operatori così come gli attrezzisti (props) aiutano gli scenografi a trovare tutto: leggenda vuole che gli attrezzisti di Hollywood potessero trovare in brevissimo tempo da un semplice cucchiaino ad un elefante in carne ed ossa. Gli attrezzisti collaborano con un'altra grande figura delle produzioni; gli scenografi.



Fig. 39 Riuichi Sakamoto

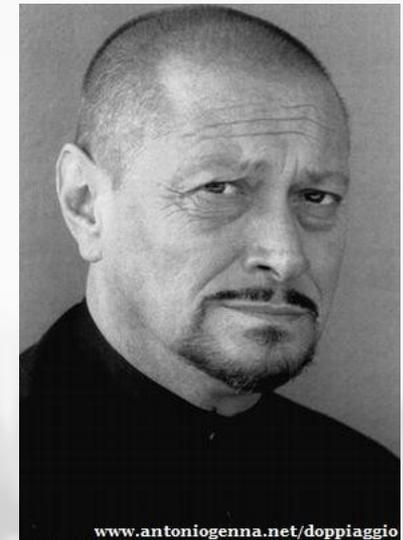


Fig.39 Adalberto Merli



Fig. 40 Carlo Valli



Fig. 41 Nino Baragli

Lo scenografo presiede alla creazione dei set progettandoli insieme all'arredatore (set decorator) e realizzandoli fisicamente, allestendoli e facendoli montare dagli assistenti guidati dal capo attrezzista (property master). Fra i grandi scenografi che hanno dato lustro al mondo del cinema Dante Ferretti incarna, con i suoi tre premi Oscar vinti e otto nomination, l'eccellenza di questa particolare figura professionale. Se in presa diretta il suono deve essere integrato alle riprese i tecnici microfoni (boom operator) ed il fonico (sound engineer) sono addetti ai compiti precisi. Il ciacchista (clappy boy) può dare il via all'azione. Il film è anche la sua musica ed è fondamentale un'altra figura professionale ed artistica che è quella del compositore. Le musiche chiaramente arricchiscono e concorrono alle emozioni veicolate dal girato, amplificano il significato del racconto visivo e vi si attagliano indissolubilmente. Tra gli innumerevoli grandi autori musicali, ed in particolare quelli di colonne sonore per il cinema, non si può non citare, forse il più grande, Ennio Morricone che ha lavorato con registi quali Leone, Tornatore e Tarantino vincendo un premio Oscar ed avendo cinque nomination. Ryuichi Sakamoto ha invece concorso a rendere indimenticabili i film di Bernardo Bertolucci "L'ultimo imperatore" ed "Il tè nel deserto".

La terza fase della realizzazione di un film è quella della post produzione in cui appaiono altre e non meno importanti figure professionali. Il doppiatore è un ruolo che riveste peculiare importanza nel cinema italiano essendo la nostra scuola la migliore al mondo per i grandi talenti che hanno operato all'interno di essa. Il direttore del doppiaggio (dubbing director) presiede alle attività dei doppiatori (dubber) e dell'eventuale rumorista (sound effects man) e li dirige. Ricordiamo le bellissime voci di Clint Eastwood e di Robin Williams doppiate dagli eccellenti Adalberto Merli e Carlo Valli. Il montaggio è la parte finale della creazione e dipende dal montatore (editor) e dai vari assistenti (editing assistant) che realizzano anche eventuali effetti speciali. Anche nel settore del montaggio hanno operato elevate figure come Nino Baragli che ha collaborato con P. P. Pasolini e Sergio Leoni vincendo un David di Donatello e Ruggero Mastroianni, fratello di Marcello, che lavorò al fianco degli indimenticabili Fellini e Visconti.



