

Fuori norma

La via sperimentale del cinema italiano

a cura di Adriano Aprà

Marsilio

Il presente volume viene pubblicato in occasione del 27° Evento Speciale, all'interno della 49ª Mostra Internazionale del Nuovo Cinema (Pesaro 24 - 30 giugno 2013, www.pesarofilmfest.it)

La 49ª Mostra Internazionale del Nuovo Cinema (www.pesarofilmfest.it) è stata realizzata con il contributo di

Regione Marche
Provincia di Pesaro e Urbino
Comune di Pesaro
Ministero per i Beni e le Attività Culturali – Direzione Generale per il Cinema



DIREZIONE GENERALE
PER IL CINEMA

Coordinamento editoriale
Pedro Armocida

© 2013 by Marsilio Editori® s.p.a. in Venezia (per il volume nel suo complesso)
© 2013 by Fondazione Pesaro Nuovo Cinema Onlus (per i singoli saggi)

Prima edizione: giugno 2013

ISBN 978-88-317-1618

www.marsilioeditori.it

INDICE

- 9 Fuori norma
di Adriano Aprà
- 14 The rest is our business. La “questione” sperimentale (dalle origini agli anni Sessanta)
di Giulio Bursi
- 47 Dal fotogramma alle “moving images”
di Cristina Piccino
- 58 Sul confine. Le forme della sperimentazione in Italia
di Bruno Di Marino
- 72 Fra le arti, con impegno. Percorso (a ostacoli) della sperimentazione italiana
di Sandra Lischi
- 85 Ai margini. Sperimentali, militanti, autoprodotti nel documentario italiano
di Gianmarco Torri
- 102 La nuova ondata. Il boom dell’animazione sperimentale italiana
di Pierpaolo De Sanctis
- 118 Occhi tagliati che danzano. Forme sperimentali della videomusica italiana degli anni Duemila
di Giacomo Ravesi
- 138 Punto di (s)vista: Mauro Santini
di Dario Marchiori - Federico Rossin

GIACOMO RAVESI

OCCHI TAGLIATI CHE DANZANO
FORME SPERIMENTALI
DELLA VIDEOMUSICA ITALIANA
DEGLI ANNI DUEMILA

*Dentro una vertigine che danza
e ci porta al di là del tempo¹*

Alcuni si domanderanno se non sia improprio dedicare un saggio alla videomusica in un volume sulle forme sperimentali del cinema italiano degli anni 2000. Del resto anche riesaminando i principali studi sul videomusicale ci si rende conto che due sono gli approcci preminenti: da un lato l'orientamento semiotico-linguistico, che interpreta il videoclip come esempio esplicito di trans-codifica di una testualità musicale in una forma audiovisiva complessa²; dall'altro l'approccio storico-culturalista nel quale il videomusicale si pone come forma emblematica e molteplice di riscrittura e rilettura degli immaginari della cultura popolare e di massa: dal gender alla razza, dalle culture giovanili al multiculturalismo, alla globalizzazione³.

Eppure a partire dagli anni Ottanta e poi per tutto il decennio successivo, il videomusicale ha svolto una funzione peculiare anche nell'ambito degli studi sulla postmodernità, concretizzando «un'estetica del postmoderno veloce, ludica, citazionista, energetica»⁴. La natura ontologicamente ibrida e cross-mediale del clip – scisso tra istanze promozionali e artistiche e tra vecchi e nuovi media⁵ – ha portato diversi studiosi a riconsiderare il music video come oggetto teorico e analizzarne la sua portata nei processi di riconversione del sistema degli audiovisivi attuali. Dal punto di vista delle teorie dell'immagine, il videomusicale rappresenta la forma audiovisiva che ha letteralmente prefigurato lo spostamento della sensorialità spettatoriale nei media contemporanei: da una logica prevalentemente “ottica” a una “auditiva” che espande la frui-

zione in una dimensione aptica ed epidermica⁶. Come ipotizzava Régis Debray, infatti, nella «videosfera» l'immagine è diventata una «forma-flusso che non è più una forma da contemplare, ma in fondo è un parassita: il rumore degli occhi [...] che conferisce la supremazia all'udito e fa dello sguardo una modalità dell'ascolto»⁷. Dopo essere stato il simbolo del cinema e della modernità novecentesca⁸, l'occhio perde il suo primato sensoriale e percettivo come forma di conoscenza⁹ e i tanti dispositivi di registrazione e riproduzione di immagini della contemporaneità – frammentati, espansi e dislocati – sembrano contrarre un debito nei confronti delle visioni d'avanguardia. I tanti “occhi tagliati” del cinema e del video d'avanguardia e sperimentale rappresentano un presagio nei confronti di un nuovo regime scopico che una parte del cinema e della videomusica contemporanea ha saputo riprendere e aggiornare, approfondendo le relazioni con il panorama delle arti visive contemporanee¹⁰ e con la tradizione delle avanguardie cinematografiche e digitali¹¹. Per Bruno Di Marino, per esempio, «il music video è una delle massime forme di sperimentazione audiovisiva degli anni Ottanta-Novanta che coniuga perfettamente avanguardia e cultura popolare»¹² e «in linea con l'estetica ipertestuale, ci costringe a ripensare in modo nuovo l'immagine in movimento, superando la logica narrativa, facendo a pezzi gli steccati tra discipline e generi, tra fiction e non-fiction»¹³.

Il sogno di una cosa. Vedere i suoni

Nell'ambito del videoclip italiano degli anni Duemila il sogno sinestetico del cinema d'avanguardia e sperimentale di “vedere i suoni” si concretizza in apertura del decennio in *Disco Labirinto* (Subsonica Feat Bluvertigo, 2000) di Luca Pastore. L'idea è quella di realizzare un videomusicale per sordomuti, nel quale ogni strumentazione musicale è resa da luci e il testo è trasposto nel linguaggio dei segni. Il risultato è prossimo a quello di una videoinstallazione sonora, dal momento che le due band suonano su un palco mobile, dove sono posizionati dei light-box di diverse forme e dimensioni che emettono luci colorate in sincronia con la musica e due monitor trasmettono i primi piani dei cantanti e dell'interprete per i non-udenti. L'esperimento finisce così per divenire un'opera multimediale: mix di forma videomusicale, installazione d'arte contemporanea, live performance.

Ricerca una “pura sinfonia visiva” nella relazione tra suono/immagine anche *Testa di cane* (Zu, 2000) di Licio Esposito che si ricollega alla tradizione del cinema astratto e in particolar modo alle pratiche del disegno diretto su pellicola di artisti e animatori sperimentali come Len Lye, Stan Brakhage e Norman McLaren. Il clip si compone di immagini astratte composte di macchie e linee di colore che danzano in simulta-

neità con la partitura jazz e noise. Di tanto in tanto i colori assumono forme referenziali (teschi, mani, piedi, simboli rupestri, croci, animali) che si integrano con immagini in bianco e nero (pagine di quotidiani, lottatori, atleti). L'idea è quella di tradurre il disorientante e ipnotico movimento musicale, che integra in rapida successione strumentazioni differenti, in un flusso frastornante e continuo di immagini tra l'astratto e il referenziale; modalità non nuova nell'ambito della videomusica italiana e che molto deve ad artisti – affermatasi negli anni Novanta – come Saul Saguatti e Vincenzo Gioanola.

