

Maestri e Saperi in primo piano

*Il contributo della documentazione audiovisiva
all'interno dei processi di valorizzazione
dei beni culturali viventi e intangibili*

Tesi di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione
di Lorenzo Ameri - m. 751867



**POLITECNICO
DI MILANO**

anno accademico 2011/12

relatore Eleonora Lupo
correlatore Walter Mattana

abstract 7

l'audiovisivo

comunicazione e movie design

1.1 l'audiovisivo e il movie design	11
1.2 l'audiovisivo come strumento di valorizzazione dei beni culturali	13
1.3 l'importanza del contributo audiovisivo	21

il progetto

analisi, studio e preparazione

2.1 contemporary authentic	24
2.2 attivare il sapere dei maestri	26
2.3 case history	29
2.3.1 Una Vita sotto Vetro	30
2.3.2 Glass Masters at Work	32
2.3.3 The Carpenter	34
2.3.4 Master Violin Maker	36
2.3.5 Alma Flamenca	38
2.3.6 L'invisibile gesto dell'arte	40
2.3.7 Contadini del mare	42
2.4 raccolta e organizzazione del materiale	44

il processo

costruire lo stile "contemporary authentic"

3.1 realtà o finzione?	48
3.2 gli elementi da tradurre	50
3.2.1 obiettivi	
3.2.2 il target	
3.2.3 costruire la user experience	52
3.3 il format	54
3.3.1 il sistema delle parole chiave	
3.3.2 episodio 1: i processi	61
3.3.3 episodio 2: la storia	62
3.3.4 episodio 3: la trasmissione dei saperi	63
3.3.5 episodio 4: Milano	65
3.3.6 episodio 5: il maestro e lo spazio	
3.4 stile, strumenti e workflow	67
3.4.1 scelte stilistiche	68
3.4.2 la fotografia	70
3.4.3 il montaggio	71
3.4.4 la regia	72
3.5 i maestri	
3.5.1 Fumagalli e Dossi: la gipsoteca	75
<i>l'intervista</i>	
<i>il processo</i>	
3.5.2 Nadia Venegoni: l'ex sartoria di Pia Rame	79
<i>l'intervista</i>	
<i>il processo</i>	
3.5.3 la famiglia Colla: un teatro per marionette	83
<i>l'intervista</i>	
<i>il processo</i>	
<i>il materiale</i>	
3.6 il workshop	89

conclusioni	<i>95</i>
4.1 delineare un modello	<i>96</i>
bibliografia	<i>99</i>
sitografia	<i>101</i>

indice delle figure

fig. 1 - logo del progetto Contemporary Authentic - <i>Orsetta Mangiante</i>	25
fig. 2 - mappa delle connessioni del maestro Dossi - <i>Orsetta Mangiante</i>	27
fig. 3 - un fotogramma del documentario "Una vita sotto vetro"	31
fig. 4 - un fotogramma di un episodio della serie "Glass Masters at Work"	33
fig.5 - un fotogramma tratto da "The Carpenter"	35
fig. 6 - un fotogramma tratto da "Master Violin Maker"	37
fig. 7 - un fotogramma tratto da "Alma Flamenca"	39
fig. 8 - uno screenshot dal sito web del progetto	41
fig. 9- un fotogramma tratto da "Contadini del Mare"	43
fig. 10 - logo del Centro Apice	45
fig. 11 - schizzi preparatori per logo animation e transizione video - <i>a cura dell'autore</i>	57
fig. 12 - sottopancia per Nadia Venegoni - <i>a cura dell'autore</i>	58
fig. 13 - titoli di testa per il primo episodio - <i>a cura dell'autore</i>	58
fig. 14 - esempio di visualizzazione delle parole chiave	59
fig. 15 - alcuni pittogrammi disegnati per il progetto Contemporary Authentic - <i>Orsetta Mangiante</i>	60
fig. 16 - fotogramma tratto dal primo episodio sul maestro Dossi	61
fig. 17 - trattamento grafico della cartina di Milano	62
fig. 18 - esempio di visualizzazione della timeline per i processi di Mario Dossi	64
fig. 19 - esempio di visualizzazione della timeline per i processi della compagnia Colla	64
fig. 20 - esempio di inserimento di un pittogramma per gli attori	65
fig. 21 - l'intervista al maestro Mario Dossi	68
fig. 22 - un esempio di scarsa profondità di campo	70
fig. 23 - una foto storica durante l'intervista a Nadia Venegoni	71
fig. 24 - una scena durante le riprese nella gipsoteca Dossi	72
fig. 25 - la Canon 5D mark 2 usata per girare gli episodi	73
fig. 26 - uno scatto durante l'intervista a Mario Dossi	76
fig. 27 - uno scatto durante le riprese della lavorazione alla gipsoteca Dossi	77
fig. 28 - operatore durante una ripresa alla gipsoteca Dossi	78
fig. 29 - uno scatto durante l'intervista a Nadia Venegoni	80
fig. 30 - uno scatto durante le riprese del camerino al Teatro della Quattordicesima	84
fig. 31 - uno scatto durante le riprese al Teatro della Quattordicesima	86
fig. 32 - schizzi preparatori per l'organizzazione del piano di riprese	90
	91

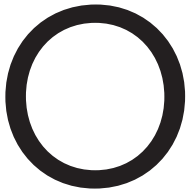
fig. 33 - la Panasonic AG - HVX200	92
fig. 34 - un frame dal video del workshop col maestro Grassi	93
fig. 35 - uno dei lavori degli studenti inserito nel video del workshop	

indice dei grafici

graf. 1 - schema riassuntivo beni culturali - <i>Eleonora Lupo</i>	
graf. 2 - visualizzazione delle competenze - <i>Eleonora Lupo</i>	
graf. 3 - schema ambiti del design - <i>Eleonora Lupo</i>	

*« Gli uomini sono tutti attori,
tranne qualche attore »*

Sacha Guitry



biiettivo di questa tesi è la realizzazione e l'analisi di un percorso progettuale audiovisivo che dovrebbe costituire uno strumento per successive progettazioni all'interno di processi tesi alla valorizzazione dei beni culturali viventi, e più in particolare delle professioni artigianali ad essi collegate, dei maestri di bottega, della loro storia e della loro capacità

di adattarsi al contesto lavorativo contemporaneo.

Si rende quindi necessaria innanzi tutto una riflessione sulle potenzialità dei linguaggi dell'audiovisivo nei confronti della condivisione, della memoria, delle informazioni e dell'esperienza, sottolineando come un uso attento dell'audiovisivo sia in grado di dare una conoscenza più diretta e profonda dei fenomeni rappresentati.

La tesi prevede una prima parte teorica di raccolta del materiale, di analisi delle soluzioni audiovisive esistenti, di scelta del linguaggio visivo da utilizzare (coordinato alla già esistente piattaforma online) e di organizzazione della fruizione dei contenuti da parte dell'utente-destinatario.

Dai risultati di questa prima parte scaturisce la seconda, che affronta le soluzioni tecnico-produttive adottate, gli strumenti visivi e le retoriche che si è scelto di utilizzare (regia, infografica e motion graphics), la forma che si è deciso di dare ai contenuti e la loro integrazione alla piattaforma online già esistente.

L'insieme delle due parti dovrebbe idealmente costituire un modello esportabile e riproducibile ogni qualvolta si affronti un percorso progettuale con strumenti e finalità similari.

1

l'audiovisivo

comunicazione e movie design



Per poter comprendere a fondo il percorso che è stato affrontato per arrivare alla meta di questa tesi, è bene soffermarsi prima sulla definizione degli strumenti utilizzati. All'interno dell'immenso mondo della comunicazione visiva troviamo due mondi come quello dell'audiovisivo e del design della comunicazione: la loro intersezione ha portato alla definizione di nuovi paradigmi e alla nascita del "Movie Design" che ha visto la luce proprio al Politecnico di Milano. Ci concentreremo poi sulla definizione dell'ambito in cui si muove questo progetto, ovvero quello dei beni culturali. Inoltre vedremo perché l'audiovisivo è risultato essere uno strumento fondamentale per completare efficacemente un lungo e complesso progetto di comunicazione come quello di Contemporary Authentic.

l'audiovisivo e il movie design

Innanzitutto sembra doveroso dare una definizione degli strumenti utilizzati e di come questi sono stati visti attraverso la lente delle pratiche di Design, che rappresentano, prima delle tecniche audiovisive, le fondamenta sulle quali uno studente della Scuola del Design del Politecnico di Milano dovrebbe costruire tutta la sua vita professionale.

L'uomo ha imparato a conoscere il linguaggio audiovisivo da oramai quasi un secolo e ne ha fatto uno strumento potentissimo di comunicazione ma anche di documentazione e archiviazione. Il design, inteso come capacità progettuale, nasce con l'uomo, si evolve, viene codificato, interpretato e sviluppa degli strumenti in grado di rendere il processo progettuale sempre più attento e vicino ai bisogni dell'uomo stesso.

Con l'evoluzione del linguaggio audiovisivo e l'incontro con il design della comunicazione visiva, ha luogo la nascita di una nuova pratica progettuale. Il valore di documento dello strumento audiovisivo è stato il punto centrale attorno al quale costruire questa tesi: Francesca Piredda, ricercatrice in Disegno industriale e comunicazione multimediale presso il dipartimento INDACO della Scuola del Design del Politecnico di Milano, ci aiuta a capire l'importanza dei valori del linguaggio audiovisivo.

Il linguaggio audiovisivo rappresenta un vero e proprio modello epistemologico, ma anche di registrazione e costruzione del reale. L'incremento delle potenzialità e della quantità dei mezzi per ricordare non vuol dire di per sé crescita della memoria, individuale e collettiva (sociale e storica). La multimedialità ed il linguaggio audiovisivo sembrano però, offrire strumenti tecnici, estetici e linguistici per elaborare un sistema di trasferimento e comunicazione della conoscenza che consenta di superare la contraddizione tra il disordine del mondo e l'ordine convenzionale del discorso.

I documenti audiovisivi (film, video e televisivi) che continuamente si producono, hanno il ruolo di riportare in vita il passato e la capacità di promuovere l'interesse del pubblico e la diffusione della conoscenza. Nella rappresentazione audiovisiva, infatti, è importante non solo il soggetto o la storia raccontata, ma anche i modi e le retoriche adottati per far emergere l'autenticità del documento. Lo statuto di "documento" della ripresa video si confronta in ogni epoca con sfide sempre diverse, dal momento che la cultura visiva ed estetica cambiano e così le aspettative del pubblico di riferimento. (Piredda, 2005).

Sopra questi valori è stato sviluppato il progetto, applicando quelle conoscenze che fanno parte del design della comunicazione visiva.

Marisa Galbiati, professore ordinario al Politecnico di Milano dove insegna comunicazione audiovisiva e multimediale, nel suo volume dedicato al Movie Design, ne dà una prima definizione:

Sulla soglia in cui si incontrano tecnologie digitali, urgenze etiche, nuovi bisogni di comunicazione e di experience nasce un ambito specifico del design della comunicazione visiva e multimediale: il Movie Design. Il concetto di Movie Design ha origine da una pratica e da un'esigenza teorica che ha trovato terreno fertile alla Scuola del Design del Politecnico di Milano. Qui la pratica progettuale, declinata nei diversi asset disciplinari (moda, prodotto, interni, comunicazione, strategia) è assunta come una componente prioritaria nel percorso formativo. Sin dalle sue origini il design della comunicazione visiva ha assunto come oggetto della propria disciplina l'artefatto grafico in tutte le sue declinazioni, dal lettering al manifesto pubblicitario, oggetti statici e bidimensionali. Oggi, con l'affermarsi dei nuovi media, la professione del graphic designer contempla competenze inesplorate fino a qualche tempo fa. Con l'avvento del computer si è manifestata la necessità di rendere più fluida la relazione tra l'uomo e la macchina [...]. La generazione delle nuove macchine digitali apre dunque la strada a nuovi oggetti: le immagini da statiche diventano dinamiche, gli artefatti comunicativi assumono al proprio interno la dimensione del tempo e del racconto e il panorama degli oggetti comunicativi si amplia fino a conquistare terreni tradizionalmente estranei alla cultura del design, come quello del cinema, delle forme brevi della comunicazione delle installazioni multimediali [...]. I nuovi media, contrassegnati da un "carattere liquido e mutabile", diventano i nuovi tavoli virtuali per il trattamento di immagini dagli statuti diversi: film, design grafico, design tipografico, fotografia, pittura, animazione computerizzata si fondono dando origine a nuovi oggetti comunicativi ibridi accomunati dal medesimo codice digitale. Il Movie Design diventa l'ambito progettuale che accoglie queste istanze e le traduce in prodotti comunicativi, frutto di contaminazioni tra linguaggi e media, ma segnati da un forte rigore progettuale che attinge alle culture comunicative tra tecnica e impresa, tra estetica e business [...]. La teoria della comunicazione, la comunicazione d'impresa, le tecniche e i linguaggi dell'immagine-movimento, l'arte e l'estetica, il graphic e il visual design: di ognuna di queste aree il Movie Design individua i segmenti necessari per progettare architetture della comunicazione visiva e multimediale, e lo fa attraverso un rinnovamento dei linguaggi visivi e una loro riscrittura." (Galbiati, 2005)

l'audiovisivo come strumento di valorizzazione dei beni culturali viventi

L'innovazione tecnica e tecnologica hanno da sempre profondamente influenzato il cinema e più in generale la possibilità di creare materiale audiovisivo.

Negli ultimi vent'anni, con l'inizio di quella che è stata definita "era digitale", abbiamo assistito a una vera e propria rivoluzione del modo di produrre e distribuire contenuti audiovisivi e siamo tutt'ora in una fase di frenetica evoluzione trainata sia dal progresso tecnologico che dal cambiamento dei paradigmi di fruizione e interazione con questi contenuti: lo schermo di un computer e quello di uno smartphone (un telefono di ultima generazione) sono diventati velocemente i due più importanti palcoscenici davanti ai quali siedono gli spettatori di quasi tutto il mondo. La velocità con il quale questo settore si sta evolvendo sembra aumentare continuamente: il nastro magnetico delle cassette (VHS) ha rappresentato per circa 20 anni il principale supporto di diffusione fino alla fine degli anni novanta, il DVD che lo ha sostituito ha resistito meno di sei anni prima di essere sostituito dal BluRay, ma più in generale possiamo dire che il supporto fisico sta scomparendo in favore di una fruizione sempre meno permanente dei contenuti online (il recente fallimento di una catena come Blockbuster testimonia la crisi del supporto digitale). La possibilità di possedere, archiviare e di costruirsi quindi una memoria digitale, sembra non stare al passo con la pioggia di contenuti che investono gli utenti, che preferiscono o sono costretti a delegare il compito di archiviazione verso strumenti di tipo *cloud*¹, riservando per loro stessi solo la possibilità remota di accedervi attraverso la rete.

Di questa evoluzione che non sembra trovare un punto fermo e che ha prodotto decine di standard e formati video differenti in una sostanziale schizofrenia dei contenuti tesa alla definizione di un nuovo linguaggio universale, la prof. Marisa Galbiati fa un'analisi interessante:

L'era digitale ha favorito una maggior duttilità negli strumenti e nelle tecniche di ripresa permettendo un'ibridazione linguistica e tecnica fino a poco tempo fa imprevedibile. Video analogici e digitali, computer grafica, strumenti a infrarosso, montaggi digitali, macchine da ripresa compatte, poco ingombranti, di grande qualità e relativamente semplici da usare, sono solo alcune delle nuove opportunità offerte dalla grande trasformazione informatica. Al contempo, l'incremento esponenziale delle televisioni e delle opportunità culturali e di cronaca hanno «inflazionato» la produzione videotelevisiva e diminuito notevolmente la quali-

1. http://it.wikipedia.org/wiki/Cloud_computing

tà dei prodotti a grande diffusione. Solo poche nicchie si sono salvate da questa massificazione audiovisuale, nicchie in cui hanno trovato un diverso respiro forme della produzione artistica come la videoarte, la computer graphic, la computer animation, il video di ricerca.

