

Il ruolo degli oggetti nel cinema

Indice

1. Scenario di progetto	7
2. Il valore degli oggetti nel cinema	11
3. Categorie di oggetti per il cinema	15
3.1 Oggetti nel cinema espressionista	23
3.2 Avanguardie storiche	25
3.3 Oggetti di design	27
3.4 Oggetti inventati per il cinema	31
3.5 Oggetti animati	33
4. Obiettivi di progetto	35
5. Caso studio David Lynch	41
6. Progetto editoriale	48
Bibliografia	

1. Scenario di progetto

L'essere umano è in costante relazione con gli oggetti. Investiti di affetti, ricordi e simboli che noi umani proiettiamo su di essi, gli oggetti assumono un significato rilevante nel corso della nostra vita. Questi oggetti diventano quindi delle cose, allontanandosi così dalle merci. Il mio progetto editoriale sul cinema, è uno studio sistematico su come le cose, grazie alla messa in scena cinematografica, acquistano un ruolo da protagonisti nella scena e nel film.

Gli oggetti fanno parte della nostra vita e affollano il paesaggio casalingo, quelli speciali, che scegliamo con cura, sono oggetti di affezione, espressioni della nostra personalità. «L'oggetto», scriveva Baudrillard (sociologo francese) nel 1968, «è l'animale domestico per eccellenza. E' l'unico "essere" le cui qualità esaltano la mia persona invece di frustrarla», aggiungendo: «E' fuor di dubbio che gli oggetti abbiano un ruolo regolatore nella vita quotidiana, che in essi si sublimino molte nevrosi, si raccolgano molte tensioni e energie; questo dà loro un'anima, li rende "nostri", ma li fa anche orpello di una mitologia tenace, ornamento ideale di un equilibrio».

In un suo recente saggio dedicato all'esistenza degli oggetti, Remo Bodei distingue innanzitutto la "cosa" dall'"oggetto", ricostruendo l'etimologia di entrambi i termini. In un secondo tempo distingue anche tra "oggetto" e "soggetto", sottolineando come anticamente il primo sostantivo aveva in realtà in significato del secondo. La "cosa", che include anche persone o ideali, è pertanto un concetto più ampio: "Il privilegiare la cosa rispetto al soggetto umano", scrive Bodei, "serve per altro a mostrare il soggetto stesso nel suo rovescio, nel lato più nascosto e meno frequentato. Investiti di affetti, concetti e simboli che individui, società e storia vi proiettano, gli oggetti diventano cose, distinguendosi dalle merci in quanto semplici valori d'uso e di scambio o espressione di status symbol".

Per Baudrillard, una delle condizioni necessarie che trasforma l'oggetto in oggetto di consumo, è il suo diventare segno, implicando un cambiamento nella relazione con l'uomo: "ciò che viene consumato non è l'oggetto, ma piuttosto il rapporto stesso". Uno studio come quello di Baudrillard, mi ha aiutato ad analizzare l'oggetto in relazione all'immagine in movimento. Ancor più che nella realtà e nell'immaginario audiovisivo assistiamo al processo di trasformazione dall'oggetto in segno, regolato da un complesso sistema di significanti.

Al di là del mero possesso delle cose, a contare è proprio la loro rappresentazione. Se il design è una "messa in forma" della cosa, la sua rappresentazione mediale (cinema, fotografia, video) è una "messa in scena" della "messa in forma" di una cosa.

Pur nella sua bidimensionalità, la cosa è inserita in un ambiente, in un contesto, sia esso narrativo o più puramente visivo, si arricchisce di molteplici significati. Le cose che compaiono nei film e che compongono un determinato ambiente, diventano talvolta i veri protagonisti di una pellicola, grazie ad una sapiente messa in scena. Un oggetto d'arte, un elemento di uso comune o di design, a seguito della rappresentazione filmica, può assumere un significato più profondo di quello che originariamente rivestiva nella realtà.



John Wood and Paul Harrison,
Twenty Six (Drawing and
Falling Things), 2001

2. Il valore degli oggetti nel cinema

Per lo scenografo italiano Paolo Bonfini: "Gli oggetti parlano della persona che li possiede, quindi fondamentalmente sono uno degli aspetti più importanti del racconto, attraverso dei manufatti si può raccontare la personalità di una persona. In un film si ha bisogno di una serie di indicatori che sono lo spazio, l'oggetto a maggior ragione è più importante dell'impianto scenografico. In ogni film c'è sempre quell'oggetto che viene manifestato o non, all'interno di una ripresa possiamo avere anche una serie di oggetti che sono invisibili ma che sono presenti attraverso la loro energia narrativa.

Gli oggetti non comunicano attraverso dialoghi, ma si fanno portatori di valori niente affatto secondari: alcuni destinati a diventare icone di un'epoca, mentre altri lo sono già, altri ancora partecipano agli snodi della trama, dando vita a originali rapporti tra narrazione e scenografia. Il cinema ha sempre sfruttato i significati degli oggetti; nel quinquennio in esame gli oggetti hanno assunto rilevanza sempre maggiore dovuta alla diffusione del consumismo.

L'oggetto si offre come un grande sistema indiziario da interpretare, sono indizi culturali il cui valore è interpretato socialmente. Le cose traducono il senso del mondo e costituiscono il supporto delle nostre azioni, si assiste spesso a oggetti che attraverso un processo di appropriazione diventano inscindibili dal personaggio e concorrono alla definizione della sua identità.

Concludendo, possiamo affermare che gli oggetti presenti nei film, così come gli ambienti in cui si muovono i vari personaggi, non sono solo arredi o luoghi scenografici, ma elementi fondamentali della narrazione, siano essi più o meno messi in risalto. Tutti gli oggetti sono scelti dall'autore, e lo sono per una ragione. Nel film niente è lasciato al caso. Questa scelta si basa non solo sull'aspetto estetico, ma, soprattutto, sul significato che gli oggetti portano con sé e in sé, su quella componente che li innalza a protagonisti del film insieme agli attori.

Questo per ricordare che in un film tutto ciò che appare sullo schermo deve avere una precisa funzione e che ogni cosa nel cinema deve essere anche un'altra cosa. Le cose hanno un ruolo nella costituzione dell'universo filmico e nella formazione del nostro immaginario cinematografico. Oggetti che riempiono lo spazio scenico di significato, cose che si ribellano e diventano altro, che producono risonanze e trasformazioni, introducendo qualcosa di nuovo.



Roberto Rossellini,
La voce umana, 1948.

3. Tipologie di oggetti per il cinema

L'utilizzo dell'oggetto in un film può avere sfumature diverse, a seconda della natura dell'oggetto filmato e della sua funzione sulla scena.

