

L. PAPA, *Elementi dell'arte della fotografia nel film e il suo orizzonte virtuale.*

L'immagine tende all'infinito e conduce all'assoluto.
ANDREJ TARKOVSKIJ, *Scolpire il tempo*

La fotografia nel film può avere una triplice funzione: la prima e più ovvia è quella di mostrare gli esistenti e contestualizzare la storia (*luce di situazione*)¹; la seconda è quella di definire, mediante determinate scelte formali, l'estetica del film; la terza e meno palese, è quella di evidenziare un valore aggiunto alla storia divenendo essa stessa "agente"² del racconto filmico. Quando la fotografia opera in quest'ultimo modo, abbandona i sensi di una luce di situazione interagendo nel racconto filmico stesso, e quando questo accade, la narrazione acquisisce un potenziamento evocativo e simbolico³ agendo sullo spettatore a livello più o meno inconscio (a seconda della sua sensibilità e della sua coscienza estetica).

Vi sono eccellenti studi che analizzano il rapporto tra cinema e inconscio, ma nell'economia di questa relazione si indicheranno quei valori di studio basilari per una formazione alla teoria e alla prassi della fotografia del film. Non si dà fotografia se non si ha sensibilità al valore culturale della luce proprio per individuarne la sua importanza formativa. In tal senso è impossibile dimenticare come essa sia rappresentata nelle fonti culturali più rilevanti del nostro pianeta quali quelle relative all'occidente e all'oriente. Come non ricordare che il primo *fiat* dell'Essere Divino per creare l'universo è nel dar vita alla luce e come essa divenga il simbolo più alto della conoscenza umana che l'eroe conquista nel mito della Caverna di Platone affrontando tutte le sue prove e scoprire, prima per sé e poi per gli altri, la luce e il suo rapporto con le ombre. Conoscenza e luce, appunto, sono temi che si configurano, in oriente, alla base degli stessi "Veda", e tale termine, come noto, è la base della stessa etimologia latina di "video".⁴

Gli esempi potrebbero continuare, ma nei limiti del nostro discorso indicheremo solo in parte, quei valori tematici e simbolici per i quali si attiva la consapevolezza della produzione creativa dell'immagine in movimento.

Se il lavoro della luce permette la fruizione del film e la sua stessa produzione, allora possiamo considerare la fotografia come il fondamento del film stesso; analogamente lo studio della luce è il fondamento della prassi e della teoria nella fotografia stessa. Alcune tappe significative della storia della sua evoluzione tecnologica costituiscono il *focus* del nostro interesse, perchè con esse il cinema si è reinventato modificando *in toto* la percezione del film sul grande schermo.

¹ Per luce di situazione s'intende l'illuminazione di un ambiente che esclude quelle valenze fotografiche riguardanti la drammatizzazione del racconto.

² Per agente in questo contesto, non si intendono i personaggi: la fotografia diventa agente laddove viene a costituire una variante di valico nella percezione della storia stessa.

³ Nel film *Il Gladiatore* (Ridley Scott, 2000) il grano illuminato da una luce d'oro, che simbolicamente esprime incorruttibilità, accarezzato dalla mano diventa la stessa che illumina il deserto dove egli rinascerà come gladiatore ed è la medesima dell'arena che ambienterà il suo trionfo.

⁴ Ricordiamo nel nostro ambito formativo quanto nella cultura filosofica della Grecia antica (soprattutto per quanto riguarda quella presocratica dei culti misterici) e in quella orientale, la conoscenza sia legata al concetto di luce interiore percepita attraverso una sensibilità non rilegata al senso della vista: notiamo in quale misura la sensibilità per la luce (come stato primordiale) si attivi prima che attraverso gli occhi, attraverso un'innata protensione interiore verso di essa in quanto simbolo di vita. Plinio il Vecchio, d'altra parte, già nel I sec. d.C. affermando l'importanza della vista, dichiarava già un interessante rapporto tra vista-luce-vita: "al di sotto della fronte si trovano gli occhi, la parte del corpo più preziosa e quella che, con l'uso della luce, segna la differenza tra la vita e la morte" (Plinio Il Vecchio, *Naturalis Historia* XI, 52).

Pertanto è utile soffermarsi sul valore di alcuni fondamenti relativi alla composizione nella fotografia analogica che si possono applicare anche nella sua evoluzione digitale e virtuale (il bianco e nero, il colore, la profondità di campo, la temperatura colore) ricordando l'opera di quei registi, per i quali la fotografia è stata fondamentale al fine di apportare esempi significativi del ruolo narrativo della luce.

Verso il valore assoluto del bianco e del nero

Grandi Maestri del cinema, che traiamo da una memoria affettiva, quali Carl Theodor Dreyer, Ingmar Bergman, Alfred Hitchcock, Jean-Luc Godard, Friedrich Wilhelm Murnau, Pier Paolo Pasolini e quanti altri ancora, hanno investito e rinnovato lo studio della fotografia: dalla composizione dell'inquadratura alle modalità di ripresa, dallo studio della luce in sé stessa a quello del colore sfidando di sovente i limiti espressivi imposti dal mezzo.

Talune scelte hanno determinato veri e propri stili cinematografici; altre hanno creato marche stilistiche proprie di alcuni specifici autori.

Soprattutto nel cinema in bianco e nero, la luce determina le tonalità dei neri e di conseguenza la presenza di grigi e bianchi. Sull'interazione delle tonalità si costruisce quella che può definirsi un'illuminazione neutra (quando bianchi, grigi e neri coesistono in ugual misura) o **“marcata”** (quando vi è una predominanza di bianchi o di neri).

Per questo diremo, per esempio, che nei film espressionisti (dove è evidente una predominanza dei neri sui mezzi toni e sui bianchi) l'illuminazione è di tipo “marcato”, tesa a creare un'atmosfera di mistero e spesso volta a generare delle presenze (le ombre) che si evidenziano come veri e propri personaggi sulla scena.⁵ Diversamente, nei film hollywoodiani della stessa epoca⁶ ci troviamo di fronte ad un'illuminazione neutra, dove i mezzi toni donano all'immagine plasticità e una morbidezza sovente enfatizzata dall'uso di filtri *flou* in grado di rendere ancora più labili i confini tra i toni: in questo modo si conferisce all'inquadratura un'atmosfera sognante e di “perfezione”. Un ulteriore esempio relativo all'uso “marcato” della luce è evidente in Carl Theodor Dreyer, sia per lo sbilanciamento nell'uso dei neri (in film ancora vicini alla fotografia espressionista come nel caso di *Dies Irae*) sia nell'uso dei bianchi dove il regista ha evidenziato la propria marca autoriale.⁷



Ricordiamo uno studio svolto in ordine al film di *Ordet* (C. T. Dreyer, 1955) dove “possiamo notare come il regista dopo l'esperienza con Rudolf Maté con il quale ha girato *La Passione di Giovanna d'Arco* (1928) e *Vampyr* (1932) non si sia mai avvalso del medesimo direttore della fotografia evitandone così la forte impronta stilistica a favore della scelta di uno stile fotografico funzionale che differenzi all'andamento di ogni singolo film.

