

Il tempo narrativo nell'arte

Immagini e narrazione

Gli arazzi di Bayeux. Tessuti ricamati che raccontano la storia della conquista normanna dell'Inghilterra, fatto in Normandia o Inghilterra, metà del XI sec.



Immagini e narrazione

Molte raffigurazioni religiose con le storie delle scritture.

Giotto, Cappella degli Scrovegni, 1305



Immagini e narrazione

La leggenda della vera croce. Piero della Francesca, Arezzo 1452-1466



Storytelling sequenziale

- Immagini statiche che rendono una storia sequenzialmente
- I singoli episodi raccolti in riquadri separati
- Un precedente rispetto al moderno storyboarding e ai fumetti

I fumetti

narrazioni in forma grafica

Usati anche per raccontare storie autobiografiche o complesse storie drammatiche

- **Maus**, Spiegelman, 1991. Racconto autobiografico sull'olocausto. Prima storia grafica a vincere il Premio Pulitzer 1992
- Un gioco di tempi al presente e al passato per rievocare la storia della famiglia
- I personaggi delle diverse etnie della storia sono tutti rappresentati con gli stessi animali: gli ebrei sono topi, i tedeschi gatti, i polacchi maiali e i francesi rane.

Maus, Spiegelman

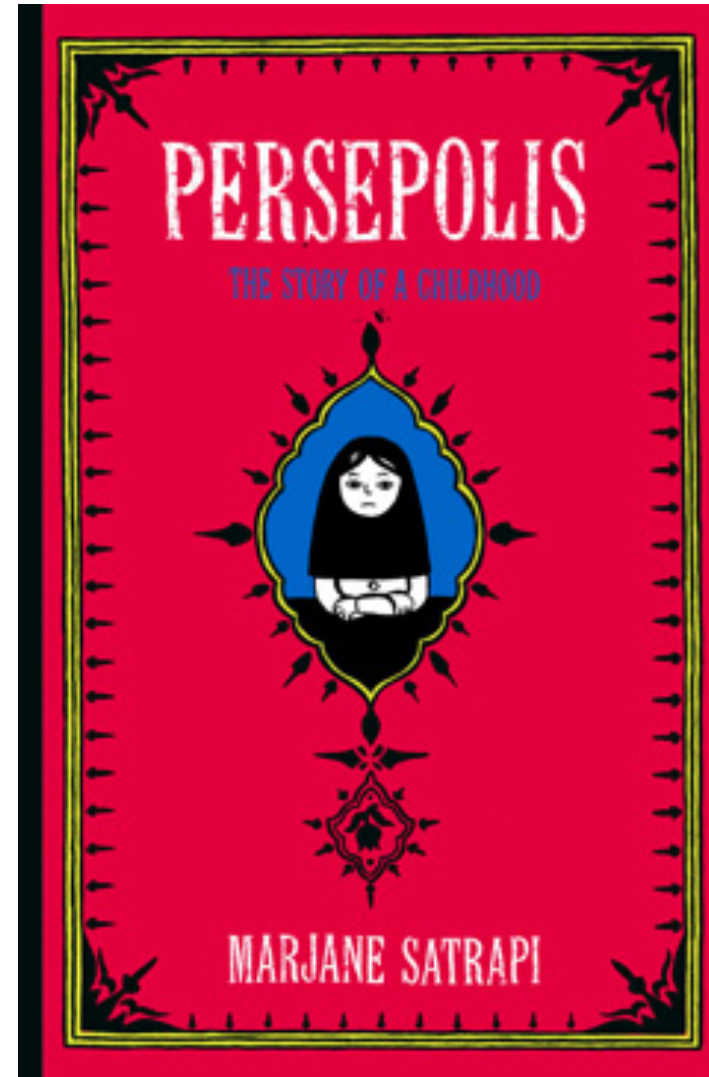


I MY FATHER BLEEDS HISTORY

Persepolis

La storia dell'infanzia e adolescenza di **Marjane Satrapi** in Iran, durante e dopo la rivoluzione islamica. 2003

- Ne è stato ricavato il film *Persepolis* che è stato nominato per il miglior film di animazione nel 2007
- Il film segue il tratto grafico del racconto anche per l'uso di un linguaggio vicino a quello cinematografico