Vi sono rappresentazioni audiovisive dove le cose servono da mero arredamento oggetto scenografico e **inutile** che riguarda tutti quegli oggetti di produzione industriale e non, che non hanno alcun fine pratico, come il soprammobile, o che sono stati scelti per formare la scenografia di un film; altri in cui sono al centro della storia o comunque rivestono un ruolo determinante in essa, sono gli oggetti **narrativi**.

Poi ci sono quegli oggetti **simbolici** che assumono quasi un carattere sacro, in cui ogni oggetto inquadrato diventa una interrogazione, una manifestazione simbolica. Tutti quegli oggetti che da inanimati prendono vita e che nella trama acquistano una nuova valenza, sono gli oggetti **perturbanti**.

L'analisi si può allontanare dall'oggetto considerato come cosa concreta e si spinge anche verso la questione psicanalitica del feticismo, dell'oggetto-**soggetto** che può essere anche corporeo o che si rende autonomo rispetto al resto del corpo.

Se nella vita reale la presenza di un oggetto non richiede necessariamente una giustificazione, all'interno dell'inquadratura essa può acquistare un preciso significato, soprattutto in un rapporto all'interprete-personaggio che lo adopera.

Anche Rudolf Arnheim, uno dei principali teorici del cinema, sottolinea che "gli oggetti inanimati servono come l'attore umano a far capire gli stati psicologici.

Per Jean Epstein il cinema è un'arte "animista": il primo aspetto è che "presenta un'apparenza di vita a tutti gli oggetti che designa", il secondo è che, grazie alla fotogenia, attribuisce loro una "personalità", li trasforma in "personaggi"; le cose acquistano insomma un "valore morale superiore grazie alla riproduzione cinematografica". Per quanto secondo Epstein "sullo schermo non esistono nature morte", poiché tutti gli oggetti sono vivi".

L'oggetto inutile



Elio Petri, La decima
vittima, 1965

L'oggetto narrativo



Charlie Chaplin,
The Great Dictator, 1940

L'oggetto simbolico



Stanley Kubrick,
2001: A Space Odyssey, 1968

L'oggetto perturbante



Alfred Hitchcock,
Suspicion, 1941

L'oggetto-soggetto



Stanley Kubrick, Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, 1964.

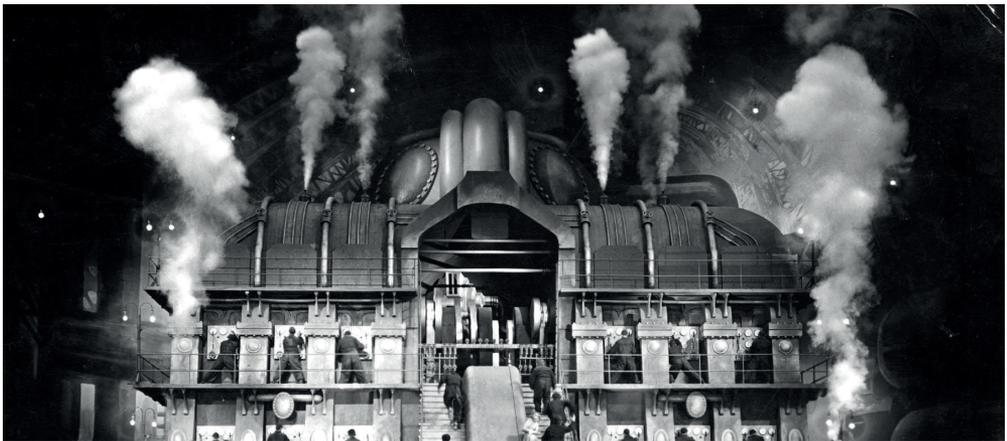
3.1 Oggetti nel cinema espressionista

Esiste una categoria di oggetti specificamente cinematografici, ovvero quei dispositivi, macchine, apparecchi creati appositamente per il film.

Oggetti che non esistono nella nostra realtà odierna, ma che potrebbero essere progettati in un futuro.

A differenza delle cose di uso quotidiano, l'oggetto "fantastico", sia esso tecnologico o artistico, non passa inosservato, essendo concepito con una specifica funzione diegetica, al di là della sua funzionalità reale.

Del resto il cinema e il design nascono più o meno nello stesso periodo: la seconda metà dell'Ottocento; epoca in cui si dibattono annose questioni come il primato della macchina rispetto alla manualità dell'artigiano e il primato della tecnica e della funzione nei confronti della forma e della libera creatività. Ciò che lega i due campi è il loro aspetto ontologico, la loro riproducibilità in serie.



Fritz Lang, Metropolis, 1927.

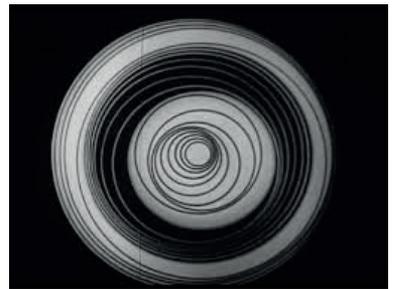
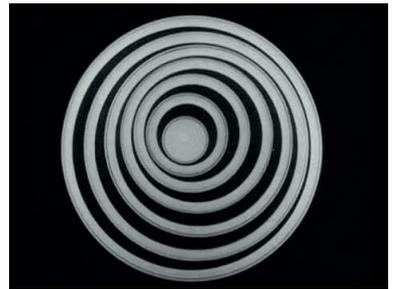
3.2 Avanguardie storiche

Nelle avanguardie storiche l'oggetto viene svuotato del suo valore d'uso e riscoperto in quanto oggetto puramente estetico. Ciò è dato in primo luogo dalla possibilità di decontestualizzarlo, di isolarlo dalla dimensione quotidiana.

I film dadaisti e surrealisti degli anni Venti, ci restituiscono da un lato l'immagine di un oggetto totalmente astratto, ripetuto all'infinito, isolato dal resto nella cornice del singolo fotogramma; dall'altro un calco carico pieno di simbologie, che visualizza una realtà interiore e onirica. Nei film di Léger, Duchamp, Man Ray, Dulac, Buñuel e Dalí, acquistano significati inediti agli occhi dello spettatore: la relazione immediata con altri oggetti; l'esaltazione dei loro valori plastici in una prospettiva temporale.

Nella cinematografia futurista si parla esplicitamente di "drammi d'oggetti cinematografati", che hanno come protagonisti "oggetti animati, umanizzati, oggetti tolti dal loro ambiente abituale".