In *D LAKE* (2002) di clAud9 (Claudio Pelissero) è invece il computer ad assumere un ruolo centrale tanto nella composizione visiva quanto in quella musicale. Noto autore di musiche per spot, film e videogiochi, Pelissero fonde nella ricerca musicale suoni sintetizzati e digitali originati da software con strumentazioni orchestrali sinfoniche. Seguendo la stessa logica, il video processa riprese di ballerini con pannelli computerizzati che trasformano le coreografie in un'opera di visual design. Dominata da un minimalismo elettronico fatto di coloriture, viraggi, lettering, ralenti, still, sfocature, ingrandimenti, il video stabilisce una nuova relazione tra suono e immagine nella quale il computer detiene una centralità tecnologica ed estetica imprescindibile che condiziona le scelte musicali e l'immaginario visivo, come accaduto nelle evoluzioni della musica elettronica e digitale dalla fine degli anni Settanta ad oggi: dall'ambient alla musica generativa.

Tutto, tutto nello stesso istante. Tra videoarte e cinema sperimentale

Nel videoclip italiano degli anni Duemila innumerevoli sono i legami con le forme della sperimentazione audiovisiva: dalle avanguardie storiche al cinema sperimentale, alla videoarte. Non solo perché oramai il regista di music video è una figura trasversale che lavora indistintamente per la pubblicità, il video, la televisione, l'arte contemporanea e il cinema, ma anche perché gli immaginari visivi e culturali si sono irrimediabilmente fusi e integrati. È per questo che anche in un videoclip mainstream come *La gatta (sul tetto)* (Giorgia, 2004) di Luca Tommassini, pur essendo basato sulla performance coreografica dell'interprete, è possibile ritrovare tutta una serie di scelte di messa in scena, di regia e di post-produzione (l'uso del bianco e nero, il ricorso allo split screen e all'effetto mirror) che, se da un lato omaggiano il varietà televisivo italiano degli anni Sessanta (in particolar modo quello di Antonello Falqui), dall'altro richiamano un immaginario interno all'arte, al design e alla moda: dall'optical (dischi rotanti, effetti stroboscopici) all'arte cinetica e programmata (macchine semoventi, giochi di luce), allo scenario glamour e fetish (la tuta aderente in lattice indossata da Giorgia).

Più direttamente legato all'immaginario delle avanguardie storiche è *Nei nostri luoghi* (Subsonica, 2008) di Diego Lazzarin che gioca con il surreale, sia dal punto di vista narrativo (il protagonista dopo aver usato delle gocce per gli occhi si ritrova in una città dove le persone sono imprigionate nei quadri), sia figurativo. L'espedito del "viaggio" ipnotico/onirico permette al regista di integrare il mondo della realtà con quello del sogno attraverso la commistione di riprese dal vero con disegni animati e l'utilizzo di forme linguistiche e tecniche tipiche del cinema d'avanguardia e dell'animazione sperimentale (stop motion, pixillation, esposizioni multiple, deformazioni ottiche). Nel video è la tela pittorica ad assumere la carica perturbante della rappresentazione imprigionando i volti deformati e rallentati dei personaggi che si agitano all'interno delle cornici. In questo modo i quadri si animano e, oltre a essere le soglie d'attraversamento di un mondo "altro", divengono degli schermi che non a caso ricordano prepotentemente le innumerevoli serie di "ritratti animati" presenti nell'immaginario videoartistico contemporaneo (da Bill Viola ad Alessandro Amaducci, ad Alba d'Urbano).

Diverse sono invece i rimandi con la stagione del cinema sperimentale e underground. Innanzitutto la propensione verso una dimensione expanded. *Il mondo è fuori* (Velvet, 2004) di Riccardo Struchil ritrae la band che suona in un'abitazione con proiezioni sui muri e sui corpi dei musicisti. Le pareti si animano di immagini proiettate che "abitano" gli spazi e interagiscono con i personaggi: un uomo scende le scale, delle persone cucinano, altre entrano ed escono dalle stanze. L'interno domestico riproduce così sia l'estensione dei racconti e delle narrazioni oltre lo spazio della diegesi, sia la condizione espansa dell'evento multimediale live, dove la performance scenica musicale si integra con visual e show light. Rielabora la dimensione espansa delle immagini anche *È solo febbre* (Afterhours, 2008) di Graziano Staino nel quale il corpo di un performer è "avvolto" da immagini in bianco e nero realizzate in computer grafica che riproducono crolli di edifici e trasmettono un senso di impotenza e inadeguatezza dell'uomo nei confronti della maestosità delle immagini. La condizione scenica rievoca emblematicamente la tradizione dell'expanded cinema: dal cinema di Mario Schifano alle performance cinematografiche di Fabio Mauri, fino alle videoproiezioni su manichini di Tony Oursler. È proprio a quest'ultimo artista che sembra guardare *Money for Dope* (Daniele Luttazzi, 2004) di Giovanni Scarfini. Realizzato con la tecnica del *découpage*, il video anima a passo uno immagini fotografiche turbanti (manichini, volti senza occhi, mezzi busti scultorei che parlano, persone con teste di animale, scene sadomaso, donne con corpi umani e robotici). L'effetto perturbante deriva, oltre che dal contenuto delle immagini, dai modi di rappresentazione. Ricorrendo alla

tecnica del ritaglio fotografico, il video compone ossessivamente dei volti mostruosi e artificiali. Deformati nell'ordine prospettico attraverso un collage di parti umane, animali e tecnologiche prive di qualsiasi naturalità, il volto e il corpo umano subiscono una violenza iconografica, testimoniata dalla sproporzione di occhi e bocche enormi che riproducono un lip synch grottesco nei confronti del testo della canzone.

Oltre alla dimensione espansa, dal cinema sperimentale e underground proviene anche l'assidua ricerca nei confronti degli effetti visivi, testati sperimentando tecniche di ripresa e di montaggio alternative (dalle alterazioni delle lenti all'utilizzo di formati amatoriali, dal passo uno al montaggio sincopato, alle manipolazioni nei processi di stampa). *La vedova bianca* (Afterhours, 2005) di Donato Sansone richiama quelle ricerche ricorrendo all'uso sistematico della deformazione ottica. La ripresa della band che esegue la canzone in un spazio vuoto è tradotta fotograficamente da immagini deformate attraverso specchi ricurvi. Lo spazio profilmico acquista una natura liquida e le inquadrature sembrano sciogliersi come se fossero filmate attraverso veli d'acqua percorsi da figure fantasmatiche e da improvvisi lampi cromatici e di luce. In maniera ancora più esplicita, *Non sono immaginario* (Afterhours, 2002) di Beniamino Catena ricrea quell'humus stilistico creando un clip che omaggia – per motivi figurativi e stilistici – quella stagione. Si tratta di un lavoro girato in Super8 che racconta il viaggio e la permanenza di una giovane coppia in un casolare isolato nel quale i due dormono, si filmano reciprocamente, guardano dei filmati proiettati su un muro (compreso quello della band che suona). Da un punto di vista stilistico, tutto richiama opere di esponenti simbolo del New American Cinema, come Jonas Mekas e Stan Brakhage: l'utilizzo del passo ridotto, il carattere diaristico e amatoriale, l'uso di una camera a mano, la commistione di riprese in bianco e nero e a colori, la scelta di ricorrere costantemente alla pixilation. Allo stesso tempo anche le situazioni narrative e iconografiche rimandano a esperienze artistiche tipiche di quegli anni, come l'happening e la performance (la coppia sdraiata che viene lentamente ricoperta da foglie).

