

QUESTO DOCUMENTO E' PUBBLICATO SOTTO LICENZA

CREATIVE COMMONS

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

Facoltà di Scienze della Formazione

Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione

Tesi di Laurea

In

Teorie e Tecniche del Linguaggio Cinematografico

**MUSICA E IMMAGINE IN DIECI AUDIOVISIVI DI
CHRIS CUNNINGHAM**

Relatore: Prof. LUCIANO DE GIUSTI

Correlatore: Prof. MASSIMILIANO SPANU

Laureando: DARIO TROVATO

Matricola: n. 45000980

Anno Accademico 2004-2005

1. Introduzione.....	5
2. Il Videoclip.....	7
2.1 Definizione di videoclip.....	7
2.2 Storia recente del videoclip.....	11
2.3 Arte e merce: forma di traduzione/accostamento, forma breve, forma televisiva, forma di pubblicità.....	16
2.4 Definizione dei generi di videoclip.....	18
3. L'audiovisivo.....	23
3.1 Il suono negli audiovisivi.....	23
3.2 Suono e spazio nell'audiovisivo.....	27
3.3 Suono e tempo negli audiovisivi.....	28
3.4 Le immagini negli audiovisivi.....	33
3.5 Figure tecniche del montaggio audiovisivo.....	36
3.6 La teoria del montaggio.....	42
3.7 La visualizzazione.....	55
3.8 Montaggio musicale, una proposta: i tre accordi.....	55
4. L'audiovisione.....	57
4.1 Introduzione.....	57
4.2 Musica empatica e anempatica.....	58
4.3 Il suono è movimento.....	60
4.4 Temporalizzazione dell'immagine da parte del suono.....	61
4.5 Il punto di sincronizzazione, la sincresi.....	63
5. La musica nel cinema.....	65
5.1 Aree di contatto.....	65
5.2 Accenno sulle sinestesie.....	67
6. Sonorità elettroniche e videoclip.....	71

6.1 Il suono elettronico.....	71
6.2 Elettronica e mickeymousing.....	75
7. Chris Cunningham.....	80
7.1 Introduzione.....	80
7.2 La gestione dei riflessi lenticolari.....	81
7.3 Realismo e fantastico-realista.....	87
7.4. Monkey Drummer e Mental Wealth: realtà low fidelity.....	90
Monkey Drummer.....	95
Mental Wealth.....	95
7.5 Chris Cunningham e il mickeymousing.....	99
7.6 Clip cantati e clip strumentali.....	101
7.7 Mutazioni corporee.....	104
8. Conclusioni.....	108
Bibliografia.....	111
Altre risorse reperibili sul web:.....	114
Videografia completa di Chris Cunningham.....	118
Indice dei film citati.....	125
Indice dei videoclip citati.....	127

1. Introduzione.

Il fenomeno videoclip ha attirato l'attenzione del grande pubblico, degli studiosi e dei mercati a partire dagli anni Ottanta, sebbene le sue origini ufficiali risalgano alla seconda metà degli anni Settanta e il rapporto tra musica e immagine nell'audiovisivo sia oggetto di studio e sperimentazione approssimativamente a partire dagli anni Venti. Utilizzato dalle *major* discografiche come forma di pubblicità, recentemente rivalutato fra le forme "alte" della comunicazione audiovisiva, il videoclip è adesso oggetto di mostre, retrospettive e DVD antologici; sempre più spesso affermati registi di videoclip si dedicano al cinema, anche con buoni risultati.

Questa tesi si pone due obiettivi: da un lato, abbozzare un quadro complessivo, nel tentativo di fare chiarezza e delineare un punto della situazione in merito al videoclip: fenomeno variegato e multifaccettato che è stato oggetto delle opinioni e dei giudizi di merito più svariati; dall'altro, proporre un'analisi tecnica e contenutistica avente come oggetto il rapporto tra musica e immagine in dieci audiovisivi del regista britannico Chris Cunningham (Reading, 1970).

Inizio la trattazione di questa tesi ripercorrendo la storia della nascita e dello sviluppo del videoclip tentando di fornire una definizione quanto più accurata della tipologia di prodotto e dei generi.

I capitoli 3 e 4 sono dedicati rispettivamente ai fenomeni sottostanti la produzione e la fruizione degli audiovisivi; in particolare nel capitolo 4 sono riportate le teorie di Michel Chion, musicista e teorico del cinema, autore di un testo fondamentale per la comprensione del rapporto tra suono e immagine negli audiovisivi: *L'audiovisione*¹.

Nel capitolo 5 si evidenziano alcune aree di contatto tra il linguaggio delle immagini e quello musicale, due linguaggi caratterizzati da una parziale traducibilità linguistica resa meno parziale dalla loro unione nell'audiovisivo.

¹ M. CHION, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino, 1997.

Il capitolo 6 tratta le influenze che l'utilizzo del suono elettronico produce nel processo di visualizzazione, vale a dire la creazione di una traccia video su un audio già pronto.

Il capitolo 7 è incentrato sull'analisi dei lavori di Chris Cunningham che ha come scopo l'individuazione e la messa in relazione di forme tecniche e di tematiche ricorrenti. L'ultimo capitolo è dedicato alle conclusioni.

Cunningham ha cominciato l'attività di regista di videoclip nel 1995 riuscendo a realizzare durante la sua carriera lavori per musicisti di fama internazionale come Bjork e Madonna; col tempo ha allargato i suoi orizzonti agli spot e alle videoinstallazioni. A partire dal 1997 ha acquisito decine di riconoscimenti dalla critica e sempre maggiore popolarità. L'esposizione delle videoinstallazioni e dei videoclip di Cunningham nei musei d'arte contemporanea ha ulteriormente ribadito una contaminazione in atto che, grazie anche al suo contributo, ha visto ulteriormente affievolire i confini fra videoclip e video d'arte: due forme della comunicazione audiovisiva appartenenti ad universi differenti ma tendenti in alcuni casi alla somiglianza se non all'identità formale.

I film, i videoclip, le videoinstallazioni e gli spot citati all'interno di questo testo sono corredati di informazioni videografiche la prima volta cui ci si fa riferimento. In appendice è presente l'indice di tutti i videoclip e i film citati. Spot e videoinstallazioni sono compresi nella videografia completa di Chris Cunningham.

2. Il Videoclip

2.1 Definizione di videoclip.

Il videoclip è un genere di audiovisivo di recente ideazione e diffusione.

La colonna audio di un clip consiste primariamente in un brano musicale; altri generi di suono come i suoni interni alla narrazione generalmente non sono presenti o lo sono quando il video ha un prologo e/o un epilogo; ovviamente ci sono sempre le eccezioni come nel caso di *Rabbit in Your Headlight*² (1998), clip basato su una continua dialettica tra musica e suono ambiente.

Basato sulla musica ma destinato alla trasmissione televisiva, alla trasmissione in rete e ultimamente alla vendita su CD e DVD, il videoclip è stato spesso identificato unicamente come forma di promozione; questa caratteristica per lungo tempo l'ha relegato in secondo piano rispetto ad altre forme di comunicazione audiovisiva. Allo stato delle cose il videoclip si è ritagliato il suo spazio all'interno della produzione audiovisiva ed è il protagonista di mostre e retrospettive³. Dal punto di vista tecnico (e stilistico) il videoclip si configura come un laboratorio di elaborazione e sperimentazione dei codici audiovisivi.

Se da un lato il video musicale vampirizza le altre forme espressive e culturali (dal cinema alla videoarte, dalla televisione alla pubblicità, dalla moda alle nuove tecnologie, dal teatro al fumetto, dalla danza alla pittura), dall'altro restituisce, influenza, condiziona gli altri settori non solo dell'audiovisivo ma, più in generale, del visivo⁴.

Inoltre, a prescindere dai risultati, da sempre piccoli e grandi artisti si sono cimentati in questa forma di comunicazione⁵.

² U.N.K.L.E., *Rabbit in Your Headlight*, regia di Jonathan Glazer, 1998.

³ Cunningham è stato protagonista della rassegna *Video Vibe. Arte, musica e video in Gran Bretagna*, tenutasi presso la British School at Rome (Roma, 11 Maggio-3 Giugno 2000).

⁴ B. DI MARINO, *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelveccchi, Roma, 2001, p. 14.

⁵ Basti citare Warhol (*Hello Again*, 1984, dei Cars), Michelangelo Antonioni (spesso citato come esempio da non seguire per la regia di *Fotoromanza*, 1984, di Gianna Nannini) e poi Roman Polansky, Spike Lee, David Byrne, Adam Jones e tanti altri.

Il videoclip è una forma breve, di regola la sua durata media non è superiore ai quattro minuti.

I panorami testuali contemporanei sono sempre più densi e multiformi, difficili da ritagliare e decifrare secondo strategie di lettura unitarie. Da un lato sembrano rispondere a una logica dell'infinita germinazione [...], dall'altro i linguaggi e le forme tendono alla fusione, si contaminano e si ibridano a vicenda.

In un ambiente comunicativo di questo tipo i formati brevi di promozione assumono un ruolo sempre più marcato e caratteristico. Nati “per vendere e per morire”, quindi con una dichiarata finalità pragmatica, in realtà spesso rappresentano punti di intensità semiotica a vari e differenti livelli – per la loro fattura, per il modo in cui sanno rendere comunicativa un'idea o accendere un desiderio, per una qualche dose di sperimentazione e di creatività⁶.

La caratteristica di forma breve deriva principalmente da due fattori: il primo riguarda una particolarità della musica commerciale che, favorendo un ascolto non impegnato, generalmente non propone brani più lunghi dei quattro minuti standard. La musica leggera ha sempre privilegiato le canzoni di breve durata rispetto alle *suite* lunghe e dalle strutture complesse o ripetitive che sono appannaggio di generi più di nicchia come il jazz, la *progressive*⁷ e determinati tipi di musica elettronica; inoltre la musica leggera è maggiormente connotata come merce e, salvo rari casi, esaurisce il suo potenziale attrattivo in breve tempo. Come è noto, la composizione di molti brani da classifica segue criteri basati sul consumatore. Per questo motivo la produzione musicale e videomusicale è così abbondante ma spesso ripetitiva.

⁶ I. PEZZINI, «premessa», in I. PEZZINI (a cura di), *Trailer,spot,clip,siti,banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma, 2002, p. 6.

⁷ La progressive, chiamata anche «rock progressivo» o «prog», è un genere che ha avuto il momento di maggior diffusione negli anni '70. I gruppi di maggior successo internazionale sono stati i King Krimson, i Genesis e i Soft Machine; questi ultimi si sono contraddistinti per la vena jazz. In Italia, esponenti di spicco sono stati la P.F.M. e Le Orme.

Il secondo fattore deriva dai criteri di programmabilità delle televisioni commerciali che trasmettono i clip sempre più spesso all'interno di contenitori tematici dove il passaggio del video è accompagnato da una presentazione del VJ⁸ e da molta pubblicità. Nell'ambito della musica meno spiccatamente commerciale capita che brani più lunghi della media siano tagliati per adeguarli ai criteri di programmabilità televisiva.

Il clip è stato di volta in volta definito come:

- «qualunque cosa di visivo messo su una canzone»⁹;
- «un'opera video di pochi minuti che traduce in immagini un brano musicale»¹⁰;
- «un cortometraggio televisivo che presenta un brano musicale con accompagnamento di immagini»¹¹;
- «un breve testo audiovisivo, della durata media di tre/quattro minuti, in cui si mette in scena per immagini una canzone, in modo da poterla programmare in televisione»¹²;
- «una forma breve della comunicazione audiovisiva il cui linguaggio nasce e si sviluppa in relazione all'esigenza di promuovere un bene di consumo effimero e immateriale, la musica»¹³.

Accanto a queste definizioni di carattere tecnico si sono aggiunti altri generi di approccio nei quali si tenta di inquadrare il videoclip in una fascia più o meno definita. Queste ultime definizioni sollevano sicuramente degli interrogativi su quella che può essere considerata la funzione comunicativa e sociale del clip nella società. In *Il videoclip. Strategie e figure di una*

⁸ Alter ego televisivo del DJ radiofonico.

⁹ M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., p. 139.

¹⁰ B. DI MARINO, *Clip*, op. cit., p. 8.

¹¹ G. DEVOTO, G.C. OLI, *Dizionario della lingua italiana*, Le Monnier, Firenze, 1995.

¹² G. SIBILLA, *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, Rai-Eri, Roma, 1999, p. 17.

¹³ P. PEVERINI, *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma, 2004, p. 11.

*forma breve*¹⁴, Paolo Peverini cita tra le definizioni più curiose quelle che inquadrano il videoclip come «propaganda nichilista e neofascista»¹⁵ e «testi postmoderni»¹⁶.

2.2 Storia recente del videoclip.

È opinione comune che le radici del videoclip affondino principalmente in quattro generi di audiovisivo: i *soundies*, lo *scopitone*, le registrazioni di brani per i programmi musicali e naturalmente il cinema; in particolare per quest'ultimo ci si riferisce alle commedie musicali degli anni cinquanta e sessanta (nello specifico quelle di Elvis Presley e dei Beatles). Naturalmente l'elenco non è esaustivo e per indagare sulla nascita del rapporto tra musica e immagine sarebbe necessario andare ben più indietro degli anni Quaranta con le opere cinematografiche di Walter Ruttmann¹⁷, Oscar Fischinger¹⁸, Walt Disney¹⁹, quelle pittoriche di Kandinsky²⁰ e ancora prima con la danza e con il teatro²¹. Tuttavia, *soundies*, *scopitone*, la registrazione delle performance e il cinema hanno palesato quelle caratteristiche che in seguito il videoclip ha inglobato nel proprio linguaggio.

¹⁴ Cfr. P. PEVERINI, *Il videoclip*, op. cit., p. 11.

¹⁵ A. BLOOM, *The Closing of American Mind; How Higher Education Has Failed Democracy and Impoverished The Souls of Today's Students*, Simon & Shuster, New York, 1987, cit. in P. Peverini, *Il videoclip*, op. cit., p. 11.

¹⁶ E. A. KAPLAN, *Rocking around the clock: music television, postmodern and consumer culture*, London, Methuen, 1987, cit. in P. Peverini, *Il videoclip*, op. cit., p. 11.

¹⁷ *Lichtspiel opus I* (Germania, 1921), primo film astratto che si avvale della musica composta per l'occasione da Max Butting.

¹⁸ Si veda *Komposition in Blau* (Germania, 1934), che segna l'apogeo del cinema astratto tedesco prima della messa al bando da parte del nazismo.

¹⁹ Disney è stato l'ideatore delle *Silly Symphonies* e nel 1928 presentò *Steamboat Willie* dove diede voce sincrona al suo personaggio di maggior successo: Mickey Mouse (Topolino).

²⁰ «La concezione wagneriana portava a considerare le varie arti (poesia, pittura, musica) come componenti di un unico mondo espressivo, che nella sinergia delle sue componenti trovava l'efficacia comunicativa. Tutte le correnti di avanguardia del 1900 avevano percorso questa strada, ma Kandinsky andò oltre, vedendo nella musica l'arte-guida con una convinzione in più, cioè che essa è l'arte che comporta il massimo dell'astrazione». (cit. <http://www.criad.unibo.it/galarico/arts/kandinsky/sinestesi.htm>).

Kandinsky intitolava le sue opere mutuando i termini dal linguaggio musicale, ad esempio *Komposition* o *Improvisation*. Il suo lavoro, lontano dal figurativo, si spostò su soluzioni pittoriche di tipo ritmico.

²¹ Per una trattazione ampia e approfondita sulla storia dello spettacolo musicale in tutte le sue forme rimandiamo a A. BASSO (a cura di), *Musica in scena: storia dello spettacolo musicale*, UTET, Torino, 1997.

I *soundies*, realizzati negli Stati Uniti tra il 1941 e il 1947 come strumento di promozione della musica jazz, erano dei cortometraggi musicali della durata compresa tra i tre e gli otto minuti che avevano come protagonisti artisti quali Bing Crosby, Bessie Smith, Billie Holiday e Cab Calloway²². I *soundies* erano commissionati dai proprietari dei teatri per intrattenere i clienti oppure erano usati come tappabuchi per il palinsesto televisivo. Generalmente i *soundies* documentavano *performance* dal vivo o in studio, qualche volta erano messe in scena delle brevi fiction in musica. I *soundies*, in quanto prodotto non destinato alla fruizione da parte del grande pubblico, erano soggetti a un minore controllo da parte della censura e proprio per questo hanno dato un notevole contributo alla liberalizzazione dei costumi negli anni Quaranta.

Lo *scopitone*, diffuso in Francia negli anni '60, era una sorta di *video jukebox* che conteneva dei clip selezionabili a pagamento che mostravano le performance dei più famosi artisti dell'epoca. In Italia lo *scopitone* si chiamava *cinebox*. Ultimamente, con la diffusione del DVD, i locali pubblici stanno riscoprendo questo genere di intrattenimento e non è difficile vedere dei moderni *scopitone* nei bar.

La registrazione delle *performance*, pratica ancora in uso nei programmi musicali come *Top of the pops*, rispondeva alla necessità di assicurare la presenza degli artisti in televisione anche quando non era possibile perché impegnati in *tour* internazionali (ad esempio le performance dei Beatles negli Stati Uniti all'*Ed Sullivan Show* sono state raccolte su DVD).

²² La versione animata di Calloway, in forma di tricheco, negli anni '30 duettò con il personaggio animato Betty Boop in *Minnie the Moocher* (Stati Uniti, 1932), di Dave Fleischer. Calloway in persona è presente nel prologo del suddetto cartone animato e anche in *The Blues Brothers* (id., Stati Uniti, 1980), diretto da John Landis. Lo stesso Landis dirigerà *Thriller* (1983) per Michael Jackson.

Il cinema, citato tra i “progenitori” più recenti del moderno videoclip, con i film musicali ha fortemente influenzato la produzione videomusicale e lo sviluppo del genere. Alcuni film musicali sono nati allo scopo di promuovere ulteriormente l'immagine di artisti già noti; l'esempio più noto è Elvis Presley (*Love me Tender*²³ e *Viva Las Vegas*²⁴ sono tra i tanti film che lo hanno visto protagonista). Presley nei suoi film interpretava sempre lo stesso personaggio stereotipato e i brani di maggior successo della sua stagione musicale, in perfetta sintonia con l'ideale di “sogno americano” che rappresentava e che per molti tutt'ora rappresenta. Tra il gennaio del 1956 e lo stesso mese del 1957 Elvis è apparso in televisione 12 volte e ha girato tre pellicole per il grande schermo. Il primo dei suddetti film (*Love me Tender*) è uscito lo stesso anno in cui Presley ha firmato il contratto con la casa discografica RCA. Visto in questa prospettiva, Elvis Presley è stato il primo artista a trarre il grosso della sua fortuna dall'impatto avuto grazie ai media audiovisivi. Nella sua storia artistica si possono osservare i germi di quella che in seguito sarebbe stata la fortuna dei moderni musicisti pop, la sovraesposizione mediatica che oggi si ottiene soprattutto grazie alla presenza dei propri video nella rotazione dei canali musicali. I 31 film cui Elvis ha partecipato come attore dal '56 al '69, le apparizioni in televisione e i faraonici concerti degli anni Sessanta e Settanta, sono stati i mezzi che più hanno contribuito alla creazione del mito. Un gran numero di film musicali sono stati prodotti anche in Italia a partire dagli anni '30; negli anni '40 appare Beniamino Gigli, tenore all'epoca molto popolare; negli anni '50 Claudio Villa; ma è negli anni '60 che il fenomeno esplode con i *musicarelli*, commedie dal sapore più o meno sentimentale aventi per protagonisti i nomi di punta della scena musicale. Tra i più acclamati sul palco e sullo schermo ricordiamo personaggi come Mina, Teddy Reno e Tony Dallara in *I teddy boys della canzone* (Italia, 1960) di Domenico Paoletta; Rita Pavone (con Totò) in *Rita la figlia americana* (Italia, 1965) di Piero Vivarelli; Bobby Solo e Little Tony: il primo al cinema con

²³ *Love me Tender* (id., Stati Uniti, 1956), diretto da Robert D. Webb.

²⁴ *Viva Las Vegas* (id., Stati Uniti, 1964), diretto da George Sidney.

Una lacrima sul viso (Italia, 1964) di Ettore M. Fizzarotti, il secondo con *Cuore matto... matto da legare* (Italia, 1967) di Mario Amendola²⁵.

Chiaramente, nel cinema musicale come nel moderno videoclip, la promozione pur avendo una parte importante non era e non è l'unica motivazione alla base della creazione di un audiovisivo ma c'è anche da parte dei musicisti, dei registi e dei produttori più lungimiranti la voglia di sperimentare e utilizzare nuove tecniche e modalità espressive.

Numerosi prodotti realizzati per il grande schermo hanno il merito di avere maggiormente focalizzato l'attenzione sulla dimensione del montaggio audiovisivo piuttosto che sull'artista; la sequenza della vendita della cocaina e della corsa in moto di *Easy Rider* (id., Stati Uniti, 1969) di Dennis Hopper, sono famose per aver lanciato i brani *The Pusher* e *Born to be wild* degli Steppenwolf e per il montaggio "clippato". Il documentario rock *Woodstock, Three Days of Peace and Music* (*Woodstock: tre giorni di pace, amore e musica*, Stati Uniti, 1970), diretto da Michael Wadleigh con l'assistenza alla regia di Martin Scorsese, è ricordato per l'ampio uso dello *split screen*²⁶. Sempre in quegli anni Adrian Maben dirigeva *Pink Floyd: Live at Pompeii* (id., Belgio/Germania Ovest/Francia, 1972), una performance senza pubblico realizzata nell'anfiteatro romano all'interno delle rovine di Pompei. La musica dei Pink Floyd e il montaggio fuori dagli schemi convenzionali lo rendono una delle opere maggiormente rappresentative della psichedelia²⁷ e uno dei concerti più conosciuti della storia del rock sebbene nessuno, a parte lo staff tecnico, abbia assistito alle esibizioni *live*.

Un diverso equilibrio tra dimensione promozionale e sperimentalismo è proposto dai Beatles. I "baronetti di Liverpool" hanno sbancato i botteghini con *A Hard Day's Night* (id., Gran

²⁵ Cfr. E. KERMOL, M. TESSAROLO, «Il cinema, la canzone, il videoclip», in E. KERMOL, M. TESSAROLO (a cura di), *La musica del cinema*, Bulzoni editore, Roma, 1996, p. 274.

²⁶ Schermo diviso in differenti zone di visualizzazione.

²⁷ La psichedelia può essere vista come una tendenza che ha avuto il suo punto di massima diffusione a cavallo tra gli anni sessanta e settanta. Il punto attorno al quale ruotava il discorso sulla psichedelia era l'alterazione degli stati di coscienza mediante l'uso di droghe allucinogene come l'acido lisergico (LSD) all'assunzione del quale seguiva la composizione delle opere. Il disco di musica psichedelica più conosciuto è sicuramente *The Dark Side of the Moon* (1973) dei Pink Floyd.

Bretagna, 1964) e *Help!* (id., Gran Bretagna, 1965), entrambi di Richard Lester; inoltre sono stati trasmessi in televisione con i clip promozionali *Magical Mystery Tour* (id., Gran Bretagna, 1967), diretto dagli stessi Beatles e *Yellow Submarine* (id., Gran Bretagna, 1968), diretto da George Dunning. *Yellow Submarine*, definito da Di Marino come una «pietra miliare della musica da vedere nonché dell'animazione sperimentale»²⁸, è un film ricco di colori, di musica e adatto anche ai bambini; ma non per questo privo di messaggi, anche politici. I Beatles hanno intuito in prima persona le potenzialità sia creative che promozionali dell'audiovisivo e le hanno sfruttate per creare attorno a loro un immaginario fantastico e un'iconografia che ancora li accompagna. Probabilmente non è un caso che siano stati proprio i *fab four* (fantastici quattro), rivoluzionari nell'ambito musicale grazie a prodotti innovativi sul piano tecnico e di grandissimo successo commerciale, a lanciarsi nella sperimentazione audiovisiva riproponendo in video le caratteristiche che hanno caratterizzato i dischi del loro secondo periodo²⁹: sperimentalismo tecnico unito ad un occhio al pubblico; questa miscela, comune a gruppi più recenti come i Blur o i Gomez, ha permesso la creazione di un prodotto definibile *pop* ma raramente banale. Giusto a titolo informativo, bisogna ricordare che i Beatles hanno smesso di suonare dal vivo nel 1966 e che in seguito hanno fatto affidamento sulla fama già raggiunta («siamo più famosi di Gesù» dichiarò Lennon durante il tour negli Stati Uniti) e sull'uscita dei clip promozionali per mantenere il contatto con il loro numeroso pubblico.

Gli anni Settanta, periodo cruciale nella storia del videoclip, vedono l'uscita nelle sale di *Tommy* (id., Gran Bretagna, 1975), opera rock diretta da Ken Russel con le musiche degli Who e soprattutto del videoclip *Bohemian Rhapsody*³⁰ (1975), dei britannici Queen. *Bohemian Rhapsody* viene da molti considerato il primo videoclip propriamente detto in quanto primo prodotto audiovisivo nel quale si è tentato di «creare un equivalente visuale

²⁸ B. DI MARINO, *Clip*, op. cit., p. 11.

²⁹ Dall'uscita di *Revolver* nel 1965 allo scioglimento della band nel 1969.

³⁰ Queen, *Bohemian Rhapsody*, regia di Bruce Govers, 1975.

della musica»³¹. *Bohemian Rhapsody* presenta la traduzione dell'effetto audio di eco tramite la moltiplicazione del volto dei musicisti con un effetto di scia; inoltre, in corrispondenza delle parti corali i volti dei musicisti sono ulteriormente moltiplicati con delle inquadrature effettuate attraverso un prisma e le parti soliste sono evidenziate con dei primi piani; quando cori e parti soliste si sovrappongono anche le inquadrature sono sovrapposte. A partire dal 1981 il videoclip è istituzionalizzato tramite un canale televisivo: MTV³².

2.3 Arte e merce: forma di traduzione/accostamento, forma breve, forma televisiva, forma di pubblicità.

Il videoclip è eterogeneo per natura. In esso convivono caratteristiche provenienti da diverse arti e questo lo rende adatto ad usi e a interpretazioni altrettanto diversificate. Può essere il sostituto della performance *live*, della musica radiofonica; può essere pubblicità o arte, prodotto originale o copia, e tutte queste definizioni mettono in luce aspetti che innegabilmente fanno parte del fenomeno video musicale.

Si può notare come il clip si sia diffuso capillarmente negli ultimi venticinque anni, cioè a partire dalla nascita delle televisioni musicali; questo può essere punto di grande importanza, perché si può ipotizzare che il canale attraverso il quale è diffuso un prodotto influenzi la percezione del pubblico e della critica nella valutazione qualitativa dello stesso. Il fatto che il videoclip sia stato utilizzato come forma di pubblicità televisiva dalle case discografiche ha alimentato la convinzione che si trattasse di una forma di comunicazione povera, o se si preferisce di arte di “secondo piano”. In ogni caso parlando di videoclip non è possibile scindere la qualità di merce da quella di arte; caratteristica comune a tutte le forme artistiche commercializzate e commercializzabili. Come osserva Goodwin:

³¹ B. DI MARINO, *Clip*, op. cit., p. 8.

³² Le trasmissioni della prima televisione musicale, MTV, sono cominciate il 1° Agosto del 1981.

Se i suoni e le immagini musicali su pellicola e videocassetta risalgono a Bill Haley e Elvis Presley, ai Monkees e ai Beatles, agli Abba e ai Sex Pistols, allora perché è solo dal 1980 che i critici musicali e gli addetti ai lavori dell'industria discografica iniziano a discutere di qualcosa che si chiama video musicale?³³

La risposta si trova probabilmente nella sua natura sincretica; sappiamo infatti che le tecniche di montaggio, di traduzione e di accostamento della musica erano già state sperimentate e che anche il lato promozionale degli audiovisivi verso la musica era già stato ben sfruttato prima degli anni '80. Si può dunque affermare che il videoclip sia diventato un oggetto sufficientemente definito nel momento in cui è stato reso consapevolmente una forma di intrattenimento e di pubblicità, o meglio, nel momento in cui è stato reso l'oggetto principale di un palinsesto nelle televisioni musicali. Questo non deve sembrare un fattore sminuente la dignità artistica del prodotto; se il fenomeno videoclip ha assunto sempre maggiore importanza è anche grazie ai musicisti che hanno intuito il valore di questa forma della comunicazione (tra gli altri i Devo, i Residents e i Throbbing Gristle agli albori del fenomeno e i Tool in tempi più recenti) e ai registi (tra i più citati Derek Jarman e Zbigniew Rybczynski degli anni '80 e i recentissimi Spike Jonze, Michel Gondry e Chris Cunningham, che si sono fatti conoscere a partire dalla metà degli anni '90) che hanno messo a disposizione la loro vena creativa e il loro talento per la realizzazione di elaborati che sono definibili come vere e proprie opere d'arte; inoltre è proprio grazie a questa prima spinta in nome del commercio che il pubblico ha potuto apprezzare una sempre maggiore quantità di clip che, per non scadere nella banalità, hanno dovuto ampliare ed evolvere il loro linguaggio per tenersi al passo con i tempi. È innegabile che il clip si stia sempre maggiormente staccando dal suo contesto originario per avvicinarsi a nuove forme di diffusione in modo tale che, a distanza di trent'anni dall'uscita del primo "vero" clip e a venticinque anni dall'apertura di MTV, è

³³ A. GOODWIN, *Dancing in the Distraction Factory. Music Television and Popular Culture*, University of Minnesota press, Minneapolis, 1992, cit. in P. PEVERINI, *Il videoclip*, op. cit., pp. 16-17.

possibile trovare video musicali nei media più disparati. Gli esempi sono molteplici, basti citare l'enorme produzione di clip "istituzionali", o fatti in casa, presenti in rete; le raccolte in DVD e la commercializzazione dei singoli clip direttamente all'interno dei CD³⁴. Sembra si stia passando da un concetto di video fatto *per* la musica ad uno di video fatto *con* la musica, degno di una propria dignità artistica e d'essere commercializzato esattamente come un disco o un film. La presenza di Chris Cunningham con il clip *All is Full of Love*³⁵ (1998) e con le videoinstallazioni (su musiche di Aphex Twin) *Flex*³⁶ (2000) e *Monkey Drummer*³⁷ (2000) alla 49° biennale d'arte moderna di Venezia è forse l'esempio più eclatante di come la musica da vedere sia stata accettata in modo (quasi) unanime sia come forma di promozione che come fatto culturale, quantomeno nelle sue forme più raffinate.

