

Per qualche segno in più, un cineforum grafico, per la salvaguardia e rivalutazione della sala cinematografica storica

Sereno Marco Innocenti

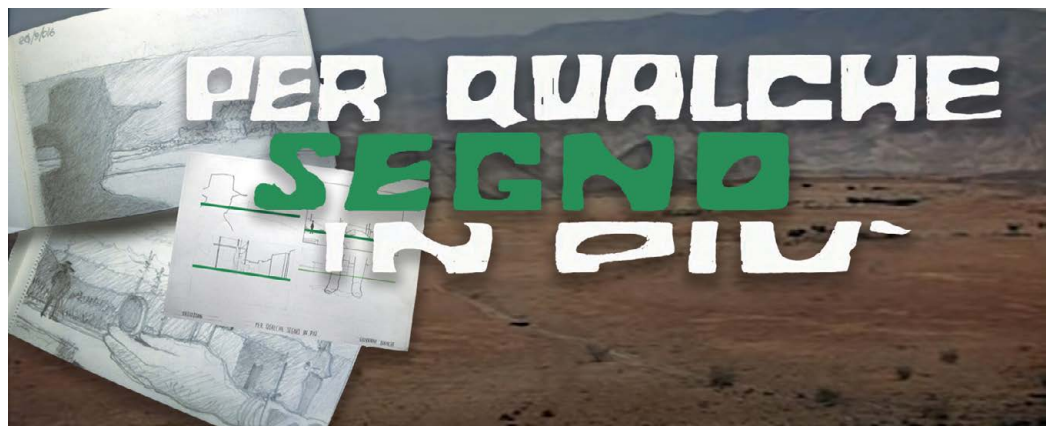
Abstract

Il progetto di ricerca prevede nell'ambito dei suoi obiettivi, in particolare delle strategie e delle metodologie, la salvaguardia, la tutela e il riuso del patrimonio infrastrutturale delle sale cinematografiche storiche e tende all'acquisizione di questi tre diversi tipi di cultura rappresentanti da: il patrimonio architettonico cinematografico storico ancora esistente e presente nelle varie città italiane ed estere; la ricerca scientifica per la sua costante rivalutazione; la cultura creativa per qualsiasi attività legata al mondo dell'arte.

Questi tre tipi di cultura, individuati dal progetto, da esso sono stati privilegiati quelli che sembrano attuali e fondanti: i beni culturali tra i quali il disegno, le arti visive, l'architettura, il paesaggio, il patrimonio letterario, musicale, teatrale e cinematografico; la ricerca scientifica e l'educazione; infine la cultura creativa, che si fa ogni giorno, scrivendo poesie o romanzi, filosofando o disegnando nelle più variabili declinazioni della disciplina del disegno.

Parole chiave

Ciak, striscia, disegno, scenografia.



Spin-off grafico dell'autore.

Introduzione

Il ciack di un racconto. A Carlo, che adesso cavalca nelle praterie del cielo

Sembra ieri, quando bambino, giocavo nella piazzetta di un cortile. Allora, il mio territorio, il mio paesaggio, era confinato da quello spazio pedonale antistante il laboratorio di papà.

Sulla piazzetta con il mio compagno di giochi, simulavo duelli tra pistoleri e con la fantasia trasformavamo questo piccolo spazio in una immensa prateria cavalcando il corrimano in ferro battuto della ringhiera come fosse un purosangue scalpitante.

Cercavamo di emulare le scene che avevamo memorizzato durante i film western di allora, la fine degli anni sessanta; i film di Sergio Leone, proiettati in seconda visione nella sala di un cinema di quartiere (figg. 1, 2). Sono passati molti anni da allora, da quando strisciando il legnetto del gelato lungo il muro di quel cortile, venivo accompagnato da una commessa del negozio di papà fino alla soglia di quella sala cinematografica e penso sia nata proprio allora la mia grande passione per il cinema ed il suo mondo; da quando mi sedevo su una di quelle sedie a ribalta, all'apparenza ergonomicamente scomode, ma con sapienza artigianale costruite nell'essenza e nel calore del legno (figg. 4, 5). La sala cinematografica oggi, non esiste più, ed il vecchio cinema è stato sostituito da un supermercato... che strana coincidenza; che ossimoro nella destinazione d'uso: le attuali "multi sala cinematografiche" [1], sembrano già concepite come supermercati ancora prima di essere cinema in quanto tali! Il cinema allora, era fatto di luci, colori e piccole vetrine zeppa di caramelle colorate mischiavano i loro aromi con il profumo (quasi sempre) esotico della cassiera. Un uomo "maschera", aveva il compito di accompagnare gli spettatori in sala, illuminando il percorso con una torcia elettrica. Nella hall di ingresso il cinema, con un suo spazio dedicato a guardaroba, era tappezzato di locandine, sagome ritagliate nel cartone e da grandi manifesti disegnati dalle sapienti mani degli illustratori quali Renato Casaro.

Ne ricordo uno suo in particolare, proprio per il suggestivo taglio prospettico, per la particolare inquadratura si trattava di: Per qualche dollaro in più.



Fig. 1. Genova, Cinema Nazionale, costruito nel 1937 dal progetto dell'ing. Ravera, fu il primo cinema della Val Bisagno. Il piano superiore fu realizzato per ospitare una palestra per l'Opera Nazionale Balilla. Foto dell'autore.

Fig. 2. Brescia, Nuovo Cinema Eden, nel quartiere del Carmine, attualmente gestito dalla fondazione Brescia Musei, fa parte dei network europei *Europa Cinema* e *Heritage of Europe*. Il restauro dei suoi spazi, ha trovato sede tra gli stilemi razionalisti dell'ex Casa del Balilla.



Fig. 3. Particolare architettonico del Cinema Nazionale finalizzato all'individuazione della forma architettonica, della sua decorazione connotativa e degli stilemi per un'operazione di restauro e di ristrutturazione. Foto dell'autore.



Fig. 4. Rilievo e disegno dell'autore di una "ribalta" in legno di ciliegio appartenente all'arredamento della sala dell'ex cinema Excelsior di Pray in Val Sessera (BI).

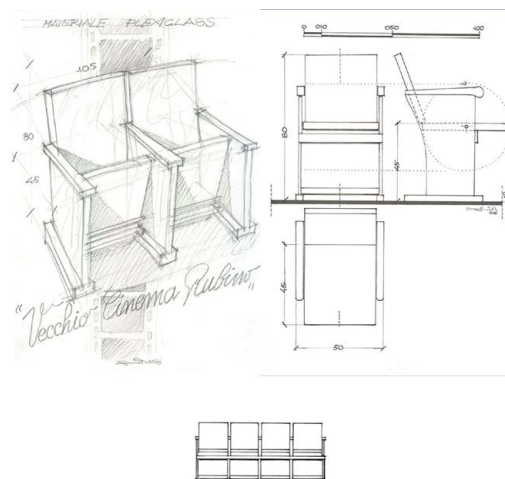


Fig. 5. Rivisitazione in Plexiglas della sedia a ribalta. Progetto di design e foto dell'autore.



Gli obiettivi

Il progetto di ricerca prevede nell'ambito dei suoi obiettivi, in particolare delle strategie e delle metodologie, la salvaguardia, la tutela e il riuso del patrimonio infrastrutturale delle sale cinematografiche storiche e tende proprio all'acquisizione di questi tre diversi tipi di cultura rappresentanti da: il patrimonio architettonico cinematografico storico ancora esistente e presente nelle varie città italiane ed estere; la ricerca scientifica per la sua costante rivalutazione; la cultura creativa per qualsiasi attività legata al mondo dell'arte.

Questi tre tipi di cultura, individuati dal progetto di ricerca, sono stati privilegiati quelli che sembrano attuali e fondanti: i beni culturali come il disegno, le arti visive, l'architettura, il paesaggio, il patrimonio letterario, musicale, teatrale e cinematografico; la ricerca scientifica e l'educazione; infine la cultura creativa, che si fa ogni giorno, con la letteratura, la poesia, la filosofia, o il disegno nelle sue più variabili declinazioni della disciplina.

