

Per concludere

Al termine di questa riflessione sulle strategie testuali del videoclip può essere utile recuperare la dimensione diacronica del fenomeno, sintetizzare l'evoluzione di queste forme brevi individuando alcune fasi di un percorso di sperimentazione che ha impiegato le figure dell'enunciazione audiovisiva come dispositivi essenziali di valorizzazione della star.

Lo schema proposto non ha la pretesa di ricostruire fedelmente la storia del videoclip, ma mira unicamente a indicare le linee evolutive di una tendenza all'utilizzo di forme dell'enunciazione sempre più complesse e raffinate, a prescindere dalle distinzioni dei generi musicali e dai tentativi di classificazione della forma-videoclip.

Sebbene la dimensione metatestuale sia riscontrabile in alcuni videoclip realizzati fin dalle origini di questa forma breve (un testo esemplare in questo senso è *Space Oddity* del 1972, in cui David Bowie nei panni del suo alter ego Ziggy Stardust si esibisce all'interno di uno studio di registrazione), l'utilizzo consapevole delle figure dell'enunciazione si è imposto con regolarità solo progressivamente, al punto da raggiungere lo stadio attuale in cui alla standardizzazione e all'usura di formule sperimentate nel corso degli anni si alternano soluzioni espressive originali.

1.	2.	3.	4.
Messa in scena del corpo	Manipolazione del corpo	Messa in scena della manipolazione del corpo	Messa in scena dei simulacri del corpo

1. *La messa in scena del corpo*

Nella prima fase le forme del videoclip sono fortemente condizionate dall'esigenza di garantire al performer un'immagine da esibire nei confronti del pubblico. La figura della star è oggetto di una messa in scena che sfrutta in modo limitato le potenzialità del linguaggio audiovisivo; il corpo viene esibito spesso con l'unica intenzione di assicurare al performer una riconoscibilità.

All'interno dei testi la dimensione riflessiva è dunque assolutamente relativa, limitata a forme canoniche di enunciazione enunciata, formule elementari come gli sguardi in camera o il *lip synch*.

L'imperativo è legittimare il performer associando la sua immagine all'esecuzione del brano musicale. Allo scopo di restituire una spettacolarità alle performance riprodotte nel piccolo schermo si afferma rapidamente la tendenza a combinare l'insistenza dei piani di ripresa sul corpo della star con il ricorso a scenari esotici o location stravaganti. Nel video di *Like a Virgin* (1984) il look trasgressivo di Madonna viene associato alla città di Venezia, mentre in *Save a prayer* (1982) i panorami dell'isola di Goa fanno da sfondo alla performance delle nuove star in ascesa del pop inglese, i Duran Duran.

2. *La manipolazione del corpo*

Nella seconda fase il videoclip acquisisce progressivamente una legittimità nell'ambito della produzione audiovisiva. L'uso sempre più consapevole del linguaggio, la capacità di dare forma in modo efficace al ritmo e alla melodia del brano musicale, le abitudini di consumo di un pubblico abituato ai palinsesti delle emittenti televisive musicali si riflettono nell'impiego di forme originali di metatestualità.

La manipolazione del corpo si afferma come una delle figure di enunciazione enunciata che assicurano al video-

clip la capacità di darsi a vedere nei confronti del proprio pubblico come testo promozionale. Gli effetti speciali impiegati per modificare la figura del corpo svelano in modo più o meno esplicito le fasi di un processo di risemantizzazione che mira a trasformare il musicista in un'icona.

Il morphing è una figura esemplare di questo genere di deformazione perché non si limita a riconfigurare in modo puntuale il corpo della star, sovrapponendo al volto del performer dei tratti che rinviano a una soggettività estranea, ma mostra il dispiegarsi del percorso di risemantizzazione, la sua dimensione propriamente durativa, in altri termini l'evoluzione in corso di un'identità flessibile, modulabile.

Il celebre videoclip di *Black or white* (1991) si conclude con un lungo piano sequenza in cui Michael Jackson si "appropria" del morphing, trasformandosi di volta in volta in uomini e donne appartenenti a razze diverse e rinviando in modo esplicito alle polemiche sulla sua appartenenza etnica.

Recentemente anche un intero video di Björk, *Hunter* (1998), è stato realizzato con la tecnica del morphing. Nel videoclip il tema del conflitto insanabile tra natura e cultura, autenticità e finzione viene figurativizzato sotto forma di un processo di deformazione che agisce sul corpo e sull'identità della cantante islandese, trasformando progressivamente Björk in una figura ibrida, un orso metallico dichiaratamente artificiale, autenticamente falso.

3. *La messa in scena della manipolazione del corpo*

Con la terza fase la dimensione propriamente metalinguistica si carica esplicitamente di una funzione veridittiva.

La star si pone nei confronti del proprio pubblico non più semplicemente come una figura autentica, ma come il prodotto di un processo di falsificazione tanto più credibile quanto più esplicito. Alla messa in scena della manipolazione del corpo si accompagna una ricerca esasperata degli effetti di realtà e di finzione.

La performance musicale è inquadrata all'interno di un dispositivo finzionale che sfrutta l'alternanza di *débrayage* ed *embrayage* per richiamare costantemente l'attenzione dello spettatore sulle due dimensioni dell'essere e dell'apparire.

Questa strategia testuale è rappresentata in modo esemplare in *Windowlicker* (1999) un videoclip di grande successo realizzato da Chris Cunningham per Aphex Twin.

Ancora una volta il video mette in scena il tema ricorrente della perdita dell'identità facendo ricorso a una strategia dell'enunciazione che consiste nel deformare in modo plateale il volto del performer per innestarlo direttamente sul corpo di soggetti differenti, donne, uomini, bambini. Questo *débrayage* enunciazionale apparentemente senza fine si riverbera sull'asse comunicativo video/spettatore figurativizzando in modo ironico la relazione asimmetrica che lega la star ai suoi fan, attante collettivo e vittima consapevole di una passione contagiosa.

4. *La messa in scena dei simulacri del corpo*

Il processo di simulazione crescente innescato all'interno del testo dalla moltiplicazione delle figure-rinvio del performer raggiunge un livello di saturazione: il corpo della star viene cancellato e sostituito parzialmente o totalmente da uno o più simulacri, proiezioni di una fisicità tanto più valorizzata quanto più virtuale, inaccessibile.

La quarta fase arresta e al tempo stesso riapre potenzialmente la progressione dei simulacri dell'enunciazione, contribuendo a produrre configurazioni metatestuali sempre più complesse in cui il gioco della veridizione si estende anche alla dimensione live della performance.

È quanto avviene durante il tour dei concerti programmato per l'uscita pubblica dei Gorillaz. L'ambiguità che coinvolge l'intero apparato enunciativo si *riflette* direttamente nello spazio del palcoscenico e nelle sue articolazioni interne, riproducendo la strategia testuale del videoclip.

Lo spazio in primo piano, tradizionalmente occupato dai musicisti e dagli strumenti, ospita una serie di schermi all'interno dei quali scorrono immagini di *vj set* e frammenti di videoclip che vedono come protagonisti gli alter ego della band, mentre i veri componenti del gruppo, pur al centro della scena, sono nascosti alla vista del pubblico da un velo che restituisce unicamente le loro ombre.

In questo rovesciamento paradossale in cui la musica viene eseguita in uno spazio inaccessibile, e il backstage riprodotto dal vivo su un palco, la forma videoclip raggiunge uno snodo fondamentale: riappropriandosi del dispositivo scenico del concerto continua a reclamare il nostro sguardo, rincorrendo davanti ai nostri occhi un *embrayage* dagli esiti imprevedibili.