2.4 Definizione dei generi di videoclip.

Proporre una definizione dei vari generi di videoclip è un'operazione che ricorda parecchio (e non a caso) i tentativi di definire i generi musicali o cinematografici. Una classificazione piuttosto efficace di tipo formale è stata proposta da Gianni Sibilla³⁸. Sibilla divide i videoclip in tre macrocategorie rappresentative della canzone specificando che i generi non sono mai distinti ma adattati, rielaborati e mischiati diversamente in ogni prodotto. I generi sono: la *performance*, il *narrativo* e il *concettuale*.

La performance riguarda la rappresentazione di un gruppo o cantante che esegue la canzone, come in *7 Words*³⁹ (1995). Nel genere narrativo si rappresenta una sequenza di eventi connessi

³⁴ *Windowlicker* (1999), diretto da Chris Cunningham per Aphex Twin, lungi dall'essere trasmesso dalle televisioni musicali in orari non notturni, è stato distribuito direttamente al pubblico con il CD singolo della canzone.

³⁵ Bjork, *All is Full of Love*, regia di Chris Cunningham, 1998.

³⁶ *Flex*, regia di Chris Cunningham, musiche di Aphex Twin, Gran Bretagna, 2000.

³⁷ *Monkey Drummer*, regia di Chris Cunningham, musiche di Aphex Twin, Gran Bretagna, 2000.

³⁸ Cfr. G. SIBILLA, *Musica da vedere*, op. cit., pp. 30–36.

³⁹ Deftones, *7 words*, regia di Deftones + Homies, 1995.

tra di loro secondo una trama come nel caso di *Smooth Operator*⁴⁰ (1985). Il videoclip concettuale propone un'immagine concettuale e la collega alla musica senza però seguire una struttura consequenziale. Le immagini del videoclip di questo genere illustrano l'argomento della canzone, ma senza didascalizzarlo, usandole cioè come spunto per lo sviluppo del tema: la gioia, la forza, la festa e così via. L'esempio in questo caso è *Evviva/La visione*⁴¹ (1998).

Altri due autori che hanno proposto una tipologia dei generi (o *strategia* secondo la definizione degli autori) ben adattabile ai clip, ma che è stata elaborata per gli spot pubblicitari, sono Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété. Le categorie proposte sono: l'*argomentazione*, la *narrazione* e la *seduzione/fascinazione*. È d'obbligo ricordare che le tipologie proposte dai due autori si riferiscono a metodi di creazione audiovisiva riguardanti scopi esclusivamente commerciali mentre il *clip* è una forma ibrida: è anche pubblicità, ma non solo.

Il primo genere di spot preso in esame dagli autori è lo spot argomentativo, in cui è presente un personaggio che veicola il messaggio. I fattori principali sono la credibilità e la riconoscibilità, in questo caso sono fondamentali i codici di riconoscimento come l'aspetto, l'abbigliamento, l'ambiente circostante, utilizzati allo scopo di ispirare fiducia e acquisire credibilità. Lo sguardo in camera ha una funzione preponderante e serve a creare un contatto tra il pubblico e chi argomenta. «È un po' lo stesso sguardo dello speaker del telegiornale, sguardo che attesta la verità di quello che viene detto e mostrato»⁴². È evidente una certa somiglianza stilistica con il genere *performance* proposto da Sibilla: in esso il personaggio presenta sé stesso e la propria musica (in ordine di importanza variabile), i codici di riconoscimento sono nel *look*, nell'atteggiamento. Lo sguardo in camera è praticamente continuo, a suggerire contatto, sincerità e probabilmente anche una piccola dose di autorità.

La narrazione, invece,

⁴⁰ Sade, *Smooth operator*, regia di Julien Temple, 1985.

⁴¹ Elio e le storie tese, *Evviva/La visione*, regia di Carlo Arturo Sigòn, 1998.

⁴² F. VANOYE, A. GOLIOT-LÉTÉ, *Introduzione all'analisi del film*, Lindau, Torino, 1997, p. 121.

è una *forma* che può dare luogo a un racconto completo [...] o incompleto [...]. Se la forma narrativa «prende» tanto rapidamente, secondo alcuni teorici del cinema che si sono ispirati alla psicanalisi freudiana (Christian Metz), è perché essa induce l'identificazione dello spettatore a un *posto* [...]. Qualunque racconto narra i contrasti di un soggetto desiderante con gli ostacoli che si frappongono alla realizzazione dei suoi desideri. [...] Lo spettatore identifica (inconsciamente) una struttura che gli è nota e si identifica (non necessariamente in modo stabile) con uno degli attori della storia⁴³.

Negli spot il prodotto occupa il ruolo di oggetto del desiderio o di *adiuvante*⁴⁴, il piacere si dovrebbe trovare nel semplice possederlo o nell'utilizzarlo per arrivare a qualcos'altro (comprare un profumo per avere il successo o un piatto surgelato per conquistare una donna). Il videoclip narrativo propone una storia e un personaggio. I prodotti da vendere sono due: la canzone e spesso anche il cantante o la band. Migliore è la storia, maggiore sarà la possibilità che qualcuno vi si identifichi associando la musica ad un determinato stato d'animo. L'ultima strategia proposta dagli autori francesi è quella della seduzione-fascinazione.

Alcuni spot [...] non dicono quasi nulla (argomentazione diretta quasi assente), non raccontano più. Il rapporto tra il contenuto dello spot, le immagini e i suoni e il prodotto è talvolta estremamente lontano, addirittura quasi inesistente, almeno in apparenza. Le immagini e i suoni rappresentano qualità caratteristiche – denotate o connotate – che si ritiene appartengano al prodotto o al soggetto-utilizzatore del prodotto⁴⁵.

⁴³ Ivi, pp. 122–123.

⁴⁴ L'elemento capace di fornire un aiuto per raggiungere un determinato scopo.

⁴⁵ Ivi, p. 124.

In questo particolare caso il prodotto si presenta come il donatore di un momento di “belle immagini” ma, come sottolineano gli autori del libro, «la seduzione è anch’essa un argomento»⁴⁶.

È indubbio che sia presente sugli schermi un genere di videoclip che non ha caratteristiche performative/argomentative o narrative. La questione ruota attorno a questo terzo genere.

La proposta di Sibilla, con il genere definito “concettuale”, manca di precisione in quanto troppo legata alle qualità illustrative della canzone. L’autore, infatti, comincia con una definizione molto generica: «questo genere prende spunto dalla canzone, dalle sue parole, dal suo ritmo, per costruire delle immagini»⁴⁷; tuttavia, Sibilla, si addentra in esempi poco esaustivi perché eccessivamente legati ad un profilmico⁴⁸ riconoscibile, mentre i video non sono fatti solo di immagini di cantanti; infatti abbondano di *flash* visivi, di sequenze veloci, di *loop* e anche d’immagini astratte che poco hanno a che vedere con l’illustrazione di un concetto ma che sposano per contro la visualizzazione del suono. Visto in questa ottica il genere concettuale di Sibilla necessita di una revisione nel nome e negli esempi, pur rimanendo sufficientemente generico nella sua definizione iniziale da essere preso come punto di partenza per un ulteriore approfondimento.

La proposta di Vanoye e Goliot-Lété spicca per un particolare: il genere seduttivo introduce una modalità di gestione delle immagini che «rappresentano qualità caratteristiche – denotate o connotate – che si ritiene appartengano al prodotto o al soggetto-utilizzatore del prodotto»⁴⁹. Il prodotto in questo caso è il suono e in secondo luogo (ma non sempre è presente) l’artista. Nel genere seduttivo possiamo includere tutti quei videoclip che non rappresentano necessariamente qualcosa di definito ma sviluppano il rapporto tra il suono e le immagini basanodolo esclusivamente sul suono (ad esempio i videoclip astratti). L’esempio principe è

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ G. SIBILLA, *Musica da vedere*, op. cit., p. 36.

⁴⁸ Per la definizione di *profilmico* si veda il cap. 3.4 «Le immagini negli audiovisivi».

⁴⁹ F. VANOYE, A. GOLIOT-LÉTÉ, *Introduzione all’analisi del film*, op. cit., p. 124

*Gantz Graf*⁵⁰ (1998) di Alexander Rutterford: la musica di *Gantz Graf*, composta dalla band di musica elettronica Autechre, è fredda, veloce e spigolosa; i suoni sintetici si ripetono e si dilatano in una progressione che sembra non avere una logica ritmica di base ma che con il procedere del brano aumenta in quantità di tracce. Il video mostra un poligono tridimensionale grigio creato in grafica digitale su sfondo nero. Ad ogni suono sembra corrispondere un movimento o un'increspatura sulla superficie del poligono che si gonfia, si restringe, estrae delle protesi appuntite, ruota sul proprio asse, etc.; in basso viene visualizzato un cronometro che mostra minuti, secondi, e centesimi di secondo. Man mano che il brano prosegue il poligono sembra più volte esplodere, implodere, cambia forma e si sviluppa praticamente come la canzone. Durante la visione sembra non ci sia un solo suono che non sia stato sincronizzato con un'immagine e, vista la velocità della musica si possono supporre una media di almeno 10 punti di sincronizzazione al secondo. Quello che maggiormente stupisce di *Gantz Graf* è la robustezza della struttura, la capacità di rendere il suono sintetico in una modalità visiva fortemente rappresentativa che illustra tramite l'astrattismo e l'immane computer graphic le qualità che rendono riconoscibile il suono del pezzo degli Autechre, ossia la freddezza, la velocità e la spigolosità.

Propongo una rivisitazione dell'ipotesi tassonomica di Sibilla con la suddivisione dei generi di videoclip in *performativo*, *narrativo* e *concettuale/seduttivo*. Per concettuale/seduttivo si intenda un clip che illustri il tema della canzone, un concetto associatovi arbitrariamente o una rappresentazione/interpretazione basata principalmente su accordi di tipo formale scelti arbitrariamente, senza tenere conto di consequenzialità o verosimiglianza performativa, come in *Gantz Graf*.

⁵⁰ Autechre, *Gantz Graf*, regia di Alexander Rutterford, 1998.

3. L'audiovisivo.

3.1 Il suono negli audiovisivi.

I suoni udibili all'interno di un prodotto audiovisivo sono suddivisibili in tre sottocategorie: *parole*, *rumori* e *musica*⁵¹. Con parole si intendono quei suoni dipendenti dall'articolazione del linguaggio verbale. Chion distingue tre tipi di parola nel cinema: la *parola teatro*, la *parola testo* e la *parola emanazione*⁵².

La parola teatro è la parola dei dialoghi, quella emanata dai personaggi all'interno della diegesi; quando è presente condiziona fortemente lo sviluppo delle immagini nella loro articolazione in quanto capace di imporre la sincronizzazione con un qualche labiale visivo; i videoclip che utilizzano la parola teatro sono quelli che mostrano la performance dell'artista e sono i più diffusi. Spesso la parola si situa in vere e proprie zone di confine che ne rendono difficile la categorizzazione; in *Man on the Moon*⁵³ (1992) il testo della canzone è cantato talvolta dal cantante della band e talvolta da altri personaggi minori del video.

La parola testo ha una fonte d'emissione esterna alla diegesi e intrattiene con le immagini un rapporto di conferma/negazione del senso, in relazione alla quantità/qualità di informazioni che reca con sé; la parola testo è la parola del narratore, quella che nel cinema muto era veicolata dalle didascalie. I videoclip di musica cantata, che non mostrano la performance del musicista, sono portatori della parola testo: in essi la voce si situa in un livello superiore rispetto a quello della diegesi per assumere una più spiccata funzione di commento.

La parola emanazione, il terzo genere, è svincolata dal suo senso e valida nelle sue qualità foniche. Essa è «come un'emanazione dei personaggi, un loro aspetto, allo stesso titolo della

⁵¹ Cfr. M. CHION, *Le son au cinéma*, Editions de l'Etoile, Paris, 1994, cit. in G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio racconto analisi*, UTET libreria, Torino, 1995, pp. 246–264.

⁵² Ivi, pp. 246–253.

⁵³ R.E.M., *Man on the Moon*, regia di Peter Care, 1992.

loro figura - significativa in quanto tale ma non centrale per la messa in scena e l'azione⁵⁴». La parola emanazione è quella dei dialoghi in secondo piano, è la voce della folla o dei borbottii o le urla nella galleria del protagonista di *Rabbit in Your Headlight*. È difficile trovare degli esempi di parola emanazione all'interno di un videoclip perché generalmente la musica pop utilizza un messaggio che renda le voci ben comprensibili. Oltre al citato *Rabbit in Your Headlight* abbiamo le voci del pubblico nelle registrazioni dei concerti dal vivo. I concerti, infatti, spesso sono tagliati brano per brano e trasmessi come videoclip promozionali per la vendita di un disco e/o di un filmato *live*. È nei video di musica elettronica che spesso la parola assume la qualità di emanazione. In questo genere musicale capita infatti che le voci vengano filtrate o tagliate al punto di risultare semanticamente nulle ma valide per le loro qualità foniche. In breve, da un lato la parola teatro e la parola testo si occupano di sviluppare il lato semantico del linguaggio, dall'altro la parola emanazione pone l'accento su tratti linguistici sovrasegmentali come l'intonazione e la dinamica, ed è molto vicina al canto, dove l'intento non è solo quello di veicolare un messaggio ma anche quello di creare suono.

uno degli aspetti importanti della tradizione afroamericana risiede nel fatto che spesso la voce sembra essere trattata più come "strumento" (il corpo usa le proprie risorse per produrre suoni) che come anima sostenuta sulle ali della canzone. Dai grugniti delle *worksongs* passando attraverso gli stili jazz degli anni Trenta [...], fino alle tessiture del *funk* e dello *scratch*, la "personalità" vocale si ritrae mentre la voce si integra nei processi del corpo articolante⁵⁵.

Il rumore, argomento di per sé poco trattato nei testi che trattano del rapporto tra musica e immagine nel cinema, a prima vista sembra essere una categoria di suono difficilmente inseribile all'interno della forma videoclip. È possibile individuare del rumore tutte le volte

⁵⁴ M. CHION, *Le son au cinema*, Editions de l'Etoile, Paris, 1994, cit. in G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 248.

⁵⁵ R. MIDDLETON, *Studiare la popular music*, Feltrinelli, Milano, 2001, p. 356.

nelle quali i video introducono un prologo o si concludono in un epilogo; in questi casi, infatti, il suono si situa incontestabilmente all'interno della narrazione come nel caso del suono dei passi, delle chiavi e degli altri elementi presenti nel prologo del clip *Come On My Selector*⁵⁶ (1998). Una seconda e più interessante modalità di inserimento del rumore all'interno dei clip è strettamente collegata al processo di visualizzazione della musica e prende il nome di *mickeymousing*; esso consiste nell'accostamento di immagini e figure musicali sincrone e congruenti. Il *mickeymousing* è una tecnica nata con i cartoni animati, in esso suoni percussivi possono essere associati all'atto del percuotere di uno dei personaggi, mentre le figure musicali ascendenti possono essere associate all'ascesa di un personaggio o di un oggetto in modo che la colonna audio vada a inserirsi in uno spazio che non è completamente quello della narrazione o quello fuori della stessa.

«È la stessa natura del linguaggio filmico⁵⁷ – essenzialmente ritmica – che ha condotto il cinema a stabilire con la musica una serie di rapporti assai fertili»⁵⁸. Una distinzione classica della teoria cinematografica è quella tra musica *diegetica* e musica *extradiegetica*: la prima è quella proveniente da una fonte interna all'universo fittizio abitato dai personaggi; la seconda è percepita solo dagli spettatori. La musica diegetica ha una valenza principalmente informativa, ad esempio fornisce informazioni riguardo l'ambiente o la persona che la ascolta. La musica extradiegetica è portatrice del punto di vista assunto dall'istanza narrante e ponendosi al di sopra della situazione mostrata assume una spiccata funzione di commento.

La riflessione sul ruolo della musica nel cinema [...] e in particolare lo studio dell'interazione musica-immagine-racconto [...] implica due fondamentali riferimenti teorici: una teoria del funzionamento semantico e una teoria del funzionamento pragmatico del linguaggio musicale.

⁵⁶ Squarepusher, *Come On My Selector*, Regia di Chris Cunningham, 1998.

⁵⁷ Per una definizione approfondita di *filmico* si consulti il cap. 3.4 «le immagini negli audiovisivi»

⁵⁸ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 254.

[...] La musica, anche se nel cinema agisce in maniera sincretica e non autonoma, non per questo perde le sue peculiari qualità strutturali e le relative possibilità espressive. Il suo ruolo è, proprio in virtù di tale specificità strutturale, semantica e pragmatica, quello di interagire con gli altri linguaggi – visivo, narrativo, filmico⁵⁹.

Montare i suoni di un audiovisivo consiste nell'assegnare ad ogni traccia audio, in relazione alle immagini, un determinato volume, e più recentemente, una posizione nel sistema di diffusione stereofonico per ogni unità di tempo così i differenti suoni possono essere percepiti dal pubblico nel loro svolgersi in modo più o meno chiaro secondo la volontà del montatore. Ad esempio, il montaggio sonoro di una scena ambientata nei pressi di una pista di atterraggio, presente nel prologo di *Easy Rider*, propone esclusivamente il suono degli aeroplani ad un volume molto alto; viceversa, scene classiche di dialogo come quelle girate da Jim Jarmusch per *Coffee and Cigarettes* (id., Stati Uniti, 2003) propongono il suono delle voci in primo piano e in sottofondo i rumori delle tazzine, le voci delle altre persone e così via.

Tramite degli effetti è possibile cambiare le caratteristiche dei suoni in un processo che si definisce di *manipolazione, trattamento, rimodellazione o editing*. La modificazione del suono si può attuare in quanto il suono è trasformato in segnale elettrico e può essere fatta sia in diretta, sia in differita se il segnale è fissato su un supporto.

Molto spesso la manipolazione non mira che a rigenerare, ritoccare o ripristinare il segnale sonoro. Attraverso un gioco di correzioni di frequenze e di intensità si può dare più presenza e vigore al suono. Infine, i progressi della tecnologia digitale permettono di eliminare i rumori di superficie delle vecchie registrazioni, e di ravvivarne i colori [...]. Un tipo di ristrutturazione molto interessante consiste nell'utilizzazione dei «difetti tecnici» delle macchine. Per esempio la distorsione e la saturazione, che creano una sorta

⁵⁹ C. CANO, *La musica nel cinema. Musica, immagine, racconto*, Gremese editore, Roma, 2002, p. 7.

di disturbo e di alone, sono state largamente utilizzate nel rock e nella musica concreta, un po' come la sovraesposizione in fotografia⁶⁰.

Gli effetti (per esempio echi e riverberi) collocano i suoni in uno spazio diverso da quello in cui sono stati registrati o li modificano in modo da renderli irriconoscibili. Alcuni effetti, come il *pitch shifter*⁶¹ sono molto usati nell'*horror* o nella fantascienza per trasformare le voci dei doppiatori. Va da sé che l'*editing* audio è fondamentale anche nella musica.

⁶⁰ M. CHION, *Musica, media e tecnologie*, il Saggiatore, Milano, 1996, p. 21.

⁶¹ Variatore di tono

3.2 Suono e spazio nell'audiovisivo.

Ferma la distinzione tra suono *diegetico* ed *extradiegetico*, dove con *diegetico* intendiamo interno alla narrazione (come le voci dei personaggi o il suono ambiente) e con *extradiegetico* quel suono esterno alla narrazione ma funzionale alla narrativa (come la musica di accompagnamento o la voce narrante), il suono *diegetico* si divide a sua volta in suono *in campo*, quando la fonte sonora è visibile, e in suono *fuori campo*, quando la fonte non è visibile. Michel Chion individua tre tipi di suoni che non sono perfettamente collocabili come *in campo* o *fuori campo*. I casi citati sono il suono *on the air*, il suono *ambiente* e il suono *interno*: il suono *on the air* è trasmesso da altoparlanti e la sorgente originale si trova in altro luogo rispetto a quello nel quale è udito; il suono *ambiente* è inglobante e non proviene da una fonte precisa ma da un insieme di emittenti; il suono *interno* è interno al personaggio cioè è pensato o immaginato⁶². Suono *in campo*, suono *fuori campo* e suono *extradiegetico* possono essere definiti anche suono *in*, *off* e *over*. Il rapporto tra spazio e sonoro non si limita allo schermo ma coinvolge direttamente lo spettatore nella fruizione del prodotto audiovisivo; il suono *in* si lega agli elementi del profilmico, il suono *off* fornisce informazioni sugli elementi che si trovano fuori campo e in alcuni casi ne annuncia l'ingresso, il suono *over* è funzionale alla narrazione. I suoni possono dividersi ancora in *visualizzati*, quando la fonte è visibile o è stata precedentemente mostrata, e in *non visualizzati*, quando non è possibile ricondurli ad una fonte precisa. Con l'applicazione della stereofonia e della registrazione multipista prima le sale cinematografiche e poi gli impianti di *home theatre* (o *home theater*) si sono dotati di numerosi diffusori disposti attorno agli spettatori, in modo tale da fornire informazioni riguardanti la collocazione spaziale di una fonte sonora nelle tre dimensioni e non solo in quelle relative alla maggiore o minore prossimità (che si gestisce con il volume). Questa modalità di gestione del suono, definita *supercampo* da Chion, permette la costruzione dell'ambiente attraverso il suono: così, se la visione della maggioranza dei prodotti

⁶² Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., pp. 69–70.

audiovisivi è frontale (come sono frontali le lezioni a scuola), l'ascolto è tridimensionale perché è possibile percepire direzione (a 360 gradi) e prossimità dei suoni.

3.3 Suono e tempo negli audiovisivi.

Come collocare il tempo del suono in relazione al tempo delle immagini? Ovvero, come è possibile che un audiovisivo sia percepito come un prodotto coerente nel suo fluire? Indagare su questo rapporto implica l'interrogarsi innanzi tutto sulla contemporaneità tra suono e immagine, sul ritmo seguito dalle due componenti.

Il primo elemento di coesione fra diverse inquadrature, dato dal suono, è il cosiddetto *raccordo sonoro*. Il raccordo sonoro consiste nella sovrapposizione di tutta, o di un solo elemento, della colonna audio tra due inquadrature; la sua funzione è di favorire la continuità narrativa e di coprire le cesure causate dagli stacchi di montaggio. Il raccordo sonoro pone suono e immagine in tempi narrativi coincidenti. Un'inquadratura che per sua natura necessita di un raccordo sonoro è il cosiddetto piano d'ascolto, che si ha quando in una scena di dialogo, o in un dibattito televisivo, la regia stacca sul volto di chi sta ascoltando. In un piano d'ascolto è il suono che pone le due inquadrature successive nel medesimo tempo e luogo.

Il *ponte sonoro* consiste nello sconfinamento della colonna audio di una scena in quella immediatamente precedente (in entrata) o in quella successiva (in uscita). Il ponte sonoro pone suono e immagine in tempi narrativi differenti e non è una tecnica utilizzata nel videoclip in modo abbondante come nel cinema perché la componente sonora dei clip, la maggior parte delle volte, consiste esclusivamente nella musica. Resta da capire se sia possibile collocare il suono e l'immagine di un clip in un tempo narrativo definito. I video di matrice maggiormente performativa (per una definizione dei generi rimando al capitolo 1.4, «Definizione dei generi») sembrano porre le dimensioni spaziale e temporale sul piano della contemporaneità, in quanto vi si trova il tentativo di simulare un audio diegetico. Il caso dei videoclip

performativi realizzati in varie *location* suggerisce tre possibilità: nella prima i tempi narrativi sono sempre coincidenti, quindi ad ogni cambio di scena corrisponde un ipotetico cambio della scena sonora, e l'audio è sempre diegetico; nella seconda ipotesi, audio e video si pongono in tempi narrativi che, semplicemente, non possono essere definiti perché non è chiaro quale sia la scena dove è stato “originariamente” prodotto il suono e quale sia possibile leggere come *flashback*, *flashforward* o altro; in questo caso ci troveremmo di fronte a una serie di ponti sonori. Se immaginiamo l'audio come extradiegetico, invece, il prodotto finale risulta quello che è, cioè un *playback*.

Anche i clip di matrice più spiccatamente narrativa pongono il problema della collocazione della musica nel tempo narrativo. Posto che la musica, in questo caso, sia extradiegetica, il risultato è ancora un susseguirsi di ponti sonori che attraversano tutto il filmato fino alla sua conclusione. Per quanto riguarda i video non narrativi e non performativi l'interrogativo rimane ancora più aperto. Se in alcuni di questi clip si può notare una curiosa coincidenza fra ritmica musicale ed elementi del profilmico tanto da dare l'impressione che gli oggetti dell'inquadratura emettano la musica (*Gantz Graf*, alcune scene di *Come On My Selector* e di *Windowlicker*), in altri esempi le due componenti sembrano assolutamente estranee. In ogni caso distinzioni del genere, oltre che puramente speculative, appaiono fuorvianti; il videoclip è una forma dove le regole della continuità possono essere tranquillamente infrante senza per questo sminuire la qualità del prodotto. Generalmente il fine di un clip è più estetico che narrativo; inoltre, e questo è ancora più importante, chi guarda un clip conosce perfettamente il genere di prodotto di cui sta facendo uso ed è disposto a concedere al regista maggiore libertà in relazione allo sviluppo drammatico quando questi sviluppi in modo creativo e gradevole le qualità ritmiche e formali del prodotto. A questo proposito Peverini afferma:

nel video, diversamente da quanto accade nel cinema, è al lavoro una prassi ritmica che mira a suscitare l'interesse dello spettatore a prescindere dal suo coinvolgimento

cognitivo, rivendicando piuttosto una reazione corporea immediata. In questo senso i video si offrono a una prensione impressiva prima ancora che semantica⁶³.

Nell'ottica di questo lavoro il video musicale (basato sulla musica) acquisisce dalla musica caratteri di tipo ritmico che in alcuni casi hanno la precedenza sulle necessità di chiarezza semantica del prodotto; a sostegno di questa ipotesi introduco il concetto di *ludico*, teorizzato da Hans Georg Gadamer in *Verità e metodo*⁶⁴ e utilizzato da Vincenzo Ramaglia in *Il suono e l'immagine. Musica, voce, rumore e silenzio nel film*⁶⁵. Le strutture musicali, in rapporto alle immagini, possono essere organizzate in due modi principali:

una *narrativa* (in cui la musica si fa perno stabile o provvisorio della narrazione, vuoi penetrando nella sua materia, vuoi dettandone le regole) e una *non-narrativa* (in cui la musica è parte integrante decisiva di un organismo filmico che si emancipa dalle leggi del racconto, o di una sequenza che le sospende temporaneamente)⁶⁶.

Il termine "Non-narrativo", per maggiore chiarezza espositiva può essere sostituito con il termine *ludico*, o *gioco*.

Se studiamo l'uso del termine gioco, mettendo in primo piano i cosiddetti usi metaforici di esso, vediamo che si parla, per esempio, di gioco di luci, gioco delle onde, del gioco meccanico del cuscinetto a sfere, del gioco di forze, e anche del gioco di parole. In tutti questi usi è sempre implicita l'idea di un movimento di andare e venire. [...] Quel movimento che è gioco non ha alcun fine in cui termini, ma si rinnova sempre in una continua ripetizione. [...] Il movimento dell'andare e venire è così centrale per la

⁶³ P. PEVERINI, *Il videoclip*, op. cit., p. 86.

⁶⁴ H.G. GADAMER, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano, 1983.

⁶⁵ V. RAMAGLIA, *Il suono e l'immagine. Musica, voce, rumore e silenzio nel film*, Dino Audino editore, Roma, 2004.

⁶⁶ V. RAMAGLIA, *Il suono e l'immagine*, op. cit., p. 68.

definizione essenziale del gioco, che diventa indifferente chi o che cosa sia che compie tale movimento. [...] Il gioco è compimento del movimento come tale. [...] Il gioco si limita veramente ad essere un autorappresentarsi. Il suo modo di essere è dunque l'autorappresentazione. Ma l'autorappresentazione è un aspetto universale dell'essere della natura⁶⁷.

Il concetto di ludico può essere facilmente applicato al linguaggio audiovisivo e, con particolare efficacia, al videoclip.

Applicato al linguaggio audiovisivo e al cinema, il concetto di ludico – affrancato così dalla sua accezione più usuale e quindi riferito anche a momenti cinematografici che non hanno nulla di divertente - può esprimere una combinazione autorappresentativa di suoni e immagini in movimento, una danza audiovisiva priva di una meta a cui approdare. [...] un intreccio di suggestioni visive [...] libero da anguste gabbie semantiche. Si contrappone dunque diametralmente al carattere intenzionale, rappresentativo, progettuale, convergente in un finale, referenziale del film narrativo⁶⁸.

A partire da quelle incursioni sperimentali di pittori e poeti d'avanguardia nel cinema che attraversano futurismo, dadaismo, surrealismo e cubismo alcuni film compongono immagini e suoni liberandosi dalla necessità di raccontare alcunché, rinunciando alla narrazione. Tutti gli elementi costitutivi del cinema (inquadrature, fotografia, movimenti di macchina, montaggio) seguono le medesime leggi asemantiche (o debolmente semantiche) dell'arte dei suoni: ritmo, dinamica, armonia, disarmonia, associazione, contrasto. La musica, in questi lavori, non sta né dentro né fuori dalla diegesi semplicemente perché la diegesi non c'è, non ha una sua collocazione: fa semplicemente parte del gioco audiovisivo. La musica può semplicemente

⁶⁷ H.G. GADAMER, *Verità e metodo*, op. cit., cit. in V. RAMAGLIA, *Il suono e l'immagine*, op. cit., pp. 68-69.