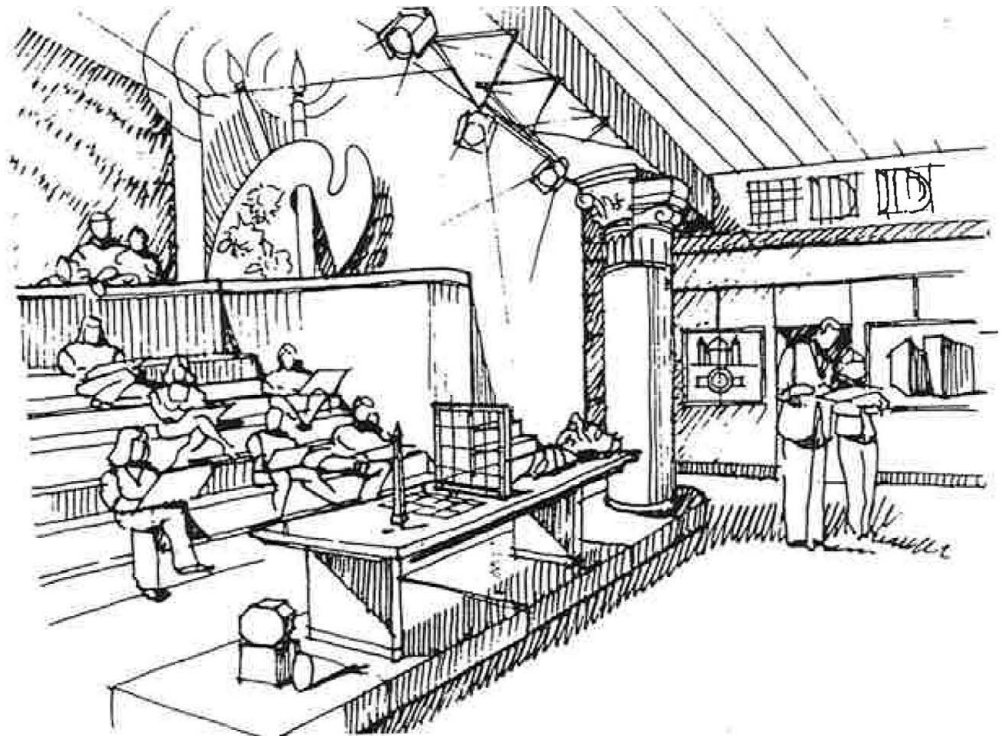
Quest'ultimo, il disegno, è quello più prettamente dedicato al cinema, alla sua valorizzazione sia come forma di spettacolo, sia come luogo di cultura e di incontro, per vedere ed ascoltare, ma anche per "fare" e creare.

In quest'ottica il progetto, poggia su un triplice fondamento operativo: la conoscenza, attraverso il rilievo diretto e tramite la documentazione di piante prospetti, sezioni, prospettive e stampe fotografiche, delle sale cinematografiche storiche italiane, interessate al percorso culturale sopra individuato, della loro "forma architettonica", del loro arredo storico se esistente, della decorazione connotativa e degli stilemi, per un'operazione di restauro e di ristrutturazione (figg. 6, 7).

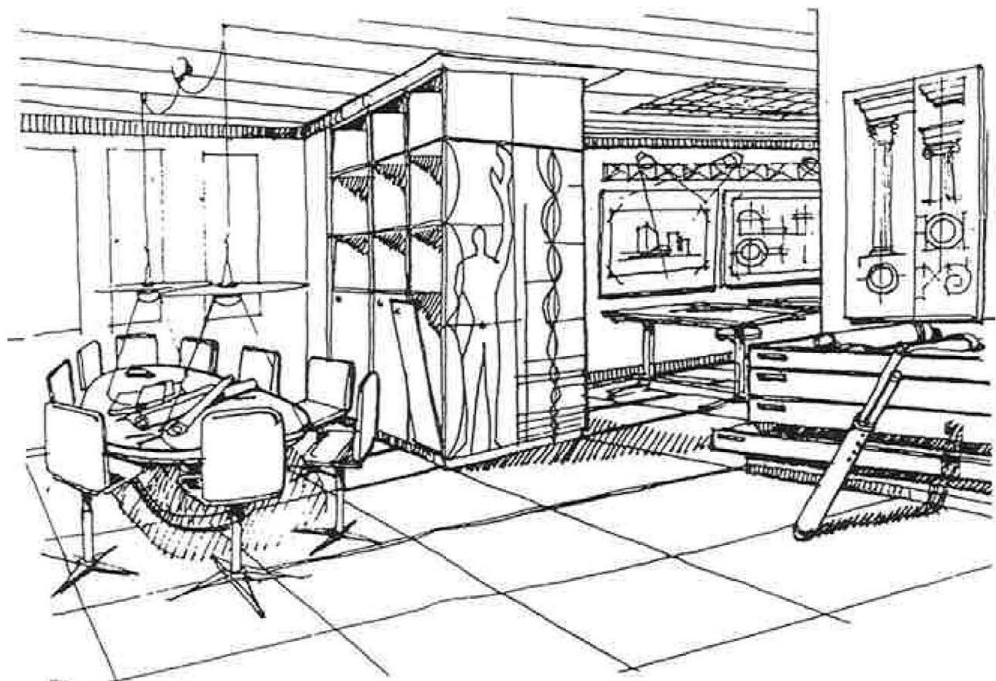
La ricerca, il recupero e, se necessario, di quella parte di patrimonio culturale cinematografico (pellicole di film contemporanei e storici) interessato agli specifici argomenti che caratterizzano la programmazione delle sale, attraverso cicli di proiezioni a tema, con conferenze, dibattiti e soprattutto disegni di commento.

La promozione di attività creative legate a particolari temi scelti, da sviluppare nei locali stessi (*hall*, sala e spazi di disimpegno) nelle ore fuori programmazione della proiezione del film (fig. 8). Gli argomenti attorno a cui si organizza l'attività cinematografica, rappresentano i temi che vengono sviluppati nell'ambito del progetto, ma costituiscono anche gli argomenti della sperimentazione che vede gli spettatori trasformarsi in "attori-protagonisti", operando

attivamente nei vari campi del disegno, come della composizione letteraria, della musica, dello spettacolo, nell'ambito di lezioni, seminari, laboratori dove sia possibile "fare cultura" impegnandosi in prima persona.



L'ALLA GRADONATA PER IL DISEGNO E IL DESIGN



L'AULA DI ARCHITETTURA CON LA SALETTA PER LA "TEMPESTA DI IDEE",
BRAIN STORMING

Fig. 6. La ricicatura di tutte le pertinenze del cinema, sfrutta anche gli spazi di ingresso come il foyer, lo scalone e le pertinenze contestuali quali i magazzini e depositi. Elaborazione dell'autore.

In questo senso il progetto intende creare un "percorso" che colleghi tra loro le sale cinematografiche storiche di ogni città, creando l'occasione per un rilancio ed un rinnovamento dell'attività cinematografica, indirizzata, per un particolare periodo, secondo tematiche precise; ma anche come percorso che colleghi tra loro queste tematiche tutte creative, capaci cioè di sviluppare una sperimentazione possibile a chiunque voglia "provare a fare" proprio attraverso il cinema inteso come veicolo di cultura, così come la sala cinematografica, nel suo *corpus* architettonico viene intesa come luogo di cultura [2].

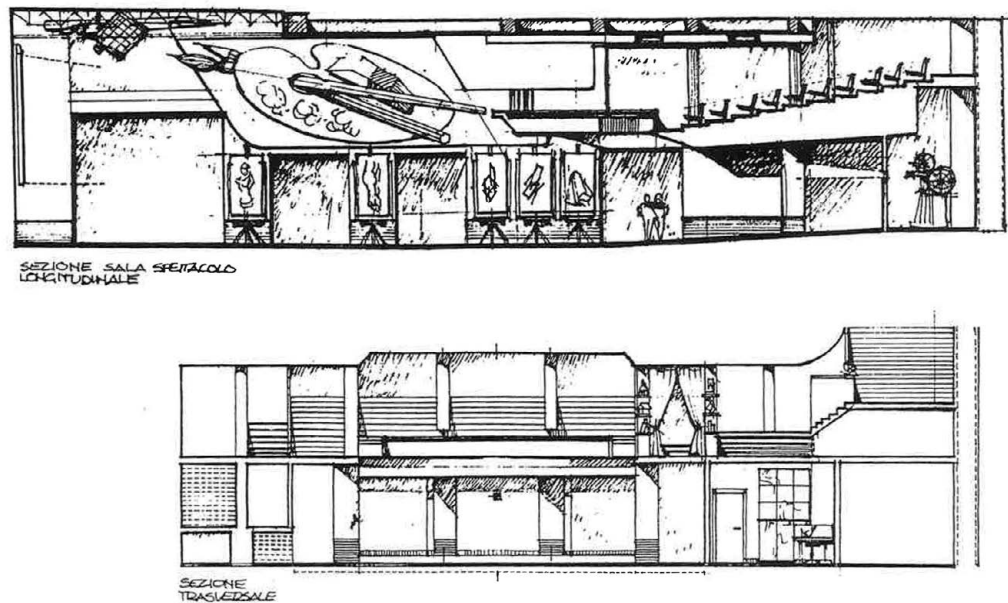


Fig. 7. Particolari elementi decorativi "fuori scala" diventano l'attrattiva effimera di un *environment* contemporaneo. Elaborazione dell'autore.

Una cultura che non vuole essere elitaria né soltanto teorica o passiva, ma ha l'intento di coinvolgere nelle metodologie, nelle tecniche, nei modi e negli strumenti, tutti coloro, i giovani in modo particolare, che trovino nel cinema sollecitazioni e spunti per la sensibilità insita e la creatività che è in ogni individuo; e che può così sperimentare e sviluppare nei luoghi stessi dello spettacolo, in modo da renderli vivi, più produttivi, più interessanti secondo un progetto di rivalorizzazione e di ristrutturazione architettonica e culturale.

Le sale cinematografiche storiche diventano così elementi portanti sulla strada, costituendosi così come elementi di una "nuova" immagine e un nuovo ruolo della via nella vita della città. Un progetto destinato ad incidere sulla società e sulla vita della città, per migliorare il funzionamento delle attività commerciali in essa presenti, per una maggiore fruizione culturale delle attività del tempo libero.

