



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica
e
Dipartimento di studi linguistici e letterari

Corso di Laurea Magistrale in Scienze dello spettacolo e produzione
multimediale

Allucinazioni audiovisive Ritmo e sinestesia nel montaggio del video musicale

Relatore: Prof. Denis Brotto

Laureando: Nicola Finotti
Matricola: 2029460

Anno Accademico
2022/2023

Indice

| | |
|--|-----|
| Introduzione | 5 |
| Capitolo I - Il montaggio del video musicale: tecniche e sperimentazioni | 9 |
| 1.1. Esperienze audiovisive: dalla musica visiva a YouTube | 11 |
| 1.1.1. Le prime sperimentazioni nel rapporto video e musica | 17 |
| 1.1.2. L'età d'oro del videoclip: Editing MTV Style | 25 |
| 1.1.3. Il video musicale online: forme e piattaforme | 27 |
| 1.2. Music Video: Work in Progress | 31 |
| 1.2.1 Visualizzare la musica | 43 |
| 1.3. Il montaggio: la sincronizzazione di suono e immagine | 49 |
| 1.3.1 Il ritmo del video musicale | 59 |
| Capitolo II - L'immagine musicalizzata e sensoriale | 65 |
| 2.1. Fenomenologia del video | 67 |
| 2.1.1. Il video musicale attraverso il corpo | 75 |
| 2.2. I sensi alterati nell'audiovisivo | 83 |
| 2.2.1 La voluttà del video musicale | 89 |
| Capitolo III - Rap e Allucinazioni | 95 |
| 3.1 A\$AP Rocky e Dexter Navy | 97 |
| 3.1.1 LSD | 99 |
| 3.1.2 Kids Turned Out Fine | 107 |
| 3.2 Travis Scott e BRTHR..... | 113 |
| 3.2.1 Butterfly Effect | 115 |
| 3.2.2 goosebumps..... | 119 |
| Conclusioni | 123 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| Bibliografia e Sitografia | 125 |
| Videografia e Filmografia | 129 |

Introduzione

Questa tesi ha come nucleo di interesse il video musicale, una forma di comunicazione breve, che nasce principalmente per promuovere la musica, ma che a distanza di molti anni dalla nascita, attraverso la sperimentazione, ha prodotto una propria estetica. Il termine «videoclip», che cercherò di utilizzare il meno possibile, è tutto italiano; nei paesi asiatici viene indicato come *promotional video*; nei paesi anglofoni viene definito più semplicemente e più correttamente, *music video*. Considerato tra i testi postmoderni per eccellenza, si è ritagliato uno spazio nella cultura di massa, dove certamente ha espresso lo *Zeitgeist* dei decenni che ha attraversato, per arrivare ad oggi dove è migrato sul web e sui social media, ambiente in cui pare trovarsi a proprio agio, visto il formato breve e adeguato alla fruizione online. Dagli anni 80, periodo nel quale nasce la prima emittente televisiva interamente dedicata alla videomusica, MTV, molti sono gli autori che si sono cimentati in prodotti di questo tipo, registi che si sono confrontati con il mercato ma anche con i nuovi strumenti offerti dal digitale, punto sul quale vuole soffermarsi questa tesi. Il video musicale nel panorama massmediale contemporaneo si offre ancora come campo di sperimentazione linguistica ed espressiva, pur conservando finalità commerciali, combinando la musica, il cinema, l'arte e l'industria audiovisiva come nessun'altro mezzo di comunicazione.

Cruciale, nell'analizzare questo formato, è la tecnica di montaggio utilizzata. Il montaggio o *editing video*, affronta varie questioni: in primo luogo, la scansione ritmica; in secondo luogo, il legame che intercorre tra immagine e suono; infine, la musicalizzazione del video, quindi la sinestesia e cinestesia audiovisiva, temi ben esplicitati in *L'Audiovisione* (1990) di Michel Chion il quale sarà tra i testi teorici di base per questo scritto. Il video musicale è un prodotto che spesso ci ritroviamo a banalizzare o sottovalutare, soprattutto per la sua tendenza commerciale, tuttavia, nasconde molteplici sfumature che vorrei analizzare e numerosi interrogativi che vorrei risolvere.

Qual è la caratteristica specifica del video musicale? L'aspetto circolare del video, la reiterazione di un'inquadratura o di una sequenza, vengono legate dal montaggio che offre un certo livello di musicalità e produce un'armonia tra il suono e l'immagine. Come in un film sperimentale o in alcune opere video-artistiche, in assenza di una trama e di una narrazione, si può organizzare la partitura visiva su valori basilari come il ritmo. La scansione ripetuta,

infatti, può inscrivere il video in una dimensione musicale. Viene fornita la possibilità, tramite il montaggio, di rendere un video quindi *musicalizzato*¹. Ed è proprio nel processo di visualizzazione della musica che la visione diviene musicalizzata. Una nuova poetica che attraversa il flusso temporale, dove un montaggio per corrispondenze offre, con gli stacchi e i tagli, un ritmo visivo, e, secondariamente, le rime, grazie agli elementi comuni tra le inquadrature: da ciò deriva la continua analogia con il linguaggio musicale, che reputiamo fondamentale ai fini di quanto si andrà ad esplicitare.