⁶⁸ V. RAMAGLIA, *Il suono e l'immagine*, op. cit., p. 68.

confermare attraverso i suoni la pura musicalità dei fotogrammi⁶⁹. È esattamente in questa ottica che si intende una parte del lavoro utile alla costruzione dei videoclip; in alcuni autori (Chris Cunningham e Alexander Rutterford, ma anche in diversi lavori di Floria Sigismondi e Michel Gondry) il lato ludico dell'audiovisivo spicca sugli altri tanto da prendere il sopravvento sul lato narrativo che in alcuni casi è praticamente assente (si veda *Second Bad Vilbel*⁷⁰ (1995) o *Sign o' the times*⁷¹ (1987)), quest'ultimo realizzato esclusivamente in infografica). Quando il lato ludico spicca rispetto al lato narrativo ci troviamo di fronte ad un video di impronta concettuale/seduttiva.

Il ritmo è l'elemento principe nello sviluppo del lato ludico dei prodotti audiovisivi:

L'evento ritmico si manifesta col ritorno periodico degli stessi valori, pause comprese, mentre la distribuzione temporale dei singoli elementi è correlata con cadenze la cui regolarità dipende da fattori emotivi e da valutazioni psicologiche, più che da rigorose uguaglianze cronometriche⁷².

I tipi di ritmo sonoro presenti in un audiovisivo riguardano le tre componenti della colonna audio, parole rumori e musiche; ognuna di esse può articolarsi in modo differente e sviluppare un proprio ritmo più o meno coordinato con i ritmi visivi e con gli altri ritmi sonori.

I ritmi visivi sono relativi a profilmico e filmico. Nel profilmico i ritmi si manifestano nei movimenti delle cose e dei personaggi appartenenti all'universo diegetico; nel filmico il ritmo si manifesta nel montaggio e nei movimenti di camera. Abbiamo quindi un ritmo sonoro e un ritmo visivo che possono coordinarsi, o svilupparsi su strade indipendenti. Capita che le due catene siano frutto di uno *storyboard* talmente preciso da dare l'impressione che la musica sia stata composta per le immagini e non viceversa; questa sensazione si prova soprattutto nei

⁶⁹ Cfr. V. RAMAGLIA, *Il suono e l'immagine*, op. cit., p. 69.

⁷⁰ Autechre, *Second bad vilbel*, regia di Chris Cunningham, 1995.

⁷¹ Prince, *Sign o' the times*, regia di Prince, 1987.

⁷² P. RIGHINI, G.U. RIGHINI, *Il Suono dalla fisica – all'uomo – alla musica – alla macchina*, Tamburini, Milano, 1974, p. 185.

video con un profilmico fortemente coordinato. Un esempio particolare di coordinazione fra musica e immagine è *Svetn g Englar*⁷³ (2000) di Flóra Sigismondi, dove suoni estremamente dilatati si accompagnano a movimenti molto lenti dei protagonisti. In altri casi, meno comuni, le due catene si sviluppano su percorsi differenti ma che risultano in qualche modo simili, in modo che pur non essendoci una precisa coincidenza fra accenti musicali e accenti visivi il prodotto finale risulta coerente. In particolare il riferimento va ad Adam Jones, chitarrista e realizzatore dei video della band statunitense Tool⁷⁴, autore di clip narrativi montati in modo molto libero.

3.4 Le immagini negli audiovisivi.

Le inquadrature sono considerate (per convenzione) le unità di base del discorso filmico; fisicamente corrispondono a porzioni di pellicola, di nastro o a dei *files*.

Quando parliamo di inquadratura intendiamo un delimitare – la messa in quadro – che pone il problema del rapporto fra ciò che di un insieme è mostrato e ciò che invece non lo è, in quanto al di fuori dei bordi dell'immagine, quando parliamo di piano ci riferiamo invece alla porzione di spazio rappresentata⁷⁵.

Un'inquadratura consiste nella rappresentazione di un certo oggetto per un certo tempo ed è frutto di due scelte di fondo: cosa inquadrare e come farlo.

In altre parole un'inquadratura è il risultato di scelte relative ai due livelli di *filmico* e di *profilmico*. Il primo livello concerne l'utilizzo della macchina da presa e riguarda l'articolazione dei codici più propriamente cinematografici, come l'angolazione, la distanza,

⁷³ Sigur Rós, *Svetn g Englar*, regia di Flóra Sigismondi, 2000.

⁷⁴ Adam Jones nel corso della sua carriera di chitarrista e regista dei Tool ha diretto svariati video, citiamo tra gli altri *Schism*, 2001.

⁷⁵ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 49.

la dialettica fra campo e fuori campo, l'angolazione, l'altezza e la profondità del campo visivo. Il secondo livello, il profilmico, concerne tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa e fa concretamente parte della storia narrata. Il prefisso *prò*⁷⁶ può essere inteso sia in senso spaziale sia in senso temporale; gli elementi costituenti il livello profilmico sono la scenografia, i personaggi, le luci e il colore. Cioè quei codici che prima il cinema e poi gli altri generi di audiovisivo hanno ereditato dal teatro.

Il profilmico può essere reale, modificato o artificiale e, indipendentemente da questi fattori, articolato in tre categorie proposte da Marcel Martin⁷⁷:

1) Realista: «che non ha altra implicazione che la sua stessa materialità, non significa che quello che è»⁷⁸. Il videoclip, come genere, non fa abbondante uso del realismo in quanto ha come scopo anche quello di intrigare lo spettatore tramite le immagini per convincerlo a comprare un disco, quindi predilige le ambientazioni ricche di elementi inusuali che attirino l'attenzione o sceglie ambienti reali ma significativi. È comunque interessante notare che, quando è presente, un profilmico realista ha lo scopo di ridurre la distanza tra l'artista e lo spettatore calando la star nell'universo del pubblico. Oppure, al contrario, lo scopo è di mostrare un benessere e una ricchezza reali. L'*hip hop* commerciale⁷⁹ utilizza ampiamente ambientazioni realiste allo scopo di ostentare il livello di ricchezza raggiunto dai *rappers*. Nel caso del video *Jenny from the Block*⁸⁰ (2002) la funzione è duplice: il video alterna sequenze più classiche, dove la Lopez canta il suo brano con lo sguardo fisso in camera, ad altre dove l'artista ci viene mostrata come se fosse ripresa di nascosto dalle telecamere dei paparazzi

⁷⁶ 1) pref., posizione anteriore nello spazio, precedenza nel tempo, priorità, in parole di origine greca e latina. 2) pref., in fuori, in avanti in senso spaziale, temporale e concettuale, in verbi e sostantivi o aggettivi deverbali di origine latina.

⁷⁷ Cfr. M. MARTIN, *Le langage cinématographique*, Cerf, Paris, 2001, cit. in G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., pp. 54–55.

⁷⁸ Ivi, p. 54.

⁷⁹ Non è sicuramente cosa semplice porre una barriera che distingua tra musica commerciale e non commerciale. Sta di fatto che il termine è entrato correntemente nel linguaggio musicale già da tempo. In questa sede un prodotto commerciale è inteso come un prodotto realizzato su parametri di commerciabilità.

⁸⁰ Jennifer Lopez, *Jenny from the block*, regia di Francis Lawrence, 2002.

mentre canta e saltella in giro per la sua enorme villa, esce con il suo compagno (l'attore Ben Affleck) e in generale fa le cose che ci s'immagina potrebbe fare "una ragazza come tante". L'alternarsi di sequenze cantate e non cantate suggerisce il passaggio fra la sfera pubblica e quella privata. L'effetto realista stile *candid camera* e il conseguente avvicinamento al mondo della star è reso tecnicamente mediante un utilizzo della macchina da presa che ricorda quello dei programmi scandalistici per via del continuo uso dello zoom e della videocamera sempre in movimento. Il messaggio trasmesso dalle immagini è lo stesso espresso dal testo della canzone: «*Don't be fooled by the rocks that I got. I'm still, I'm still Jenny from the block. Used to have a little, now i have a lot. No matter where i go, i know where I came from (from the Bronx!)*»⁸¹.

2) Impressionista: «è scelto, modificato o ricostruito a partire dalla dominante psicologica dell'azione, è il paesaggio di uno stato d'animo»⁸². Come esempio potremmo prendere l'ambientazione del video *Come to Daddy*⁸³ (1997). Le scene sono girate nel parcheggio di un grosso complesso di palazzi in una non meglio definita città. La materia più presente nell'ambiente è il cemento, il colore dominante è il grigio. L'evoluzione della storia (si tratta di un video con una sorta di trama) porta a delle situazioni alquanto paurose.

3) Espressionista: «può essere o meno funzionale alla dominante psicologica dell'azione ma, contrariamente a quel che accade tanto per il modello realista quanto per quello espressionista, questo ambiente è esplicitamente artificiale»⁸⁴. Il video *Scream*⁸⁵ (1995) è un buon esempio in quanto ambientato all'interno di un'enorme astronave.

⁸¹ Trad: Non farti confondere dalle pietre (i gioielli) che ho. Sono sempre Jenny del quartiere. Ne avevo poche e adesso ne ho tante. Non importa dove vado, so da dove vengo (dal Bronx!).

⁸² M. MARTIN, *Le langage cinématographique*, op. cit., cit. in G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 54.

⁸³ Aphex Twin, *Come to Daddy*, regia di Chris Cunningham, 1997.

⁸⁴ M. MARTIN, *Le langage cinématographique*, op. cit., cit. in G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 54.

⁸⁵ Michael Jackson e Janet Jackson, *Scream*, regia di Mark Romanek, 1995.

La *computer graphic* ha creato la possibilità di generare il profilmico digitalmente così come i sintetizzatori sonori creano il suono. Le potenzialità insite nell'utilizzo della *computer graphic* all'interno della produzione di audiovisivi sono estremamente ampie; infatti la *computer graphic* a differenza del disegno crea un'illusione di realtà quasi perfetta, soprattutto quando si unisce ad un filmato tradizionale. Un esempio può essere il video *All is Full of Love* di Bjork dove praticamente tutti gli elementi mobili presenti in scena sono ricreati al computer in modo talmente accurato da sembrare veri. Potenzialmente, la *computer graphic* permette di visualizzare qualsiasi cosa esistente o meno e di farla apparire come realista.

3.5 Figure tecniche del montaggio audiovisivo.

Montare due inquadrature consiste principalmente nel decidere per entrambe una durata (quindi scartare quelle parti di filmato non necessarie) e unirle in sequenza in modo che possano essere viste su uno schermo l'una dopo l'altra. Il montaggio di immagini è una pratica artigianale; «alla base del lavoro di ogni professionista, [...], sta la capacità di eseguire (ed eseguire “a regola d'arte”) questa semplice ed elementare operazione»⁸⁶. Il montaggio è anche pratica artistica e come tutte le pratiche artistiche è soggetta agli stili, alle influenze e si evolve continuamente; questo significa che, per quanto ci si possa affannare nella ricerca degli universali cinematografici, il risultato sarà quello di trovare una quantità di ambiguità semantiche, di variazioni e di contaminazioni tali da scoraggiare qualsiasi catalogatore. Tuttavia è possibile isolare un nucleo di figure e di forme più presenti rispetto ad altre che sono sempre riconoscibili perlomeno sul piano tecnico (un *cut*, qualunque cosa significhi, è pur sempre un *cut*). L'elenco che segue è da intendersi come un compendio non esaustivo ma utile per un'analisi tecnica.

In prima battuta possiamo distinguere:

⁸⁶ D. CASSANI, *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, Utet, Torino, 2000, p. 13.

1) *Cut*: il *cut* è la figura base del montaggio ed è il risultato della giuntura di due inquadrature senza sovrapposizioni. L'effetto è quello di un passaggio improvviso da un'inquadratura a un'altra.

2) *Transizione*: le transizioni si sviluppano, nel primo decennio del secolo scorso,

col duplice, simultaneo intento di legare e di distinguere: riunire in un unico flusso narrativo due episodi collocati in uno spazio e in un tempo diversi (due scene); e insieme sottolineare la cesura di tempo, di spazio e d'azione che li divide⁸⁷.

La transizione possiede un contenuto concettuale definito, esprime il significato di un passaggio e ne amplifica la risonanza in modo da farlo percepire come particolarmente significativo; inoltre possiede anche un contenuto grafico ben definito. La tradizione cinematografica ci ha lasciato in eredità due forme tipiche di transizione, la *dissolvenza* e la *tendina*. Il montaggio digitale ha introdotto una quantità tale di effetti di transizione da rendere praticamente impossibile un elenco esaustivo delle transizioni possibili in quanto ogni software oltre a fornire le transizioni standard comprende un campionario che viene continuamente rinnovato.

La dissolvenza possiede un significato tipico, universalmente riconosciuto che però è suscettibile di numerosi aggiustamenti: è una rappresentazione simbolica di un passaggio di tempo. Esistono principalmente tre tipi di dissolvenza: quella che dal nero porta all'immagine, la dissolvenza *in entrata*; quella che dall'immagine porta al nero, la dissolvenza *in uscita*; e quella che porta da un'immagine a un'altra, la dissolvenza *incrociata*. Ma, come accennato prima, l'audiovisivo riadatta continuamente le proprie forme. Allora la dissolvenza può essere usata in funzione della sua leggerezza al posto di un tradizionale cut, che potrebbe risultare eccessivamente duro, senza per questo intaccare la continuità dell'azione. La dissolvenza è anche un ottimo strumento per simulare la ripresa dei sensi in soggettiva. Con questo scopo è

⁸⁷ Ivi, p. 321-322.

stata utilizzata in una scena di *Come On My Selector*. La dissolvenza è spesso utilizzata anche nella regia dei concerti dal vivo.

La tendina è un tipo di transizione che non viene utilizzato frequentemente nella produzione audiovisiva finalizzata alla visione nelle sale. Questo probabilmente deriva dal fatto che è una forma del linguaggio cinematografico considerata antiquata. Nelle pellicole del primo cinema, vista la semplicità delle ottiche, le tendine circolari (inizialmente l'effetto tendina era ottenuto posizionando dei mascherini di fronte alle lenti) erano utilizzate anche per concentrare l'attenzione dello spettatore su un punto dello schermo annerendo tutto il resto; oggi questa funzione può essere assolta dallo zoom o tramite variazioni nel fuoco. Malgrado ciò anche la tendina ha mantenuto un suo utilizzo e anzi, con il montaggio digitale ha ripreso vitalità. Un esempio di tendina in entrata (dallo schermo nero all'inquadratura successiva completa) è proposto in *Windowlicker* di Cunningham. La particolarità di questo caso sta nell'estrema lentezza della transizione e nel fatto che la tendina ha la forma della "A" stilizzata stampata sui prodotti di Aphex Twin.

3) *Ellissi e estensione:*

Nel contribuire alla costruzione di un episodio narrativo il montaggio può rispettarne l'ipotetica durata reale, dando vita a una coincidenza del tempo della storia e del tempo del discorso. Ma può anche non farlo, creando così una discrepanza fra le due forme temporali. [...] Se il tempo del discorso è più breve rispetto a quello della storia è perché la sequenza in questione contiene delle ellissi⁸⁸.

Viceversa, se il tempo del discorso è più lungo rispetto a quanto non dovrebbe essere nella realtà siamo di fronte ad un'estensione.

Il montaggio ellittico attua una contrazione temporale allo scopo di evitare il superfluo o di non mostrare quello che lo spettatore non deve vedere. Tecnicamente un'ellissi può essere

⁸⁸ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 153.

indicata in svariati modi e la già citata dissolvenza è uno di questi; poi abbiamo variazioni del profilmico dopo uno stacco, come il cambiamento dei vestiti di uno dei protagonisti o il passaggio dal giorno alla notte: in questi casi possono essere inserite delle brevi inquadrature di transizione. Un esempio d'autore è il video *Do the Evolution*⁸⁹ (1998): durante i quattro minuti scarsi di durata ci viene mostrata una rapidissima (in fatto di tempo effettivo e di ritmo di montaggio) storia animata dell'evoluzione umana dal Big Bang al futuro prossimo. Le immagini che ci vengono mostrate narrano esclusivamente di soprusi (a cominciare dalla figura classica del pesce grosso che mangia quello piccolo), guerre, morte e distruzione; ci troviamo di fronte ad un mix di montaggio ellittico e parallelo.

L'estensione è il contrario dell'ellissi, crea cioè un allungamento del tempo della narrazione rispetto a quello della storia e il fotofinish ne è un esempio. Un altro modo per operare un'estensione è la tecnica di montaggio chiamata *overlapping editing*, che consiste nel mandare più volte in successione una parte di una sequenza. Un esempio di *overlapping editing* ci viene mostrato nel video *Bass Cadet*⁹⁰ (1993), della band Autechre; il video per la band belga è realizzato come di consueto in grafica digitale e mostra l'intrusione di un virus in un sistema. In una sequenza il virus salta sopra un oggetto (una sorta di globulo rosso nel flusso sanguigno). La scena del salto, dalla tensione muscolare fino al distacco dal suolo, ci viene mostrata più volte, al rallentatore, e da angolazioni differenti; l'estensione in questo caso è doppia, ottenuta con un mix di rallentatore e *overlapping editing*. La funzione dell'estensione è quella di permettere allo spettatore di vedere chiaramente una determinata azione lasciando nello spettatore una traccia mnemonica chiara del momento e del movimento rappresentato. L'estensione può essere utilizzata per sottolineare dei momenti particolarmente gioiosi o romantici ma anche particolarmente drammatici. L'*overlapping editing* richiama una figura musicale molto nota: il *loop*. Si intende con *loop* un evento visivo o sonoro che si ripete ciclicamente. Spesso nella produzione di video musicali, e non solo, *loop* sonori e *loop* visivi

⁸⁹ Pearl Jam, *Do the Evolution*, regia di Todd McFarlane e Kevin Altieri, 1998.

⁹⁰ Autechre, *Bass Cadet*, regia di Jess Scott Hunter, 1993.

sono abbinati. In questo caso, tecnicamente abbiamo di fronte dell'*overlapping editing* ma il suo fine spesso è puramente estetico e serve a sottolineare la creazione un particolare accordo tra musica e immagine.

4) *Piano sequenza e long take*: con il termine *piano sequenza* si indica un tipo di scena che si esaurisce in un'unica inquadratura (o viceversa). Con il termine *long take*, invece, un'inquadratura di lunga durata che non esaurisce una scena. Il videoclip, come forma, ha spesso fatto uso di piani sequenza: tra i registi che hanno messo la «musica in piano sequenza»⁹¹ ricordiamo Grant Gee per *No Surprises*⁹² (1998); Zbigniew Rybczynski con *Imagine*⁹³ (1987); Mark Kohr con *Mr Krinkle*⁹⁴ (1993); Michel Gondry con *Protection*⁹⁵ (1995) e poi Spike Jonze, Maria Mochnaz, William Sheller, Johan Camitz, Jean-Baptiste Mondino e molti altri registi che hanno deciso di esaurire i loro clip in un'unica inquadratura più o meno mobile.

5) *Montaggio alternato*: il montaggio alternato alterna due sequenze ponendo l'accento spesso sulla contemporaneità e ne preannuncia la confluenza in uno spazio narrativo. Il legame diegetico tra le due sequenze può essere stato esplicitato precedentemente, come nelle scene di inseguimento, o può essere esplicitato a posteriori, cioè al momento della confluenza narrativa. In ogni caso, anche se in genere si rispetta questa regola, il montaggio alternato non può essere definito secondo criteri fissi e ciò che conta è la resa finale di un'idea, la contemporaneità.

6) *Montaggio parallelo*: con montaggio parallelo s'intende la giustapposizione di due sequenze prive di legami temporali ma vicine semioticamente.

⁹¹ Un capitolo intitolato «Musica in piano sequenza» si trova in B. DI MARINO, *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelveccchi, Roma, 2001.

⁹² Radiohead, *No Surprises*, regia di Grant Gee, 1998.

⁹³ John Lennon, *Imagine*, regia di Zbigniew Rybczynski, 1987.

⁹⁴ Primus, *Mr Krinkle*, regia di Mark Kohr, 1993.

⁹⁵ Massive attack, *Protection*, regia di Michel Gondry, 1995.

Quello che nasce dalla libera dinamica di queste alternanze è un'abbondanza di informazioni che guidano lo spettatore in un continuo spostamento nel tempo della narrazione, e in un confronto costante tra la realtà delle scene e delle azioni osservate e il significato generato dal loro parallelismo: significato che è anche una forma di giudizio sulla storia che viene narrata e sui suoi protagonisti⁹⁶.

Essenziali per la riuscita del montaggio parallelo sono i ponti analogici, ovvero quegli elementi in grado di accomunare le due sequenze.

7) *Hard cut*: con il termine *hard cut* si intende uno stile di montaggio visibile che infrange volontariamente le regole della continuità. Un esempio di *hard cut* lo troviamo in *Easy Rider* nella scena ambientata al cimitero. Il montaggio, ai limiti del comprensibile per velocità e accostamenti, si adatta bene allo stato d'animo confuso e agitato dei personaggi, alterati per aver preso dell'LSD.

8) *Flash cut*:

il *flash cut* funziona sfruttando i difetti della nostra percezione visiva, la nostra incapacità di distinguere coscientemente – un oggetto, una forma, un'azione - al di sotto di una soglia minima di durata dell'immagine e di velocità del movimento: inquadrature così rapide e confuse non portano a nulla di intellegibile, ma alimentano pesantemente il flusso di movimento che transita tra le inquadrature stesse⁹⁷.

Chris Cunningham usa continuamente brevissimi inserti in *flash cut* nei suoi lavori, possiamo osservarli tra gli altri in *Come On My Selector*, *Windowlicker*, *Afrika Shox* e *Come to Daddy*.

⁹⁶ D. CASSANI, *Manuale del montaggio*, op. cit., p. 175.

⁹⁷ Ivi, p. 302.

3.6 La teoria del montaggio.

Diego Cassani nel suo *Manuale del montaggio* offre una chiara spiegazione di quelle che sono le motivazioni, gli effetti e le tecniche proprie dell'*editing* visivo e audiovisivo. La prospettiva assunta da Cassani comprende le forme della comunicazione audiovisiva nel senso più ampio, dal documentario alla *sit-com*, al cinema, al videoclip.

La ripresa, col suo continuo proporre campi e piani differenti, segmenta l'azione scenica in una quantità – piccola o grande – di momenti disgiunti, isolati come singole inquadrature. In questa operazione, di conseguenza, anche tempo e spazio vengono dispersi in una quantità di frammenti separati⁹⁸.

Cassani intende il montaggio come un flusso significativo che procede nel tempo, anche a ritroso. Questo ultimo particolare è fondamentale perché il processo di giuntura ha delle conseguenze che vanno oltre il semplice mettere in sequenza. Così, come in un libro ogni nuova pagina introduce nuovi elementi e chiarisce alcuni particolari passati, ogni nuova inquadratura illumina di nuova luce la precedente⁹⁹. Riguardo alle finalità del montaggio Cassani individua la creazione di *senso*, la definizione di una *forma*, di un *ritmo*, la creazione di un *tempo* e di uno *spazio* della narrazione.

Il montaggio «produce senso»: senso inteso come direzione, percorso, sviluppo e quindi racconto, descrizione di un'azione e del suo progredire; ma anche inteso come significato, «concetto». [...].

Il primo caso – senso come sviluppo di un racconto, di una storia – ci porta di nuovo agli albori della cinematografia. La scoperta della capacità narrativa delle immagini in movimento cambia radicalmente il destino del cinema¹⁰⁰

⁹⁸ Ivi, p. 40.

⁹⁹ Cfr D. CASSANI, *Manuale del montaggio*, op. cit., p. 41.

¹⁰⁰ Ivi, p. 41–42.

e gli permette di rinnovarsi, di passare dallo stato d'attrazione fieristica a fenomeno di massa. Il montaggio inoltre, ad un livello più tecnico, serve a ricostruire l'evolversi del movimento e dell'azione.

Questa vocazione all'analisi del movimento e dell'azione è nella natura stessa della cinematografia, nel suo essere fisicamente nulla più che la successione di 24 (o 25¹⁰¹ e 30¹⁰² nel caso della ripresa televisiva) fotografie al secondo. In aggiunta a questo, il montaggio [...] consente di portare istantaneamente il punto di vista dell'osservatore nel luogo di volta in volta più favorevole per esplorare l'azione nel suo svolgimento¹⁰³.

L'utilizzo del montaggio concettuale, cioè della creazione di senso inteso come concetto, risponde all'esigenza «di esprimere e di far percepire chiaramente una determinata opinione, un punto di vista»¹⁰⁴. Il montaggio concettuale è uno dei mezzi che utilizzano i registi per fare del cinema uno strumento d'opinione oltre che di rappresentazione. Video come quelli delle band Metallica¹⁰⁵, ZZtop¹⁰⁶ o Queens of the stone age¹⁰⁷ mostrano continue alternanze di scene tratte da loro concerti o da performance costruite ad hoc e di altre che mostrano formose modelle, auto truccate, camion o motociclette che sfrecciano sulla strada. L'intento del montaggio è di mostrare come le varie situazioni siano paragonabili perché portatrici di momenti carichi di adrenalina e di trasgressione. Accostare momenti di performance a scene di corsa su strada è un *cliché* vecchio quanto il *rock and roll* che rimanda ad un immaginario anni cinquanta dove la musica dei giovani era associata ai motori, alla vita vissuta al limite e

¹⁰¹ Standard di trasmissione NTSC, in uso negli Stati Uniti e in Giappone.

¹⁰² Standard di trasmissione PAL, in uso in Europa.

¹⁰³ D. CASSANI, *Manuale del montaggio*, op. cit., p. 45.

¹⁰⁴ Ivi, p. 168.

¹⁰⁵ Metallica, *Fuel*, regia di Wayne Isham, 1998.

¹⁰⁶ ZZtop, *Pincushion*, regia di Julien Temple, 1994.

¹⁰⁷ Queens of the stone age, *Go with the Flow*, regia di Shynola, 2003.

all'avventura. In *Baraka* (id., Stati Uniti, 1992) di Ron Fricke (spettacolare documentario in 70 mm. Montato interamente su musica) vengono accostate sequenze velocizzate di persone che si recano al lavoro con la metropolitana ad altre che mostrano il percorso dei pulcini, dalla marchiatura alla raccolta, in un allevamento di polli. L'accostamento di queste due sequenze suggerisce come la nostra esistenza di tutti i giorni sia scandita da ritmi che non sono i nostri ma che sono scanditi dalle macchine; che ci stiamo riducendo in spazi troppo stretti e che forse tecnologia e vita frenetica ci rendono più simili agli animali di allevamento che agli uomini.

La strada è appunto quella della figura retorica visiva.

Ricapitolando, si sono distinte due funzioni principali del montaggio: una organizza il rapporto tra le inquadrature secondo esigenze di continuità narrativa e di ricostruzione dell'azione, dello spazio e del tempo; l'altra privilegia il lato semantico.

Esiste anche una terza funzione del montaggio, quella *estetica*:

la funzione estetica del montaggio è quella che tende a porre in primo piano degli effetti di tipo formale, attraverso l'accostamento di immagini che instaurano tra loro un rapporto di volumi, superfici, linee, punti, al di là della concreta natura degli elementi rappresentati¹⁰⁸.

Le funzioni narrativa, concettuale ed estetica convivono nell'opera di montaggio e sono dosate in maniera più o meno generosa qualificandone, in parte, la forma.

Parlare di forma del montaggio significa parlare di stile, di impronta, di qualcosa di riconoscibile a prima vista come "tipico". La forma è quel qualcosa che fa sì che un determinato prodotto venga associato a una persona; forma è anche il modo di suonare di un chitarrista, o lo stile di un pittore. La forma racchiude in sé il lato umano e quello tecnico. Il montaggio ordina la sequenza secondo una forma che richiama un genere (per esempio

¹⁰⁸ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 194.

l'*horror*) una scuola (come il "Dogma" di Lars von Trier) o una tipologia di prodotto (il videoclip, il documentario, il video di presentazione di un progetto di uno studio di architettura, etc.). La forma può chiaramente essere ripresa, citata, copiata; ecco perché è uno degli strumenti preferiti per parlare di cinema nel cinema. Ad esempio, nel prologo del clip *Come On My Selector* il montaggio richiama esplicitamente quelle sequenze di "attacco alle spalle" (in questo particolare caso il personaggio "vittima" è inquadrato di spalle con una carrellata in soggettiva, suggerita dal dondolio della cinepresa e dal rumore dei passi del personaggio "aggressore", con un sottofondo musicale molto cupo) ricche di soggettive e di falsi colpi di scena tipiche del cinema *horror* e *thriller*. Il video in seguito svela lentamente una situazione sì ricca di tensione ma più vicina a film d'azione (ad esempio *Escape from Alcatraz*¹⁰⁹), montata con lo stile preciso - al centesimo di secondo - tipico di Chris Cunningham. Il videoclip mostra l'evasione di una bambina da un ospedale psichiatrico infantile; la sorpresa di uno degli inservienti alla scoperta dell'evasione si accomuna a quella dello spettatore per il *topos* disatteso, con il mostro annunciato da tutti gli indici cinematografici ma non esibito.

Il ritmo visivo si definisce come quello sonoro per durata e regolarità degli intervalli, ma intervengono altri particolari a determinare il *peso*¹¹⁰ dell'inquadratura, primo fra tutti il tempo di esplorazione necessario per avere una visione completa. La durata di un'inquadratura, nel cinema, è frutto di numerose variabili quali il contenuto dinamico dell'immagine, l'importanza della determinata inquadratura per la comprensione del messaggio, il coinvolgimento dello spettatore, e la scansione degli accenti musicali. Su questo ultimo particolare Cassani fa notare come la coincidenza degli accenti sia un mezzo gradevole e funzionale ma non debba essere considerato la norma¹¹¹. D'altro canto, non deve essere

¹⁰⁹ *Escape from Alcatraz* (*Fuga da Alcatraz*, Stati Uniti, 1979), diretto da Don Siegel.

¹¹⁰ Con *peso* si definisce l'importanza e la relativa durata di un'inquadratura. Paradossalmente si può decidere di dare poco tempo a un'inquadratura importante per rendere più complessa, e quindi più intrigante, la comprensione del messaggio.

¹¹¹ Cfr. D. CASSANI, *Manuale del montaggio*, op. cit., pp. 311-312.

nemmeno sottovalutato. La precisione è pur sempre un parametro sul quale si può basare una forma, e Chris Cunningham lo dimostra.

