

## Ritmi e forme di un'audiovisione alterata

Paolo Peverini

Musica/droga. Non è necessario forzare l'immaginazione per ritrovare in questo binomio l'origine di una vasta mitologia sulle sottoculture giovanili, le cui forme non si esauriscono certo nella produzione e proliferazione di luoghi comuni ma delineano un campo di riflessione e di analisi trasversale rispetto ai generi del discorso sociale. Mappare un simile aggregato di testi, pratiche, discorsi è senz'altro impresa irrealizzabile, che peraltro si esporrebbe al rischio continuo di allargare le maglie della riflessione rendendo ulteriormente opaco un oggetto di indagine multiforme e in continua evoluzione, ampiamente metabolizzato dal cinema e dalla letteratura. Del resto la mole inesauribile di romanzi e adattamenti cinematografici testimonia il successo di un tema spesso talmente codificato da essere ricondotto quasi a una formula, una sorta di genere autonomo, rivolto a un pubblico che si vuole omogeneo e perfettamente aderente a una figura dell'immaginario altrettanto ambigua e inamovibile: *i giovani, le nuove generazioni*. In questo corpus smisurato, l'eterno dramma a tre personaggi – droga, musica, giovani – si rinnova spesso attraverso micro-variazioni, declinandosi nella prospettiva della denuncia sociale e/o del compiacimento generazionale. Ovviamente, come tutte le forme di mitologia contemporanea, gli stereotipi vengono convocati, riassorbiti, in un continuo *bricolage* di formule e stili che innesca sperimentazioni originali in

cui il ricorso a dispositivi metatestuali prevale ampiamente sulla costruzione di effetti di realtà.

A partire da queste considerazioni preliminari ci proponiamo di esplorare il legame tra le pratiche musicali e l'esperienza delle sostanze stupefacenti, circoscrivendo l'indagine all'analisi del videoclip, un fenomeno testuale che studiosi, registi, critici e pubblico hanno spesso chiamato in causa nel dibattito dedicato alle forme di traduzione audiovisiva della droga. Forma breve da sempre "compromessa" con gli stereotipi (si pensi al canonico *sex, drugs and rock'n roll*), il videoclip viene considerato in questa prospettiva come un luogo testuale esemplare per ricostruire le procedure di figurativizzazione degli stati alterati della percezione legati all'immaginario musicale. In particolare, l'ipotesi da cui muove questo saggio è che *nei videoclip la sovrapposizione di suoni e immagini e le strategie di montaggio, modificando radicalmente il grado di realismo audiovisivo, si caricano di un effetto di senso che restituisce allo spettatore l'illusione di una percezione alterata dal consumo di sostanze stupefacenti*. In altri termini, spesso il videoclip mira a valorizzare il brano musicale riattualizzando l'isotopia della droga tramite l'esplicitazione dei suoi percorsi figurativi.

Quale pista seguire per provare a individuare in una prospettiva sociosemiotica dei tratti distintivi comuni a due universi figurativi (musica e droga) apparentemente tanto distanti? Proponiamo di partire dalle forme di manipolazione del colore. Uno spunto interessante ci viene fornito da David Batchelor, docente di Teoria della critica al Royal College of Art di Londra e autore di un saggio dal titolo provocatorio *Cromofobia. Storia della paura del colore*.

Esiste una relazione abbastanza interessante fra le droghe e il colore, e non è un'invenzione recente. Anch'essa, piuttosto, risale all'antichità, ad Aristotele, che chiamava il colore una droga – *pharmakón* – e, prima ancora, all'icono-

clasta Platone, per il quale un pittore era semplicemente colui che utilizzava “molti colori mescolati insieme”. A distanza di due millenni e mezzo, non sembra che le cose siano cambiate molto. Negli anni sessanta, per esempio, le droghe erano associate comunemente, e a volte comicamente, non già alla distorsione delle forme quanto all'intensificazione del colore. Si pensi a quei film – *Easy Rider* è l'esempio più ovvio – che cercavano di rappresentare gli effetti dell'assunzione di LSD. Si pensi agli psichedelici; si pensi alle copertine di album, poster, testi di canzoni; si pensi, per esempio, a *Her Satanic Majesty's Request* dei Rolling Stones e alla canzone *She Comes in colours* (recentemente ripresa per pubblicizzare i computer di tipo imac, colorati con colori vivaci (...)) (Batchelor 2001, p. 31).