In molti film d'avanguardia gli oggetti perdono la loro dimensione figurativa, vengono cioè trasfigurati, o convivono con immagini di astrazioni geometriche. Nel cinema più surrealista, l'oggetto assume nuove valenze, in relazione al tema dell'eros, del desiderio, dell'inconscio.



Marcel Duchamp e Man Ray, *Anémic Cinéma*, 1926.

3.3 Oggetti di design

Quando l'oggetto di design compare in un testo audiovisivo, vuol dire che la sua immagine si è consolidata e diffusa a livello collettivo.

Così la forma estetica della merce (ovvero il design di un oggetto) si stacca virtualmente dal significato cinematografico, diventando il design di un'immagine a forma di merce, legata al marketing pubblicitario, anche perché "La marca è la memoria della merce".

"L'oggetto prodotto da design è insieme se stesso e la rappresentazione di se stesso", scriveva nel 1954 Giulio Carlo Argan. Subito dopo, fu Gillo Dorfles a porre ancor più l'accento sul carattere rappresentativo dell'oggetto industriale e sulla sua "funzione simbolica".

In accordo con la teoria del critico letterario Benjamin, l'avvento della riproduzione seriale, cancella e annichilisce l'identità innata degli oggetti.

Questo non vuol dire però che un oggetto prodotto in serie perda totalmente la sua identità, semplicemente acquisisce differenti livelli di identità.

Sebbene oggi l'oggetto non ha più l'identità del pezzo unico ed irripetibile, esso porta con sé l'identità del designer che l'ha progettato.



Oliver Mourge,
Chauffeuse Djinn, 1965.



Stanley Kubrick,
2001: A Space Odissey, 1968.



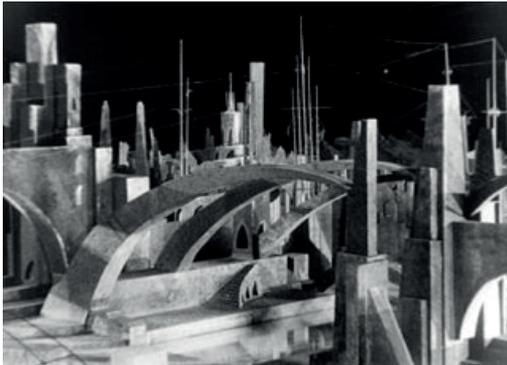
Elio Petri, La decima
vittima, 1965.



Charles & Ray Eames,
Vitra, 1959.



Charles & Ray Eames,
Kaleidoscope Jazz Chair, 1960.



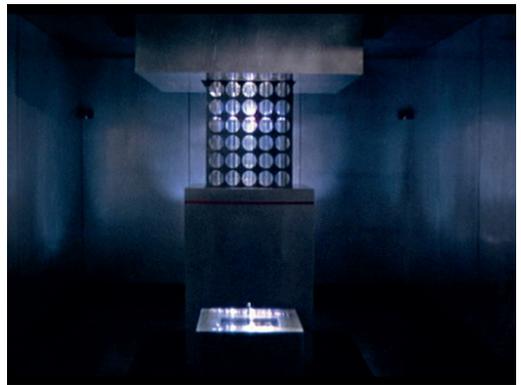
Jakov Protazaon,
Aelita, 1924



Ridley Scott,
Blade Runner, 1982



Studio Azzurro,
Luci di inganni, 2010



Norman Jewison,
Rollerball, 1975

3.4 Oggetti inventati per il cinema

Esiste una categoria di oggetti specificamente cinematografici, ovvero quei dispositivi, macchine, apparecchi creati appositamente per il film.

Oggetti che non esistono nella nostra realtà odierna, ma che potrebbero essere progettati in un futuro.

A differenza delle cose di uso quotidiano, l'oggetto "fantastico", sia esso tecnologico o artistico, non passa inosservato, essendo concepito con una specifica funzione diegetica, al di là della sua funzionalità reale.

Del resto il cinema e il design nascono più o meno nello stesso periodo: la seconda metà dell'Ottocento; epoca in cui si dibattono annose questioni come il primato della macchina rispetto alla manualità dell'artigiano e il primato della tecnica e della funzione nei confronti della forma e della libera creatività. Ciò che lega i due campi è il loro aspetto ontologico, la loro riproducibilità in serie.

3.5 Oggetti animati

Nelle avanguardie storiche l'oggetto viene svuotato del suo valore d'uso e riscoperto in quanto oggetto puramente estetico. Ciò è dato in primo luogo dalla possibilità di decontestualizzarlo, di isolarlo dalla dimensione quotidiana.

I film dadaisti e surrealisti degli anni Venti, ci restituiscono da un lato l'immagine di un oggetto totalmente astratto, ripetuto all'infinito, isolato dal resto nella cornice del singolo fotogramma; dall'altro un calco carico pieno di simbologie, che visualizza una realtà interiore e onirica. Nei film di Léger, Duchamp, Man Ray, Dulac, Buñuel e Dalì, acquistano significati inediti agli occhi dello spettatore: la relazione immediata con altri oggetti; l'esaltazione dei loro valori plastici in una prospettiva temporale.

Nella cinematografia futurista si parla esplicitamente di "drammi d'oggetti cinematografati", che hanno come protagonisti "oggetti animati, umanizzati, oggetti tolti dal loro ambiente abituale". In molti film d'avanguardia gli oggetti perdono la loro dimensione figurativa, vengono cioè trasfigurati, o convivono con immagini di astrazioni geometriche. Nel cinema più surrealista, l'oggetto assume nuove valenze, in relazione al tema dell'eros, del desiderio, dell'inconscio.



Claude Jutra e Norman McLaren, *A Chairy Tale*, 1975

4. Obiettivo di progetto

L'utilizzo dell'oggetto in un film può avere sfumature diverse, a seconda della sua natura e della sua funzione nella scena. Se nella vita reale la presenza degli oggetti non richiede necessariamente una giustificazione, all'interno dell'inquadratura acquista sempre un preciso significato.

L'oggetto insieme alla scenografia ricopre un ruolo apparentemente marginale rispetto a quello degli attori. Invece la loro anima inerte nel cinema può diventare vera e propria materia narrativa, che, manipolata dall'autore, diventa capace di contribuire alla costruzione del senso del film e di orientare l'immaginario dello spettatore.