⁵ Nel film *Nosferatu il Vampiro* (F.W. Murnau, 1922) gli agenti si muovono negli spazi angusti e misteriosi di scenografie stilizzate. L'illuminazione laterale e dal basso, mediante una sola fonte di luce, crea lunghe ombre che spesso anticipano la presenza nell'inquadratura.

⁶ Si pensi per esempio al differente uso della luce sul volto di Greta Garbo nel film *Orchidea Selvaggia* (Sidney Franklin, 1929) e sul volto di René Falconetti nel film *La Passione di Giovanna d'Arco* (Carl Theodor Dreyer, 1929): nel primo l'alone di luce sul volto reso dal filtro flou che toglie ogni imperfezione del viso lo rende apollineo; nel secondo la luce espressionista di Rudolf Maté trasfigura i volti dei giudici e di Giovanna rendendoli vere e proprie maschere, dove le orbite diventavano scuri crateri.

⁷ “Se penso a Carl Dreyer, la prima cosa che mi viene in mente sono immagini bianche, gli splendidi primi piani silenziosi”. *I film della mia vita*, François Truffaut, p.62 MARSILIO EDITORI S.P.A., giugno 1989

In *Ordet* quella scelta non si avvale di una “*luce di situazione*”, ma di una luce che interagisce simbolicamente con la narrazione, in un *continuum* di costruzione e decostruzione spazio-temporale, in un alternarsi di eventi in atto ed in potenza a partire dalla sostanza espressiva del film che è data dall’avverarsi di un impossibile, il miracolo che avviene alla fine del film, operato dal protagonista Johannes nel far risorgere, Inger, la cognata morta di parto. *Ordet* (tratto dall’omonima pièce teatrale di K. Munk) è girato in bianco e nero ed è quindi importante analizzare l’uso dei toni e dei contrasti. A tal riguardo possiamo bipartire la pellicola in due segmenti espressivi: il primo relativo all’offuscamento di quella fede religiosa in Dio che porterà al miracolo finale. Un offuscamento rappresentato nell’uso di toni grigi-neri caratteristici delle prime tre sequenze alle quali si contrappone la selezione quasi totale del bianco nella sequenza finale ambientata nella camera ardente di Inger dove trionferà la rivelazione della fede autentica nel darsi della stessa risurrezione. Per quasi tutta la durata di quelle prime tre sequenze la luce bianca è solo una fioca presenza che entra dalle finestre e a volte sembra seguire i personaggi rinviando simbolicamente ad una fede e viene soprattutto dall’esterno di quella casa (dove il protagonista che compirà il miracolo finale si comporta apparentemente come un veggente pazzo). L’uso dei grigi fa emergere la confusione spirituale dei personaggi ed il loro smarrimento, nonché la loro inconsapevolezza in ordine al loro destino salvifico.

Scriva Kandinsky: “Il grigio è silenzioso e immobile. Il grigio è l’immobilità senza speranza. Più diventa scuro, più si accentua la sua desolazione e cresce il suo senso di soffocamento. Se diventa più chiaro, è percorso invece da una trasparenza, da una possibilità di respiro che racchiude una segreta speranza.”⁸ E’ proprio il permanere di toni grigio scuro (tendente al nero) che conferisce alle prime tre sequenze del film una dimensione “claustrofobica”, in particolare nelle scene che rappresentano la casa di Peter il sarto (rappresentante carismatico, nel racconto filmico di *Ordet*, dell’Indre Mission).

Non assistiamo ad un uso particolare di forti contrasti rilevabili soltanto nel rapporto tra interni/esterni, e nello scarto tra le prime tre sequenze del film e l’ultima. In *Ordet* prosegue il mantenimento di quell’equilibrio tonale che Dreyer aveva già selezionato per *Dies Irae*: le ombre non hanno quasi corpo e si dispiegano in modo naturale. Si tratta di un uso del codice fotografico per il quale, rigore formale ed austerità si risolvono in un’apertura spirituale sul finale, dove le coordinate spaziali sono sovvertite nel loro rapporto con gli esistenti. In questo modo, essi risultano decontestualizzati da una referenzialità realistica a favore di una “geografia” spirituale, di una dimensione *altra*. Quest’ultima si evidenzia particolarmente, in “*Ordet*” nella resa espressiva della luce su Johannes e su Maren.

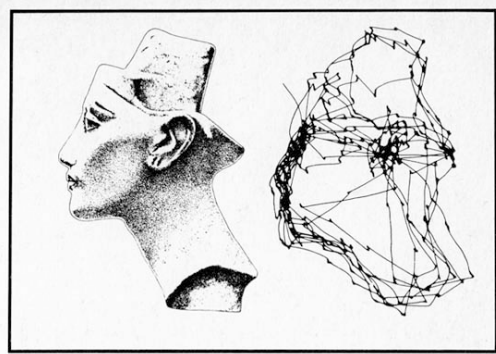


Scriva Kandinsky: “Il bianco ci colpisce come un grande silenzio che ci sembra assoluto. [...] E’ un silenzio che non è morto ma è ricco di potenzialità. Il bianco ha il suono di un silenzio che improvvisamente riusciamo a comprendere. E’ la giovinezza del nulla, o meglio un nulla prima dell’origine, prima della nascita”⁹

⁸ W. Kandinsky, *Lo spirituale nell’arte*, SE, 1989, pag. 67

⁹ Ibidem

Sul piano della percezione del campo visivo ricordiamo l'esperimento di Norton e Stark:



Un esperimento eseguito con un'apposita macchina costruita da Alfred Yarbus: gli angoli e gli spigoli vengono esplorati con particolare attenzione, così come le zone scure. (Da Movimento degli occhi e percezione visiva di David Norton e Lawrence Stark, Scientific American, 1971)¹⁰