Più vicini alle forme della videoarte contemporanea e alle pratiche della videoinstallazione urbana sono invece le opere di Fabio Massimo Iaquone e Luca Attilii. Da sempre affascinati dalla fisicità dei corpi e degli spazi scenici, anche nei lavori musicali Iaquone e Attilii si concentrano sullo spazio architettonico interpretandolo – come già quello teatrale, performativo ed espositivo – come un ambiente avvolgente e circolare, basato sulla reciproca compenetrazione e stratificazione di immagini: luogo di contatto tra corpi ed edifici e non semplice superficie bidimensionale, sede di una proiezione, come accade nei tradizionali visual

a sfondo dei concerti musicali. In particolare nei video *Presunti accenni che fan piovere* (2007) e *Se vuoi* (2007) per Ivana Gatti & Gianni Maroccolo e *Attesa* (Antonella Ruggiero, 2008) sulle immagini di strutture architettoniche, autostrade e scenari urbani notturni scorrono sovrimprese le riprese dei volti dei cantanti e le evoluzioni del corpo nudo di una performer. Come in un dispositivo di proiezioni multiple, la figura umana si compenetra vicendevolmente all'architettura metropolitana: le facciate diventano volti e i corpi divengono paesaggi urbani. Come nota Di Marino, «le brevi opere video di Bastian Contrario non nascono per avere un utilizzo esclusivamente televisivo, piegandosi così a determinate logiche commerciali, ma ambiscono a “vestire” la musica senza regole, pronte casomai a diventare installazioni, fruibili nello spazio»¹⁴. Una concezione dell'opera musicale e dello spettacolo live come ambiente sonoro da “vestire” con le immagini, che Iaquone aveva già indagato con Katia Labèque e il gruppo B for Bang proponendo il concetto di «Quadri Musicali»: brevi opere video che accompagnano i cd musicali e che possono essere fruite collocate nello spazio come dei quadri, magari anche nelle stesse abitazioni domestiche attraverso gli schermi a led o a cristalli liquidi di ultima generazione.

«*Suoni futuri digitali*»¹⁵. *La sperimentazione della tecnologia*

L'introduzione nel sistema degli audiovisivi della tecnologia elettronica prima e digitale poi ha trasfigurato il linguaggio e le scelte iconografiche anche dell'immaginario videomusicale. Moltissimi videomusicali basano il loro impatto comunicativo sulla ricerca dell'effetto tecnologico: la tecnologia è impiegata come forma spettacolare e stupefacente e il clip ruota intorno a una trovata visiva che giustifica la narrazione. È stata sul finire degli anni Novanta la stagione della «nuovelle vague del clip francese»¹⁶ a promuovere tale rinnovamento grazie in particolar modo a società pubblicitarie specializzate nell'ambito degli effetti visivi digitali, nelle immagini di sintesi, nelle tecniche d'animazione e nelle quali lavoravano registi come Michel Gondry, Antoine Bardoux-Jacquet, Stéphane Sednaoui, Marc Caro, Quentin Dupieux. Anche nel clip italiano degli anni Duemila diversi sono i video che sfruttano la sperimentazione tecnologica come modalità di attenzione e attrazione spettatoriale.

In primis c'è il piano-sequenza, variamente negato, ricostruito, alterato. Da quelli più elementari basati su raccordi invisibili – come *Direzioni diverse* (Il Teatro degli Orrori, 2010) di Jacopo Rondinelli che segue la camminata del cantante attraverso spazi eterogenei e situazioni da teatro dell'assurdo, a quelli più complessi, basati sull'unione di spazi e tempi diversi legati in continuità attraverso tendine elettroniche e digitali. In *Per dimenticare* (Zero Assoluto, 2009) di Cosimo Alemà e *Non me lo so*

spiegare (Tiziano Ferro, 2004) di Paolo Monico sono dei carrelli circolari che montati assieme creano un illusorio ambiente sferico che nel primo caso racconta gli accadimenti di un ricevimento matrimoniale, mentre nel secondo narra l'evoluzione temporale di una storia d'amore concentrandosi esclusivamente sui momenti vissuti in auto (i sorrisi, i baci, gli abbracci, le liti, i pianti). Giocato tutto sull'orizzontalità è invece *L'estate* (Gianluca Grignani, 2002) di Riccardo Paoletti, dove dei lunghi carrelli laterali sono legati in scrolling orizzontale creando un finto piano-sequenza che "passa in rassegna" dei gruppi giovani in attesa all'entrata di un locale. Supera ogni logica spazio-temporale *Pensandoti* (Samuele Bersani, 2004) di Gaetano Morbioli dove spazi e tempi differenti si compenetrano vicendevolmente in un universo fluido e onirico che nega le regole gravitazionali e attraverso il motion control riproduce più volte nello stesso frame il cantante. In *Sempre di domenica* (Daniele Silvestri, 2002) Ago Panini riesce con l'azione combinata di zoom, panoramiche circolari e compositing digitale a trasformare una piazza in un set in continua metamorfosi, dove ogni movimento di camera isola e apre una nuova situazione narrativa.

Un altro espediente tecnico molto ricorrente nel videomusicale è il *reverse*. L'inversione della ripresa è impiegato come motivo coreografico (*Pertanto*, Il Pan del Diavolo, 2010) di Stefano Poletti o narrativo: svelando le ragioni di un suicidio in *La soluzione* (Max De Angelis, 2005) di Giangi Magnoni o di una lite amorosa in *Eri bellissima* (Ligabue, 2003) di Paolo Monico. Stupefacente nella sua elementarità è invece il *reverse* di *Come un addio* (Beaucoup Fish, 2006) di Nicola Gastaldi, un piano-sequenza con camera fissa dove l'interprete in primo piano canta rispettando il lip synch della canzone mentre sullo sfondo si svolgono le immagini all'inverso di alcune persone sulle scale. L'alterazione della temporalità di registrazione si esplicita anche nella forma del *time-lapse*. In *Falla girare* (Jovanotti, 2006) Ambrogio Lo Giudice la usa come correlativo visivo delle accelerazioni ritmiche del brano rap, mentre in *Io cammino di notte da sola* (Amalia Gré, 2002) Daniele Persica ne accentua gli echi lirici alternando il racconto di una giornata a Campo de' Fiori con la pittura di un dipinto.

Il *morphing* è invece al centro di *Sono=sono* (Bluvertigo, 2000) di Francesco Fei, dove la trasfigurazione in continuità dei dettagli e dei volti dei vari componenti del gruppo produce un effetto straniante ma altamente seduttivo, enfatizzato da una fotografia e una scenografia molto curate tra il dark e il glamour. È dominato dal *morphing* e dal *compositing* digitale anche *Dimmi dimmi tu* (Frankie Hi-Nrg, 2005) di Gaetano Morbioli dove è il corpo del cantante a mutare identità, impersonando numerosi personaggi: dai Kiss a Che Guevara, da Einstein a Gandhi. È

tutto realizzato con la tecnica della messa a fuoco selettiva (*tilt-shift photography*) *Storia di una favola* (La Fame di Camilla, 2009) di danXzen (Daniele Zennaro). Questa tecnica permette di mantenere a fuoco solo piccole porzioni di spazio, accrescendo le possibilità (e le deformazioni) del comune teleobiettivo. Restituendo una visione alterata dei luoghi, ritratti secondo una resa miniaturizzata e privi di relazioni gerarchiche di distanza, la città di Genova ritratta nel video diviene un plastico: un modellino in scala da ammirare con la fascinazione di un bambino. Di grande effetto è anche *Futura Days* (Drink to Me, 2012) di Luca Lumaca che, oltre a ricorrere al passo uno e al *reverse*, fonda la sua forza spettacolare sugli effetti di post-produzione digitale che moltiplicano i corpi e le azioni dei protagonisti ritratti in un set totalmente bianco generando una caleidoscopica coreografia figurativa. Ugualmente sorprendente è *Qwerty* (K-Conjog, 2012) di Francesco Lettieri. Il clip narra la nascita di una storia d'amore poi degenerata in tragedia filmando esclusivamente le immagini riflesse sulla pupilla di un occhio umano.