Come porre in relazione il tempo del suono al tempo delle immagini? La risposta parte dal concetto di «sincretismo», e comprende sia considerazioni sull'immagine-movimento sia sul montaggio. Un altro assunto principe nella produzione di video musicali nonché una delle principali differenze con il cinema è che le immagini sono create successivamente la musica. Sempre Michel Chion, sostiene che la musica e più in generale il suono al cinema, può essere trattato come un *valore aggiunto* all'immagine. Il suono è di grande interesse perché ci aiuta a comprendere quello che vediamo (e anche quello che non vediamo), a volte guidando il nostro sguardo verso alcuni punti dello schermo piuttosto che altri. Nel video musicale invece avviene il contrario, ovvero il video diventa il *valore aggiunto* alla musica, assumendo la capacità di descrivere visivamente la musica attraverso le immagini.

Perché la forma videoclip è adatta alle soluzioni medialità contemporanee? La sua brevità rispetto al film è adeguata ai nuovi canali di trasmissione e comunicazione, e le stesse soluzioni estetiche e formali incarnano il carattere postmoderno, vista l'abbondanza di stimoli sinestetici che trovano, nella tipologia di montaggio del video musicale, uno strumento adeguato di espressione. L'immaginario videomusicale, fin dai tempi di MTV, ha modificato i termini e le metodologie percettive degli spettatori, estremizzando la logica della frammentarietà. Fino a dar vita ad una nuova riconosciuta tipologia di montaggio *MTV Style*, che oltre ad aver colonizzato la produzione dei video musicali, è arrivata ad alterare anche alcuni stilemi consolidati del cinema. La rapidità nei tagli di montaggio, un larghissimo uso di *dolly*, effetti visivi, e manipolazione dei colori, sono tutti prototipi di questo stile alla MTV, che oggi però è trasmesso soprattutto da piattaforme come YouTube. Per le analisi squisitamente tecniche, come le pratiche di montaggio e ripresa, questo elaborato farà per lo

¹ Termine tradotto dall'inglese *musicalization*, tratto dal libro di M. Korsgaard, *Music Video After MTV*, 2017, che a sua volta lo prende in prestito da J. Berland, *Sound, Image and Social Space*, 1993, «In the process of visualizing music, vision is also “musicalized” and effect is that somehow the image “appears to be singing.” ».

più riferimento alle parole illuminanti di Carol Vernallis, ricercatrice dell'università di Berkeley e specializzata proprio in video musicali.

Possiamo, attraverso il video musicale, vedere i suoni e sentire le immagini? In questo versante, sarà utilizzato il concetto di sinestesia, raro processo percettivo che consiste nell'interazione e sovrapposizione spontanea e incontrollata di più sensi. Una certa tipologia di percezione influenza e trasforma l'altra, come analogamente, un medium influenza l'altro nei processi di rimediazione, ulteriore logica che anima il video musicale.

Un ulteriore testo fondamentale per queste analisi sarà *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* di Vivian Sobchack, che chiarifica quanto e perché sia così stretto il legame tra le percezioni sensoriali e la costruzione dell'opera audiovisiva quindi la rispettiva assunzione da parte dello spettatore. All'interno di ognuno di noi infatti si nasconde un "sensorium" incarnato, che ci permette di assumere gli stimoli esterni attraverso un senso ma coinvolgendo involontariamente anche gli altri sensi. Per questo motivo guardando un'opera audiovisiva, possiamo attivare anche altri percettori di senso come l'olfatto, il tatto o il gusto.

Nell'instaurare un'indagine riguardante la sinestesia, ci soffermeremo sull'idea di allucinazione legata al cinema, soprattutto in direzione di una percezione alterata, raggiungibile ad esempio, tramite l'utilizzo di droghe. Il videoclip è l'ambiente comunicativo ideale per ricostruire i processi di rappresentazione degli stati alterati della percezione. La combinazione di suono-immagine e le relative strategie di montaggio, possono modificare radicalmente il livello di realismo audiovisivo, restituendo allo spettatore effetti percettivi singolari, che simulano un'alterazione di sensi stimolata dal consumo di sostanze stupefacenti. Linee deformate, colori mutati, spazi in movimento si sposano a sonorità distorte, melodie irregolari, sbalzi ritmici imprevedibili, simulando la convergenza tra la presa sensibile della musica e l'esperienza di una visione alterata indotta da sostanze stupefacenti. Per quanto riguarda questo aspetto il testo di riferimento sarà *Sensi Alterati*, curato da Gianfranco Marrone nel 2005.

Nella parte conclusiva di questo elaborato, si cercheranno di analizzare alcune opere audiovisive o video musicali contenenti le caratteristiche esplicitate nei capitoli precedenti, con una particolare attenzione alla musica più contemporanea come il rap. L'analisi probabilmente partirà da un artista che, attraverso la sua opera, ha saputo mettere insieme con originalità gli assunti emersi nella tesi. Si tratta di Rakim Athelaston Mayers, in arte A\$AP