Nella sua esplorazione dedicata alla cromofobia Batchelor, giustamente, non si fa sfuggire un testo di riferimento come *Le porte della percezione* di Aldous Huxley. In questo, infatti, lo scrittore inglese descrive dettagliatamente l'esperienza dell'assunzione di mescalina, e il primo e più vistoso cambiamento che egli registra è proprio nella sua esperienza del colore:

Mezz'ora dopo aver ingoiato la droga divenni consapevole di una lenta danza di luci dorate. Un po' più tardi vi furono sontuose superfici rosse che ondeggiarono e si distesero da nodi brillanti di energia vibranti di vita ricopiata, continuamente mutevole (Huxley 1954, p. 15).

Nella sua descrizione della progressiva trasformazione degli oggetti quotidiani, Huxley afferma: “oggi la percezione aveva inghiottito il concetto”; e ancora: “le impressioni visive sono grandemente intensificate e l'occhio recupera qualcosa della innocenza percettiva dell'infanzia, quando il sensibile non era immediatamente e automaticamente subordinato al concetto” (p. 19). Riconversione del figurativo nel plastico, rimodulazione dei contorni, sovrapposizione delle linee, la manipola-

zione esasperata della dimensione cromatica reintroduce violentemente nella dialettica tra soggetto e mondo il predominio del sensibile sull'intelligibile, riaffermando ancora una volta il primato di una predisposizione precognitiva nei processi della significazione.

Huxley alla prova del videoclip? Perché no. La sua descrizione di uno stato di percezione alterata sembra rendere conto delle strategie testuali praticate in queste forme brevi per orientare il consumo degli spettatori. Infatti è proprio la manipolazione del colore a offrire una delle chiavi di lettura dell'efficacia videomusicale. In un testo sincretico come il video, che nasce per valorizzare con le immagini una canzone, la manipolazione del colore costituisce uno strumento estremamente versatile per tradurre sul piano visivo le proprietà sensibili della musica come il ritmo e la melodia. Nei videoclip le proprietà del colore (tono, luminosità, grana, saturazione) divengono oggetto di una pratica della manipolazione visiva che si estende fino al recupero e alla ri-modulazione di tutto un repertorio di figure tradizionalmente associate agli stati alterati della percezione. È proprio in questo passaggio che emerge la presenza di un legame stretto tra i dispositivi audiovisivi che presiedono alla figurativizzazione dell'esperienza della droga e gli stili di consumo musicale del pubblico.

Spesso nella produzione videomusicale *la messa in scena di alcune forme appartenenti all'universo figurativo della droga è distratta dal suo scopo primario*, non è finalizzata banalmente a riprodurre in modo credibile, realistico, l'esperienza del consumo di sostanze stupefacenti, ma mira innanzitutto a suscitare nello spettatore l'effetto di senso di una fruizione immersiva della musica. In altri termini, gli effetti che intervengono a rimodellare il piano dell'espressione audiovisiva, rimettendo in forma un vasto repertorio di figure dell'allucinazione, mirano a indurre nello spettatore una predi-

sposizione a un consumo pre-cognitivo della musica, un'esperienza sensibile alterata, dunque pienamente coinvolgente.