Il cinema, la sala cinematografica, non è più vista soltanto come una "lanterna magica" [3] come "luogo dell'illusione" quel luogo, raccontato magnificamente da Federico Fellini, nel quale le immagini sembrano nascere dal buio confondendoci nella magia del buio cinematografico, ma è composta invece come lo spazio comune per incontrarsi tra individui che hanno interessi uguali o almeno molto simili, e che instradati e guidati dalle storie e dalle immagini dei film, cercano la propria strada, quella più vicina agli interessi e ai sogni e possono sperimentare queste attitudini e queste ambizioni negli incontri, nei seminari, nei laboratori, che il cinema ha allestito per loro negli spazi più adatti.

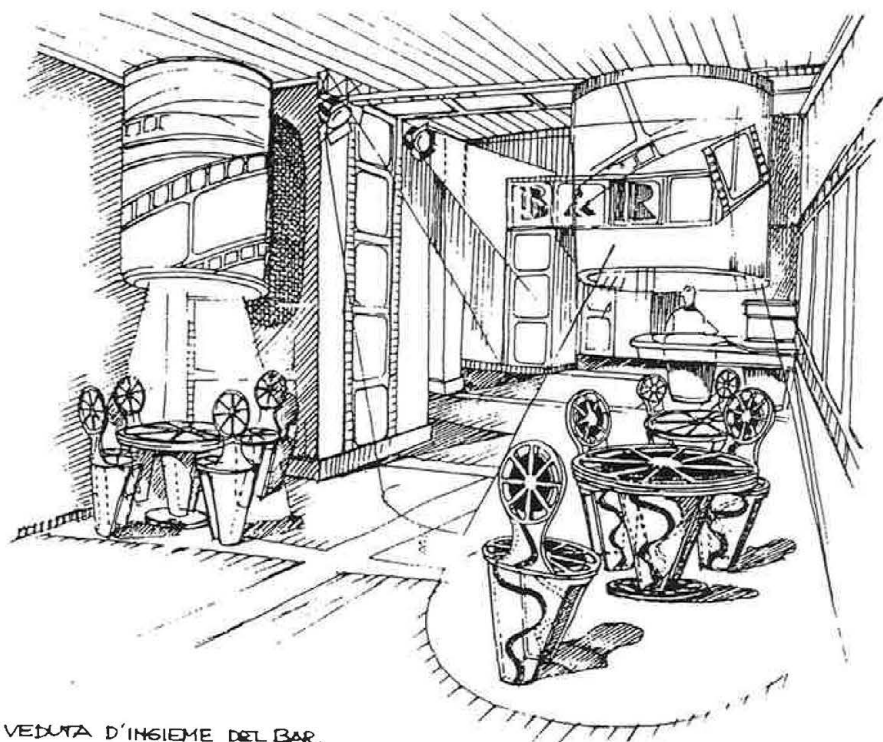
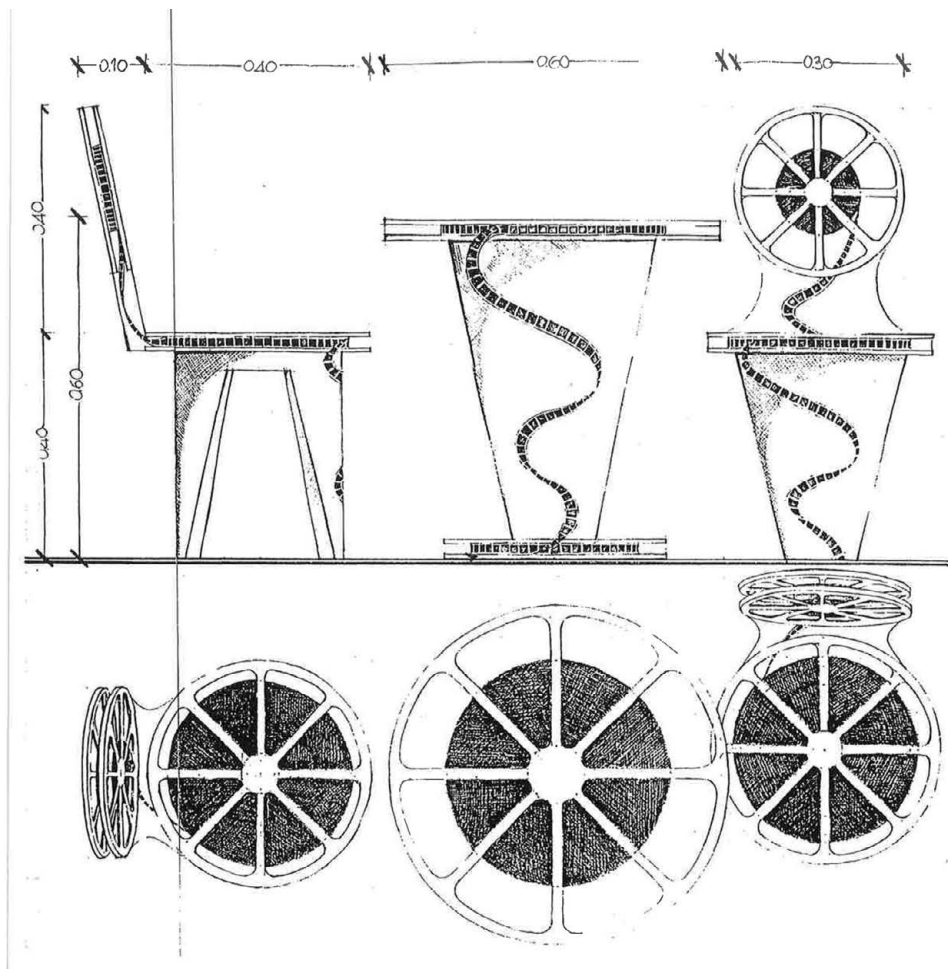


Fig. 8. Un particolare arredo ad evocazione degli elementi connotativi del cinema, quale polo attrattivo per l'allestimento degli spazi di aggregazione didattica.

La scuola ed il caso pilota (il genere Western)

Il disegno quale mezzo di percezione, è un tema che ha costituito raramente la parte centrale di un film, ma che attraversa o è presente spesso in molte pellicole. Esistono alcuni film come *I misteri di Compton House* di Peter Greenway, che si basano proprio sul disegno e sull'importanza del disegno nello sviluppo della storia; ma esiste un gran numero di pellicole nelle quali il protagonista usa il disegno per annotare, illustrare ricordi e impressioni. Il disegno è presente inoltre in molti film, non solo e non tanto nella storia, quanto nella "composizione" del film stesso, dai titoli di testa alle scenografie, all'arredamento, ai costumi. L'attività di conoscenza e di laboratorio, pensabile pertanto quale applicazione ed estrapolazione di questi concetti attraverso il disegno, trasformerebbe gli spettatori, da semplici fruitori degli spazi architettonici delle sale cinematografiche storiche in disegnatori, capaci di confrontarsi in un dibattito concretizzabile e stigmatizzabile in una sorta di "cineforum grafico". Conferenze e lezioni (figg. 9, 10) tese a preparare storicamente e tecnicamente quest'utenza attraverso la storia del disegno, saranno affiancate da laboratori di disegno dei grandi maestri, per poter cogliere la "mano", capirne i metodi, i modi e le tecniche applicative.

Fig. 9. Il disegno alla lavagna (tecnica del gessetto, bianco e colorato), quale operazione ipnotica del pensiero che si traduce in rappresentazione. Disegno alla lavagna (dell'autore) sui piani dell'inquadratura e scelta dei punti di vista.

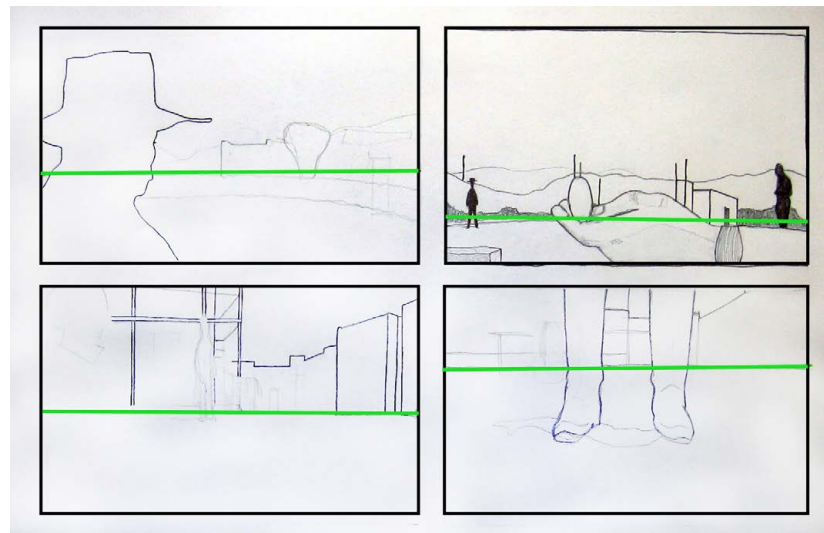
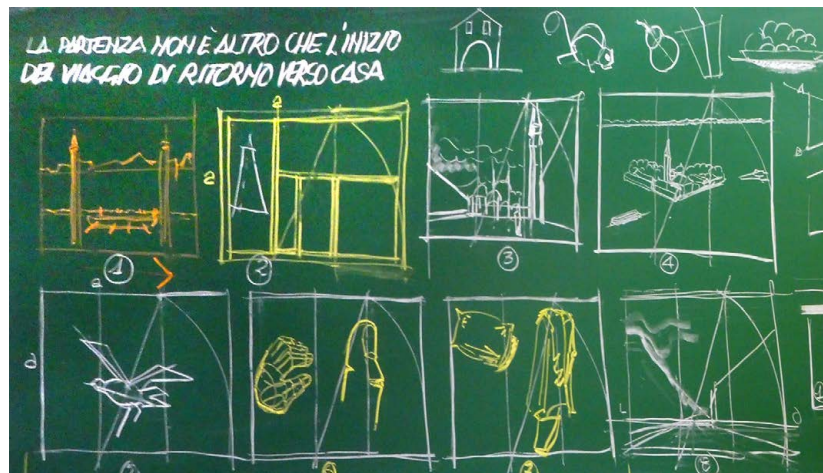


Fig. 10. Esercitazione didattica.