Rocky, rapper newyorkese che con i suoi video, soprattutto quelli in collaborazione con il videomaker Dexter Navy, è riuscito a costruirsi un'immagine che va oltre quella di *rapper*. Rocky ed il suo collettivo *Asap Mob*, ha saputo prendere il meglio dal passato, mischiarlo con le nuove tendenze e trasformarlo in qualcosa di innovativo ed inedito, creando una nuova estetica hip-hop e cambiando il mondo della moda e dei video musicali. A livello musicale e simbolico, la cifra stilistica è quella del rap, e si può notare molto bene nei video, vista la presenza di molti cliché; ma, la virtù di un artista come Asap Rocky, sta proprio nel prendere gli assunti classici del rap, e riuscire a rinnovarli e ottimizzarli, senza snaturarsi o inciampare nel pop mainstream. Attraverso l'analisi del montaggio dal punto di vista tecnico e dal punto di vista semiotico dei singoli video, si potrà entrare ulteriormente nel vivo dell'argomentazione. Molti dei video che analizzeremo, sono estratti dal suo ultimo album uscito nel 2018, *TESTING*, che possiamo considerare un *concept album* ovvero quando l'insieme dei brani è legato da un filo conduttore, da un concetto comune. Infatti, oltre che nei testi delle canzoni, anche nei video c'è un certo rapporto concettuale ed alcuni elementi ricorrenti, su tutti il tema del *crash test*. Rocky nei suoi video gioca con i rapporti di sinestesia tra video e musica, e in alcuni di questi si rilevano sintomi allucinogeni con riferimenti più o meno espliciti alle sostanze.

Un altro artista, che contempla un'espressione audiovisiva psichedelica è Travis Scott, sicuramente debitore della visione *A\$AP*. Il duo creativo dietro la figura di Scott è BRTHR, ovvero Alex Lee da Tokyo e Kyle Wightman da New York, che anche grazie alle proprie provenienze geografiche, in qualche modo collegano e mischiano gli immaginari delle due metropoli. Combinano la vibrante cultura pop ad uno stile lisergico attraverso l'utilizzo di effetti visivi, grafica 3D, e una tecnica di montaggio pregevole. Travis Scott è anche il regista di alcuni suoi video musicali, e collabora sempre con i registi per avere una visione totale del prodotto finito. Negli anni Settanta avevamo il rock psichedelico, oggi l'attenzione si è sicuramente spostata sulla musica hip-hop, cercheremo quindi di indagare queste nuove dinamiche, ricercando riferimenti e spunti anche dal vibrante periodo della *Beat generation* e dei lisergici anni '60.

Capitolo I

- Il montaggio del video musicale: tecniche e sperimentazioni

Questo capitolo si occuperà in primis di introdurre il concetto di video musicale, disegnando a matita quello che è il panorama dei video e riservando una particolare attenzione al montaggio attraverso fondamenti di stampo teorico e tecnico. Sarà diviso in tre parti: nella prima parte a sua volta divisa in tre, verranno gettate le basi per dare una collocazione storica e sociologica dell'universo video musicale. Nella seconda attraverso modelli di video musicali, analizzeremo le questioni tecniche e semiotiche di questo canale comunicativo. Nella terza parte saremo accompagnati dalle nozioni riguardanti il suono e l'immagine, che se collegate sapientemente possono regalarci sorprese ed emozioni.

Partiremo dalle radici del periodo delle avanguardie storiche e chiameremo in causa grandi compositori quali Wagner e Skrjabin e grandi artisti come Kandinskij, così facendo getteremo le basi per una storiografia audiovisiva. Passeremo poi per l'età d'oro del videoclip di MTV, analizzando alcuni autori che hanno miscelato la videoarte con il video musicale ed hanno creato le linee guida per la realizzazione dei video musicali che noi tutti oggi conosciamo ed apprezziamo. Infine arriveremo ad approfondire lo stato dell'arte odierno, a proposito di come sia cambiato l'ecosistema videomusicale e le abitudini di fruizione a causa del web e delle piattaforme come YouTube e i social network. Nel sotto-capitolo seguente si andranno ad analizzare le principali teorie e tecniche del montaggio, ci verranno in aiuto gli studi di Carol Vernallis, che molto lucidamente ha raccontato il dietro le quinte dei video musicali. Nel suo lavoro *Experiencing Music Video* infatti delinea quali sono nella pratica, le metodologie e gli strumenti utili a rendere il video musicale il perfetto veicolo di trasmissione della musica attraverso le immagini. Tutto per costruire infine, il grande ponte che collega il paese dell'immagine in movimento a quello della musica. Il tema cardine del capitolo sarà il montaggio, operazione che consente di unire il suono e l'immagine per creare qualcosa di più grande dei singoli termini, qualcosa di straordinario, dal cinema al video musicale: sogni sullo schermo. Se parliamo di montaggio non possiamo non far riferimento a colui che ha spianato la strada a tutti i

successori autori, al profeta del montaggio: Sergej Ėjzenštejn. Il grande teorico che ci aiuterà a scavare ancora più a fondo, per quanto riguarda il sonoro, sarà Michel Chion che soprattutto con il testo *L'audiovisone* sarà fondamentale per comprendere il legame a filo doppio esistente tra immagine e suono, partendo da uno sguardo cinematografico. Tale questione sarà approfondita nel terzo nonché ultimo sotto-capitolo, il quale porterà alla luce, gli elementi fondanti del legame indissolubile tra video e musica. Tutte le corrispondenze, le similitudini e correlazioni che uniscono due tra le più importanti sfere del panorama artistico.