Il montaggio crea il tempo e lo spazio in funzione della narrazione. È grazie al montaggio che durante un film possiamo osservare azioni passate, future, parallele o sincrone. Per esempio, un momento la cui durata reale sia di pochi decimi di secondo (come lo schianto di un'automobile) può durare nell'intreccio secondi interi e riproporsi più volte nello svilupparsi della storia (per esempio sotto forma di flashback). È sempre grazie al montaggio che l'unità della scena può essere ricomposta dallo spettatore; un'unica inquadratura, per quanto ampia, non può contenere tutto un ambiente, a meno che non si voglia utilizzare un punto di vista frontale, soluzione oggi non pensabile per la realizzazione di un intero prodotto audiovisivo. I primi esperimenti di montaggio rappresentavano più una somma che una successione, le inquadrature erano sempre frontali, il mondo diegetico fronteggiava lo spettatore. L'evoluzione del montaggio si è avuta con la relazione di scambio tra le varie inquadrature. Questo ha implicato lo spostamento del punto di vista da esterno a interno e un cambio nel ruolo della macchina da presa nella costruzione del film che da passivo diventa attivo. L'*editing*, in breve, ha reso gli strumenti tecnici e in generale quegli elementi propri del filmico possibili elementi funzionali alla narrativa.

A partire da Griffith e Ejzenštejn il montaggio è stato considerato come elemento specifico del linguaggio filmico [...]. In esso si identificava ciò che faceva del cinema una forma d'espressione autonoma rispetto alle altre arti¹¹².

André Bazin, teorico del cinema e fondatore dei *Cahiers du cinéma*, presenta chiaramente lo scopo del *découpage classico*, la forma di montaggio del cinema classico hollywoodiano.

¹¹² G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 160.

Il *découpage classico*, derivante da Griffith, scomponeva la realtà in inquadrature successive che non erano altro che un seguito di punti di vista, logici o soggettivi, sull'avvenimento. Un personaggio, chiuso in una stanza, aspetta che il suo carnefice venga a trovarlo. Fissa con angoscia la porta. Nel momento in cui il carnefice sta per entrare, il regista non manca di fare un primo piano del pomo della porta che gira lentamente; questo primo piano è psicologicamente giustificato dall'estrema attenzione della vittima a questo segno della sua angoscia. È la successione delle inquadrature, analisi convenzionale di una realtà continua, a costituire il linguaggio cinematografico attuale. Il *découpage* introduce dunque un'astrazione evidente nella realtà. Dato che ci siamo perfettamente abituati, l'astrazione non è più sentita come tale¹¹³.

Il *découpage* classico è un montaggio funzionale alla creazione della *continuità*, che tenta di rendersi *insensibile* mascherando l'artificio tecnico secondo dei canoni assimilati e condivisi dagli spettatori. I tagli devono essere fatti secondo i principi di *chiarezza*, *motivazione* e *drammatizzazione*. Il principio della chiarezza impone che la ricostruzione dello spazio ad opera del montaggio sia il meno ambigua possibile; quello della drammatizzazione che lo stacco sia funzionale alla messa in rilievo di un particolare elemento psicologico o narrativo. Gli stacchi sono dei potenziali elementi di distrazione, e il principio della motivazione implica che di fronte ad uno stacco di montaggio ci sia sempre un elemento catalizzatore dell'attenzione (un elemento delle scenografia, un nuovo personaggio, una frase talmente importante da giustificare un primo piano). Questo per favorire l'invisibilità del montaggio e l'attenzione dello spettatore.

La suddivisione delle inquadrature non ha altro scopo che quello di analizzare l'avvenimento secondo la logica drammatica della scena. È la sua logica a rendere quest'analisi insensibile; lo spirito dello spettatore condivide naturalmente i punti di vista

¹¹³ A. BAZIN, *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano, 1973, p. 288.

che gli propone il regista poiché sono giustificati dalla geografia dell'azione e dallo spostamento dell'interesse drammatico [...]. Quali che siano le varianti immaginabili di questo *découpage*, esse avrebbero i seguenti punti in comune: 1) la verosimiglianza dello spazio, nel quale è sempre determinata la posizione del personaggio anche quando un primo piano escluda l'ambiente; 2) le intenzioni e gli effetti del *découpage* sono esclusivamente drammatici e psicologici¹¹⁴.

Lo scopo principale del *découpage* classico è quello di «dar vita a quello che possiamo definire uno spettatore inconsapevole, che scivolasse docilmente nel mondo della finzione, si proiettasse nella vicenda narrata»¹¹⁵. Con questa finalità viene usata la tecnica del *raccordo*. Lo scopo del raccordo è di favorire la continuità grafica fra diverse inquadrature, in modo che ogni mutamento sia meno evidente possibile. Esistono vari tipi di raccordo:

il raccordo *di sguardo*: un'inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l'inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa;

il raccordo *sul movimento*: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda;

il raccordo *sull'asse*: due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa dallo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa, in rapporto al soggetto agente¹¹⁶.

Esistono, oltre ai raccordi di montaggio visivo, anche raccordi di tipo sonoro¹¹⁷.

L'altro aspetto costitutivo di questo montaggio è l'uso dello spazio a 180°, che permette allo spettatore di osservare l'azione rimanendo idealmente sempre dallo stesso lato creando delle sovrapposizioni nello sfondo e continuità nella posizione degli elementi costituenti

¹¹⁴ A. BAZIN, *Che cosa è il cinema?*, op. cit., cit. in G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 161.

¹¹⁵ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., p. 161.

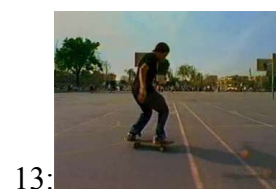
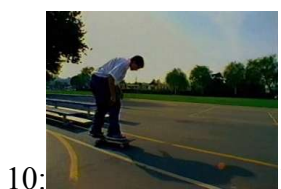
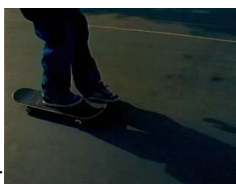
¹¹⁶ Ivi, p. 163

¹¹⁷ Per la definizione di *raccordo sonoro* rimando al capitolo 2.3 Suono e tempo: il montaggio dei suoni.

l'inquadratura, nella direzione dei movimenti e nella direzione degli sguardi. Un'altra regola, quella dei *30 gradi*, impone che la differenza di angolazione fra un'inquadratura e la successiva sia superiore alla suddetta quantità. Il *découpage* classico è una forma di *editing* orientata allo spettatore che punta alla disambiguazione dello spazio scenico e ha intenzioni ed effetti prettamente psicologici e narrativi. La continuità narrativa e spaziale, primo obiettivo da raggiungere per ottenere una fruizione rilassata da parte del pubblico (perché guidato nella ricerca di elementi significativi), si ottiene con l'applicazione di regole atte a far letteralmente scomparire il montaggio dalla vista del pubblico. Le suddette regole sono state codificate e assimilate dalle platee nel corso della storia del cinema.

Si osservino nella pagina seguente i fotogrammi tratti dal video promozionale della Girl skateboard *Yeah Right!*¹¹⁸:

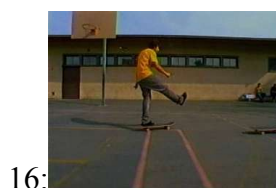
¹¹⁸ *Yeah right!*, regia di Spike Jonze e Ty Evans, Stati Uniti, 2003.



14:



15:



inquadratura finale:



...



Yeah Right!, Spike Jonze, Ty Evans, Stati Uniti, 2003.

Premetto che, generalmente, per analizzare il *découpage* classico si utilizzano scene provenienti dal periodo classico, magari di dialogo. Ma si vedrà come la sequenza proposta rispetti tutte quelle regole filmiche che venivano e ancora vengono usate nella produzione cinematografica statunitense e non. La sequenza è da immaginarsi come una serie di carrellate laterali montate su musica, lo *skateboard*, il protagonista della sequenza, si sposta sempre dalla sinistra verso la destra dello schermo, un po' per conto suo e un po' accompagnato dagli *skaters*. Dopo la prima carrellata (fotogrammi n°1-2-3) e il primo *cut* (tra 3 e 4) lo *skate* entra dalla sinistra dello schermo, in basso (Fotogramma n°4). Il ragazzo seduto sulla panchina è distratto, poi osserva la tavola (fotogramma n° 5). Il passaggio dal fotogramma n° 5 al n° 6 è un raccordo sull'asse, la tavola si muove alzandosi su un lato come ad invitare il ragazzo a salire, in questo caso il raccordo ha in parte la funzione di raccordo di sguardo perché focalizza maggiormente l'attenzione sull'oggetto osservato dal ragazzo e permette una migliore visione del movimento della tavola. Il ragazzo monta sulla tavola ed esce dalla destra dello schermo (fotogrammi n° 7 e n° 8). Fra il fotogramma n° 8 e n° 9 c'è uno stacco di montaggio, si può notare come l'angolazione (sia verticale che orizzontale) cambi mentre lo *skater* continua a prendere velocità spingendosi con le gambe (raccordo di movimento). Vista la differenza di velocità che si viene a creare tra telecamera e soggetto inquadrato, il campo si allarga (fotogrammi n° 9, 10, 11); questo accorgimento creerà continuità nelle proporzioni con la successiva inquadratura. Fra il fotogramma n° 11 e il n°12 c'è il lancio dello *skateboard*, lo stacco e ancora una variazione di angolazione. Il ragazzo guarda in alto a destra e lancia. Nel momento in cui la tavola, uscendo dall'angolo in alto a destra dello schermo, è fuori campo, l'attenzione viene portata sul secondo personaggio che guardando in alto a sinistra annuncia l'entrata in campo dello *skate* e poi lo afferra al volo. Parte la seconda carrellata, l'atleta esegue il suo gioco e lascia scivolare la tavola avanti a sé poco sotto la metà dello schermo (fotogrammi n° 13 e n° 14). Fra l'inquadratura n° 14 e la n° 15 c'è ancora uno stacco. L'angolazione non cambia ma il campo viene leggermente allargato, la tavola rientra in

campo dal lato opposto rispetto a quello dove era uscita e viene spinta di nuovo nello stesso punto da un terzo personaggio (fotogrammi n° 15 e n° 16). Da questo punto in avanti la sequenza procede mostrando nuovi giochi e nuovi personaggi fino a quando si arriva all'inquadratura finale dove, dopo l'ennesimo stacco di montaggio, la camera in movimento si posiziona lateralmente all'asse della tavola. Quando la carrellata rallenta la tavola si allontana scomparendo dalla vista e la posizione della camera da laterale diventa posteriore.

La continuità formale delle riprese, la precisione nei raccordi e la musica che agisce come collante rendono questa breve sequenza un piccolo ma significativo esempio di *découpage* classico e di applicazione di regole e raccordi. L'idea, resa in modo molto brillante, è quella di focalizzare l'attenzione dello spettatore non tanto sul personaggio quanto sulla tavola da *skate* che, in questa breve sequenza acquisisce una vita propria e indipendente da chi la usa. Lo spettatore, in virtù delle tecniche che adesso illustreremo è portato a guardare sempre in una direzione precisa prevedendo gli spostamenti dell'oggetto della ripresa. Il suo sguardo è guidato alla ricerca dello *skateboard*, vero protagonista della sequenza.

Il raccordo di *posizione*, il raccordo di *direzione* e il raccordo di *direzione degli sguardi* sono gli altri tre raccordi chiave del cinema classico e derivano dall'utilizzazione dello spazio a 180°. Si può osservare come la sequenza tratta da *Yeah Right!*, avendo al centro un oggetto manipolato da delle persone, presenti spesso i personaggi che rivolgono lo sguardo verso un punto fuori campo. Questo sguardo rivolto oltre i confini dello schermo ha uno scopo ben preciso: indica dove si trova e da quale punto entrerà in campo la tavola da *skate*. Questo è l'effetto del raccordo di direzione degli sguardi: avendo come indicatore lo sguardo di A sappiamo sempre dove si trova B. Per quanto concerne il raccordo di direzione: un personaggio (o un oggetto) che esca di campo da una parte dovrà rientrare dalla parte opposta a meno che non si voglia dare l'impressione di un ritorno, di una caduta etc. Abbiamo visto come la sequenza analizzata sia basata su questa regola mostrando continui ingressi e uscite di

campo. Il raccordo di posizione impone che l'oggetto inquadrato rivolto verso un determinato lato dello schermo continui a esserlo nelle inquadrature successive.

Non esiste una forma di montaggio migliore o più perfetta delle altre: il montaggio è espressione del montatore e, potenzialmente, per ogni film esistono infiniti modi di organizzazione. Quello del cinema classico è il tipo di montaggio che finora ha avuto maggiore fortuna, ma senza altri modelli di montaggio avremmo avuto un appiattimento della forma tale da scoraggiare chiunque dal recarsi al cinema.

I modelli che si oppongono al *découpage* classico sono: il *montaggio connotativo*, il *montaggio formale* e il *montaggio discontinuo*. Il montaggio connotativo pone l'accento sulla funzione generatrice di significato del montaggio, il montaggio formale su quella estetica e ritmica, il terzo è un montaggio di rottura che nega le prospettive finora introdotte.

Il montaggio connotativo è stato teorizzato principalmente dal cineasta russo Sergej Ejzenštejn. Per Ejzenštejn la vera essenza dell'arte cinematografica non è la riproduzione filmica della realtà, che non ha in sé alcun interesse. Ciò che conta è il senso che da essa si trae attraverso la sua interpretazione.

Alla base dell'intera concezione ejzenštejniana del montaggio c'è il conflitto, la "collisione" tra due inquadrature che si trovano l'una accanto all'altra [...]. Il conflitto può essere di diversi tipi, eccone alcuni esempi: il conflitto delle direzioni grafiche, delle linee; il conflitto dei piani (tra loro); il conflitto dei volumi; il conflitto delle masse (dei volumi sottoposti a diversa intensità luminosa); il conflitto degli spazi; etc. [...]

È proprio attraverso questa concezione del rapporto fra piani come conflitto che Ejzenštejn arriva alla formulazione del suo montaggio intellettuale che non si accontenta di un effetto meramente fisiologico ma mira a dar vita ad una situazione¹¹⁹.

¹¹⁹ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film*, op. cit., pp. 180–181.

È il montaggio che si occupa di portare questi conflitti in superficie e parte dalla composizione stessa dell'inquadratura,

intesa come cellula del montaggio, l'inquadratura deve da un parte mettere in gioco gli stessi elementi di conflitto propri del montaggio e dall'altra essere strutturata in rapporto alle inquadrature che la precedono e la seguono divenendo così parte costitutiva del montaggio propriamente detto¹²⁰.

Ancora, il rapporto tra suono e immagine non deve limitarsi alla riproduzione del reale ma deve essere istituito secondo i fini espressivi dell'opera. A differenza del *découpage* classico, il montaggio connotativo, si mostra in tutta la sua evidenza, rifiuta di rendersi invisibile e, in quanto elemento di significazione stimola lo spettatore verso una continua interpretazione.

La funzione estetica del montaggio è quella che tende a porre l'accento sul piano formale della ripresa. Il *montaggio formale*, quindi, si prende carico di tutte quelle componenti grafico-spaziali e ritmico-temporali che per rapporto di analogia o contrasto sono gli elementi di una forma. Il *découpage* classico e il montaggio connotativo non sono esenti dall'utilizzo di soluzioni figurative, anzi, sia l'uno che l'altro piegano la forma ai loro scopi. Il primo con quelle soluzioni di continuità e omologazione della ripresa atte a rendere le diverse inquadrature simili; il secondo si basa prima sulla composizione della singola inquadratura e poi sulla giustapposizione.

Abbiamo visto come il frammento tratto da *Yeah Right!* sia ricco di passaggi che per funzionare hanno bisogno di accorgimenti che ne guidino la forma.

¹²⁰ Ivi, p. 182.

3.7 La visualizzazione.

L'operazione che sottende alla creazione di un videoclip, vale a dire la creazione di una traccia video su un audio già pronto¹²¹, che potremmo definire *visualizzazione*, è un lavoro di coordinazione tra elementi visivi e auditivi opposto a quello che si compie per la sonorizzazione in altri generi di audiovisivo, dove abbiamo delle immagini da accompagnare con un sonoro¹²².

«Un'immagine accompagnata da un suono acquista un valore che non ha se proiettata nel silenzio»¹²³. Ad esempio un'inquadratura che non mostra elementi dell'ambiente circostante, come un primissimo piano, se accompagnata da un sottofondo sonoro viene inserita in uno spazio che può non essere quello dove è stata girata ma che noi possiamo dedurre dalla caratteristica del suono¹²⁴.

La creazione di una colonna audio serve anche a creare un tappeto sonoro che faccia percepire come continue le immagini segmentate dagli stacchi di montaggio. La continuità del suono, attraverso le inquadrature relazionate dagli stacchi di montaggio, influenza la percezione dello spettatore rendendo il flusso delle immagini coeso.

3.8 Montaggio musicale, una proposta: i tre accordi.

Si definisce *interno primario* l'accordo fra immagini e musica che si regge sulla sincronia puntuale tra gli elementi del profilmico e i suoni che questi emettono (o emetterebbero) naturalmente ed è anche quello che si crea tra ambiente e suono ambiente. L'accordo interno

¹²¹ In realtà, per esigenze di durata e per rinnovare una formula che rischia di diventare abusata, nei video più recenti spesso si tende a modificare il brano alla base del clip con tagli e inserti, quindi non è detto che il brano sentito nel clip sia uguale a quello pubblicato nel disco. In gergo tecnico si chiamano radio o video edit.

¹²² La sonorizzazione può fornire ex novo la colonna audio o aggiungere delle tracce al sonoro registrato durante le riprese (l'audio in presa diretta) o utilizzare solo quest'ultimo.

¹²³ Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., p. 12.

¹²⁴ Il sonoro fornisce informazioni in relazione alle caratteristiche dell'ambiente circostante l'ascoltatore e a ciò che vi si trova; per esempio, la presenza di molto riverbero è indice di un ambiente chiuso ma ampio.

primario è tipico dei videoclip di matrice performativa e di tutti quegli audiovisivi che utilizzano il suono diegetico; i videoclip *live* sono basati interamente sull'accordo interno primario tra musica e immagine. Si veda ad esempio i clip tratti dal *Live at Wembley* dei Queen¹²⁵. Definiamo *interno secondario* quel genere di accordo che si basa sui punti di sincronizzazione e sugli effetti di sincretismo esplicitamente creati in studio. Il montaggio musicale si fa carico di sviluppare gli accordi interni secondari con gli stacchi, le transizioni, i movimenti di macchina e con la coordinazione del profilmico (ad esempio con il ballo). L'accordo interno secondario caratterizza il videoclip e rende tale il montaggio musicale. Chris Cunningham, regista dei montaggi serrati dove praticamente ogni suono è sincronizzato con un elemento filmico o profilmico, ha fatto dell'accordo interno secondario la base del suo lavoro di regista; i suoi lavori saranno esaminati nella seconda parte di questa tesi. Un ulteriore tipo di accordo, che potremmo definire *esterno*, si regge sul rapporto tra le macro-strutture della canzone e del video. L'accordo esterno non ha grosse influenze sul ritmo delle immagini ma può, ad esempio, sviluppare un rapporto di tipo empatico con il suono e sottolineare determinati passaggi musicali con dei congrui cambi nel tenore della visualizzazione. Il montaggio di un recente video dei *System of a Down*¹²⁶ sviluppa questo genere di accordo con la musica; il brano è caratterizzato da ritmi irregolari, forti accelerazioni e da un utilizzo della voce che varia dal sussurrato al gridato. La strofa (gridata) è ambientata in esterni in una sorta di zona di guerra. Il ritornello (cantato), invece, è ambientato in una discoteca dove ballano centinaia di ragazzi. Quando strofa e ritornello si fondono idealmente in un unico *riff*¹²⁷ i soldati fanno irruzione nella discoteca.

¹²⁵ Queen, *Live at Wembley*, regia di Gavin Taylor, 1986.

¹²⁶ System of a Down, *B.Y.O.B.*, regia di Jake Nava, 2005.

¹²⁷ Un *riff* è un giro di accordi.

4. L'audiovisione.

4.1 Introduzione.

Per capire il funzionamento del videoclip è necessario interrogarsi sui rapporti che intrattengono e su come si influenzino reciprocamente il suono e l'immagine.

Michel Chion nel 1990 ha pubblicato un famoso studio dedicato agli aspetti relativi al suono negli audiovisivi intitolandolo: *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*. A dispetto del titolo il saggio di Chion è uno strumento per capire le dinamiche sottostanti la creazione di un qualsiasi prodotto audiovisivo. Il primo capitolo de *L'audiovisione* riguarda le proiezioni del suono sull'immagine. La definizione chiave è quella di *valore aggiunto*:

con l'espressione valore aggiunto designamo il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data, sino a far credere, nell'impressione immediata che se ne ha o nel ricordo che se ne conserva, che quell'informazione o quell'espressione derivino «naturalmente» da ciò che si vede, e siano già contenute nella semplice immagine. E sino a procurare l'impressione, eminentemente errata, che il suono sia inutile, e che esso riproduca un senso che invece introduce e crea, sia di bel nuovo, sia tramite la sua differenza con ciò che si vede¹²⁸.

L'influenza tra suono e immagine viene spiegata da Chion come un processo che si svolge in più passaggi:

se il suono rende l'immagine differente da come sarebbe senza di esso, dal canto suo l'immagine fa sentire il suono diverso da come risulterebbe se risuonasse nel buio. Tuttavia, attraverso questo duplice movimento di andata e ritorno, lo schermo resta il

¹²⁸ M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., p. 12.

principale supporto di questa percezione. Il suono trasformato dall'immagine che esso influenza riproietta infine su quest'ultima il prodotto delle loro reciproche influenze¹²⁹.

Chion chiarisce un concetto e una prassi propria dell'audiovisivo: e cioè che il suono non è né un complemento naturale né una semplice aggiunta ad un prodotto di per sé completo. Il suono, una volta unito alle immagini procede nel tempo intrecciandosi continuamente con esse. Il suono introduce, crea e acquisisce senso.

***4.2 Musica empatica e anempatica*¹³⁰.**

Il primo legame che si crea tra suono e immagine riguarda il “sentimento” che esprime la musica in rapporto alla situazione mostrata. Si parla di musica *empatica* quando

la musica esprime direttamente la propria partecipazione all'emozione della scena, rivestendo il ritmo, il tono, il fraseggio adatti. Il tutto evidentemente in funzione dei codici culturali della tristezza, della gioia, dell'emozione e del movimento¹³¹.

Si parla di musica *anempatica* quando la musica

mostra al contrario una chiara indifferenza alla situazione, [...] ed è sullo sfondo di questa «indifferenza» che si svolge la scena, il che ha per effetto non già quello di congelare l'emozione, bensì di raddoppiarla, inserendola su uno sfondo cosmico¹³².

¹²⁹ Ivi, p. 25.

¹³⁰ Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., pp. 15–16.

¹³¹ Ivi, p. 15.

¹³² Ibidem.

Vi sono infine musiche definibili neutre che non hanno un valore di risonanza emozionale preciso.

Il videoclip vede predominare un utilizzo delle immagini in consonanza con il tenore della musica, probabilmente ciò è determinato dal fatto che assieme al brano musicale le case produttrici tentano di vendere anche un'identità e uno stile riconoscibile e una eccessiva sperimentazione sui codici della comunicazione audiovisiva rischierebbe di confondere lo spettatore che invece è abituato ad una certa stabilità nell'immagine, quantomeno per un certo periodo¹³³. I Radiohead, formazione inglese nata all'inizio degli anni novanta, si sono distinti nei loro ultimi lavori per una forte vena sperimentale in ambito musicale e audiovisivo. *Karma Police*¹³⁴ (1998), brano tratto dall'album *Ok computer*¹³⁵, è stato lanciato con un video che illustra chiaramente il concetto di musica anempatica. Un uomo è inseguito in una strada isolata da un'automobile con all'interno, seduto sul sedile posteriore, Tom Yorke, cantante della band. La musica che accompagna questo clip ha un ritmo piuttosto lento e una melodia orecchiabile, triste ma non tesa come suggerirebbe la situazione mostrata dal video. Nella seconda parte del brano intervengono in sottofondo dei suoni elaborati che ricordano le sirene della polizia e che nel finale aumentano di volume fino a prendere il sopravvento. Il particolare che rende l'insieme coeso e particolarmente inquietante è situato nella somiglianza fra il ritmo visivo e quello della musica, infatti, come il ritmo della musica è molto lento così le immagini procedono indugiando lungamente su particolari come il viso dell'uomo che fugge, la sua schiena vista dalla macchina o il volto inespressivo di Tom Yorke. Il tutto, con la musica di accompagnamento, assume un carattere vagamente comico e grottesco. *Come to Daddy*, di Chris Cunningham, offre un esempio di musica empatica mostrando immagini in

¹³³ In relazione a cambiamento e stabilità dell'immagine, l'esempio più calzante è quello della cantante Madonna. Madonna, nell'arco di vent'anni di carriera ha passato la fase adolescenziale, quella mistica, erotica, *new age* e a ciascuna di esse ha abbinato un disco, qualche volta un film o un libro e naturalmente, sempre un videoclip. L'inizio della fase *new age* è stato segnato dal videoclip *Frozen*, diretto da Chris Cunningham.

¹³⁴ Radiohead, *Karma Police*, regia di Jonathan Glazer, 1998.

¹³⁵ Radiohead, *Ok Computer*, Capitol, 1997.

perfetta consonanza con la musica distorta e violenta di Aphex Twin; montato in modo estremamente preciso, inoltre, ricalca tantissimi accenti musicali assumendo quella frammentazione che è tipica della musica del DJ britannico.

4.3 Il suono è movimento¹³⁶.

Il suono presuppone, diversamente dal visivo, il movimento come prima condizione. In un'immagine cinematografica, dove comunemente molte cose si muovono, molte altre possono restare ferme. Il suono, invece, implica necessariamente, per propria natura, uno spostamento anche minimo, un'azione¹³⁷.

La particolarità dei suoni elettronici è quella di non dipendere da nessun movimento. Il suono di un sintetizzatore, uno strumento che genera il suono elettronicamente¹³⁸, può assumere le caratteristiche tipiche del suono fisso: la completa assenza di variazioni nel suo svolgersi o una struttura ad anello.

La percezione sonora e visiva lavorano in tempi e dimensioni differenti. Un suono improvviso e un rapido gesto della mano della stessa durata formeranno due immagini mentali diverse. Il gesto non sarà memorizzabile come una figura netta, come un tragitto preciso. Il suono potrà disegnare una figura netta e precisa, individuabile tra le altre¹³⁹. Il problema non riguarda l'attenzione dedicata all'ascolto e alla visione ma la mole di lavoro che i due sensi devono sobbarcarsi. L'orecchio lavora solo sulla dimensione temporale.

¹³⁶ Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., pp. 15–19.

¹³⁷ Ivi, p. 16.

¹³⁸ Gli strumenti elettronici generano il suono partendo da oscillazioni elettriche che vengono poi trasmesse agli altoparlanti.

¹³⁹ Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., p. 17.

L'occhio invece lavora contemporaneamente nello spazio, che esplora, e nel tempo, che segue. [...] In linea di massima, in un primo contatto con un messaggio audiovisivo, l'occhio è più abile spazialmente, l'orecchio temporalmente¹⁴⁰.

I movimenti visivi rapidi, come il famoso montaggio frammentato (o clippato) tipico del video musicale, non sono colti come confusi perché supportati dalla musica. La sincronia tra elementi del profilmico e del filmico con il sonoro marca percettivamente determinati momenti e imprime nella memoria una traccia audiovisiva forte che viene percepita come unitaria. Così, osservando il clip *Come On My Selector* senza volume si osserverà un montaggio estremamente frammentato che però risulterà assolutamente chiaro e motivato una volta aggiunta la traccia audio perché sorretto da un lavoro molto preciso di coordinazione tra musica e immagine. In questo ambito si situano gli inserti in *flash cut* presenti nei video di Cunningham che senza audio risulterebbero incomprensibili ma con il supporto dell'audio diventano uno degli elementi formali principali del regista giovando alla riuscita estetica dei clip donandogli ritmo e, per dirla con Cassani, aumentando fortemente il flusso di movimento tra le inquadrature¹⁴¹.

4.4 Temporalizzazione dell'immagine da parte del suono¹⁴².

Tra i diversi aspetti del valore aggiunto uno dei più importanti conduce alla percezione del tempo nell'immagine, suscettibile di essere considerevolmente influenzata dal suono. Tale effetto di temporalizzazione ha tre aspetti: il primo aspetto è l'*animazione* temporale dell'immagine; il secondo è la *linearizzazione* temporale dei piani; il terzo è la *vettorializzazione* dei piani¹⁴³.

¹⁴⁰ Ivi, p. 17.

¹⁴¹ Cfr. D. CASSANI, *Manuale del montaggio*, op. cit., p. 302.

¹⁴² Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., pp. 19–25.

¹⁴³ Cfr. Ivi, p. 18.

Animare temporalmente un'immagine significa inserirvi una percezione del tempo che non è presente nella semplice ripresa. Come esempio possiamo immaginare un piano ravvicinato di un oggetto statico, come una fotografia, e accostarvi un suono di tipo ambientale come il ticchettio di un orologio, o una canzone. In questo modo «l'immagine viene inserita in una temporalità che esso introduce di bel nuovo»¹⁴⁴. La temporalizzazione dipende anche dalla natura dei suoni e dalla loro tessitura interna. Suoni prevedibili e dall'andamento ciclico suggeriscono dei fenomeni statici e di poca importanza, tale che a livello percettivo entrano a far parte del sottofondo sonoro. Suoni dall'andamento imprevedibile, invece, tengono costantemente l'orecchio al lavoro per essere seguiti nel loro svolgimento. Caso particolare, i suoni troppo regolari creano effetti di *suspence* e si impongono all'attenzione proprio in virtù della loro eccessiva regolarità.