*Perdere definizione.* È in questa formula che la sperimentazione sui regimi di visibilità del videoclip si salda all'esperienza della percezione alterata dall'uso di sostanze stupefacenti. L'efficacia della droga si rivela nella capacità di rimodulare, sino a stravolgere, l'esperienza del sensibile, forzando le categorie astratte con cui il soggetto attribuisce senso al mondo. Prospettive, distanza, colori: la droga "agisce" il soggetto, veicolando una nuova forma di intelligibilità che coinvolge la percezione del proprio corpo, sospende la coerenza dello spazio, lo svolgersi regolare del tempo.

Questi scenari della percezione alterata divengono oggetto a livello audiovisivo di una strategia di figurativizzazione che forza la leggibilità, la regolarità del piano dell'espressione, attraverso sovrapposizioni di effetti speciali. Sotto l'effetto di una manipolazione radicale che interviene a modificare drasticamente il grado di realismo delle immagini, la leggibilità del figurativo lascia progressivamente spazio alle qualità sensibili del plastico. *Linee deformi, colori alterati, spazi in movimento si saldano a sonorità distorte, melodie irregolari, scarti ritmici improvvisi, simulando una piena convergenza tra la presa sensibile della musica sul corpo e l'esperienza di una visione tattile indotta dalla droga.* L'intervento sui regimi di visibilità, la capacità di modulare i punti di contatto tra suoni e immagini alternando la piena coincidenza audiovisiva a una frattura marcata sono sganciati dalle logiche narrative. Cellule ritmiche e sonorità dilatate sono prese in carico e ulteriormente rilanciate dalla grafica e dagli effetti speciali che inscrivono all'interno del video il simulacro di un enunciataro dominato da un punto di vista irregolare, continuamente dislocato, e da un'attitudine a tradurre i ritmi audiovisivi in

movimenti corporei che potremmo definire “incontrollata”, imprevedibile.

Del resto, come afferma Abruzzese (1989, pp. 54-55), per rendere conto dell'*appeal* dei video musicali è utile indagare le procedure di simulazione della dimensione “tattile” del consumo.

Questo risultato, proprio coinvolgendo tutti i sensi in dinamiche metaconcettuali e inconse, può essere ottenuto soltanto attraverso la miscela esatta tra immagini, musica, rumori. E non soltanto: anche tra forme visive, contenuti evocativi, suggestioni mitologiche, archetipi collettivi, stereotipi di massa, trasgressioni e choc, corpi e ritmi, che, con ciascuno dei sensi linguisticamente impegnati, conservano e rilanciano precise ed identificabili marcature narrative, iconologiche, musicali.

Al fine di riattualizzare rapidamente sul piano visivo “l’onda d’urto estetica” – che in una situazione *live* è innescata dalla combinazione di musica, apparato scenografico, movimenti del performer, reazioni senso-motorie del pubblico – nella produzione videomusicale si sperimentano forme di alterazione della percezione sempre più esasperate. Come afferma Frith (1988, p. 253)

Per le stelle del rock l’interrogativo è come ricostruire sul piccolo schermo il senso di comunione che nelle esibizioni in diretta dipende dal rumore (...) il movimento diviene la metafora del suono – nell’eccesso visivo, nei tagli rapidi, nei frammentati corpi turbinanti, nella velocità senza scopo; siamo sopraffatti dalle immagini per compensare l’essenziale fiacchezza del suono televisivo.

L’esplicita assenza di realismo delle figure, la progressione apparentemente casuale degli effetti speciali, il ritmo irregolare nei cambi delle inquadrature traducono dunque sul piano visivo l’irregolarità e l’incontrollabilità delle reazioni passionali e corporee indotte dall’ascolto

della musica dal vivo. In una prospettiva semiotica la figurativizzazione dell'isotopia di una visione alterata rientra in una strategia testuale complessiva che, agendo sulle figure del ritmo, mira a suscitare l'interesse dello spettatore scavalcando il suo coinvolgimento cognitivo, stimolando piuttosto una reazione corporea istantanea, istintiva.