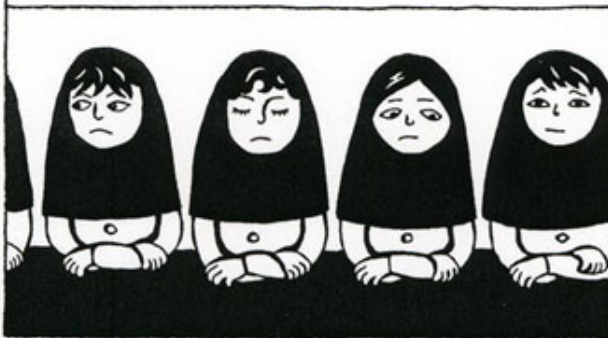


THE VEIL

THIS IS ME WHEN I WAS 10 YEARS OLD. THIS WAS IN 1980.



AND THIS IS A CLASS PHOTO. I'M SITTING ON THE FAR LEFT SO YOU DON'T SEE ME. FROM LEFT TO RIGHT: GOLNAZ, MAHSHID, NARINE, MINNA.



IN 1979 A REVOLUTION TOOK PLACE. IT WAS LATER CALLED "THE ISLAMIC REVOLUTION".



THEN CAME 1980: THE YEAR IT BECAME OBLIGATORY TO WEAR THE VEIL AT SCHOOL.



WE DIDN'T REALLY LIKE TO WEAR THE VEIL, ESPECIALLY SINCE WE DIDN'T UNDERSTAND WHY WE HAD TO.



Waltz with Bashir, Folman 2008

- Ricordi di guerra Israele-Libano di **Ari Folman** in film animato. Ricordi e immagini troppo crude per essere recitate. Il disegno permette una resa più significativa del dolore e la violenza
- Molto innovativo nel linguaggio usato
- Il film girato in uno studio, riportato per uno storyboard, da cui si sono eseguiti i disegni animati successivamente in Flash
- Ha ricevuto diversi premi e riconoscimenti ed è girato poco in Israele e per nulla in Libano
- <https://www.youtube.com/watch?v=ylzO9vbEpPg>
- <http://waltzwithbashir.com/> sito ufficiale con numerose clips

Waltz with Bashir, Folman 2008



Rappresentazione del tempo

La pratica del racconto visuale pone la questione del modo di rappresentare il tempo e il movimento

La realtà e la finzione

Rappresentazione del movimento nella pittura

- Nella pittura classica sono evidenti gli sforzi di ricreare la narrazione di situazione dinamiche in modo molto espressivo
- I futuristi, movimento di avanguardie sviluppato specialmente in Italia e Russia, guardava idealizzandola la vita moderna e la tecnologia. Quindi dinamicità e movimento