L'assoluta eterogeneità dei supporti di registrazione e riproduzione delle immagini nel sistema dei media contemporanei ha portato anche a sperimentare forme visive non comuni nel videoclip. Utilizza, ad esempio, le immagini prodotte da videocamere di sorveglianza *No Matter What You Do* (Benny Benassi, 2003) di Matteo Bonifazio e Alberto Colombo. L'alienazione ed estraneità delle immagini è enfatizzata dalla ripetitività seriale del brano techno-house e dall'ambientazione asettica nella quale i corpi di uomini e donne sono costantemente sorvegliati ed esaminati come cavie di laboratorio in un immaginario a metà tra il fantascientifico e il paranoico. Viceversa interpreta in maniera assolutamente entusiastica la disseminazione di dispositivi tecnologici di visione *CDVD* (I Moderni, 2012) di Edoardo Palma e Alfonso Pontillo. Nel video sono proprio gli schermi degli smart phone a ricostruire i momenti salienti di una storia d'amore adolescenziale e la performance del gruppo attraverso una scomposizione multipla dell'inquadratura e avvalorando una nuova forma di fruizione e condivisione delle immagini. Anche *Ah Oh Aficionados* (Trabant, 2010) di danXzen (Daniele Zennaro) adoperava gli schermi in maniera ludica. Nel clip display e visori si sovrappongono al mondo reale incorniciando immagini di oggetti che interagiscono con i musicisti (strumenti musicali, microfoni, ecc). Il clip congegnava pertanto un enorme trompe-l'œil dove sono le immagini delle cose a sostituirsi alle cose e ad assorbirne ironicamente le funzionalità. In questo senso, il video guarda anche al nuovo valore manipolatorio e di interfaccia tecnologica che le immagini detengono già nella modalità touch-screen dei portable device.

Anche Second Life entra nell'immaginario videomusicale con *Bruci la città* (Irene Grandi, 2007) di Matteo de Nicolò. Il clip segue l'avatar della cantante che si aggira per le strade della città virtuale alla ricerca del proprio compagno tra gang e donne rivali. La computer grafica è più incisiva però quando viene integrata in maniera trasparente nella texture delle riprese dal vero, come accade in *Incantevole* (Subsonica, 2005) e *Ti voglio bene* (Tiziano Ferro, 2004) entrambi di Maki Gherzi.

Il primo video mima i codici di un video amatoriale girato da una coppia in gita a Praga (uso di una handycam, sguardi in macchina, imperfezioni di ripresa). Alle abituali immagini di viaggio si sovrappongono effetti in computer grafica di meteoriti che cadono dal cielo e lasciano case in fiamme, esplosioni e distruzione. Tutti restano in ogni caso tranquilli: reazione di una società che convive ormai abitualmente con situazioni catastrofiche e apocalittiche. La perfetta ibridazione tra elementi grafici e riprese dal vero conserva il valore di autenticità delle immagini, tanto che il clip sembra aver tristemente prefigurato i molti filmati web realizzati durante la reale pioggia di meteoriti avvenuta nel febbraio del 2013 nella zona degli Urali in Russia e poi. *Ti voglio bene* è invece più essenziale. Si tratta di un piano-sequenza realizzato con macchina a mano che filma il primo piano insistito dell'interprete mentre canta. Durante il brano sul volto appaiono e spariscono, di volta in volta: ferite sul naso, ematomi sull'occhio, cicatrici sulla fronte, graffi sulle guance, lacrime. Le sofferenze amoroze del testo vengono così incarnate nel viso: testimonianza di un dolore fisico e metaforico.

In un universo iper-tecnologizzato non mancano comunque clip che smitizzano la tecnologia e riscoprono un'artigianalità creativa. Un esempio emblematico è *Necrologie d'Amour* (Lambda, 2011) di Luca Lumaca. Il clip è tutto girato in un set green-screen con personaggi interamente coperti da tute verdi come accade negli studi di ripresa che creano virtual set o inserti in chromakey. Nel video gli interpreti richiamano stili tipici del linguaggio audiovisivo contemporaneo (gli occhiali bicolore stereoscopici, il lettering informatico, il videogioco Pong, il puntatore del mouse, il monoscopio televisivo) ma realizzati attraverso una resa manuale. Il video ci mostra pertanto il backstage dell'apparato tecnologico negandoci il risultato finale e ironizzando sull'apparente insensatezza dell'operazione.

Recupera il fascino dell'istantanea *Brucerò per te* (Negrita, 2011) di Fabio D'Orta. Tramite un processo di post-produzione, i corpi dei musicisti e delle comparse sono raffigurati attraverso l'ausilio di tante polaroid appese a dei fili e affiancate che ricostruiscono la figura umana nella sua interezza. Come in un mosaico tridimensionale, i corpi scomposti,

sospesi e immobilizzati in un'innaturale staticità ieratica acquistano un valore plastico e concepiscono un'opera ibrida, data dall'intreccio tra la forma scultorea, fotografica e informatica.

Ritornano invece all'essenzialità compositiva dell'inquadratura *Uno in più* (883, 2001) dei Manetti Bros e *Timido ubriaco* (Max Gazzè, 2000) dei Ganga (Francesco Cabras, Alberto Molinari, Francesco Struffi). Il primo racconta una festa di compleanno trascorsa dal festeggiato davanti al televisore a guardare i vhs dei suoi compleanni mentre dietro di lui si svolge una festa epocale. Reso attraverso un piano-sequenza con ripresa fissa e giocando con la dinamica primo piano e sfondo il clip conferisce una tensione narrativa e ironica allo spazio scenico. Più concettuale è *Timido ubriaco* che si compone delle inquadrature dell'interprete ripreso in mezza figura che canta con un cerino in mano. A ogni accensione del fiammifero l'interprete invecchia inesorabilmente. Pur nella semplicità dell'operazione, il clip riflette in maniera originale sull'idea del tempo che passa e sulla trasformazione fisica del corpo.

Una sola immagine alla volta. Suoni di cartone (animato)

Ritornando sugli stessi motivi, e giocando ogni volta su quattro o cinque temi visivi di base, il montaggio dei clip è, più che un modo per far avanzare l'azione, un modo per far girare le facce del prisma, e per creare così, tramite la rapida successione dei piani, una sensazione di polifonia visiva e persino di simultaneità, e ciò sulla base di una sola immagine alla volta¹⁷.

Secondo Michel Chion nella videomusica è l'elemento ritmico il principio espressivo fondante, per il tramite del quale si crea quella «sincretismo transensoriale» tra banda visiva e musicale. Forse è anche per questo che – in particolar modo dagli anni Novanta a oggi – moltissimi registi di videomusicali scelgono l'animazione come forma ritmica per eccellenza, fondata com'è sulla tecnica del passo uno. L'introduzione della tecnologia digitale ha trasformato il panorama dell'animazione rendendo sempre più problematiche le distinzioni canoniche tra cinema dal vero e animato e favorendo la contaminazione tra vecchi e nuovi media: il cinema, la tv, lo spot pubblicitario, i web banner, i viral video, le opere d'arte contemporanea. Attraverso una caleidoscopica eterogeneità di tecniche e pratiche (dal tradizionale disegno su acetato al découpage, dalla stop motion al graphic design, fino alla computer grafica), l'animazione rilancia la sperimentazione e la creatività espressiva tra i linguaggi.