1.1. Esperienze audiovisive: dalla musica visiva a YouTube

Ad ognuno di noi, è capitato di vedere un video musicale. In onda in qualche emittente televisiva specializzata, a casa, in un bar o nella sala d'attesa di un dentista. Molte di queste volte però, gli è stato dedicato solo uno sguardo sfuggente, magari ascoltando solo la canzone, senza preoccuparsi di cosa volesse veramente trasmettere con le proprie immagini. Da molti è considerato limitatamente un prodotto commerciale, ma in queste immagini, queste inquadrature, questi movimenti che si fondono con la musica, si nascondono spesso, metodi, regole e strategie che vanno aldilà del mero oggetto da vetrina. Questo elaborato si pone come obiettivo, tra gli altri, di scavare più a fondo rispetto a questa grande mancanza che spesso può affliggere un pubblico distratto.

Il termine videoclip, che cercherò di utilizzare il meno possibile, è tutto italiano: dal vocabolario online Treccani «s. ing. [comp. di video- “video” e clip “ritaglio”], usato in ital. come s. m. (e di solito pronunciato videoklip). – Breve registrazione audiovisiva realizzata, spec. ai fini della programmazione televisiva, per accompagnare e pubblicizzare un brano di musica leggera. Molto diffuse in Italia anche le forme abbreviate video e clip (quest'ultima come masch. o, meno com., femm.²». Nei paesi asiatici viene sovente indicato come *promotional video* o in acronimo *P.V.*, nei paesi anglofoni invece, viene definito più semplicemente e più correttamente *music video*. Come si evince anche dalla definizione della Treccani, anche se per certi versi un po' datata, il videoclip è considerato soprattutto un prodotto televisivo e a fini pubblicitari. La prima critica è che oramai, il video musicale si è quasi del tutto sganciato dalle logiche di flusso delle emittenti televisive, insediandosi opportunamente su piattaforme online come YouTube. Certamente continua a conservare finalità commerciali, ma si offre ancora come campo di sperimentazione linguistica ed espressiva, riuscendo a combinare, come nessun'altro mezzo di comunicazione, la musica, il cinema, l'arte e l'industria audiovisiva.

Considerato tra i testi postmoderni per eccellenza, si è ritagliato uno spazio nella cultura di massa, dove certamente ha espresso lo *Zeitgeist* dei decenni che ha attraversato, per arrivare ad oggi dove è migrato sul web e sui social media, ambiente in cui pare trovarsi

² Treccani, *Videoclip*, Enciclopedia online, accesso 20/12/2022.

a proprio agio, visto il formato breve e adeguato alla fruizione online. Dagli anni Ottanta, periodo nel quale nasce la prima emittente televisiva interamente dedicata alla videomusica, MTV, molti sono gli autori che si sono cimentati in prodotti di questo tipo, registi che si sono confrontati con il mercato ma anche con i nuovi strumenti offerti dal digitale, punto sul quale vuole indagare dettagliatamente questo testo.

«L'evoluzione dell'estetica videomusicale dei primi due decenni è strettamente correlata a MTV. L'universo di ritmi visivi e sonori di questa emittente, ha colonizzato l'immaginario, modificando per sempre i tempi e i modi percettivi ed estremizzando la logica della frammentarietà³». Come sostiene Bruno Di Marino, nel libro *Segni, sogni, suoni*, testo di riferimento per il mio primo approccio allo studio dei video musicali, l'estetica del video musicale si è insediata nell'immaginario contemporaneo, influenzando non solo gli spettatori, ma anche gli autori e gli addetti ai lavori in campo artistico. In molti prodotti cinematografici, ad esempio, si possono riscontrare elementi, riferimenti o tecniche, strettamente legate alla dimensione videomusicale. Inoltre la frammentarietà può essere analizzata da più punti di vista, il primo riguarda la convergenza mediale, ovvero la tendenza dei media a riunirsi in un'unica forma, frammentando però in qualche maniera, i tempi e i modi di fruizione. Il secondo può essere inteso come divisione in particelle audiovisive, frammenti che poi se ricomposti possono dar vita a un montaggio serrato, ritmico e sostenuto, ma rispetto a tali questioni si ritornerà a parlarne successivamente. Sempre Di Marino dichiara correttamente, che l'evoluzione di questa forma video è strettamente collegata all'emittente televisiva MTV, infatti è proprio con l'ascesa della *music television* che questa modalità comunicativa ha cominciato a prendere piede e a farsi conoscere in tutto il mondo.

Il lungo percorso di nascita e crescita parte dall'avvento del cinema sonoro, ai cosiddetti *soundies*, al caso simbolico italiano del *cinebox*, passando per l'epoca d'oro del videoclip di MTV, arrivando ad oggi dove questa forma d'arte ha trovato un confortevole spazio, sul web, sui social media, e soprattutto come già ripetuto, su YouTube, l'attuale grande casa dei video musicali. Il modello music video data la breve durata temporale rispetto al film è confacente ai nuovi canali di trasmissione e

³ B. Di Marino. *Segni sogni suoni: quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*. Meltemi, Milano, 2018, p.33.

comunicazione, e le stesse soluzioni estetiche e formali incarnano alla perfezione il postmodernismo e i suoi molteplici caratteri. Il videoclip colpisce proprio l'immaginario simbolico esprimendo e liberando tutto il suo potenziale fascinatore, e riuscendo proprio in questo modo a scavare un profondo solco sulla cultura contemporanea di massa.

Ma se dovessimo determinare gli elementi che caratterizzano il video musicale?