### 1. *L'alterazione in video. Logiche di conversione*

Per ricostruire le logiche che nei videoclip regolano il funzionamento e l'efficacia delle forme di traduzione della percezione alterata è necessario interrogarsi sullo statuto semiotico delle forme di manipolazione delle immagini (cfr. Peverini 2004b). Innanzitutto, proponiamo di ripartire dalla celebre distinzione elaborata da Christian Metz ne *La significazione nel cinema* (1972) tra trucchi impercettibili, visibili, invisibili. Dal lavoro di Metz emerge con chiarezza che la nozione di trucco esprime inevitabilmente una certa duplicità:

Vi è in esso qualcosa che è sempre nascosto (poiché è un trucco solo fin tanto che la percezione dello spettatore è presa di sorpresa) e contemporaneamente qualcosa che si palesa sempre, poiché ciò che importa è che questa sorpresa di senso sia attribuita ai poteri del cinema (Metz 1972, p. 279).

Tra i trucchi visibili ci sono senz'altro gli effetti ottici, che non mirano a restituire allo spettatore in modo "realistico" tutto ciò che rientra nella categoria del profilmico, a documentare in modo neutrale la presenza di figure poste davanti alla macchina da presa, ma si distaccano in modo più o meno esplicito dalla normale dimensione diegetica, inscrivendo all'interno del testo indicazioni di ordine metalinguistico. Tornando al no-

stro oggetto d'analisi, nell'ambito dei videoclip le transizioni marcate, le sovrapposizioni, le accelerazioni, i rallenti, la divisione dello schermo in riquadri, le negatizzazioni, le deformazioni, possono essere considerate a pieno titolo come interventi visivi appartenenti alla categoria degli effetti ottici. Per innescare l'effetto di senso di una visione alterata, distorta, il videoclip non si limita a recuperare dal cinema questo vasto repertorio di trucchi visibili ma lo mette in scena facendo ampio ricorso a processi sinestesici e a meccanismi di tipo semisimbolico. *L'allucinazione come effetto di senso non emerge semplicemente a partire da una coincidenza di battute musicali e tagli di montaggio, ma dall'attitudine a trasporre sul piano visivo il timbro e l'andamento tensivo della musica attraverso la manipolazione della grana delle immagini.* La distorsione delle forme, l'iperrealismo dei colori, gli angoli di ripresa impossibili e i movimenti di macchina irreali si accordano con la musica saldandosi senza soluzione di continuità alle figure dai contorni ben distinti, alle sequenze in bianco e nero, a una composizione dell'inquadratura canonica, "neutrale". Più di quanto non accada nel cinema, nel piccolo schermo e nel tempo contratto di una forma breve come il videoclip, suoni e immagini non corrono paralleli ma si sovrappongono. Logiche tensive distinte si ricompongono in combinazioni audiovisive in cui la musica si incarna in un regime della visione irregolare, e contemporaneamente il potere ipnotico delle figure dell'allucinazione investe l'ascolto delle sonorità, fino a ri-orientarlo, facendo riemergere le qualità sensibili della sostanza dell'espressione, la grana dei suoni.

Per effetto di questo processo di "contagio reciproco", la sensibilità dello spettatore è investita globalmente: inutile tentare di isolare la direzione e l'intensità dello sguardo dalla seduzione del suono che già investe l'orecchio. Forzati da strategie di montaggio che esaltano i

ritmi di superficie a scapito dello sviluppo armonico delle architetture narrative, i dispositivi canonici di traduzione tra linguaggi autonomi retrocedono. L'alternanza dei punti di sincronizzazione si impone allo sguardo-ascolto rivelando una logica della tensività che mira a colpire, a confondere, a sospendere il giudizio sugli effetti di realtà/finzione, sull'accordo tra il mondo possibile del testo e la coerenza rassicurante del mondo esterno, contribuendo a far emergere progressivamente un regime della percezione che potremmo definire *audiovisione alterata*. Spesso ogni tentativo da parte dello spettatore di ricondurre questa polifonia audiovisiva a meccanismi di tipo narrativo crea spaesamento, cade nel vuoto. Il testo istituisce questo orientamento a un'audiovisione alterata privando lo spettatore della possibilità di ricondurre il proprio sguardo al punto di vista di una figura delegata, di un osservatore interno.