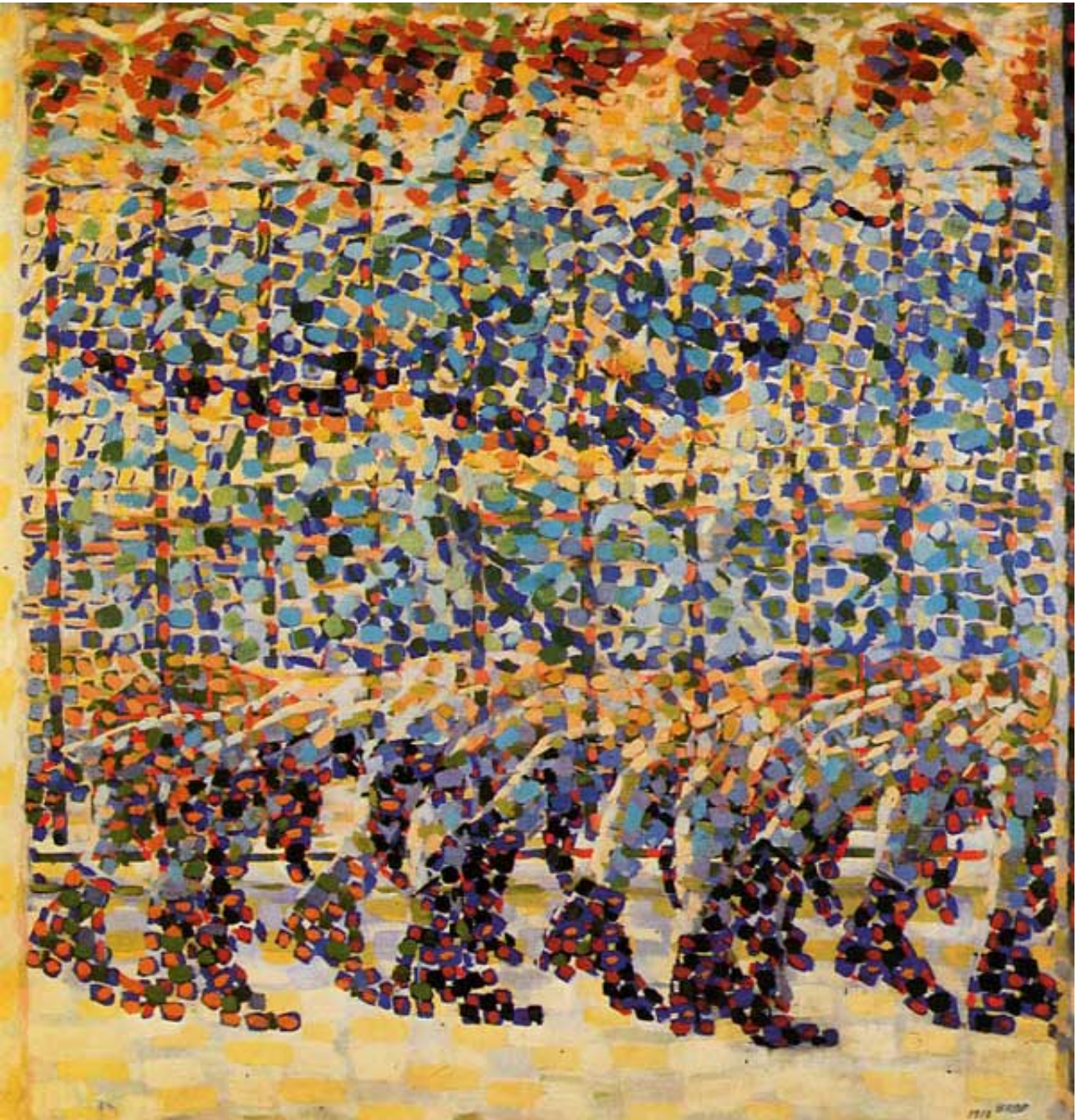
Ratto delle Sabine, Poussin 1637



La zattera della Medusa, Géricault 1818-19



Bambina che corre sul balcone, Balla 1912



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

Il ciclista, Natalia Goncharova 1913



Rappresentazione del movimento nella fotografia

La fotografia congela in un immagine un istante di tempo, ma solo con lo sviluppo delle meccaniche dell'otturatore e delle pellicole che hanno ridotto i tempi di esposizione si sono potuti cogliere attimi del movimento

La fotografia

I primi dagherrotipi richiedevano una staticità completa perchè l'esposizione durava a lungo: questo spiega le pose statiche dei primi ritratti



Il miliziano spagnolo, Capa 1936

- La più famosa foto di guerra che riprende l'attimo in cui un soldato repubblicano cade ferito a morte a Cordova
- **Robert Capa** ha dichiarato che la foto che lo ha reso famoso è stata scattata per caso mentre era in trincea e aveva la macchina sopra la testa
- Molte polemiche sulla sua autenticità che nulla tolgono all'immagine

Il miliziano spagnolo, Capa 1936



Cogliere il vento

- Un esperimento di cattura del tempo, una simulazione della rappresentazione di un istante di tempo.
- **Hokusai**, *A Sudden Gust of Wind*. Genere ukyio-e nel Giappone periodo Edo, fine '700 e '800. Incisione su legno
- **Jeff Wall**, “When I was making *A Sudden Gust of Wind* I knew I wanted to show how the air would carry the papers. Hokusai had already solved some of those problems ... There is no guide, it's just a feeling, a sense of the real, how things really are or would be”

A sudden gust of wind, Hokusai 1760-1846



A sudden gust of wind (after Hokusai), Jeff Wall 1993



The making of...