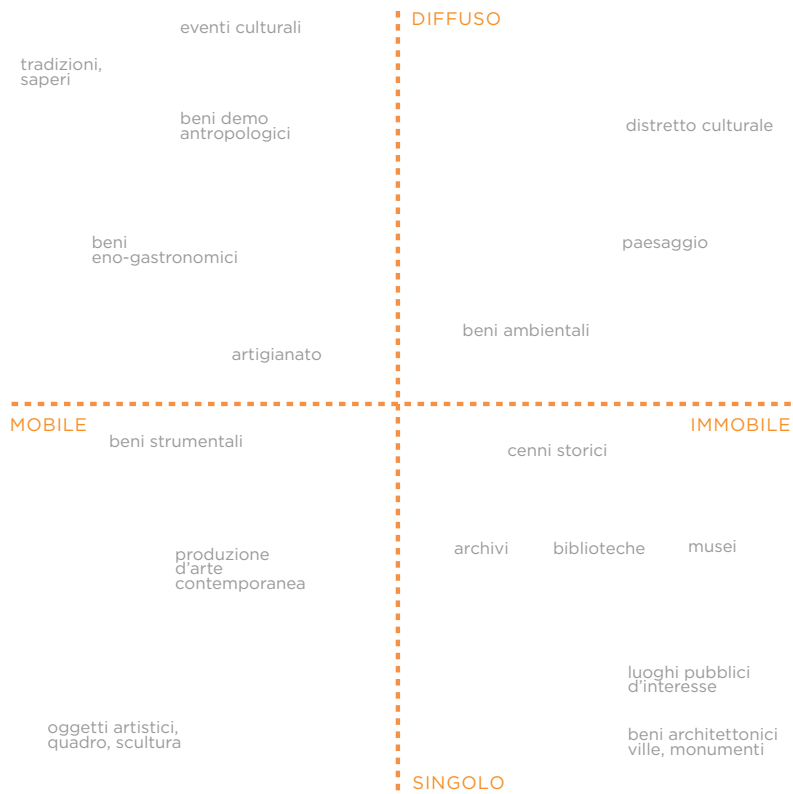
Oggi qualunque evento artistico o culturale, conferenze promosse in ambito economico, politico, imprenditoriale, convention di grandi società, per non parlare di tutto il vasto campo della comunicazione d'impresa, sono documentati con prodotti multimediali. Segno che la multimedialità è diventata ormai un ambito pervasivo dell'intera società, qualcosa di cui non si può più fare a meno. Anche se il dibattito contrappone oggi apocalittici e integrati, secondo una tradizione già anticipata da Umberto Eco agli inizi della grande avventura informatica, è indubbio che il mondo digitale sta dando una nuova forma e una nuova prospettiva alle attività umane. (Galbiati, 2000)

In un contesto come quello dei beni culturali lo strumento audiovisivo può avere il duplice ruolo di tramandare e valorizzare il sapere: può quindi essere usato non solo come archivio, come memoria storica, ma anche come strumento di indagine per la ricerca e per la riscoperta di tradizioni antiche. Può avere un valore didattico e di trasmissione del sapere che viene acquisito, metabolizzato, riapplicato, trasformato, evoluto dalle nuove generazioni.

Il recente Codice dei beni culturali e del paesaggio (pubblicato sulla G.U. n. 45 del 24 febbraio 2004, supplemento ordinario n. 28) definisce beni culturali "cose immobili e mobili appartenenti allo stato, alle regioni, agli altri enti pubblici territoriali, senza fine di lucro, che presentano interesse artistico, storico, archeologico o etnoantropologico quali ad esempio raccolte di musei, pinacoteche, gallerie ed altri luoghi espositivi, gli archivi e i singoli documenti dello stato, raccolte librerie delle biblioteche, o quei beni di interesse culturale dichiarato a chiunque appartenenti, che rivestono un interesse particolarmente importante a causa del loro riferimento con la storia politica, militare, della letteratura, dell'arte in genere, ovvero quali testimonianze dell'identità e della storia delle istituzioni pubbliche, collettive o religiose quali ad esempio gli oggetti artistici (pittura, scultura, grafica), i manoscritti, le fotografie, le carte geografiche, le cose di interesse numismatico, le ville, le pubbliche piazze, i siti di interesse storico, i beni e gli strumenti di interesse per la storia della scienza aventi più di 50 anni.

Eleonora Lupo nella sua tesi di dottorato del 2006 descrive così la posizione del design rispetto alla valorizzazione dei beni culturali:

Recentemente [...] si è assistito ad una rivalutazione strategica di questo tipo di beni, che ha comportato l'adozione di una prospettiva di progettazione culturale integrata e l'elaborazione di differenti azioni di valorizzazione finalizzate soprattutto alla creazione di valore sociale ed economico dei beni culturali, dove il valore sociale è generato dalle opportunità di fruizione ed esperienza dei beni, e il valore economico è connesso alla capacità dei beni di costruire sistemi di re-



graf. 1 - schema riassuntivo beni culturali - Eleonora Lupo

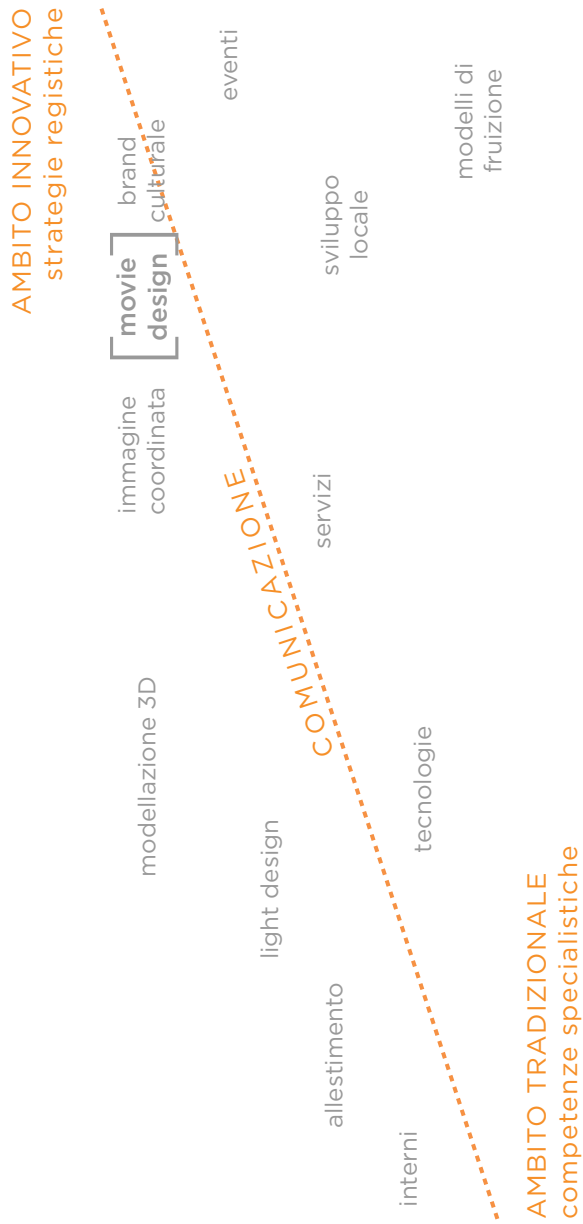
lazione sinergici e sostenibili con il territorio e le sue attività produttive. Questa prospettiva ha portato alla normalizzazione di certe procedure istituzionali di programmazione e pianificazione [...] aprendo il campo a nuove competenze, delimitando spazi di progettazione tipicamente strategici e associabili alla cultura del design. Appare evidente che se l'azione di intervento sui beni culturali ai fini della valorizzazione [...] si configura come progettazione culturale, il design vi può agire il suo sapere specialistico e strategico, non soltanto in ambito di valorizzazione ma anche nella tutela e conoscenza dei beni o nella loro gestione. [...] Il design opera già a pieno titolo nell'ambito dei beni culturali, occupandosi di sistemi di conoscenza e divulgazione, comunicazione e promozione (sia a livello di pubblicazioni che di video, mostre, allestimenti, eventi, manifestazioni o altre attività come merchandising etc.) e di attività strategiche, servizi ed infrastrutture connesse, relative sia alla fruibilità che alla comprensione da parte dell'utente. Al design viene associata principalmente la capacità di progettare mostre, itinerari, ed eventi culturali e didattici (dimensione della fruizione dei beni) e quindi, in seconda battuta, lo sviluppo di tecnologie per la conoscenza e lo studio dei beni (rilievo 3D, riproduzioni multimediali). Solo recentemente viene riconosciuto il fatto che il design si sta dedicando ad attività di tipo gestionale e strategico.

Eleonora Lupo prosegue proponendoci un disegno che sintetizza le tre direzioni sulle quali secondo lei si muove il design in questo contesto, e dice:

Provando a visualizzare sinteticamente queste competenze, quello che si può evidenziare è che il design opera su tre assi della valorizzazione: quello verticale, cioè le competenze specialistiche di conoscenza nell'ambito della valorizzazione; quello orizzontale, cioè la strategia registica dei processi di valorizzazione dei beni culturali; e un asse trasversale, quello comunicativo dei beni e dei processi.



graf. 2 - visualizzazione delle competenze - Eleonora Lupo



graf. 3 - schema ambiti del design - Eleonora Lupo

La panoramica che Eleonora Lupo fa sulle competenze del design mi sembra molto interessante e ci aiuta a capire come si posiziona il Movie Design rispetto alle altre competenze all'interno di questo ambito: " In base a queste attività specifiche, le competenze del design si possono classificare secondo l'ambito dell'azione, che si distingue in tradizionale e innovativo rispetto al tema dei beni culturali. Ad ambiti di tipo tradizionale si associa un ruolo riconosciuto e legittimato, che usa un sapere codificato ed opera in maniera esplicita e palese, laddove in ambiti non tradizionali al design, il ruolo non è collettivamente riconosciuto e condiviso, il sapere è in genere non codificato e l'azione tacita. Vengono classificati come ambiti convenzionali e storicizzati del design per i beni culturali le competenze di tipo specialistico, come l'allestimento, l'illuminotecnica, le tecnologie della comunicazione e i linguaggi multimediali. Sono invece considerabili innovative (non ancora sufficientemente legittimati e consolidati) per i beni culturali le competenze di tipo strategico e registico come la progettazione di eventi culturali, i progetti di brand e immagine coordinata, le azioni di sviluppo locale e di progettazione dell'esperienza di fruizione.

Apprendiamo quindi come il Movie Design ricada in un ambito considerato innovativo nel contesto della valorizzazione dei beni culturali: questo ci dà grande spazio di ricerca e sperimentazione ma anche grande margine di errore, non tanto un errore tecnico quanto una poco efficace strategia comunicativa e la conseguente delineazione di un metodo non adatto allo scopo. Provando a capire meglio cosa si intende per valorizzazione dei beni culturali, Eleonora Lupo suggerisce che

...la valorizzazione consiste nel facilitare l'adozione di una visione innovativa, sistemica e diffusa del patrimonio culturale in tutte le sue forme e nel rendere, attraverso un processo partecipato e condiviso, socialmente sostenibile ed economicamente praticabile per la comunità (dall'utente, all'istituzione, all'operatore culturale) la sua messa a sistema e la sua attivazione, in un equilibrio di senso, forma, funzione e valore del bene, a fini sia della salvaguardia e della tutela, che della gestione, e della promozione e fruizione, attraverso competenze sinergiche di design che possono essere specialistiche, strategiche e comunicative.

La semplicità con la quale oggi riusciamo a realizzare e diffondere un artefatto audiovisivo, ha portato da una parte a una diffusione globale di una massa enorme di informazioni ma dall'altra ha generato una loro compressione, fino a schiacciare gli ambiti che non riuscivano a emergere da questa nuvola di dati. Ma allora in che modo le regole della comunicazione devono essere applicate a questa forma di valorizzazione? Come si adatta il Movie Design

e quali strumenti può mettere in gioco in un contesto di indagine storica di culture e mestieri così radicati nella tradizione? Può una corretta strategia di comunicazione dare un nuovo impulso alla storia di un artigianato che sembra destinato a scomparire? Internet è la nuova televisione globale, ma qual è il metodo più efficace per sfruttare questo nuovo medium di massa ai fini non solo di una conoscenza ma anche di una valorizzazione delle tradizioni e dei saperi locali sempre più lontani dal processo di digitalizzazione? Questa tesi prova a rispondere anche a queste domande e cerca di delineare un metodo replicabile di approccio del Movie Design all'ambito della valorizzazione dei beni culturali.

l'importanza del contributo audiovisivo

Il valore aggiunto che può dare l'audiovisivo a un progetto di questo tipo è fondamentale per riuscire a comunicare efficacemente tutte le piccole sfumature di un sapere che per essere compreso deve essere visto da vicino e deve essere vissuto nel luogo dove viene messo in pratica.

L'identificazione e la conoscenza di un maestro passa anche attraverso il poter vedere le sue gestualità, poterlo guardare al lavoro, conoscere i suoi segreti (quanti di voi sapevano che un gessista prima di cominciare a lavorare si spalma le mani ogni giorno con olio d'oliva?), poter ascoltare le sue parole e il suo accento, capire qual è il suo retroterra culturale, quali parole sceglie di usare e come si pone di fronte al pubblico: l'audiovisivo diventa allora uno strumento fondamentale per avere un'esperienza diretta di questi tratti caratteristici.

Come esprime il titolo stesso di questa tesi, l'obiettivo è quello di documentare i beni culturali viventi, e quale mezzo migliore per descrivere tutto questo se non il realismo e la testimonianza diretta offerta dal video?

La difficoltà che si avrebbe nel conoscere l'importanza di questi saperi, viene ridotta dalla capacità dell'audiovisivo di sintetizzare in pochi minuti una conoscenza che richiederebbe giorni: il realismo che si cerca di ottenere passa attraverso una delicata costruzione passo dopo passo di situazioni messe in scena per l'occasione, di piccole azioni che normalmente avremmo visto solo da un punto di vista ma che il video ci consente di apprezzare in modo molto più approfondito rispetto a quello che avremmo potuto fare con i nostri occhi.

La realtà si ottiene passando attraverso una finzione programmata, calcolata, precisa. In questo caso non è solo la ricostruzione della realtà ma è la possibilità di far fare un'esperienza a chi probabilmente non avrebbe mai potuto farla: immaginate se tutti gli abitanti di Milano improvvisamente volessero visitare la Nuova Sartoria, porre domande, vedere i bozzetti, esplorare ogni angolo.

L'audiovisivo consente una conoscenza approfondita su larga scala, basti pensare al fenomeno delle video-lezioni online, e di tutto il mercato che è cresciuto a dismisura intorno alla possibilità di fare esperienza di qualcosa a cui molto difficilmente si potrà mai aver accesso.

2

il progetto *analisi, studio e preparazione*



Il progetto *Contemporary Authentic* è stato sviluppato dal gruppo di ricerca Design for Cultural Heritage del Politecnico di Milano, e il suo obiettivo è quello di sviluppare e sperimentare un innovativo sistema design driven per sfruttare il sapere artigiano e performativo dei pochi maestri ancora attivi a Milano. I maestri milanesi e il loro sapere nelle sue diverse forme (performative e produttive) sono considerati una risorsa preziosa e antica che deve essere protetta, attivata (dalla documentazione alla trasmissione, dalla fruizione all'uso) e promossa all'interno del brand *Contemporary Authentic Milano*. Questo capitolo descriverà quindi gli obiettivi del progetto e i punti focali che è stato necessario analizzare e raccontare, passando per l'analisi di alcuni casi studio, la raccolta dei dati, del materiale e la loro organizzazione.

contemporary authentic

Un progetto come questo assume un'importanza particolare se sviluppato in un paese con un'antichissima tradizione di arti e mestieri come l'Italia, dal sito web del progetto (www.contemporaryauthentic.com) ci arriva un'ulteriore conferma di tutto questo:

I mestieri d'arte e l'artigianato, le maestranze artigianali ed artistiche, hanno definito i contorni di un modello tutto italiano che fa convergere in "oggetti culturali" qualità e produzione materiale. Si tratta di "eredità immateriali" quali tecniche di lavorazione e produzione, ma ancor di più di "maestri" detentori di pratiche e conoscenze, di sistemi locali e reti territoriali, di processi produttivi e imprenditoriali che hanno costituito la matrice culturale del design italiano e sono oggi una risorsa per il made in Italy.

Facendo un passo in più passando da una dimensione nazionale a una cittadina, possiamo dire che il progetto nasce e cresce in Milano per Milano:

Il progetto Contemporary Authentic intende focalizzarsi sulle modalità di attivazione concreta e incorporazione di tali matrici culturali nel contesto attuale e nelle filiere contemporanee del progetto, insistendo sul "valore d'uso" di tali giacimenti culturali e sulla capacità dei maestri di interagire con l'innovazione e di dialogare sia con i sistemi di produzione contemporanea, all'interno dei sistemi di impresa e di produzione, sia con i sistemi di fruizione contemporanea, ovvero piattaforme di abilitazione e appropriazione per le comunità della città di Milano, anche in vista di Expo 2015.

Questa tesi è parte dell'obiettivo primario del progetto Contemporary Authentic, ovvero quello di elaborare un modello al fine di rendere più accessibile un sapere che rischia di andare perduto:

Il progetto intende elaborare un modello di codificabilità, comunicabilità, fruibilità e trasferibilità di pratiche e tecniche (incorporate nelle persone e nei luoghi), basato su relazioni umane di condivisione e riproduzione del sapere, in cui il maestro-detentore del sapere/tecnica è celebrato come mediatore per entrare in contatto con la conoscenza e l'attivatore di trasferimento del sapere alle imprese e alle comunità. In particolare i tipi di sapere/maestranze che saranno oggetto di studio e sperimentazione sono di due macro tipologie: saperi produttivi (relativi al fare di una comunità: prodotti tipici, artigianato..) e saperi riproduttivi o relazionali (relativi al rappresentare una comunità: riti, celebrazioni, feste, espressioni).

