

Corso multimediale per “ragazzi con gli occhi aperti” Alla scoperta della macchina e del linguaggio del cinema con cinque incontri in aula

Luigi Allori

Il cinematografo (kynesis=movimento + graphein=scrivere) é basato sulla visione schermica, mediante apposito proiettore, di immagini fotografiche in movimento, precedentemente fissate su pellicola con la macchina da presa. Storicamente la sua affermazione tecnico-artistica é passata attraverso cinque fasi successive:

1. il Teatro delle Ombre (dal II secolo a.C. al XIX secolo) e la Lanterna magica (dal XVII al XIX secolo)
2. l'invenzione della macchine cinematografiche per la ripresa e la proiezione (Lumière, 1895)
3. la creazione dello spettacolo cinematografico (Méliés, tra gli ultimi anni del XIX secolo e i primi del XX)
4. la messa a punto del linguaggio cinematografico (Griffith, anni Dieci del XX secolo)

1 Il Teatro delle Ombre e la Lanterna magica

All'inizio, per ottenere uno spettacolo di immagini dinamiche, c'è solo lo schermo su cui, da dietro e in controluce, vengono manualmente proiettate le silhouettes di figure articolate, ritagliate dalla pelle di un animale o dal cartone.

1. Breve storia di come lo spettacolo si afferma in Cina, Singapore, Giava, Thailandia, Bali, ecc. e di come si diffonde prima in Medio Oriente e Turchia, poi in Grecia e infine in Francia
2. Come sono fatti il teatrino e le figurine, e come é disposta l'illuminazione
3. Come il burattinaio fa “recitare” le Ombre e che tipo di spettacolo mette in scena. Nel Seicento allo schermo delle Ombre si aggiunge la lanterna-proiettore che, munita di lenti, candela e vetri, ingrandisce su una parete bianca immagini dipinte a colori, di solito fisse ma a volte anche dotate di movimento.
4. Breve storia dello spettacolo dallo scienziato olandese Christiaan Huygens, inventore della lanterna, all'enciclopedico gesuita tedesco Athanasius Kircher, divulgatore dell'invenzione, dal professore di fisica belga Etienne-Gaspard Robertson, padre della lanterna-horror, all'abate francese Francois Moigno, vate della lanterna come sussidio didattico.

Sussidi didattici:

- Libro di Luigi Allori, *Karagoz, il Teatro delle Ombre turche*.
- Libro di Luigi Allori, *Karaghiozis, l'erede del Karagoz turco*.
- Presentazione di autentiche Ombre cinesi, polinesiane, turche e greche.
- Films su videocassetta di Lotte Reiniger completamente realizzati con Ombre ritagliate su cartone (1923-26).
- Libro di Luigi Allori, *La Magica Lanterna, la storia della scatola da proiezione che anticipó il mistero del cinema*.
- Presentazione di una lanterna magica funzionante e dei suoi vetrini portatori di immagini dipinte.
- Libro di Luigi Allori, *Ombre d'Oriente, il teatro dei burattini di cuoio in India, Indonesia, Thailandia e Cina*.

2 L'invenzione delle macchine cinematografiche per la ripresa e la proiezione

Allo schermo e alla lanterna si aggiunge infine un macchinario capace sia di fissare su pellicola fotografica le immagini della realtà dinamica sia di proiettare le stesse immagini in modo da restituirne il movimento originario. Per arrivare al cinematografo il cammino é però lungo e pieno di contributi tecnici diversi.

1. 1829-33: l'ottico belga Joseph Plateau dimostra l'esistenza del fenomeno della persistenza retinica, per cui un'immagine persiste sulla retina dell'occhio 1/10 di secondo dopo la sua scomparsa. E mette quindi a punto il Fenachistoscopio, un apparecchio che, applicando questo principio, dá l'impressione che una serie di disegni, rappresentanti uno stesso soggetto nelle varie fasi di unazione dinamica, si muova davvero.
2. 1880: il lanternista francese Emile Reynaud con Prassinoscopio é il primo ad applicare il principio della persistenza retinica ai disegni in modo da proiettarne il movimento sullo schermo, guadagnandosi il titolo di padre dei cartoni animati.
3. 1880: il fotografo americano Eadweard Muybridge, mediante lo Zooprassografo, riproduce sullo schermo l'immagine di un cavallo al galoppo, registrata mediante 24 macchine fotografiche poste in sequenza lungo la pista di un ippodromo.
4. 1882-90: il fisiologo francese Etienne Marey con il Fucile fotografico impressiona 12 lastre fotografiche in sequenza al secondo con immagini di uccelli in volo. Due anni dopo brevetta il Cronofotografo, vera e propria macchina per la ripresa di fotoimmagini di un movimento.
5. 1891: lo scienziato americano Thomas Edison brevetta il Kinetoscopio, visore monoculare di brevi scenette cinematografiche.