Uno studio particolare sulla grafica pubblicitaria dei film con speciale attenzione ai manifesti, alla loro storia, alle loro tecniche, sarà affiancato da incontri con autori grafici, disegnatori e illustratori, con una particolare sezione dedicata al fumetto [4] e alla sua realizzazione, atta a poter trasformare il cinematismo della pellicola cinematografica, in sequenziali "strisce"; una sorta di "fumetto cinematografico". La tecnica che si dovrà utilizzare dovrà essere esplicita e comprensibile a chi legge l'immagine; va ricordato, che per i *comics* parlare di tecnica grafica significa parlare delle cosiddette inquadrature e dei punti di vista, elementi che ogni uno di noi ha sempre collegato al cinema e alle riprese filmiche in genere. L'uso dell'inquadratura implica infatti impostare un movimento di scala che passa dal campo lunghissimo al dettaglio, esattamente come l'architetto passa, per esplicazione del progetto da scale urbane ed urbanistiche a scale di dettaglio per i particolari costruttivi. Il punto di vista, inoltre, non è altro che la scelta del tipo di rappresentazione, ossia una ripresa dall'alto è "paragonabile" alla esplicazione in pianta, una ripresa rasoterra è quasi il disegno di un prospetto. A campione grafico del paradigma tra film e fumetto, si è analizzata (didatticamente nei laboratori di disegno) (fig. 11) la sequenza del duello finale di *Per qualche dollaro in più* di Sergio Leone, dove la scena, il paesaggio ed i suoi personaggi, sono registrati con una sapiente coscienza prossemica e la scelta dei punti di vista, denota un'accurata capacità scenografica. Il perché della scelta del genere western quale esempio a campione, sta proprio nelle parole di risposta del regista italiano, alla stessa domanda: "L'ingenuità di un fanciullo riproposta in un adulto diventa infantilismo. Però non è detto che l'adulto non debba rimanere affascinato dall'ingenuità del fanciullo ed ha l'obbligo di riproporre questa ingenuità con mezzi e sistemi avanzati. È la realtà dell'ingenuità, ed è la cosa più sacrosanta da difendere!" [5].

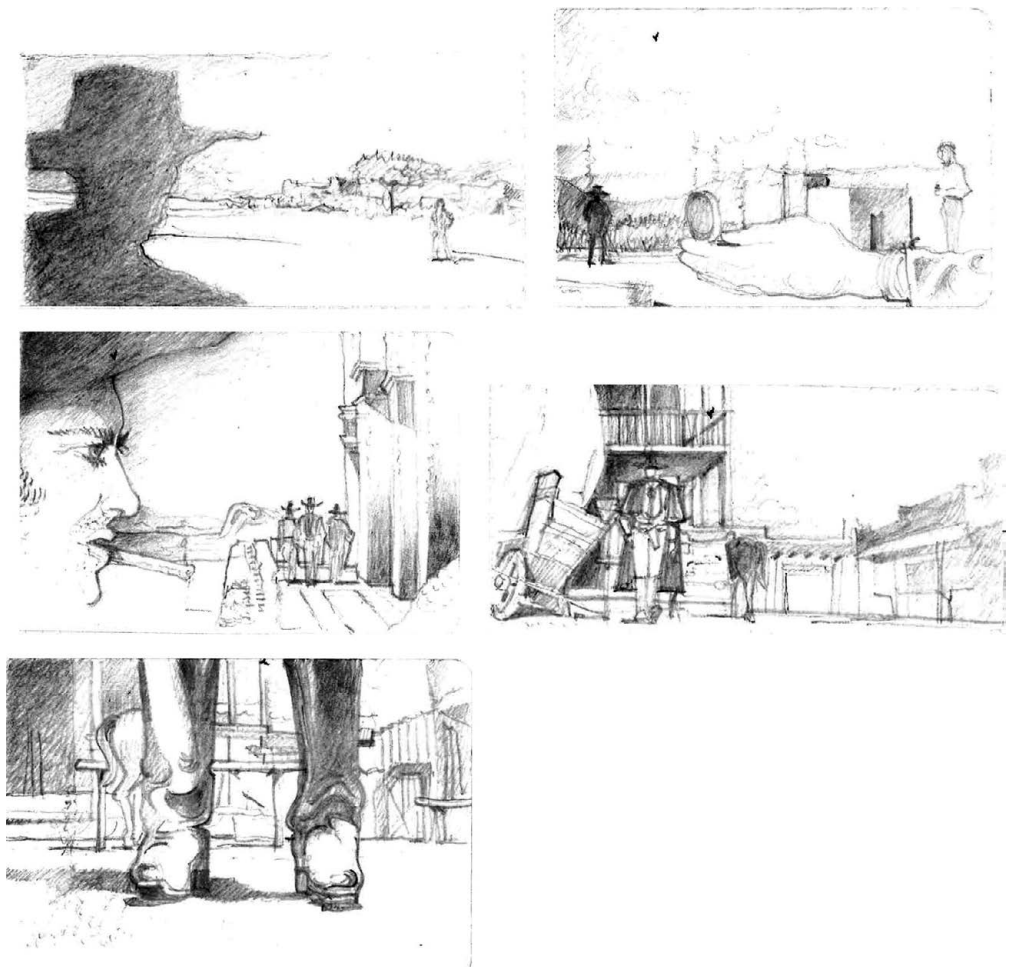


Fig. 11. "Cineforum grafico", studio tramite la tecnica della "striscia" dei *comics*, di particolari inquadrature tratte da sequenze del film *Per qualche dollaro in più*, Italia, 1965, regia di Sergio Leone.

Conclusioni

Dallo sviluppo del programma risulta evidente come il progetto di ricerca vada al di là del programma stesso, teso alla salvaguardia, alla tutela e al riuso delle sale e delle infrastrutture storiche del cinema, ma tenda ad aprirsi alla formazione, all'educazione e alla preparazione culturale degli interessati. Il progetto aspira inoltre a riuscire, attraverso la passione per il cinema, ad indirizzare i giovani verso attività intelligenti e gratificanti, che, offrendo spazi e mezzi, consentano loro di misurarsi in quelle iniziative che ritengono più vicine alla loro creatività potenziale.

La salvaguardia delle sale cinematografiche storiche, con il loro riuso che propone questo progetto, può diventare allora l'occasione migliore e più immediata per recuperare alla società di oggi e preparare la società di domani non solo e non tanto gli ambienti, quanto i numerosi giovani che fruiscono di quegli spazi, come veri e propri laboratori delle immagini per una nuova società e una vita migliore.

Note

[1] *Multiplex*, "nuovi complessi cinematografici con il principio logico di ospitare in uno stesso edificio più schermi (come le Multisale) ma sfruttando nuove sinergie, con l'offerta commerciale che sorge e si sviluppa negli spazi attigui a quelli del cinema". *Megaplex* "in un contesto di dimora, più grande ancora (del *Multiplex*) posto solitamente in zone periferiche ed a alta percorribilità, in cui il servizio cinema rientra in una serie di servizi collaterali di acquisto e consumo propri dei grandi centri commerciali" [Gazzera 2005, pp. 114-115].

[2] Locale di spettacolo, "insieme dei fabbricati, ambienti e luoghi destinati allo spettacolo o intrattenimento, nonché i servizi vari ed i disimpegni ad essi connessi" [Carbonara 1954, p. 365].

[3] "[...] avevo escogitato, per distrarmi nelle sere che mi vedevano un aspetto troppo infelice, di regalarmi una lanterna magica, di cui, mentre si aspettava l'ora del pranzo, coprivo la lampada; e, al modo dei primi architetti e maestri vetrai dell'età gotica, essa sostituiva l'opacità delle pareti impalpabili iridescenze, soprannaturali apparizioni multicolori, dov'eran dipinte leggende l come in una vetrata vacillante e momentanea [...]" [Proust anno, pp.]

[4] Scott McCloud, *Centre Belge de la Bande Dessinee*, Bruxelles, Belgio, 19 ottobre 1996, "immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare e informare e/o produrre una reazione estetica nel lettore".

[5] DVD DI 10001, in *Il grande cinema di Sergio Leone*, "Per qualche dollaro in più", contenuto speciale, intervista inedita a Sergio Leone.

Ringraziamenti

Un particolare ringraziamento a Francesco Guizzetti, che ancora una volta partecipa all'interno di una mia ricerca UID e che in particolare in questo contributo ha saputo dare il supporto tecnico e grafico, ma soprattutto scientifico, con le sue competenze nel campo della scenografia teatrale e cinematografica.

Riferimenti bibliografici

AA.VV. (1978). *Enciclopedia del fumetto*. Milano: Mondadori.

AA.VV. (1996). *Gulp! Cent'anni a fumetti*. Milano: Electa.