Nel videoclip anche la tradizionale tecnica del disegno animato assume spesso dei caratteri peculiari: come nel caso del gruppo punk dei Tre Allegri Ragazzi Morti, che ha legato in maniera decisiva il suo immaginario visivo alle immagini animate realizzate dal cantante e chitarrista,

Davide Toffolo, laureato in disegno anatomico. I suoi video risentono di una marcata ascendenza fumettistica che si adatta perfettamente alle storie adolescenziali cantate dal gruppo (*Francesca ha gli anni che ha*, Tre Allegri Ragazzi Morti, 2000). Più complesse sono invece le scelte visive quando realizza clip per altri, come il minimale e metafisico *Per combattere l'acne* (Le luci della centrale elettrica, 2008, coregia: Michele Bernardi) o quando sperimenta particolari tecniche di pittura: dal rotoscopio (*Sono un'immondizia*, Prozac+, 2004) alla performance di disegni realizzati live su carta (*La mia mano sola*, Sick Tamburo, 2012).

Restando sul versante del disegno animato, è la tecnica mista un'altra pratica che permette di ibridare i supporti facendo convivere personaggi disegnati con immagini filmate nel mondo reale o viceversa. In *Luna viola* (Santo Niente, 2005) Leone Baldazzi ironizza sulle possibilità stranianti della tecnica mista giocando con i codici del video amatoriale e dell'home movie. Il regista inserisce una donna dai tratti fumettistici in delle riprese realizzate con una handycam, nelle quali il personaggio è ritratto in una condizione di assoluta quotidianità in un interno domestico. Punta sulla specularità tra mondo cartoon e reale invece Jacopo Rondinelli in *Do You Feel Like I Feel?* (Nicola Conte, 2011). Nel clip sono i personaggi reali a "entrare" nel regno animato tramite disegni o immagini fotografiche. L'universo colorato e magico del cartoon traduce visivamente l'immaginario musicale del brano legato a sonorità swing e jazz. Persegue invece il carattere grottesco Marco Pavone in *The Audite's Family* (Caparezza, 2006), dove il cantante è intarsiato in un universo animato notturno e gotico fatto di case stregate, uomini mascherati da Ku Klux Klan, fantasmi, vampiri, sedute spiritiche, stanze delle torture.

Nel corso della sua storia la sperimentazione audiovisiva ha testato numerose tecniche di animazione alternative al tradizionale disegno su acetato. Tra le più utilizzate e conosciute, tanto nel settore videomusicale quanto in quello dell'entertainment mainstream, ci sono la stop motion e il découpage. Entrambe si basano sull'animazione fotogramma per fotogramma. La prima utilizza pupazzi costruiti con materiali di diversa natura (stoffa, legno, plastilina, ecc.) mentre la seconda usa ritagli di carta, fotografie, disegni e altro.

Nel videoclip italiano dell'ultimo decennio numerosi sono i video basati sulla stop motion. Non avendo scuole e tradizioni consolidate alcuni dimostrano un alto grado di artigianalità come *Il dubbio* (Malfunk, 2004) di Marco Cocci e Alessio Spinelli, dove un pupazzo di legno in preda ai tormenti esistenziali cantati nel brano si aggira in un interno domestico per metà ricostruito in miniatura e per metà disegnato. Molti altri sfruttano la ritmicità intrinseca della stop motion – data dalla messa in successione di immagine fisse – per aderire alla musicalità dei

brani da visualizzare. Andrea Princivalli, ad esempio, sia in *Cammina cammina* (Fahrenheit 451, 2001), sia in *Affittasi lacrime* (Duffy Punk, 2003) la utilizza per accompagnare il furore ritmico della musica ska e metal. I risultati migliori si hanno quando la stop motion è usata per creare figurazioni iconografiche cariche di senso e mistero. In *Kanzone su Londra* (24 Grana, 2002) Alessandro Rak crea un pupazzo in plastilina con le fattezze del cantante del gruppo e lo introduce in un universo gotico, dominato da pupazzi enigmatici, mostri con lingue biforcute, uomini con teste di zucca, che molto risente delle creazioni di Tim Burton. Ancora più folgorante a livello visivo è *Day Is Done* (Roberto Angelini & Rodrigo D'Erasmus, 2005) realizzato dall'associazione B5 (Alessio Morglia, Gianluca Maruotti, Lorenzo Terranera). Il clip è totalmente metaforico e basa la sua riuscita sulla densità allusiva e metafisica delle scene ricostruite che traducono visivamente gli incubi e le paure di un anonimo impiegato: una stanza chiusa piena di scritte, una pioggia continua, un televisore che rimanda la propria immagine, una porta dischiusa in un deserto, degli ombrelli aperti e sospesi a mezz'aria. Affascinato da un immaginario apocalittico e fantascientifico è invece *Everyone in Their Room* (Music for Eleven Instruments, 2010) di Marco Missano. La storia sembra nascere dai romanzi di Philip Dick e racconta di un uomo con indosso uno scafandro che si aggira in una città distrutta dove scorge solo resti di vita. Realizzato con plastilina e pupazzi in fil di ferro, il clip ritrae uno scenario da day after indulgiando su rappresentazioni mostruose della tecnologia e della natura (il cane metallico, il televisore con i denti, i rami che imprigionano le persone) e che lo apparentano ai mondi inquietanti ideati da maestri della stop motion internazionale, come i fratelli Quay e Adam Jones, cantante e regista dei Tool.

La pixillation deriva dalla stop motion prevedendo l'utilizzo del passo uno non più nei confronti di pupazzi, bensì di persone. Molto sfruttata nel videoclip, soprattutto per produrre soluzioni bizzarre e spettacolari, trova in *Non è una favola* (L'Aura, 2007) di Maki Gherzi un accattivante esempio recente. Il clip vede la presenza della cantante ripresa in una stanza dalle pareti bianche e da un arredo minimale (una lampada e una poltrona). Fin dalla location la situazione suggerisce la condizione del set fotografico. Del resto, tutto il video si basa sui cambi di abito e di acconciature della protagonista. I forti contrasti cromatici tra i colori brillanti dei vestiti e del trucco e il bianco dell'ambiente accrescono il valore grafico dell'operazione. Il montaggio per analogie formali-compositive tra le inquadrature produce inoltre divertenti figurazioni che rievocano l'immaginario dei videogiochi di fine anni Settanta (le scarpe e i vestiti che ricreano le schermate di Snake e Space Invaders).

Il *découpage* è l'altra modalità di animazione sperimentale molto sfruttata nel videomusicale italiano degli anni Duemila, aggiornata con le possibilità dei software informatici e impiegata in una dimensione dichiaratamente ludica. Ne è un esempio *Ortopedico* (Martiri di Faloppio, 2012) di Adriano Motta, che dispone su uno sfondo nero, oltre a ritagli di figure umane disegnate, tutta una serie di oggetti quotidiani (forbici, mollette, matite, monete, fili, piatti di plastica) che vengono risemantizzati e utilizzati per creare delle figure referenziali.

