

LEONARDO DA VINCI E I "MOTI DELL'ANIMO"

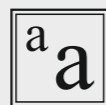
L'installazione è dedicata a Leonardo e agli studi sui *"moti dell'animo"*. Le immagini presentate sono potenti raffigurazioni di *"quello che la figura ha nell'animo"* e sono state scelte a partire dalle parole di Leonardo.

"Gli accidenti mentali muovono il volto dell'uomo in diversi modi, de' quali alcuno ride, alcuno piange, altri si rallegra, altri s'attrista, alcuno mostra ira, altri pietà, alcuno si maraviglia, altri si spaventano, altri si dimostrano balordi, altri cogitativi e speculanti"
(Trattato della pittura, n. 282)

"Accidents of the mind move the human face in various ways: as a result, some laugh, others cry, cheer, or become sad; some express wrath, others compassion, some awe, others fear; some others appear distraught..."
(Treatise on Painting, n. 282)



Cinque teste deformi
(Inchiostro seppia su carta bianca – 260 x 205 mm)
Royal Library a Windsor, databile verso il 1494



Codice QR e tag NFC sono attivabili
con cellulare per audiodescrizione

LE FACCINE DEL LINGUAGGIO WEB. EMOTICON ED EMOJI

Nel 1982 Fahlman, professore di informatica americano, inserisce in un suo messaggio al computer 3 simboli di punteggiatura per evitare che le sue parole siano fraintese: la prima **Emoticon**. L'espedito funziona e il suo utilizzo si diffonde rapidamente.

La comunicazione con il computer si arricchisce così degli emoticon, segni di punteggiatura che combinati tra loro riproducono, da sinistra a destra, gli elementi fondamentali del volto (occhi, naso e bocca) per comunicare gli stati d'animo anche nel linguaggio scritto: amore, gioia, rabbia, tristezza, come nel disegno a destra.

I **Kaomoji** (emoticon giapponesi), nella seconda riga del disegno, nascono nel 1986. Comprendono un numero di simboli maggiore

degli Emoticon, compresi anche i caratteri dell'alfabeto.

Gli **Emoji** nascono in Giappone alla fine degli anni '90 per i telefoni cellulari: sono veri e propri pittogrammi che oggi popolano i social network, gli SMS, WhatsApp.

Sono disegnati nella terza riga.

Nel 2013 nasce **Emojipedia**, un'enciclopedia online che riporta i significati e gli usi comuni di tutti gli Emoji.

Nel 2019 il Consorzio Unicode approva la versione **Emoji 12.0** che comprende 59 nuovi emoji dedicati alle persone con disabilità.

Nel disegno sotto il testo troviamo un uomo su sedia a ruote, una donna con il bastone bianco ed una mano che segna.



Disabili motori



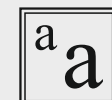
Non vedenti



Non udenti



Codice QR e tag NFC sono attivabili con cellulare per audiodescrizione



EMOTICON			
Amore	Gioia	Rabbia	Tristezza
<3	:-)	>:(:-(
KAOMOJI			
Amore	Gioia	Rabbia	Tristezza
(-_-)♡	(●_●)	(#`Д`)	(↑_↑)
EMOJI			
Amore	Gioia	Rabbia	Tristezza

LA FISIONOMIA È VERITÀ

G. B. Della Porta (1535-1615) e J.C. Lavater (1741-1801) sono i protagonisti centrali della storia della fisiognomica. Hanno dato vita a un vero e proprio catalogo dei “tipi umani” che stabilisce una correlazione tra il carattere della persona e la sua fisionomia, in particolare del volto.