Fig. 42 Ruggero Mastroianni

## Video, comunicazione e massa

le innovazioni nell'ambito della comunicazione hanno portato a forti cambiamenti a livello sociale e culturale. Si è arrivati a distinguere la storia della comunicazione in fasi differenti, in base al mezzo principale usato in quel periodo per comunicare. Si è passati dalla cultura orale, caratterizzata dalla parola in cui l'udito rappresentava il senso principale e indispensabile per la comunicazione, alla cultura chirografica, iniziata con l'invenzione della scrittura, fino ad arrivare alla cultura tipografica, con cui si introduce la stampa, e la cultura dei media elettrici ed elettronici. Con quest'ultima fase della storia della comunicazione si apre un periodo, che stiamo ancora vivendo, che si riflette in modo particolare nel rapporto tra emittente e ricevente. la cosiddetta società di massa ha potuto svilupparsi soprattutto grazie alle nuove possibilità di comunicazione che, nel corso del tempo, hanno sempre più accorciato le distanze tra i soggetti e che, ancora di più con il cinema prima e il video e la televisione poi, hanno reso molto labile il confine tra realtà e finzione. La comunicazione visiva nella sua declinazione cinematografica e video in generale sottostà alle medesime leggi afferenti alla comunicazione linguistica. Gli studi di linguistica analizzano appunto il linguaggio umano come sistema di segni significanti operanti in strutture complesse costituite da vari elementi. Bühler asseriva, negli anni trenta, che il segno, elemento base della comunicazione, è strumento nella comunicazione fra soggetti. Aveva sottolineato il carattere triadico del segno in quanto sintomo (esprime e qualifica il soggetto), segnale (da ricevere per il destinatario) e simbolo riferito al mondo referenziale (oggetti, stati di cose).



Fig.43 Roman Jakobson

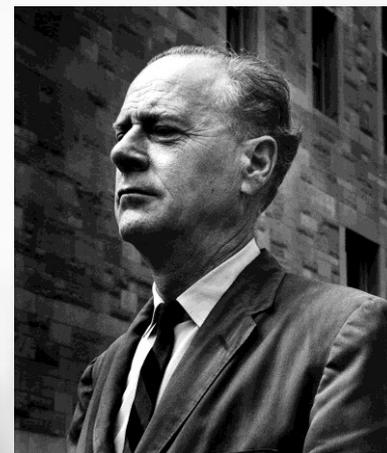


Fig.44 Marshall McLuhan

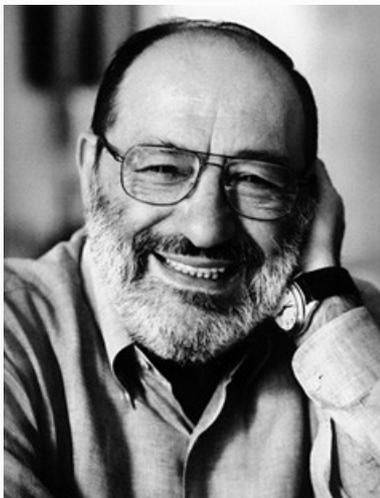


Fig.45 Umberto Eco



Fig., 46 Jacques Custoeau

Da queste analisi e dal modello matematico della comunicazione di Shannon e Weaver (1948-49) si sviluppa la ricerca di R.Jakobson che nella seconda metà del secolo scorso individua gli elementi dell'evento linguistico e realizza una struttura ancora oggi in uso. Definisce i sei elementi della comunicazione che sono: il mittente, il destinatario, il messaggio, il codice, il canale ed il referente. Da questi elementi si arriva alle funzioni della comunicazione ad essi legate cui tutti i messaggi creati, nello specifico quelli che utilizzano il codice visivo, aderiscono. La funzione può essere emotiva se incentrata sull'emittente, conativa o di richiamo se incentrata sul destinatario. Referenziale o descrittiva se riferita e rappresentativa dei referenti, poetica se incentrata sul messaggio, metalinguistica se sul codice utilizzato e fàtica se correlata al canale (contatto fra emittente e destinatario). Nel linguaggio pubblicitario, pensiamo alle innumerevoli produzioni video realizzate, la funzione poetica opera sulla possibilità di persuasione psicologica insieme alla conativa (che usa nel linguaggio verbale l'imperativo ed il vocativo) sottese ad altre funzioni ed a forme esteticamente accattivanti. Bruno Munari differenziando la comunicazione casuale da quella intenzionale scriveva che la prima è liberamente interpretabile mentre la seconda dovrebbe essere ricevuta nel pieno significato voluto da chi l'ha prodotta. La comunicazione visiva o iconica (dal gr. eikon, immagine) è un potente mezzo di trasmissione di informazioni che, secondo Rudolf Arnheim, ha uguali regole mutuare da leggi fisiche. Sempre Arnheim scrive che " il movimento è il più forte richiamo visivo dell'attenzione" e inoltre "...l'assai più forte attrazione di massa degli spettacoli animati in confronto alla fotografia, alla pittura...". La conoscenza delle regole crea preparazione e opportunità di una ricezione critica dei molteplici messaggi visivi presenti oggi.