Il risultato di questa tesi insieme a tutto il materiale grafico e testuale prodotto dai ricercatori che hanno preso parte a questo progetto, verrà pubblicato sul sito web che rappresenta l'ideale piattaforma crossmediale per la fruizione di tutti questi contenuti:

Il processo di valorizzazione avverrà attraverso la redazione di un repository di documentazione e narrazione on line degli “Endangered Milanese Masters” e delle azioni pilota che sperimentano modelli innovativi di condivisione del sapere tra maestro e comunità (dimensione della fruizione) e tra maestro e impresa (dimensione della produzione).



fig. 1 - logo del progetto Contemporary Authentic - Orsetta Mangiante

attivare il sapere dei maestri

Il progetto è nato con uno scopo ben preciso di valorizzazione e "attivazione" del sapere: per raggiungerlo ci si è serviti non solo dello strumento audiovisivo, ma anche di tutti gli strumenti del design della comunicazione visiva, elaborando un brand del progetto e soprattutto visualizzando i risultati della ricerca attraverso l'uso dell'infografica, ovvero la traduzione visiva dei dati raccolti. Dal sito web del progetto leggiamo:

Il progetto ha l'obiettivo di sviluppare una metodologia per l'attivazione del sapere dei maestri milanesi, inclusi:

- l'implementazione di documentazione visuale e narrativa, e la trasmissione delle tecniche artigiane dei maestri;
- un supporto comunicativo strategico (brand, evento) per promuoverli e renderli accessibili;
- un innovativo modello design-driven che faciliti la riproduzione e l'inclusione di questo sapere in nuove forme e processi all'interno del sistema milanese.

Per questi motivi è stato importante ricostruire una mappa che indicasse a quali altri saperi è collegato il sapere di ogni maestro preso in esame: gallerie d'arte, studenti, altri maestri, fornitori, istituzioni, industrie. Questi collegamenti sono stati poi catalogati sulla base del territorio per poi restituire, anche visivamente, la loro ampiezza: mentre alcuni sono riusciti a estendere il loro sapere fino a un contesto mondiale, alcuni lavorano quasi esclusivamente in un contesto cittadino (Milano in questo caso).

Le mappe per ogni maestro sono state inserite nel secondo episodio di ognuna delle tre serie (una per maestro), ovvero nell'episodio dedicato al territorio, in particolare a Milano. Essendo un grafico molto complesso la lettura a video risultava poco chiara, costringendoci ad eliminare alcuni dettagli per ridurre al minimo i tempi di lettura. Per una comprensione completa andrà comunque consultato il materiale statico presente sul sito web.

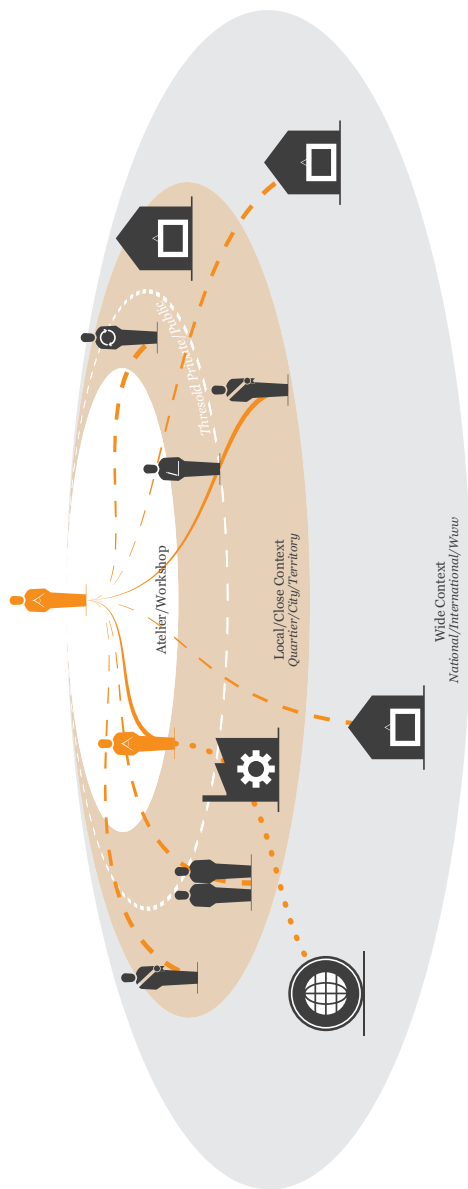


fig. 2 - mappa delle connessioni del maestro Dossi - Orsetta Mangiante

Prima di cominciare a sviluppare un modello audiovisivo per il progetto Contemporary Authentic, sono stati analizzati lavori simili sviluppati con l'obiettivo di documentare la vita, i processi e i metodi di lavoro di alcuni artigiani. La ricerca è stata di tipo desk con particolare attenzione alla ricerca web, che è anche la destinazione principale del nostro artefatto audiovisivo, attraverso motore di ricerca, piattaforme online dedicate al video (vimeo, youtube) e attraverso i siti web degli enti regionali e di altri enti promotori dell'artigianato. I video sono stati selezionati in base all'aderenza di contenuti con il progetto contemporary authentic, dovevano quindi prevedere la centralità della figura del maestro, della sua storia e del suo lavoro.

Abbiamo quindi cercato di classificare i casi analizzati utilizzando uno strumento preso in prestito dalla semiotica, il *quadrato semiotico*¹, scegliendo poi due coppie di parametri ricavati dall'analisi dei casi studio che rappresentassero le contrapposizioni alle quali ci siamo trovati di fronte.

Con *estetica* intendiamo la tendenza a dare più importanza agli elementi tecnici del video, ovvero ai movimenti di camera, alla fotografia, al trattamento delle immagini in postproduzione, più che al fornire *informazione* ai destinatari della comunicazione: questo non significa che non ci può essere estetica dove c'è informazione, ma semplicemente che alcune scelte registiche vanno spesso a discapito della chiarezza, della quantità e della puntualità dei dati che potrebbero essere forniti.

La contrapposizione tra *documentario* e *fiction* è una classica divisione tra due macrogeneri della cinematografia mondiale dove idealmente il documentario rappresenta la forma audiovisiva che più tenta di riportare la realtà dei fatti pura e semplice mentre la fiction (che significa appunto "finzione") può mettere in scena fatti di pura fantasia o ispirarsi a fatti reali per formulare narrazioni di invenzione dello sceneggiatura. In questo caso la contrapposizione non si concentra tanto sul grado di realtà dei contenuti (che sono tutti reali) quanto sulla forma del contenitore che li rappresenta, intendendo con questo il tipo di montaggio, di riprese e di scelte registiche.

1. http://it.wikipedia.org/wiki/Quadrato_semiotico

2.3.1

Una Vita Sotto Vetro

durata: 4'03" - anno 2010

produzione: Liquid Gate Studio - regia: Alessandro Righetti - ITA



Uno dei primi casi analizzati riguarda un breve documentario che ha come protagonista un famoso maestro vetraio, Pino Signoretto, con qualche accenno sulla storia degli artigiani del vetro a Murano.

Dall'intervista condotta con i poco eleganti abiti da lavoro, emerge il carattere semplice e umile del maestro, che però viene definito "il più grande" da Guido Ferro, direttore della scuola di vetro *Abate Zanetti*, che nel documentario ha un ruolo di testimone della bravura del maestro Signoretto il quale, a suo dire, sarebbe potuto diventare miliardario se non fosse un maestro così sregolato.

Lo storico e antropologo Andrea Tosi viene intervistato sul tema della storica chiusura di Murano rispetto ai talenti che provenivano da fuori città: questa premessa storica regala un rilievo importante alle successive parole del maestro che invece sostiene l'importanza di tramandare questo prezioso sapere a chiunque mostri il talento necessario prescindendo dalla provenienza o dalla razza. Mentre l'audio ci fa comprendere questi concetti, le immagini mostrano dei giovanissimi allievi che lavorano il vetro col maestro o guidati dai suoi assistenti.

Il montatore sceglie di utilizzare l'intervista al maestro come base per il montaggio che vede l'alternarsi di riprese della fabbrica e dei lavoratori, con altre interviste-testimonianze.

L'accuratezza dell'illuminazione della scena per l'intervista fa risaltare ancora di più la poca cura del maestro per l'aspetto estetico in favore di un aspetto artistico di quello che non è da considerarsi tanto un lavoro quanto un momento di sua espressione personale.

La grafica interviene solo per i sottopancia e per i titoli di testa e di coda.



fig. 3 - un fotogramma del documentario "Una vita sotto vetro"

Le prime immagini del documentario descrivono il territorio e alcune opere realizzate dal maestro che sono state poste in una scena neutra e illuminate. Rispetto al lavoro che avremmo dovuto realizzare per Contemporary Authentic, questo esempio si avvicina molto anche se in una forma estremamente più ridotta e sintetica: mancano le informazioni sulla storia del maestro, sulla sua tradizione, sul suo rapporto col territorio e con i fornitori e molti altri contenuti che invece noi, visto il grosso lavoro di ricerca, dobbiamo inserire. Interessante l'uso di interviste parallele a quella del maestro per rafforzare alcuni concetti e completare il ritratto con punti di vista esterni ed oggettivi.



2.3.2

Glass Masters at Work

video serie - durata media: 2' 30" - anno 2010

produzione: Corning Museum of Glass - regia: Robin Lehman - USA



Il Corning Museum of Glass è un delle più grande gallerie di opere vetraie al mondo e si trova nello stato di New York (Stati Uniti). Nel 2010 ha realizzato questa serie di mini-doc pubblicata sul proprio canale YouTube sui maestri del vetro di tutto il mondo, compresi i maestri vetrai di Murano (tra i quali ritroviamo Pino Signoretto).

La serie prevede cinque episodi per cinque maestri, in ognuno dei quali vediamo il maestro al lavoro e ci viene descritta una particolare tecnica che contraddistingue il maestro: i movimenti che fa, come soffia il vetro, che strumenti utilizza, come li utilizza. Vedere un maestro vetraio al lavoro è come assistere a una performance teatrale: gesti precisi, eleganti e veloci. Tre dei cinque maestri sono italiani, a testimonianza che anche l'America vede con grande rispetto la tradizione dei beni culturali e dei saperi italiani.

Il format prevede sempre delle riprese con camera a mano in bottega e un voice-over a commento del lavoro del maestro stesso o di qualcuno di vicino a lui, talvolta alcuni spezzoni presentano l'audio in diretta. La durata molto breve, sempre sotto i tre minuti, non permette una conoscenza approfondita del lavoro del maestro ma solo di farsi un'idea del suo approccio al mestiere. Le riprese in stile reportage hanno semplicemente il compito di descrivere alcuni momenti della produzione che il montaggio ricostruisce in sequenza cronologica, alternandoli con brevi interviste e primi piani del maestro.

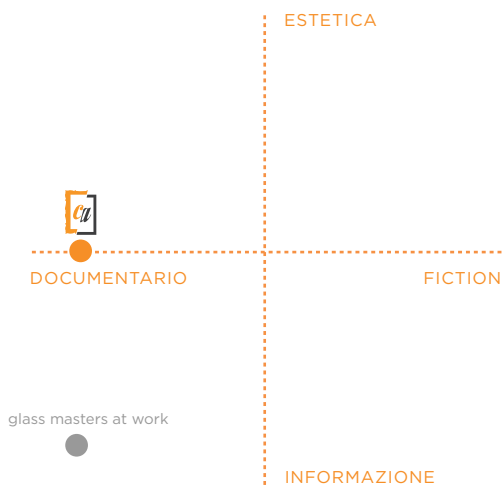
L'estetica è messa da parte, troppo rispetto a quello che avremmo dovuto realizzare per Contemporary Authentic e non ci vengono fornite informazioni aggiuntive tramite grafiche animate.

Uno dei nostri obiettivi era la riproducibilità del format: in questa mini



fig. 4 - un fotogramma di un episodio della serie "Glass Masters at Work"

serie non vi è alcuna coerenza di forma tra un episodio e l'altro, la struttura cambia ogni volta e in alcuni casi (come quello di Signoretto) non è presente neanche il commento audio ma solo una musica extradiegetica.



2.3.3

The Carpenter

durata: 1'38" - anno 2011

produzione e regia: DeepGreeSea - GRECIA



Il secondo caso analizzato vede come protagonista il fabbro Vironas Papadakis che lavora nel suo laboratorio: il linguaggio è molto più scenico e cinematografico, si ha quasi l'impressione di essere davanti a un trailer.

Movimenti di camera studiati, fotografia molto curata, effetti di sfocatura e color correction eseguiti in postproduzione. La musica sottolinea il montaggio in maniera quasi epica, non c'è audio d'ambiente. Nell'arco dei quasi due minuti del video, viene descritta brevemente la modellazione di un pezzo di falegnameria, ma lo scopo sembra essere puramente estetico. La grafica, che si integra ai movimenti della camera grazie a una particolare tecnica chiamata "tracking", fornisce informazioni elementari su alcuni oggetti presenti nella scena: ancora una volta una scelta estetica piuttosto che di contenuto.

Non è presente nessuna intervista e nessun contenuto audio aldilà della musica e qualche effetto sonoro: riusciamo a capire il nome del maestro solo leggendo i titoli di coda.

La camera segue i dettagli della lavorazione e il regista predilige inquadrature molto strette e con una scarsissima profondità di campo.

La resa visiva è molto vicina a quella che volevamo ottenere per il nostro lavoro, anche se il linguaggio, i movimenti di camera e le grafiche sostanzialmente illeggibili non si adattano a un contesto come il nostro in cui è necessario visualizzare chiaramente le informazioni e fornire i corretti tempi di lettura.

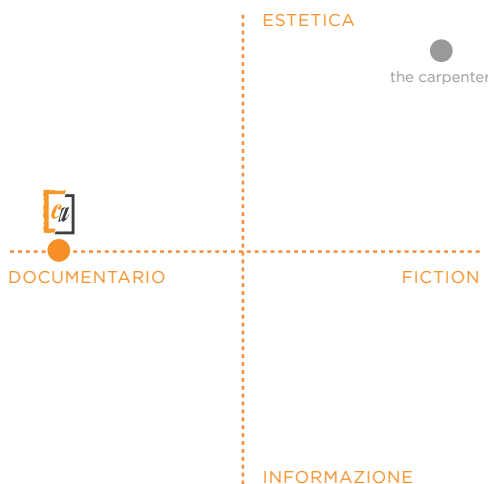
Il regista sembra quasi voler nascondere il maestro, non ce lo mostra mai in



fig.5 - un fotogramma tratto da "The Carpenter"

maniera chiara ma si concentra molto di più sulla descrizione dell'ambiente e della lavorazione del pezzo di falegnameria.

Il montaggio è piuttosto veloce e segue perfettamente il tempo dettato dalla musica, anche se spesso ci sono scavalcamenti di campo e mancano i tempi di lettura dei piani più larghi.



2.3.4

Master Violin Maker

durata: 1' 45" - anno: 2009

produzione e regia: David Kennedy - USA



Il terzo caso analizzato è quello del maestro Valeriy Parfenov, un liutaio russo che nel 1992 si è trasferito negli Stati Uniti e più precisamente a St.Louis per occuparsi esclusivamente di violini lavorando e suonando con la St Louis Philharmonic Orchestra.

In questa breve intervista seguiamo le parti finali della costruzione di una viola che il maestro ci dice di amare particolarmente per il suo suono "velutato".

La camera montata sul cavalletto non compie alcun movimento ma si limita a fotografare il maestro durante l'intervista ripresa in primo piano in un ambiente non meglio definito, e durante la lavorazione di un violino nella sua bottega tappezzata di attrezzi da lavoro.

Il montaggio alterna l'intervista del maestro che parla della sua esperienza, con momenti di lavoro durante i quali il maestro spiega le operazioni che sta compiendo e il tipo di attrezzi che sta utilizzando.

L'audio vede la presenza costante della voce del maestro mentre in sottofondo possiamo ascoltare la musica prodotta da quello che potrebbe essere un violino o una viola.

Nell'ultima parte il maestro presenta una viola e suona per qualche secondo di fronte alla camera.

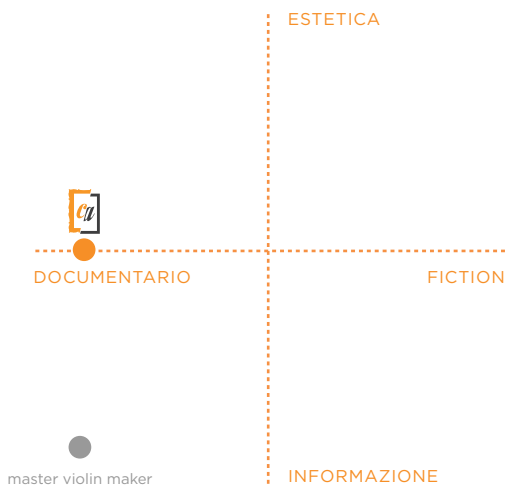
La grafica interviene solo per i titoli di testa e di coda, e per i sottopancia.