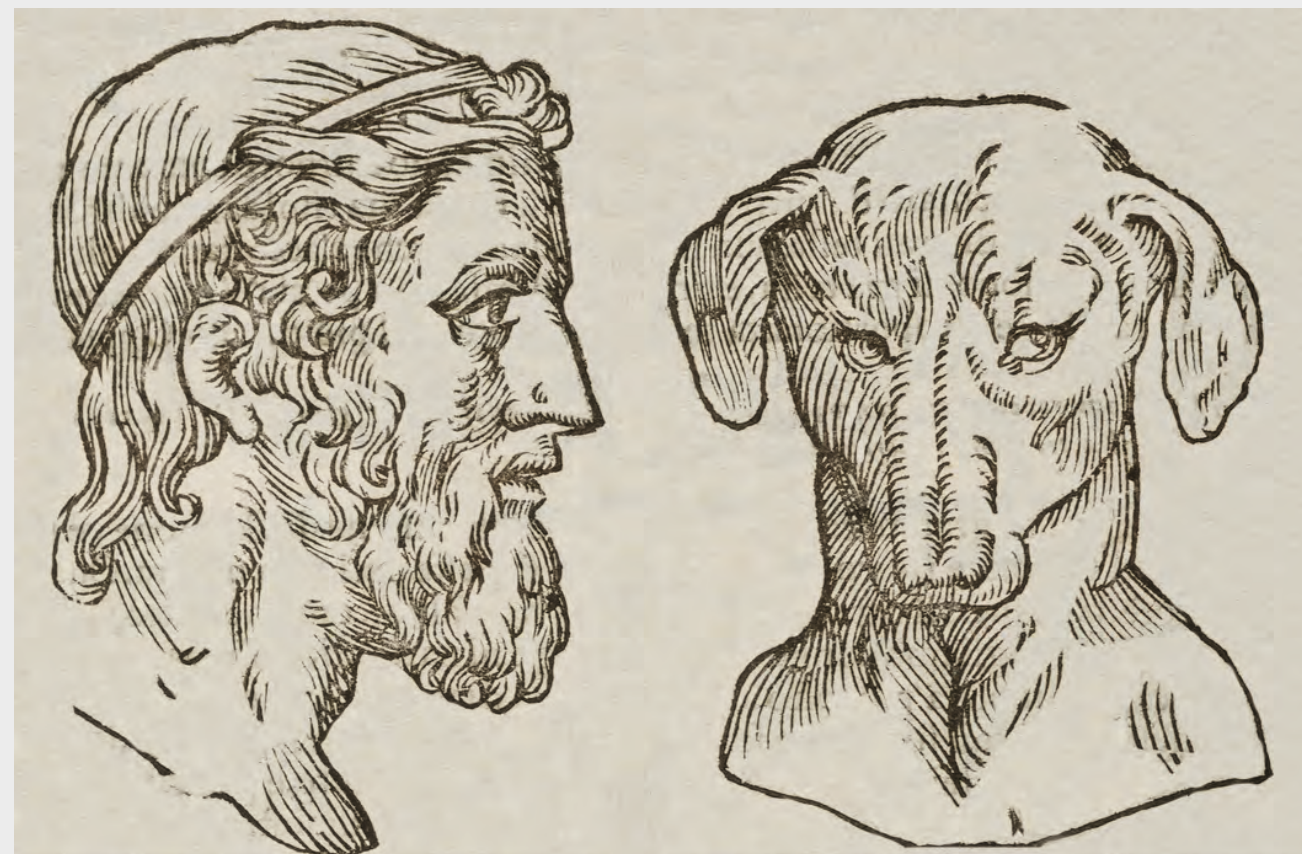
Della Porta pubblica un catalogo di immagini raffiguranti i caratteri umani, mettendo a confronto uomini e animali: le caratteristiche fisiche di ciascun animale corrispondono ad altrettanti comportamenti. Pertanto ogni individuo che assomiglia a un animale ne erediterà anche i caratteri morali: forte come il Leone, pauroso come la Lepre, ardito come il Gallo, ecc.

Secondo Lavater la diversa forma delle singole parti del volto e del corpo definisce il carattere e il destino di ogni singolo individuo. A partire dall'analisi del volto, Lavater costruisce un vasto repertorio di facce che definiscono i caratteri nascosti degli uomini: il flemmatico, il collerico, ecc. Anche se non riconosciuta a livello scientifico, l'opera di Lavater diventa un fenomeno culturale”.



Codice QR e tag NFC sono attivabili con cellulare per audiodescrizione

Il Bestiario di Della Porta (1586)



G.B. Della Porta, 1627

Della Porta confronta i caratteri del volto di Platone e quelli di un cane.

Fronte lunga - La figura mostra la fronte del cane braccio e quella di Platone. La fronte distesa in lungo dimostra buon senso e molta facilità nelle scienze.

I caratteri secondo Lavater (1775 - 1778)



Il Collerico, J.C. Lavater, 1811

Collerico: Il colore della pelle varia dal giallo al rosso.

Fronte: irregolari protuberanze, vasi sanguinei apparentissimi. Sopracciglia: quasi sempre folte. Occhi: verdi ben sovente e vivaci sempre. Rosse le palpebre. Collo: quasi sempre assai corto.