Nei videoclip il montaggio, ritornando sugli stessi motivi, e giocando ogni volta su quattro o cinque temi visivi di base, (...) è, più che un modo per far avanzare l'azione, un modo per far girare le facce del prisma, e per creare così, tramite la rapida successione dei piani, una sensazione di polifonia visiva e persino di simultaneità (Chion 1990, p. 140).

L'unica forma di adesione possibile sembra essere di tipo estetico, passionale. Non resta che seguire il ritmo reale di un'allucinazione simulata. Se il videoclip trae spunto dal linguaggio cinematografico, per tradurre in sequenze il tema dell'alterazione della percezione, dal punto di vista dello svolgimento tensivo sviluppa dinamiche proprie.

Per quanto riguarda le strategie di montaggio, sul piano visivo l'isotopia della percezione alterata non manifesta una logica di sviluppo autonoma rispetto alla musica. Da un punto di vista ritmico tutti gli interventi che investono la dimensione visiva traggono la propria efficacia dalle

procedure di sincretismo che li legano alla componente musicale. Questo regime della visione si accende e si consuma con un punto di sincronizzazione, il suo destino ritmico è affidato alle linee evolutive di una battuta musicale.

Paradossalmente è proprio in questa solidarietà marcata in cui lo sguardo e l'ascolto si influenzano reciprocamente e contribuiscono a trasformarsi che la traduzione audiovisiva della percezione alterata rischia di perdere efficacia. Le risonanze audio-visive che scaturiscono da questa originale forma di sincretismo possono decretare una rapida usura della formula, innescare un effetto di senso inverso in cui l'esperienza unica di un'allucinazione simulata perde intensità, sfuma progressivamente in indifferenza seguendo il ritmo disteso di un manierismo riassumibile in uno slogan di successo *mtvlike*, stile mtv.

## 2. Nuove figure della percezione alterata

Accanto a un numero sempre maggiore di produzioni che si limitano a dare forma al connubio musica-droga, riattualizzando soluzioni narrative e stilistiche consolidate, è possibile individuare alcuni testi esemplari in cui la messa in scena delle forme di alterazione della percezione non è banalmente al servizio di un cliché collaudato che vede la star nei panni del *naughty boy*, vittima ammiccante e consapevole delle sostanze stupefacenti, ma di una sperimentazione originale sulle strategie di montaggio e sugli effetti di senso di cui si caricano le forme di manipolazione delle immagini.

Un regista che ha trasformato la ricerca sulle potenzialità del linguaggio audiovisivo e sul portato estetico degli effetti speciali in una vera e propria poetica della percezione alterata è Michel Gondry, il cui lavoro è stato recentemente celebrato con l'uscita di un DVD che raccoglie una produzione videomusicale realizzata nell'arco

di oltre quindici anni. In particolare, nel videoclip di *Like a Rolling Stone* il trattamento delle immagini, secondo diversi gradi di deformazione, ha contribuito a ridefinire in modo radicale le forme di traduzione audiovisiva degli stati allucinatori indotti dal consumo di droghe. Nel video, un complesso lavoro di post-produzione ha permesso di modificare, plasmare, rimodulare il materiale visivo, investendo spazi e corpi di un'opacità diffusa la cui unica presa per lo spettatore è vincolata al punto di vista continuamente dislocato, sfocato della protagonista, una giovane donna tossicomane, e allo sguardo apparentemente onnisciente di un osservatore implicito che in realtà si situa al margine della diegesi.

La figura del *morphing* gioca un ruolo strategico nella costruzione di un percorso della visione alterato, introducendo uno scarto violento nella dialettica tra vedere e sapere; costringe lo spettatore a sospendere il giudizio sulla soglia che separa realtà e finzione.