- Una fedele ricostruzione del lavoro di Hokusai, ri-contestualizzata in un attimo di tempo ai nostri tempi
 - la scena è progettata con cura
 - Una combinazione di oltre 100 immagini.
- Wall definisce il lavoro come cinematografia fotografica, dove la scena viene composta accuratamente
 - L'uso della scatola retro-illuminata avvicina l'opera al mondo del cinema e della pubblicità

Rappresentazione del tempo

La fotografia è questo che fa: congela il movimento e lo mostra in modo molto diverso da come lo possiamo percepire

La rappresentazione del tempo nei film

- Tempo reale e tempo della storia sono due modi del tempo che sono stati adottati fin dall'inizio e poi diventato lo schema corrente
 - *L'arrivo del treno vs Il viaggio nella luna* di Méliès
- Artisti moderni hanno messo in discussione questo schema e hanno forzato la visione del tempo così come trascorre: la realtà come è, attimo dopo attimo sequenzialmente

Sleep, Andy Warhol 1963

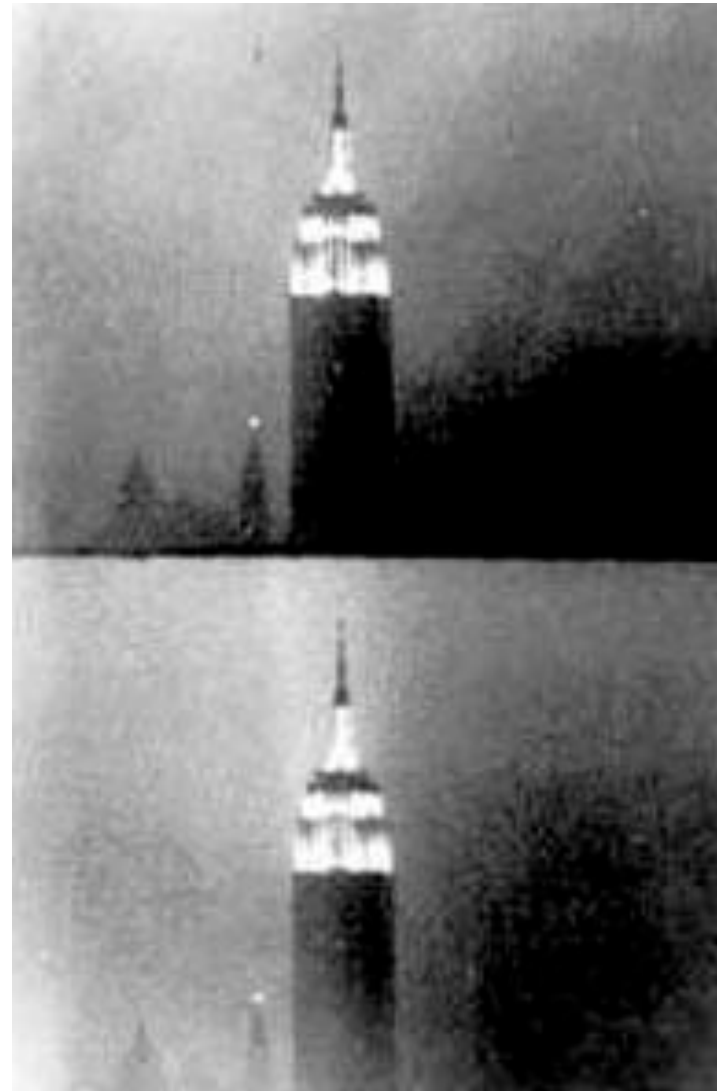
Un uomo dorme per 5h20m, lo spettatore vede il film per 5 ore, 5 ore ci sono volute a fare il film. Nessuna esperienza di narrazione



Empire, Andy Warhol 1964

La ripresa dell'Empire State Bld per 6h36 a 24 fs dall'alba al tramonto e proiettato a 16 fs per 8h5

- Creare l'esperienza del tempo reale
- Proiettando a velocità diversa ribadisce che la durata è artificiale



The clock, Marclay 2010

Concepito per essere sperimentato in una installazione. 24h di durata

- Immagini d'archivio di scene di film e TV in cui appare un orologio che segna l'ora
- Il tempo del racconto tra uno spezzone e l'altro è l'intervallo mostrato sugli orologi
- Esperienza di continuità nel tempo e discontinuità nelle immagini