La forma di indagine di un sapere antico come quello di un maestro liutaio è molto vicina a quella che volevamo adottare per Contemporary Authentic, ovvero la possibilità di scoprire non solo come viene svolto un mestiere ma anche quale storia sta dietro al maestro, quale tradizione, quali passioni e quali sentimenti.



fig. 6 - un fotogramma tratto da "Master Violin Maker"

In questo caso la durata non consente una conoscenza abbastanza approfondita di tutti questi fattori e non ci lascia neanche intuire le difficoltà e le capacità che determinano un intero processo produttivo di uno strumento così delicato come un violino. Un sapere così complesso ha bisogno di una dimensione più estesa per essere correttamente valorizzato.

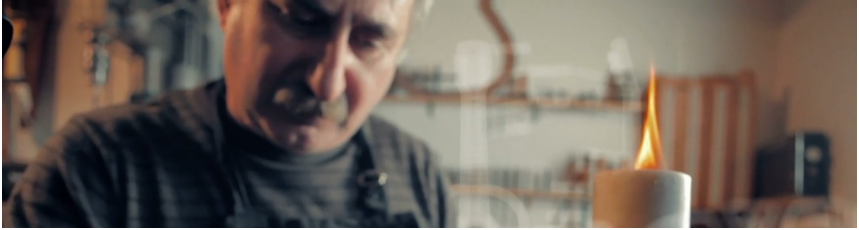


2.3.5

Alma Flamenca

durata: 3'10" - anno 2012

produzione e regia: DeepGreenSea - GRECIA



Il quarto caso analizzato riguarda ancora una volta un maestro liutaio che produce chitarre pensate per suonare un famoso genere musicale della tradizione culturale spagnola: il Flamenco.

L'azione si svolge quasi esclusivamente nella bottega di Vassilis Lazarides, un liutaio greco che costruisce strumenti musicali dal 1990 e dal 1995 si dedica esclusivamente alle chitarre classiche e per il flamenco.

Il montaggio vede l'alternarsi di due situazioni: un chitarrista che suona alla luce del sole in un luogo non meglio precisato e il maestro liutaio che costruisce una chitarra. Mentre le scene del chitarrista sembrano essere montate in tempo reale, le scene del maestro sono montate attraverso l'uso di ellissi temporali. I precisi movimenti di camera e la ristrettissima profondità di campo sottolineano i dettagli della lavorazione fin nei minimi particolari. La grafica molto curata è usata quasi esclusivamente con uno scopo estetico e descrive alcuni elementi della scena o visualizza alcune informazioni come il numero di ore necessario a costruire una chitarra.

Per dare maggiore realismo l'inserimento della grafica è avvenuto grazie a una tecnica di postproduzione chiamata "tracking" che prevede l'analisi sia dei movimenti della camera sia di quella degli elementi in scena al fine di ambientare e animare gli elementi grafici da inserire.

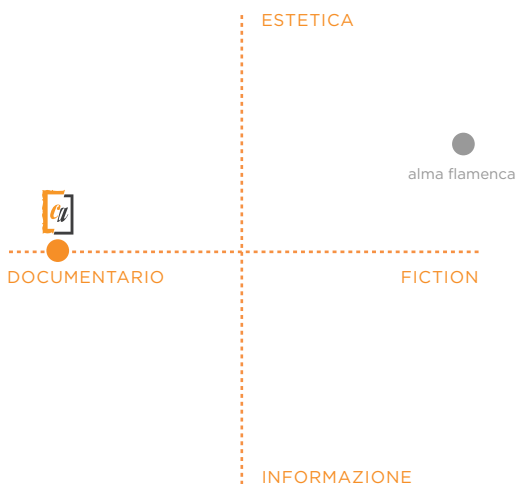
L'audio vede l'impiego della musica suonata dal chitarrista durante tutta la durata del video con qualche intervento di suoni prodotti dal maestro durante la lavorazione.

La resa visiva, la precisione dei movimenti di camera, lo stile delle grafiche, la cura dei colori e delle animazioni sono tutte caratteristiche forti di questo lavoro, che dal punto di vista estetico è assolutamente perfetto.



fig. 7 - un fotogramma tratto da "Alma Flamenca"

Purtroppo ottenere una qualità di questo tipo può voler dire molte ore di lavoro e moltissime prove, elementi che non sempre sono stati a nostra disposizione. Inoltre questo tipo di impostazione del lavoro non ci avrebbe dato la possibilità di passare le informazioni necessarie né dar voce al maestro stesso.



2.3.6
L'Invisibile Gesto dell'Arte
percorso espositivo - anno 2006
produzione: Studio Azzurro - ITA



Abbiamo pensato di includere questo lavoro di Studio Azzurro nella case history per la sua aderenza con l'argomento trattato nonostante si tratti di un percorso museale interattivo che utilizza proiezioni audiovisive lungo un percorso espositivo di più di trecento opere.

«Tra questi rari artefatti, si inseriscono lungo il percorso, sei piccole installazioni multimediali, dedicate ai gesti "sommersi" della creazione artistica. La memoria delle mani che hanno plasmato la materia, per ricavarne forme e fatture, riemerge tra la pietra, il legno, l'argilla, i metalli preziosi, la pergamena e i pigmenti delle pitture. Concepite come piccole botteghe, le postazioni propongono un dialogo tra materiali fisici e immagini video e fanno riapparire virtualmente i gesti dell'esperienza, della sensibilità e della fantasia.» (www.studioazzurro.com)

Non avendo avuto la possibilità di partecipare al percorso museale ci siamo limitati a dare una valutazione in base ai contenuti del sito web e analizzando il video che fa una panoramica su tutte le pratiche artigianali che vengono approfondite durante il percorso potendo toccare con mano gli artefatti realizzati.

Le videoproiezioni spesso sono costituite dalla composizione di più riprese video e vedono l'utilizzo della computer grafica.

L'audio descrive il lavoro che viene compiuto e occasionalmente una voce fuori campo legge dei testi antichi, mentre una musica di ispirazione medioevale fa da sfondo a tutto il percorso.

La grafica è utilizzata per i titoli, ma è interessante l'uso che viene fatto della grafica realizzata al momento, ovvero realizzata mostrando una mano che

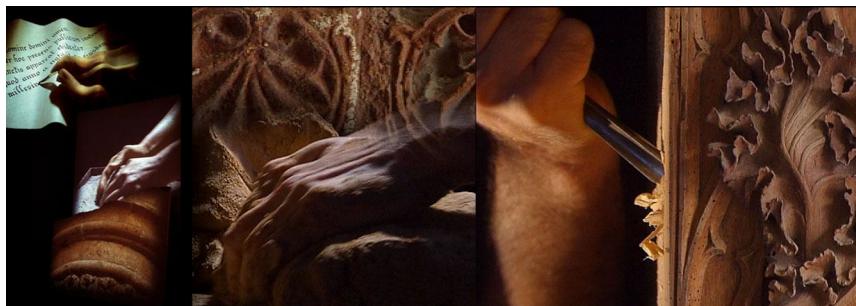


fig. 8 - uno screenshot dal sito web del progetto

impugnando un pennino antico realizza dei disegni su una pergamena digitale, che si svolge e si ripiega grazie a un'animazione computerizzata. Questo percorso è indubbiamente interessante e vicino al nostro, anche se si concentra molto sui materiali e sulle tecniche, quando noi avevamo l'esigenza di concentrarci non tanto sul mestiere quanto sulla figura del maestro, sia a livello biografico che esperienziale. Ovviamente la natura museale di questo progetto rende difficile un confronto diretto con quello di Contemporary Authentic.



2.3.7

Contadini del Mare

durata: 10' 10" - anno 1953/55

regia: Vittorio De Seta - ITA



In ultima analisi abbiamo osservato il lavoro di uno dei maestri italiani del documentario antropologico: Vittorio De Seta. In particolare abbiamo analizzato il corto intitolato "Contadini del Mare" incentrato sulla descrizione della vita e dei metodi dall'antichissima tradizione dei pescatori di tonni nei mari al largo di Capo Granitola vicino a Trapani.

De Seta in dieci minuti ci conduce insieme ai pescatori sulle loro imbarcazioni durante una giornata di caccia: le reti che vengono calate, la lunga attesa prima di vedere arrivare il branco di tonni e la cattura che avviene ritirando le reti al momento giusto con estrema scaltrezza.

Senza dubbio la realizzazione di questo documentario ha richiesto mesi di permanenza del regista insieme ai pescatori prima di poter comprendere a fondo le tecniche e le sfumature di questo mestiere e per poter realizzare un piano di produzione del documentario.

La quantità di punti camera che ci vengono mostrati testimonia la necessità di riprendere la scena più volte, e quindi la probabile presenza del regista in numerose uscite in mare con i pescatori.

L'abilità del regista ci dà l'illusione della continuità, come se noi avessimo veramente assistito ad un'unica uscita di caccia.

Il montaggio evidenzia la differenza tra i momenti di attesa e quelli di pesca con un netto cambio di ritmo.

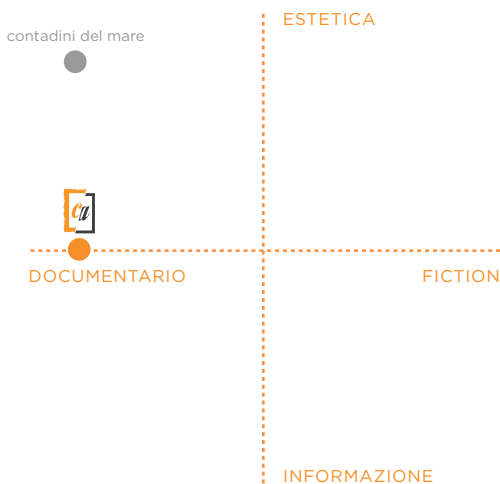
Il commento audio non è presente, ad esclusione di quello dialettale dei pescatori stessi e dell'ambiente. La grafica si limita ai titoli iniziali e introduce il luogo e il periodo.

Un documentario antropologico, tradizionale, realizzato magistralmente e che ci consente di capire in un arco di tempo così breve, le difficoltà che af-



fig. 9 - un fotogramma tratto da "Contadini del Mare"

frontavano questi uomini ogni giorno e il gioco di squadra che era necessario affinché tutto funzionasse alla perfezione e si potesse tornare a riva con un grosso bottino. La scelta felice dei punti camera ci regala bellissime fotografie e fa risaltare questo documentario per la sua cura estetica oltre che al valore di testimonianza audiovisiva. Anche se il lavoro di De Seta si discosta molto da quello che avremmo dovuto realizzare per Contemporary Authentic era importante analizzarlo per avere un confronto rispetto alla forma tradizionale di documentario.



raccolta e organizzazione del materiale

Al fine di “sincronizzare” il materiale in possesso di tutti i partecipanti al progetto, si è deciso di istituire un database online al quale tutti potessero avere accesso in qualunque momento: questo è stato possibile tramite la piattaforma Sugar Sync (un servizio identico è fornito anche da Dropbox). Una volta raccolto il materiale si è provveduto a un’analisi dello stesso ai fini di poter produrre il testo per un’intervista che potesse adattarsi a tutti e tre i maestri scelti e per poter organizzare le riprese e le animazioni grafiche.

In seguito al montaggio delle interviste è stata realizzata una lista del materiale così detto “di copertura” che sarebbe stato inserito a video (foto, riprese aggiuntive, disegni, schizzi).

Il materiale è stato poi raccolto presso i Maestri stessi ed è stato digitalizzato per poter essere utilizzato nel montaggio. In un solo caso, quello della Famiglia Colla, ci si è rivolti a un archivio storico, il Centro Apice, che ci ha messo a disposizione una grande quantità di materiale che è stato analizzato, selezionato e digitalizzato dal personale dell’archivio: quasi tutto il materiale era coperto da diritti per la riproduzione, è stato quindi necessario ottenere un’autorizzazione scritta per la pubblicazione delle immagini limitatamente al progetto “Contemporary Authentic”.

APICE

Archivi della Parola,
dell'Immagine
e della Comunicazione Editoriale

fig. 10 - logo del Centro Apice



Dopo l'analisi dei metodi e degli strumenti del progetto Contemporary Authentic e dopo una panoramica di quello che ha offerto il passato e che offre il presente del mondo degli artefatti audiovisivi, abbiamo cominciato a dare una forma a quello che si stava allontanando sempre di più da un documentario per avvicinarsi al linguaggio della fiction da una parte e di una webtv dall'altra.

Il problema principale era riuscire a sintetizzare una così vasta quantità di dati attraverso un unico strumento audiovisivo: era necessario fare una selezione oculata di questi dati e dargli una forma adeguata, senza sovraccaricare di informazioni che sarebbero state impossibili da fruire tutte contemporaneamente.

■ 3.1 realtà o finzione?

La storia del cinema è da sempre accompagnata, tra gli altri, dal dibattito tra realtà e finzione della rappresentazione cinematografica, ovvero tra documentario e fiction. La storia recente ha visto un progressivo abbandono della forma del documentario come semplice testimonianza di ciò che accade davanti alla camera sostituendolo volentieri con il reportage.

Il reportage, banalizzato dalla televisione, e che ha una sua dignità, è [...] uno dei peggiori nemici del documentario. Accurato, efficace, maschera dietro all'abilità degli operatori un'informazione preliminare spesso ridotta: una troupe sbarca in Bosnia prima di andare in Ruanda, e riporta, spesso con grandi rischi, immagini e suoni che, montati in fretta, hanno tuttavia l'aspetto di un documentario.

Guy Gauthier nel suo volume *Storia e Pratiche del documentario*, dopo aver chiarito la differenza rispetto al reportage, ci fornisce alcuni criteri per definire più precisamente quello che possiamo chiamare documentario:

Diciamo: esiste una categoria di film senza attori, professionisti o dilettanti, o piuttosto in cui ogni personaggio, spontaneamente o istruito, interpreta il proprio ruolo; senza scenografie di studio o naturali adattate; senza intreccio romanzesco, cioè estraneo all'esperienza vissuta dall'equipe dei cineasti, sia nel periodo preparatorio, sia durante le riprese. Questi tre criteri possono prestarsi all'impostura, ma restano sempre verificabili in linea teorica. [...] La legittimazione del documentario può solo essere esterna («devo andare a vedere»), anche se il cineasta dispone in fase di montaggio delle procedure particolari di enunciazione che permettono di instaurare ciò che Lévi-Strauss chiama in antropologia «lo sguardo da lontano», in altre parole, una legittimazione interna.

Il documentario italiano dalla fine della seconda guerra mondiale fino agli anni '70 produce migliaia di film e avvicina sempre di più il formato del cortometraggio a quello del documentario, questo anche grazie a incentivi ministeriali che a partire dal 1945 riserva al documentario il 3 per cento degli introiti degli spettacoli (che erano composti dalla proiezione di un film lungometraggio preceduta dal «corto») dando il via ai cosiddetti documentari «Formula 10», dove 10 si riferiva alla pragmatica durata massima di 10 minuti (un rullo di pellicola, 295 metri) e *formula* alla dimensione seriale della produzione: i documentari cominciano ad assumere una forma standardizzata e ad essere prodotti a un ritmo frenetico. Nel 1955 si arriva a produrre 1.132 film cortometraggi, quasi tutti documentari.

Da queste brevissime premesse per una possibile definizione del genere documentario, troviamo che il contributo audiovisivo, di cui il progetto *Contemporary Authentic* aveva bisogno, abbia delle caratteristiche in comune con questa forma.

L'assenza di una sceneggiatura e la presenza di interviste spontanee ai maestri conferiva alle riprese un approccio documentaristico, ma allo stesso tempo ci metteva di fronte a processi di lavoro artigianale che erano comunque prevedibili e che il maestro compie e ripete quotidianamente.

Questa situazione di "sceneggiatura naturale" nella quale ci siamo imbattuti, ha tolto quella componente di improvvisazione tipica del documentario. Chiaramente non c'è un solo modo corretto di girare un documentario, ma ogni regista applica il suo metodo. Guy Gauthier ci riporta brevemente qualche esempio

È anche una questione di tempo: il metodo Leacock (e l'insieme della generazione dei grandi talenti americani del diretto), che è simile al reportage per il metodo di intrusione nell'evento, è condannato a un approccio parziale. La frequentazione prolungata delle persone e dei luoghi che si esprime attraverso la lunga durata delle riprese (Flaherty, Rouqueir, Perrault), o attraverso la conoscenza del «terreno» (i film arcaici di Rouch), affina la conoscenza intima delle persone e delle situazioni, anche se non riesce a raggiungere il livello di generalizzazione dell'analisi attraverso la scrittura. [...] Questo uso smodato delle riprese sembrava una facilitazione [...] ma è di fatto, per i cineasti sperimentali preoccupati della qualità del loro lavoro, un metodo di indagine, un modo per andare al di là della banale confidenza.