Pertanto se l'occhio umano è catturato da spigoli e contrasti, (come si evince dalla raffigurazione) assistiamo, nella sequenza finale di *Ordet* ad un annientamento del campo visivo e del suo valore informativo: l'occhio deve deporre le armi a favore di una tensione diversa, non verso lo spazio, ma verso il tempo, "perché cancellare lo spazio a favore del tempo: rappresenta, una volta ancora, andare dal tangibile verso l'intangibile, dal materiale, verso l'immateriale."¹¹

Pertanto la percezione filmica del bianco e del nero, per prassi e teoria rinvia al fatto che rappresentano eventi assoluti: "il bianco e il nero sono colori assoluti e rappresentano eventi che sono assoluti: se il nero porta chiaramente il vessillo della fine, della morte; diversamente il bianco è simbolo di rinascita, così come il grigio rappresenta invece una situazione statica, di non-scelta: "mentre l'assoluto del nero evolve di preferenza verso gli aspetti ctonii e mortiferi, quella del bianco, con equanime preferenza, evolve verso aspetti eterei e vivificatori. Anche quando è colore della morte, il bianco riflette soprattutto gli aspetti del nuovo inizio."¹²

Gli agenti sono vestiti di nero e verticalizzano lo spazio dove sono assenti completamente le ombre. Tutto ciò è rafforzato dalla dinamica verticale della bara stessa (nera e di sovente in centro campo) dove è deposta Inger, dove la composizione scenica attorno a lei rappresenta la dimensione verticale per eccellenza, rinviando così ad una simbologia che riguarda l'alto: il cielo e la rivelazione del divino. In tal modo è escluso il rapporto orizzontale tra vita e morte (*alias* bianco e nero).

La bara stessa è sempre ripresa dai piedi (soltanto una volta in orizzontale in modo da coprire la parte bassa del campo). In questa sequenza che rappresenta tra l'altro una morte, la passività orizzontale è esclusa come dimensione referenziale e la bara dinamizza il campo circostante unendo l'alto con il basso: quale angolazione di ripresa avrebbe potuto essere più adatta per inscenare il miracolo della resurrezione di Inger se non una bara che non sta per se stessa, ma in funzione di una culla (come dice il poeta Tagore) dove rinasce la vita?!



¹⁰ ERNST A. WEBER, *La Foto*, Cesco Editore, Roma 1982 p. 31

¹¹ F. REVAULT D'ALLONES, *Il cinema come arte*. Ed. Il Castoro, Milano, 2004, p.221

¹² CLAUDIO WIDMANN, *Il simbolismo dei colori*, p 283

Nitidezza e dinamismo

Un ulteriore fattore incidente sulla percezione per la prassi e lo studio dell'immagine è **la nitidezza** ovvero la chiarezza, la pulizia, la lucentezza. Se l'immagine è bianca, ma nitida (diversamente dai bianchi di Dreyer che sono spesso lattiginosi) il bianco assume un aspetto rassicurante in quanto illumina al fine di rendere i particolari e di dare all'immagine un valore non solo estetico, ma anche informativo.¹³

Un esempio di questo tipo di luce lo si può notare nel film *La fontana della vergine* (Ingmar Bergman, 1960). Nelle inquadrature dove il bianco domina si tratta in questo caso del bianco della luce naturale, della luce del sole che tutto illumina in maniera chiara ed omogenea rappresentando la realtà delle cose in maniera oggettiva, realistica ed immediata.

La luce può essere usata anche per creare **dinamismo**: questo particolare uso è per esempio evidente in *Sacrificio* (Andrej Tarkovskij, 1986). In questo caso la variabile in oggetto è **l'intensità**. Egli lavora spesso su inquadrature fisse nelle quali varia l'intensità di luce. In questo modo, laddove il regista opera con quelli che sembrano essere dei veri e propri *still frames*, in assenza di montaggio, viene meno il senso della staticità e si avverte il senso di una presenza: la luce diventa veramente un soggetto agente. "Questa consistenza del tempo che scorre nell'inquadratura, la sua concentrazione, o al contrario, la sua *rarefazione* la chiameremo, per esempio, pressione del tempo nell'inquadratura."¹⁴

In codesta teoria, possiamo notare come sia possibile spazializzare lo scorrere del tempo, prima che attraverso il montaggio, tramite l'inquadratura ovvero lo spazio che riguarda quasi esclusivamente la fotografia.

Esiste un "grado di tensione del tempo che scorre all'interno dell'inquadratura"¹⁵ che è dato dall'importanza di ogni minimo movimento di macchina, ma ancor prima, dalla variazione di luce all'interno del *frame* all'interno del quale si genera una sorta di campo limitato, di porzione recintata di visibile che svela una minima parte di realtà, per poi nascondere la massima parte.

E' da questa naturale caratteristica dell'immagine (sia pittorica, che fotografica che cinematografica) che si genera una tensione che porta a voler conoscere quello che esiste oltre la porzione di spazio mostrata nell'inquadratura. Ora, se nella fotografia e nella pittura, sappiamo a priori che null'altro ci sarà rivelato oltre la porzione di realtà mostrataci, diversamente nel cinema questa certezza sfuma.

Tornando a Tarkovskij: la sua predilezione per l'inquadratura lo porta a dare una grande importanza a quello che è il ritmo (come lui stesso lo definisce) dell'immagine.

In *Sacrificio*, l'attento studio del tempo all'interno delle singole inquadrature è particolarmente evidente: ricordiamo quella che comprende il letto del bambino.

¹³ Il valore informativo di un'immagine è generato dalla quantità di elementi visivi e dal rapporto fra il contenuto di ciò che viene mostrato e dal patrimonio di conoscenze ed esperienze di chi le osserva. Una maggior quantità di elementi necessita maggior attenzione ed interpretazione mentre una minor quantità di elementi nell'immagine ne semplifica la lettura. Tuttavia, il valore informativo di una fotografia non è solo determinato da fattori quantitativi, ma anche qualitativi: un'immagine sfocata, mossa o poco nitida necessita di maggior sforzo da parte dell'occhio; mentre un'immagine nitida, fornendo molti dettagli, ne richiede molto meno.

¹⁴ ANDREJ TARKOVSKIJ, *Scolpire il tempo*, Ubulibri 2002, pag 110

¹⁵ Ibidem



In questo caso il quadro è fisso, tutto sembra immobile, ma si muove la tenda dalla quale proviene l'unica fonte di luce e il cui movimento genera variazione. Tarkovskij parla spesso di "immagine", di "brani", ovvero di inquadrature, definendole come degli *haiku*¹⁶ giapponesi: brevi, concise e portatrici di significati tanto assoluti quanto inafferrabili.