Nell'ambito del *découpage* ricorrente è l'uso dell'inserito fotografico che si innesta nella sfera figurativa con effetto straniante (come accade in *Straniero*, Derozer, 2003, di Andrea Torselli e Andrea Rodriguez, dove il volto fotografico di un bimbo è iscritto in un universo disegnato di persone con teste deformi), perturbante (come le foto di corpi nudi con teste di animali di *Amarsi a Gomorra*, VOV, 2012, di Michele Bernardi) o lirico (come in *My Sweet Hell*, Grey, 2004, di Andrea Princivalli, dove l'intensità del volto fotografico accresce la malinconia dipinta in un paesaggio metropolitano virato al blu). Dichiaratamente ironico è invece *Ti penso sempre* (Brusco, 2003) della Scuola Arti Visive IED di Milano, dove l'allontanamento e la successiva riunione di una coppia è raffigurato attraverso la commistione di disegni, fotografie e riprese. L'ironia nasce principalmente dall'integrazione dei volti fotografati o filmati dei protagonisti con l'elementarità dei corpi disegnati. Assolutamente più complesso è *Marajà* (Vinicio Capossela, 2001) di Ago Panini composto esclusivamente di fotografie, scritte e illustrazioni degli anni Dieci-Venti che richiamano per scelte iconografiche e di fotomontaggio espedienti grafici e tipografici propri dell'avanguardia futurista e costruttivista. Si rivolge viceversa all'iconografia religiosa *La processione* (MUFFX, 2012) di Hermes Mangialardo. Il racconto di una processione in un paesino del sud Italia è rappresentato attraverso il ritaglio di disegni, dove la rigidità dei volti e delle pose dei paesani sembra rifarsi alla ieratica staticità delle statue e delle icone sacre. All'opposto punta sulla circolarità della rappresentazione *I'm not a Peach* (Tying Tiffany, 2005) di Swan. Si tratta, a tutti gli effetti, di un video di danza ma progettato con l'utilizzo esclusivo del ritaglio fotografico. La figura della ballerina riprodotta e moltiplicata innumerevoli volte è la pedina di una coreografia automatizzata ritratta in un palcoscenico di cartone.

L'interazione tra scatto fotografico e ripresa filmata produce anche soluzioni visive più complesse, come in *Tu come stai* (Zero Assoluto, 2003) di Cosimo Alemà, video realizzato interamente con fotografie animate a passo uno. In questo caso la dialettica tra stasi e moto oltre ad assumere un carattere ritmico riflette sulla possibilità di innestare artificialmente il movimento. Come nel clip dove i due cantanti interpretano

dei medici che “ridanno vita” a una ragazza malridotta, così la scansione cronofotografica anima i corpi ridotti ad automi dall’immobilità fotografica.

In molti videoclip la fotografia è anche utilizzata come materiale intimo, privato, che si presta a una narrazione diaristica, come accade in *Eccoti* (Max Pezzali, 2005) di Gaetano Morbioli, *Mi ricordo* (Marcilo Agro, 2010) e *Figlio di puttana* (The Zen Circus & Brian Ritchie, 2008) entrambi di Stefano Poletti. In questi video è proprio la figura del diario il motivo iconografico centrale, attorno al quale vengono narrate le storie attraverso una complessa elaborazione di ritagli, intarsi e compositing di fotografie, fogli di diario, polaroid, post-it, illustrazioni. Nel primo caso si raccontano in 365 scatti i giorni di un anno della vita di Pezzali, compreso il suo matrimonio; nel secondo le fotografie presenti sulle pagine di un diario scolastico narrano le vicissitudini di un amore adolescenziale con soluzioni tipiche della tavola fumettistica e della cartotecnica; infine nel terzo caso il carattere ironico-autobiografico della canzone è tradotto in una particolare soluzione scenica: il cantante è sui banchi di scuola e vede sul quaderno – come se fosse un ipad – le immagini del video.

È Virgilio Villoresi l’animatore che più di ogni altro riassume nell’ultimo decennio in Italia il rinnovamento della pratica dell’animazione sperimentale, saggiando con assoluta libertà e spontaneità creativa tecniche differenti e utilizzandole in diverse forme audiovisive. Al centro dei suoi videoclip – così come dei suoi cortometraggi, spot, viral video, sigle – c’è la pratica del gioco, intesa come forma espressiva e potenzialità creativa. L’attrazione verso i giocattoli, i pupazzi a carica, i ritagli, i libri pop-up, le composizioni scenografiche miniaturizzate ripristina un universo ludico infantile che attraverso l’utilizzo esclusivo di fotocamere digitali riconduce anche all’infanzia del cinema e in particolare ai dispositivi ottico-cinetici del cosiddetto pre-cinema: dai flip book alle cronofotografie. Esempi emblematici di questi percorsi di ricerca sono i videoclip realizzati per Vinicio Capossela: *Una giornata perfetta* (2009) e *Pryntyl* (2011). Ugualmente interessanti sono *Real Mess* (Hot Gossip, 2007) interamente realizzato in *découpage* e *Rotten Flowers* (Paolo Saporiti, 2010, co-regia: Luca Barutta) incentrato sulla memoria privata e basato sull’animazione di ritagli di fotografie in bianco e nero e Super8 amatoriali.

Negli ultimi decenni la tecnica del compositing digitale ha rivoluzionato la pratica stessa dell’animazione. La possibilità di sovrapporre in uno stesso frame più sorgenti video di diversa natura (dalla ripresa dal vero al disegno, all’immagine di sintesi) e poterli modificare (muovere, traslare, ruotare, ecc.) originando effetti anche molto complessi ma mantenendo un pieno controllo su ogni modifica dell’immagine richiama –

sia tecnicamente sia concettualmente – la concezione della cel animation dove dei fogli di rodovetro, lucidi e trasparenti sono sovrapposti simultaneamente a parti fisse. Il compositing riporta così l'animazione alla sua veste grafica originando anche nel videomusicale una assidua frequentazione dei territori del disegno industriale, dell'illustrazione e del visual design. Emblematici sono *Rasoio, mattatoio, pazzoio* (Tre allegri ragazzi morti, 2004) di Matteo Lena, *Sophia Sophia* (Massimo Giacom, 2003) di Massimo Giacom e *Charlie fa surf* (Baustelle, 2008) di Stefano Poletti. Questi clip riproducono un flusso continuo e ininterrotto di scritte, disegni animati, riprese live della band variamente intarsiate in ambienti cartoonizzati che rinviano alla cultura visuale degli anni Sessanta e Settanta: dall'Optical alla Pop Art, dalla psichedelia al fumetto, dai rotocalchi alla moda, all'interior design. È un clip completamente figlio dell'immaginario tecnico-scientifico del disegno industriale *Timeless* (We Love, 2012) di Valerio Tarricone. Lavorando sulla bidimensionalità dell'animazione 2D e sulla compostezza e raffinatezza del tratto in bianco e nero, il regista produce un clip che guarda alla meccanicità delle tecnologie ottocentesche (l'aerostato, il dirigibile, il treno) ma con una sensibilità contemporanea, interpretando l'universo della macchina come puro décor scenografico. È invece l'antropomorfizzazione di oggetti il motore narrativo dei clip realizzati totalmente in computer grafica, come *Per me è importante* (Tiromancino, 2002) della compagnia Direct2Brain e *Trompso Is ok* (Giardini di Mirò, 2002) di Sirio e Diego Zuelli e Simone Pace. Il video dei Tiromancino segue la fuga d'amore di una coppia di icone scappate dai cartelli stradali e dagli orrori di un mondo oppressivo e alienante, mentre quello dei Giardini di Mirò è più concettuale e ritrae la vita di un burattino di legno che a causa di una gamba rotta si ritrova a veder scivolare sopra di sé il passaggio delle stagioni e lo stratificarsi di epoche differenti.