[...] L'intelligenza delle riprese (quando esserci?) supplisce generalmente alla durata. Perrault sapeva già quando doveva esserci (ma quante occasioni mancate, perché la macchina da presa si è inceppata); Wiseman e Depardon potevano attendere per ore che succedesse qualcosa, in un commissariato o in un ospedale. [...] Depardon finisce per conciliare le due cose: posiziona la macchina fissa davanti a una scena che deve necessariamente animarsi (*Délits flagrants*, 1994) e risolve in altro modo la doppia esigenza di non essere preso alla sprovvista e di soddisfare il desiderio estetico che gratifica il documentario. Questa esigenza rinvia all'autenticità delle riprese, senza ricorrere ai procedimenti classici del linguaggio cinematografico, attraverso una messa in scena minima. Imperativo numero uno del documentario: non si ricomincia una ripresa quando si tratta di essere umani. Non è solo una scelta estetica.

Dopo aver stabilito quindi che il nostro ambito di lavoro prenderà in prestito qualcosa dal genere documentario e qualcosa dai metodi di progettazione della fiction per realizzare un proprio ibrido, vediamo quali sono stati gli elementi di partenza attorno ai quali lo abbiamo costruito.

■ 3.2

gli elementi da tradurre

Nello sviluppare il progetto si è dovuto tenere conto di molte variabili, in particolare il medium di destinazione del progetto e il target di riferimento, in modo da poter sviluppare una strategia di integrazione del materiale audiovisivo con il materiale grafico e testuale sulla piattaforma online.

3.2.1 obiettivi

L'obiettivo principale è stato il cercare di restituire attraverso lo strumento audiovisivo i risultati di una ricerca sviluppata nell'arco di più di un anno, integrando il materiale grafico e testuale già esistente, ai fini di ottenere un artefatto comunicativo in grado di dare una panoramica sintetica dei contenuti della ricerca, che viene invece sviluppata estensivamente sulla piattaforma online. È stata quindi ripresa l'immagine coordinata del progetto per sviluppare quella che viene definita la "corporate motion", ovvero l'animazione delle grafiche, dei loghi e di tutti i pittogrammi che sono stati utilizzati per descrivere i diversi attori individuati durante la ricerca.

3.2.2 il target

Il target (o target-group), letteralmente "bersaglio", è quello che comunemente viene definito come il destinatario della comunicazione, ovvero quella fetta di pubblico al quale è diretta un'azione pubblicitaria. Nel nostro caso la ricerca è tesa alla valorizzazione di un bene immateriale, ovvero il sapere artigianale, attraverso l'utilizzo degli stessi maestri artigiani come testimonial. Secondo la definizione di valorizzazione dei beni culturali che è stata data al capitolo 1.2 pag. 8, possiamo dire che fanno parte del target primario di questa comunicazione le comunità scientifiche, gli enti di formazione, i soggetti istituzionali e gli operatori culturali. La valorizzazione consiste però anche nell'ampliare e rafforzare i rapporti tra artigianato e imprese, col fine ultimo di salvare la tradizione artigiana dalla scomparsa. In questo senso possiamo dire che il target secondario comprende le imprese ma anche i privati.

3.2.3 costruire la user experience

Con user experience, che in italiano potremmo tradurre con “esperienza d’uso”, si intende l’insieme di percezioni e reazioni di un utente che derivano dall’uso o dall’aspettativa d’uso di un prodotto, sistema o servizio. La user experience concerne gli aspetti esperienziali, affettivi, l’attribuzione di senso e di valore collegati al possesso di un prodotto e all’interazione con esso, ma include anche le percezioni personali su aspetti quali l’utilità, la semplicità d’utilizzo e l’efficienza del sistema.

L’esperienza d’uso ha una natura soggettiva perché riguarda i pensieri e le sensazioni di un individuo nei confronti di un sistema; inoltre è dinamica dal momento che si modifica nel tempo al variare delle circostanze.

Dalla necessità di progettare e rendere semplice, gradevole e efficace l’esperienza d’uso dell’utente nasce la figura dell’user experience designer.

Nel caso di una piattaforma online però, per ottimizzare l’esperienza d’uso è necessaria un’attenta progettazione dell’interfaccia tra macchina e utente: alla figura dell’UX designer si affianca allora la figura dell’UI designer, ovvero user interface designer, figura professionale in grado di progettare l’interazione dell’utente con una macchina, un dispositivo mobile o un sito web attraverso un preciso studio del layout, del posizionamento dei pulsanti e più in generale di tutta l’estetica e la funzionalità dell’interfaccia.

L’interfaccia, secondo Marc Canter può essere definita come “l’ambito, lo spazio, una sperimentazione artistica ed espressiva, il luogo, il medium da progettare ed esprimere secondo molteplici modalità”, e ancora, proponendo una metafora tra teatro e schermo, Letizia Bollini sostiene che

la porzione del monitor su cui verrà visualizzato il software è la scena, lo stage su cui gli attori, cioè i singoli elementi, testuali, grafici, sonori, etc. sono chiamati a recitare la loro parte, creando, nella loro interazione la rappresentazione nel tempo in cui l’azione si svolge. Il modello, dunque metaforico e operativo, è quello della messa in scena teatrale: sarà il progettista, il designer, orchestrando e dirigendo le singole presenze e le loro performance, a fornire, all’utente finale, lo spettatore, la propria chiave di lettura dell’esperienza interattiva

Venendo al nostro caso, dovendo pubblicare un prodotto audiovisivo su una pagina web si deve quindi tener conto dell'interfaccia all'interno della quale esso andrà inserito, delle altre informazioni presenti sulla pagina, delle dimensioni, della leggibilità e dell'esperienza d'uso che percepirà l'utente navigando attraverso tutte queste informazioni.

La scelta di dividere il documentario in cinque episodi ha portato con sé delle problematiche basate sulla non prevedibilità dell'esperienza d'uso, ad esempio il fatto che l'utente potesse scegliere se vedere gli episodi nell'ordine dato, vederli in ordine sparso o vederne solo alcuni e non tutti e cinque. Per questo motivo ogni episodio è indipendente dagli altri: il montaggio, le grafiche e le informazioni testuali sono stati concepiti in modo che ogni episodio potesse aver senso anche se visualizzato separatamente dagli altri.

Come fa notare Tufte in un'intervista pubblicata su Hotbot, il sito di Wired, "il computer è già di per sé il mezzo a minor risoluzione, nell'interfacciamento dell'informazione, in confronto alle mappe, alle fotografie, alla stampa o al cervello. Bisogna inserire una grande quantità di informazioni in un mondo a bassa risoluzione, senza spreco di pixel, con un testo senza anti-aliasing, perchè lo spazio è così prezioso". (Bollini, 2004)

Una delle problematiche che più spesso è emersa è quella della leggibilità delle informazioni a schermo, problematica strettamente connessa alle dimensioni di visualizzazione del video online: uno degli obiettivi infatti è stato quello di dare la possibilità all'utente di poter scegliere se consultare il sito web contestualmente alla fruizione dei contenuti audiovisivi o in due momenti differenti. Si è resa allora necessaria una valutazione dei limiti di leggibilità per una dimensione di visualizzazione tipicamente web, ovvero intorno ai 640 x 350 pixels, di molto inferiore a uno standard di visualizzazione a schermo oramai globalmente diffuso come il formato HD 1280 x 720 pixels.

■ 3.3 il format

Nel nostro caso il progetto “Contemporary Authentic” ha previsto fin da principio come destinazione ultima non la televisione ma bensì il web, si sono quindi dovute affrontare problematiche differenti rispetto a quelle di un format concepito per il teleschermo (dimensioni di visualizzazione, integrazione con la navigazione della pagina, velocità e universalità di fruizione). Una definizione completa di cosa sia un format ci viene data da Walter Mattana:

Con l'avvento della nuova televisione commerciale nei primi anni del Novecento, si rende necessaria un'organizzazione più strategica dei palinsesti televisivi e dei programmi stessi: il format diventa presto uno strumento capace non solo di generare cospicui vantaggi operativi ed economici, ma addirittura in grado di condizionare in maniera determinante le stesse logiche del mercato televisivo. I caratteri peculiari del format, la sua struttura seriale progettata appositamente per essere adattata e replicata, la sua capacità di garantire in anticipo determinati livelli d'ascolto (dato che si tratta di un programma già testato) offrono una risposta alle attuali esigenze del consumo televisivo.

Con il termine television programme format, abbreviato in format, si indica una precisa struttura, modulare o replicabile, attorno a cui realizzare programmi televisivi, e più estesamente un particolare modello di progettualità televisiva. Adottando una definizione più tecnica, il format può essere inteso come: la struttura originale di un programma televisivo già trasmesso e sperimentato da un'emittente, i cui diritti sono destinati alla compravendita. Il format specifica e definisce la formula generale, la composizione e la produzione di un programma televisivo sia dal punto di vista degli elementi contenutistici: genere, tema, finalità; sia per quanto riguarda gli elementi strutturali: articolazione dei tempi e delle fasi narrative, fascia di collocazione oraria, conduzione, personaggi, scenografie, apparati grafici (Mattana, 2010).

La rete ha un linguaggio e delle regole proprie, ormai ben radicate, che non si possono ignorare e che sono profondamente differenti da quelle del broadcast tradizionale. Sul web l'idea di palinsesto televisivo è un concetto che attecchisce poco e si diffonde ancora meno: l'idea di un flusso continuo che debba catturare lo spettatore distratto viene meno in quanto diversa è la fruizione del computer da quella del televisore.

Se si assiste ad una webtv o a una puntata di una webserie¹, molto probabilmente si vuole approfondire un determinato argomento al quale si è

1. serie di episodi di fiction realizzati per essere fruiti attraverso il web

arrivati tramite una ricerca (anche casuale) o attraverso la diretta digitazione del link, il programma quindi non avrà il fine di catturare la nostra disattenzione, ma bensì la nostra attenzione: questo avrà come conseguenza che il contenuto di un format per webtv dovrà essere caratterizzato da una buona capacità di sintesi, un ritmo incalzante e poca evasione dall'argomento dell'episodio. In genere la durata dei programmi su rete spazia dai 5 minuti all'ora, ma la media è comunque si attesta sui dieci minuti/un quarto d'ora, proprio perché a meno che non lo richieda l'argomento, l'utente vuole ottenere subito la soddisfazione della sua curiosità.

Bisogna pensare alle WebTv come ad un grande laboratorio, dove vi è un continuo scambio tra chi "fa" e chi "vede". I format già diffusi sul web tengono bene a mente questo plus valore: molta attenzione è infatti data all'interfaccia grafica che più che essere una cornice per il prodotto, ne è quasi un'estensione.

Nel caso del progetto Contemporary Authentic si è scelto allora di suddividere la narrazione di ogni singolo maestro in cinque episodi tematici che potessero essere visualizzati indipendentemente l'uno dall'altro: così facendo si è data la possibilità all'utente di visionare solo i contenuti di suo interesse senza seguire un ordine cronologico prestabilito.

Potremmo dire allora che ogni gruppo di cinque episodi costituisce una webserie sul maestro in questione e che l'interfaccia all'interno della quale sono stati collocati rappresenta la WebTv del progetto.

Per fare questo si è reso necessario lo sviluppo di una struttura modulare e replicabile, dotata di una stessa struttura narrativa: l'obiettivo era quello di fornire una continuità stilistica e contenutistica agli episodi e renderne quindi più immediata la comprensione.

Abbiamo allora sviluppato da prima quella che viene definita "brand in motion", ovvero la versione animata dell'immagine coordinata del progetto che era già stata realizzata.

A partire dal logo e dalla sua animazione, sono stati tratti degli elementi grafici che dessero un carattere immediatamente riconoscibile agli episodi, pensando a come realizzare le transizioni, i titoli, i sottopancia e lo stile dei contenuti aggiuntivi come le mappe della città.

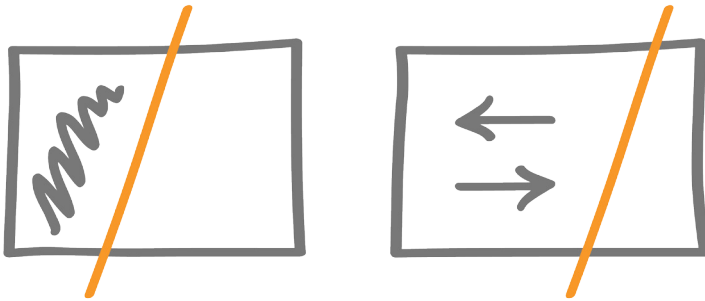


fig. 11 - schizzi preparatori per logo animation e transizione video a cura dell'autore



fig. 12 - sottopancia per Nadia Venegoni - a cura dell'autore

I cinque episodi sono stati così suddivisi:

1. La Storia
2. Milano
3. I Processi
4. La Trasmissione
5. Lo Spazio

Tutti e cinque gli episodi hanno previsto un'intervista al Maestro presso la sua bottega/laboratorio seguita da riprese dell'ambiente, del Maestro stesso al lavoro e del quartiere nel quale il laboratorio è situato.



fig. 13 - titoli di testa per il primo episodio - a cura dell'autore

3.3.1 il sistema delle parole chiave

Per fare una più precisa analisi dei contenuti che sono emersi durante la ricerca, è stato sviluppato un sistema per catalogare con precisione ad esempio i tipi di relazioni che i maestri hanno sviluppato con il territorio o il tipo di formazione che hanno avuto e che li ha portati a diventare maestri nella loro arte. Questo sistema di catalogazione ha fatto sì che si sviluppasse un vocabolario interno al progetto, composto da parole chiave che sintetizzassero i concetti alla base della ricerca.

Dopo aver realizzato il montaggio di ogni puntata si è deciso di inserire a video queste parole chiave: dopo aver messo su carta il testo delle interviste che facevano da voce-guida agli episodi, lo si è analizzato in modo da stabilire quali passaggi dell'intervista al maestro potessero richiamare uno dei parametri di ricerca e di conseguenza la parola chiave associata.

Oltre alle parole sono stati disegnati anche i pittogrammi per sintetizzare graficamente gli attori del progetto, ovvero le istituzioni, le aziende, i fornitori e tutte le realtà connesse con l'attività del maestro.

Il trattamento grafico riprende la libreria di simboli e colori che erano già stati definiti durante la prima fase di traduzione visiva ed elaborazione delle infografiche per il progetto.



fig. 14 - esempio di visualizzazione delle parole chiave

network



galleria d'arte



fornitore



industria



fig. 15 - alcuni pittogrammi disegnati per il progetto Contemporary Authentic - Orsetta Mangiante

3.3.2 episodio 1: la storia

Nel primo episodio si cerca di descrivere quello che è stato il percorso storico e la crescita artistica e professionale del maestro il quale racconta la sua esperienza all'interno del laboratorio attraverso ricordi personali ma anche attraverso foto storiche, documenti, ritagli di giornale che lui stesso ha fornito o che sono state raccolte presso archivi storici e biblioteche quali ad esempio il Centro Apice di Milano, fondato nel 2002 con lo scopo di raccogliere, conservare e valorizzare fondi bibliografici e archivistici di particolare interesse scientifico, pregio e rarità. Nello specifico, per quanto riguarda il caso della Famiglia Colla, il centro è stato una risorsa fondamentale per la raccolta dei materiali: esso infatti ci ha fornito fotografie, schizzi delle marionette e delle scenografie, campioni di materiale e vecchissimi articoli di giornale.



fig. 16 - fotogramma tratto dal primo episodio sul maestro Dossi

3.3.3 episodio 2: milano

Nel secondo episodio si cerca di indagare il rapporto del Maestro con il territorio, e in particolare con la città di Milano, cercando di capire perché l'attività si è sviluppata proprio sul territorio milanese, quali sono stati i vantaggi, quali sono i rapporti con le istituzioni, le aziende e i fornitori locali e come si è trasformata la città a livello urbanistico, sociale e culturale. Dopo un'attenta analisi del presente si è provato a immaginare uno scenario di trasformazione ed evoluzione dell'attività artigianale nell'immediato futuro. Per integrare l'intervista sono state utilizzate riprese del quartiere nel quale è situato il laboratorio e alcune grafiche animate che descrivessero la sua posizione rispetto alle zone della città e ad eventuali strutture, luoghi pubblici o aziende che avessero influito sullo sviluppo dell'attività artigianale: per quanto riguarda la gipsoteca Fumagalli e Dossi, ad esempio, è stata strategica la vicinanza al cimitero monumentale di Milano. E' stata aggiunta inoltre una mappa che descrivesse il rapporto del Maestro con fornitori, allievi, musei e istituzioni presenti sul territorio, distinguendo tra tipi di rapporto produttivo, di condivisione o di comunicazione.



fig. 17 - trattamento grafico della cartina di Milano - a cura dell'autore

3.3.4 episodio 3: i processi

Nel terzo episodio vengono descritte le fasi che portano alla realizzazione finale del prodotto artigianale o della performance (nel caso della Famiglia Colla ad esempio); per questo motivo si è deciso di integrare l'intervista con delle grafiche animate che evidenziassero la successione delle fasi produttive e il loro numero.

A causa della natura così differente dei maestri questo particolare episodio ha richiesto un particolare adattamento dei tempi e dei modi di ripresa

Quando si è di fronte a un maestro definito "performativo", come la compagnia teatrale dei Colla, come possiamo descrivere e raccontare un processo creativo come quello che precede la produzione di uno spettacolo teatrale? Come possiamo raccontare un processo così immateriale e che non si ripete mai allo stesso modo?