Il ritratto in silhouette



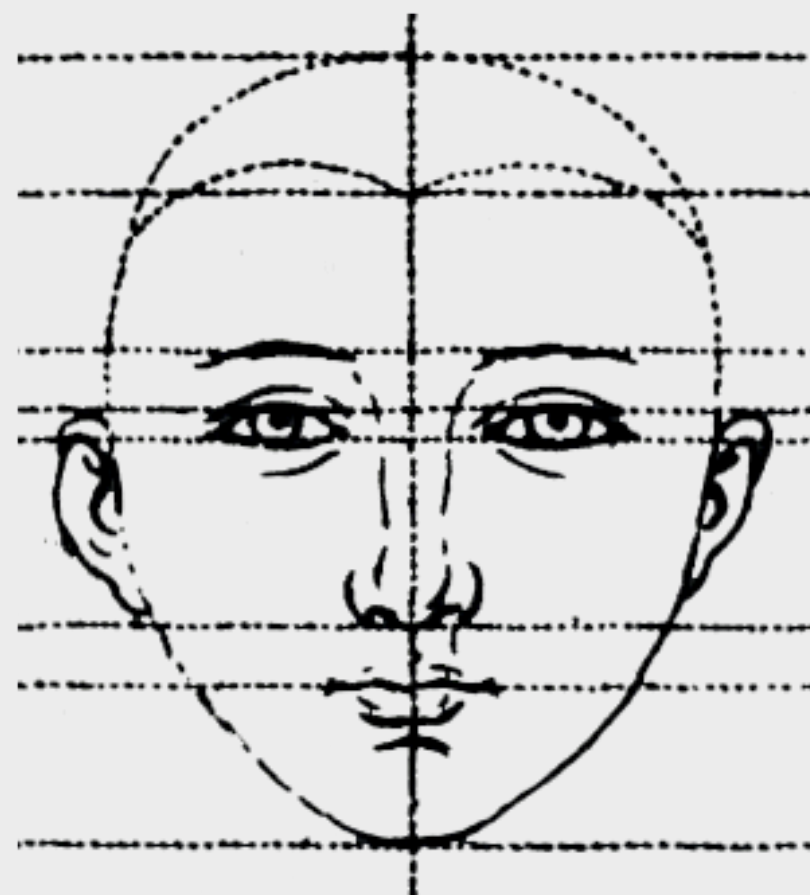
Ritratto in silhouette di J. W. Goethe
J.C. Lavater, 1775-1778

Lavater utilizza il ritratto in silhouette per l'analisi del volto. La silhouette conquista la società dell'epoca sino a quando non si afferma il ritratto fotografico.

L'ALFABETO VISIVO DELLE EMOZIONI

Nel 1649 il filosofo francese Cartesio pubblica il trattato *Le passioni dell'anima* che ottiene successo immediato e diffusione nella comunità scientifica e culturale dell'epoca. Nel 1668 Charles Le Brun riprende le teorie di Cartesio nelle sue lezioni all'Accademia Reale di Pittura e Scultura di Parigi per analizzare *le passioni dell'anima* nei tratti del volto umano e per illustrarne le modalità di rappresentazione. Le Brun utilizza una serie di disegni con indicazioni precise sull'espressione delle emozioni che saranno pubblicate e tradotte in più lingue.

Ogni passione è un passaggio



Schema della Tranquillità
Le Brun, 1698



Schema della Collera
Le Brun, 1698

Le Brun considera la *Tranquillità* la figura base, una sorta di "grado zero" dell'espressione.

Ogni variazione da questa posizione marca una differenza e, dunque, il passaggio a un'altra passione: dalla *Tranquillità* si passa all'*Ammirazione*, poi allo *Stupore* e via via, per un aumento graduale d'intensità, si arriva alla *Rabbia*, "grado ultimo dell'espressione".

Le Brun e le proiezioni di lanterna magica a Verona



La Collera
Le Brun, 1751



La Collera - Dettaglio di vetro
per lanterna magica, 1780 ca.

Una serie di vetri per lanterna magica della collezione del Museo mostrano ventidue volti raffiguranti altrettante passioni.

I vetri corrispondono ai disegni della traduzione italiana del 1751 dell'opera di Le Brun, a cura di Pietro Antonio Perotti. Proprio Perotti potrebbe aver dipinto anche i vetri, per proiettarli durante le sue lezioni ai giovani pittori: fin dalle origini della lanterna magica, la proiezione di immagini ingrandite risultava molto efficace per l'insegnamento.