Stavo cercando di sperimentare un modo nuovo di usare l'effetto *morphing*. Avevo due idee. La prima era di scattare dei fermi immagine che formassero una serie di quattro frame in un secondo e poi usare il *morphing* tra di loro in modo che il personaggio ne uscisse modificato ma non lo sfondo. Si sarebbe deformato come se stessero tirando la sua pelle. Il secondo effetto nasceva dall'idea di stoppare il tempo usando due camere che scattassero dei fermi immagine da posizioni differenti, ma contemporaneamente, e usare il *morphing* tra di loro<sup>1</sup>.

In *Like a Rolling Stone* la deformazione del visibile è strumento di una strategia testuale complessa che orchestra abilmente gli effetti di senso innescati dalle due forme di *morphing* con un'articolazione narrativa non lineare. La progressione del percorso figurativo dell'allucinazione si sovrappone alle isotopie tematiche e alla scansione dei programmi narrativi, dando forma in mo-

do frammentato alla parabola discendente di una donna benestante e anticonformista innescata dal consumo di sostanze stupefacenti e di alcolici.

Nel video il primo tipo di *morphing* è impiegato senza distinzione per restituire il punto di vista della donna nei confronti del mondo esterno, ma anche per simulare il suo sguardo interiore, un labirintico viaggio nella memoria filtrato dalla droga, in cui i ricordi e le allucinazioni si confondono fino a rendere indistinguibile la soglia tra realtà e finzione.



The Rolling Stones, *Like a Rolling Stone*. Regia: Michel Gondry.

Allo scopo di accrescere l'effetto di senso di una sensibilità corporea irregolare, di uno sguardo in balia degli effetti delle sostanze stupefacenti, l'operazione di contrazione/dilatazione del *morphing* si combina con lo sfocato. Per effetto di questa sovrapposizione, la bassa definizione delle immagini, la dispersione dei contorni, i movimenti di macchina scomposti, le transizioni morbide, "liquide" tra i fotogrammi si armonizzano, entrano in risonanza, fanno sistema, traducendo sul piano visivo una *blurred vision*<sup>2</sup>, una forma di presa sul mondo definitivamente fuori controllo.



The Rolling Stones, *Like a Rolling Stone*. Regia: Michel Gondry.

Questa configurazione di effetti ottici entra in una precisa rete di corrispondenza con le sequenze in cui viene utilizzata la seconda serie di effetti speciali sperimentati da Gondry. La tecnica nota come *bullet time* permette di dinamizzare una singola inquadratura, simulando tramite il *morphing* tra i diversi fotogrammi, un movimento circolare completo intorno a una figura. In *Like a Rolling Stone* questo spostamento della macchina da presa, combinato con un'alta definizione delle immagini, si alterna alle soggettive reali e mentali della protagonista innescando una relazione di tipo semisimbolico che si carica di una forte valenza veridittiva. Da cui lo schema:

Figure distorte		Forme regolari
Sfocato	<i>vs</i>	Immagini nitide
Bassa definizione		Alta definizione
Movimenti m.d.p. irregolari		Movimenti m.d.p. regolari

---

*Allucinazione*

*Realtà*

Questi interventi che investono il piano dell'espressione del testo innescano un contrasto plastico e figura-

tivo che si rivela molto efficace nel restituire la difficoltà di essere presenti a se stessi, padroni del proprio corpo. La sanzione finale non è esplicitata, il lieto fine è cancellato. L'incapacità di tenere la posizione, la difficoltà a orientarsi nello spazio interpellano lo spettatore fino all'ultimo fotogramma, lasciando emergere accanto alla sospensione del percorso narrativo della droga le tracce di un'altra inevitabile odissea, l'alienazione, il rifiuto sociale del contatto.



The Rolling Stones, *Like a Rolling Stones*. Regia: Michel Gondry.