AA.VV. (1996). *La tecnica del fumetto*. Milano: Ikon.

Carbonara P. (1954). *Architettura Pratica Vol. III*. Torino: Editrice Torinese.

Celant G. (1983). L'autoritarismo dell'immaginario. In *Casabella*, n. 491, pp. 28.

Corti M. (1984). Luoghi mentali e percorsi dell'invenzione. In *Casabella*, n. 503, pp. 52-55.

Donghi D. (1930). *Manuale dell'Architetto*. Torino: UTET.

Gazzera E. (2005). *Domani è un altro giorno. Breve storia delle sale Cinematografiche*. Torino: Marco Valerio Editore.

Giedion S. (1993). *Spazio, Tempo e Architettura*. Milano: Hoepli.

Giusti M.A., Caccia S. (2017). *Buio in sala, Architettura del Cinema in Toscana*. Firenze: Maschietto Editore.

Giusti M.A., Caccia S. (2017). *Cinema in Italia. Sguardi sull'architettura del '900*. Firenze: Maschietto Editore.

- Laet D. (1979). *Oltre la 7^a arte*, Bruxelles. A cura del Ministero degli affari esteri, del commercio con l'estero e della corporazione allo sviluppo.
- Lazzi A., Rosati E. (1996). *Al servizio dell'eroe. Il Tex di Magnus*. Bologna: Puntozero Editrice.
- Michelli S. (1982). *Parole e nuvole*. Atti del corso sulla "lettura per immagini". Siena: Bulkzoni Editore.
- Moro W. (1986). *Lettura didattica del racconto visivo*. Firenze: La Nuova Italia.
- Oneto G. (1993). Il paesaggio nei fumetti. In *Ville e Giardini*, n. 2777, pp. 86-89.
- Proust M. ().
- Quatremere de Quincy A.C. (ad opera di). *Studi e definizioni di tipo edilizio*.
- Salamino S. (2009). *Architetti e Cinematografi. Tipologie, Architetture, Decorazioni, delle sale cinematografiche dalle origini 1896-1932*. Roma: Prospettive edizioni.
- Sandoul G. (1965). *Storia generale del cinema. Le origini e i pionieri*. Torino: Einaudi.

Autori

Sereno Marco *Innocenti*, Università degli Studi di Brescia, sereno.innocenti@unibs.it

Per citare questo capitolo: Innocenti Sereno Marco (2024). "Per qualche segno in più", un cineforum grafico, per la salvaguardia e rivalutazione della sala cinematografica storica/ "For a few more signs", a graphic film club, for the protection and revaluation of the historic cinema. In Bergamo F., Calandriello A., Ciammaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (a cura di). *Misura / Dismisura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 3059-3080.

For a few more signs, a graphic film club, for the protection and revaluation of the historic cinema

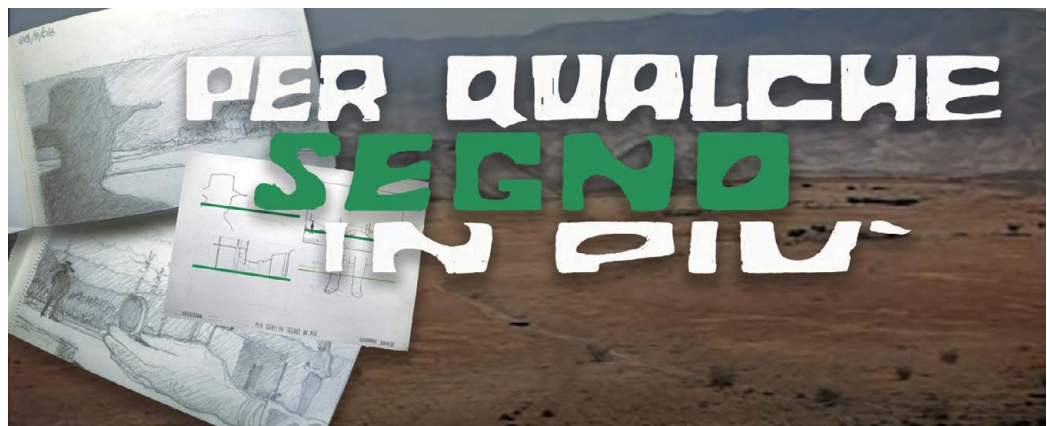
Sereno Marco Innocenti

Abstract

As part of its objectives, in particular its strategies and methodologies, the research project includes the safeguarding, protection and reuse of the infrastructural heritage of historic cinemas and tends towards the acquisition of these three different types of culture represented by: the historical cinematographic architectural heritage still existing and present in various Italian and foreign cities; scientific research for its constant reevaluation; the creative culture for any activity linked to the world of art. These three types of culture, identified by the project, have favored those that seem current and fundamental: cultural heritage including drawing, visual arts, architecture, landscape, literary, musical, theatrical and cinematic; scientific research and education; finally the creative culture, which is done every day, writing poems or novels, philosophizing or drawing in the most variable declinations of the discipline of drawing.

Keywords

Ciak, strip, drawing, scenography.



Graphic spin-off by the author.

Introduction

The take of a story. To Carlo, who now rides in the meadows of the sky

It seems like yesterday, when I was a child, I played in the small square of a courtyard. So, my territory, my landscape, was confined by that pedestrian space in front of dad's laboratory. In the little square with my playmate, I simulated duels between gunslingers and with our imagination we transformed this small space into an immense prairie, riding the wrought iron handrail of the railing as if it were a pawing thoroughbred.

We tried to emulate the scenes we had memorized during the western films of the time, the late sixties; Sergio Leone's films, screened on second run in a local cinema (fig. 1).

Many years have passed since then, since I was dragging the ice cream stick along the wall of that courtyard, I was accompanied by a saleswoman from my father's shop to the threshold of that cinema and I think my great passion for cinema was born right then. and his world; since I sat on one of those folding chairs, apparently ergonomically uncomfortable, but with craftsmanship built in the essence and warmth of wood (fig. 2).

The cinema hall today no longer exists, and the old cinema has been replaced by a supermarket... what a strange coincidence; what an oxymoron in its intended use: the current "multi-cinema theaters" [1] seem already conceived as supermarkets even before being cinemas as such!

The cinema then was made of lights, colors and small windows full of colored sweets mixing their aromas with the (almost always) exotic perfume of the cashier. A "mask" man had the task of accompanying the spectators into the room, illuminating the path with an electric torch.

In the entrance hall, the cinema, with its own cloakroom space, was covered with posters, shapes cut out of cardboard and large posters designed by the expert hands of illustrators such as Renato Casaro. I remember one of his in particular, precisely because of the suggestive perspective cut, because of the particular shot it was: For a few dollars more.



Fig. 1. Genoa, National Cinema, built in 1937 by the engineer Ravera was the first cinema in Val Bisagno. The upper floor was built to house a gym for the Opera Nazionale Balilla. Photo by the author.

Fig. 2. Brescia, Nuovo Cinema Eden, in the Carmine district, currently managed by the Brescia Musei foundation, is part of the European networks *Europa Cinema* and *Heritage of Europe*. The restoration of its spaces found its home among the rationalist stylistic features of the former Casa del Balilla.



Fig. 3. Photographic survey. Architectural detail of the National Cinema aimed at identifying the architectural form and its connotative decoration and stylistic features for a restoration and renovation operation.

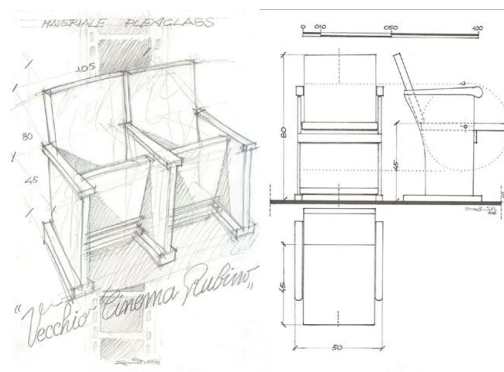


Fig. 4. Relief and drawing by the author of a cherry wood "flap" belonging to the furnishings of the room of the former Excelsior cinema in Pray in Val Sessera (BI).



Fig. 5. Revisitation of the Plexiglas folding chair. Design project and photo by the author.



The objectives

As part of its objectives, in particular its strategies and methodologies, the research project includes the safeguarding, protection and reuse of the infrastructural heritage of historic cinema theaters and aims precisely at the acquisition of these three different types of culture represented by : the historical cinematographic architectural heritage still existing and present in various Italian and foreign cities; scientific research for its constant reevaluation; the creative culture for any activity linked to the world of art.