In un sistema degli audiovisivi interamente dominato dalla convergenza digitale è difficile trovare tecniche di animazione puramente artigianali e manuali. Un caso limite – poco praticato anche nella sperimentazione audiovisiva internazionale – è l'animazione della sabbia. In *Sister* (And, 2003) di Massimo Ottoni, Nicoletta Magalotti e Andrea Felli la sabbia è retroilluminata sul banco di ripresa e viene di volta in volta modellata per creare forme e immagini in continua e affascinante metamorfosi. Ogni paesaggio e figura umana vive una vita evanescente: "scatola magica" di nuove e infinite composizioni tra l'astratto e il referenziale.

Mostri, farfalle, oscurità. Mondi dark, metal, rock

Gli universi della musica rock e dei suoi prolungamenti punk, metal e hard-core hanno spesso elaborato un immaginario visivo eclettico,

disturbante, orrido. A livello internazionale gli ultimi decenni hanno visto imporsi una nuova generazione di registi specialisti in questo settore, come Floria Sigismondi, Chris Cunningham, Jonathan Glazer, che sono presto divenuti dei punti di riferimento da emulare. Anche sulla scia di tali successi, in Italia l'ultimo decennio presenta diversi clip che si confrontano con questi immaginari, saggiando una tendenza espressiva poco esplorata dalle forme audiovisive nostrane.

Un clip rappresentativo di queste ricerche è *Nel mio letto* (Verdena, 2001) di Francesco Fei. Il video racconta una notte all'interno di un collegio di suore popolato da presenze misteriose e fantomatiche. Tutto il clip si basa sulla rielaborazione di motivi figurativi e narrativi tipici dell'immaginario gotico e dark: dall'ambientazione scenografica (il palazzo settecentesco) alle paure infantili (la reclusione nel collegio, le bambole inquietanti, il ragazzo con le orecchie d'asino, l'oscura figura della suora), dalla presenza di animali (galline, insetti) alla visione orrorifica del corpo umano (le braccia mozzate, il sangue gettato sui muri). Stilisticamente Fei accresce la carica perturbante della situazione girando il clip interamente di notte e direzionando, di volta in volta, fasci circolari di luce sui personaggi che ne enfatizzano le ombre e i contrasti plastici, e inoltre ricorre a riprese a infrarossi e a esposizioni multiple che aumentano la resa spettrale dei personaggi. Ritroviamo il dominio dell'oscurità squarciato da violente luci bianche in *Phantastica* (Verdena, 2004) di Alex Infascelli. In questo caso i componenti del gruppo eseguono il brano in un capannone industriale abbandonato con volti mostruosi da licantropi accentuati dall'impiego di una handycam mobilissima e dagli effetti deformanti del fish-eye.

Si rivolgono viceversa all'iconografia religiosa con intento irriverente e sacrilego *La verità che ricordavo* (Afterhours, 2000) di Diego Zane e *Raise Ashout* (Micevice, 2002) di Graziano Staino. Nel primo clip il solista del gruppo interpreta un Cristo crocifisso e sanguinolento che munito di trapano si accanisce su interiora di animali morti; il tutto ritratto con una bassa definizione da Super8 e con riprese e montaggio nervoso, sovraesposizioni, solarizzazioni e immagini in negativo. Maggiormente lirico e intenso è invece il lavoro di Staino realizzato con un contrastato bianco e nero che ritrae i corpi nudi dei protagonisti secondo modelli iconografici desunti dalla statuaria sacra e li unisce a elementi profani e osceni (cadaveri umani, insetti, ferite sanguinanti).

Offre un'interpretazione gotica di Alice nel paese delle meraviglie *Miami Safari* (Verdena, 2001) di Valentina Bersiga. Sfruttando le suggestioni figurative del classico di Carroll, la regista ne accentua i tratti dark sviluppando un barocchismo nella ricerca scenografica e costumistica, con soluzioni fotografiche che tendono all'iperrealismo: de-saturando i

colori e sfruttando tonalità cromatiche fredde (dal verde al blu). Concentrandosi sulla relazione uomo-animale (Alice e la moltitudine di conigli), la regista offre una metafora del gioco infantile inteso come simbolo di purezza e innocenza in uno scenario apocalittico. Si confronta invece con la cultura bohémienne e dandy di fine XIX secolo *L'assenzio* (Blu-vertigo, 2001) di Asia Argento. L'ingresso di una ragazza all'interno di una magniloquente villa diviene il pretesto per una catalogazione di situazioni e figure tipiche di quel periodo: dall'estetica decadente alla promiscuità sessuale, dagli esperimenti scientifici alla letteratura horror (il sangue e i vampiri), dalla moda all'arredo (lo sfarzo di costumi e scenografie). Asia Argento amplifica la commistione tra dark e glamour, in *(S)aints* (2004) nel quale si confronta con una delle figure più note del metal contemporaneo, Marilyn Manson. L'intero clip ruota intorno alla vita dissoluta del cantante caratterizzata da tratti violenti, scandalosi e demoniaci. È così che nel video si susseguono i comportamenti autolesionistici di Manson che si provoca graffi e ferite sanguinanti con pratiche sessuali (il sadomaso, le orge, le masturbazioni), alimentate dall'abuso di droghe (la presenza di cocaina e siringhe) che sconfinano nella blasfemia (la Bibbia usata come supporto per sniffare la droga). In un complessivo piacere dell'orrido (il disordine generale, i cibi in decomposizione, il vomito), il video stilisticamente si rifà agli stilemi del genere (bassa definizione, montaggio rapido, fotografia livida virata su tonalità fredde, dominio delle ombre e dell'oscurità, riprese a infrarossi) focalizzandosi sull'iconografia del cantante-performer raffigurato come un angelo demoniaco. Punta sulla raffinatezza invece *Damned* (Rebekah del Rio, 2012) di Marco Bizzarro. Pur in presenza di un immaginario inequivocabilmente gotico (le atmosfere notturne, le maschere di scheletri indossate dai personaggi, i fiori in decomposizione) la resa stilistica è assolutamente glamour: compostezza figurativa, complessa elaborazione scenica della luce, fotografia stilizzata, risoluzione cromatica.

All'opposto si rivolgono a un'estetica volutamente bassa e trash molti videomusicali di genere dark e punk. In questi casi la bassa definizione e l'artigianalità del risultato sono i correlativi stilistici della rabbia e della violenza musicale che si manifesta anche nell'elaborazione della figura femminile, quasi sempre mascolinizzata attraverso il ricorso a una carica distruttiva che si palesa sia in ambito sessuale (le pratiche da dominatrice) sia in ambito figurativo (ritratta con armi, borchie, abiti in pelle o con costumi fetish). Anche dal punto di vista linguistico questi lavori sono contraddistinti da una violenza stilistica che richiama in maniera esplicita il Cinema della Trasgressione e i Super8 di Richard Kern: riprese e montaggi nervosi, solarizzazioni, sfocature e sgranature, scomposizioni dell'inquadratura, effetti gore (sangue finto, corpi mozzati). Esempi

tipici del genere sono: *Don't* (Pankow, 2003) di Marco Porsia, *King Cobra* (Motorama, 2000) di Romana Meggiolaro e *Sugar Babe* (CUT, 2000) di Cinzia Bomoll. Accentua il carattere trash giungendo fino al demenziale *Uomini piedi con patate e donne patate con piedi* (Amikristi and the Bad Sisters, 2012) di Erdice, dove un gruppo di donne vestite del consueto immaginario dark (corpetti in pelle nera, borchie, tacchi a spillo, calze a rete, guanti di pizzo, piercing, trucco marcato) e munite di coltelli li utilizzano per sbucciare patate. La rivolta punk ha ormai perduto la sua carica eversiva ed è stata reintegrata nella norma istituita (la donna-casalinga) ma conservandone il potere ironico e dissacratorio.