I battiti per minuto non sono proporzionali all'animazione temporale dell'immagine. La temporalizzazione dipende più dalla regolarità o irregolarità del flusso sonoro che non dal tempo musicale; se il flusso sonoro è lento ma instabile ha un maggior potere di animazione rispetto ad uno rapido ma regolare. Osservando i video di Aphex Twin si noterà una forte irregolarità nel ritmo visivo e sonoro, la temporalità di questi clip procede per scarti e ripetizioni esattamente come suggerisce la musica.

La linearizzazione temporale agisce sul concatenamento di quei piani che per la loro successione potrebbero essere tanto simultanei che successivi. L'aggiunta di un suono realistico, in particolare della voce parlata, quando è in sincrono con l'immagine ha il potere di inserire la stessa in un tempo reale e linearizzato che non ha più elasticità. Il primo cinema poteva permettersi un utilizzo della velocità di scorrimento della pellicola che, dopo l'introduzione del sonoro è stata molto limitata proprio in virtù della capacità del suono, e in particolare della voce, di inserire l'immagine in un tempo reale.

¹⁴⁴ Ivi, p. 20.

Un suono o un'immagine vettorializzati sono portatori di una direzione precisa, cioè non possono essere ascoltati o visti all'inverso senza che questo colpisca i nostri sensi. La vettorializzazione è una caratteristica che in natura denota più l'aspetto sonoro che quello visivo. Per spiegare il funzionamento di questo aspetto si può portare l'esempio delle mani di un chitarrista che suona in un videoclip. Dal punto di vista visivo, se proiettiamo il piano dall'ultima alla prima immagine non noteremo variazioni di rilievo; diremo allora che il tempo di cui questo piano è portatore è reale ma che non è vettorializzato; se alle immagini mandate all'inverso uniamo la colonna audio avremo due effetti: il primo effetto riguarda la percezione auditiva che riconoscerà subito il suono come mandato all'inverso, di conseguenza, in virtù del valore aggiunto e dell'effetto di sincresi (che tratteremo nel prossimo paragrafo) anche le immagini verranno riconosciute come invertite nel loro ordine. Come dimostra Spike Jonze nel video *Drop*¹⁴⁵ (1996): con un buon lavoro sulla sincronia si può mandare la colonna video di un clip *rap*¹⁴⁶ all'inverso senza che si noti, se non in scene appositamente calcolate. Questo effetto è valido solo per le immagini che non mostrano forze irreversibili; una caduta o un'esplosione sono immagini vettorializzate.

4.5 Il punto di sincronizzazione, la sincresi¹⁴⁷.

Un punto di sincronizzazione è, in una catena audiovisiva, un momento saliente di incontro sincrono tra un momento sonoro e un momento visivo: un punto in cui l'effetto di sincresi [...] risulta più accentuato, come in una musica un accordo più marcato degli altri. [...]

Un punto di sincronizzazione talvolta emerge con maggiore evidenza in una sequenza:

- in quanto doppia cesura inattesa e sincrona del flusso audiovisivo [...];

¹⁴⁵ Pharcyde, *Drop*, regia di Spike Jonze, 1996.

¹⁴⁶ Quindi, basato sul testo.

¹⁴⁷ Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., pp. 55–60.

- in quanto punteggiatura preparata alla quale giungono le strade dapprima separate del suono e dell'immagine (punto di sincronizzazione di convergenza);
- per il suo semplice carattere fisico: per esempio quando il punto di sincronizzazione cade su un primo piano che crea un effetto di *fortissimo* visivo, o quando il suono stesso ha più volume sonoro degli altri;
- ma anche per il suo carattere affettivo e semantico: una parola del dialogo, che ha un certo senso forte e viene pronunciata in un certo modo, può essere luogo di un punto di sincronizzazione importante con l'immagine.

I punti di sincronizzazione hanno sempre un senso in rapporto al contenuto della scena e alla dinamica generale del film. Sono essi che danno alla catena audiovisiva il suo fraseggio, esattamente come potrebbero darli, in una sequenza musicale, gli accordi marcati e le cadenze¹⁴⁸.

La sincesi (parola che formiamo combinando «sincronismo» e «sintesi») è la saldatura inevitabile e spontanea che si produce tra un fenomeno sonoro e un fenomeno visivo puntuale quando questi cadono contemporaneamente, e ciò indipendentemente da ogni logica razionale. È la sincesi che permette il doppiaggio, la postsincronizzazione e la sonorizzazione, e che dà a queste operazioni un margine di scelta così ampio. Grazie a essa, per un solo corpo e un solo volto sullo schermo vi sono decine di voci possibili o ammissibili esattamente come, per un colpo di martello che si vede, possono funzionare centinaia di rumori differenti¹⁴⁹.

¹⁴⁸ Ivi, p. 55.

¹⁴⁹ Ivi., pp. 58–59.

5. La musica nel cinema.

5.1 Aree di contatto.

I due paragrafi seguenti sono interamente basati su un testo del 2002 intitolato *La musica nel cinema: musica, immagine, racconto*. L'autrice, Cristina Cano, individua alcune aree di contatto tra il linguaggio delle immagini e quello musicale, due linguaggi caratterizzati da una parziale traducibilità linguistica resa meno parziale dalla loro unione nell'audiovisivo. È il sincretismo tra i due linguaggi che permette di elaborare nuovi messaggi che non sarebbe stato possibile elaborare altrimenti.

La prima area di contatto tra musica e cinema è individuabile tra dimensione ritmica del linguaggio musicale e ritmo interno col quale le immagini si susseguono¹⁵⁰.

Esperienze come quelle di Hans Richter con *Rythmus 21*, *Rythmus 23*, *Rythmus 25* (composti in Germania tra il 1921 e il 1925); di Walter Ruttmann con *Lichtspiel Opus I* (Germania, 1921); di Fernand Leger e Dudley Murphy con il celeberrimo *Ballet Mecanique* (Francia, 1924) dimostrano come la sensibilità ritmica per le immagini fosse già in fase di sviluppo e pienamente intuita anche durante il periodo del muto e dei primi esperimenti di montaggio musicale propri delle avanguardie degli anni venti. La gestione del ritmo risponde a esigenze estetiche e funzionali alla narrazione e nell'ambito visivo si affida alla scansione delle immagini che è appannaggio delle procedure di montaggio in senso ampio, compresa l'organizzazione interna dell'inquadratura.

La seconda area di contatto individuabile tra musica e cinema consiste nel fatto che la musica, grazie alla sua natura temporale e al suo alto grado di astrattezza nel

¹⁵⁰ C. CANO, *La musica nel cinema*, op. cit., p. 10.

funzionamento semantico, ben si presta alla definizione di veri e propri attori fonici che entrano nella strutturazione della narrazione cinematografica [...] facendosi medium di vere e proprie procedure di focalizzazione¹⁵¹.

Cano specifica che l'interazione tra linguaggio musicale e filmico permette alla musica di raggiungere livelli di figurativizzazione che normalmente non le sono dati. È il caso del rapporto empatico trattato da Chion e del cosiddetto *leit motiv*, il tema che si accompagna ad una determinata situazione o a un personaggio.

La terza area di contatto [...] riguarda le relazioni semantiche tra la musica e il visivo. [...]. Se [...] intendiamo l'immagine cinematografica come unità di senso e non come unità meramente morfologica essa si presenta come un oggetto bifronte, dotato di due diversi regimi semiotici: da un lato, essa ha capacità di rappresentazione iconica e come tale è verbalizzabile e parte integrante della narrazione cinematografica. In questo primo regime, pertanto, l'immagine si organizza in grandi unità narrative, il senso si costruisce in grandi unità significanti, secondo i modi della lingua, e pertanto si dà come senso narrativo. Dall'altro lato [...] l'immagine vive di per sé stessa della sua presenza e pertanto è dotata di un senso immediato non categoriale, immediatamente percettivo e irriducibile. In questo secondo regime il senso si pone pertanto nell'immagine e fuori dalla lingua, come significazione immediata, ossia non mediata dal linguaggio e si dà come senso visivo e percettivo. Tale "secondo regime" dell'immagine costituisce un'ulteriore area di contatto tra musica e film e in questo caso si tratta di una regione di contatto più profonda, ove immagini e musica si ritrovano grazie a un'analogia spinta verso livelli di senso difficilmente traducibili. [...].

La quarta e ultima area di contatto tra musica e cinema riguarda infine le relazioni semantiche tra la musica e il linguaggio più specificatamente filmico, e precisamente le qualità espresse dalla musica e i movimenti della macchina da presa¹⁵².

¹⁵¹ Ibidem.

¹⁵² Ivi, pp. 11–12.

È proprio in questi ultimi due livelli del contenuto audiovisuale che si situa la realizzazione di effetti di congruenza sinestesica.

5.2 Accenno sulle sinestesie.

Secondo l'accezione usuale, risalente alla fine del diciannovesimo secolo, la parola *sinestesia* indica

il fenomeno per il quale due sensi distinti – e raramente più di due sensi – sono messi in attività da una stimolazione che riguarda uno solo di essi, oppure, altrimenti detto, la sinestesia è l'associazione di due sensazioni distinte di cui una soltanto è obiettiva¹⁵³.

Le ipotesi atte a spiegare il fenomeno della sinestesia sono fondamentalmente due: la prima afferma che i sistemi percettivi dei suoni e dei colori mostrino delle coincidenze, se non delle zone comuni e che la stimolazione dell'uno in qualche modo influenzi l'altro. La seconda ipotesi vede la sinestesia come traccia di un tratto arcaico interpretato a seconda degli scienziati con connotazione negativa o anche come segno di un'intelligenza superiore.

In generale, le teorie che pongono il condizionamento culturale alla base delle associazioni sinestesiche invocano lo stato d'animo (il *mood*) come variabile intermedia: così ad esempio nello studio di Masson del 1930 e in quello di Omwake del 1940, il quale considera che, poiché gli stimoli visivi e auditivi sono entrambi capaci di evocare sentimenti, i sistemi sensoriali corrispondenti possono essere relazionati attraverso una comune emozione, come ad esempio avviene nel caso di una marcia funebre che può suggerire il colore nero¹⁵⁴.

¹⁵³ Ivi, p. 40.

¹⁵⁴ Ivi, p. 43.

Lo studio dei fenomeni sinestesici in psicologia sperimentale ha portato ad isolare alcuni dati interessanti: talune associazioni sinestesiche appaiono costanti e addirittura di portata interculturale, alcuni trasferimenti sono frequentissimi e altri rarissimi, così risulta universalmente accettata l'interpretazione e l'immaginazione della musica sotto forma visiva, tattile e spaziale. La musica sembra possedere la priorità in rapporto all'immagine nel rapporto di scambio sensoriale¹⁵⁵, così è più semplice che una musica suggerisca un'associazione visiva piuttosto che il contrario. Una delle sinestesie maggiormente studiate è quella che riguarda la polarità *grande/piccolo*. Le ricerche condotte sui suoni non linguistici fanno emergere come suoni a bassa frequenza suggeriscano associazioni con oggetti grandi, così anche i suoni ad alta intensità. Viceversa suoni ad alta frequenza o a bassa intensità suggeriscono oggetti piccoli. La sensazione è rafforzata se frequenza e intensità sono congruamente accoppiate. Anche il timbro, a seconda che sia squillante o sordo, può intensificare la percezione delle qualità sinestesiche di grandezza e piccolezza. In questo caso ravviciniamo i suoni alla forma fisica della sorgente secondo un'associazione naturale che vede oggetti, persone, animali o eventi naturali piccoli produrre generalmente suoni squillanti, acuti e a bassa intensità e viceversa. Anche nello studio della polarità *chiaro/scuro* le ricerche che hanno utilizzato materiale sonoro derivante da suoni non linguistici hanno evidenziato una corrispondenza tra chiarezza delle immagini sinestesiche e altezza dello stimolo sonoro. Nel senso che la chiarezza della sensazione sinestesica aumenta con l'altezza del suono. Anche il campo delle *cromoestesie*, cioè delle correlazioni tra suono e colori, è stato ampiamente studiato. Le ricerche mettono in luce fattori culturali e legati all'apprendimento nella formazione dei valori cromoestesici e mettono in relazione suoni acuti con colori chiari e suoni gravi con colori scuri in piena concordanza con gli studi relativi alle sinestesie della chiarezza/oscurità.

¹⁵⁵ In concordanza con le teorie di Chion sull'audiovisione che pongono lo schermo come supporto e il suono come portatore del valore aggiunto.

Tra le sinestesie visive (ma ne esistono anche tattili, olfattive, gustative, termiche etc.) un posto di primaria importanza occupano quelle spaziali; non si tratta di sinestesie vere e proprie perché le qualità spaziali non vengono percepite solo attraverso la vista ma anche attraverso la propriocezione¹⁵⁶ ma sono molto diffuse. I suoni possono sembrare *pieni/vuoti*, *vicini/lontani*, *alti/bassi*. La polarità *vicino/lontano* risulta correlata all'intensità sonora e sembra isomorfa alla polarità sinestesica della grandezza/piccolezza. Ciò appare coerente con il principio generale messo in luce dagli studi di psicologia fisiologica, secondo il quale utilizziamo le categorie di altezza e intensità come indizio della maggiore o minore distanza degli oggetti da noi.

Il repertorio melodrammatico utilizza ampiamente l'effetto di senso di lontananza utilizzando tipi di emissione sonora più debole e chiusa. La polarità *vicino/lontano* può trapassare metaforicamente in quella di *presente/passato* o di *intimo/estraneo*. Il cinema utilizza ampiamente suoni a bassa intensità e timbri inusuali allo scopo di produrre l'effetto di senso di lontananza/estraneità psicologica atta a suggerire il non umano. Si può notare come nella fantascienza o nell'*horror* la ricezione di segnali sconosciuti è spesso debole, timbricamente chiusa, in qualche modo lontana (il segnale proveniente dal pianeta sconosciuto di *Alien*¹⁵⁷; il conto alla rovescia proveniente dall'astronave di *Independence Day*¹⁵⁸; le voci dall'oltretomba in *Poltergeist*¹⁵⁹; il respiro di Darth Vader in *Star Wars*¹⁶⁰; gli effetti sonori di videogiochi come *Doom* o *Unreal*, e il tema di *Jaws*¹⁶¹ che con l'approssimarsi del predatore aumenta nel ritmo e nell'intensità ma non in altezza adattandosi perfettamente all'avvicinarsi della bestia). Anche l'opposizione *alto/basso* è costantemente comparata ai fenomeni musicali. Su tale rappresentazione si fonda sia la rappresentazione della melodia come linea/gesto sia lo stesso

¹⁵⁶ La posizione statica e dinamica degli arti nello spazio.

¹⁵⁷ *Alien* (id., Stati Uniti, 1979) diretto da Ridley Scott.

¹⁵⁸ *Independence day* (id., Stati Uniti, 1996) diretto da Roland Emmerich.

¹⁵⁹ *Poltergeist* (*Poltergeist: demoniache presenze*, Stati Uniti, 1982) diretto da Steven Spielberg.

¹⁶⁰ *Star Wars* (*Guerre stellari*, Stati Uniti, 1977) diretto da George Lucas.

¹⁶¹ *Jaws* (*Lo squalo*, Stati Uniti, 1975) diretto da Steven Spielberg.

sistema di notazione così come si è evoluto. L'alto e il basso sonori sono dati psicologici obiettivi che concorrono in misura predominante nella rappresentazione della melodia come gesto in divenire, comportante pause, slanci, tensioni, etc.. L'associazione del basso col grave e dell'alto con l'acuto è stata verificata sperimentalmente attraverso molteplici ricerche condotte in ambito non esclusivamente linguistico e su materiale acustico. Tuttavia, se il simbolismo spaziale è un'indubbia realtà fenomenica, rimane dubbio su quali basi psicofisiologiche o culturali si poggia, tanto che in alcune popolazioni il rapporto risulta invertito.

Esistono in conclusione due continuum: in uno si situano l'acutezza del suono e, nell'ordine, piccolezza, leggerezza, altezza, chiarezza, nell'altro la gravità con le associazioni di grandezza, pesantezza, bassezza e oscurità. Alcune possono essere spiegate come risultato di un legame causale tra le associazioni, altre si poggiano su basi lessicali. Infine un notevole isomorfismo sembra legare leggerezza/altezza/chiarezza e dall'altro lato pesantezza/bassezza/oscurità perché legate alle componenti motorio-espressive posturali (altezza e bassezza) collegate rispettivamente agli stati d'animo di gioia e tristezza.

6. Sonorità elettroniche e videoclip.

6.1 Il suono elettronico.

Un sintetizzatore è un apparecchio elettronico destinato alla generazione di suoni complessi a partire da oscillazioni elettriche nel caso dei sintetizzatori analogici e da sequenze binarie nel caso dei sintetizzatori digitali. I sintetizzatori analogici lavorano su grandezze fisiche; il segnale sonoro generato a partire da un segnale elettrico continuo è modificato nelle sue caratteristiche agendo sul circuito in tensione, generalmente tramite dei potenziometri. Un sintetizzatore digitale invece ricostruisce il segnale elettrico partendo da un'informazione digitalizzata, quindi da un codice binario; partendo da questo ricrea l'onda sonora e la sua struttura sinusoidale, in parole povere un sintetizzatore digitale è un software che opera una conversione D/A¹⁶². Il sintetizzatore permette di lavorare tramite dei controlli sulle qualità proprie dei suoni. Un suono di sintetizzatore non nasce da una vibrazione fisica, in questo è differente da qualsiasi genere di sonorità naturale. L'idea alla base del sintetizzatore è nata nel periodo in cui si stava sviluppando la tecnologia per la registrazione dei suoni ed è stata quella di produrre un segnale da far convertire direttamente agli altoparlanti senza essere preventivamente registrato. Con l'evoluzione della tecnologia si sono potuti controllare i vari aspetti del suono e costruire macchine sempre più potenti che col tempo si è imparato a sfruttare per creare dei timbri originali; infatti, inizialmente, i sintetizzatori erano utilizzati per riprodurre dei suoni esistenti in natura.

Il sintetizzatore non è l'unico strumento capace di produrre suono elettronico. Il campionatore, per esempio, è uno strumento che registra porzioni di suono (i campioni), permette di manipolarle e di suonarle mediante un controller. Un suono campionato è registrato e fissato su un supporto digitale.

¹⁶² Da digitale ad analogico.

Un suono sintetico, come uno campionato, se non è modificato volontariamente si sviluppa sempre nello stesso modo. La differenza tra sintesi e campionamento si trova dunque nella materia prima, che nel caso della sintesi è generata e nel caso del campionamento è riprodotta. La musica prodotta con strumenti elettronici si definisce *musica elettronica* ed è composta partendo da sonorità sintetiche o fissate su un supporto. Potenzialmente una identica sonorità può essere prodotta da due strumenti elettronici differenti, sicuramente un sintetizzatore digitale o un campionatore possono riprodurre due volte lo stesso identico suono. La musica prodotta con strumenti acustici si chiama *musica acustica*, la musica acustica propriamente detta non necessita di alcuno strumento di amplificazione e il suono generato dalla cassa di risonanza dello strumento ha come unico mezzo di propagazione ciò che si interpone tra lo strumento e l'ascoltatore. La musica prodotta con strumenti amplificati si chiama *musica elettroacustica*, la caratteristica della musica elettroacustica è quella di partire da una vibrazione fisica, come la vibrazione di una corda di chitarra elettrica, che però necessita di amplificazione per essere udita. Il suono della musica elettroacustica è quindi generato da una vibrazione fisica che prima di giungere all'orecchio dell'ascoltatore è convertita in un segnale elettrico esattamente come nel caso della registrazione. A differenza della registrazione il segnale non è fissato su un supporto ma è direttamente amplificato e mandato agli altoparlanti. La musica elettroacustica è influenzata sia da cause naturali come il materiale di costruzione dello strumento sia dalle caratteristiche dell'amplificazione. Due strumenti elettroacustici identici (per marca, modello e componenti di produzione) in realtà non possono produrre lo stesso suono, in primo luogo perché i pezzi utilizzati per costruirli non possono essere perfettamente identici, quindi propagheranno il suono in modo differente. Inoltre le qualità dei suoni nel caso degli strumenti acustici ed elettroacustici dipendono in primo luogo dal musicista. Nel caso degli strumenti elettronici, invece, il musicista si limita ad aprire o chiudere un circuito e le caratteristiche di espressione sonora sono preimpostate o mediate da alcuni controlli.

Nell'usare uno strumento acustico od elettroacustico, lo strumentista interagisce con esso in maniera complessa ed esercita controllo attraverso lo scambio di informazione gestuale, tattile e di forza. Le tecniche adottate nei sintetizzatori commerciali sono perlopiù basate su metodi di sintesi per campionamento (ovvero, suoni registrati ed algoritmi di *post-processing*), le quali permettono limitate possibilità di manipolazione dei suoni. Di conseguenza, l'unica interfaccia per strumenti elettronici che ha avuto larga diffusione è la tastiera di pianoforte. Di nuovo, tale interfaccia fornisce all'utente un controllo sui suoni sintetizzati che è molto limitato¹⁶³.

La caratteristica che differenzia le sonorità elettroniche dalle sonorità naturali è la regolarità. Regolarità che si manifesta all'interno del singolo suono in categorie come il portamento¹⁶⁴, ma anche, e in maniera ancora più evidente, nei rapporti che si creano tra suoni distinti che si ripetono all'interno di un brano. Ricordiamo che *loop*, porzioni di suono che si sviluppano secondo un andamento che si ripete ciclicamente, campionamenti e suoni sintetici analogici e digitali sono la materia prima della musica elettronica in commercio e regolarmente trasmessa dalle radio e dalle televisioni, cioè di quella musica per la quale sono prodotti svariati videoclip.

¹⁶³ AVANZINI F., 2001, *Computational Issues in Physically-based Sound Models*, Ph.D. Thesis, Dept. of Computer Science and Electronics, University of Padova, Italy. Reperibile in:
<http://www.dei.unipd.it/~avanzini/phdthesis/downloads/phdthesis.pdf>.

¹⁶⁴ Il termine portamento è una traduzione del termine francese *allure*, che indica il modo di procedere. Il portamento di un suono è quel movimento ondulatorio, fluttuazione o pulsazione tipica che può essere identificata nei suoni con una fase centrale ben definita. Il portamento di un suono può essere interpretato come la traccia della sua fonte. Se si riducono le fonti sonore in tre categorie principali, cioè viventi, naturali e meccaniche sembra che le fonti viventi abbiano la tendenza a procedere in maniera obliqua, quelle naturali in maniera irregolare e quelle meccaniche, elettriche e elettroniche in maniera regolare. Cfr. L. THORESEN, *Spectromorphologic Analysis of Sound Objects. An adaption of Pierre Schaeffer's Typomorphology. (2001-2002)*, The Norwegian Academy of Music, Oslo, 2002, p. 10. Reperibile in:
http://www.ina.fr/grm/outils_dev/theorique/seminaire/semi_2002/semi6/tele/Spectro-Thoresen.pdf.

Il punto cui si sta cercando di giungere è questo: si può accettare che in natura ci sia la possibilità di produrre qualsiasi genere di sonorità, è però assolutamente originale il fatto che, nel nostro caso in musica, si possano utilizzare più volte e spesso a intervalli brevissimi di tempo suoni in tutto e per tutto identici; ecco perché una musica che propone delle sonorità sintetiche, non debitamente camuffate, si presenta all'orecchio dell'ascoltatore come tale. Quando sonorità dotate di una regolarità così innaturale, di attacchi¹⁶⁵ così bruschi, diventano la materia prima sulle quali costruire un videoclip questa loro caratteristica deve necessariamente trasferirsi alla colonna video. Il ragionamento è ancora una volta quello che Michel Chion utilizza per spiegare il concetto di valore aggiunto:

se il suono rende l'immagine differente da come sarebbe senza di esso, dal canto suo l'immagine fa sentire il suono diverso da come risulterebbe se risuonasse nel buio. Tuttavia, attraverso questo duplice movimento di andata e ritorno, lo schermo resta il principale supporto di questa percezione. Il suono trasformato dall'immagine che esso influenza riproietta infine su quest'ultima il prodotto delle loro reciproche influenze¹⁶⁶.

Ecco perché ad una musica caratterizzata da un certo tipo di sonorità, che abbiamo definito elettronico o sintetico, si può abbinare con successo un montaggio di rottura, estremo, che vada oltre il semplice montaggio clippato creando una doppia catena dove la musica basta ancora a sé stessa e le immagini, invece, sono prive di senso senza il supporto sonoro.

¹⁶⁵ La fase di attacco di una sonorità ne determina la durata e la risonanza. L'orecchio è particolarmente sensibile alle informazioni date durante la fase di attacco e le utilizza per identificare timbro e fonte. L'informazione contenuta nella fase di attacco è considerabile come un pacchetto (nel senso informatico del termine) contenente caratteristiche che si rifletteranno sullo svolgimento della sonorità. Cfr. L. THORESEN, *Spectromorphologic Analysis of Sound Objects*, op.cit., p. 9.

¹⁶⁶ M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., p. 25.

6.2 Elettronica e mickeymousing.

La musica dei primi *cartoon* anni trenta è dominata da effetti sonori e di percussione. Essa discende dalle bande dei circhi equestri e dalle orchestre dei *can can*, a loro volta caratterizzate dall'esatta corrispondenza tra gli effetti musicali e quanto accade sulla scena o nell'arena¹⁶⁷.

È possibile applicare ai *cartoon*, solo in maniere assai parziali, le categorie sviluppate nella maggior parte delle teorie sul cinema [...]. L'ascolto di una qualsiasi partitura di *cartoon* classici (dagli anni Trenta ai Cinquanta) pone in crisi la tradizionale ripartizione degli elementi sonori cinematografici nelle tre categorie: parole, rumori e musica [...]. L'opposizione fra elementi sonori diegetici ed extradiegetici, tanto valorizzata dai teorici del cinema sonoro, appare quasi insignificante, dal momento che qualsiasi azione sullo schermo ha un suo corrispettivo musicale¹⁶⁸.

Nei cartoni animati classici spesso i rumori diegetici sono espressi dalla musica e gli effetti sonori non sono semplicemente a tempo con la musica ma addirittura “sono” la musica.

A volte è la stessa musica che simula i rumori, allontanandosi dai modelli tradizionali e accostandosi a talune esperienze della musica contemporanea. Ogni suono può essere musicale, secondo i compositori di *Mickeymouse music*, in una concezione condivisa con i compositori della musica concreta d'avanguardia del Novecento, come Pierre Schaeffer, Pierre Henry o John Cage¹⁶⁹.

Alcune volte viene sfruttata la somiglianza tra il suono di uno strumento musicale e un determinato rumore, altre volte gli strumenti musicali imitano i suoni (una percussione per

¹⁶⁷ G. MICHELONE, G. VALENZISE, *Bibidi bobidi bu. La musica nei cartoni animati da Betty Boop a Peter Gabriel*, Castelveccchi, 1998, p. 154.

¹⁶⁸ Ivi p. 136–137.

¹⁶⁹ Ivi p. 137.

una porta che sbatte, etc.). Perché tutto questo sia stato messo in musica dipende dall'incapacità di ricreare un ambiente sonoro completo. La musica nei *cartoon* allora serve ancora una volta da connettivo: sopprimendo quasi totalmente il silenzio, crea una sorta di intelaiatura acustica che sorregge tutti gli elementi di cui si compone la colonna sonora. Considerare la *Mickeymouse music* come una musica a sé stante porterebbe ad un errore fondamentale: essa è collegata direttamente all'azione visiva e viene composta in funzione di quella, esattamente il contrario di quello che accade per il videoclip, dove la parte visiva è ideata in funzione di quella sonora. Per assurdo il punto in comune più importante si trova proprio in questa relazione di contrarietà.

Valori di merito sulla *Mickeymouse music* non possono essere basati sulle categorie dell'estetica musicale classica, che al contrario non può e non deve essere applicata. Il *mickeymousing* è una nuova forma di espressione artistica, e può essere giudicata solo in connessione con le immagini che commenta¹⁷⁰

così come non è possibile giudicare le immagini di un videoclip senza tenere conto della musica sulla quale è stato costruito, posto che si voglia affrontare una analisi completa del prodotto. Il videoclip, in particolare quello di musica elettronica, deve molto al cartone animato classico e alla tecnica del *mickeymousing*.

Per chiarire il rapporto tra *mickeymousing* e videoclip, la visione di alcuni video sarà, da questo punto di vista, illuminante. Prendiamo come esempio *Come to Daddy*; Chris Cunningham ha proposto un *editing* video fortemente sincronizzato con la traccia audio. Questa sincronizzazione interessa filmico (stacchi a tempo, inserti in *flash cut*, movimenti di macchina a tempo) e profilmico. Alcune rullate sono accompagnate visivamente dal passaggio di un bastone su un'inferriata, altre percussioni singole con delle bastonate o dei movimenti bruschi dei personaggi. Ancora, la trovata di accompagnare la voce distorta che canta il brano

¹⁷⁰ Ivi, p. 139.

(ma sarebbe meglio dire urla) con un volto altrettanto distorto inquadrato nello schermo di un televisore portato in giro dai piccoli protagonisti rende apparentemente diegetica una componente del brano musicale. In *Come On My Selector* i movimenti dei personaggi che salgono e scendono le scale sono accompagnati da scale musicali eseguite al sintetizzatore e congruamente associate, questo tipo di procedimento sembra prendere spunto da associazioni di tipo sinestesico ed è vecchio almeno quanto il cinema sonoro. In *Second Bad Vilbel* abbiamo dei *loop* visivi che richiamano esplicitamente i *loop* sonori presenti nella canzone e il disturbo del suono si accompagna al disturbo delle immagini; in questo ultimo frangente la caratteristica che unisce suono e immagini è quella che possiamo definire *grana*¹⁷¹.

La musica elettronica si fonda sull'utilizzo di strumenti che permettono la sintesi e la digitalizzazione del suono: nelle sue apparecchiature il suono è generato o gestito elettricamente o matematicamente. Sappiamo che l'idea di base per la costruzione di un sintetizzatore è stata quella di mandare degli impulsi elettrici opportunamente manipolati direttamente agli altoparlanti. Creare il suono partendo da modelli matematici implica il passaggio attraverso due fasi intermedie tra l'oggetto e la sua rappresentazione: una fase analitica e una sintetica. L'analisi prende l'oggetto e lo scompone in un modello numerico. Poiché il punto fondamentale di questo processo è la creazione di un modello, appare implicito che si possa anche prescindere da un oggetto concreto e creare un modello dal nulla, o meglio, la creazione di un modello può prescindere da un qualsiasi oggetto esistente e trarre le sue origini da un calcolo matematico talmente formalizzato da poter essere ricreato da un calcolatore; in questo caso parliamo di suono sintetico. Quando il modello matematico è creato a partire dalla rappresentazione analogica di un suono esistente, parliamo di campionamento.