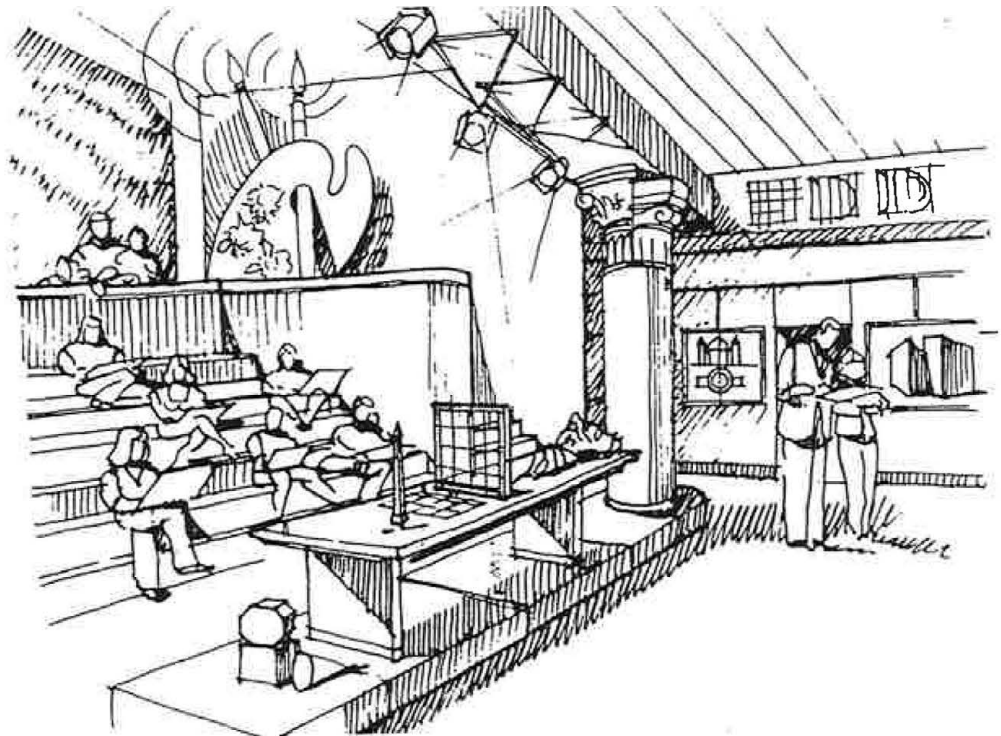
These three types of culture, identified by the research project, privileged those that seem current and fundamental: cultural heritage such as drawing, visual arts, architecture, landscape, literary, musical, theatrical and cinematographic heritage; scientific research and education; finally the creative culture, which is done every day, with literature, poetry, philosophy, or drawing in its most variable declinations of the discipline.

The latter, drawing, is the one most specifically dedicated to cinema, to its valorization both as a form of entertainment and as a place of culture and meeting, to see and listen, but also to “do” and create. From this perspective, the project is based on a triple operational foundation: knowledge, through direct survey and through the documentation of plans, sections, perspectives and photographic prints, of the historic Italian cinemas involved in the cultural journey identified above, of their “architectural form”, their historical furnishings if existing, their connotative decoration and stylistic features, for a restoration and renovation operation (fig. 3).

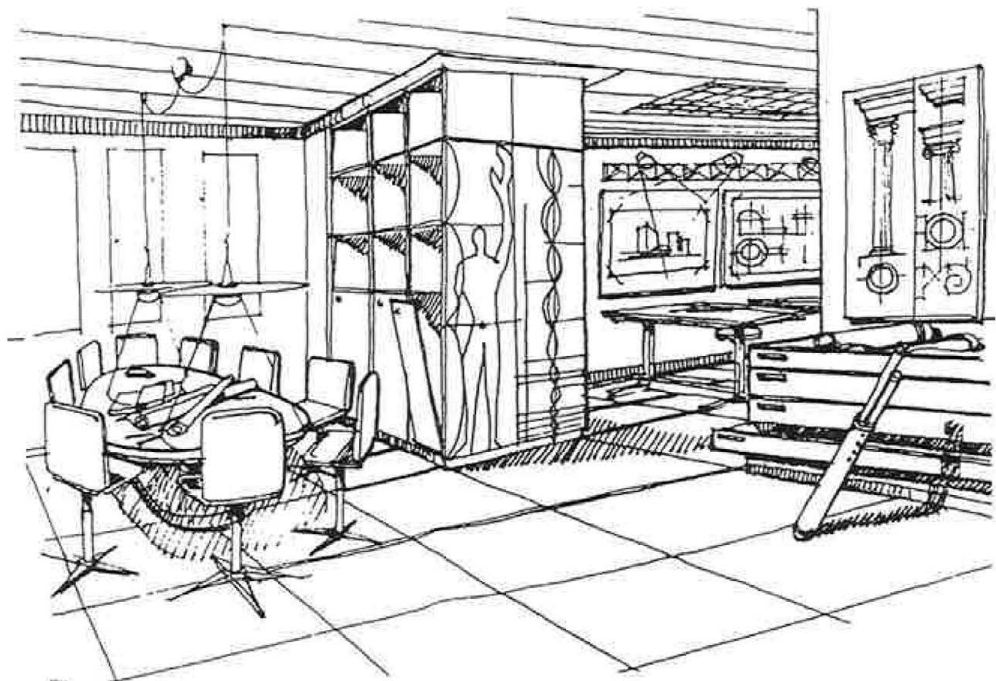
The research, recovery and, if necessary, of that part of cinematographic cultural heritage (contemporary and historical film films) interested in the specific topics that characterize the programming of the cinemas, through cycles of themed screenings, with conferences, debates and above all drawings of comment.

The promotion of creative activities linked to particular chosen themes, to be developed in the premises themselves (hall, room and hallways) in the hours outside the film screening schedule (fig. 4).The topics around which the cinematographic activity is organized represent the themes that are developed within the project, but they also constitute the topics of the experimentation which sees the spectators transformed into “actors-protagonists”, actively operating in the various fields of drawing, as well as literary composition, music, en-

tainment, in the context of lessons, seminars, laboratories where it is possible to “create culture” by engaging personally.



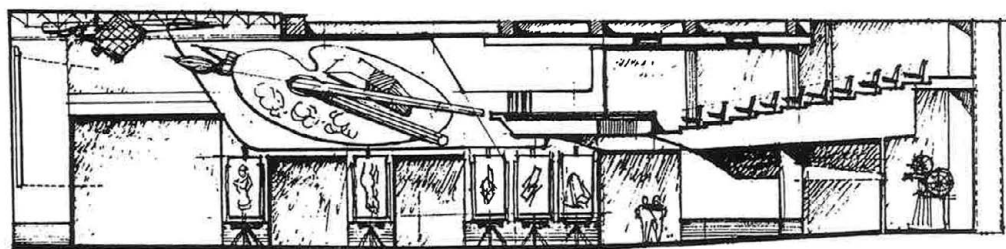
L'ALLA GRADONATA PER IL DISEGNO E IL DESIGN



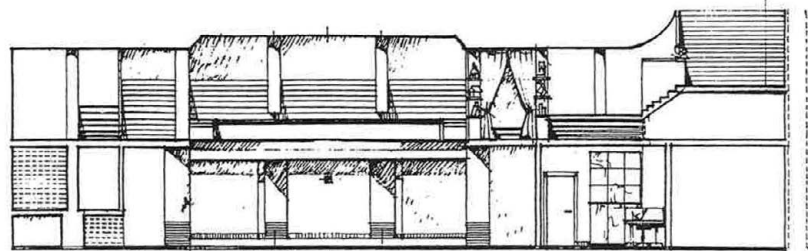
L'AULA DI ARCHITETTURA CON LA SALETTA PER LA "TEMPESTA DI IDEE",
BRAIN STORMING

Fig. 6. The stitching together of all the appurtenances of the cinema also takes advantage of the entrance spaces such as the foyer, the staircase and the contextual appurtenances such as the warehouses and deposits. Elaboration by the author.

In this sense the project intends to create a “path” that connects the historic cinema halls of each city, creating the opportunity for a relaunch and renewal of cinematographic activity, addressed, for a particular period, according to precise themes; but also as a path that connects these themes together (all creative, that is, capable of developing an experimentation possible for anyone who wants to “try to do” precisely through cinema understood as a vehicle of culture, just as the cinema, in its architectural corpus is understood as a place of culture [2].