In primo luogo, possiamo sicuramente affermare che, distinguendosi dal cinema classico, nel videoclip la musica assume un ruolo di assoluto primo piano. Uno dei tratti fondamentali del video musicale infatti è che, solitamente le immagini sono create successivamente la musica. Questa caratteristica distingue il video musicale dalla maggior parte delle altre opere audiovisive.

Un fondamentale connotato di questo mezzo comunicativo, in secondo luogo, è la circolarità e la reiterazione, di un'inquadratura o di una sequenza. Questa volta non distinguendo ma paragonando: in un film sperimentale e nella videoarte la struttura è simile, l'assenza di una narrazione, organizza lo schema visivo su valori basilari come il ritmo e la musicalità⁴. Questa forma ripetuta del video musicale è dovuta a volte, anche alla presenza di un ritornello o *hook*, componente che ritorna spesso con variazioni.

La struttura che si basa sulla reiterazione, si collega perfettamente anche ad un'altra delle componenti basilari del video musicale, ovvero il movimento. Movimento del corpo, che può diventare anche danza e coreografia. Questo lato performativo esprime energia, dinamismo, azione e ritmo. Come non chiamare in causa *The king of pop*, Micheal Jackson, che nei suoi numerosi video ci ha deliziato con le sue mosse e i suoi passi, il *moonwalk* su tutte, divenute iconiche come i suoi video.

E ancora: il video musicale come forma audiovisiva possiede per natura, come si diceva in apertura, un lato pubblicitario e commerciale, che fonda la sua essenza sulla visione distratta. Infatti la maggior parte di essi possono essere visti anche in modo frammentato e disattento, catturando solo alcune immagini ma mancando alcuni dettagli, riuscendo comunque a cogliere il contenuto. Questa visione trascurante non

⁴ Ivi, p.46

esclude un ascolto attento che uno spettatore può dedicare invece alla musica, che richiede un livello di attenzione ed energia percettiva minore.

Walter Benjamin in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* aveva notato che le immagini in movimento cominciavano ad avere la forma di un'arte tattile, cioè basata non su una fruizione contemplativa ma distratta. «La ricezione nella distrazione, che si fa sentire in modo sempre più insistente in tutti i settori dell'arte e che costituisce il sintomo di profonde modificazioni dell'appercezione, trova nel cinema lo strumento più autentico su cui esercitarsi⁵».

Benjamin parla di cinema, ma probabilmente per quanto riguarda il nostro oggetto di studio si possono fare le stesse osservazioni, anzi maggiorate, data la natura sensoriale quindi tattile del video musicale, ma su questo torneremo più avanti.

Ogni categoria artistica, quando inizia a prodursi in maniera consistente e diversificata, riceve l'attenzione di studiosi che provano ad organizzare, categorizzare e suddividere la materia in gruppi, tipologie o famiglie. Come si può intuire è un compito arduo trovare una vera metodologia di divisione in tipologie, perché quest'ultime subiranno sempre ibridazioni e sconfinamenti le une con le altre, per questo motivo è sempre impreciso dare definizioni lapidarie. Tra i vari tentativi, probabilmente il più interessante, accolto anche da Di Marino e Gianni Sibilla (tra i maggiori esperti nostrani di videoclip, i quali sottolineano comunque la natura *bricoleur* del videoclip⁶) è quella di J.D. Lynch nel 1984 prima e di Carlsson nel 1999 poi, che ripartisce il video musicale in 3 categorie principali:

1. Performativo: ovvero che riguarda appunto la performance, la rappresentazione di un cantante o gruppo che esegue la canzone, in molti casi l'esibizione viene chiamata *playback*. Fondamentale è la raffigurazione dell'elemento corporeo, quindi della figura della star, del cantante o musicista, posto al centro dell'attenzione. Categoria che può sconfinare nella coreografia, con scene di ballo e danza fino ad arrivare all'inserimento di fattori come eros e/o porno;

⁵ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, ed. Einaudi, Milano 2014.

⁶ Sibilla parla di natura *bricoleur* e intende che nei videoclip spesso ci sono influenze da vari settori artistici, che vengono estrapolate per essere adattate al formato videomusicale. G. Sibilla, *Musica da vedere: il videoclip nella televisione italiana*. RAI-ERI, Roma, 1999

2. Narrativo: il tipo di video avente una storia con una trama quindi una sceneggiatura, che seppur semplice, vuole rappresentare una catena di eventi interconnessi, e vuole simulare in qualche modo il cinema;
3. Concettuale o Art Clip: non si serve di una narrazione lineare quanto piuttosto della potenza espressiva dell'immagine, in cui il montaggio è sostanziale per dare ritmo e poetica al video stesso. Solitamente sviluppa un tema e un'idea, una struttura che lascia una certa libertà di visualizzazione delle emozioni evocate tramite la musica, spesso infatti il corpo del performer viene omesso. Questa configurazione può collidere con altre forme come l'animazione e la videoarte, e in generale nel vasto territorio delle arti visive.

Importante sottolineare che questi tre generi non sono quasi mai impiegati in forma pura, piuttosto dovrebbero essere considerati come macro modelli di rappresentazione, schemi e prototipi flessibili a cui far riferimento per sviluppare video differenti e combinati. Un'altra distinzione interna che si può fare inoltre è quella per genere musicale, ognuno con particolari stili e caratteristiche specifiche, che diventano nel tempo stereotipi. Prendendo come campione i video musicali di rap/hip-hop (genere che analizzeremo approfonditamente nei capitoli successivi), soprattutto negli anni Ottanta e Novanta, si sono connotati in un preciso stile visivo, con un certo tipo di montaggio e di messa in scena. Codici che a volte sono rimasti intatti, altre volte si sono sviluppati e modificati per restare al passo delle tendenze musicali.