¹⁷¹ La grana è una dimensione del suono comparabile con la diversa consistenza che si può sentire toccando una pietra o un cristallo o con la caratteristica della grana fotografica. La granulosità può essere percepita attraverso i sensi del tatto, della vista e dell'udito e si definisce sempre nello stesso modo: cioè come «la percezione delle irregolarità che caratterizzano la superficie di un oggetto». Cfr. L. THORESEN, *Spectromorphologic Analysis of Sound Objects*, op.cit., p. 10.

A partire dal modello è poi possibile passare alla sintesi del suono, la seconda fase intermedia. Se, nel caso del campionamento, pur tramite la mediazione di un modello matematico il referente rimane tale, nel caso della sintesi ci troviamo di fronte a dei suoni autoreferenziali che non rimandano a qualcosa di esterno e di concreto ma al modello che le ha generate. Tuttavia la tensione referenziale non è cancellata, il suono sintetico tende comunque alla restituzione di un oggetto e i problemi della rappresentazione vi sono sempre coinvolti. Il fatto è che tale tensione cambia la propria direzione dall'esterno-superficie all'interno: ciò che il suono sintetico vuole rappresentare non è tanto un oggetto che appartiene alla realtà, ma un progetto, un modello che si identifica con sé stesso e che ha comunque a che fare con un referente, concreto, astratto, immaginario o costruito per ipotesi. Possiamo facilmente immaginare che esistano suoni che per una o più caratteristiche ne richiamino alla memoria degli altri e che questo in qualche modo influenzi il processo di visualizzazione; questo rapporto del suono sintetico con la realtà può essere declinato secondo tre percorsi:

- 1) *Manipolazione sonora*: che implica il campionamento;
- 2) *Simulazione*: una linea di lavoro che mira a individuare algoritmi e sistemi capaci di simulare un suono e le sue qualità nel modo più realistico possibile;
- 3) *Sintesi pura*: in questo caso lo scopo è quello di creare dei suoni originali.

Nel primo caso il referente si allontana con l'aumentare del peso della manipolazione.

Naturalmente la denaturazione del suono primitivo deve essere portata tanto avanti da farlo dimenticare del tutto. Non si devono udire fischietti, motori d'automobile, pianoforte, campane, ma soltanto l'irriconscibile derivazione del suono fondamentale [...] perché l'ascoltatore è sempre tentato di ascoltare in modo figurato e di immaginarsi ciò che produce il suono¹⁷².

¹⁷² PRIEBERG F.K., *Musica ex machina*, Einaudi, Torino, 1975, p. 85.

nel secondo caso il referente si avvicina all'aumentare della perfezione nella simulazione. Nel terzo caso il referente è potenzialmente assente, salvo poi riaffiorare autonomamente nella soggettività dell'ascoltatore. È anche per questo che i video di musica elettronica sono veicoli di un tipo di visualizzazione più libera: quando manca una voce a riportare la musica su un piano più "terreno" le caratteristiche del suono e la distanza dal referente pongono meno limiti al montaggio delle immagini e contestualmente anche all'immaginazione del regista e del montatore.

7. Chris Cunningham.

7.1 Introduzione.

Nel corso dei precedenti capitoli di questo lavoro abbiamo già brevemente visto quali siano alcune delle tecniche ricorrenti nel lavoro di Chris Cunningham: il montaggio fortemente sincronico, l'utilizzo d'inserti in *flash cut*, il *mickeymousing*, etc. La tecnica, per contribuire alla realizzazione di un prodotto longevo spesso non è fine a sé stessa ma si collega ad un qualche significato. La visione dei lavori di Cunningham ha evidenziato alcuni temi che, mediante svariati richiami, sono trattati con continuità. Lo scopo della mia analisi è di evidenziare una corrispondenza tra determinate istanze tecnico-formali e significati specifici in modo da avere più chiaro l'immaginario che sottende alle produzioni del regista britannico. Per svolgere questo lavoro ho preso in considerazione specifiche parti del primo nonché degli ultimi sette video musicali e delle due videoinstallazioni (commissionate dalla Anthony D'Offay Gallery, Londra) realizzate dal regista. Per evidenziare determinate soluzioni di continuità nel lavoro ho incluso anche gli spot pubblicitari realizzati per Sony Playstation¹⁷³, Nissan¹⁷⁴ e XFM 104.9¹⁷⁵. L'utilizzo degli spot come termine di paragone e l'analisi delle videoinstallazioni è stata inserita all'interno di questo lavoro dedicato al videoclip per due ragioni fondamentali che riconducono ad un unico denominatore comune: la forma. La prima motivazione riguarda la somiglianza fra singoli episodi di ambiti commerciali differenti (ad esempio il clip *Come On My Selector* e lo spot realizzato per XFM 104.9) tanto che l'analisi di uno spot breve e efficace può aiutare a evidenziare aspetti presenti in un clip dove determinate caratteristiche sono diluite in un lasso maggiore di tempo; la seconda motivazione riguarda l'evidente identità formale che si riscontra fra videoclip e videoinstallazioni tanto che

¹⁷³ Sony Playstation, *Mental Wealth*, regia di Chris Cunningham, 1999.

¹⁷⁴ Nissan, *Engine*, regia di Chris Cunningham, 1999.

¹⁷⁵ XFM 104.9, *Clip Clap*, regia di Chris Cunningham, 1998.

la differenza tra le due categorie sembra trovarsi esclusivamente nel nome e nello spazio di esposizione. Essendo le videoinstallazioni di Chris Cunningham, a parer mio, dei prodotti nei quali si evidenziano con particolare forza alcune delle caratteristiche tipiche del modo di fare regia di Cunningham, oltre che dei bellissimi videoclip, non ho potuto fare a meno di includerle nel mio lavoro.

1995 – <i>Second Bad Vilbel</i>	Autechre
1997 – <i>Come to Daddy</i>	Aphex Twin
1997 – <i>Only You</i>	Portishead
1998 – <i>Frozen</i>	Madonna
1998 – <i>Come On My Selector</i>	Squarepusher
1998 – <i>Afrika Shox</i>	Leftfield & Afrika Bambaataa
1998 – <i>Windowlicker</i>	Aphex Twin
1999 – <i>All is Full of Love</i>	Björk
2000 – <i>Flex</i> (videoinstallazione realizzata in collaborazione con Aphex Twin)	
2000 – <i>Monkey Drummer</i> (videoinstallazione realizzata in collaborazione con Aphex Twin)	

In libreria non è presente alcun lavoro dedicato specificatamente a Chris Cunningham, per questo ho dovuto appoggiarmi a riviste di settore inglesi e statunitensi e al *web*. Di fronte a citazioni particolarmente lunghe ho scelto di trascrivere il testo già tradotto; le citazioni più brevi sono proposte in lingua originale con traduzione in nota a piè di pagina.

7.2 La gestione dei riflessi lenticolari.

Il brano che segue è una traduzione dell'intervista rilasciata in occasione dell'uscita del videoclip *All is Full of Love* da Chris Cunningham e dal direttore della fotografia John Lynch alla rivista *American Cinematographer*:

L'estetica del clip ha quasi l'austerità tipica del bianco e nero, ma Cunningham ha cercato di deviare la tonalità più verso un freddo bianco/blu ciano per creare una sensazione più *medica*. L'unico vero senso del colore nel video è dato dall'uso elegantemente controllato di bagliori lenticolari per aggiungere un bagliore blu elettrico, specificamente adattato, a porzioni d'inquadratura.

«C'erano due elementi fotografici che assolutamente dovevo riuscire a trasmettere» - afferma Cunningham - «come prima cosa volevo avere solo luci diffuse, abbiamo cercato di mantenere nella ripresa le effettive luci di scena per trarre un disturbo da esse. In secondo luogo il colore dei bagliori doveva essere blu/violetto. Quando recentemente ho ripreso con lenti anamorfiche¹⁷⁶, non mi sono interessato alla resa tanto quanto alla qualità delle lenti, che in quei casi erano piuttosto vecchie. Pare che le lenti diventino sempre più cristalline col passare del tempo. Sta veramente diventando difficilissimo ricreare quelle sottili trame, poiché ormai le lenti sono quasi troppo perfette». Il cineasta Lynch conferma: «Chris ha molta abilità tecnica, e sa esattamente cosa vuole [...]. Ama sfruttare pienamente ogni strumento - le lenti, le attrezzature, le luci - per cercare e ottenere risultati che le persone non abbiano mai visto prima. L'uso di bagliori, ad esempio, era assolutamente premeditato. Voleva usare le imperfezioni delle lenti per dare al filmato qualcosa di unico. Abbiamo provato molti differenti tipi di lenti - dalle Panavision *Primo* e le più vecchie Cooke *Crystal Express* anamorfiche sino a una gran quantità di diverse lenti sferiche - per trovare quelle che avessero i più bei bagliori colorati. Abbiamo provato anche differenti fonti di luce che potevamo usare per ottenere bagliori colorati; luci dirette come le *Dedos* o luci fluorescenti e vivaci. Per produrre il preciso bagliore blu/violetto che Chris voleva, infine abbiamo montato delle vecchie lenti Panavision *PS (Normal speed)* usate in combinazione con delle Kodak *Vision 250D 5246*». Per eseguire fisicamente l'idea di forzata imperfezione, Lynch prese ad occuparsi dell'illuminazione stessa del set. «Quasi tutte le luci nel set venivano dal basso, e in un

¹⁷⁶ Le lenti anamorfiche sono speciali ottiche che comprimono un'immagine in larghezza mantenendone costante l'altezza.

certo senso rimbalzavano attorno alle pareti del set tutto bianco, sebbene avessimo alcune luci correttive montate nella parete dietro i personaggi. Le luci fluorescenti creavano dei problemi particolari perché non potevamo offuscarle; avevamo otto persone distinte agli interruttori per accenderle e spegnerle. Chris pone una grande attenzione alla coreografia fotografica, organizzando le immagini quasi come fossero musica. A questo proposito abbiamo dovuto veramente progettare la sequenza e la durata dei lampi fluorescenti durante il corso della canzone. Dovevamo stabilire se avessero dovuto lampeggiare per tutto il tempo, quanto dovevano stare accesi, dove avrebbero lampeggiato, quando si sarebbero spenti e così via». In seguito, Lynch ha aggiunto luci imperfette addizionali allo scenario preparato. «Abbiamo usato varie luci puntate direttamente sulle lenti per ogni effetto», afferma. «Ad ogni ripresa, dovevamo di volta in volta decidere dove inserire il bagliore e se ne servisse uno o no. Avremmo potuto aggiungere i bagliori in post-produzione, ma tutto risultava più organico ed eccitante da riprendere direttamente. Per realizzare la misura, la forma, il colore e la posizione dei bagliori abbiamo usato una *Maglight* con una *Dedo* e altri strumenti; poi, per il bagliore più latteo che Chris voleva, abbiamo usato sia una luce soffusa riflessa che una luce fluorescente molto vicina alle lenti¹⁷⁷».

All is Full of Love non è l'unico video di Chris Cunningham dove sono sfruttati in modo creativo i riflessi lenticolari e le trame delle lenti, anzi, si può affermare che questa sia una delle caratteristiche formali trattate con maggiore continuità. La differenza che si pone con gli altri video riguarda il significato che viene ad essi attribuito dal regista. In *All is Full of Love* la finalità è di comunicare una sensazione medica data in primo luogo dal colore e il contributo del bagliore deve essere interpretato come elemento compositivo della singola inquadratura. In lavori dove è stato maggiormente sviluppato l'aspetto ritmico del montaggio musicale e i rapporti tra suono e immagine di tipo verticale (come *Come to Daddy*, *Come On*

¹⁷⁷ C. PROBST, «Amorous Androids», in *American Cinematographer*, 02.00. Reperibile in: <http://www.director-file.com/cunningham/pr09.html>.

My Selector, *Windowlicker* e *Afrika Shox*¹⁷⁸ (1998)) i bagliori lenticolari diventano parte costitutiva del montaggio musicale essendo sincronizzati con dei suoni della colonna sonora; possiamo notare, quindi, come lo stesso elemento possa essere utilizzato in modo differente a seconda delle esigenze del regista. Questo non esclude che i bagliori di *Windowlicker* o di *Come On My Selector* possano essere analizzati dal punto di vista semantico oltre che formale. Per esempio, una distinzione importante che possiamo apportare sta nella fonte luminosa: *Windowlicker* è un video particolare nella produzione di Cunningham, si tratta infatti di una sorta di satira dei video *Rap* e *R&B*¹⁷⁹ che vengono trasmessi correntemente sulle televisioni musicali. La critica sta nell'estrema povertà di queste produzioni che si limitano a mostrare grandi quantità di denaro, di beni lussuosi, di donne e di sole (il bel tempo è un presupposto fondamentale per comunicare una sensazione di benessere; il cielo di *Come to Daddy*, per esempio, è plumbeo). L'ambientazione di questi clip è la California. Cunningham ha scelto di girare il suo video a *Santa Monica Beach*, famosa località della costa californiana. I bagliori di *Windowlicker* sono ottenuti sfruttando la luce solare e sono tutt'altro che freddi oscillando su tonalità che vanno dal rosso al bianco al blu acceso. Il tema del video è una sorta di dimostrazione di superiorità da parte di *Aphex Twin*, interpretato da un ballerino con una maschera sul volto, su una coppia di giovani di colore che girano su una decappottabile in una città surrealmente deserta. I ragazzi tentano un approccio con due prostitute che si rivela fallimentare e finisce in uno scontro verbale ricchissimo di volgarità gestito esclusivamente da uno dei due perché l'altro (il guidatore) non appena tenta di parlare viene zittito dall'inarrestabile fluire di volgarità del suo compagno. È possibile ravvisare una sorta di paragone che vede nell'autista dell'automobile il *DJ*, colui che sostiene la musica in silenzio

¹⁷⁸ Leftfield & Afrika Bambataa, *Afrika Shox*, regia di Chris Cunningham, 1998.

¹⁷⁹ Rap e R&B sono due generi musicali che sono appannaggio quasi esclusivo delle minoranze povere e in particolare dei gruppi afroamericani. Una delle tematiche più presenti in questo genere di produzione è la "fuga dal ghetto". Purtroppo l'emancipazione delle minoranze così come viene trattata oggi in questo genere musicale è identificata dalla maggioranza dei gruppi di successo esclusivamente come un'emancipazione di tipo economico che deve essere ottenuta con qualsiasi mezzo, compresi quelli illegali. Questo ha portato ad un'inevitabile caduta di stile che si palesa nell'ostentazione della ricchezza.

con il lavoro sugli strumenti musicali e nel passeggero verboso il *rapper*¹⁸⁰, che in questo caso è un attaccabrighe privo di sostanza. Nel mezzo di questo gran fluire di parole (tipico del *rap*) giunge Aphex Twin seduto sul sedile posteriore di una *limousine* lunga alcune decine di metri. Senza una parola, ma ballando sulla sua musica Aphex Twin seduce le ragazze trasformandole in mostri orripilanti con il volto simile al suo e le porta con sé nella sua enorme macchina per un'orgia in limousine, altro tema tipico dei video *Rap e R&B*. Tornando ai bagliori dai quali eravamo partiti possiamo notare come anch'essi siano funzionali alla manifestazione di grandezza di Aphex Twin; in *Windowlicker* la luce è accecante, il sole è più splendente, l'immagine è patinata all'estremo. Possiamo notare una grande quantità di bianco negli elementi del profilmico¹⁸¹ ad eccezione del passeggero dell'automobile che per il suo atteggiamento e per i suoi abiti risulta ulteriormente diverso tra gli esclusi. Un breve accenno deve essere fatto anche a *Come On My Selector* dove sono proposti una gran quantità di bagliori, sia sincronizzati con suoni che non sincronizzati, utili ad aumentare la sensazione di confusione e di concitazione in un video che, anche escludendo gli inserti in *flash cut* e i movimenti di camera bruschi, risulterebbe comunque frammentato e confuso.

La presenza di un bagliore o di un'imperfezione nella visione segnala la presenza di un oggetto apparentemente trasparente che si frappone fra l'oggetto visto e chi sta guardando. Chi è abituato a portare gli occhiali probabilmente si renderà meglio conto di questo particolare semplicemente paragonando le lenti della telecamera a quelle degli occhiali; se dirigiamo lo sguardo verso una lampadina e osserviamo i bagliori che si creano sulle lenti smettiamo di vedere *attraverso* gli occhiali e cominciamo a osservare *gli* occhiali che abbiamo sul naso, la consapevolezza degli stessi implicitamente segnala la presenza di un difetto visivo corretto dalle lenti. Così, la presenza dei bagliori lenticolari indica due cose: una superficie trasparente e implicitamente la sua funzione, che può essere quella di separare (ad esempio

¹⁸⁰ Gli attori del clip assomigliano parecchio a 2-pac e a Snoop dog, due personaggi di spicco della scena *hip hop* californiana. In particolare Snoop dog è famoso per il suo atteggiamento provocatorio e i testi sessisti e violenti.

¹⁸¹ La *limousine*, così come gli abiti di Aphex Twin e quelli delle ragazze sono bianchi.

due ambienti), di correggere un difetto visivo o di filtrare la visione. Nell'ambito dell'audiovisivo, e anche del cinema muto, questo indizio si carica di ulteriori valenze, ripartibili in tre macro-categorie. La prima è puramente estetica: il bagliore può soddisfare il bisogno del regista di creare "belle immagini" e quello dello spettatore di vederle. La seconda è funzionale alla sensazione proposta dal regista; abbiamo visto come lo scopo dei bagliori blu violetto in *All is Full of Love* fosse di suggerire una sensazione di asetticità, come se l'ambiente rappresentato fosse una sala operatoria e abbiamo supposto che i bagliori di *Windowlicker* siano funzionali a rendere la luce più luminosa e quelli di *Come On My Selector* a rendere la situazione più concitata. Come specificato nell'intervista, il fatto che i bagliori del video di Bjork siano stati realizzati in una tonalità fredda contribuisce alla costruzione di quello che potremmo definire il *mood*¹⁸² del videoclip perché è possibile associarvi una sensazione di asetticità; la stessa ragione è sottostante alla creazione degli altri lavori.

In Bjork il bagliore è anche interpretabile come quello del vetro che si frappone fra colui che sta osservando e la sala operatoria dove si svolgono gli eventi. L'effetto risultante da questa soluzione qualifica in modo più sottile la situazione offrendo un ulteriore indizio per la comprensione della scena rappresentata. In alcune scene di *Come On My Selector* il bagliore è proprio quello che si crea nel vetro della porta della cella dell'ospedale psichiatrico.

Il terzo livello di significazione riguarda i significati ulteriori legati a questa figura tecnica. Come nel caso degli occhiali da vista i riflessi segnalano la presenza delle lenti correttive che altrimenti non sarebbero percepite nel loro fraporsi così, nel caso del video e del cinema, il bagliore lenticolare segnala la presenza della telecamera e di chi la sta utilizzando¹⁸³ strappando l'immagine in movimento da una presunta oggettività e rendendole il suo status di costruzione complessa frutto dell'impegno di una moltitudine di figure lavorative. Eccoci

¹⁸² Con la parola "mood" si intende una sorta di sensazione complessiva. In italiano si può tradurre con la parola "tenore".

¹⁸³ Con l'espressione "chi la sta utilizzando" intendo indicare la moltitudine di figure addetta all'ideazione, produzione e diffusione degli audiovisivi.

quindi arrivati alla correzione, la correzione di direzione e focalizzazione apportata dalla telecamera al nostro sguardo, ben più radicale di quella apportata dagli occhiali perché estremamente selettiva. L'intervista, in questo senso, chiarisce indirettamente una questione cardinale: lo sguardo della telecamera non è il nostro, ma quello del regista, del direttore della fotografia, dello sceneggiatore e di tutti coloro che partecipano alla produzione dell'audiovisivo. Le lenti di cui parla John Lynch, che sono generalmente elementi associati alla qualità della trasparenza, in realtà sono tutt'altro che neutre e si trovano tra gli anelli di un processo di orientamento cognitivo che comincia con l'ideazione del soggetto, procede con l'allestimento e passa attraverso la grana della lente, la grandezza della pellicola e interessa tutte le fasi di produzione dell'audiovisivo; allora, per lo stesso oggetto, possiamo utilizzare decine di lenti, di cineprese, di luci e ognuna di queste influirà in modo differente sull'immagine e quindi sulla percezione del pubblico.

7.3 Realismo e fantastico-realista.

L'universo proposto da Cunningham è lontano da un concetto di realismo già dal suo concepimento. I riferimenti principali vanno alla fantascienza¹⁸⁴, al cinema *horror*, esplicitamente a David Cronenberg¹⁸⁵ e ai *cartoons*¹⁸⁶. Curiosamente, Durante la ricerca bibliografica mi sono imbattuto in alcune coincidenze che accomunano André Bazin e Chris Cunningham. Mi trovo nuovamente a parlare del grande teorico del realismo francese perché il suo pensiero sull'organizzazione del prodotto audiovisivo sembra essere praticamente opposto rispetto a quello di Cunningham; accennare brevemente all'uno aiuterà a capire

¹⁸⁴ I robot di *Second Bad Vilbel* e *All is Full of Love* sono ispirati nel design alle truppe da combattimento di *Star Wars* (*Guerre stellari*, regia di George Lucas, Stati Uniti, 1979).

¹⁸⁵ Il demone che sbuca dalla televisione nel clip *Come to Daddy* è una chiara citazione di *Videodrome* (id., Canada/Stati Uniti, 1983), così come le figure dei bambini teppisti che richiamano nella fisionomia e nell'abbigliamento le creature di *The Brood* (*The brood: la covata malefica*, Canada, 1978).

¹⁸⁶ Il riferimento ai *cartoons* è valido principalmente per il clip *Come On My Selector*; Cunningham parla di cartoons anche in relazione a *Windowlicker*.

meglio l'altro. Propongo ancora un estratto dall'intervista di Cunningham e Lynch rilasciata alla rivista *American Cinematographer*:

Dando uno sguardo indietro al progetto, ora, vorrei che ci fosse stata ancora meno profondità di campo. Non volevo usare [...] trucchi con le lenti per far sembrare le cose più romantiche, ma avrei voluto che lo sfondo fosse meno a fuoco. Mi ricordo di quando ho detto al dipartimento artistico di avvicinare le pareti posteriori per risparmiare denaro. Ma a quel punto non importava quanto io andassi più indietro possibile nello studio (usando lenti più lunghe), non riuscivo comunque a ottenere uno sfondo sfocato. [...]. Questo è il mio più grande rammarico relativo all'intero lavoro perché se lo sfondo fosse stato più lontano dal soggetto, penso che il video sarebbe parso più ricco. È interessante quanto un elemento basilare nello stile fotografico del video possa essere valorizzato o compromesso da una piccola decisione sul set¹⁸⁷.

Segue una citazione da *Che cosa è il cinema?* Di André Bazin:

La profondità di campo ben utilizzata non è soltanto una maniera più economica, semplice e sottile allo stesso tempo di valorizzare l'avvenimento; essa influenza [...] anche i rapporti intellettuali dello spettatore con l'immagine, e quindi modifica anche il senso dello spettacolo [...]. La profondità di campo pone lo spettatore in un rapporto più vicino a quello che egli ha con la realtà. È dunque giusto dire che [...] la sua struttura è più realistica. [...] Essa implica di conseguenza un atteggiamento mentale più attivo e anche un contributo positivo dello spettatore alla messa in scena¹⁸⁸.

Si evidenziano insomma due modi opposti di valorizzare l'avvenimento. Per Cunningham valorizzare significa far emergere un particolare, il regista gioca con la profondità di campo (e

¹⁸⁷ C. PROBST, «Amorous Androids», in *American Cinematographer*, op. cit.

¹⁸⁸ A. BAZIN, *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano, 1973.

con tutte le altre variabili filmiche) per isolare le parti che egli giudica più meritevoli di essere rappresentate; lo spazio che Cunningham costruisce è estremamente segmentato e mantiene un ampio margine di ambiguità. Bazin teorizza un cinema in stretto rapporto con la realtà, una gestione dello spazio che lasci libero lo spettatore di dare un contributo attivo alla messa in scena scegliendo da solo di quale particolare interessarsi, senza essere indirizzato; valorizzare, in questo caso, coincide con la resa del maggior numero di particolari e con il mantenimento della coerenza spaziale e temporale. Da notare che l'altra figura cinematografica prediletta da Bazin è il piano sequenza, una figura che Cunningham nei suoi video non ha mai utilizzato, ad eccezione della video-installazione *Monkey Drummer*; questa scelta è probabilmente dettata oltre che da una scelta di tipo formale anche da una concreta esigenza legata alla resa. Mostrare realisticamente in piano sequenza un avvenimento difficile da ricostruire è estremamente complesso, costoso o richiederebbe una quantità di elementi in computer graphic che Cunningham non vuole utilizzare.

Non ci sono robot funzionanti nel video [...]. Ogni cosa che si muove è ricreata al computer. Le braccia robotiche che entrano dai lati erano due modelli in stecche d'acciaio che due uomini spingevano all'interno dell'inquadratura. La parte in movimento dei robot era un meccanismo oscillante che era semplicemente controllato da cavi. Tutte le ulteriori parti in movimento erano piccolissimi elementi in computer graphic che aggiungemmo in seguito alla *Glassworks* di Londra. Non credo che le grafiche computerizzate siano ancora vicine al realismo fotografico. L'unico modo per ingannare qualcuno è di aumentare la percentuale di "realtà" in ogni ripresa e minimizzare la quantità di *computer graphic*¹⁸⁹.

È interessante notare come siano messi in così stretta relazione i termini *ingannare* e *realtà*, dove per *ingannare* si intende l'avvicinarsi ad una prospettiva realista partendo da un

¹⁸⁹ C. PROBST, «Amorous Androids», in *American Cinematographer*, op. cit.

profilmico artificiale o modificato e per *realtà* ciò che è fisicamente presente sul set. In un certo senso Cunningham ci mostra la realtà, o meglio, quelle porzioni di realtà¹⁹⁰ commisurata alla necessità creativa del regista per rappresentare l'irreale. Indubbiamente il profilmico di Cunningham non può essere giudicato realista, ma è anche vero che lo sforzo di cancellare le tracce della modifica lo avvicinano a una prospettiva più impressionista che espressionista. Le precedenti sono affermazioni valide per i video non astratti; quest'ultima tipologia è, infatti, estremamente orientata alla resa di un effetto e porta all'estremo una delle caratteristiche fondanti del lavoro di Cunningham e del videoclip in generale offrendosi ad una fruizione prensiva prima ancora che semantica; in altre parole, sviluppando il lato ludico.

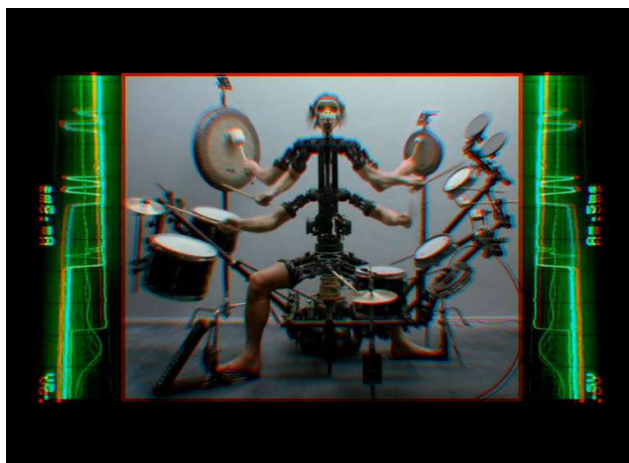
7.4. Monkey Drummer e Mental Wealth: realtà low fidelity.

L'unico esempio di piano sequenza proposto da Cunningham si trova nella videoinstallazione *Monkey Drummer*.

Monkey Drummer rappresenta un ottimo esempio di profilmico fantastico-realista in Cunningham, nonostante il grosso di ciascuna inquadratura sia inserito in post-produzione e il soggetto e la gestione del quadro siano piuttosto inusuali; inoltre *Monkey Drummer* è un'eccezione nel panorama della musica elettronica visualizzata in quanto è un video performativo su musica elettronica strumentale. Abbiamo visto come sia difficoltoso ricondurre il suono elettronico ad un referente perché il referente non c'è o è difficilmente identificabile a causa delle manipolazioni alle quali è sottoposto il suono; inoltre il suono elettronico reca con sé sempre una dose di meccanicità che in qualche modo si fa sentire e deve essere tenuta in considerazione all'atto della visualizzazione. Nella maggioranza dei casi una performance di musica elettronica è tenuta da una, due, in rari casi tre persone che girano manopole o toccano tasti per la gestione in tempo reale di strumenti che producono suoni su

¹⁹⁰ Utilizzo il plurale perché alcuni lavori di Cunningham sono realizzati con la tecnica dei *layers* che, similmente al *chromakey*, come risultato finale riunisce in un unico spazio porzioni di piani differenti.

parametri preimpostati. Una performance di questo genere dal punto di vista del coinvolgimento visivo non ha grandi potenzialità attrattive, cosa che invece ha un concerto rock dove gli artisti sono liberi di muoversi e di coinvolgere il pubblico. Per questo quasi tutti i concerti di musica elettronica sono accompagnati da video. *Monkey Drummer* presenta una performance di musica *Drum and bass*. La trovata di Cunningham sta nella proposta di un referente assolutamente plausibile per i suoni elettronici percussivi, una batteria ibrida, in parte acustica e in parte elettronica dove presumibilmente corrispondono campionamenti a pezzi acustici e suoni sintetici a *pad* elettronici. Ad agire sulle percussioni è una strana creatura biomeccanica. Il video propone una visione frontale con camera fissa di un robot con la testa di scimmia che suona un brano di Aphex Twin; si potrebbe trattare della versione riveduta e corretta in chiave futuristica del giocattolo a molla a forma di scimmietta che suona il tamburello. La particolarità di questo progetto sta nel fatto che il robot oltre a delle protesi in metallo ha sei braccia e due gambe che muove con estrema fluidità per colpire le percussioni. Le braccia e le gambe sono state inserite in post-produzione e appartengono ad un vero batterista, il resto del robot è un modello costruito ad hoc. Il prodotto finale è l'unione di differenti *layers* presi da filmati realizzati in momenti differenti come in *All is Full of Love*. In linea di massima ogni suono percussivo presente nella colonna audio ha uno strumento corrispettivo e un arto o una protesi meccanica che lo percuote. Il suono di sintetizzatore è visualizzato ai lati dello schermo da due equalizzatori. In questo metodo di gestione delle immagini si trova la prima particolarità di *Monkey Drummer*; in definitiva Cunningham ha diviso lo schermo in due zone di visualizzazione sonora come si può vedere nel seguente fotogramma:



Monkey Drummer, regia di Chris Cunningham, Gran Bretagna, 2000.