SEZIONE SALA SPETTACOLO
LONGITUDINALE

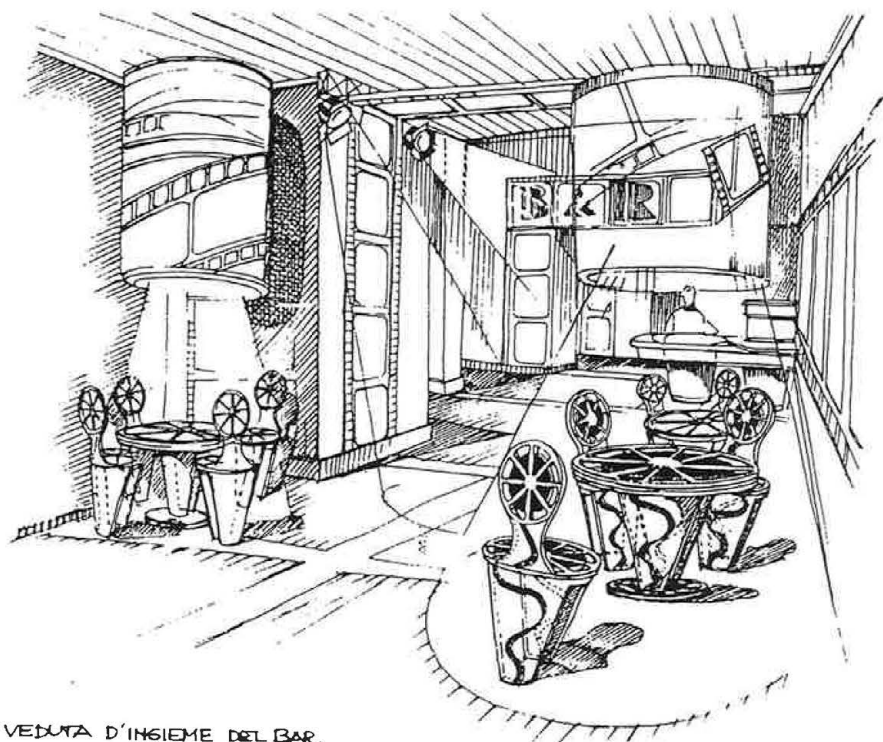
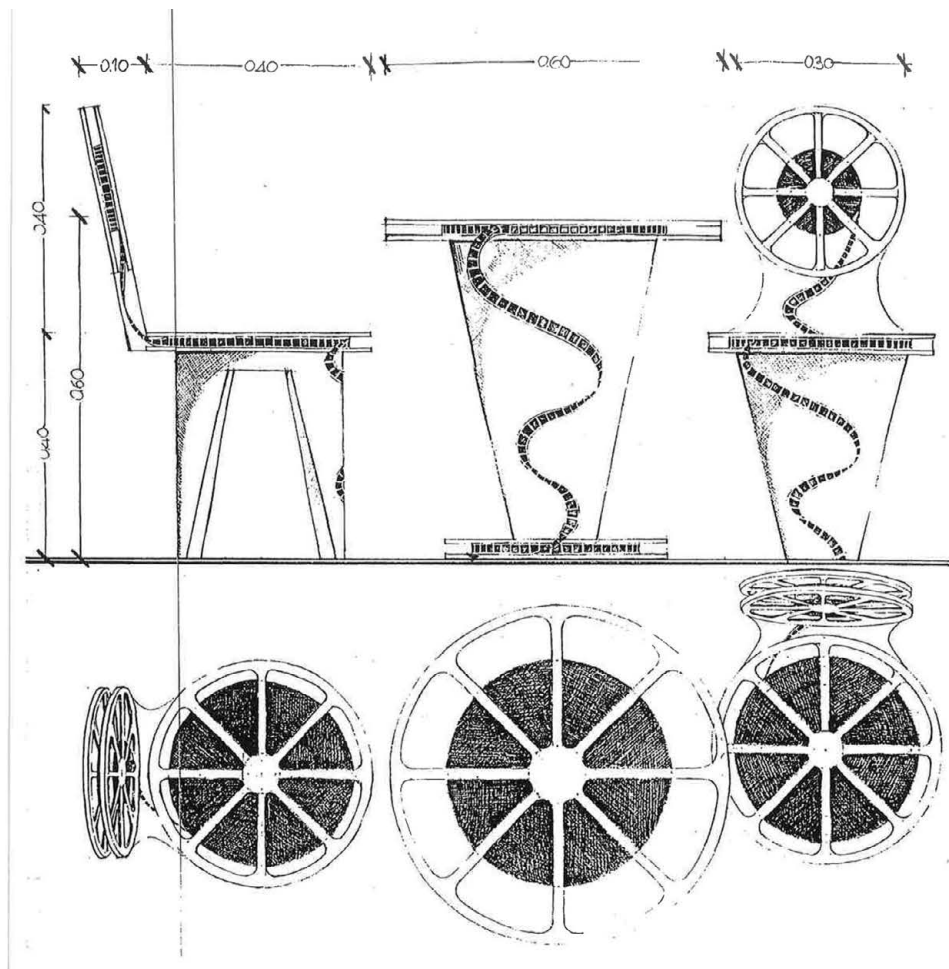


SEZIONE
TRASVERSALE

Fig. 7. Particular “out of scale” decorative elements become the ephemeral attraction of a contemporary environment. Elaboration by the author.

A culture that does not want to be elitist nor only theoretical or passive, but has the intention of involving all those, young people in particular, in the methodologies, techniques, ways and tools who find in cinema stimuli and ideas for the sensitivity and creativity that is in every individual; and who can thus experiment and develop in the places of the show themselves, in order to make them alive, more productive, more interesting according to a project of revaluation and architectural and cultural renovation.

The historic cinema halls thus become supporting elements on the street, thus constituting themselves as elements of a “new” image and a new role of the street in the life of the city. A project intended to impact society and the life of the city, to improve the functioning of the commercial activities present therein, for greater cultural enjoyment of free time activities. The cinema, the cinema hall, is no longer seen only as a “magic lantern” [3] as a “place of illusion”, that place, beautifully told by Federico Fellini, in which the images seem to arise from the darkness, confusing us in the magic of the dark cinematographic, but is instead composed as a common space for meeting between individuals who have the same or at least very similar interests, and who, routed and guided by the stories and images of the films, seek their own path, the one closest to the interests and dreams and they can experiment with these aptitudes and ambitions in meetings, seminars and workshops which the cinema has set up for them in the most suitable spaces.



VEDUTA D'INSIEME DEL BAR.

Fig. 8. A particular piece of furniture evoking the connotative elements of cinema, as an attractive pole for setting up educational meeting spaces.

The school and the pilot case (the Western genre)

Drawing as a means of perception is a theme that has rarely constituted the central part of a film, but which runs through or is often present in many films.

There are some films like *Compton House Mysteries* by Peter Greenway, which are based precisely on drawing and the importance of drawing in the development of the story; but there is a large number of films in which the protagonist uses drawing to note down and illustrate memories and impressions. Drawing is also present in many films, not only and not so much in the story, but in the “composition” of the film itself, from the opening credits to the sets, furnishings and costumes. The knowledge and laboratory activity, therefore conceivable as the application and extrapolation of these concepts through drawing, would transform spectators from simple users of the architectural spaces of historic cinemas into designers, capable of engaging in a debate that can be concretised and stigmatized in a sort of “graphic film forum”. Conferences and lessons (fig. 5) aimed at historically and technically preparing these users through the history of drawing, will be accompanied by drawing workshops of the great masters, in order to grasp the “hand”, understand their methods, ways and techniques applications.

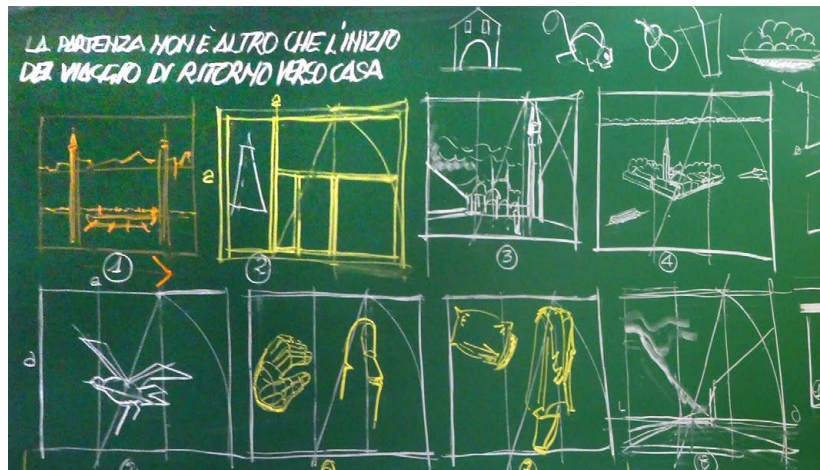


Fig. 9. Drawing on the blackboard (white and colored chalk technique), as a hypnotic operation of thought that translates into representation. Drawing on the blackboard (by the author) on the framing planes and choice of points of view.

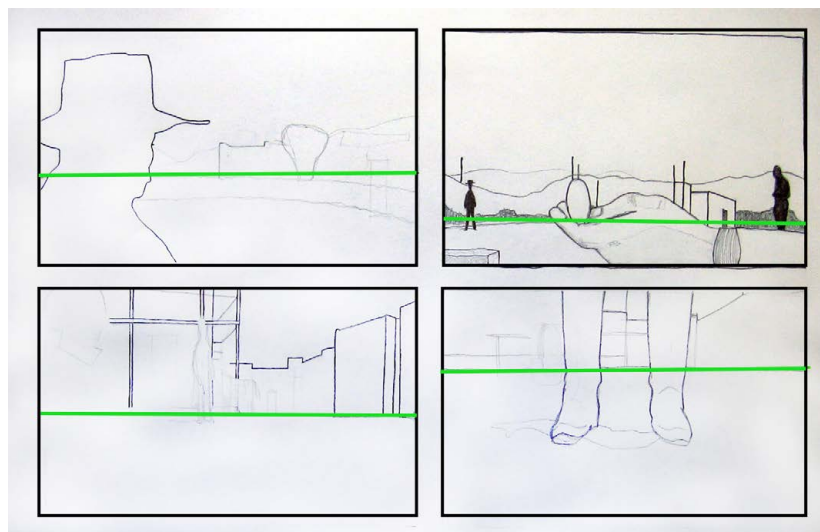


Fig. 10. Teaching exercise.