In questo quadro la collana "Film e oggetti" si propone di esortare lo spettatore a intraprendere una lettura "olistica" delle opere cinematografiche, indagando le funzioni e i significati degli oggetti nei film, per rendere evidente il ruolo che assumono nella scena e nella narrazione cinematografica, diventando elementi chiave della poetica del regista. Il primo volume, dedicato a David Lynch è suddiviso in due parti. La prima "Dipinti in movimento" intende introdurre il lettore alla poetica dell'autore ponendo in evidenza la sua biografia con i suoi riferimenti con il mondo dell'arte. Mentre la seconda "Oggetti di Lynch" restituisce la lettura e le interpretazioni semiotiche delle funzioni degli oggetti nei suoi film, attraverso l'individuazione di cinque categorie di oggetti: l'inutile, Il narrativo, Il simbolico, Il perturbante e Il soggetto, in riferimento alle opere: *Eraserhead*, *The Elephant Man*, *Blue Velvet*, *Wild at Heart*, *Fire Walk with Me*, *Lost Highway* e *Mulholland Drive*.

David Lynch è il primo autore approfondito nella collana editoriale "Film e oggetti" che intende valorizzare e raccontare il ruolo degli oggetti nel cinema d'autore.

Il cinema d'autore può essere letto come espressione dell'animo e delle idee di un regista sulla vita.

Insieme a Lynch, cineasti importanti e internazionali come Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, David Cronenberg, Federico Fellini, Michelangelo Antonioni e tanti altri, hanno arricchito il linguaggio cinematografico esprimendo al contempo una personale visione della vita. Sono legati alle proprie percezioni sensoriali, incanalate a seconda delle personali opinioni poetiche, stilistiche e narrative. Nella dimensione del visivo e all'ordine delle metodologie e degli strumenti dei registi, in loro non esisterà mai un film datato, con il passare del tempo i loro lungometraggi avranno sempre un impatto scardinante delle regole.

La cosa che li accomuna sono gli oggetti carichi di significato: enigmatici, onirici, simbolici, ricchi di suspense e follia. Il potere empatico delle cose, si manifesta soprattutto nel cinema d'autore e in quello sperimentale, dove sia gli elementi architettonici – case, porte, finestre – che gli oggetti quotidiani e non, assumono un aspetto eloquente.



Alfred Hitchcock,
Delitto Perfetto, 1954



David Cronenberg,
eXistenZ, 1999



Stanley Kubrick,
Shining, 1980



David Lynch,
Lost Highway, 1997

5. Caso studio David Lynch

David Lynch è un cineasta in contatto con il cinema d'autore contemporaneo e sperimentale. Ha condizionato cineasti e generi tanto da poter affermare che lui e altri registi stanno influenzando le convenzioni e i codici del cinema contemporaneo. Si riflette sui limiti della visibilità, sul concetto di racconto nell'epoca moderna e post-moderna e di intendere in modo del tutto nuovo il concetto di cinema.

Lynch è un'artista tridimensionale: un cineasta, un pittore, uno scrittore, un musicista e un'artista figurativo. Ha un posto cardinale nella carriera del cinema perché è l'erede principale del surrealismo cinematografico, di quella linea che va da Bunuel e Dalì alla fine degli anni Venti e arriva a David Lynch alla fine degli anni Settanta con i lungometraggi. Lynch rielabora anche tutto ciò che è succeduto in questi 50 anni di storia che sono intercorsi, non solo sondando l'animo umano come fa Bunuel, Dalì e tutti i surrealisti nelle loro opere cinematografiche, ma anche sondando il lato neo dell'America, i suoi luoghi e i suoi personaggi. Il regista ha un atteggiamento non indifferente verso una prospettiva passata della cultura degli anni Cinquanta, dove la televisione, il consumismo e tutto quello che è reduce dalla Guerra Fredda e della bomba atomica diviene mezzo di comunicazione nei suoi film.

Il suo cinema è un cinema che prende la realtà, i luoghi che sente che vive e che frequenta, li fa esplodere e li destruttura per poi farli ricostruire non solo attraverso la logica del sogno, ma soprattutto attraverso un'idea molto più cinematografica e artistica; per cui le associazioni di idee vengono attraverso le associazioni di immagini, immagini che devono essere libere dalle convenzioni della realtà e delle regole cinematografiche. Le idee devono fluire in una sorta di inconscio nello spettatore, dando a queste una forma essenziale.

Hitchcock è un regista inglese degli anni Cinquanta americani, e ha contribuito a costruire le forme di rappresentazione – stilistica e tecnica – cinematografica dell'epoca. Nella poetica di Lynch, dove lo sguardo, l'opacità o la trasparenza del vedere assumono una tale importanza, il canone hitchcockiano sembra essere inevitabilmente presente. Finisce così che, Lynch diventa uno dei più straordinari dissimulatori di Hitchcock del cinema moderno: la vertigine dei protagonisti, tematica e simbolica, si riflette nella messa in scena. Perturbanti e vertiginosi, sono dunque i movimenti di spunto per Lynch dentro gli oggetti, le orecchie, le bocche, i tubi, le strutture rigide, e il materiale presente in entrambi i registi è quello di partenza dove i protagonisti vengono portati a dubitare di ciò che li circonda, secondo comportamenti paranoici e ossessivi.

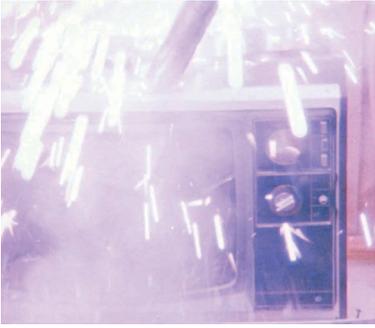


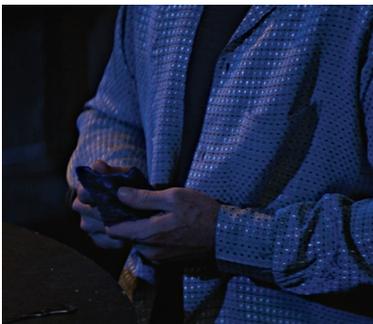
Nella poetica di Lynch, dove lo sguardo, l'opacità o la trasparenza del vedere assumono una tale importanza, il canone hitchcockiano sembra essere inevitabilmente presente. Finisce così che, Lynch diventa uno dei più straordinari dissimulatori di Hitchcock del cinema moderno: la vertigine dei protagonisti, tematica e simbolica, si riflette nella messa in scena. Perturbanti e vertiginosi, sono dunque i movimenti di spunto per Lynch dentro gli oggetti, le orecchie, le bocche, i tubi, le strutture rigide, e il materiale presente in entrambi i registi è quello di partenza dove i protagonisti vengono portati a dubitare di ciò che li circonda, secondo comportamenti paranoici e ossessivi.