Codice QR e tag NFC sono attivabili
con cellulare per audiodescrizione

EMOZIONI E CARATTERI IN SCENA. IL TEATRO



Lezione di declamazione teatrale e d'arte, Morrocchesi, 1832



Codice QR e tag NFC sono attivabili con cellulare per audiodescrizione

Il catalogo dei gesti

Le "Figure delle passioni" di Le Brun rappresentano un riferimento importante per i manuali dell'Ottocento sulla recitazione teatrale. Antonio Morrocchesi nel 1832 richiama gli studi di Le Brun per elaborare un "catalogo dei gesti" e delle posture utili all'attore. Anche Alamanno Morelli nel 1854 illustra al lettore e agli attori non professionisti come esprimere i "diversi sentimenti e passioni" con il volto e i gesti.

Mimica e fisiognomica nella scena teatrale dell'800



Ermete Zacconi in *Otello*, 1920 ca.

della recitazione di fine '800, più concentrata sull'aspetto psicologico dei protagonisti.

Celebri attori come Eleonora Duse ed Ermete Zacconi, tra '800 e '900, continueranno a porre una speciale attenzione per gli aspetti mimici e fisiognomici dei loro personaggi.

Il "Grande Attore" è il protagonista indiscusso del teatro italiano durante l'Ottocento; i personaggi sono l'elemento centrale della rappresentazione teatrale e per questo hanno lineamenti fisiognomici significativi, gesti e mimica accentuati, carattere rigido e artificioso.

Nascono poi veri e propri "tipi" scenici, personaggi meno enfatici e più umani agli occhi degli spettatori: un'anticipazione

La scena del Novecento e il teatro contemporaneo



Totò, 1958



Dario Fo in *Mistero Buffo* (1978-1985)

Con il teatro del '900 nasce una mimica del contrasto, dell'artificiale e dell'eccesso. Il volto dell'attore non passa in modo fluido da un'espressione all'altra, ma modella sul volto una "maschera", costruita mediante un sapiente controllo dei muscoli facciali. Di un simile lavoro mimico, grandi protagonisti e "volti-maschera" sono, tra gli altri, il comico Totò e il performer Dario Fo, artisti del surreale, dell'eccesso, della parodia, del grottesco tragico o comico.

LE MASCHERE SECONDO AMLETO, DONATO E SARAH SARTORI

La "Bottega Sartori" nasce alla fine degli anni Venti, quando lo scultore e poeta Amleto Sartori si accosta all'arte antica della maschera e avvia un'opera di ricerca che, di lì in poi, sarà tramandata di padre in figlio. Le maschere Sartori incominciano a popolare le più importanti scene teatrali nazionali e internazionali: sue sono le maschere della rinata commedia dell'arte.

Alla morte di Amleto Sartori il testimone passa al figlio Donato che interpreta le maschere come un'emanazione della scultura prestata al teatro. Donato avvia una collaborazione intensa con Dario Fo e con i protagonisti del teatro d'avanguardia americano ed europeo. Oggi è Sarah Sartori, nipote e figlia d'arte, ad assicurare la continuità della "Bottega Sartori".

L'attore e mimo teatrale francese Jaques Lecoq comunicò a Sartori l'idea di una maschera che doveva cancellare l'espressione del volto dell'attore; Amleto Sartori inventò la maschera che da quel momento prese il nome di *maschera neutra*, oggi conosciuta in tutto il mondo come la madre di tutte le maschere.

"È dalla maschera neutra che avranno origine le diversità delle altre maschere. Grazie a lei sarà possibile portare tutte le altre. È una maschera senza un'espressione particolare, senza un personaggio tipico, che non ride e non piange, che non è né triste né allegra, che poggia sul silenzio e sullo stato di quiete."

Jacques Lecoq.



Maschera neutra maschile
cuoio naturale, 1958



Maschera neutra femminile
cuoio naturale, 1958

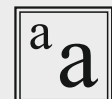


Codice QR e tag NFC sono attivabili
con cellulare per audiodescrizione

VOLTI IN PRIMO PIANO: LO SPETTACOLO DELLE EMOZIONI E DEI CARATTERI. IL CINEMA

Con la nascita del cinema si scopre gradualmente la possibilità di filmare da vicino il volto dell'attore e d'indagarne sentimenti e stati d'animo. Il viso in primo piano diventa il protagonista assoluto della sala buia. Ma il *Primo Piano espressivo*, adeguato a un cinema fondato su storie e personaggi, è una conquista graduale.