Nel caso di un maestro "produttivo" come il gessista Mario Dossi si è riusciti a ricostruire un processo che normalmente durerebbe qualche giorno nell'arco di qualche ora, essendosi preoccupati di preparare parte del materiale nei giorni precedenti le riprese.

Nel caso della compagnia Colla si sarebbe dovuto applicare un metodo di lavoro molto vicino a quello che probabilmente adottava Vittorio De Seta per realizzare i suoi documentari: stare al fianco dei soggetti per tutto il periodo necessario alla conclusione del processo, che nel nostro caso avrebbe significato trascorrere più di un mese in teatro per cercare di cogliere tutte le tappe di un processo creativo fatto di intuizioni e sensazioni immateriali. Per la Nuova Sartoria il problema si è posto diversamente in quanto esistono due processi differenti che hanno luogo: il noleggiare e la realizzazione di un abito nuovo.

Non riuscendo quindi a definire con precisione la durata dei processi, si è deciso di descriverne solo l'ordine sequenziale (la grandezza dei tratti grafici scelti per descriverla è sempre la stessa).



fig. 18 - esempio di visualizzazione della timeline per i processi di Mario Dossi



fig. 19 - esempio di visualizzazione della timeline per i processi della compagnia Colla

3.3.5 episodio 4: trasmissione

Il quarto episodio è dedicato alla descrizione dei rapporti tra il Maestro e gli allievi, o, per meglio dire, alla trasmissione del sapere. Attraverso l'intervista si è provato a capire come il Maestro abbia acquisito il proprio sapere, se attraverso lo studio, la preparazione o solo tramite esperienza in bottega e successivamente come e a chi questo sapere sia stato trasmesso, se esiste una tradizione familiare o se ci sono allievi esterni proveniente da scuole d'arte o corsi di formazione.

3.3.6 episodio 5: lo spazio

Il quinto episodio è dedicato alla descrizione dello spazio di lavoro del Maestro, dei suoi strumenti e di tutti gli elementi con in quali interagisce quotidianamente. È l'unico episodio che non prevede un audio del maestro ma solo uno sfondo musicale che accompagna l'ideale visita del fruitore all'interno della bottega.



fig. 20 - esempio di inserimento di un pittogramma per gli attori

3.4 stili, strumenti e workflow

La strumentazione che si è deciso di utilizzare doveva rispondere a dei criteri di trasportabilità, flessibilità, praticità ma soprattutto doveva adattarsi alle dimensioni ridotte dello spazio di lavoro nel quale si andava a filmare.

La scelta è quindi ricaduta su una moderna macchina fotografica reflex full frame, la Canon 5D mark2, che si è velocemente affermata come standard per piccole e medie produzioni audiovisive: la camera infatti può acquisire filmati in formato full HD (1920 x 1080 pixel) e ha la possibilità di montare ottiche differenti sul corpo macchina. Quest'ultima caratteristica è stato molto utile trovandoci spesso in ambienti poco illuminati.

Dovendo acquisire molto materiale per le interviste, utilizzando una videocamera FullHD professionale, ci saremmo trovati poi a dover gestire un archivio di file video di dimensioni troppo elevate per consentire un workflow rapido e fatto di continue modifiche come quello che ci eravamo prefigurati: la compressione digitale che la Canon 5D applica ai filmati ci ha permesso di contenere le dimensioni dell'archivio, ed essendo la destinazione d'uso il web, dove i filmati devono comunque essere molto compressi, la qualità ottenuta ha comunque mantenuto degli standard molto elevati.

La lista del materiale per effettuate le riprese audio e video ha compreso:

- n. 1 camera Canon 5D mark2
- n. 2 ottiche Canon 24-105mm f4 e 70-200 mm f4
- n. 1 cavalletto Sachtler System 25 EFP
- n. 1 computer portatile
- n. 1 scheda audio esterna usb a due canali xlr
- n. 1 radiomicrofono a clip
- n. 1 microfono a condensatore
- n. 1 asta microfonica telescopica

La lista dell'attrezzatura per l'illuminazione ha compreso:

- n. 2 Desisti Daylight Fresnel 575 w
- n. 1 Desisti Daylight Fresnel 1200 w
- n. 1 pannello riflettente Lastolite
- n. 2 pannelli di polistirolo

La troupe era composta da:

- n. 1 regista
- n. 1 operatore
- n. 1 direttore della fotografia
- n. 1 assistente alla fotografia



fig. 21 - l'intervista al maestro Mario Dossi

3.4.1 scelte stilistiche

lo stile "contemporary authentic"

Da subito ci si è chiesti quale dovesse essere lo stile di questi artefatti audiovisivi: di fatto il format che ci si era prefigurati non ricadeva in nessun genere preciso. Partendo dalla forma del documentario ci si è subito trovati di fronte a grossi problemi di produzione: non era possibile occupare l'atelier del maestro per più giorni e un giorno solo di riprese non bastava a catturare tutti

i momenti di cui avevamo bisogno per documentare in maniera sufficientemente approfondita le dinamiche e i dettagli di una bottega artigiana.

Così si è optato per uno stile di regia più cinematografico: è stata abbandonata l'idea di girare lunghi piani sequenza del maestro al lavoro con un possibile audio descrittivo fuori campo in favore di un'organizzazione più puntuale delle riprese. Il lavoro si è quindi sviluppato in 3 fasi:

l'intervista

L'intervista frontale al maestro ha costituito la base sulla quale costruire il montaggio: sulla base delle risposte ricevute si è basata tutta la ricerca del materiale fotografico e delle riprese di copertura da realizzare in un secondo tempo. Partendo da un'approfondita analisi del maestro, delle sue abitudini e delle sue relazioni con il territorio (analisi che è stata svolta durante la fase di ricerca del progetto Contemporary Authentic), sono state valutate le informazioni più rilevanti ai fini dell'indagine e sono state formulate delle domande ad hoc da porre al maestro, con l'intento di far emergere gli argomenti principali del progetto di ricerca. L'intervista è stata realizzata senza interlocutore per cercare di ottenere la sensazione che il maestro si stesse raccontando al pubblico in maniera molto libera e naturale. L'audio è stato ripreso a parte con l'utilizzo di un computer portatile e una scheda audio, è quindi stato necessario l'uso di un ciak.

il processo di lavoro

Essendo il processo di lavorazione un elemento molto importante da documentare, è stato chiesto al maestro di compiere tutte le azioni che normalmente compie per realizzare un manufatto, spezzando e ripetendo però le scene per poter avere modo di spostare il punto camera e riprendere la scena da un'altra angolazione. In questa fase si è privilegiato l'uso di ottiche macro a focale lunga (100 - 200mm) per poter riprendere dei dettagli molto ravvicinati delle fasi di lavorazione.

la descrizione dell'ambiente

Infine si è passati alla descrizione dell'ambiente di lavoro, alternando l'uso di ottiche grandangolari (18mm) e di brevi panoramiche con altri dettagli degli strumenti di lavoro e delle opere realizzate.

3.4.2 la fotografia

Sulla base dell'analisi realizzata durante la case history e facendo una scelta stilistica precisa, si è deciso di discostarsi ancora una volta dalla forma del documentario scegliendo un'estetica che si avvicinasse, seppur di poco, a quella cinematografica. Utilizzare luci professionali in aggiunta a quelle disponibili è stata una scelta quasi obbligata oltre che stilistica, trovandoci spesso di fronte ad ambienti poco luminosi: questa condizione ha portato con sé anche la scelta di utilizzare aperture di diaframma molto ampie (1.8 - 2) per lasciar passare la maggior quantità di luce possibile, ottenendo però una scarsissima profondità di campo che ha consentito l'isolamento di piccolissimi dettagli all'interno dell'inquadratura¹. Questo tipo di estetica sembra essersi diffusa moltissimo nei prodotti audiovisivi degli ultimi cinque anni, ovvero da quando la tecnologia ha permesso di utilizzare le macchine fotografiche (uno strumento sensibilmente più economico di una videocamera) per acquisire video: ancora una volta la scienza influisce drasticamente sulle scelte artistiche e ne decreta il successo.



fig. 22 - un esempio di scarsa profondità di campo

3.4.3 il montaggio

La decisione di dividere tutto il lavoro in cinque episodi è scaturita da un'esigenza legata alla destinazione di fruizione di questo progetto: data la complessità dei dati emersi dalla ricerca si è voluta dare la possibilità di consultare i contenuti del video come si sarebbe fatto su un dvd, ovvero potendo saltare da un capitolo all'altro fornendo un indice iniziale dove poter selezionare l'ordine di visualizzazione. L'interfaccia web è stata costruita con questo scopo e il montaggio si sarebbe dovuto adeguare a una fruizione piuttosto rapida dei contenuti, contrariamente a quanto succede al cinema per esempio, chi visualizza contenuti video online è portato a una consultazione spesso meno attenta.

La base sulla quale costruire ogni episodio è stata la narrazione audio che è stata costruita selezionando le parti dell'intervista più aderenti al progetto: è stata stabilita in cinque minuti la durata media di un singolo episodio, fatta eccezione per il quinto che doveva semplicemente descrivere l'ambiente di lavoro attraverso le immagini.

Il ritmo degli stacchi è piuttosto serrato ma non segue la scansione ritmica della musica, la transizione è stata realizzata attraverso una tendina da sinistra a destra con un taglio diagonale che riprende l'identità grafica del progetto.



fig. 23 - una foto storica durante l'intervista a Nadia Venegoni

3.4.4 la regia

Il dizionario definisce il termine regia come *direzione artistica e coordinamento generale di uno spettacolo/direzione dell'allestimento di un'opera teatrale cinematografica o radiotelevisiva, per estensione organizzazione di manifestazioni, giochi, etc.*

Durante le prime fasi di progetto, pensando a una forma documentaristica, alcuni di noi avevano ipotizzato la possibilità di girare tutto il materiale senza interferire in nessun modo col lavoro del maestro, in una sostanziale assenza di regia, in modo tale da catturare qualunque sfumatura del lavoro del maestro con lunghissimi piani sequenza. Questo approccio al progetto però avrebbe richiesto molte ore di ripresa e la presenza costante in bottega di almeno un operatore un regista per svariati giorni. Inoltre l'obiettivo primo di questo progetto era la valorizzazione e non solo la documentazione del mondo dei maestri milanesi, dovevamo quindi adottare una diversa modalità, dovevamo dare un'estetica e non solo un contenuto a queste riprese: l'idea finale era di quella di mostrare quanto fosse affascinante e importante questo mestiere e per farlo abbiamo preso in prestito qualcosa dalla regia pubblicitaria, curando il più possibile i dettagli e costruendo scene ad hoc insieme al maestro che ricopriva il duplice ruolo di testimonial e attore, garantendo l'autenticità delle pratiche artigianali.



fig. 24 - una scena durante le riprese nella gipsoteca Dossi



fig. 25 - la Canon 5D mark 2 usata per girare gli episodi

3.5 i maestri

Dei molti maestri che sono stati intervistati durante tutto il periodo della ricerca per il progetto Contemporary Authentic, ne sono stati selezionati tre per la documentazione audiovisiva: in questo capitolo vedremo una per una come sono state affrontate le diverse situazioni che ci siamo trovati davanti e come sono state risolte a livello tecnico, produttivo e registico.

3.5.1 Mario Dossi: la gipsoteca Fumagalli & Dossi



Mario Dossi incomincia a lavorare alla gipsoteca negli anni '70, rilevando insieme al cognato Agostino Fumagalli, il laboratorio dei loro maestri Cesare Gariboldi e Cesare Bertolazzi. I due soci vengono successivamente affiancati da Roberto Fumagalli, che si unisce al padre e allo zio dopo aver conseguito il titolo di scultore presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. La bottega è situata in un grande spazio al piano terra in un cortile interno in via Montello in una zona di Milano rinominata scherzosamente "Chinatown", caratterizzata da attività commerciali quasi esclusivamente cinesi. L'ambiente è molto luminoso, diviso in 3 parti: uno spazio piccolo e chiuso, dove c'è una piccola scrivania e un computer; un grande open-space con i gessi in esposizione e lo spazio di lavoro vero e proprio.

Fumagalli e Dossi rilevano nel 1974 il laboratorio di formatura con annessa gipsoteca di Cesare Bertolazzi. Il laboratorio era nato per iniziativa di due formatori milanesi, Gariboldi e Bertolazzi, già dipendenti della ditta Antonio Vallardi. Nel 1927, alla chiusura della gipsoteca Vallardi, i due formatori acquisiscono parte della collezione di calchi, costituendo così una propria gipsoteca. Da allora la bottega di viale Montello 4 è passata dai due fondatori ai rispettivi figli Cesare Gariboldi e Cesare Bertolazzi, e quindi agli allievi di questi cresciuti in bottega, Agostino Fumagalli e Mario Dossi. Negli anni '70, con il boom industriale a Milano facevano i modelli industriali degli stampo per i pezzi in plastica, riuscendo così a superare la crisi di merca-

to nel campo artistico, che aveva investito le gipsoteche del centro Italia. I due soci vengono successivamente affiancati da Roberto Fumagalli, che si unisce al padre e allo zio dopo essersi diplomato all'Istituto Statale d'Arte di Monza e aver conseguito il titolo di scultore presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Oggi la Fumagalli & Dossi è probabilmente la maggior fornitrice di calchi in gesso delle scuole a indirizzo artistico su tutto il territorio nazionale, oltre a fare riproduzioni di opere d'arte per musei, scenografie teatrali e per la moda e clienti privati.



fig. 26 - uno scatto durante l'intervista a Mario Dossi

Sapendo di dover riprendere l'intero processo produttivo ma non avendo il tempo tecnico di aspettare che il modello venisse realmente realizzato, durante il sopralluogo abbiamo chiesto al maestro di preparare dei modelli a diversi stadi di lavorazione, pensando già di inserire nel montaggio delle ellissi temporali e poter così mostrare il progetto in maniera più sintetica. Abbiamo anche chiesto al maestro di metterci a disposizione delle fotografie storiche della bottega e dei lavori più importanti che la gipsoteca ha realizzato.

l'intervista

Per l'intervista abbiamo scelto di intervistare il maestro in piedi, tenendo in secondo piano le opere appese al muro e ponendo il punto camera di fronte all'intervistato, alternando primi e primissimi piani con mezze figure: dal momento che le domande e le risposte non sono state realizzate in un unico piano sequenza ma veniva interrotta la registrazione per ogni risposta, l'alternanza tra i campi è stata realizzata senza rendere visibile il movimento di zoom della camera. Per velocizzare i cambi tra i piani si è preferito montare in camera un'ottica zoom fotografica come il 24-105 mm piuttosto che montare ogni volta una diversa ottica fissa.

L'audio è stato ripreso con il microfono a clip e registrato a parte su un computer portatile: per poi riuscire a sincronizzare velocemente la traccia video e quella audio è stato necessario usare il ciak per ogni take. La scena è stata illuminata tramite una luce diffusa semi-frontalmente dal pannello di polistirolo che rifletteva la luce del Desisti Fresnel 575w. Il secondo Fresnel 575 w è stato utilizzato come controluce sulla spalla sinistra del maestro in modo da dare profondità all'inquadratura vista la ripresa frontale e l'ambiente lungo e stretto. Infine il Fresnel 1200 w è stato utilizzato fuori dalla porta finestra per illuminare lo sfondo in secondo piano.

È stata quindi realizzata tutta l'intervista con lo stesso set luci, prima di cominciare a filmare il processo di produzione.



fig. 27 - uno scatto durante le riprese della lavorazione alla gipsoteca Dossi

il processo

Il processo che si doveva andare a descrivere era quello relativo alla realizzazione di uno stampo in silicone per la realizzazione di una copia in gesso di un'opera scultorea. Questo processo prevede ovviamente moltissime fasi, che possiamo riassumere così:

- 1a. lavaggio del mani con olio di oliva
- 2a. preparazione e chiusura del calco
- 3a. preparazione della miscela di silicone
- 4a. versamento del silicone nel calco
- 5a. apertura calco e rimozione dello stampo

una volta realizzato il calco si passa alla realizzazione della copia

- 1b. preparazione dello stampo
- 2b. chiusura dello stampo nel guscio di vetroresina
- 3b. preparazione del gesso liquido
- 4b. prima passata di gesso all'interno dello stampo
- 5b. seconda passata
- 6b. asciugatura e apertura del guscio
- 7b. rifinitura e pulitura della copia in gesso



Per il processo sarebbe stato necessario spostare continuamente il punto camera all'interno della bottega del maestro per seguirlo nelle varie aree di lavoro. Abbiamo allora deciso di illuminare lo spazio spostando le luci all'esterno per rinforzare l'illuminazione che proveniva naturalmente dal sole, aiutandoci all'interno con della luce riflessa da pannelli di polistirolo. La regia in questa fase è stata fondamentale: riprendere ogni dettaglio significava far compiere al maestro quelle azioni che compie quotidianamente ma con molta più attenzione ai movimenti e suddividendole in più momenti, in modo da dare il tempo all'operatore di cambiare il punto di vista.

fig. 28 - operatore durante una ripresa alla gipsoteca Dossi

3.5.2 Nadia Venegoni: l'ex sartoria di Pia Rame



Nadia Venegoni ha iniziato circa trent'anni fa come impiegata nella ex sartoria Pia Rame e specializzandosi poi nel "riciclo" del costume, grazie alla sua attitudine personale a un lavoro di tipo creativo.