La storia del cinema è costellata di creazioni ed esempi di sdoppiamenti di caratteri e identità. Attraverso specchi, ombre, sovrapposizioni di immagini, l'arte visiva ha messo spesso lo spettatore di fronte a visioni inquietanti. Significativi, da questo punto di vista, sono sicuramente film come: *Shining* di Kubrick e *Fire Walk with Me* di Lynch. L'elemento comune ai due film, è innanzitutto l'ambizione di filmare il vuoto. Lo spazio cosmico in Kubrick, le particelle della materia in Lynch. Il "vuoto", certamente non è vuoto ma rimanda alle dimensioni di spirituale. Ad esempio il monolite nero in *2001: A Space Odyssey* con la stanza rossa della Loggia Nera di Lynch, in entrambi i casi assumono la medesima funzione figurativa. Sono figure di passaggi, transiti, traiettorie, sono figure di ciò che si può dire una porta. Il monolite è la porta della scala evolutiva: scimmia/uomo/computer. La stanza rossa è la porta di un campo di forze di n dimensioni in cui andare avanti e indietro

nello spazio e nel tempo. I due registi hanno fatto del perturbante il proprio modello visivo cinematografico, caratterizzando in tal senso la quasi totalità della loro carriera cinematografica. In Cronenberg l'atmosfera di ordine apparente sembra stagnarsi ma si muove invece in un caos sotterraneo dove si mescolano impulsi repressi e bisogni insoddisfatti. Proprio grazie all'immobilità, per certi aspetti familiare dello scenario canadese, il cinema di Cronenberg riesce a valorizzare una componente statica al di sotto della quale si cela il movimento nascosto dei personaggi e delle loro pulsioni ricorrenti. Le paure di Cronenberg sono infettive, provocate dalla sporcizia, dalla tecnologia dilagante che trascina gli uomini dentro uno schermo e li tiene prigionieri delle immagini. Il cinema stesso rappresenta un virus che provoca piacere o terrore a seconda della forza di penetrazione che imprime sulle coscienze e all'interno delle quali si divincola deformando anime e corpi.

Non distante per contenuti e forme espressive è la storia artistica di David Lynch. La sua opera procede di intuizione in intuizione lungo una linea immaginaria soltanto tratteggiata. La certezza consiste nel vederla deviare verso mondi apparenti che diventano reali o verso strutture materiali che invece si sgretolano nell'immaginifico, nel fatuo. Gli elementi quotidiani sono percepiti in maniera ambigua ed emanano quel sentimento angoscioso che pervade protagonisti smarriti e proiettati in luoghi "altri". La riproduzione della realtà e guardare oltre la superficie delle cose.



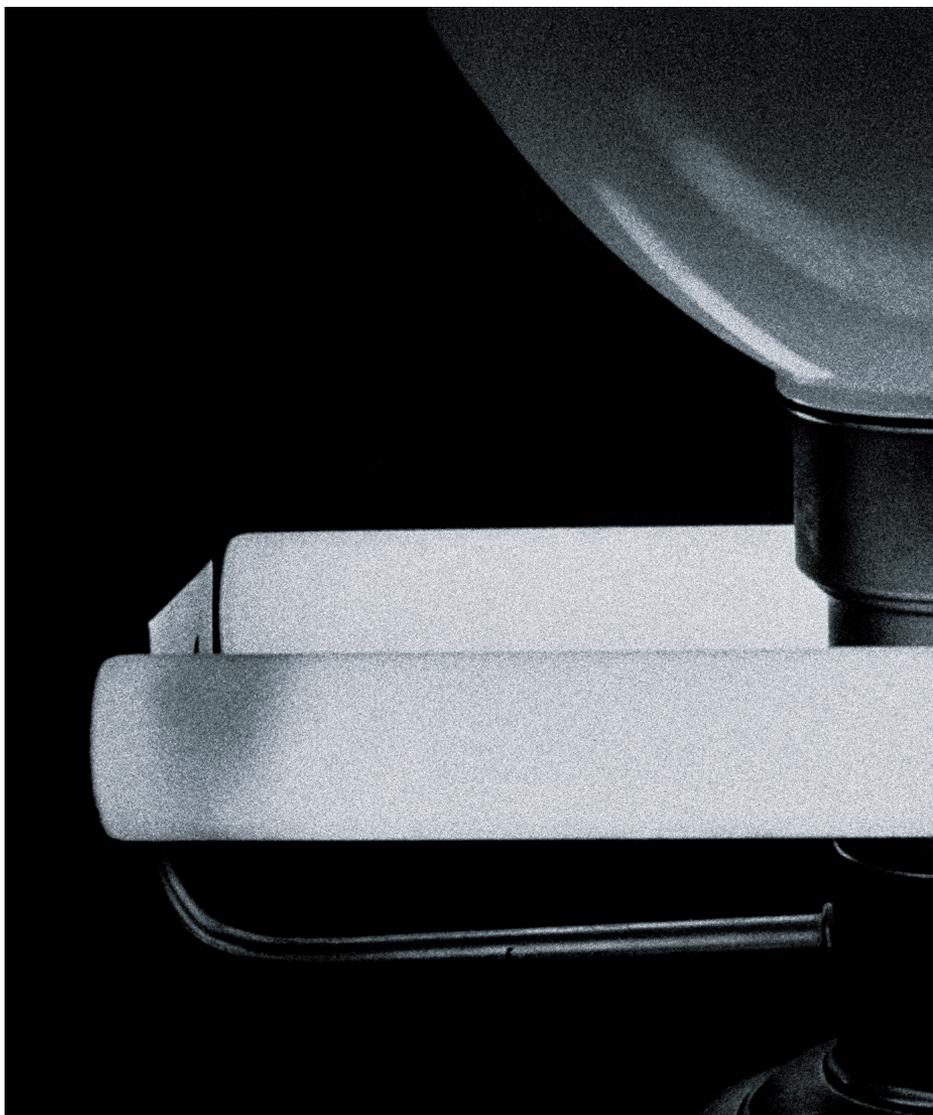


6. Progetto editoriale

Copertina

Retro

270mm



Fronte

220mm

■ C:89 M:69 Y:0 K:0

FILM E OGGETTI

Funzione, ruolo e significazione

— Gotham Bold 52pt
— Avvicinamento 130 em

— Gotham Bold 20pt

VOL. 1
David Lynch

— Gotham Bold 27pt
— Avvicinamento 130 em

6. Progetto editoriale

Pagina tipo

Margine Esterno: 15mm

Margine Interno: 15mm

Margine Superiore: 13mm

Fire Walk with Me

Source Sans Pro Light Italic 9pt

Source Sans Pro Regular 11pt
Interlinea 9pt

Source Sans Pro Light 10pt
Interlinea 14pt

Margine Inferiore: 13mm

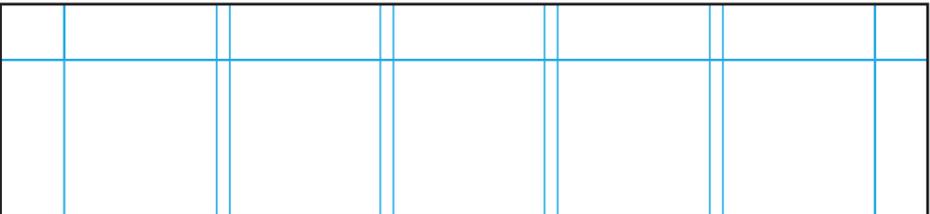
Orologio

L'orologio che scatta l'ora e segna le 10:35.