Tra queste, la categoria su cui si vuole essenzialmente soffermare questo elaborato è quella dei video concettuali o non lineari. Come avevamo notato qualche riga fa, il video è caratterizzato, da circolarità e reiterazione, e questa modalità di fare video musicali è, insieme a quella performativa, sicuramente la più funzionale a raccontare questo universo audiovisivo. La possibilità di sperimentare, elaborando le immagini con tecniche distanti o nascoste dal cinema di Hollywood, non più subordinate alla stretta del realismo, hanno permesso il manifestarsi di una nuova estetica, che rappresenta un manuale continuamente aggiornato per il cinema digitale⁷.

⁷ Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002

1.1.1. Le prime sperimentazioni nel rapporto video e musica

Una tappa importante del percorso che collega la cosiddetta *musica visuale* con l'attuale panorama del video musicale, è rappresentato dal periodo delle avanguardie storiche, comprendendolo nel senso più ampio possibile. Cercheremo di dare un ordine cronologico a quanto segue, anche se di difficile composizione visto il grande fermento artistico del periodo in tutte le parti d'Europa.

In Europa a cavallo tra i due secoli, tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, la musica sta diventando un fenomeno di massa. La scena artistica tutta è molto fervida e vivace, è il periodo in cui stanno nascendo anche le avanguardie storiche artistiche.

Una delle personalità che prima di chiunque altro parla ed immagina una conciliazione tra più campi artistici, è Richard Wagner. Il compositore tedesco promuove una ricerca che sarà importante per le avanguardie ma anche per tutta l'arte del futuro: propone l'opera d'arte totale con l'idea della fusione delle arti. Il musicista ma anche teorico scrive *Opera e dramma* in cui propone questa fusione tra le arti ma allo stesso tempo sottolinea come ogni arte abbia un linguaggio a sé nonostante si debbano riunire nell'opera d'arte totale: musica, azione e danza, canto e poesia, arti figurative, scenografiche e costumi. Cercava di creare una totale esperienza artistica che infine andò a designare l'Opera d'arte totale con il concetto di *Gesamtkunstwerk*.

Questa idea, almeno nel senso comune, resta legata in maniera indissolubile alla formulazioni proposte da Richard Wagner, tanto che, ancor oggi, gli innumerevoli tentativi di dar vita a opere composte da più media, quindi *totali* (condotti sotto il denominatore comune della volontà di unire e aggregare di volta in volta tecniche e discipline, o i cinque sensi, o l'attore con lo spettatore, l'arte con la vita, con la scienza, se non l'universo intero⁸), sono spesso qualificati con l'etichetta di *wagneriani*, a prescindere dalla disparità degli indirizzi e intendimenti estetici che li sorreggono⁹.

L'idea di sinestesia inizia a raggiungere un punto culminante in quasi tutti i campi artistici. La sinestesia è una figura retorica ampiamente impiegata nella letteratura e specialmente nella

⁸ P. Junod, *Gesamtkunstwerk*, in "Kritische Berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kunstwissenschaften", 2007

⁹ P. Bolpagni, *La questione del Gesamtkunstwerk dai primi Romantici a Wagner*, UniMi, 2011

poesia. Ma possiede anche un significato secondario che designa una particolare condizione psicofisica dei sensi e della percezione, ma di questo ne parleremo più avanti. La figura retorica veniva spesso utilizzata dai poeti simbolisti ed ermetici, in quanto si collegava bene con i principi di tali movimenti artistici. Poeti come Arthur Rimbaud e poi come vedremo, artisti come Wassily Kandinskij (che si dice fosse un sinesteta anche dal punto di vista medico) nelle loro opere creavano associazioni tra differenti forme d'arte e tra sensazioni sensoriali che comunemente vengono percepite e vissute come separate. Molti sono gli esempi che si potrebbero portare alla luce per raccontare questo fenomeno linguistico e psichico, come la poesia *Corrispondenze* di Baudelaire, ma probabilmente l'esempio più calzante si tratta della poesia *Voyelles* di Arthur Rimbaud che nel 1883 associava i colori alle vocali:

« A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu: voyelles,

Je dirai quelque jour vos naissances latentes:

A, noir corset velu des mouches éclatantes

Qui bombinent autour des puanteurs cruelles,

Golfes d'ombre; E, candeurs des vapeurs et des tentes,

Lances des glaciers fiers, rois blancs, frissons d'ombelles;

I, pourpres, sang craché, rire des lèvres belles

Dans la colère ou les ivresses pénitentes;

U, cycles, vibrations divins des mers virides,

Paix des pâtis semés d'animaux, paix des rides

Que l'alchimie imprime aux grands fronts studieux;

O, suprême Clairon plein des strideurs étranges,

Silences traversés des Mondes et des Anges:

– *Ô l'Oméga, rayon violet de Ses Yeux!* »

Voyelles – Arthur Rimbaud - Œuvres complètes

Questa poesia non presenta una situazione definita, ma è formata da un susseguirsi di immagini, impressioni, e diverse percezioni sensoriali. Ora questa non è la sede di una analisi poetica del testo, ma era interessante inserire una suggestione riguardante la sinestesia in poesia. Verso la fine dell'ottocento i poeti simbolisti inaugurarono una rivalutazione della sinestesia e la considerarono come una valida modalità espressiva, in grado di ritrarre alcune impressioni in modo suggestivo. Affermazioni letterali che consistevano in corrispondenze tra due o più sensi venivano impiegate per creare nuove immagini verbali.