L'atelier, in piena Chinatown Milanese (i nomi sul citofono sono quasi tutti stranieri), si trova all'interno di un cortile vecchia Milano molto curato. Lo spazio, al piano terra è composto da 5 locali: c'è un ingresso, con la scrivania dove Nadia accoglie i clienti, diviso con una libreria dal laboratorio vero e proprio, molto luminoso, con manichini, stoffe, macchine per cucire, dove lavora Claudia, una giovane sarta. Ci sono poi 2 stanze poco luminose adibite a magazzino (uno per gli abiti da donna e uno da uomo), piene di costumi, di cui molti di enorme valore, per nulla valorizzati (anzi appesi stipati, difficili da vedere) e un ultimo locale in cui sono esposti alcuni abiti da sera e cappelli e dove vengono fatti accomodare i clienti per la prova degli abiti.

La sartoria Pia Rame, nata alla fine degli anni '60 era una delle sartorie più famose di Milano e produceva costumi teatrali per la televisione commerciale. Nel 2006 Pia Rame chiude e Nadia rileva l'attività insieme alla socia Tiziana Materozzi, riducendo sia il personale, che la dimensione del laboratorio. Il patrimonio (pezzi e costumi tutti realizzati a mano dalla sartoria nel corso degli anni) di Pia Rame è quasi tutto nel laboratorio della Nuova Sartoria, e altri pezzi di minore importanza e valore sono dispersi in altre 2 o 3 sartorie. L'archivio di bozzetti e figurini che costituiscono la documentazione che accompagna i capi della Sartoria Pia Rame, sono della figlia, mentre i libri sono nella Nuova Sartoria. Attualmente Nadia si occupa prevalentemente di noleggio e riciclo del costume per la televisione, sfruttando l'enorme patrimonio lasciato da Pia Rame. La sartoria realizza inoltre alcuni abiti che prevedono anche l'ideazione insieme al cliente, al contrario dei lavori per la televisione in cui è sempre presente la figura creativa del costumista.



fig. 29 - uno scatto durante l'intervista a Nadia Venegoni

Come per la gipsoteca di Mario Dossi durante il sopralluogo abbiamo avuto modo di apprendere i processi produttivi interni alla sartoria e abbiamo chiesto a Nadia e Tiziana, le due socie della sartoria, di metterci a disposizione foto, schizzi e ritagli di giornale che potessero essere inseriti a video.

l'intervista

La sala prove della sartoria è risultato essere l'unico ambiente adatto per riuscire a realizzare un'intervista: presentava già diversi oggetti di scena che abbiamo utilizzato per contestualizzare l'intervista e il centro della stanza era impegnato da un divano dove far accomodare le intervistate.

Abbiamo quindi fatto sedere le intervistate una per volta e stabilito un punto camera piuttosto basso e non frontale, alternando primi e primissimi piani con mezze figure: dal momento che le domande e le risposte non sono state realizzate in un unico piano sequenza ma veniva interrotta la registrazione per ogni risposta, l'alternanza tra i campi è stata realizzata senza rendere visibile il movimento di zoom della camera.

Per velocizzare i cambi tra i piani si è preferito montare in camera un'ottica zoom fotografica come il 24-105 mm piuttosto che montare ogni volta una diversa ottica fissa. In secondo piano abbiamo posizionato dei manichini e uno specchio per dare profondità alla scena.

Per illuminare la scena abbiamo utilizzato una luce diffusa frontale, riflettendo la luce del Desisti Fresnel 575w sul soffitto e un controluce dietro alla spalla destra con il Fresnel 1200w che abbiamo posizionato fuori dalla finestra dietro al divano.

L'audio è stato ripreso con il microfono a clip e registrato a parte su un computer portatile: per poi riuscire a sincronizzare velocemente la traccia video e quella audio è stato necessario usare il ciak per ogni take. È stata quindi realizzata tutta l'intervista con lo stesso set luci, prima di cominciare a filmare il processo di produzione.

il processo

Nel caso della Nuova Sartoria non c'era un vero e proprio processo da documentare: la principale attività della sartoria oggi è l'affitto dei costumi alle televisioni, ai teatri o a privati e la messa a misura di alcuni vestiti. Abbiamo comunque applicato lo stesso metodo che avevamo applicato per la gipsoteca ma questa volta abbiamo ragionato per singole scene e non per sequenze di azioni all'interno di un processo unico: la sarta che rammenda un vestito, Nadia che illustra gli schizzi di nuovi costumi alla sua collega, Tiziana che cerca tra le pile di scatole in magazzino, Nadia che mostra i costumi di uno spettacolo teatrale.

3.5.3 la famiglia Colla: compagnia di marionette e attori



La Compagnia Colla è una realtà che opera dal 1812 (studi di Remo Melloni, storico del teatro e docente presso la Civica Scuola d'Arte Drammatica di Milano); anche se il primo dato certo sulla sua attività è attorno al 1835 e si hanno testimonianze di spettacoli rappresentati in Lombardia, Piemonte ed Emilia.

La Compagnia si è rinnovata negli anni per quanto concerne il taglio contenutistico delle rappresentazioni (spettacolo all'italiana fino agli anni '40; teatro della fiaba, dagli anni '60 teatro dell'arte, ritorno al teatro delle marionette classico): questo ha garantito la sopravvivenza del "saper fare" specifico, che è stato tramandato nelle generazioni a partire dal capostipite Giuseppe Colla.

La realtà della Compagnia marionettistica Colla è quella di un collettivo di artisti/artigiani e performer, che attivano e agiscono globalmente attività sia di tipo ri-produttivo che performativo: segno caratteristico è l'animazione di materia inanimate e la compresenza di marionette e attori.

Una prima distinzione che si rende necessaria è quella fra marionetta e burattino: molto spesso vengono confusi sia nel senso che si pensa siano la stessa 'cosa', sia perché l'una viene presa per l'altro; invece sono assolutamente diversi, diversa è la loro storia e i generi teatrali che interpretano. La marionetta è mossa dall'alto, attraverso i fili che sono fissati a una croce di legno (detta 'bilancino' o 'bilanciere'). La struttura da cui agiscono i marionettisti si chiama ponte di manovra: è sollevato dal palcoscenico (dove invece agisce la marionetta) di alcuni metri. I marionettisti si sporgono, impugnando il bilancino e imprimono il movimento al loro personaggio attraverso i fili. La complessità del ponte di manovra della compagnia Colla è dovuta al fatto che vengono utilizzate marionette più alte rispetto a quelle del passato: un metro/un metro e dieci centimetri contro quaranta/sessanta. La marionetta ha dunque come caratteristica principale quella di potersi immedesimare nei personaggi che interpreta esattamente come un attore poiché ha un corpo a tutti gli effetti, è snodata nelle giunture e può sostan-

zialmente compiere tutti i movimenti che compie un essere umano. La marionetta va vestita e acconciata in funzione dello specifico personaggio che andrà ad interpretare; ogni racconto prevede un suo fondale, musica di scena, dialoghi; ogni marionetta ha un suo marionettista, e può interagire -se la rappresentazione lo prevede- con attori in carne e ossa.

L'attuale organizzazione della Compagnia vede la famiglia divisa in due rami principali relativi ai due discendenti Gianni e Carlo; Rispetto allo specifico destino del ramo oggi denominato "Il teatro di Gianni e Cosetta Colla" si evidenzia come di maggior interesse per la presente ricerca la commistione scenica tra marionette ed attori, oltre che l'innovazione (stilistica, materica e contenutistica) sperimentata sull'oggetto marionetta e sullo stile della rappresentazione.



fig. 30 - uno scatto durante le riprese del camerino al Teatro della Quattordicesima

Dal 16 aprile 2003 il Teatro delle Marionette di via degli Olivetani non esiste più: conseguentemente allo sfratto la compagnia di Gianni e Cosetta Colla si trasferisce al Teatro della Quattordicesima di via Oglio, nella zona sud-est di Milano.

La compagnia del Teatro Colla comprende almeno tre generazioni di attori, intervistare uno solo di loro avrebbe significato dare una documentazione incompleta di quella che attualmente è la vita artistica all'interno del teatro della quattordicesima. Allo stesso tempo però il nostro format non prevedeva uno spazio così ampio da poter contenere le interviste di tutti gli attori e il nostro obiettivo rimaneva comunque quello di portare la testimonianza di un maestro, di qualcuno che avesse un passato, un'esperienza sia di acquisizione che di trasmissione di sapere.

Si è deciso allora di fare due interviste: una alla compagnia intera con Cosetta nel ruolo di guida e una a Stefania, che ha un ruolo amministrativo e rappresenta la generazione pronta a ricevere il testimone della guida della compagnia. Mentre alla compagnia, e a Cosetta in particolare, abbiamo rivolto domande relative alla storia del teatro e alle dinamiche di organizzazione dei processi interni al teatro, a Stefania abbiamo indirizzato domande incentrate sui rapporti che il teatro ha con aziende, istituzioni e fornitori, sulle attività didattiche organizzate dalla compagnia e sui rapporti col territorio e in particolare con Milano e il suo pubblico.

l'intervista - la compagnia

Dove trovare lo spazio per intervistare una compagnia teatrale? Sul palco di un teatro. Abbiamo fatto sedere gli attori sul bordo del palcoscenico e abbiamo piazzato il punto camera in mezzo ai sedili del pubblico. In secondo piano la scenografia allestita per lo spettacolo con le marionette schierate. La scena è stata illuminata con una luce diffusa proveniente da destra, con un pannello di polistirolo che rifletteva la luce del Desisti Fresnel 575w e utilizzando come controluce i fari della scenografia stessa puntati sulle spalle degli attori.

L'audio, non potendo microfonare tutti e sette gli attori, è stato acquisito utilizzando un microfono a condensatore che è stato posto al di sopra delle teste degli attori, fuori dall'inquadratura, tramite quella che in gergo viene chiamata "canna da pesca", ovvero un'asta telescopica sorretta dal fonico che permette di orientare il microfono rimanendo a distanza. Il microfono è stato poi collegato a una scheda audio e l'audio registrato sul computer portatile.

Volendo creare un dialogo spontaneo tra tutti gli intervistati, si è deciso di registrare tutta l'intervista in pochissimi piani sequenza così non spezzare il naturale evolversi della conversazione.

l'intervista - Stefania

L'intervista a Stefania è stata condotta nel camerino del teatro della quattordicesima. L'intervistata è stata fatta sedere su una sedia al centro della piccola stanza e il punto camera posto non frontalmente ad un'altezza utile a ottenere primi e primissimi piani. La scena è stata illuminata con una sola luce diffusa ottenuta puntando il Fresnel 575w sul soffitto e utilizzando come controluce le lampadine dello specchio del camerino dietro a Stefania. L'audio è stato ripreso con un microfono a clip e registrato su computer portatile tramite scheda audio esterna.



fig. 31 - uno scatto durante le riprese al Teatro della Quattordicesima

il processo

La particolarità della compagnia del Teatro Colla è che non solo mette in scena uno spettacolo che vede le marionette dividere il palco con gli attori, ma cura internamente la produzione delle marionette stesse. Siamo di fronte allora a un tipo di maestranza che, anche all'interno del progetto Contemporary Authentic, verrebbe definita sia produttiva che performativa. Non

esiste quindi un solo processo ma ne esistono almeno tre che corrono in parallelo: il processo produttivo dello spettacolo, fatto di sceneggiatura, scenografia, regia, musiche, il processo performativo degli attori che interpretano ora un personaggio in carne ed ossa, ora la voce e le movenze di una marionetta che controllano tramite i suoi fili, e infine il processo produttivo della marionetta, che vede la collaborazione di diverse figure professionali esterne (chi le disegna, che produce lo scheletro di metallo, chi tornisce la struttura in legno) ma anche la partecipazione della compagnia che si occupa della parte finale della produzione della marionetta che comprende la realizzazione dei costumi e la vestizione, le rifiniture di mani, piedi e il trucco per il viso, e l'aggiunta dei fili che saranno fondamentali per una buona prova di recitazione. È quindi impossibile stabilire con precisione la durata e l'ordine di questi processi, diversamente da quanto riscontrato per la gipsoteca di Mario Dossi, dove la produzione completamente interna ha dei ritmi ben precisi. Abbiamo allora stabilito che il giorno dell'intervista dovesse coincidere con la messa in scena di uno dei loro spettacoli per bambini, in modo da poter riprendere la compagnia durante il processo performativo: per fare questo è stato fondamentale l'utilizzo di una camera molto leggera e maneggevole come la Canon 5D che ci ha consentito di spostarci dietro le quinte, dove gli spazi sono molto ristretti, per poter cambiare continuamente il punto camera sul cavalletto e, all'occorrenza, fare qualche ripresa a mano libera: l'accesso al pontile da dove gli attori controllano le marionette è molto difficoltoso anche per un operatore con l'attrezzatura più leggera. Riprendendo lo spettacolo durante il suo svolgimento, non è stato possibile utilizzare luci diverse da quelle facenti già parte della scenografia: i punti camera venivano quindi in scelti anche in base al posizionamento delle luci di scena che evidentemente non era possibile orientare a piacimento del direttore della fotografia.

Il ruolo della regia in questo caso è stato meno evidente e il processo è stato descritto in stile decisamente documentaristico, diversamente da come si era fatto per il maestro Dossi o per le socie della Nuova Sartoria.

Successivamente per documentare il processo produttivo interno al teatro ci siamo spostati nel laboratorio dove vengono assemblate le marionette: qui abbiamo ripreso moltissimi dettagli della costruzione, chiedendo agli attori della compagnia di mostrarci alcune fasi dell'assemblaggio, e altrettanti particolari degli strumenti per la rifinitura, dell'ambiente di lavoro e delle marionette in fase di produzione.

il materiale

Quasi tutta la documentazione relativa al Teatro Colla è conservata nell'archivio del Centro Apice, che custodisce una grandissima quantità di materiale che descrive perfettamente il processo produttivo di uno spettacolo teatrale: i primi schizzi delle marionette, delle scenografie, dei costumi, la raccolta e la catalogazione dei materiali per la loro realizzazione, le grafiche per le locandine. Ci siamo trovati di fronte a un processo di progettazione pressoché identico a quello che viene seguito per un qualsiasi progetto di design. La visita al Centro Apice è avvenuta dopo una prima fase di postproduzione delle riprese girate in teatro: data la vastità del materiale presente in archivio, è stato necessario capire di che tipo di documentazione avremmo avuto effettivamente bisogno cominciando a selezionare e montare i contenuti dell'intervista fatta alla compagnia e a Stefania.

3.6 il workshop

La valorizzazione di questi antichi mestieri passa anche attraverso i giovani studenti universitari che si avvicinano al mondo del design: vedere i maestri al lavoro, capire il loro metodo progettuale e l'organizzazione del lavoro, conoscere il loro approccio creativo, fare propria la loro vastissima esperienza e avere un assaggio di un sapere antico che deve essere ricordato e riapplicato alle produzioni contemporanee. Creare significa anche riformulare uno stesso concetto secondo le influenze del periodo in cui nasce: per questo è stato proposto agli studenti del corso di design degli interni presso il Politecnico di Milano di cimentarsi con altri tre maestri milanesi.

L'occasione per mettere alla prova gli studenti è stato il workshop che si è svolto a novembre 2012 presso il campus Milano Bovisa e presso le botteghe dei maestri.

Il workshop, che ha avuto la durata di cinque giorni, ha previsto la partecipazione di tre maestri milanesi:

1. M.o Cesare Cavalleroni - falegname
2. M.o Pietro Oberti - tipografo
3. M.o Alessandro Grassi - vetraio

più la partecipazione straordinaria del prof. Siu King da Hong Kong, che in una lezione frontale ha mostrato ai ragazzi un metodo di indagine e collezione di immagini chiamato "photo stock-taking", suggerendo agli studenti di raccogliere più foto possibili durante la visita alle botteghe per poi creare una mappa visuale accostando visivamente tutte le immagini raccolte.

Gli studenti divisi in nove gruppi, tre per maestro, avevano il compito di sviluppare un prototipo per un prodotto o un arredo per la casa, ognuno secondo il sapere specifico del maestro a cui erano stati assegnati.