E anche gli attori del cinema muto devono imparare a esprimersi senza parole, a condensare sul volto il senso del racconto. Per questo si pubblicano manuali di recitazione cinematografica che offrono agli aspiranti attori i primi rudimenti di una nuova tecnica di recitazione.



Codice QR e tag NFC sono attivabili con cellulare per audiodescrizione

La conquista del volto cinematografico



Georges Demenÿ, 1892 ca.

Alle origini del cinema ci sono i "ritratti animati" di Georges Demenÿ che anticipano le "grosse teste" proposte nelle fiere: enormi visi grotteschi, dai movimenti spesso esasperati, che fanno smorfie allo spettatore.



Lulù - *Il vaso di Pandora*, G.W. Pabst, 1928

Il Primo Piano espressivo è una conquista graduale.

Un esempio efficace è il progressivo avvicinamento dell'attore alla macchina da presa nella messa in scena della follia, da *Gli Ultimi giorni di Pompei* del 1908 a *Lulù - Il vaso di Pandora* del 1928.

La grammatica del volto



Manuale *Per diventare attori cinematografici*, Simonetti e Galasso, 1923

Il terrore: occhio sbarrato, pupilla che guarda nel vuoto, bocca aperta e tremante, respiro trattenuto, fronte leggermente corrugata.

MASCHERE E TIPI CINEMATOGRAFICI

Tutto ciò che serve al volto per modificarne o correggerne i tratti, rappresenta nel cinema un prezioso alleato, capace di aggiungere a singole scene o a un intero film sfumature di immediata comprensione. E poi ci sono le facce che già hanno disegnata nella loro espressione il carattere dei personaggi che interpretano e che definiscono dei veri e propri "tipi cinematografici".

Il gioco del trucco - Il trucco come identità



Audrey Hepburn in *Colazione da Tiffany*, 1961



Jeremy Irons in *M. Butterfly*, 1993

A volte basta un filo di trucco per mettere tra sé e il resto del mondo un filtro, la distanza necessaria a sopravvivere con eleganza.

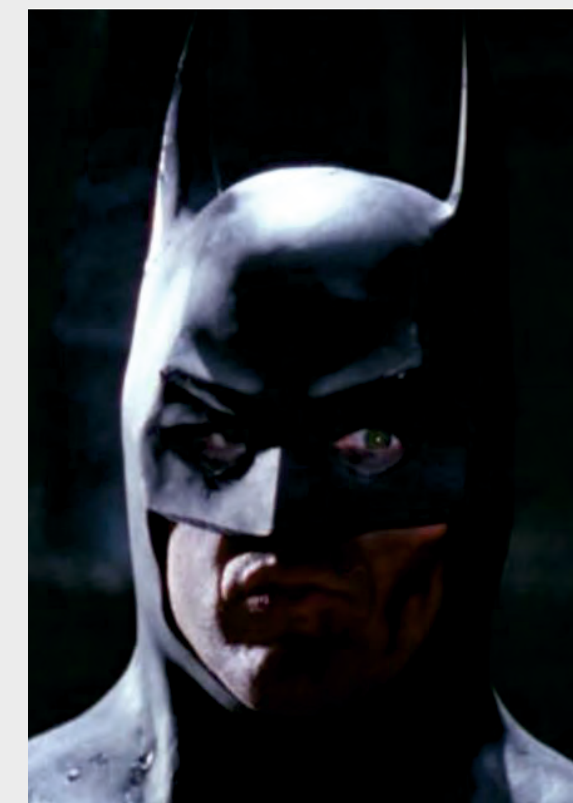
Ma truccarsi significa anche assumere un'identità diversa o soffocare la propria identità per lanciare un grido di ribellione.

Il volto come maschera La maschera come volto



Buster Keaton in *Io e la vacca*, 1925

Al cinema il legame tra maschera e persona è essenziale. L'attore si identifica con la sua maschera, sia che si intenda l'oggetto da applicare sul viso, sia che ci si riferisca al viso stesso, immobilizzato in una smorfia drammatica o comica. La "maschera-volto" è gabbia, rifugio o via di fuga.