In altri videomusicali l'immaginario dark si lega con l'universo tecnologico creando delle soluzioni tra l'hi-tech e il cyberpunk. *Bene bene male male* (Piero Pelù, 2002) di Dario Piana è ambientato in un futuro iper-tecnologico in cui il gruppo è ostaggio di misteriose creature robotiche. Il clip propone un mix iconografico di motivi fantascientifici (la navicella spaziale, le ricostruzioni in computer grafica, i monitor di videosorveglianza), letterari (la presenza dei vampiri) e organici (il sangue, la pratica del controllo fisico e medico): emblematicamente riassunti nella figura del culturista con la testa-monitor. Vertono sull'asetticità della messa in scena *Two* (2002) e *Queen of Sugar* (2004) di Alberto Colombo. Entrambi prodotti per i Motel Connection, riproducono universi liserfici e rarefatti dominati dalla staticità e da inquadrature fortemente geometrizzate avvolte in una fotografia iperrealista che richiama le atmosfere perturbanti presenti nelle fotografie di Gregory Crewdson o nei film di David Lynch. La tecnologia è abbondantemente presente e viene connotata essenzialmente come sostituto di realtà valorizzandone il carattere tecnico-artificiale (proiezioni digitali, ologrammi, monitor, riproduzioni architettoniche 3D). Allo stesso modo anche il corpo umano tende all'inorganico (la donna nuda e bendata, le modelle congelate nella posa glamour) oppure regredisce a forma animale (la donna che beve dalla ciotola), comunicando un senso della carnalità disturbata e patologica.

Il dissidio tra organicità e artificialità del corpo umano è il motivo principale anche de *Gli uccelli* (Emilia Majello remix Planet Funk, 2004) di Alessandra Pescetta. Nota regista di spot, videoclip e videoarte, Pescetta realizza in questo caso un'opera di video-danza, utilizzando una performer ridotta a marionetta che danza su un palcoscenico teatrale spoglio. Con doveroso omaggio finale al Pasolini di *Che cosa sono le nuvole?* il video recupera una teatralità tragica e stilizzata riflettendo sul senso di fine del corpo umano. Si sconfinava nel post-umano in *Love Song* (Roulette Cinese, 2004) di Alessandro Amaducci. Concepito in computer grafica 3D, il video è ambientato in una navicella spaziale nella quale si producono organi umani. Il corpo umano è analizzato dall'impianto

tecnologico, smembrato e riutilizzato per dar vita a un cuore che viene innestato in un'enigmatica statua. In questo caso il corpo abbandona il suo stato organico per trapiantarsi in una sua evoluzione tecnologica, che vive del connubio tra biologico e artificiale.

Attraversando territori e immaginari musicali differenti, il videoclip italiano dell'ultimo decennio dimostra un'anima sperimentale nella misura in cui – oltre a saggiare tecniche e pratiche tipiche della tradizione cinematografica d'avanguardia – sperimenta supporti e linguaggi innovativi in sinergia con l'evoluzione delle nuove tecnologie di registrazione e riproduzione di immagini, proiettandosi nel flusso degli audiovisivi contemporanei e nelle nuove forme di spettatorialità: il futuro delle immagini in movimento passa anche da qui.

¹ Cristina Donà, *Universo*, in *La quinta stagione*, EMI, 2007.

² Cfr. Gianni Sibilla, *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, RAI-ERI, Roma, 1999; Isabella Pezzini (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma, 2002; Paolo Peverini, *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma, 2004; Cosetta G. Saba, *Lo sguardo che insegue. Strumenti per l'analisi delle forme audiovisive pubblicitarie (spot, trailer, videoclip e rich media)*, Lupetti, Milano, 2006.

³ Cfr. Dick Hebdige, *La lambretta e il videoclip. Cose e consumi dell'immaginario contemporaneo*, EDT, 1991 (ed. or. *Hiding In The Light. On Images and Things*, Comedia/Routledge, London, 1988); Andrew Goodwin, *Dancing in The Distraction Factory. Music Television and Popular Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1992; Simon Firth, Andrew Goodwin, Lawrence Grossberg, *Sound & Vision. The Music Video Reader*, Routledge, London-New York, 1993; Carol Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, New York, 2004; Diane Railton, Paul Watson, *Music Video and the Politics of Representation*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2011.

⁴ Simone Arcagni, *Modi e forme di assunzione del cinema nel videoclip*, in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, 2008, p. 181. Per una ricognizione sulle relazioni tra videomusicale e postmodernità cfr. Anne Kaplan, *Rocking Around the Clock. Music, Television, Postmodernism, Consumer Culture*, Methuen, New York, 1987; Simon Firth, Howard Horne, *Art Into Pop*, Methuen, London-New York, 1987; Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino, 2006 (ed. or. *L'écran post-moderne: un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Montréal-Paris, 1997).

⁵ Cfr. Gianni Sibilla, *La drammaturgia musicale e il videoclip nell'era di Youtube e dello user generated content*, in Gianni Canova (a cura di), *Dram-*

matugie multimediali. Media e forme narrative nell'epoca della replicabilità digitale, Unicopli, Milano, 2009, pp. 81-92.

⁶ Per una ricognizione attuale sull'idea di "tattilità" dell'immagine audiovisiva cfr. Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, 2004.

⁷ Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano, 1999, p. 229 (ed. or. *Vie et mort de l'image*, Gallimard, Paris, 1992).

⁸ Cfr. Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2005.

⁹ Cfr. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000; Vito Zagarrìo, *L'occhio nel dito, il dito nell'occhio*, «Bianco&Nero», 554-555, 2006, pp. 103-114; Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit.

¹⁰ Cfr. John A. Walker, *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino, 1994 (ed. or. *Cross-over. Art Into Pop/Pop Into Art*, Methuen & Co. Ltd., London, 1987); Gianluca Marziani, *Melting pop: combinazioni tra l'arte visiva e gli altri linguaggi creativi*, Castelvechi, Roma, 2001.

¹¹ Cfr. Bruno Di Marino, *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelvechi, Roma, 2001; Alessandro Amaducci, Simone Arcagni, *Music Video*, Kaplan, Torino, 2007.

¹² Bruno Di Marino, *Dall'avanguardia al videoclip. Teoria e pratica della sperimentazione audiovisiva*, in Andrea La Porta (a cura di), *Metafore della visione. Sperimentalismo cinematografico e formazione artistica*, Pendragon, Bologna, 2003, p. xxii.

¹³ Di Marino, *Clip*, cit., p. 13.

¹⁴ Bruno Di Marino in Ivana Gatti, Gianni Maroccolo, *Bastian contrario*, Ala Bianca, Modena, 2007.

¹⁵ Alessandro Ludovico, *Suoni futuri digitali. La musica e il suo deflagrante impatto con la cultura digitale*, Apogeo, Milano, 2000.

¹⁶ Domenico Liggeri, *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti del videoclip*, Bompiani, Milano, 2007, p. 687.

¹⁷ Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino, 2001, p. 161 (ed. or. *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Nathan, Paris, 1990).