<https://www.youtube.com/watch?v=xp4EUryS6ac>

The clock, Marclay 2010

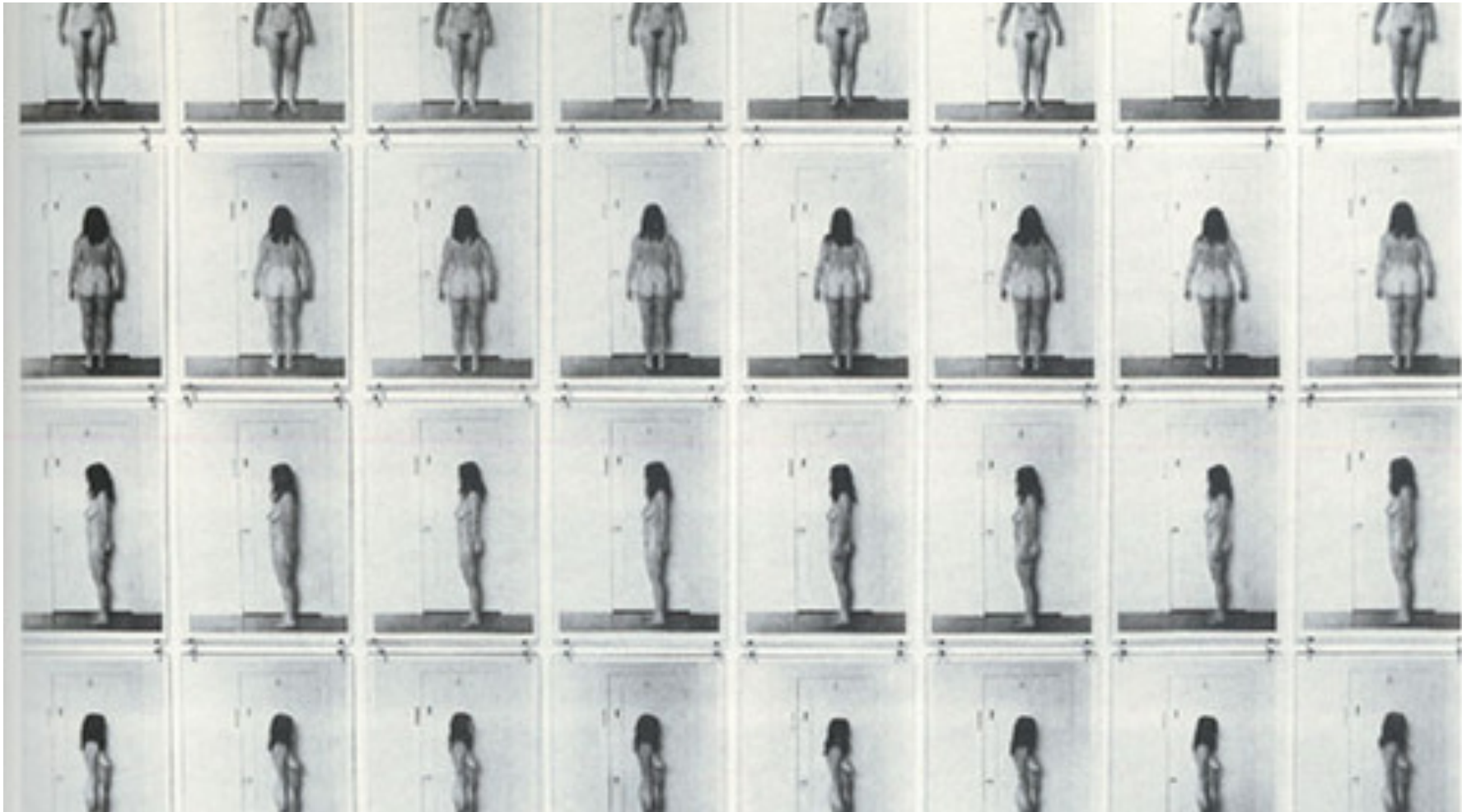


La tempo dell'opera

Lavori esplicitamente basati sul tempo. Registrazione del tempo che passa

- **Eleanor Antin**, 1972 fotografa sè stessa nuda 4 volte al giorno per 37 giorni durante un digiuno
 - Una modellazione sul suo corpo piuttosto che nella pietra fino a giungere all'ideale del corpo magro
- **Sophie Calle**, 1979 riprende ogni ora 24 situazioni di persone che dormono nel suo letto per 8 giorni
 - La trasformazione di un'esperienza di intimità in un'operazione analitica di dissezione della realtà
- **Roman Opałka**, a partire dal 1965 dipinge numeri su larghe tele. E' arrivato a contare oltre a 5.5ml
 - Il processo è infinito ma l'uomo destinato a morire

Carving: a Traditional Sculpture, Antin 1972



The Sleepers, Calle 1979



1965 / 1 - ∞, Opatka