In questa caso, l'orologio non possiede un significato importante, divide solamente il momento di caos che sta avvenendo nella scena tra Laura Palmer, suo padre e Mike. Sono fermi in macchina aspettando che il semaforo diventi verde per scattare via dalle urla di Mike.

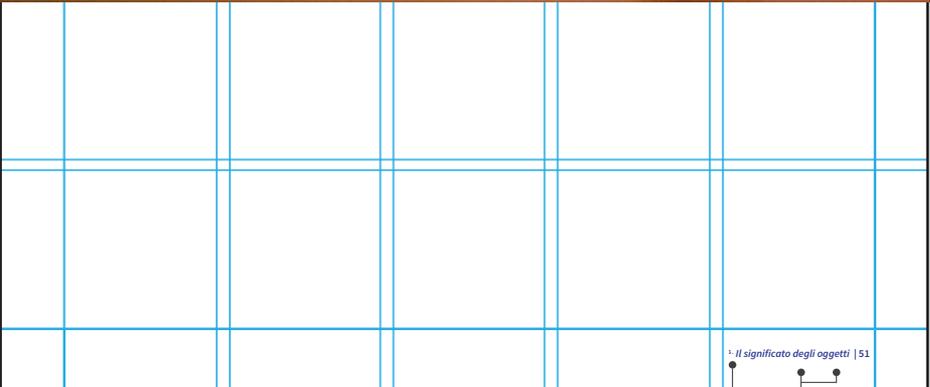


⁴ Il significato degli oggetti | 50



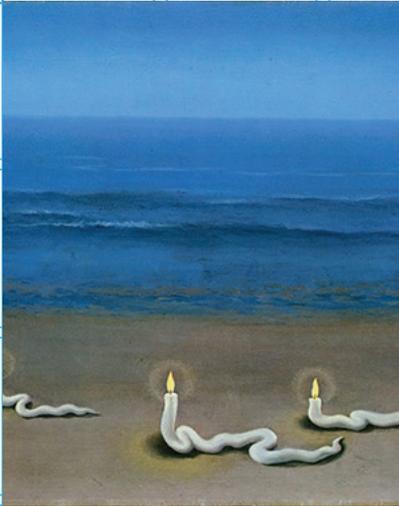
■ C:100 M:95 Y:5 K:0

■ C:0 M:0 Y:0 K:100



Il significato degli oggetti | 51

Source San Pro Semibold 11pt
Source San Pro Semibold Italic 8pt



Meditation, René Magritte, 1937



Eraserhead, David Lynch, 1977

- C:100 M:95 Y:5 K:0
- C:0 M:100 Y:100 K:0
- C:0 M:0 Y:0 K:100
- C:0 M:0 Y:0 K:86

PT Serif Italic 9pt

¹ David Lynch | 23

6. Progetto editoriale

Pagina tipo

Source Sans Pro Light 10pt
Interlinea 15pt

Gli oggetti inutili sono quelli scelti quasi esclusivamente per concorrere alla definizione della scenografia e che e nella narrazione non assumono un fine pratico.



■ C:89 M:69 Y:0 K:0

■ C:0 M:0 Y:0 K:100

● **Gotham Bold 50pt**
Avvicinamento 950 em

● **Source Sans Pro Bold 112pt**

6. Progetto editoriale

Tipologie di carta

Carta trasparente 90gr

6. Progetto editoriale

Tipologie di carta

Carta usomano 120gr

6. Progetto editoriale

Tipologie di carta

Carta martellata 200gr

6. Progetto editoriale

Tipologie di carta

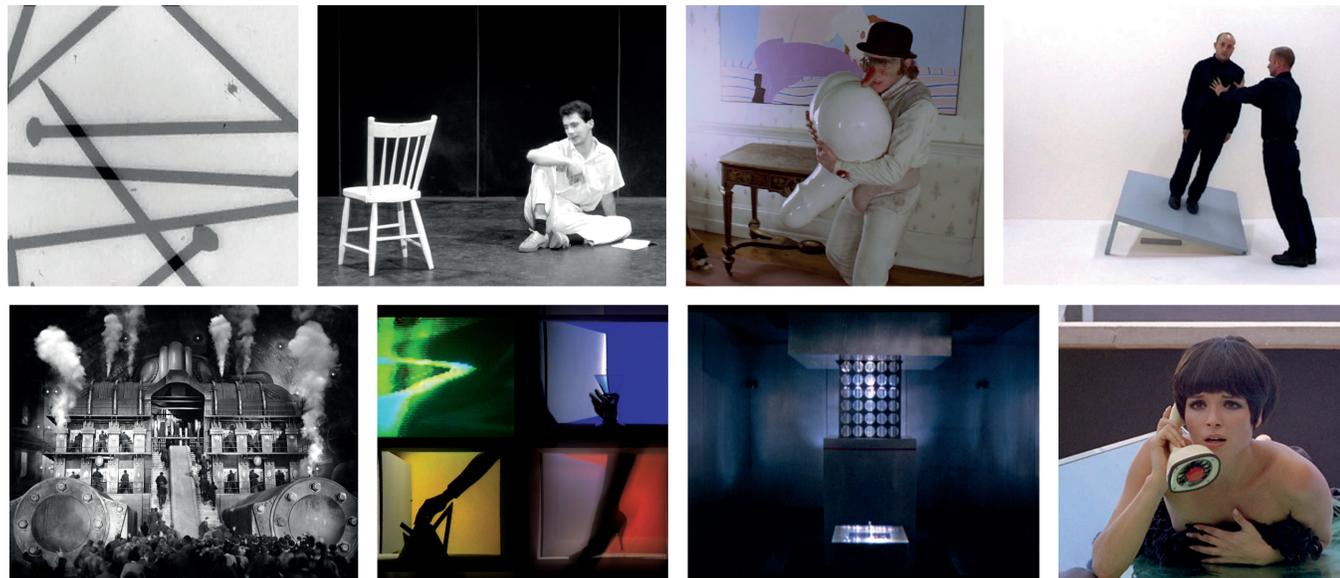
Fogli acetati

FILM E OGGETTI

Funzione, ruolo e significazione

1. RICERCA | SCENARIO DI PROGETTO

RICERCA | DAL CINEMA ESPRESSIONISTA AGLI OGGETTI ANIMATI |



Gli oggetti presenti nei film, così come gli ambienti in cui si muovono i vari personaggi, non sono solo arredi o luoghi scenografici, ma elementi fondamentali della narrazione. La ricerca preliminare si basa sull'approfondimento che concerne diverse categorie di oggetti cinematografici. Partendo dagli oggetti nel cinema espressionista, percorrendo le avanguardie storiche, gli oggetti di design, quelli inventati per il cinema, agli oggetti animati.