La manifestazione musicale degli esperimenti letterari del movimento simbolista avviene in Russia, con compositori come Rimsky-Korsakov e Scriabin, che avevano da tempo mostrato interesse per esplorare il legame tra musica, immagini e colori. Gli *organi a colori*, che consistevano in organi che proiettavano luci colorate sincronizzate con le note suonate, erano già diventati uno spettacolo popolare nelle sale da ballo. Scriabin addirittura componeva una parte separata per una tastiera silenziosa che controllava luci, colori e raggi per la sua composizione *Prometheus: The Poem of Fire*. (Fig. 1) Anche Wagner stava esplorando ciò che poi avrebbe chiamato "mood setting" nelle sue opere liriche, creando una miscela di musica, teatro, illuminazione e altri elementi visivi in un teatro buio al fine di immergere completamente il pubblico in un'esperienza multisensoriale.

Un altro artista celeberrimo, questa volta nel campo delle arti figurative è Vasilij Kandinskij, il quale, prendendo ispirazione da composizioni musicali di Schönberg e altri, creava dipinti astratti caratterizzati da colori, linee e figure geometriche. Nel suo libro del 1910 intitolato *Lo spirituale nell'arte*, Kandinskij esplora la natura dell'esperienza diretta, evidenziando la sinestesia come una chiave per accedere all'essenza delle cose.

Tra le opere più celebri del famoso artista russo, spiccano la serie delle *Improvvisazioni* e i disegni delle *Composizioni*. Già dai titoli di queste opere emerge chiaramente il profondo legame tra l'arte visiva e la musica che Kandinskij riesce a evidenziare nei suoi lavori. È proprio in questa serie di dipinti e disegni che alcuni teorici hanno identificato l'uso della

sinestesia in relazione a Kandinskij. In opere come *Liricamente* del 1911 o nel più tardo e maturo *Composizioni VIII* del 1923, la sua pittura diventa, analogamente alla musica, una composizione basata sulla combinazione di due elementi: la forma e il colore. La forma non rappresenta soltanto ciò che delimita la superficie di un oggetto (forma esteriore), ma possiede anche una qualità astratta (forma interiore). Ad esempio per la realizzazione del dipinto *Impressione III (Concerto)* (Fig.2), il pittore russo dopo essere stato ad un concerto a Vienna in cui si suonava la musica di Schönberg, scrive al musicista una lettera di elogio, a seguito della quale nasce tra i due una lunga amicizia epistemologica. Da quel momento tra l'arte di Kandinskij e la musica nasce un sodalizio destinato a fare la storia dell'arte contemporanea. Il pittore russo voleva spingere gli spettatori oltre una spiegazione puramente analitica, conducendoli invece verso un'esperienza che somigliasse maggiormente alle qualità dell'esperienza diretta tipica della sinestesia¹⁰.

Per l'artista russo ogni espressione artistica deve mantenere una propria unità. La musica da cui si ispira, si allontana dalla mimesi del reale, ma esprime la vita psichica interiore dell'autore. La musica è la forma astratta per eccellenza, l'espressione di una necessità interiore. Kandinskij studia musica, ma si dedica poi alla pittura perché secondo lui ha un lato più favorevole, perché può presentare tutto il contenuto dell'opera subito, dal primo sguardo. Con la musica invece finché non si arriva alla fine non si può capire il tutto, non si può inquadrare tutta in un'istante.

Nel frattempo in Italia, Ricciotto Canudo riflette alla conciliazione di immagini in movimento e musica, e si rifà alla classificazione delle arti dell'epoca illuminista di Lessing. Secondo questa visione, l'arte si divide principalmente in due grandi aree, *l'arte dello spazio* come la pittura e la scultura, cioè quella che produce composizioni che si danno al fruitore tutte in una volta, nella compresenza spaziale di tutte le sue componenti, e *l'arte del tempo* come la poesia e la musica, quando esiste una organizzazione che si dispone in senso orizzontale e che si dispiega nel tempo, parola dopo parola¹¹.

Già nel 1911 Canudo intuisce che «il cinematografo spalanca le porte a una nuova sesta arte che è la superba conciliazione dei ritmi dello spazio (le arti plastiche) e dei ritmi del tempo

¹⁰ R. Cytowic, *Synesthesia*, The MITT Press, London, 2018

¹¹ G. Bartorelli, *Studi sull'immagine in movimento, dalle avanguardie a YouTube*, CLEUP, Padova, 2021

(musica e poesia)¹²». Secondo lo studioso l'immagine in movimento cinematografica compie la sintesi totale tra le espressioni spaziali e quelle temporali. Un tema notevole, che sarà utile anche per le nostre successive analisi è la questione del ritmo, qualità imprescindibile nell'epica del moderno portata alla luce dai pittori delle avanguardie, pressoché unanimi nel riconoscere nel modello musicale una forza trascinante anche per l'immagine.