Christian Bale in *Batman Begins*, 2005

I tipi cinematografici



Rita Hayworth in *Gilda*, 1946

Il "tipo cinematografico" è l'attore che incarna un personaggio con una forte identità fisica, dai tratti fisionomici e comportamentali molto marcati. L'attore assume su di sé elementi umani e sociali facilmente riconoscibili dagli spettatori.

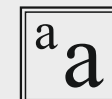


Codice QR e tag NFC sono attivabili con cellulare per audiodescrizione

EMOZIONI DISEGNATE. IL CINEMA DI ANIMAZIONE

Una delle sfide più stimolanti per un animatore è riuscire a dare vita ai propri personaggi, a donargli un carattere, delle emozioni, un'anima.

Per ottenere questo sorprendente risultato che da oltre cento anni emoziona e ammaglia bambini (e non solo) di tutto il mondo, non c'è nulla come lo studio del volto: gli aspetti specifici del viso di un personaggio, il movimento degli occhi, le espressioni della bocca e del naso. Per il cinema di animazione il volto è decisamente lo specchio dell'anima, il luogo per definire i caratteri e tratteggiare gli stati d'animo e le emozioni dei protagonisti, siano essi animali, esseri immaginari oppure oggetti.



Codice QR e tag NFC sono attivabili con cellulare per audiodescrizione

Lo studio dell'animatore

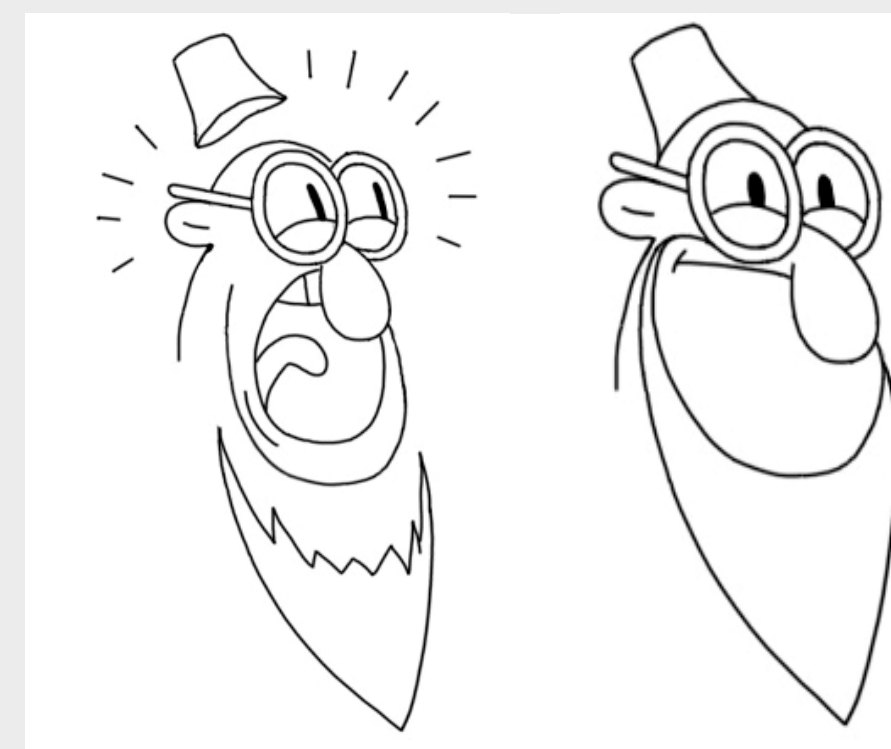
Da uno schizzo nasce, poco alla volta, un personaggio che cresce, acquista peso, colore, consistenza, carattere. Si sviluppano i suoi tratti, volumi e proporzioni affinché l'animatore possa dargli movimento, gesti, espressioni. Disegnati a matita o creati al computer, i volti dei personaggi si animano, attraverso segni e forme fondati su uno studio attento dell'anatomia e della fisionomia.

I materiali esposti sono studi dei personaggi di 6 cortometraggi realizzati dagli allievi del Centro Sperimentale di Cinematografia a Torino.

Il *Signor Rossi* è un personaggio immaginario creato dall'animatore e fumettista italiano Bruno Bozzetto.



Studio delle espressioni di Rupert - *Humus*, 2017, CSC



Il *Signor Rossi* in emoji, 2019, ©Bruno Bozzetto

Studio delle espressioni di Donald - *New Neighbours*, 2018, CSC