Marshall McLuhan affrontò i temi della comunicazione di massa coniando il termine media (dal lat. medium, mezzo) che era per lui estensione tecnologica del corpo e dei sensi. Nella sua affermazione "il medium è il messaggio" egli affronta il tema delle interferenze del mezzo tecnico e delle sue caratteristiche sulla percezione del messaggio. Si ricollega alla teoria di Hjelmslev sulla forma e contenuto nella comunicazione, indicando che le declinazioni dei canali della comunicazione agiscono e riqualificano il messaggio stesso. La comunicazione è trasmissione di conoscenza collettiva e quindi cultura in cui la natura degli strumenti è fattore di trasformazione del pensiero e della società. L'analisi verte sui sistemi di comunicazione che in una civiltà che è detta dell'immagine, proprio per l'utilizzo massivo che della stessa fa, diventa necessaria. I media quali il cinema e l'accezione delle produzioni video in generale sono pluricodice utilizzando svariati sistemi di mediazione dei significati; la musica, il linguaggio verbale, la mimica degli attori sono elementi adesi e amplificatori dei messaggi che mediano. Il linguaggio cinematografico e video in generale è ricchissimo di risonanze psicologiche ed emotive, ed avvalendosi della forma estetica raggiunge potenzialità comunicative ed espressive superiori a qualunque altra forma di comunicazione. Si tratta comunque di media cosiddetti verticali che veicolano i messaggi da una fonte (emittente) a tanti destinatari diversi che "passivamente" fruiscono del particolare contesto. L'effetto di realtà del cinema e dei video è ingannevole ed induce il destinatario spettatore a percepire come vere le immagini che scorrono integrandole perfettamente ad un mondo che è soggettivo.

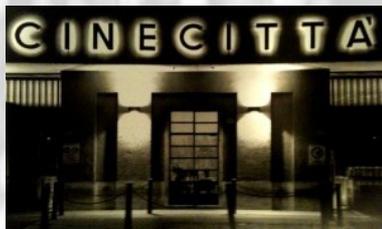


Fig.47 Goebbels e Leni Riefensthal



Fig.48 Istituto Luce

Fig.49 Cinecittà



Andy Warhol ha spesso cercato di distruggere questo sistema creando delle forme distorte di videoarte per mettere in luce gli aspetti più omologanti e di finzione della televisione e del video in generale. A questo proposito è famoso il video "Inner and Outer space" in cui l'attrice Edie Segwick viene ripresa mentre osserva uno schermo in cui è proiettato un video in cui compare lei stessa, creando così una forma dissonante di rapporto fra immagine e realtà. Umberto Eco creò una teoria (degli apocalittici-"Apocalittici ed Integrati") riferendosi alle polemiche degli anni sessanta ed alla scuola di Francoforte ( T Adorno, M. Horkheimer, H. Marcuse). Proprio per la potenza espressiva dei nuovi media si è sempre temuto una massificazione del pensiero ed un appiattimento dei livelli culturali; Karl Popper ravvisava il rischio di diffusione di comportamenti consumistici mediati dalla televisione. I media reticolari diffondono informazioni da molti soggetti emittenti a molti destinatari che possono peraltro invertire i ruoli interagendo con i sistemi. Questo è il caso dei moderni media quali social network e piattaforme come You Tube che stanno mettendo in crisi il concetto di media generalista che mirino all'abbassamento culturale ed all'appiattimento ideologico. Oggi la società avanzata, la maggiore scolarizzazione e la maggiore cultura permetterebbero un livello più elevato nelle comunicazioni ed una democratizzazione data dalla facilità di accesso alla rete ed alla possibilità, per ognuno, di realizzare e condividere prodotti visivi. Le offerte amplissime di canali tematici in ambito televisivo sono la dimostrazione della ricerca di fasce di fruitori e spettatori non più passivi ma esigenti di maggiore qualità dei prodotti visivi. Di contro proprio le opportunità offerte a tutti nell'ambito della produzione video sembra invece puntare ad un abbassamento qualitativo dei prodotti stessi. **Documentario e propaganda**