Il workshop si è svolto secondo le seguenti fasi:

- giorno #1 : lezione del prof. King
- giorno #2: elaborazione del concept di progetto
- giorno #3: sviluppo di un modello
- giorno #4: prototipazione in bottega con i maestri
- giorno #5: presentazione e mostra dei prototipi

I criteri che dovevano essere seguiti erano:

1. analisi e comprensione delle pratiche
2. rilevanza della manodopera e del design
3. rispetto reciproco nello sviluppo del processo
4. qualità estetica e coerenza dei prototipi
5. potenziale di mercato

L'approccio alla documentazione audiovisiva in questo caso è stato molto diverso: c'era la necessità di documentare 9 gruppi di persone in differenti location per cinque giorni consecutivi, per poi trarne una sintesi che restituisse l'idea del percorso degli studenti, dalla prima visita in bottega alla presentazione del prototipo finale realizzato insieme al maestro.

La natura e la quantità del lavoro da documentare non consentiva l'utilizzo di una fotocamera come quella utilizzata per gli episodi dei maestri: queste

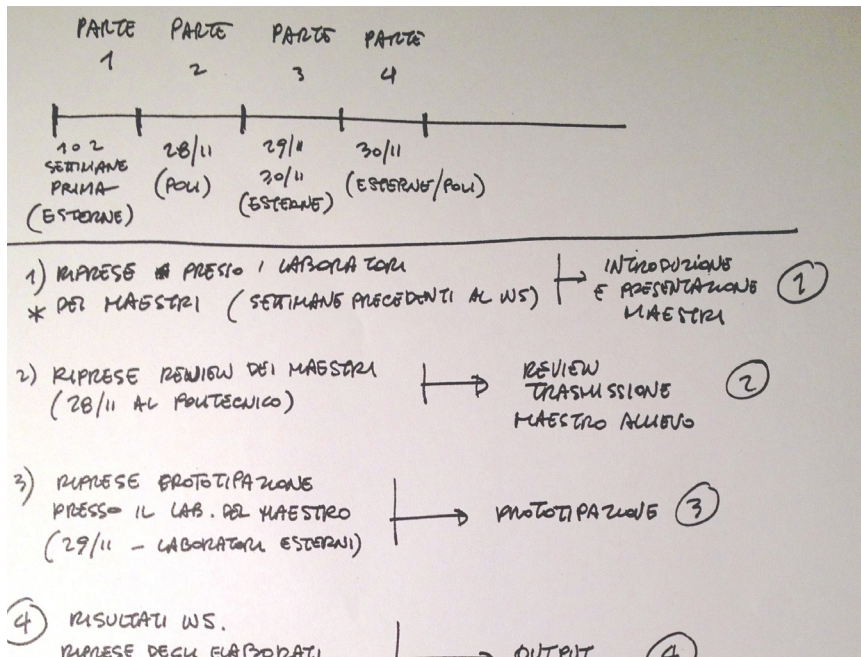


fig. 32 - schizzi preparatori per l'organizzazione del piano di riprese

riprese avrebbero avuto un'estetica e una metodologia molto più vicina al documentario classico, dove il regista è solo testimone di ciò che accade davanti alla camera.

Dovendo riprendere audio e video in stile quasi da reportage giornalistico, con la camera a mano (ovvero senza l'uso di supporti di stabilizzazione come un cavalletto) e con la possibilità di spostarsi molto velocemente da una situazione all'altra, l'accuratezza che richiedono le riprese con una fotocamera come la Canon 5D non avrebbe trovato lo spazio temporale necessario.

Fatte queste valutazioni iniziali e organizzato il piano delle riprese, si è scelto di utilizzare una vera e propria videocamera: la Panasonic AG-hvx200¹. Questa videocamera digitale, presentata nel 2006, è rapidamente diventata uno standard per molte produzioni televisive e trova largo impiego in tantissimi ambiti professionali, in particolare in quello giornalistico e documentaristico. È in grado di restituire immagini di alto profilo qualitativo con una vastissima profondità di campo, particolarità che la rende molto utile in situazioni di ripresa non controllate ma meno interessante per applicazioni di tipo pubblicitario o filmico.



fig. 33 - la Panasonic AG - HVX200

1. <http://business.panasonic.co.uk/professional-camera/camera-recorder/ag-hpx250>

Per mantenere una coerenza stilistica sono state riutilizzate le grafiche precedentemente impiegate per i primi tre maestri, modificandole e utilizzandole in maniera leggermente differente: per il workshop si è comunque deciso di dividere il risultato delle riprese in tre episodi ognuno incentrato su un maestro senza ulteriori suddivisioni in episodi tematici ma semplicemente inserendo i titoli dei capitoli in sovrapposizione (vedi figura). La struttura che si è deciso di dare al montaggio ha portato alla suddivisione dei tre episodi nei seguenti capitoli:

1. il maestro
2. studenti in bottega
3. trasmettere il sapere
4. i prototipi

Ogni episodio dedicato a un maestro, della durata media di quattro minuti, ha previsto come prima cosa una rapida introduzione del maestro stesso che si presenta e descrive in pochi secondi la sua attività in bottega (*il maestro*). Successivamente l'attenzione si sposta sulla visita degli studenti in bottega durante la quale avrebbero raccolto materiale fotografico e testuale cercando di fare esperienza diretta dei metodi progettuali e delle tecniche artigianali (*studenti in bottega*).



fig. 34 - un frame dal video del workshop col maestro Grassi

Il terzo capitolo porta l'attenzione sul lavoro in aula, ovvero sul momento in cui i maestri sono venuti in contatto con i metodi progettuali tipici del design e hanno avuto un assaggio degli strumenti nuovi suggeriti dal prof. Siu King come il photo stock-taking (*trasmettere il sapere*).

Nell'ultimo capitolo infine gli studenti presentano in aula i loro prototipi alla commissione formata dai professori e dai maestri che ne danno una valutazione evidenziandone criticità e potenzialità. Dopo la presentazione di ogni progetto è stato inserito uno slideshow con immagini statiche del prototipo e delle tavole tecniche prodotte dagli studenti così da dare una descrizione più approfondita dei lavori che le sole riprese non riuscivano a restituire.

L'obiettivo principale di questa documentazione audiovisiva è stato quindi quello di analizzare il percorso formativo degli studenti durante i cinque giorni di workshop e in particolare il tipo di interazione che si è instaurata col maestro in uno scambio reciproco tra i ragazzi che hanno provato a fare loro e riapplicare l'esperienza del maestro, e il prezioso sapere dell'artigiano che ha potuto trovare nuova applicazione in progetti che diversamente non avrebbero mai visto la luce.

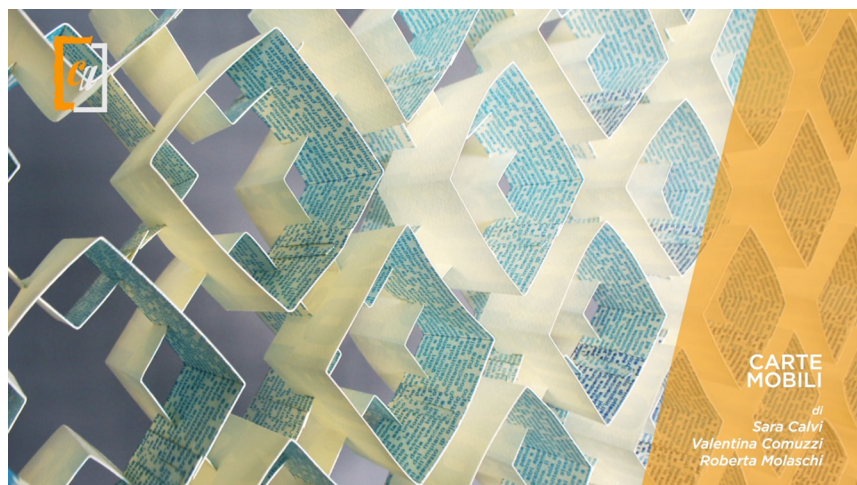


fig. 35 - uno dei lavori degli studenti inserito nel video del workshop

4 conclusioni



Quando in un processo creativo e progettuale come questo intervengono così tante variabili è difficile dare un'etichetta precisa al risultato e cosa ancora più difficile è farne un modello di riferimento per riapplicarne i principi su altri progetti. Questa tesi non pretende di fornire un vero e proprio modello, che sarebbe un proposito nobile ma forse troppo generico per essere realmente utile, ma tenta, attraverso una ricostruzione approfondita del percorso progettuale di un caso specifico come quello di Contemporary Authentic, di definire entro quali confini ci si possa muovere nel fornire un contributo audiovisivo a un progetto che applica i metodi e gli strumenti del design per indagare, valorizzare e attivare i beni e le tradizioni di una città o di una comunità. Nel tracciare questi confini fornisce un esempio che può essere analizzato, rielaborato e riapplicato da designer della comunicazione e operatori del settore audiovisivo che si trovassero davanti a un simile contesto progettuale.

delineare un modello

Come già affermato in precedenza, ci siamo chiesti se avesse senso cercare di definire un modello per questo tipo di processi: Marisa Galbiati cercando di delineare un modello per l'applicazione dello strumento audiovisivo all'arte pone un quesito interessante che ritorna, come in questo caso, ogni qual volta si cerchi di standardizzare o normalizzare un metodo progettuale a un ambito così complesso ed eterogeneo:

Possiamo parlare di metodo o di modello in un campo che attiene all'arte, all'estetica, ma soprattutto che interseca dimensioni quali la percezione, l'interpretazione e, più in generale, l'universo soggettivo? E ancora: come è possibile rendere compatibile l'esperienza mediale (audiovisiva) con una presunta scientificità, dal momento che i media possiedono già al loro interno quello che Benjamin definiva l'inconscio ottico, ovvero una sorta di grammatica della visione e della rappresentazione già codificata nel mezzo? Siamo consapevoli che questa ricerca, che ha come obiettivo la produzione di un prodotto finito e socialmente spendibile, consisterà in un percorso dove ogni domanda aprirà ulteriori domande e dove il centro di interesse sarà costituito più dal processo di sperimentazione che non dal risultato definitivo. [...] È necessario determinare un'inversione di rotta e suggerire un nuovo atteggiamento culturale nel modo di produrre comunicazione relativamente all'architettura e in più in generale alle opere d'arte. E soprattutto tenere presente che in questo atteggiamento culturale giocano un ruolo importante le nuove tecnologie della comunicazione e i risvolti professionali che il loro uso comporta. Vanno dunque indicate delle linee di comportamento, vanno segnalate delle coordinate di orientamento per i nuovi operatori del settore.

Ecco delinearci un sentiero: non si tratta di trovare una strada giusta ma una strada possibile! (una strada che attraversa l'esperienza già tracciata dai media audiovisivi). Si va configurando un obiettivo [...] : individuare i paradigmi che sottendono la visione e la rappresentazione nell'epoca massmediologica. Questa necessità deriva da una riflessione relativa all'enorme diffusione che hanno avuto le videocamere in tutto il mondo: milioni di dispositivi elettronici venduti hanno formato una sorta di protesi collettiva dei nostri naturali organi visivi. (Galbiati, 2000)

Marisa Galbiati quindi conferma quella che era stato il nostro proposito iniziale, ovvero dare delle indicazioni piuttosto che fornire un modello da riapplicare pedissequamente.

Anche Eleonora Lupo nella sua tesi di dottorato parla di replicabilità dei processi e ne definisce i confini:

Nel progetto di valorizzazione design oriented dei beni culturali esiste la possibilità di focalizzare alcune costanti, che rendono il processo replicabile secondo le logiche del grande numero di produzione e consumo che connaturano il design. La replicabilità non sta nelle forme, ma nel processo e nel metodo adottato che coordina e controlla risultati di volta in volta diversi, ma inevitabilmente legati tra loro dalla riconoscibilità delle pratiche di design, all'interno di alcune regole (Caprioli, Corraini, 2006).

Dovendo realizzare un proprio progetto è quindi importante analizzare un esempio come questo per riutilizzarne gli strumenti e ricavarne i punti cardine attorno ai quali ricostruire il proprio metodo.

Giunti alla fine di questo lungo percorso progettuale possiamo testimoniare il ruolo di documento e di custode della memoria che l'audiovisivo è in grado di interpretare. Il contributo più importante al progetto Contemporary Authentic non è stato solo quello di documentare e ricordare l'ambito di ricerca, ma anche quello di valorizzarne gli aspetti e renderli fruibili a un pubblico eterogeneo e vastissimo come quello del web.

Il lavoro di ricerca convive e viene integrato da questo strumento, che ne sintetizza e chiarifica i contenuti rendendo più facile ed immediato l'approccio alla fruizione di un progetto così complesso e ricco di proprie chiavi di lettura. Le potenzialità del video e dell'audio hanno contribuito a tradurre il linguaggio e la simbologia che si sono andate costruendo durante l'elaborazione e l'interpretazione dei risultati raccolti sul territorio, nelle botteghe, parlando con i maestri.

La definizione stessa di *progetto di comunicazione* porta con sé la necessità di saper comunicare efficacemente i risultati di un'indagine: gli strumenti che ci vengono messi a disposizione dalla scuola del design ci aiutano a rendere più accessibile la complessità dei dati, sia attraverso la loro sintesi grafica (attraverso l'utilizzo dell'infografica) sia con la restituzione attraverso immagini in movimento e suoni tipica del video multimediale.

Il contributo a questo progetto è nato quindi dalla sintesi di molti degli strumenti che abbiamo imparato ad utilizzare affrontando un percorso di studi come quello che costituisce il corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, e più in particolare con l'acquisizione delle capacità di progettazione e produzione tipiche del Movie Design.

bibliografia

- Aquino A. A., *Gli occhi del suono*, Tesi di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, 2009
- Bertozzi M., *Storia del documentario italiano*, Marsilio, Venezia 2008
- Bollini L., *Registica multimodale. Il design dei new media*, Clup, Milano 2004
- Brown B., *Cinematography*, Focal Press, Amsterdam 2002
- Cassani D., *Manuale del montaggio*, Utet, Torino 2000
- Galbiati M., *Movie Design*, POLI.design, Milano, 2005
- Galbiati M., Piredda F., *Design per la WebTv*, Milano 2010
- Galbiati M., *Lecture dinamiche dell'arte con le tecnologie digitali. Elementi di regia per la produzione di film d'arte*, Guerini e Associati, Milano 2000
- Gauthier G., *Storia e pratiche del documentario*, Lindau, Torino 2009
- Giannarelli A., Savorelli S., *Il film documentario, forme tecniche e processo produttivo*, Dino Audino Editore, Roma 2007
- Grierson J., *Grierson on Documentary*, Faber and Faber, Londra 1966
- Lupo E., *La valorizzazione dei Beni Culturali come processo di Design. Casi, metodologie e strumenti, tesi di Dottorato in Disegno Industriale e Comunicazione Multimediale*, Politecnico di Milano 2007
- Nichols B., *Introduzione al documentario*, Il castoro, Milano 2006
- Ortoleva P., *Mediastoria. Comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo*, Pratiche, Milano, 1997
- Piredda F., *Design della comunicazione audiovisiva, un approccio strategico per la "televisione debole"*, Franco Angeli s.r.l., Milano 2008
- Ravazza A., *Analisi del portato innovativo. Contenuti interattivi ed evoluzione del broadcasting tradizionale*, Tesi di Laurea in Disegno Industriale, Politecnico di Milano 2005
- Renzullo E., *FisheyeTv - progetto di una webtv sulla fotografia*, Tesi di Laurea in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano 2009
- Riva M., *Design e comunicazione audiovisiva industriale*, Tesi di Laurea in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano, 2009
- Rondolino G., Tommasi D., *Manuale del film*, Utet, Torino 1995
- Scaglioni M., Sfardini A., *Multi-tv*, Carocci, Milano 2008
- Scussolini M., *DrugSpot - analisi e critica degli spot audiovisivi sociali sulle droghe*, Tesi di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano 2009
- Siliato F., *Televisione digitale, dalle origini al ddl Gentiloni, un progetto liberale per uscire dall'oligopolio*, Maggioli editore, Milano 2008

Taggi P., *Il manuale della televisione. Le idee, le tecniche, i programmi*, Editori Riuniti, Milano 2003

Taggi P., *Morfologia dei format televisivi. Come si fabbricano i format di successo*, Rai Eri, Roma 2007

Taggi P., *Il dna dei programmi tv*, Dino Audino editore, Milano 2007.

Tessarolo T., *Net tv. Come internet cambierà la televisione per sempre*, Apogeo, Milano 2007

Vicini V., *L'occhio e lo spirito : il prodotto audiovisivo come strumento per la comunicazione dell'arte, e dell'artista*, Tesi di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, Politecnico di Milano 2005

sitografia

Contemporary Authentic - www.contemporaryauthentic.com
Studio Azzurro - www.studioazzurro.com
Deep Green Sea studio - www.deepgreensea.net
Liquid Gate Studio - www.liquidgate.it
Il teatro di Gianni e Cosetta Colla - www.teatrocolla.org
Corning Museum of Glass - www.cmog.org
Regione Lombardia - www.regione.lombardia.it
Regione Sardegna - www.regione.sardegna.it
Confartigianato - www.confartigianato.it
Artigianato Regione Lombardia - www.artigianato.regione.lombardia.it
Unione Artigiani Prov. Milano - www.unioneartigiani.it
Laureati Artigiani - www.laureatiartigiani.it
DSLR Video Shooter - dslrvideoshooter.com