La trasformazione è tutta all'interno dell'inquadratura (e non nel montaggio) il cui modo di realizzarla è altamente ermetico (proprio come l'*haiku*) ed è atto a produrre sensazioni più che concetti veri e propri, il fine è l'atmosfera: l'altrove oltre la narrazione diventa una conquista espressiva.

In un'intervista Giuseppe Lanci, il direttore della fotografia di *Nostalghia* (Andrej Tarkovskij, 1983) dà una precisa definizione di *fotografia dinamica*: "Andrej mi disse che il cinema utilizzava il tempo come elemento narrativo, mentre la fotografia di norma resta costante durante tutto l'arco di una sequenza. La fotografia dinamica sfrutta proprio il tempo per dare una consistenza diversa al film. Un esempio è nella natura con le condizioni atmosferiche: se in una giornata nuvolosa ad un certo momento esce il sole si modificano le condizioni di luce."¹⁷

IL COLORE

Se un film in bianco e nero depone (fotograficamente parlando) tutte le proprie potenzialità su fattori quantitativi e qualitativi derivanti dal bianco e dal nero (e di conseguenza dai mezzi toni), il film a colori possiede ulteriori e diverse potenzialità.

Il colore infatti ha una forza psichica che non stimola solo il senso della vista, ma anche gli altri sensi e questo per un principio associativo.

Kandinsky lega fortemente l'anima al corpo e la vista agli altri sensi, così che in questa comunicazione continua, gli effetti generati da forme e colori producono nel fruitore nuove e personali sensazioni. Egli parla di "*principio di necessità interiore*" che così definisce: "E' chiaro che l'armonia dei colori è fondata solo su un principio: l'efficace contatto con l'anima."¹⁸

Per comprendere l'uso del colore in un film possiamo prendere in considerazione un'inquadratura, una scena o l'intero film. Vi sono casi nei quali l'evidenziazione dei colori può risultare da un processo puramente casuale¹⁹; all'opposto quando non lo è, la loro variazione è altamente studiata, pertanto dobbiamo porci delle domande sulla loro influenza a livello percettivo.

Vi sono film la cui fotografia si muove sull'insistenza di un solo colore o di pochi colori, sulla loro variazione d'intensità e tonalità; altri sullo spostamento ed alternanza di colori caldi e freddi.

Nel cinema delle origini (quando i fotogrammi erano colorati mediante colorazione a mano, tecnica a *pochoir*, tintura, viraggio e imbibizione) il valore simbolico ed emozionale dei colori era già stato

¹⁶ La poesia *haiku* è caratterizzata da una semplicità estrema: formata da un'unica terzina conserva un carattere tanto semplice quanto ermetico, dunque interpretabile in diversi modi.

¹⁷ Giuseppe Lanci in un'intervista di Roberto Aita, "Giuseppe Lanci: le forme della luce", 30 Novembre 2001, http://horsechamp.qc.ca/new_offscreen/lanci.2.html

¹⁸ W. KANDINSKY, *Lo spirituale nell'arte*, SE 1989 p. 46

¹⁹ Emblematica, per esempio, quando l'uso della macchina da presa avviene come in *Lisbons Story* (Wim Wenders 1994) quando Winter riprende con la macchina buttata dietro alle sue spalle.

preso in considerazione, tant'è che vi era un vero e proprio codice per il loro uso. Essi determinavano condizioni ambientali o stati emotivi: il fotogramma blu indicava la notte, il rosso poteva indicare la collera e così via. Prendendo nuovamente in considerazione *Sacrificio*, la pellicola fu sottoposta a riduzioni cromatiche che desaturarono il colore fino al sessanta per cento, procedimento che oggi sarebbe molto veloce e consisterebbe in una semplice regolazione in post-produzione digitale. L'effetto finale è l'abolizione di ogni colore caldo così che, per l'intero film persistono toni freddi dal verde al blu, che rimandano (sia psicologicamente sia per significato) alla natura, al pensiero, alla riflessione e alla spiritualità: temi cardine dell'intero film. Tra i tanti registi che hanno fatto dell'uso dei colori freddi la propria cifra stilistica possiamo considerare Aki Kaurismäki, compositore di drammi gelidi e grotteschi i cui scenari deserti di periferia variano tra la gamma dei blu e del viola. Le tonalità intenzionalmente scelte accentuano la solitudine dei personaggi e la loro desolazione interiore.

Simbolicamente “[...] il blu ci solleva sulle ali della fede verso le infinite lontananze dello spirito. [...] Quando il blu diviene fosco, richiama la superstizione, il timore, l'abbandono e il lutto, ma resta sempre un simbolo del soprannaturale, del trascendente”²⁰

La de-saturazione del colore può riguardare tutti i colori di un fotogramma o solo alcuni. Se per esempio prendiamo in considerazione la celebre scena della bambina col cappottino rosso in *Schindler's List* (Steven Spielberg, 1993) possiamo osservare l'esito di un procedimento di de-saturazione selettiva. Il film si sviluppa nell'alternanza di scene in bianco e nero e a colori. Nel caso delle inquadrature della deportazione, è stato desaturato l'ambiente circostante eccetto il cappotto rosso della bimba che viene così evidenziata tra la folla di deportati: da questo momento in poi la folla diviene sfondo e lo spettatore è portato a seguire la piccola protagonista. Sempre in merito allo studio del colore, considerando la storia del cinema, gli esempi potrebbero essere molteplici, ma da una memoria affettiva si cita l'uso psicologico e narrativo del colore in *Sussurri e Grida* (Ingmar Bergman, 1972) dove i colori sono prioritariamente tre: il rosso (utilizzato per le ambientazioni) che esprime l'anima, il bianco (per lo più presente negli oggetti d'arredo e decor: tovaglie, letti, costumi) che rappresenta la vita e la purezza, e il nero (veicolato dalle vesti alla fine del film e dal mobilio) che esprime il lutto.

Sulla variazione di saturazione e d'intensità si gioca tutta l'espressività resa dai colori, ma c'è un'altra questione da considerare: la percentuale di questi tre colori presente nelle singole inquadrature. A seconda che nell'inquadratura vi siano più elementi bianchi o neri, il rosso di sfondo acquisisce diverso valore: infatti il rosso tende a caricarsi di valore positivo o negativo a seconda della quantità e della qualità di luce che assorbe.²¹ Nel caso dell'illuminazione a lume di candela si carica di ombre e di nero (sono i momenti simbolici di offuscamento della ragione); mentre nel caso della luce diurna diviene vivo e vitale. “Il rosso è un colore dilagante e tipicamente caldo, che agisce nell'interiorità in modo vitalissimo, vivace e irrequieto, dimostra un'energia

²⁰ J. ITTEN *Arte del colore*, IL SAGGIATORE 1982 p. 88.