Il cinema nacque per riprendere le immagini in movimento della realtà fenomenica. Le prime riprese furono realizzate da macchine da presa fisse e la funzione dei primi filmati era informativa, divulgativa, sicuramente autoreferenziale e documentaristica. I video documentaristici conservano questa intima natura del cinema ed hanno sempre avuto carattere culturale, sociale, politico o scientifico essendo trasmettitori di informazioni riservate alle masse. I primi documentari si devono ad Albert Kahn cui è oggi dedicato un museo a Parigi. In Italia R. Onegna filmò una spedizione al Polo sud. Il termine "documentary" fu usata per la prima volta in un articolo sul New York Sun nel 1926. Un'altro importante prodotto documentaristico fu quello di Robert Flaherty che in "Nanuk l'eschimese" anticipò di fatto la docu-fiction; le riprese furono programmate così come le azioni dei personaggi guidate. Ricordiamo i bellissimi documentari incentrati sul mondo del mare di Jacques Cousteau, che è stato un pioniere nella scoperta e divulgazione delle meraviglie degli abissi. Oggi eccellenti produzioni vengono realizzate dalla BBC e dal canale internazionale Arte. Il documentario, in una sua aberrante distorsione, fu sfruttato come mezzo di comunicazione alle masse nei regimi totalitari che controllavano, avendone compreso l'eccezionale potenzialità, i sistemi di informazione. Lo scopo di indottrinare con false finalità patriottiche rientra nel concetto di controllo ideologico e culturale delle popolazioni. In Italia un primo prodotto "Achille l'alpino" (1916) affronta, mentre in migliaia muoiono sul fronte, il tema patriottico in chiave comica. Di ben altro tenore sono i filmati prodotti per la propaganda russa a partire dalla rivoluzione bolscevica cui si adeguarono molti registi del tempo (S. Eisenstein). In Italia e Germania si realizzarono i cinegiornali vera e propria disinformazione in forma di documentari capziosi e magniloquenti. In Italia nacquero nel 1924 l'istituto Luce e Cinecittà nel 1936; era ormai chiaro il potere delle immagini del modernissimo mezzo di comunicazione.



Fig.50 Il Carosello

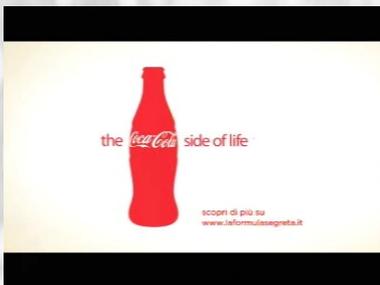


Fig.51 Spot Martini



Fig.52 Spot Nike

Fig. 53 Spot Coca Cola



A Berlino fu istituito il ministero della propaganda diretto da Goebbels e ad esso fece capo Leni Riefensthal che esaltando e partecipando l'ideologia nazista ne creò la nuova estetica con mezzi cinematografici. **Video e pubblicità.** Una declinazione relativamente recente del mezzo cinematografico ha portato ai filmati e video pubblicitari. La pubblicità è un'altra forma di comunicazione di massa che ha utilizzato i più svariati media per approdare al più penetrante e persuasivo video. Lo scopo può essere commerciale ma anche sociale o pubblico (Stato e P.A.); le prime forme sui muri di Pompei per la propaganda politica. Negli anni Cinquanta la RAI realizzò uno spazio televisivo per la trasmissione dei primi spot pubblicitari: il Carosello ha rappresentato un unicum nel panorama televisivo mondiale. In realtà erano veri e propri filmati (della durata anche di svariati minuti), prodotti di animazione ed anche brevi pièce teatrali creati da grandi attori e registi dell'epoca. Opere di insuperata creatività che si collocano in un preciso momento storico di rinascita del paese. Oggi i video, o spot pubblicitari, sono realizzati da grandi agenzie che si avvalgono di eccellenti professionisti che approdano alla realizzazione del prodotto visivo dopo accurati studi sociologici e psicologici basati sull'analisi dei prodotti (da commercializzare) e dei destinatari (target), in una più ampia strategia di marketing. Obiettivo dei video pubblicitari è creare il cosiddetto goodwill (simpatia verso il prodotto) che si attua con opere visive accattivanti (vere e proprie opere artistiche) grazie al perfezionamento dei codici (significanti denotativi); iconico, linguistico e sonoro. Al di là delle possibili critiche, il potere persuasivo dei video pubblicitari si basa su prodotti visivi di altissimo valore tecnico ed estetico, per cui operano varie ed eccellenti figure professionali mutate spesso dal mondo del cinema (fotografi, registi, attori).