La parte centrale dello schermo è occupata dalla scimmia-robot che suona gli strumenti di tipo percussivo, i lati dello schermo sono riservati al sintetizzatore, quindi principalmente ma non esclusivamente alla parte melodica. Alcuni suoni sembrano prodotti dalla testa della scimmia perché sincronizzati con dei movimenti delle fauci, della lingua e degli occhi.

Il set appare molto scarno e non contiene nulla ad eccezione della scimmia-robot, la colonna video ha una definizione più bassa della norma, soprattutto se si tiene conto che si tratta di un lavoro di Cunningham che generalmente ha degli standard di definizione piuttosto alti; apparentemente è girato con una videocamera digitale. *Monkey Drummer* è organizzato in modo da dare il più possibile l'impressione di un video realizzato con pochi mezzi e quindi con un profilmico reale; a questo proposito contribuisce anche l'illuminazione volutamente non curata. È presente un'unica fonte di illuminazione diegetica consistente in una luce diffusa in alto a destra dello schermo (non visualizzata). Definizione, illuminazione e set sono stati gestiti nello stesso modo in *Mental Wealth*, spot per Sony Playstation, del quale possiamo vedere un fotogramma:



Sony Playstation: *Mental Wealth*, regia di Chris Cunningham, Gran Bretagna, 1999.

Il piano sequenza e la conseguente assenza di stacchi e di frammentazione di spazio e tempo rafforzano enormemente l'illusione di realtà. Ogni suono a parte la linea di sintetizzatore appare diegetico. *Monkey Drummer*, in breve, si profila come uno degli *inganni* ben riusciti di Cunningham. Il lavoro è sviluppato in modo da lasciare lo spettatore nel costante dubbio che la creatura rappresentata sia realmente esistente. A pagina n° 96 è inserito uno schema riassuntivo delle tecniche utilizzate in *Monkey Drummer* e in *Mental Wealth*. Ho deciso di accomunare queste due produzioni perché si assomigliano negli effetti che hanno sul pubblico, ponendo dubbi sulla realtà dei soggetti rappresentati, ma sono realizzate in modo e destinate ad una fruizione completamente differente. *Monkey Drummer* è materiale da mostra d'arte ed è stato chiaramente prodotto utilizzando la tecnica dei *layers*. *Mental Wealth* è uno spot pubblicitario realizzato per la televisione e con un preciso intento nella forma influenzato dalle scelte della produzione (la TBWA), come affermano queste note della *THE MILL*, la factory alla quale si appoggia Cunningham per la realizzazione degli effetti speciali:

Shot on a regular [...] DV camera in a stark, video diary-style setting, [...] the real challenge we faced was making the actress look weird, but believable. Slightly unreal but

not obviously or visibly altered by special effects. TBWA wanted viewers to question her existence¹⁹¹.

Il viso della modella è stato alterato letteralmente “stirandole” i tratti somatici, come si può osservare nella seguente illustrazione:



Sony Playstation, *Mental Wealth*, regia di Chris Cunningham, Gran Bretagna, 2000.

¹⁹¹ Filmato con una normale camera digitale in stretto stile “videodiario”, la vera sfida che abbiamo affrontato è stata quella di rendere il look dell’attrice strano ma credibile. Sottilmente irreale ma non ovviamente o visibilmente alterato da effetti speciali. La TBWA voleva che gli spettatori si interrogassero sulla sua esistenza.

	<i>Monkey Drummer</i>	<i>Mental Wealth</i>
Inquadratura	Parte centrale: figura piena in piano sequenza. Parte laterale: zona dello schermo riservata alla visualizzazione del sintetizzatore.	Alternanza fra inquadrature a mezzo busto, primi piani e figure piene; in totale, sono presenti sette <i>cut</i> .
Luce	La fonte luminosa si trova in alto a destra dello schermo, fuori campo.	Una fonte di luce inquadrata sulla verticale rispetto alla protagonista.
Suono	Diegetico: suono secco e preciso, apparentemente ogni suono ha un suo elemento visivo corrispondente. In realtà la traccia era già stata composta	Diegetico e ricco di rumori estranei alla voce della modella. Riverbero evidenziato. Il suono ambiente rimane costante per tutto il filmato e non si avvertono stacchi. Questo accorgimento unisce le immagini in un unico flusso coerente.
Definizione	Parte centrale: bassa definizione, apparentemente filmato con una <i>DV camera</i> . Parte esterna: non rilevante.	Bassa definizione, apparentemente filmato con una <i>DV camera</i> .
Disturbi	1: L'immagine è costantemente coronata da una sorta di alone rosso o verde che crea un effetto simile a quello che si osserva nei film in 3D. 2: alla perdita di definizione della musica si accompagna una perdita di definizione dell'immagine che interessa anche la zona di visualizzazione esterna dello schermo. Il disturbo riunisce le zone separate in un unico schermo.	In corrispondenza di ogni stacco il timer cambia la sua posizione in avanti e indietro nel tempo rivelando il filmato come opera di montaggio. L'effetto ha un che di vagamente comico e, se da un lato quasi svuota di senso le frasi della modella, dall'altro dona al filmato una dose di ingenuità che rende ancora meno credibile la possibilità di un trucco cinematografico. Alla fine del filmato, nel timer, appare il simbolo relativo al prodotto pubblicizzato: Sony Playstation 2.
Set	Volutamente non curato, l'attenzione si concentra sull'unico elemento di interesse: <i>Monkey Drummer</i> .	Volutamente non curato, l'attenzione si concentra sull'unico elemento di interesse: l'attrice.

A questo punto si può identificare cosa accomuna e cosa differenzia i due lavori. Innanzitutto la gestione del lato filmico si differenzia molto: in *Monkey Drummer* il montaggio è assente ma l'inquadratura è in *split screen*; *Mental Wealth*, invece, presenta in tutto sette stacchi di montaggio con inquadrature che vanno dalla figura piena al mezzo busto al primo piano, dove i primi piani sono giustificati dalle frasi più pregnanti dello spot; in un montaggio di questo genere si accordano tecniche funzionali alle istanze drammatiche e psicologiche con quello che sembra realismo costruito a tavolino. La luce, la definizione del video (la grana fotografica), l'allestimento del set e la gestione del suono sono gli elementi che maggiormente

accomunano questi due videoclip, la scelta di un profilmico e di un filmico apparentemente poco elaborati rispondono alle necessità di video che devono necessariamente sembrare non elaborati. *Mental Wealth* somiglia ad una sorta di videodiario, di videomessaggio, o se vogliamo a un provino; una forma di audiovisivo dove il protagonista si pone davanti alla telecamera e racconta sé stesso o manda un messaggio per qualcuno. Il videodiario è una delle forme di audiovisivo meno costruite; per farlo serve la telecamera, nient'altro. *Monkey Drummer* trova nelle luci, nel set e nella grana quei particolari che servono per ingannare (usando l'accezione di Cunningham) lo spettatore. L'intento è di fornire quei tratti caratteristici delle produzioni audiovisive amatoriali in modo che lo spettatore si ponga quantomeno il dubbio che il *biorobot* o la modella dal viso alieno siano reali. Il suono in *Monkey Drummer* è diegetico, o almeno lo sembra. La scelta dello split screen è strettamente collegata a questa esigenza; come suggerisce il titolo della video-installazione ci troviamo di fronte ad una scimmia batterista, il suono di sintetizzatore accompagna la sua performance ma non ne è parte. *Mental Wealth*, da questo punto di vista, in virtù della presenza degli stacchi di montaggio è visivamente più ambiguo. Oltre alla voce della protagonista in *Mental Wealth* è presente il cosiddetto suono ambiente, si possono intuire delle voci e dei rumori che somigliano a quelli che si possono percepire in un garage a causa del forte riverbero; il suono ambiente, come da manuale, riunisce in un flusso coeso le inquadrature segmentate dagli stacchi di montaggio. In *Monkey Drummer* è "bastato" trovare un referente plausibile per ogni singolo suono. Anche la grana fotografica in entrambi i lavori è funzionale al realismo, un video girato con una normale camera digitale risulta meno patinato di uno girato con una costosa videocamera per il *broadcasting* e quindi è più facile che sembri autentico. Il film *The Blair Witch Project* (id., Stati Uniti, 1999), per la regia di Eduardo Sánchez (II) e Daniel Myrick è utile come ulteriore esempio per spiegare questa tecnica. Molti si ricorderanno dell'impatto che il film ebbe negli Stati Uniti, fino a diventare un vero e proprio fenomeno di interesse internazionale. La caratteristica principale del film era quella di essere stato girato

con due telecamere basate su tecnologie differenti e quasi interamente in esterni. La campagna pubblicitaria adottata dai registi aveva come punto cardine l'apertura di uno spazio web dove si potevano raccogliere informazioni riguardanti la scomparsa di un gruppo di ragazzi nel bosco di Blair. Tutte le informazioni confermavano la sensazione di trovarsi di fronte ad un prodotto che sembrava in tutto e per tutto autentico. Il sito conteneva informazioni sulla leggenda della strega di Blair, sui ragazzi scomparsi e addirittura i resoconti della polizia con tanto di fotografie delle prove. Molte persone avevano creduto alla storia raccontata dai registi e l'inganno era perfettamente riuscito. Chiaramente il *clou* di tutta la messa in scena era la proiezione nelle sale cinematografiche dei filmati dei ragazzi, ritrovati nel bosco a quasi quattro anni di distanza dalla presunta scomparsa. I filmati erano realizzati con una videocamera VHS e una cinepresa in 16 millimetri e i suoni erano stati tutti registrati in presa diretta, richiamandosi alle esperienze del *cinéma-vérité*¹⁹² francese e del *direct cinema* statunitense degli anni Sessanta

che sfrutta le tecnologie leggere per documentare dall'interno certe situazioni sociali o umane. Qui è la verità immediata delle cose, l'assenza di filtri, la capacità di documentazione del cinema che vengono sottolineati¹⁹³.

Il confezionamento di *The Blair Witch Project*, insomma, andava contro tutti i cliché e gli stereotipi del cinema *mainstream* e stilisticamente rientrava nella categoria dell'home video; le inquadrature erano realizzate senza l'ausilio di supporti e ogni sequenza s'interrompeva bruscamente, l'unica forma di montaggio era apparentemente data dallo spegnimento della

¹⁹² Il termine è la traduzione letterale di *Kino-Pravda*, serie degli anni Venti girata dal regista sovietico Dziga Vertov. L'intento di Vertov era quello di utilizzare il cinema allo scopo di far emergere la verità nascosta delle cose. La scuola francese si riferì maggiormente alla tecnica utilizzata da Vertov che non alle sue specifiche intenzioni.

¹⁹³ F. CASETTI, *Teorie del cinema, 1945-1990*, Bompiani, Milano, 1993, p. 43. Sempre nel testo di Casetti si possono trovare degli interessanti paragrafi su André Bazin e le sue intuizioni vicine a quelle del nascente *cinéma-vérité*.

telecamera, quindi l'impressione era di trovarsi di fronte ad un prodotto non trattato. In realtà, ad una visione più attenta, oltre al montaggio dato dall'alternarsi delle due macchine da presa vi sono parti in cui l'audio è stato montato in post produzione. A mio parere, quello che maggiormente caratterizzava *The Blair Witch Project* ancora prima della storia era la forma, una forma volutamente grezza supportata da un lavoro di comunicazione molto furbo. *Monkey Drummer* e *Mental Wealth* si basano a grandi linee sullo stesso ragionamento. Scegliere una determinata forma per un prodotto significa mettere lo spettatore in un determinato stato ricettivo, se le riprese sono organizzate su standard fasullamente non professionali lo spettatore penserà di trovarsi di fronte ad un prodotto non professionale e contestualmente sarà più disposto ad accettare come *vero* (che in questo caso coincide con non trattato, non con *non-fiction*) quello che sta vedendo. Lavori come *The Blair Witch Project*, *Monkey Drummer* e *Mental Wealth* si riuniscono in un genere di prodotto, in una forma, che ha come scopo quello di suggerire una prospettiva realista mediante la tecnica di ripresa. Ciò che separa Cunningham da Sanchez e Myrick è il pesantissimo lavoro di postproduzione che caratterizza i filmati del regista inglese; insomma, Cunningham ci fa vedere i "mostri", le streghe e i robot tentando in tutti i modi di farli passare per reali. In questo titanico sforzo volto all'inganno dello spettatore Cunningham si diverte seminando piccoli e grandi disturbi, o indizi, nei suoi lavori. In *Monkey Drummer* l'immagine è costantemente coronata da una sorta di alone rosso o verde che crea un effetto simile a quello che si osserva nei film in 3D. Inoltre ad una temporanea perdita di definizione della musica si accompagna una perdita di definizione dell'immagine che interessa anche la zona di visualizzazione esterna. L'effetto è lo stesso che si può osservare in *Come to Daddy*; ricordiamo che il parametro che in questo caso accomuna suono e immagine è proprio la tessitura della grana, la definizione. Tramite questo accorgimento, il suono riunisce in un unico piano zona ritmica e zona melodica scardinando il lavoro di separazione sistematica che caratterizza il video. In *Mental Wealth*, in corrispondenza di ogni stacco di montaggio, il

timer (visualizzato in alto a destra) cambia la sua posizione avanti e indietro nel tempo rivelando il filmato come opera di montaggio frutto di numerose prove. L'effetto ha un qualcosa di vagamente comico e, se da un lato quasi svuota di senso le frasi della modella, dall'altro dona al filmato una dose di ingenuità che rende ancora meno credibile la possibilità di un trucco cinematografico. Alla fine del filmato, nel timer, appaiono i simboli di Sony Playstation.

7.5 Chris Cunningham e il mickeymousing.

Il video *Come On My Selector*, realizzato per Tom Jenkinson (noto agli appassionati di musica elettronica come Squarepusher), è stato commissionato da *Warp records* e *Nothing records* in occasione dell'uscita dell'Ep *Big loada*¹⁹⁴; il video dura circa sette minuti ed è stato filmato nei corridoi sotterranei del Northwick Park Hospital di Londra. La storia è ambientata in una clinica psichiatrica per bambini nella città di Osaka, in Giappone. Una piccola paziente, grazie ad un improbabile travestimento, riesce ad evadere dalla sua stanza; subito si mettono al suo inseguimento due grossi inservienti dell'ospedale. Contro tutte le aspettative, e anche grazie all'aiuto del suo cane, la bambina riesce a sopraffare uno degli inservienti e ad anestetizzare l'altro. A questo punto si svela il piano che la piccola ha escogitato, uno dei piani criminosi più classici della fantascienza e dei *cartoons*: lo scambio di cervelli. Al risveglio uno degli inservienti si trova legato a una sedia con degli elettrodi collegati alla testa e con il cane collegato all'altro capo del marchinegno. Dopo aver svolto il suo compito la bimba fugge con il suo nuovo fedele inserviente umano con il cervello di cane, ma non prima di essersi presa la sua vendetta sull'altra guardia. L'epilogo del video vede una squadra di infermieri armata di tutto punto trovare uno yorkshire parlante nella sala delle operazioni.

Come On My Selector vede il debutto di Chris Cunningham al montaggio. La caratteristica principale del video è quella di essere estremamente sincronizzato con la traccia musicale che

¹⁹⁴ Squarepusher, *Big Loada*, Warp/Nothing, 1997.

ne sta alla base, tanto da lasciare dei dubbi su cosa sia stato composto prima. L'idea del video era quella di farlo sembrare una sorta di «*live action strip cartoon*¹⁹⁵». L'atmosfera cartoonistica pervade il video ai livelli più differenziati. Innanzitutto il brano contiene un breve campionamento della tipica risata di Woody Woodpecker, il personaggio animato creato dalla casa di produzione Universal Studios, oltre ad altri suoni che ricordano l'audio dei cartoni animati. Ma è nella gestione dell'audio e nel suo porsi in uno spazio volutamente ambiguo che si possono trovare svariati elementi di interesse.

Il prologo del video presenta la prima irregolarità nella gestione dell'audio poiché vi si evidenzia una perdita di sincronia molto marcata tra audio diegetico e immagini nel rapporto tra voce e labiale, dove quest'ultimo corrisponde ai sottotitoli. Proponendo uno schema riassuntivo si evidenziano:

Labiale	Inglese
Voce	Giapponese
Sottotitoli	Inglese

Il *lip-synching*¹⁹⁶ è volutamente ignorato; permettendosi una piccola speculazione sembra di trovarsi di fronte ad un prodotto realizzato in Gran Bretagna per il mercato giapponese.

Il sincronismo, invece, si dimostra molto più stretto nella parte musicale, che in questo particolare caso funge anche da sonorizzazione. L'effetto di insieme è quello che si poteva osservare nei cartoni animati classici, dove per ragioni tecniche il labiale poteva essere rispettato solo a grandi linee mentre la parte rumoristica, estremamente ricca, coincideva con quella musicale. La tecnica del *mickeymousing* è fondamentale in quasi tutte le produzioni di Cunningham che, potremmo dire, ha visualizzato i suoni più disparati. *Windowlicker*, penultimo clip girato dal regista nel 1999, presenta una tecnica diversa di visualizzazione,

¹⁹⁵ '99 Music Week CAD (Creative and Design) Awards Brochure. Reperibile in:
<http://www.director-file.com/cunningham/pr03.html>.

¹⁹⁶ Si tratta della sincronizzazione tra suono della voce e movimento delle labbra, importantissimo, per esempio, nel doppiaggio.

forse più raffinata, perché fonde elementi di danza con sonorizzazioni di tipo puramente arbitrario e con i classici stacchi, movimenti di camera e bagliori a tempo. Altri esperimenti di *mickeymousing* si trovano negli spot; lo spot per la casa automobilistica Nissan, intitolato *Engine*, ha come colonna sonora una traccia dei Boards of Canada composta con campionamenti di suoni di automobili (il suono del finestrino elettrico, il suono della maniglia, quello dello sportello che si chiude etc.) e mostra il busto di un uomo molto atletico che si muove a tempo con i suoni tanto da sembrare che li emetta come una sorta di androide. Lo spot per la stazione radio XFM 104.9, intitolato *Clip Clop*, è sonorizzato con rumori tipici dei cartoni animati e illustra come la tecnica del *mickeymousing* abbia indubbie qualità comiche. Lo spot è un viaggio attraverso varie ambientazioni. I suoni che normalmente emettono oggetti come i clacson o dei palloni che rimbalzano mutano in altri suoni ben riconoscibili che però non corrispondono con i loro referenti. Lo spot suggerisce lo stile alternativo della radio che pubblicizza così come le scritte *Alternative Sounds for London* e *London's Only Alternative*, che appaiono nello schermo in pieno stile *Come to Daddy*.

7.6 Clip cantati e clip strumentali.

I videoclip di Chris Cunningham possono essere divisi in due categorie principali: *videoclip di musica cantata* e *videoclip di musica strumentale*.

I clip di musica cantata sono quelli realizzati per Leftfield, Madonna, Bjork, Portishead e si possono suddividere in due ulteriori sottocategorie: quelli che visualizzano l'emittente della voce e che quindi hanno elementi performativi e quelli che non visualizzano l'emittente; di questa seconda categoria fa parte solo il video di Leftfield.

I clip di musica cantata si caratterizzano per un montaggio più attento alle regole della continuità e decisamente meno veloce; sono quelli che Cunningham ha realizzato per gli artisti di maggior potenzialità commerciale (mi riferisco in particolare a Madonna) e

probabilmente anche per questo motivo il lavoro si è svolto su binari più ortodossi. Il testo presente nella canzone svolge il suo lavoro di collante tra le diverse inquadrature¹⁹⁷. Indubbiamente l'elemento che maggiormente contribuisce al mantenimento di uno sviluppo lineare nei clip di musica cantata di Cunningham è la voce. L'audiovisivo è un prodotto *verbocentrico*¹⁹⁸ (poiché garante, nella maggioranza dei casi, dell'intellegibilità della parola) perché verbocentrica è la natura umana; con questo si intende dire che l'essere umano isola e presta maggiore attenzione alla voce e, nello specifico, al messaggio che una voce veicola piuttosto che a qualsiasi altro suono risuoni contemporaneamente ad essa. La presenza della voce umana in un videoclip di tipo performativo (come lo sono i video di Bjork, Madonna e Portishead) costituisce un punto fermo attorno al quale costruire immagini rispettose del labiale; in videoclip di altro genere funge comunque da catalizzatore dell'attenzione e per questo è il primo elemento del quale si deve tenere conto nel rapporto di relazione tra suono e immagini. La voce con le immagini crea, prima fra tutti gli altri suoni, un rapporto di tipo empatico. In definitiva, volendo costruire un prodotto audiovisivo fruibile in modo gradevole (prima ancora che trasmettibile), ogni qual volta è presente la voce come *parola teatro* e *parola testo*¹⁹⁹ è necessario interrogarsi su come si possa sviluppare il loro rapporto con le immagini in modo da non creare stridore tra le due componenti e quindi disagio nel fruitore. Un'ulteriore riflessione che vorrei fare sulla relazione tra voce, immagine e trasmettibilità riguarda il rapporto tra la voce e il suo emittente: il *performer*, vero prodotto di vendita delle televisioni musicali e delle major discografiche. La mancanza del *performer* mina alla base una delle consuetudini tipiche della produzione musicale e cioè quella di associare la musica a un certo tipo di personaggio tanto che ultimamente pare non sia possibile produrre musica commerciale (per quanto gradevole possa essere) senza avere determinate qualità fisiche. Questo genere di prassi è palese nella maggioranza dei prodotti *mainstream* per chiunque si

¹⁹⁷ Cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, op. cit., pp. 13-15.

¹⁹⁸ Cfr. Ivi, p. 13.

¹⁹⁹ Per la definizione di *parola teatro* e *parola testo* rimando al capitolo 3.1 «Il suono negli audiovisivi».

prenda l'impegno di guardare una qualsiasi televisione musicale²⁰⁰. L'assenza di una persona/immagine da associare al prodotto e quindi di un elemento di attrattiva che non sia la musica spiegherebbe perché ottimi video di musica elettronica strumentale, nonché di musica strumentale in genere, pur non essendo forti come quelli di Chris Cunningham non vengano trasmessi in orari dove possano essere visti dal grande pubblico e perché molti altri video puntino principalmente sull'utilizzo di modelle. Questa spiegazione, unita all'effettiva carica dissacrante di Cunningham, forse può spiegare perché un regista così premiato sia così poco trasmesso.

I clip di musica strumentale sono quelli realizzati per Aphex Twin, Squarepusher, Autechre e si caratterizzano per un montaggio più serrato e meno attento alle regole della continuità. Le motivazioni alla base dei ritmi dati alle diverse inquadrature, sia per quanto riguarda gli stacchi di montaggio sia per i diversi ritmi che si sviluppano all'interno delle stesse (le pulsazioni delle luci, i movimenti dei personaggi, i movimenti di camera, etc.), sembrano essere di natura prettamente formale. L'attenzione all'ambito ritmico-formale è particolarmente evidente in *Second Bad Vilbel*; si tratta di un clip che mostra movimenti di camera e profilmici frenetici, loop visivi e sfocature in modo tale da suggerire un senso o quantomeno una minima intellegibilità alle immagini mostrate ma che in finale si pone più che altro nell'ambito del video astratto.

Altri lavori, come *Come On My Selector* o *Windowlicker*, hanno invece uno sviluppo di tipo narrativo definito e spesso ricco di significati simbolici; *Windowlicker*, ad esempio, è una parodia piuttosto feroce dei video *RAP* e *R&B*; *Come On My Selector* narra in un vorticoso intrecciarsi di musica e immagini una storia degna dei cartoni animati della *Warner Bros.*; *Come to Daddy* è un *video Horror* ricco di citazioni.

²⁰⁰ Ad esempio *Viva* o *Match Music*.

Nei video strumentali la voce umana ha nell'assenza un ruolo importante; mancando l'effetto accentratore della parola testo o della parola teatro le possibilità di Cunningham di seguire meticolosamente ritmo e *mood* della musica diventano ancora più ampie.

7.7 Mutazioni corporee.

È lo stesso curriculum di Chris Cunningham a rendere palese l'interesse che egli nutre per il corpo (umano) e la sua modificazione (in questa tematica si inseriscono anche i *cyborg*: esseri umani sintetici tipici della fantascienza). Il regista inglese ha cominciato la sua carriera nel mondo del cinema lavorando come truccatore e tecnico degli effetti speciali per film *horror* e fantascientifici; i suoi interventi vanno dal trucco (*Death Machine*, Stati Uniti, 1995, regia di Stephen Norrington) alla protesica (suoi il braccio meccanico e la testa di Mean Machine in *Judge Dredd*²⁰¹). Le tematiche care a Cunningham sono quelle tipiche dell'universo fantascientifico e *cyberpunk*²⁰²; i temi fondamentali di questo sottogenere sono l'ibridazione tra il biologico e il tecnologico (ne sono esempio i *cyborg*: macchine che sembrano esseri umani; gli impianti: cioè gli inserti meccanici e/o elettronici nel corpo umano), le mutazioni, le deformità e l'umanità e i sentimenti di macchine nate per sostituire gli umani e divenute sempre più simili ai primi anche negli aspetti sociali. Nei lavori di Chris Cunningham il corpo diventa elemento capace di assumere forme sempre nuove e imprevedibili; la mutazione così come la deformità e il diverso sono le tematiche maggiormente sviluppate. Nei videoclip come negli spot e nelle videoinstallazioni vediamo corpi completamente sintetici, deformi, eterei, proteiformi, ibridi o di una fisicità accentuatissima ma frammentata dal montaggio secco e veloce che li rende capaci di movimenti rapidi e precisi al limite della percettibilità; spesso oltre la percettibilità. Il suono, ovviamente, in quella che si definisce come una

²⁰¹ *Judge Dredd* (*Dredd: la legge sono io*, Stati Uniti, 1995) di Danny Cannon.

²⁰² Il *cyberpunk* è una corrente letteraria e artistica nata nella prima metà degli anni '80 nell'ambito della fantascienza.

sistematica ridefinizione della rappresentazione del corpo nell'audiovisivo ha un ruolo di primo piano; è infatti grazie al fenomeno della sincresi e alla tecnica del *mickeymousing* che, nei clip basati su musica strumentale, i corpi diventano vettori di suoni sintetici e innaturali. Partendo da queste osservazioni si può osservare come una diversa rappresentazione del corpo umano (che, ricordiamo, in Cunningham ha sempre le caratteristiche del mutato, del fantastico/mostruoso e dell'ipertecnologico) possa partire non solo dagli elementi di tipo filmico e profilmico ma anche dalla colonna sonora; per spiegare come questo sia possibile prenderò come esempio una delle due videoinstallazioni: *Flex*.

Flex è un lavoro realizzato da Cunningham per *Apocalypse*, mostra d'arte contemporanea tenutasi nel 2001 alla *Anthony D'offay Gallery* di Londra. L'ambientazione: nel buio più profondo un raggio di luce illumina le figure nude di un uomo e una donna abbracciati; i due, nel separarsi, si danno ad atti di incredibile violenza. Il video è filmato in modo tale che le forme umane risultino alterate da prospettive distorte e dettagli iperdefiniti. La fotografia tenderebbe quasi al bianco e nero se non fosse per alcuni particolari che evidenziano toni di colore compresi fra il rosa delle labbra e il rosso del sangue. Le manifestazioni di violenza scattano nel momento in cui i protagonisti entrano in contatto con la luce, elemento generalmente associato a valori positivi quali la verità, la conoscenza e il divino. I corpi di *Flex* sono corpi dal peso variabile, fluttuano placidamente quando si trovano al buio e acquistano peso quando sono illuminati. L'interpretazione che si può dare all'effetto delle luci di *Flex* sui protagonisti è che esse rivelino l'uomo e la donna come esseri indifesi e impauriti. La colonna sonora è estremamente realistica nella riproduzione dei suoni legati ad alcuni movimenti (in particolare quelli che implicano contatto come lo sfregamento), così come dei suoni del respiro e dei pugni. Contrapposti ad essi c'è un tappeto sonoro elettronico sincronizzato con le immagini e spesso molto veloce; inutile far notare come questo generi un certo contrasto. Da un lato abbiamo due figure umane rappresentate alternativamente nella fisicità dei dettagli (il sudore, il sangue, le parti anatomiche) e nella frammentazione del

montaggio. Dall'altro lato abbiamo un suono composto da suoni naturali e suoni elettronici. L'effetto è simile a quello che si può osservare nello spot *Engine* realizzato per la Nissan. In questo genere di lavori il corpo, emettendo suoni meccanici, acquista un nuovo stato, la differenza sostanziale sta nel fatto che questo cambiamento non è mostrato in alcun modo ma è suggerito dal suono; anche questo è un valore aggiunto dal suono all'immagine.

I continui cambi di ritmo ai quali va incontro la colonna sonora sono accompagnati da altrettanti cambi di velocità nei movimenti dei personaggi ottenuti rallentando e accelerando la velocità di scorrimento delle immagini; questa tecnica è la stessa utilizzata in *Only You*²⁰³ (1998) dei Portishead.