Ricordiamo come, anche in un film di mercato come *Matrix* (Lana e Andy Wachowski, 1999) possiamo evincere un lavoro sui colori freddi dove le tonalità dei blu prevalgono e dinamizzano il grigio della navicella Nabucodonosor che ambienta il punto di vista sulla verità di Matrix scoperta dal protagonista. Analogamente questo accade in *Avatar*, dove gli Avatar e i Na'vi sono di colore azzurro blu e rinviano simbolicamente, sia per grandezza che per selezione cromatica di colore, agli Atlantidei. A conferma ricordiamo la nota affermazione di C. G. Jung che è ormai di casa su web: “non preoccupatevi se non conoscete i miti o simboli: loro conoscono voi”.

²¹ “L'occhio e la mente possono giungere a un'esatta percezione soltanto per confronto o per contrasto. Il valore di un colore può perciò essere valutato solo in rapporto con i cosiddetti colori negativi come il nero, il bianco, il grigio, o con altri colori. J. ITTEN *Arte del colore*, IL SAGGIATORE 1982 p. 88

immensa e quasi consapevole. In questa agitazione e in questo fervore introversi, poco rivolti all'esterno, c'è per così dire una maturità virile.”²²

Se nei film erotici di genere il rosso tende ad euforizzare sensualmente gli agenti stessi, in *Sussurri e Grida* quel colore così dominante in tutto il film rinvia alla drammatica e angosciante interiorità delle protagoniste stesse, facendo implodere i loro sentimenti in quei silenzi espressivi di primi piani che Bergman trasforma in veri e propri eventi.

Lungo tutto il racconto filmico di *Sussurri e Grida* si può avvertire simbolicamente l'effetto epidermico del caldo e del freddo, il contatto e la distanza tra gli agenti, la loro vita e la loro morte. Esemplicative sono le sequenze relative a due cene: di Karin e il marito e di Karin e la sorella Maria, dove gli obiettivi creano una distanza che supera lo spazio del racconto: Sven Nykvist (direttore della fotografia della maggior parte dei film di Ingmar Bergman) fa calare una luce forte e fredda al centro della tavola, luce che rinvia ad una visibile cortina di ghiaccio tra le due coppie. Queste due scene sono le uniche nelle quali la presenza del rosso è assente, al contrario sono dominanti i toni freddi che evidenziano la funzione narrativa delle scelte cromatiche atte a mettere in evidenza l'incapacità di comunicare degli agenti tra loro. In questo caso non si tratta né di desaturazione dei colori, né di scelta di colori freddi; bensì di un raffreddamento della luce. Mentre nella riduzione cromatica alcuni colori dello spettro vengono completamente meno; nel raffreddamento della temperatura colore, tutti i colori sono presenti, ma assumono la loro tonalità contaminata dai blu. La luce, infatti, ha una *temperatura colore* misurabile in gradi kelvin, la cui variazione può far spostare tutta la gamma delle tonalità verso il rosso o verso il blu, producendo così immagini calde o fredde.



LA FOTOGRAFIA DIGITALE

L'avvento della fotografia digitale ha apportato dei cambiamenti sia nel modo di realizzare le immagini sia nei processi di percezione. Le caratteristiche fotografiche soggette a maggior mutamento sono state quelle della saturazione cromatica (intensità delle tonalità di colore) e della profondità di campo (nitidezza dei piani davanti e sul fondo dell'oggetto messo a fuoco).

L'evoluzione dalla fotografia analogica a quella digitale ha indotto ad un cambiamento di percezione dei colori abituando a toni sempre più vividi e lontani dal realismo cromatico, cambiando il modo di vedere il mondo.²³

²² W. KANDINSKY, *Lo spirituale nell'arte*, SE 1989 pp. 67-68

²³ Nell'ambito di varie ricerche personali ho potuto sperimentare in prima persona il momento di passaggio dalla ripresa e dalla stampa analogiche a quelle digitali.

La maggior parte delle persone non accettavano più che un prato fosse semplicemente verde come lo vediamo, ma che fosse verde smeraldo. Quanto agli incarnati delle persone, abituati alla tonalità rosea/magenta del digitale, il colore degli incarnati reali venivano definiti "smorti". Per quest'ultimo caso sarebbe interessante analizzare il concetto in relazione alle considerazioni di André Bazin sul rapporto tra fotografia e morte: se le conquiste tecnologiche dell'arte hanno svolto il loro primo corso nell'intento di produrre un doppio della realtà, per un "bisogno della psicologia umana di difendersi contro il tempo e fissare quindi artificialmente le apparenze carnali dell'essere per strapparli alla morte e ricondurlo alla vita" (A. Bazin, *Ontologia dell'immagine fotografica*, Il complesso della mummia, 1945), possiamo dire che con le nuove conquiste tecnologiche (analogamente a quanto è successo anche nella storia dell'arte) vi sia un procedimento inverso tale per cui l'uomo costruisce una realtà più colorata e vitale per poi identificarvisi? Era il 1999. Oggi, quella che stava divenendo un'abitudine è diventata la consuetudine: se provate a guardare una fotografia stampata con procedimento analogico avrete sempre la percezione che manchi del colore, che

Inoltre, la possibilità di operare a maggiori latitudini di posa²⁴ (rispetto a quanto consentiva la pellicola, anche la più sensibile) ha dato la possibilità di creare immagini particolareggiate persino in difficili condizioni di illuminazione, di poter aumentare la profondità di campo approdando così ad un iperrealismo di sovente artificioso.

Se pensiamo ad esempio, in ambito di post-produzione, alle potenzialità del software HDR (*High Dynamic Range*) ne viene che, il sovvertimento di ogni regola del fuoco in relazione alla prospettiva crea un vero e proprio corto circuito nelle nostre abitudini percettive. L'HDR, com'è noto, funziona tramite elaborazione numerica di tre immagini del medesimo soggetto realizzate con esposizioni differenti e nello specifico: un'immagine sottoesposta, una con giusta esposizione, una sovraesposta. Questo permette di sintetizzare i particolari che emergono dalla differente esposizione generandone una quarta.

Ovviamente, di pari passo alla fotografia, il cinema si è mosso in questa direzione, sia per motivi economici sia per nuove esigenze espressive.