Abbracciare la tesi della "teoria forte" o "debole" della pubblicità nulla toglie alla perfezione artistica di molti prodotti video. Le forme differenti della video grafica degli inspot, dei trailer (dall'ingl. rimorchio), dei videoclip (in campo musicale) o degli spot (brevi messaggi video) invadono oggi la nostra quotidianità continuando a far leva sulle nostre pulsioni profonde e plasmando il gusto collettivo verso uno style life forse omologante ma almeno, a volte, di alto valore tecnologico ed artistico. **Videoclip** Nell'ambito della comunicazione visiva, la nascita del videoclip ha permesso alla musica di raggiungere una parte molto più ampia della popolazione, definendo anche il nuovo aspetto commerciale che già con l'avvento della radio si stava affermando. Ma il vero sviluppo dell'industria musicale avviene quando il videoclip entra a far parte del mondo della comunicazione, in particolare nel mondo del video e della videoarte. Il cosiddetto music video nasceva con il pretesto di dare la possibilità ai fan di essere sempre in contatto, attraverso la televisione, con i loro idoli che non potevano essere sempre fisicamente presenti a tutte le trasmissioni. Il successo del videoclip fu favorito dalla nascita di canali tv improntati proprio alla diffusione del video e destinati soprattutto ai giovani, come Mtv. Il successo di MTV fu immediato perchè i giovani apprezzarono da subito questo canale che si avvicinava di più ai loro gusti e per i ritmi veloci, inoltre il successo fu favorito dalla figura del vj che derivava dal dj della radio. Già prima degli anni ottanta erano stati fatti esperimenti che mettevano insieme musica e immagini, a cominciare dai musical fino alle Merrie Melodies e i Looney Toones, inoltre erano già state create apparecchiature a proposito come i Soundies, ma i primi music video cominciarono a essere realizzati negli anni 60, quando, ad esempio, Ozzie Nelson realizza il video per suo figlio Ricky per Traveling Man. In quegli anni furono i Beatles che seppero sfruttare meglio e maggiormente questo linguaggio, insieme a Bob Dylan.



Fig.54 Spot pubblicità sociale



Fig.55 Brian Eno



Fig.56 Tom Yorke-Radiohead

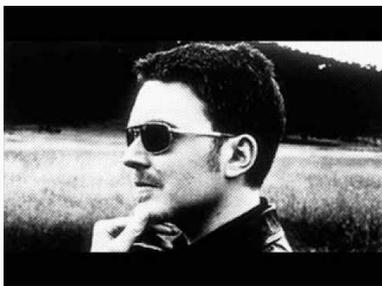


Fig.57 David Sylvian



Fig.58 Ed Vedder-Pearl Jam



Fig.59 Bjork

Anche i Kinks realizzarono un video per Dead End Street ma fu censurato perchè considerato di cattivo gusto mentre, invece, video dei Beatles per Penny Lane e Strawberry Fields Forever sfruttavano tecniche diverse per dare un aspetto più underground e presentare i video come un'arte. Inoltre i Beatles permisero un'ulteriore diffusione del video grazie al successo di Yellow Submarine. Il videoclip si affermò, poi, negli anni 70 con Bohemian Rhapsody dei Queen che venne mandato in onda la prima volta su Top of the Pops, programma musicale della BBC, che rese MTV ancora più famosa grazie anche al fatto che trasmetteva video censurati da altri network perchè considerati troppo espliciti (come Girls on Film dei Duran Duran). Il video Bohemian Rhapsody venne, così, considerato come il primo music video della storia, anche se, come abbiamo visto, ne erano stati prodotti già molti altri. L'enorme successo del videoclip portò alla necessità di realizzarne di originali per emergere nella grande vastità di video che ormai si producevano ed è in questo contesto che si sviluppano i video ad alto budget come Thriller di Michael Jackson e Wild Boys dei Duran Duran o video più particolari come Sledgehammer di Peter Gabriel realizzato dagli Ardmans studios inglesi, fino ad arrivare ai casi estremi di oggi in cui si utilizzano cifre davvero molto elevate per la realizzazione di video che vengono concepiti quasi come dei cortometraggi (basti pensare ai video di Lady Gaga). Il successo e l'importanza che il videoclip ha assunto negli anni ha portato a concepirlo come un linguaggio strettamente legato alla musica, tanto che spesso gli stessi video vengono pensati e progettati ancora prima che nasca la canzone.