### 3. *Labirinti*

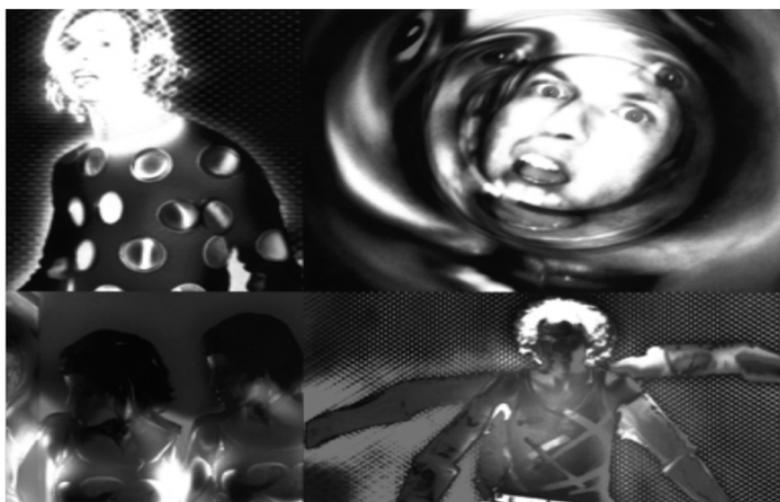
Basta uno sguardo, anche distratto, a un frammento della programmazione attuale delle televisioni musicali per rilevare i segnali di una prima evidenza: l'esigenza di raddoppiare sul piano visivo l'appel di un brano musicale contribuisce a rinnovare costantemente il repertorio delle forme di alterazione delle immagini. Elaborare una tipologia in grado di ricondurre gli interventi di deformazione ottica agli stati alterati della percezione derivanti dall'assunzione di droghe differenti è un'operazione destinata a infrangersi sotto la spinta di continue e imprevedibili trasformazioni innescate innanzitutto dall'evoluzione dell'industria degli effetti speciali. È innegabile tuttavia che i generi musicali di riferimento, le sonorità, l'immagine pubblica di un performer o di una band contribuiscano a condizionare la scelta dello stile di regia e, di conseguenza, il ricorso a forme di manipolazione delle immagini in grado di evocare le sensazioni indotte dal consumo di droghe.

*Acido.* Il termine cela una piccola forma di mitologia contemporanea in cui le dimensioni distinte della droga, della musica e del video si sovrappongono, si rafforzano appropriandosi reciprocamente di percorsi narrativi e strategie della figurativizzazione la cui efficacia si fonda sulla capacità di prendere in carico e rimodulare i movimenti corporei e le passioni del soggetto. Nell'immaginario collettivo l'acido gioca un ruolo essenziale nell'operazione necessaria a far collimare i due universi figurativi della musica e della droga, innescando una forma di traduzione talmente efficace da neutralizzare almeno in apparenza le distinzioni tra sistemi di significazioni regolati da logiche differenti. Suoni acidi/Colori acidi. Ovviamente?

Un videoclip in cui il trattamento delle immagini recupera e rimette in forma l'immaginario collettivo legato alla

percezione alterata dal consumo di sostanze lisergiche per valorizzare l'album musicale è *Mixed Bizness*, realizzato nel 2000 da Stephane Sednaoui per Beck. Allo scopo di trasportare sul piano visivo l'andamento sincopato del singolo, un brano electro-funky in cui prevalgono ritmi irregolari e scarti melodici, nel video vengono convocate diverse figure della distorsione. *Morphing*, ripartizione dello schermo in riquadri, sovrapposizione delle figure, solarizzazioni si susseguono, infrangendo la dimensione del verosimile audiovisivo fanno irrompere un regime della visione irregolare che permette allo spettatore di accedere a una delle infinite declinazioni dell'irreale. La metafora del trip, di un viaggio in cui la droga allucinogena stravolge la percezione del soggetto, contribuendo a ridefinirne l'identità, è esplicita. La saturazione dei colori è oltre il limite, rosso-verde-giallo si fanno fluorescenti, staccandosi dalle figure, dai corpi, dagli spazi invadono tutto lo spazio dell'inquadratura, cancellano il nero neutrale del fondo.