6. 1895: i fotografi francesi Auguste e Louis Lumière brevettano il Cinematografo, macchina da presa e, assieme, da proiezione. Il movimento della realtà è reso senza inceppi, sfarfallii o sfocature nonostante l'ingrandimento. Il quid vincente dei Lumière è la griffa, un dispositivo che, trascinando in modo intermittente la pellicola, sfrutta al meglio la persistenza retinica.

Sussidi didattici:

- Libro di Luigi Allori, *I precursori del cinema*.
- Libro di Luigi Allori, *La storia di Lumière, un uomo chiamato Elefante Bianco*.
- Presentazione del taumatropio e del fenachistoscopio, dispositivi che dimostrano l'esistenza della persistenza retinica.
- Schema di funzionamento dei vari proiettori e macchine da presa.
- Presentazione di un nastro di pellicola cinematografica.
- Presentazione di una videocassetta sulla macchina e sui film di Lumière.

3 La creazione dello spettacolo cinematografico

La macchina del cinema è fatta, ma manca ancora lo spettacolo cinematografico. I films di Lumière si limitano a riproporre meccanicamente quanto passa davanti alla macchina presa (un treno che arriva in stazione, una barca che esce dal porto, il traffico in una via cittadina, fabbrici al lavoro, un matrimonio...) e quindi non hanno niente di spettacolare; anzi, dopo una iniziale meraviglia dovuta alla novità, alla lunga l'effetto è di noiosa ripetitività. A trasformare il "documentario" in "fiction" ci pensa l'illusionista francese Georges Méliés, che trasforma la ripresa piatta della realtà in messinscena, racconto, fantasmagoria, spettacolo d'immagini, grazie agli innumerevoli effetti speciali che inventa: l'effetto scomparsa/comparsa, la sovrimpressioni, le esposizioni multiple, i mascherini, la dissolvenza, il carrello.

Sussidi didattici:

- Libro di Luigi Allori, *Il mago del cinema. L'uomo che inventò gli effetti speciali*.
- Presentazione di alcuni films di Méliés su videocassetta.

4 La messa a punto di grammatica e sintassi del linguaggio filmico

Dopo Méliés il cinema è spettacolo affermato, ma si esprime ancora con un'impostazione teatrale. La macchina da presa è sempre fissa davanti alla scena, come se fosse l'occhio di uno spettatore in platea, a riprendere ogni scena dall'inizio alla fine in tempo reale e sempre con la stessa inquadratura. Nel primo quindicennio del secolo, riprendendo le lezioni di Méliés e del pioniere

americano Edwin Porter, l'attore e regista americano David Griffith trasforma il teatro filmato delle origini nel poderoso mezzo di espressione e di narrazione che oggi conosciamo con il nome di cinema. Infatti, nei propri films crea dal nulla la grammatica e la sintassi del linguaggio delle immagini in movimento: il montaggio in tutte le sue espressioni (montaggio simultaneo, parallelo, a contrasto), le riprese ravvicinate (primo piano, dettaglio e piano americano), i movimenti di macchina (carrellata e panoramica), l'illuminazione espressiva.

Sussidi didattici:

- Libro di Luigi Allori, *Lo Shakespeare del cinema. David Wark Griffith, l'inventore del linguaggio cinematografico*.
- Antologia di inquadrature e sequenze significativa dai films di Griffith su videocassetta.
- Libro di Luigi Allori, *Sua Maest Eisenstein, lo Zar del montaggio cinematografico*.
- Libro di Luigi Allori, *Il Genio del Cinema: Orson Welles, da bambino prodigio a maestro del linguaggio filmico*.

5 Lettura guidata di un film moderno

Analisi linguistica collettiva al videoregistratore di un film dei nostri giorni (per esempio *Indiana John, I predatori dell'Arca perduta*) per verificare il valore comunicativo ed espressivo dei vari moduli linguistici cinematografici:

1. il primo piano, ovvero il dettaglio che esalta le reazioni emotive e psicologiche del personaggio.
2. panoramica e carrellata, ovvero i movimenti di macchina che mostrano la scena analizzando i particolari rilevanti.
3. l'angolazione, ovvero la scelta di un punto di vista capace di rendere significativa l'inquadratura.
4. l'illuminazione, ovvero la lampadina espressiva che determina l'atmosfera dell'immagine.
5. il montaggio (cioè la punteggiatura tra un quadro e l'altro), ovvero le forbici narrative che creano il tempo e lo spazio della storia filmica.