Nel 1995, a Copenaghen, viene redatto il Manifesto "Dogma 95"²⁵ quale affermazione del mezzo digitale in relazione alla ricerca sul linguaggio cinematografico. Nel 1998, in seguito alla proiezione di *Dogme#1 (Festen)* di Thomas Vinterberg e di *Dogme#2 (Idioti)* di Lars Von Trier, il film realizzato interamente con mezzi leggeri (Camera DV con risoluzione 720x576) fa ufficialmente ingresso nelle sale cinematografiche operando in qualche modo una sorta di valorizzazione del video analogico (VH-S) che dalla sua nascita non era stato mai preso in considerazione in ambito cinematografico: la facilità, da parte del mezzo digitale, di assemblare materiale proveniente da fonti diverse (ad esempio fotografie, riprese realizzate in VH-S, Super8 e pellicola) porta sul grande schermo film di qualità eterogenea.

manchi di vitalità (mentre un occhio attento può considerare la maggior qualità data da un maggior numero di sfumature e di particolari, soprattutto nei mezzi toni.)

²⁴ Com'è noto la latitudine di posa è la capacità dell'emulsione di una pellicola fotografica di accettare gli errori di esposizione (sottoesposizioni o sovraesposizioni). La latitudine di posa (intesa come espressione prestazionale) è quella che permette di sovra o sottoesporre un'immagine (o una ripresa) perdendo il meno possibile nel dettaglio. Alcuni esempi importanti sono quelli del controllo estremo, della sottoesposizione e non ultimo del "rumore video" che non è altro che l'effetto neve o "sgranatura" come quella delle stampe fotografiche realizzate con pellicole di alta sensibilità.

²⁵ Qui di seguito il Manifesto:

- *Le riprese vanno girate sulle location. Non devono essere portate scenografie ed oggetti di scena (Se esistono delle necessità specifiche per la storia, va scelta una location adeguata alle esigenze).*
- *Il suono non deve mai essere prodotto a parte dalle immagini e viceversa. (La musica non deve essere usata a meno che non sia presente quando il film venga girato).*
- *La macchina da presa deve essere portata a mano. Ogni movimento o immobilità ottenibile con le riprese a mano è permesso. (Il film non deve svolgersi davanti alla macchina da presa; le riprese devono essere girate dove il film si svolge).*
- *Il film deve essere a colori. Luci speciali non sono permesse. (Se c'è troppa poca luce per l'esposizione della scena, la scena va tagliata o si può fissare una sola luce alla macchina da presa stessa).*
- *Lavori ottici e filtri non sono permessi.*
- *Il film non deve contenere azione superficiale. (Omicidi, armi, etc. non devono accadere).*
- *L'alienazione temporale e geografica non è permessa. (Questo per dire che il film ha luogo qui ed ora).*
- *Non sono accettabili film di genere.*
- *L'opera finale va trasferita su pellicola Academy 35mm, con il formato 4:3, non widescreen. (Originariamente si richiedeva di girare direttamente in Academy 35mm, ma la regola è stata cambiata per facilitare le produzioni a basso costo).*
- *Il regista non deve essere accreditato.*

Tra i dieci punti del manifesto non si fa accenno ad alcuna velleità artistica né autoriale, la fotografia non è presa minimamente in considerazione, anzi, ne è quasi bandita.

In termini espressivi questo passaggio si è mosso di pari passo con quella che è stata una vera e propria evoluzione della società in rapporto all'immagine. In un contesto sociale che si presenta sempre più instabile, in movimento, ecco la modalità narrativa del digitale: una modalità che fa del racconto destrutturato una componente vitale del proprio universo espressivo, piena di contaminazioni tra mezzi, veloce e ripetitiva.²⁶ Se pensiamo a film come *"Inland Empire"*, (David Lynch, 2006) ne viene che la narrazione procede destrutturando la logica implicativa degli eventi mediante immagini realizzate ora in pellicola, ora in digitale. In questo caso, l'intento è stato certamente quello di costruire una narrazione che cancelli le distanze tra temporalità reale e temporalità onirica; tuttavia, quando non è la stessa dimensione del sogno a voler essere rappresentata, questo tipo di narrazione appare spesso disordinata, senza nessi, dove il rinvio delle immagini tende ad annullarsi tautologicamente approdando al rischio di un appiattimento delle potenzialità espressive del linguaggio cinematografico.²⁷

Tutto ciò è particolarmente evidente per esempio in *The Antichrist* (Lars Von Trier, 2009). Si tratta di un'anti-narrazione tesa all'iperbolizzazione di eventi violenti, alla fotografia voyeuristica che tutto mostra e nulla lascia all'immaginazione.²⁸ Così, la ricchezza simbolica insita nel rapporto tematico Donna /Natura sfuma, lasciando spazio ad immagini che, nella loro selezione espressiva, tendono a negare un fuori campo affermando così il loro aspetto tautologico. In tale contesto la dedica nel Prologo del film ad A. Tarkovskij si evidenzia totalmente gratuita e fuori luogo per un verso e per l'altro, un'ironia con declinazioni grottesche.

Nel cinema così inteso, il tempo subisce una dilatazione tale per cui gli eventi e le immagini si "smarriscono" in una sorta di vortice disorientante che mina continuamente l'unità narrativa del racconto filmico. In un certo senso è come se l'assenza di un limite dettato dal supporto (la pellicola) abbia creato in qualche modo le condizioni affinché non si presti più una certa attenzione all'economia del film. Inversamente se prendiamo in considerazione opere cinematografiche come *il Faust* (Aleksandr Sokurov, 2011) fotografato da Bruno Delbonnel (medesimo fotografo di *Harry Potter e il principe mezzosangue* (David Yates, 2009) e *di Big Eyes*, Tim Burton, 2014) possiamo riconoscere come il nuovo mezzo digitale sia stato utilizzato in ordine ad un sapiente valore artistico del linguaggio cinematografico: la fotografia, esito evidente di un attento lavoro di *compositing*²⁹ e *computer grafica*³⁰ potenzia la visionarietà di un regista già avvezzo ad un uso sperimentale dell'immagine³¹ dove quest'ultima non mina la compattezza narrativa, ma la amplifica. In questo senso il digitale fornisce a Sokurov (le cui opere hanno sempre avuto forti implicazioni con la pittura) nuovi "pennelli" e colori per fare cinema.