**Videoarte** Le recenti tecnologie offrono sempre nuovi termini e più ampi spazi per forme di comunicazione visiva innovativa; si pensi ai display LCD degli smartphone, agli schermi al plasma che visualizzano video pitture create da video artisti, alle infinite piattaforme sul web. Il termine videoarte nasce dopo una mostra (Electronic art) di Nam Jun Paik a New York nel 1968. Già nel 1958 Wolf Vostel, collaboratore anche di Paik, aveva utilizzato un televisore per una sua installazione. La consacrazione di questa nuova arte si ha al MOMA di New York nel 1968 in una mostra dal titolo "The machine as seen at the end of the mechanical age". La videoarte nasce in un particolare contesto storico di agitazione sociale e muove critiche allo sfruttamento passivo del fruitore-spettatore ed osteggia il sistema televisivo; storica lo slogan "VT is not TV". La videoarte vuole contrapporre un nuovo sistema di interazione con lo spettatore tentando di coinvolgerlo in un rapporto biunivoco su piani emotivi, percettivi e concettuali. Le forme espressive amplissime vanno dalla videoinstallazione alle videosculture in cui la luce è dominante e plasma essa stessa le forme. Il videoambiente è un percorso in cui il fruitore si immerge vivendo uno spazio nel tempo dove gli eventi sono perlopiù programmati e gli spostamenti guidati. Non esiste in essi un punto di vista preferenziale, ma un itinerario del corpo e della mente, che coinvolge grazie ad una stimolazione plurisensoriale in cui, oltre alle luci ed alle musiche, possono essere prospettate anche stimolazioni olfattive. Alla videoarte si accede anche dall'elaborazione digitale di immagini a volte create tramite software di grafica in un legame strettissimo con la grafica digitale o, per esempio, col web design.



Fig.60 Nam Jun Paik-Sacro e profano



Fig.61 Performance di Vanessa Beecroft



Fig.62 Marina Abramovic



Fig.63 Laurie Anderson e Lou Reed



Fig.63 Cremaster-Matthew Barney

Nam Jun Paik è stato il precursore di questa nuova forma d'arte visiva. Nato a Seul nel 1932, e non più vivente, compì studi estetici e musicali realizzando il primo documento della nuova arte nella mostra "Exposition of music-electronic television" e creando di fatto il connubio, non solo fra video e sonorità, ma anche con l'elettronica. Vanessa Beecroft è un'altra eclettica videoartista partita da veri quadri viventi ed approdata a video in cui imperano i corpi di donne quasi sempre svestiti che si muovono o sono immoti ed immersi in uno spazio progettato e calcolato. I temi del vojerismo e del desiderio sono trattati in scenografie a volte inquietanti e fredde, creando sensazioni di spaesamento. Anche Laurie Anderson (nella foto insieme al defunto compagno Lou Reed) è una poliedrica artista; scrittrice e musicista ha operato da sempre nella scena newyorchese. Potente l'opera della grande Marina Abramovic di origini serbe nasce nel 1942 ed ha sempre creato performance di grande complessità. Al centro del suo percorso espressivo il suo stesso corpo sottoposto, e filmato, a stress fisici portati agli estremi. Ha esplorato le possibilità di resistenza (performance durate anche ore) del suo fisico che è diventato tramite di forti motivazioni concettuali. Matthew Barney (compagno dell'artista, anche lei impegnata in produzioni video multimediali, Björk), scultore americano, ha agito sul suo stesso corpo realizzando particolari ed importanti performance; fra queste ricordiamo "The cremaster cycle".



2014

Docente di Discipline Pittoriche  
**prof. Pierluigi Tantillo**

Collaboratrice **Violetta Massa**

Produzioni Foto e video

**Gruppo Foto Video corso Arti Figurative**