In *All is Full of Love* si svolge una prassi atta a creare un effetto opposto a quello appena presentato; una robo-Bjork ancora in fase di montaggio acquista coscienza ed è invitata alla vita e all'amore da un'altra robot in tutto e per tutto identica a lei ma già completamente formata. *All is Full of Love* si distingue dagli altri videoclip presi in esame in questa sede per l'estrema dolcezza che suggerisce; in esso non vi è traccia della tensione e dell'atmosfera orrorifica e claustrofobica che caratterizza i lavori di Cunningham. *All is Full of Love* è una traccia caratterizzata da un ritmo palesemente elettronico, lento e distorto che sostiene una voce pulita e melodica in un contrasto particolarmente riuscito. Ad esclusione della voce, in *All is Full of Love* non è presente alcuna sincresi fra la colonna sonora e gli elementi del profilmico. La colonna video rielabora in modalità visiva il contrasto che è proprio del brano (tra la voce pulita e la base distorta). I movimenti dei due robot sono lenti e privi di meccanicità, la fusione tra gli elementi in *computer graphic* e le inquadrature è armoniosa e praticamente impercettibile, i colori sono ridotti all'essenziale: bianco, nero, blu/violetto e qualche accenno di rosso. Cunningham dona alle macchine l'umanità e i sentimenti che nei suoi videoclip sottrae agli esseri umani ed è ancora una volta la gestione del suono in relazione alle immagini ad avere un ruolo importante con il suono della voce; così, con un

²⁰³ Portishead, *Only you*, regia di Chris Cunningham, 1998.

gioco di parole, la robo-Bjork sintetica di *All is Full of Love* è più “umana” nei sentimenti ma soprattutto per la riuscita del video nella voce e nei movimenti del demoniaco ma pur sempre biologico Aphex Twin di *Come to Daddy* e *Windowlicker*.

All is Full of Love è ispirato ad una scena di *Blade Runner* (id., Stati Uniti, 1982) di Ridley Scott. Cunningham, in un'intervista rilasciata al *webmagazine arts.telegraph*²⁰⁴, dichiara di avere visto *Blade Runner* decine di volte durante l'adolescenza e che questo ha contribuito enormemente alla costruzione del suo immaginario di riferimento: la sua scena preferita è la scena d'amore ambientata nell'appartamento di Deckard; questa la sua dichiarazione a riguardo:

The love scene in Deckard's apartment is so beautiful and strange. If Deckard is supposed to be a replicant, then this is basically an uncomfortable dialogue between two non-humans, one of whom is about to have their first sexual encounter²⁰⁵.

Cunningham in un certo senso ha voluto riprendere l'atmosfera che pervadeva la sequenza di *Blade Runner* e renderla in una modalità adatta ad un clip. Per fare questo ha dovuto rinunciare a tutte le ambiguità che arricchiscono *Blade Runner*²⁰⁶ e ridurre gli elementi che rendono il capolavoro di Scott un classico di 147 minuti al loro minimo in una coppia di elementi antitetici: due robot e la scoperta dell'amore, in un clip di 3 minuti e mezzo.

²⁰⁴ M. MONAHAN, «Film-makers on Film: Chris Cunningham», in *arts.telegraph* (rivista on line). reperibile in:

<http://www.telegraph.co.uk/arts/main.jhtml?xml=/arts/2004/03/15/bfmof13.xml>.

²⁰⁵ La scena d'amore ambientata nell'appartamento di Deckard è strana e meravigliosa. Se si suppone che Deckard sia un replicante, allora è principalmente un inquietante scambio tra due non-umani, uno dei quali sta per avere la sua prima esperienza sessuale. M. MONAHAN, «Film-makers on Film: Chris Cunningham», in *arts.telegraph*, op. cit.

²⁰⁶ Se la natura di Deckard sia umana o meno non è mai completamente chiaro.

8. Conclusioni.

Nel corso di questo lavoro ho tentato di raggiungere due obiettivi: il primo consisteva nel tracciare una storia e fornire una definizione quanto il più possibile chiara del fenomeno videoclip; il secondo nel proporre un'analisi formale e contenutistica di alcuni lavori di Chris Cunningham. Relativamente al primo obiettivo si è evidenziato come il videoclip sia un oggetto difficilmente classificabile per collocazione, genere e utilizzo. Il clip, insomma, è un universo caleidoscopico che si espande e evolve in tempi frenetici (tempi "clippati", come il suo montaggio), che propone nuovi stili e riadatta quelli vecchi, che si inventa nuovi usi esplorando nuove nicchie di mercato (internet, CD, DVD, ultimamente la telefonia mobile).

Per favorire una migliore comprensione del video musicale in generale e del lavoro di Cunningham, nello specifico si è tentato di dare un contributo alla definizione dei generi. La mia proposta consiste nell'operare una fusione fra due ipotesi, rispettivamente di Gianni Sibilla e Francis Vanoye/Anne Goliot-Lété, atta a definire il terzo genere di videoclip: quello concettuale/seduttivo. A mio parere la proposta del genere concettuale/seduttivo, per quanto modesta, pone degli interrogativi poco esplorati in ambito teorico, riguardanti il rapporto tra qualità formali e genere nel videoclip. Sempre allo scopo di chiarire dei punti riguardanti la natura del videoclip ho tentato di evidenziare quali siano i modi nei quali musica e immagine possono rapportarsi e quale sia il valore aggiunto dato dal suono elettronico all'atto del processo di visualizzazione. Per questo ho fatto riferimento alle teorie di Michel Chion e un breve accenno ai cosiddetti effetti di congruenza sinestesica. In ultimo, il lavoro sul rapporto tra videoclip, musica elettronica e *mickeymousing* costituisce sicuramente una curiosità storica e forse un ulteriore tassello per la comprensione dello stato attuale del video musicale; nell'ambito di questa tesi ha rappresentato un ulteriore strumento analitico per l'analisi dei clip di Cunningham.

Relativamente al secondo obiettivo, proporre un'analisi dei lavori di Cunningham, si è evidenziato come l'autore abbia percorso il suo viaggio all'interno dell'universo videoclip basandosi principalmente su due elementi: una forma forte e la continuità tematica. Per quanto riguarda la forma, i mezzi mediante i quali Cunningham esprime la sua tecnica sono la fotografia e il montaggio sincronico. Gestendo suono e immagine il regista britannico è stato capace di fornire dei referenti visivi e dei significati al linguaggio musicale, di per sé debolmente semantico. Questo risultato è stato ottenuto manipolando con piena libertà espressiva ma anche con rigore maniacale le variabili filmiche e profilmiche, in un rapporto musica/immagine basato sul ritmo.

Visto in quest'ottica Cunningham è un regista, un montatore e un tecnico degli effetti speciali preparato, determinato e molto tecnico; questa però non sembra una ragione bastevole a giustificare l'interesse e la considerazione di cui gode a livello internazionale. È nelle tematiche trattate che Cunningham mostra la sua forza, rivelandosi un regista visionario come lo sono stati prima di lui (e lo sono ancora) registi cinematografici del calibro di David Cronenberg e Shinya Tsukamoto, con i quali condivide la passione per il mutato e per la contaminazione tra biologico e tecnologico. Calato nella realtà delle ibridazioni e delle contaminazioni che caratterizzano i molteplici linguaggi (figurativi, scritti, musicali, etc.) e le forme (brevi, lunghe, artistiche, promozionali, etc.) del nuovo millennio, Cunningham offre una propria visione dei cambiamenti e delle tensioni che caratterizzano la società tecnologizzata, filtrandola attraverso tutte le esperienze e le conoscenze che formano il suo bagaglio culturale. La ricerca formale unita alla padronanza dei mezzi tecnici e al perenne tentativo di ingannare (secondo le sue parole) il pubblico rende i lavori di questo giovane regista dei veri e propri *cult* del genere; nonché un punto di riferimento per altri operatori del settore che hanno cominciato a citare Cunningham così come lui ha citato i suoi modelli, in un processo di rielaborazione delle conoscenze e dei testi che è fondamentale per la diffusione e la creazione della cultura.

Come in un gioco di specchi, i ruoli si capovolgono, i linguaggi si contaminano, i sistemi di riferimento si allargano fino a comprenderi reciprocamente, rendendo sempre più difficile (e inutile) rintracciarne i confini²⁰⁷.

²⁰⁷ C. PERRELLA, «Introducing Video Vibe», in C. PERRELLA, D. CASCELLA (a cura di), *Video Vibe: arte, musica e video in Gran Bretagna*, Castelvechi arte, Roma, 2000, p. 13.

Bibliografia.

Testi:

AMADUCCI A., 2000, *Segnali video: i nuovi immaginari della videoarte*, Editrice di Grafica Santhianese, Santhia.

AMADUCCI A., 2001, *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau, Torino.

AVANZINI F., 2001, *Computational Issues in Physically-based Sound Models*, Ph.D. Thesis, Dept. of Computer Science and Electronics, University of Padova, Italy.

Reperibile in:

<http://www.dei.unipd.it/~avanzini/phdthesis/downloads/phdthesis.pdf>

BASSO A. (a cura di), 1997, *Dalla musica di scena allo spettacolo rock*, in: *Musica in scena. Storia dello spettacolo musicale*, UTET, Torino.

BAZIN A., 1973, *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano.

BETTETINI G., 1996, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Torino.

BETTETINI G., 1984, *La conversazione audiovisiva*, Bompiani, Torino.

BIAMONTE S.G. (a cura di), 1959, *Musica e film*, Edizioni dell'Ateneo, Roma.

CANO C., 2002, *La musica nel cinema. Musica, immagine, racconto*, Gremese editore, Roma.

CASSETTI F., 1993, *Teorie del cinema, 1945-1990*, Bompiani, Milano.

CASSANI D., 2000, *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, UTET, Torino.

CHION M., 1997, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino.

CHION M., 1996, *Musica, media e tecnologie*, il Saggiatore, Milano.

DEVOTO G., OLI G.C., 1995, *Dizionario della lingua italiana*, Le Monnier, Firenze.

DI MARINO B., 2001, *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelvechi, Roma.

KERMOL E., TESSAROLO M. (a cura di), 1996, *La musica del cinema*, Bulzoni, Milano.

GADAMER H.G., 1983, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano.

MARTIN M., 2001, *Le langage cinématographique*, Cerf, Paris.

MICHELONE G., VALENZISE G., 1998, *Bibidi bobidi bu: la musica nei cartoni animati da Betty Boop a Peter Gabriel*, castelvechi, Roma.

MIDDLETON R., 2001, *Studiare la popular music*, Feltrinelli, Milano.

PERRELLA C., CASCELLA D., 2000, (a cura di), *Video Vibe: arte, musica e video in Gran Bretagna*, Castelvechi arte, Roma.

PEVERINI P., 2004, *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma.

PEZZINI I., 2002, (a cura di), *Trailer,spot,clip,siti,banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma.

PRIEBERG F.K., 1975, *Musica ex machina*, Einaudi, Torino.

RAMAGLIA V., 2004, *Il suono e l'immagine. Musica, voce, rumore e silenzio nel film*, Dino Audino editore, Roma.

RIGHINI P., RIGHINI G.U., 1974, *Il Suono dalla fisica – all'uomo – alla musica – alla macchina*, Tamburini Editore, Milano.

RONDOLINO G., TOMASI D., 1995, *Manuale del film. Linguaggio racconto analisi*, UTET, Torino.

SIBILLA G., 1999, *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, Rai-eri, Roma.

THORESEN L. (With the assistance of A. HEDMAN), 2002, *Spectromorphologic Analysis of Sound Objects. An adaption of Pierre Schaeffer's Typomorphology. (2001-2002)*, The Norwegian Academy of Music, Oslo. Reperibile in:

http://www.ina.fr/grm/outils_dev/theorique/seminaire/semi_2002/semi6/tele/Spectro-Thoresen.pdf

VANOYE F., GOLIOT-LÉTÉ A., 1997, *Introduzione all'analisi del film*, Lindau, Torino.

Articoli e interviste:

MONAHAN M., «Film-makers on Film: Chris Cunningham», *arts.telegraph* (rivista on line).

Reperibile in:

<http://www.telegraph.co.uk/arts/main.jhtml?xml=/arts/2004/03/15/bfmof13.xml>

PALOMBA C., «Pierre Schaeffer: alla ricerca dell'oggetto sonoro», *Musica/Realtà*, Marzo 1997.

Reperibile in:

<http://users.unimi.it/~gpiana/dm1/dm1schcp.htm>

PROBST C., «Amorous Androids», *American Cinematographer*, Febbraio 2000.

Reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr09.html>

1999 Music Week CAD (Creative and Design) Awards Brochure.

reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr03.html>

Altre risorse reperibili sul web:

BIDDER N., «Chris Cunningham», *Dazed and Confused*, Ottobre 2000.

Reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr13.html>

CARVIN E., «Caution: The film you are about to watch deals with adult themes and contains startling originality from the outset», *Dazed and Confused*, Giugno 1999.

Reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr08.html>

KENT S., «The Beauty of Stylelessness», *TimeOut*, Settembre 2000.

Reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr12.html>

McGEOCH C., «In Full Effect», *Dazed and Confused*, Aprile 1999.

Reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr06.html>

NEEDHAM A., «Q&A Chris Cunningham», *The Face*, Aprile 1999.

Reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr10.html>

O'REILLY J., «Face the Music», *The Guardian Friday Review*, Marzo 1999.

Reperibile in:

http://www.guardian.co.uk/friday_review/story/0,,313437,00.html

RELIC P., «Chris Cunningham», *RES*, Autunno 1998.

Reperibile in:

<http://www.director-file.com/cunningham/pr01.html>

ROMAN S., «The Future Boy: Chris Cunningham», *RES*, Ottobre 2002.

Reperibile in:

<http://www.res.com/magazine/features/article-cunningham1.html>

siti:

<http://www.clipland.com> (database online contenente informazioni sulle forme brevi dell'audiovisivo).

<http://demauroparavia.it> (dizionario De Mauro Paravia on line)

<http://www.director-file.com/cunningham/> (sito che raccoglie materiale su Chris Cunningham).

<http://www.directorslabel.com> (sito della casa di produzione di Chris Cunningham, Spike Jonze e Michel Gondry).

<http://www.elvis.com> (sito ufficiale della Elvis Presley enterprises contenente informazioni su Elvis Presley).

<http://www.glassworks.co.uk> (sito della casa di effetti speciali Glassworks)

http://www.guardian.co.uk/friday_review (sito di *The Guardian Friday Review* contenente articoli e recensioni riguardanti cinema, televisione e musica).

<http://www.hideout.it/index.php3?page=eventi&id=21> (sito di approfondimento sul fenomeno del video musicale).

<http://www.imdb.com> (database online contente informazioni su film, registi e attori).

http://www.ina.fr/grm/outils_dev/theorique/seminaire/semi_2002/semi6/tele/Spectro-Thoresen.pdf (pagina contenente la pubblicazione di THORESEN L., (With the assistance of A. HEDMAN), 2002, *Spectromorphologic Analysis of Sound Objects. An adaption of Pierre Schaeffer's Typomorphology*).

<http://www.kataweb.it/cinema> (database online contente informazioni su film, registi e attori).

<http://www.res.com> (sito della rivista *res*, dedicata all'audiovisivo).

<http://www.telegraph.co.uk/arts/> (*arts.telegraph*, rivista online dedicata all'audiovisivo)

<http://users.unimi.it/~gpiana/demus.htm> (*De Musica*, Annuario in divenire a cura del Seminario Permanente di Filosofia della Musica. A cura dell'università degli studi di Milano).

<http://www.videoclip.quipo.it> (sito che raccoglie videoclip indipendenti).

***Videografia completa di Chris Cunningham.*²⁰⁸**

Videoclip:

-- Björk -- *All is Full of Love*

1999, Black Dog Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti:

Imagina 2000 Prix Pixel-INA

Videoclips Meilleur Scenario : Second Place

2000 MVPA Awards

Best Direction of a Female Artist

2000 Music Week CAD Awards

Best Art Direction in a Video : Julian Caldow / Chris Oddy

Best Special Effects in a Video : Paul Catling / Pasi Johansson (Glassworks)

2000 D&AD Awards

Pop Promos : Video Direction

Pop Promos : Cinematography

Pop Promos : Animation

Pop Promos : Special Effects

2000 MTV Video Music Awards

Breakthrough Video

Best Special Effects

Nominations :

1999 Ericcson Muzik Awards

Best Video

2000 42nd Annual GRAMMY Awards®

Best Short Form Music Video

2000 MVPA Awards

²⁰⁸ La videografia è strutturata per categorie e in ordine cronologico inverso.

Best Video of 1999

2000 Music Week CAD Awards

Best Alternative Video

Best Cinematography : John Lynch

Best Editing in a Video : Gary Knight

-- Aphex Twin -- *Windowlicker*

1999, Black Dog Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti:

2000 German Dance Music Awards :

Best Video

2000 Music Week CAD Awards

Best Alternative Video

2000 D&AD Awards

Pop Promos : Video Direction

Pop Promos : Editing

Nominations:

1999 Ericcson Muzik Awards

Best Video

2000 NME Premier Awards

Best Video

2000 Brit Awards

Best Video

-- Squarepusher -- *Come On My Selector*

1998, Black Dog Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti:

1999 D&AD Awards

Pop Promos : Direction

1999 MVPA Awards

Video of the Year

Alternative Video of the Year

Best Editing in a Music Video : Chris Cunningham

1999 Music Week CAD Awards

Best Video of 1998

Best Rock/Alternative Video

Nominations :

1999 D&AD Awards

Pop Promos : Budgets Over £40,00

-- Leftfield featuring Afrika Bambaataa -- *Afrika Shox*

1998 (prima release: 1999), Black Dog Films, Gran Bretagna.

Nominations :

1999 Ericcson Muzik Awards

Best Video

2000 Music Week CAD Awards

Best Cinematography : Darius Khondji

Best Dance Video

-- Madonna -- *Frozen*

1998, Black Dog Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti:

1998 MTV Video Music Awards

Best Special Effects : Steve Murgatroyd, Dan Williams, Steve Hiam, Anthony

Walsham at The Mill

1999 MVPA Awards : Best Special Effects in a Music Video

Nominations

1999 MVPA Awards

Best Hair in a Music Video : Peter Savic

Best Make-Up in a Music Video : Joanne Gair

Best Cinematography : Darius Khondji

Best Direction of a Music Video : Chris Cunningham

1999 Music Week CAD Awards

Best Special Effects in a Video

Best Editing in a Video : Gary Knight

Best Dance Video

-- Portishead -- *Only You*

1998, Black Dog Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti

1999 D&AD Awards

Pop Promos : Direction

1999 Music Week CAD Awards

Best Dance Video

Nominations :

1999 D&AD Awards

Pop Promos : Special Effects

1999 Music Week CAD Awards

Best Video of 1998

-- Aphex Twin -- *Come to Daddy*

1997, Black Dog Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti:

1998 France's MCM Video Festival

Grand Prix Prize

1998 Music Week CAD Awards

Best Video of 1997

Best Dance Video

Best Cinematography in a Video : Simon Chaudoir

Best Editing in a Video : Gary Knight

1998 D&AD Awards

Pop Promos : Best Direction

Pop Promos : Individual Budget Under £40,000

Nominations :

1998 MVPA Awards

Video of the Year

Best Direction of a Music Video

Best Dance Video

1998 MTV Video Music Awards

Best Special Effects

-- Dubstar -- *No More Talk*

1997, Black Dog Films, Gran Bretagna.

-- Gene -- *Fighting Fit*

1997, Activate Films, Gran Bretagna.

-- Jesus Jones -- *The Next Big Thing*

1997, Activate Films, Gran Bretagna.

-- Life's Addiction -- *Jesus Coming In for the Kill*

1997, Activate Films, Gran Bretagna.

-- Geneva -- *Tranquilizer*

1997, Activate Films, Gran Bretagna.

-- Jocasta -- *Something To Say*

1997, Activate Films, Gran Bretagna.

-- **12 Rounds** ·· *Personally*

1996, Activate Films, Gran Bretagna.

-- **Lodestar** ·· *Another Day*

1996, Activate Films, Gran Bretagna

-- **Placebo** ·· *36 degrees*

1996, Activate Films, Gran Bretagna.

-- **The Auteurs** ·· *Light Aircraft on Fire*

1996, Activate Films, Gran Bretagna.

-- **The Auteurs** ·· *Back with the Killer Again*

1995, Activate Films, Gran Bretagna.

-- **The Holy Barbarians** ·· **Space Junkie**

1996, Activate Films, Gran Bretagna.

-- **Autechre** ·· *Second Bad Vilbel*

1995, Activate Films, Gran Bretagna.

DVD:

-- *Rubber Johnny*

2005, Warp Films, Gran Bretagna.

-- *The work of director: Chris Cunningham. A collection of music videos, short films, video installations and commercials.*

(DVD antologico), 2003, Palm Pictures, Stati Uniti.

Videoinstallazioni:

-- *Monkey Drummer*

2000, Black Dog Films, Gran Bretagna.

-- *Flex*

2000, Black Dog Films, Gran Bretagna.

Spot pubblicitari:

-- *Orange* -- *Photo Messaging*

2003, RSA Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti:

2003 The Creative Circle

Silver, Best special effects/computer graphics

-- *Levi's* -- *Up and Down*

2002, Black Dog Films, Gran Bretagna.

-- *Sony Playstation* -- *Mental Wealth*

1999, RSA Films, Gran Bretagna.

Riconoscimenti:

2000 D&AD Awards

Television & Cinema

-- Nissan campaign

1999, RSA Films, Gran Bretagna.

-- Levi's .. *Photocopier*

1998 (mai trasmesso), RSA Films, Gran Bretagna.

-- NUS .. *Fetish*

1998, RSA Films, Gran Bretagna.

-- ITV .. *Sport is Free*

1998, RSA Films, Gran Bretagna.

-- XFM .. *Clip Clop*

1998, RSA Films, Gran Bretagna.

***Indice dei film citati*²⁰⁹.**

A Hard Day's Night, regia di Richard Lester, Gran Bretagna, 1964.

Alien, regia di Ridley Scott, Stati Uniti, 1979.

Ballet Mecanique, regia di Fernand Leger e Dudley Murphy, Francia, 1924.

Baraka, regia di Ron Fricke, Stati Uniti, 1992.

Blade Runner, regia di Ridley Scott, Stati Uniti, 1982.

²⁰⁹ I titoli sono quelli originali; comprende le videoinstallazioni (short films) dirette da Chris Cunningham.

Coffee and Cigarettes, regia di Jim Jarmusch, Stati Uniti, 2003.

Cuore matto... matto da legare, regia di Mario Amendola, Italia, 1967.

Death Machine, regia di Stephen Norrington, Stati Uniti, 1995.

Easy Rider, regia di Dennis Hopper, Stati Uniti, 1969.

Escape from Alcatraz, regia di Don Siegel, Stati Uniti, 1979.

Flex, regia di Chris Cunningham, Gran Bretagna, 2000.

Help!, regia di Richard Lester, Gran Bretagna, 1965.

I teddy boys della canzone, regia di Domenico Paolella, Italia, 1960.

Independence Day, regia di Roland Emmerich, Stati Uniti, 1996.

Jaws, regia di Steven Spielberg, Stati Uniti, 1975.

Judge Dredd, regia di Danny Cannon, Stati Uniti, 1995.

Komposition in Blau, regia di Oscar Fischinger, Germania, 1934.

Lichtspiel Opus I, regia di Walter Ruttmann, Germania, 1921.

Love me Tender, regia di Robert D. Webb, Stati Uniti, 1956.

Magical Mystery Tour, regia dei Beatles, Gran Bretagna, 1967.

Minnie the Moocher, regia di Dave Fleischer, Stati Uniti, 1932.

Monkey Drummer, regia di Chris Cunningham, Gran Bretagna, 2000.

Pink Floyd: Live at Pompeii, regia di Adrian Maben, Belgio/Germania Ovest/Francia, 1972.

Poltergeist, regia di Steven Spielberg, Stati Uniti, 1982.

Rita la figlia americana, regia di Piero Vivarelli, Italia, 1965.

Rythmus 21, regia di Hans Richter, Germania, 1921.

Rythmus 23, regia di Hans Richter, Germania, 1923.

Rythmus 25, regia di Hans Richter, Germania, 1925.

Star Wars, regia di George Lucas, Stati Uniti, 1977.

The Blair Witch Project, regia di Eduardo Sánchez (II) e Daniel Myrick, Stati Uniti, 1999.

The Blues Brothers, regia di John Landis, Stati Uniti, 1980.

Tommy, regia di Ken Russel, Gran Bretagna, 1975.

Una lacrima sul viso, regia di Ettore Maria Fizzarotti, Italia, 1964.

Viva Las Vegas, regia di George Sidney, Stati Uniti, 1964.

Woodstock, Three Days of Peace and Music, regia di Michael Wadleigh, Stati Uniti, 1970.

Yeah Right!, regia di Spike Jonze e Ty Evans, Stati Uniti, 2003.

Yellow Submarine, regia di George Dunning, Gran Bretagna, 1968.

Indice dei videoclip citati.

Aphex Twin, *Come to Daddy*, regia di Chris Cunningham, 1997.

Aphex Twin, *Windowlicker*, regia di Chris Cunningham, 1998

Autechre, *Bass Cadet*, regia di Jess Scott Hunter, 1993

Autechre, *Gantz Graf*, regia di Alexander Rutterford, 1998.

Autechre, *Second Bad Vilbel*, regia di Chris Cunningham, 1995.

Bjork, *All is Full of Love*, regia di Chris Cunningham, 1998.

Deftones, *7 Words*, regia di Deftones + Homies, 1995.

Elio e le storie tese, *Evviva/la visione*, regia di Carlo Arturo Sigòn, 1998.

Jennifer Lopez, *Jenny from the Block* di Francis Lawrence, 2002.

John Lennon, *Imagine*, regia di Zbigniew Rybczynski, 1987.

Leftfield & Afrika Bambataa, *Afrika Shox*, regia di Chris Cunningham, 1998.

Massive attack, *Protection*, regia di Michel Gondry, 1995.

Metallica, *Fuel*, regia di Wayne Isham, 1998.

Michael Jackson, *Thriller*, regia di John Landis, 1983.

Michael Jackson, *Scream*, regia di Mark Romanek, 1995.

Pearl Jam, *Do the Evolution*, regia di Todd McFarlane e Kevin Altieri, 1998.

Pharcyde, *Drop*, regia di Spike Jonze, 1996

Primus, *Mr Krinkle*, regia di Mark Kohr, 1993.

Prince, *Sign o' the Times*, regia di Prince, 1987.

Portishead, *Only You*, regia di Chris Cunningham, 1998.

Queen, *Bohemian Rhapsody*, regia di Bruce Govers, 1975.

Queen, *Live at Wembley*, regia di Gavin Taylor, 1986.

Queens of the stone age, *Go with the Flow*, regia di Shynola, 2003.

Radiohead, *Karma Police*, regia di Jonathan Glazer, 1998.

Radiohead, *No Surprises*, regia di Grant Gee, 1998.

R.E.M., *Man on the Moon*, regia di Peter Care, 1992.

Sade, *Smooth Operator*, regia di Julien Temple, 1985.

Sigur Ròs, *Svetn g Englar*, regia di Floria Sigismondi, 2000.

Squarepusher, *Come On My Selector*, Regia di Chris Cunningham, 1998.

System of a Down, *B.Y.O.B.*, regia di Jake Nava, 2005.

U.N.K.L.E., *Rabbit in Your Headlight*, regia di Jonathan Glazer, 1998.

ZZtop, *Pincushion*, regia di Julien Temple, 1994.

Ringraziamenti.

Ringrazio innanzitutto la mia famiglia per il sostegno dato in tutti questi anni. Ringrazio il prof. De Giusti e il prof. Spanu per aver accettato di seguirmi in questo lavoro. Poi, in ordine puramente casuale

come mi si addice, ringrazio tutti i parenti che purtroppo non vedo mai; Elisabetta “mamma Betty” e Vittorio “Rey Mysterio”; Toddy: l’amico, il compagno di stanza, il co-conduttore radiofonico e forse anche il collega di lavoro in futuro; Pinde, Gran Visir della psichedelia e genio dell’etnografia; Paola, che spacca ed è un vero cavaliere del lavoro; Peppe e Simo, siciliani e coinquilini con i quali condivido la nostalgia per la patria abbandonata (a ciascuno la sua); Masoni, una gran testa al servizio del bene; Gabro, maestro di stile; Chiara e Cate, due ragazze d’oro; Lorenzo e Matteo, due pimpinotti di legno.... ma al servizio del bene; Patrizio a.k.a. Speed Banana, co-conduttore di Pink Flamingo con me e Toddy nonchè grande saggio e grande voce; tutti a Radio Fragola; Gigi “Ragione e Sentimento/Tagliogrezzo” Tadiotto; tutti alla Torquecasa al grido di “Rock and Roll!!!”; tutti i Belpoggini al grido di “SëRCH”; organizzatori e artisti di Pitjamajusto e delle netlabels di tutto il mondo; Depi, Ari, Anna di Milano per il periodo in via Tonello; Stefano Andrea e Chicco per il periodo in via Luciani; Vito, perché ogni volta che penso a lui e al periodo in via della pietà mi viene da ridere (tragicomicamente); Paolo e Marco in via Giulia; Alberto, primo coinquilino in via Metlicovitz; Via dei Porta; Kayabonjah; Giulio di Trieste, per l’amicizia che mi ha dimostrato e la curiosità e la passione che mostra in tutto quello che comincia [...e ora lavoriamo sulla continuità :-]); Teresa e Kiko (anche per le traduzioni), Zippe, Zaccheddu, Corrado (il mio collega di musica elettronica), Luca Viale, Michele, Riccardo Play e Nicola (per tutto il metal che abbiamo condiviso), Brillo, Francesca, Laura e tutti gli altri che mi conoscono in Sardegna; Fabie, un esempio; Anna, l’incredibile scrittrice dalle colline; Kaso e le sue bellissime fotografie; Danielainelada; il Fede; la Sara; Tequila, gatta indimenticabile e primo amore; Tano; I Tool; la Musica; la Pizza; il Computer; il sintetizzatore Yamaha AN200; il Male; Andrea Pazienza; Ringrazio e saluto tutti quelli che mi sono dimenticato di ringraziare e di salutare.

Dedico questo lavoro a tutti coloro che riescono ad appassionarmi.