²⁶ "Nella multinarratività di *Inland Empire* si ritrovano infine tracce manifeste della nostra contemporaneità. La componente multimediale risulta predominante con richiami al ruolo della televisione, delle sit-com, di internet." D. Brotto, *Trame Digitali*, Marsilio Editori, 2012

²⁷ Si tratta di una delle naturali conseguenze dell'abitudine alla fruizione dell'ipertesto, ovvero quell'abitudine di prelevare notizie in modo casuale, slegate dal proprio contesto.

²⁸ "La bufera di fotografie palesa un'indifferenza verso il significato reale delle cose che mostra" Siegfried Kracauer, *Photography in critical Inquiry*, p 432

²⁹ Per *compositing* s'intende assemblamento nella stessa inquadratura di elementi visivi che provengono da fonti separate e differenti (fotografie, immagini di quadri, riprese video da diversi supporti ecc...) affinché appaiano parti dello stesso quadro. Il primo rudimentale lavoro di *compositing* tramite esposizioni multiple e un particolare montaggio può essere evidenziato nell'opera di Georgers Méliès (1861-1938); nella famosa resa di memorabili paesaggi fantastici.

³⁰ S'intende per *computer grafica* la manipolazione digitale dell'immagine.

³¹ Pensiamo a *Moloch* e alla sua colorazione che, mediante l'applicazione di filtri, rimanda ad un'epoca storica che, testimoniata da fotografie o cartoline, siamo abituati ad immaginare nelle tonalità del seppia o del bianconero.

Il passaggio dall'analogico al digitale ha investito anche i modi di ripresa e, ad un oculato uso degli obiettivi fissi, è stato sostituito un uso dello zoom che subentra ai movimenti di macchina.³² Tradizionalmente, soprattutto per quanto riguarda registi particolarmente attenti alla fotografia, i movimenti di macchina e gli obiettivi fissi erano preferiti all'uso dello zoom in quanto permettevano riprese più luminose ed armoniose.³³

FOTOGRAFIA VIRTUALE

«Adesso lo specchio è rotto. È tempo che i pezzi comincino a riflettere»
L'ora del lupo di Ingmar Bergman (1966)

Lo schermo cinematografico è stato di sovente paragonato ad un grande specchio dove lo spettatore si può identificare e compiere un vero e proprio viaggio.

In *Orfeo* (Jean Cocteau, 1949) la Morte attraversa lo specchio indossando dei guanti e approda in un altro mondo, nel regno dei morti.

Oggi lo spettatore ha attraversato lo specchio per approdare a mondi la cui realizzazione è parzialmente o completamente virtuale e i cui elementi sono stati costruiti tramite l'utilizzo di algoritmi.

Il cinema, attraverso una fotografia inter attraverso una finestra sul mondo, il referente era sempre dato dal profilmico. Mediante il digitale il profilmico catturato dalla fotografia nel film viene trasferito in un computer che lo elabora distruggendo in questo modo la valenza di "finestra sul mondo" del cinema.

Tuttavia è soltanto attraverso l'immagine virtuale³⁴ che l'immagine filmica diventa autonoma dal profilmico perché totalmente costruita mediante calcoli algoritmici.

Si tratta di un'immagine creata ex-novo tenendo conto di quello che è il patrimonio visivo dell'uomo (la prospettiva, la luce, le ombre, i movimenti) ma con l'intento di amplificarlo, apportando una nuova esperienza visiva attraverso la creazione di nuovi mondi dei quali lo spettatore è invitato a prendere parte. E' molto importante considerare la commistione tra patrimonio visivo ereditato dalla storia della fotografia e creazione di realtà virtuali che la superano, evidenziando un potere espressivo che si sviluppa giorno per giorno in maniera esponenziale.³⁵

Il fatto non utilizzare più il pro filmico per il darsi dell'immagine cinematografica è avvenuto da tempo: si pensi al cinema di animazione nei film di Disney tuttavia se in questo caso i personaggi sono totalmente fantastici e si muovono in maniera innaturale; diversamente nel cinema virtuale la

³² Gli obiettivi possono essere catalogati a grandi linee in tre grandi famiglie: i grandangoli (angolo di campo da 60° a 80° fino a 180° negli ultragrandangolari e *fish-eye*.); il 50mm che equivale grosso modo alla visione umana (45°); i teleobiettivi (dal 50mm in poi). I teleobiettivi (obiettivi di lunga focale) sono ottimali per il ritratto, per riprese a lunghe distanze, per riprese di dettagli. I modi di ripresa sono influenzati dalla scelta dell'obiettivo. Se utilizziamo infatti un grandangolo per riprendere una piazza, otterremo una ripresa armoniosa; ma se lo stesso obiettivo lo usiamo per fare un ritratto, otterremo un effetto di distorsione del viso tutt'altro che piacevole. Su questi usi impropri delle ottiche si è basato molto del cinema sperimentale.

³³ Si pensi per esempio alla scelta dello zoom in *Morte a Venezia* (Luchino Visconti, 1971) utilizzato soltanto per introdurre la temporalità del ricordo. L'uso di obiettivi a focale variabile è in questo caso una scelta operata in termini espressivi e non per ovviare al cambio delle ottiche che comporta sempre diverse competenze e aumenta le tempistiche di realizzazione di una data scena.

³⁴ VR: Virtual Reality

³⁵ *Avatar* (James Cameron, 2009) è stato il primo film ad essere stato girato completamente in 3D e per la fotografia (realizzata da Mauro Fiore) ha ottenuto una statuetta agli Oscar del 2010. Anche in questo caso coesistono riprese digitali e costruzioni totalmente virtuali (per il 60%). Gli effetti sono strabilianti e la luce è spesso innaturale, i corpi levigati e perfetti, creati a partire da attori reali.

Com'è noto il lavoro di questo film teso all'ottimizzazione virtuale degli elementi profilmici ha dovuto avvalersi di uno studio estremamente elaborato delle funzioni della luce, infatti quello che vediamo è stato l'esito di lunghi *rendering* da parte di software all'avanguardia.

tecnologia è arrivata a riprodurre veri e propri attori che, mediante studi di *motion capture*³⁶ si muovono come esseri umani e sono del tutto simili ad essi. Rispetto alle potenzialità di movimento di un uomo, queste simulazioni sono dotate di espressività superiori sul piano dei movimenti ed è qui che si compie il vero salto tra natura ed artificio. In questo caso lo spettatore può esperire potenzialità che non possiede *come se* in realtà gli appartenessero. L'esperienza virtuale opera sull' "Als ob",³⁷: un'esperienza di simulazione della realtà che coinvolge completamente lo spettatore.