OBIETTIVO DI PROGETTO | IL VALORE DEGLI OGGETTI NEL CINEMA |

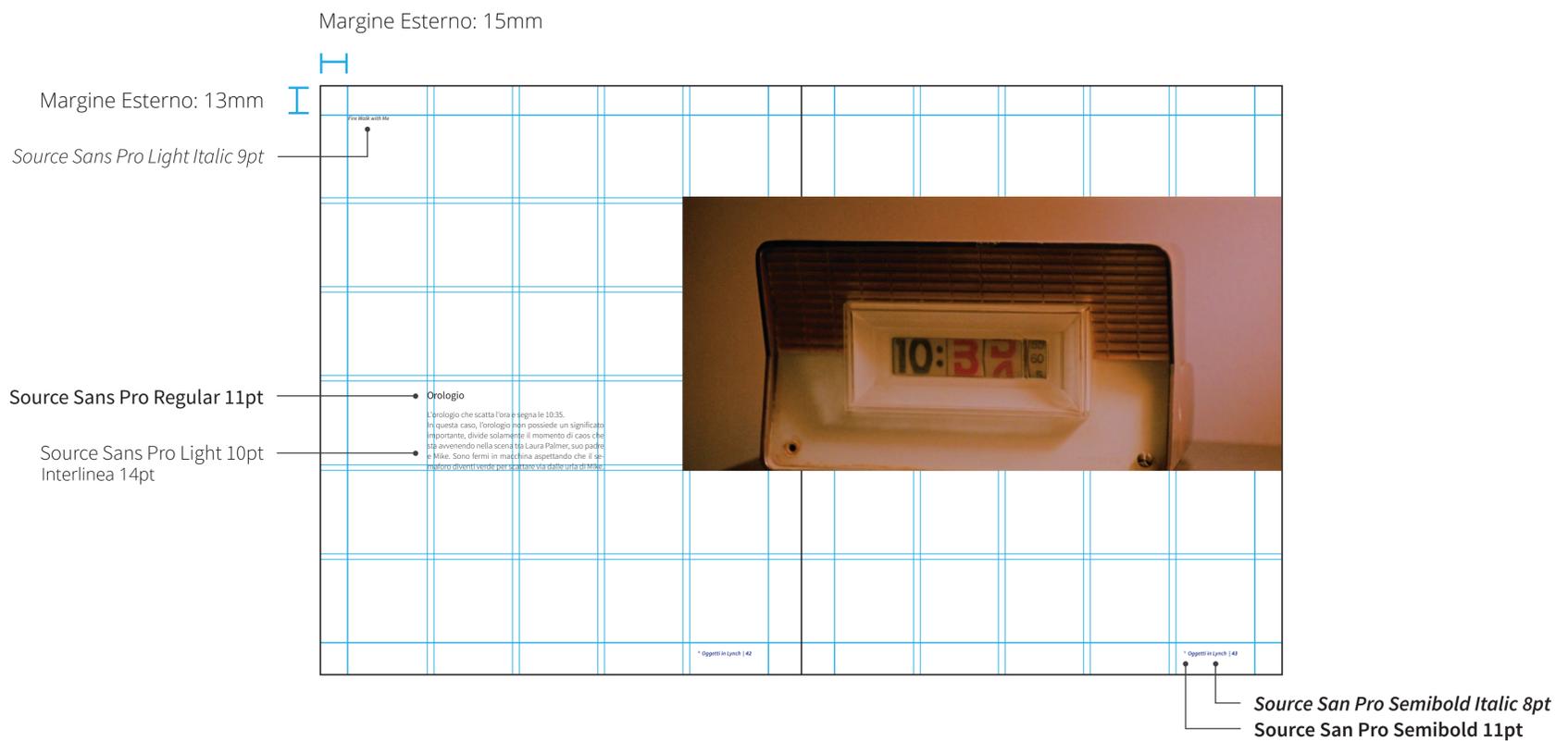
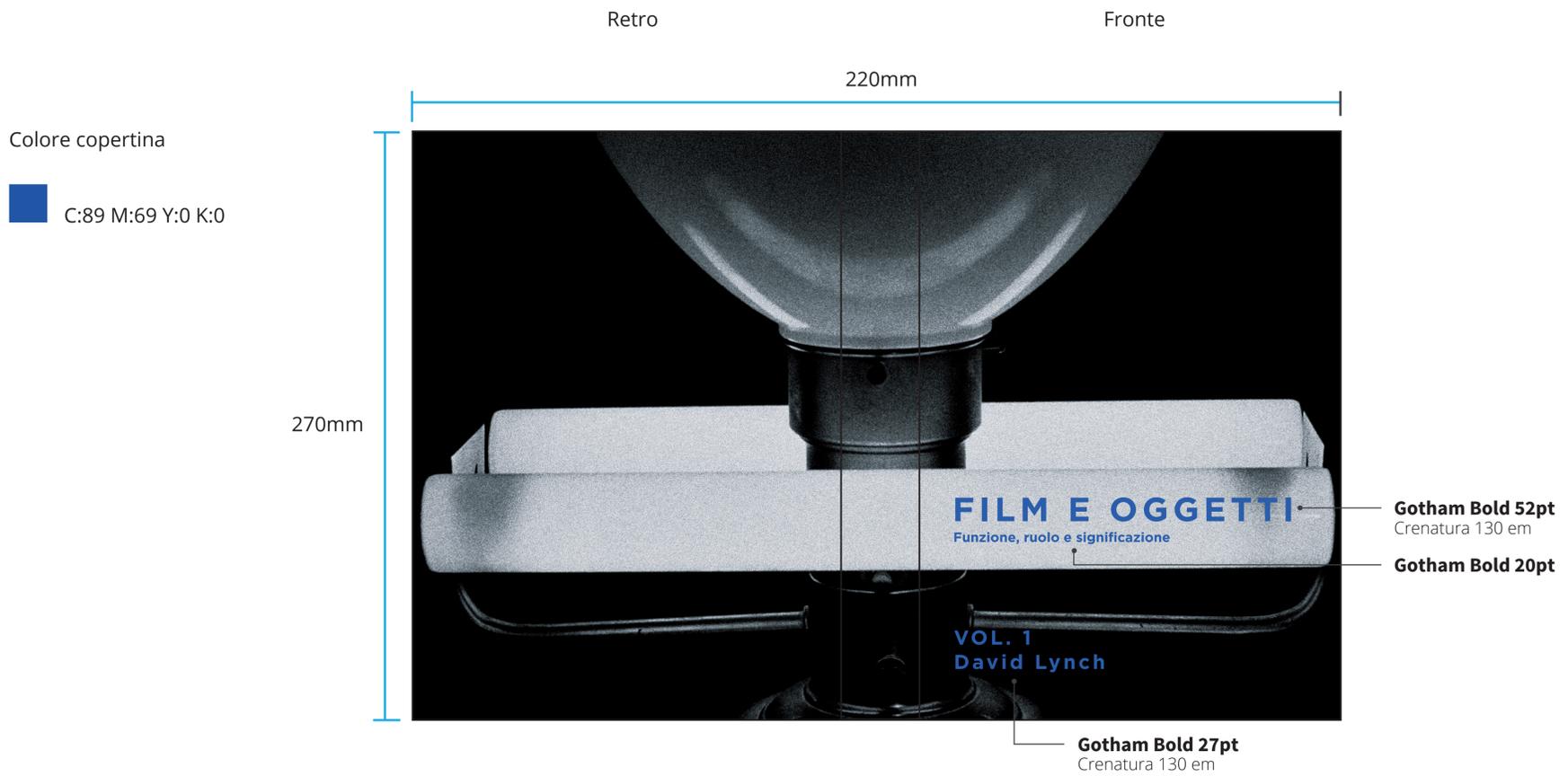