*Calarsi un acido*: la metafora si incarna in una sequenza di *zoom in* e *zoom out* che hanno origine e conclusione



Beck, *Mixed Bizness*. Regia: Stephane Sednaoui.

dal corpo della star musicale e che fanno emergere nel testo l'isotopia spaziale della caduta e della riemersione. La figurativizzazione di una percezione alterata, ritmi e forme di una visione mediata dalle droghe sintetiche, sono innescati da una figura ambigua, un buco-specchio che in un processo di replica apparentemente senza fine ricopre il vestito e il corpo del musicista.

Queste fessure interrogano lo spettatore; oggetti impossibili, agiscono alternativamente come filtro interdimensionale o come superficie riflettente in grado di esasperare il gioco delle deformazioni. Nel primo caso la figura-buco agisce esplicitamente come un dispositivo della veridizione, come soglia tra due mondi completamente sganciati e resi attraverso uno stile di regia che esaspera il gioco dei contrasti plastici. Prima dell'ingresso nel foro. Beck è protagonista di una performance psichedelica sofisticata, priva di scenografie, in cui dominano sfondi elettronici, e i continui cambi di inquadratura esaltano i movimenti sensuali delle ballerine e i dettagli dei loro corpi che si deformano al ritmo della musica. Dopo l'ingresso nel corpo del performer, la macchina da presa rivela paradossalmente un mondo rovesciato, in bianco e nero, in cui le figure sono perfettamente distinguibili, e i paesaggi acidi dell'elettronica lasciano spazio alle dune di sabbia. Nel secondo caso la figura si rivela uno specchio deformante, dispositivo di enunciazione enunciata che rilancia e moltiplica all'infinito i diversi regimi di visibilità e di conseguenza gli effetti di veridizione di cui si caricano all'interno del testo (realtà/illusione; autenticità/finzione). *Il performer, preso nel gioco dei riflessi, perde la faccia davanti allo specchio*, innescando una singolare mise en abîme in cui il *morphing* rende indistinguibile sfondo e primo piano, discesa e risalita.

L'originalità di questa messa in scena della psichedelia, tuttavia, non si riduce al ritmo sfrenato con cui si susseguono gli effetti speciali né al gioco dei rimandi in-

tertestuali. L'alternanza di simulazioni e rivelazioni, le figure di una percezione acida, filtrata dagli allucinogeni, rientrano in una strategia globale di legittimazione dell'identità della star che si riappropria dell'universo figurativo legato alla disco music per valorizzare le sonorità del brano musicale. Il buco-specchio si rivela un efficace connettore isotopico, in grado di agire come dispositivo di occultamento/rivelazione dei dispositivi finzionali, ma anche di aprire al recupero di figure come la strobo, che nell'immaginario collettivo condensano l'esperienza della fruizione della musica in discoteca restituendo sul piano visivo, attraverso le infinite sequenze di figure astratte, lo sbilanciarsi sfrenato dei corpi nei club.

Un (semplice) gioco di luci, forme e colori?



Chemical Brothers, *Let Forever Be*. Regia: Michel Gondry.

Dopo aver raggiunto un livello massimo di sofisticazione nelle forme di trattamento degli effetti ottici, la traduzione visiva del trip celebra le sue stesse origini, riporta alla luce l'antico dispositivo che da sempre per-

mette all'uomo di perdersi felicemente in un viaggio-labirinto, innescando una frattura temporanea nella regolarità del mondo e del suo sguardo. Il caleidoscopio.

<sup>1</sup> Dichiarazione rilasciata da Michel Gondry e pubblicata in *I've been twelve forever*, book allegato al Dvd *The Work of Director Michel Gondry*, Palm Pictures, 2003.

<sup>2</sup> Sullo statuto semiotico delle immagini sfocate cfr. Dusi 1999.