Per far sì che questa dimensione es-tatica (nel senso etimologico del termine³⁸) permanga, è necessario che per tutto il film quella sensazione di onnipotenza venga reiterata ed è forse per questo motivo che spesso, i film contemporanei insistono a dismisura su questo tipo di lavoro sui sensi.

Il virtuale, nuovo fuoco di Prometeo sembra essere proposto all'uomo per supplire ad una presunta mancanza (l'amplificazione dei sensi); egli viene così inserito in un mondo parallelo a quello referenziato dalla sua quotidianità esistenziale, attraverso cambiamenti di percezione sensoriale ed estraniamento dal proprio ciclo naturale.

Non è un caso che il cinema virtuale abbia incrementato e reso molto più raffinata l'industria del *videogame*, poiché in esso, lo spettatore, una volta conosciuta la storia e gli obiettivi dei personaggi, può variare i percorsi e compiere il proprio viaggio all'interno di ambientazioni a lui note mediante un'esperienza totalmente immersa.³⁹ Di questa natura è il cinema tridimensionale (3D o stereoscopico). Si tratta di un tipo di fotografia cinematografica basata sulla visione stereoscopica e il cui studio muove i primi passi già negli anni Venti. La storia di tutti i tentativi per coinvolgere sensorialmente il pubblico è molto lunga e si è mossa su diversi fronti, com'è noto.⁴⁰

La realizzazione di un film tridimensionale coinvolge diversi metodi di ripresa, diversi metodi di montaggio, di proiezione e addirittura di fruizione.

In fase di ripresa il procedimento è sommariamente il seguente: si creano due visioni della stessa immagine sfalsate tra loro che, una volta proiettate, producono quel senso di profondità provocato non solo dall'apparente volume delle immagini; ma anche da una notevole profondità di campo e percezione di *foreground* e *background* quasi impossibile per l'occhio umano.

In pochi secondi l'occhio dello spettatore può sperimentare quella che è una percezione macroscopica e subito dopo misurarsi con una visione pari a quella che si può ottenere tramite un obiettivo grandangolare, il tutto senza alcuna perdita di particolari così che, tutte le limitazioni imposte dall'uso degli obiettivi tradizionali vengono superate.

Ricordiamo che, per la realizzazione di *Quarto Potere* (Orson Welles, 1941): mediante l'uso di una stampante ottica Welles fece assemblare diverse inquadrature prodotte in momenti diversi e con obiettivi differenti ottenendo così un effetto di profondità.

Ma qual è la differenza tra la fruizione di un'immagine virtuale in cui sussiste quel tipo di profondità e quella di un'immagine ancora concepita in analogico secondo i canoni della visione tradizionale?

In ambito virtuale, entrando in un dato spazio possiamo vedere la goccia che cade da una foglia pur essendo in una modalità di visione aerea ed entrare subito dopo in una circostanza completamente

³⁶ S'intende per *motion capture* la registrazione del movimento del corpo umano.

³⁷ Als ob: dal tedesco "Come se" (ted. *Als Ob Philosophie*) Concezione filosofica elaborata dal filosofo neokantiano Vaihinger che sostiene il carattere di «finzione» (*Fiktion*) delle assunzioni che strutturano la vita umana.

³⁸ Dal greco antico ἐκ=ἐξ + στάσις, ex-stasis, essere fuori.

³⁹ IVR: Interactive Virtual Reality

⁴⁰ Ricordiamo, tra i tanti esempi possibili il diorama inventato nel 1822 da Daguerre e Bouton al fine di ottenere effetti tridimensionali; l'odorama, un macchinario che doveva spruzzare profumi e odori, evocativi, verso gli spettatori.

differente e, quello che è incredibile, è che tutto ciò può avvenire non mediante una velocità di montaggio, ma in continuità, in una dimensione che è propria del viaggio.⁴¹

Nel caso della profondità di campo realizzata tramite stampante ottica, il risultato è semplicemente quello di nitidezza dell'immagine, di quantità di informazioni nell'inquadratura, ma questo non sconvolge, sul piano percettivo, le nostre modalità di visione.

Altra peculiarità del cinema virtuale è la cura cromatica. La saturazione dei colori (evoluzione già insita nella "rivoluzione digitale") costituisce indubbiamente un polo attrattivo per l'occhio ed essa, oltre a snaturare la realtà (ancora una volta) funziona con il medesimo principio del *Technicolor*, e qui un po' la storia si ripete. L'attrazione per i colori rende la visione piacevole, vitale e fantastica.

Dunque, cosa rimane, nel cinema contemporaneo, della fotografia tradizionalmente intesa? Rimangono lo spazio e il nostro patrimonio visivo, erede di secoli di arte.

Tuttavia, il coniglio bianco di Alice nel Paese delle Meraviglie che nel 1865⁴² (in una dimensione semplicemente testuale e non ancora visiva) ci ha fatto compiere il primo viaggio attraverso/oltre, ha attraversato le epoche mantenendosi al passo con l'evoluzione scientifica e tecnologica, acquisendo forma, colore e parola nel 1951⁴³, per approdare all'ipersaturazione del 2010⁴⁴ e lanciare infine la sfida dell'interazione transgenica, sublimando estetica e morale. E' sempre lo stesso coniglio (ed è il medio fotografico a dircelo), ma si chiama Alba ed è un coniglio verde fluorescente.⁴⁵

⁴¹ In *Alice in Wonderland* (Tim Burton, 2010) il viaggio di Alice nel paese delle meraviglie è rappresentato mediante un alternarsi continuo di visioni macro (sui fiori, sulle farfalle e sugli animali che popolano il bosco) e di panoramiche effettuate assumendo il punto di vista della protagonista che spesso coincide con quello dello spettatore.

⁴² L. CARROLL, *Alice nel Paese delle Meraviglie*

⁴³ W. DISNEY, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, 1952

⁴⁴ T. BURTON *Alice in Wonderland*, 2010

⁴⁵ Alba è un'opera d'arte contemporanea realizzata dall'artista americano Eduardo Kac con la collaborazione del genetista francese Luise-Marie Houdebine. L'opera, ultimo gradino del progetto "GFP Bunny" (la sigla GFP sta per Green Fluorescent Protein) è stata presentata nell'anno 2000 e si inserisce nel contesto della bioarte e dell'arte transgenica. Alba è la chimera del nuovo millennio, un coniglio albino geneticamente modificato attraverso l'impianto di un gene proprio di una specifica tipologia di medusa, l'*Aequorea Victoria*, che ne caratterizza la fluorescenza se esposta ad una particolare luce blu di specifica intensità.