L'obiettivo di progetto è quello di intraprendere una lettura "olistica" delle opere cinematografiche, indagando le funzioni e i significati degli oggetti nei film, per rendere evidente il ruolo che assumono nella scena e nella narrazione cinematografica, diventando elementi chiave della poetica del regista.

CLASSIFICAZIONE | OGGETTI IN LYNCH |



In relazione alle opere: *Eraserhead*, *The Elephant Man*, *Blue Velvet*, *Wild at Heart*, *Fire Walk with Me*, *Lost Highway* e *Mulholland Drive*, sono state individuate cinque specifiche categorie di oggetti: l'inutile, Il narrativo, Il simbolico, Il perturbante e Il soggetto, secondo la funzione prevalente che l'oggetto assume nella narrazione cinematografica.



FILM E OGGETTI

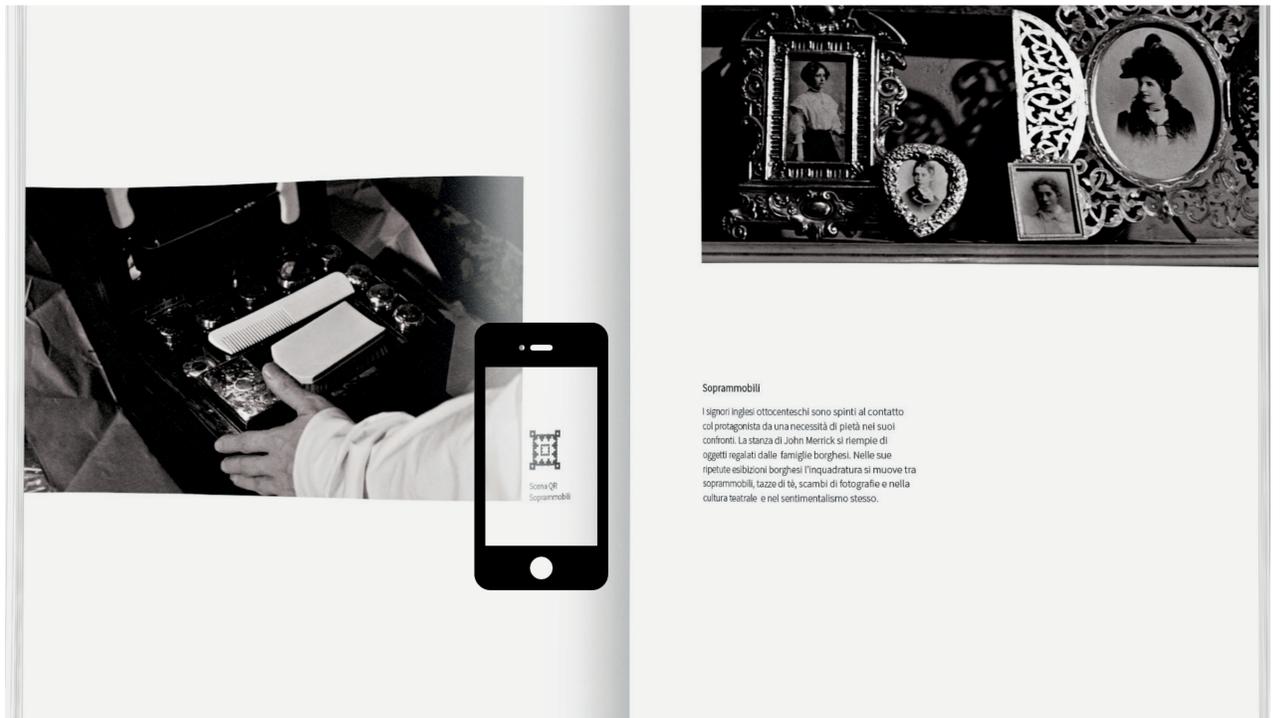
Funzione, ruolo e significazione

3. PROGETTO | PROTOTIPO

CONTENUTI MULTIMEDIALI | CODICE QR |

Si tratta di un codice bidimensionale che permette di accedere, tramite smartphone e tablet, a una serie di contenuti multimediali, scene e sequenze e riguardanti la filmografia di David Lynch presenti nel volume.

Codici QR



INTERATTIVO | IMMAGINI IN MOVIMENTO |

Sono state utilizzate diverse tipologie di carta per dare al volume maggiore dinamicità e interattività. Utilizzando sovrapposizioni di immagini, fustellature, trasparenze e acetati.



Sovrapposizioni



Fustellatura



Trasparenza