A particular study on the advertising graphics of films with special attention to posters, their history, their techniques, will be accompanied by meetings with graphic authors, designers and illustrators, with a particular section dedicated to comics [4] and its creation, suitable to be able to transform the kinematics of the cinematographic film into sequential "stripes"; a sort of "cinematic comic". The technique to be used must be explicit and understandable to those who read the image; it should be remembered that for comics talking about graphic technique means talking about the so-called shots and points of view, elements that each of us has always connected to cinema and filmmaking in general. The use of the shot in fact implies setting up a movement of scale that passes from the very long shot to the detail, exactly as the architect passes, for the explication of the project, from urban and urban scales to detailed scales for the construction details. Furthermore, the point of view is nothing other than the choice of the type of representation, i.e. a shot from above is "comparable" to the explanation in plan, a shot close to the ground is almost the drawing of a prospectus. As a graphic sample of the paradigm between film and comics, the sequence of the final duel of *For a Few Dollars More* by Sergio Leone was analyzed (didactically in the drawing laboratories) (fig. 6), where the scene, the landscape and his characters are recorded with a wise proxemic awareness and the choice of points of view denotes an accurate scenographic ability. The reason for choosing the western genre as a sample example lies precisely in the words of the Italian director's response to the same question: "The naivety of a child reproduced in an adult becomes infantilism. However, this does not mean that the adult should not be fascinated by the child's naivety and has the obligation to re-propose this naivety with advanced means and systems. It is the reality of naivety, and it is the most sacrosanct thing to defend!" [5].

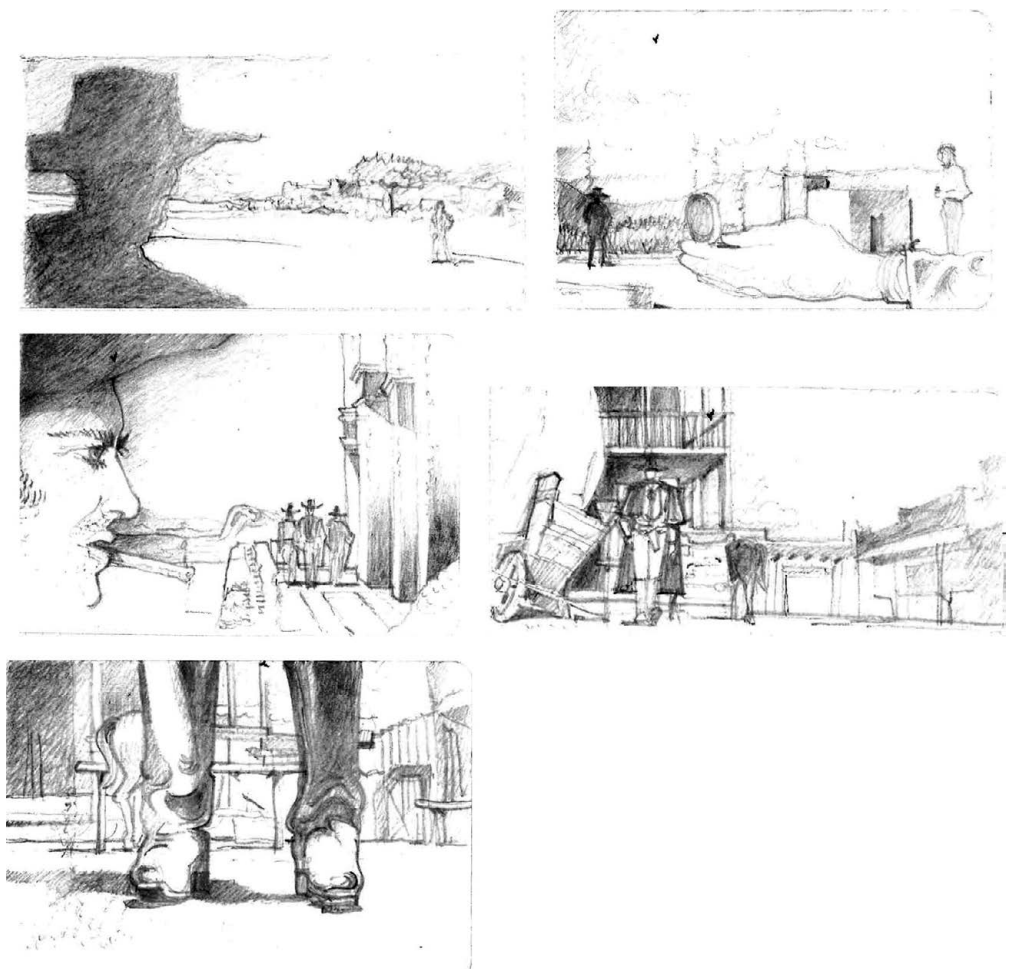


Fig. 11. "Graphic film club", study using the comics "strip" technique of particular shots taken from sequences of the film *For a few dollars more*, Italy, 1965, directed by Sergio Leone.

Conclusions

From the development of the program it is clear that the research project goes beyond the program itself, aimed at safeguarding, protecting and reusing the historic cinema halls and infrastructures, but tends to open up to training, education and preparation culture of the interested parties. The project also aspires to be able, through a passion for cinema, to direct young people towards intelligent and rewarding activities, which, by offering spaces and means, allow them to compete in those initiatives that they believe are closest to their potential creativity.

The protection of historic cinemas, with their reuse that this project proposes, can then become the best and most immediate opportunity to recover for today's society and prepare for tomorrow's society not only and not so much the environments, but the numerous young people who use those spaces as true *image laboratories* for a new society and a better life.

Notes

[1] *Multiplex*, "new cinema complexes with the logical principle of hosting multiple screens in the same building (such as multiplexes) but exploiting new synergies, with the commercial offer that arises and develops in the spaces adjacent to those of the cinema".

Megaplex "in a residential context, even larger (than the *Multiplex*) usually located in peripheral and highly accessible areas, in which the cinema service is part of a series of collateral purchasing and consumption services typical of large shopping centres" [Gazzera 2005, pp. 114-115].

[2] Entertainment venue, "set of buildings, environments and places intended for entertainment or entertainment, as well as the various services and hallways connected to them" [Carbonara 1954, p. 365].

[3] "[...] I had decided, to distract myself in the evenings when I looked too unhappy, to give myself a magic lantern, with which, while waiting for lunch time, we covered the lamp; and, in the manner of the first architects and master glassmakers of the Gothic age, it replaced the opacity of the walls with impalpable iridescences, supernatural multicolored apparitions, where legends were painted there as in a wavering and momentary stained glass window [...]" [Proust date, pp.].

[4] Scott McCloud, *Center Belge de la Bande Dessinee*, Brussels, Belgium, 19 October 1996, "images and other figures juxtaposed in a deliberate sequence, with the aim of communicating and informing and/or producing an aesthetic reaction in the reader".

[5] DVD DI 10001, in *Sergio Leone's great cinema, "For a Few Dollars More"*, special content, unpublished interview with Sergio Leone.

Acknowledgements

Special thanks to Francesco Guizzetti, who participate in my UID research projects, once again. In particular in this contribution, Guizzetti was able to provide technical and graphic support, but above all scientific support, with his experience in the field of theatre and film set design.

References

- AA.VV. (1978). *Enciclopedia del fumetto*. Milano: Mondadori.
- AA.VV. (1996). *Gulp! Cent'anni a fumetti*. Milano: Electa.
- AA.VV. (1996). *La tecnica del fumetto*. Milano: Ikon.
- Carbonara P. (1954). *Architettura Pratica Vol. III*. Torino: Editrice Torinese.
- Celant G. (1983). L'autoritarismo dell'immaginario. In *Casabella*, n. 491, pp. 28.
- Corti M. (1984). Luoghi mentali e percorsi dell'invenzione. In *Casabella*, n. 503, pp. 52-55.
- Donghi D. (1930). *Manuale dell'Architetto*. Torino: UTET.
- Gazzera E. (2005). *Domani è un altro giorno. Breve storia delle sale Cinematografiche*. Torino: Marco Valerio Editore.
- Giedion S. (1993). *Spazio, Tempo e Architettura*. Milano: Hoepli.
- Giusti M.A., Caccia S. (2017). *Buio in sala, Architettura del Cinema in Toscana*. Firenze: Maschietto Editore.
- Giusti M.A., Caccia S. (2017). *Cinema in Italia. Sguardi sull'architettura del '900*. Firenze: Maschietto Editore.

- Laet D. (1979). *Oltre la 7^a arte*, Bruxelles. A cura del Ministero degli affari esteri, del commercio con l'estero e della corporazione allo sviluppo.
- Lazzi A., Rosati E. (1996). *Al servizio dell'eroe. Il Tex di Magnus*. Bologna: Puntozero Editrice.
- Michelli S. (1982). *Parole e nuvole*. Atti del corso sulla "lettura per immagini". Siena: Bulkzoni Editore.
- Moro W. (1986). *Lettura didattica del racconto visivo*. Firenze: La Nuova Italia.
- Oneto G. (1993). Il paesaggio nei fumetti. In *Ville e Giardini*, n. 2777, pp. 86-89.
- Proust M. ().
- Quatremere de Quincy A.C. (ad opera di). *Studi e definizioni di tipo edilizio*.
- Salamino S. (2009). *Architetti e Cinematografi. Tipologie, Architetture, Decorazioni, delle sale cinematografiche dalle origini 1896-1932*. Roma: Prospettive edizioni.
- Sandoul G. (1965). *Storia generale del cinema. Le origini e i pionieri*. Torino: Einaudi.

Authors

Sereno Marco Innocenti, Università degli Studi di Brescia, sereno.innocenti@unibs.it

To cite this chapter: Innocenti Sereno Marco (2024). "Per qualche segno in più", un cineforum grafico, per la salvaguardia e rivalutazione della sala cinematografica storica/ "For a few more signs", a graphic film club, for the protection and revaluation of the historic cinema. In Bergamo F., Calandriello A., Ciammaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (Eds.). *Misura / Dis-misura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 3059-3080.