Poi i futuristi sono stati tra i primi a pensare ad un rapporto di reciproco scambio tra immagine o segno e musica o rumore. Carlo Carrà nel 1913, in uno dei manifesti, denominato *La pittura dei suoni, rumori, odori* afferma che quest'ultimi si incorporano nell'espressione delle linee, dei volumi e dei colori, come viceversa, le linee, i volumi e i colori si incorporano nell'architettura di un'opera musicale¹³. E questa idea futurista si rifà di certo anche al concetto di sinestesia, prendendo un'opera esemplare in tal senso, *La Musica* di Luigi Russolo del 1910 crea una perfetta corrispondenza tra il senso della vista e quello dell'udito, attraverso una ricerca appunto sinestetica e sensoriale. (Fig.3)

Nel 1916 viene pubblicato il *Manifesto della cinematografia futurista* in cui Marinetti e Co. parlano esplicitamente di ricerche musicali cinematografate aventi dissonanze, accordi, sinfonie di gesti, fatti, colori, linee¹⁴; che sicuramente in qualche modo sembrano anticipare l'avvento del video musicale. La ricerca della *sinfonia poliespressiva*, nell'indagine sul rapporto tra immagine, suono, colore, movimento, ci accompagnerà anche nei capitoli successivi, che saranno legati a sua volta al tema della sinestesia audiovisiva.

Dalle suggestioni futuriste furono influenzati alcuni pittori-cineasti operanti in Germania come Eggeling, Richter, Ruttman e Fishinger, che attuarono i primi tentativi di visualizzazione ritmica, antecedente all'invenzione del sonoro: non è un caso che questi brevi esperimenti si riferiscano fin dal titolo, a una terminologia musicale (*rhythmus, symphonie, opus*). Lo stesso Ruttman è il creatore della sinfonia visiva e urbana con il suo *Berlino – Sinfonia di una grande città* del 1927, superamento del puro documentario sulla città ed esaltazione dei valori ritmico musicali dell'immaginario metropolitano.

¹² R. Canudo, *La nascita di una sesta arte*, 1908

¹³ Cfr. C. Carrà, *La pittura dei suoni, rumori, odori: manifesto futurista*, Direzione del movimento futurista, 1919

¹⁴ Cfr. F.T. Marinetti, *La cinematografia futurista*, Milano, 11 settembre 1916

L'autore che si spinge più avanti sulla strada dell'articolazione musicale di forme geometriche e astratte è probabilmente Oskar Fischinger, che realizza una trentina di *Studien* partendo da brani famosi di musica classica o jazz. Alcuni anni dopo sempre Fischinger sarà chiamato a Hollywood per realizzare la sequenza della *Fuga in Re minore* di Bach per *Fantasia* (1940), film che segna un passaggio decisivo in questo campo. (Fig.4) Altri animatori sperimentali, operanti a partire da gli anni '30 e '40, che non utilizzano nessuna struttura narrativa, trasformeranno la partitura musicale in una vera e propria sceneggiatura visuale, sono Len Lye e Norman McLaren, per citare i più famosi. La tecnica da loro prediletta per creare composizioni dinamiche dove il suono evoca il segno e viceversa, è la pittura a mano libera su pellicola, che richiama l'idea di flusso continuo e di reiterazione.

Le innovazioni introdotte dall'idea di *Gesamtkunstwerk*, furono successivamente ampliate e perfezionate tramite esperimenti negli anni '50, ad esempio venivano proiettate immagini su una cupola di un planetario in sincronia con la musica, e negli anni '60 tramite l'utilizzo di sistemi di proiezione di immagini durante esibizioni musicali dal vivo. L'obiettivo era quello di offrire un'esperienza sensoriale più completa, in linea con la visione di Scriabin e Wagner, e in sintonia con le audaci sperimentazioni cinestetiche nell'ambito della letteratura simbolista.

Con l'arrivo sul mercato del videoregistratore nasce una nuova forma di arte del collage video, chiamata *scratch-video*. Apparsa negli Stati Uniti alla fine degli anni '70 e nel Regno Unito agli inizi degli anni '80, lo *scratch video* è un movimento artistico ribelle, che non voleva essere considerato né videoarte né televisione; è caratterizzato dalla collisione e la commistione di molti elementi come *found footage*, fotomontaggi, collage di immagini, legati insieme da un montaggio velocissimo e da livelli ritmici diversi e improvvisi. Questi artisti video registravano direttamente le immagini trasmesse in televisione e le utilizzavano come materiale grezzo. Tuttavia, è importante capire che lo *scratch-video* non era un video musicale, anche se le sue tecniche e l'uso di giustapposizione e montaggio potrebbero essere considerate precursori. Poiché l'obiettivo era la creazione di un flusso strettamente visivo, gli artisti di *scratch video* utilizzavano la musica solo come accompagnamento, solo occasionalmente tagliando il ritmo della canzone. Di conseguenza, è stata raggiunta solo una sommaria sincretismo e sintesi immagine-suono, come avviene con i sistemi di proiezione di immagini. Questo perché, come vedremo in seguito, la produzione di video musicali implica che il suono sia al centro dell'attenzione, trasformando l'immagine in movimento in un

accompagnamento. Queste tecniche sono state utilizzate e modificate per i propri scopi artistici anche da altri videoartisti come Nam June Paik che utilizzava comunque un montaggio non lineare, nello sforzo di produrre esperienze che confondessero la divisione tra realtà e finzione, passato e presente, realtà e fantasia.

Il denominatore comune che collega tutti questi concetti è il desiderio di creare un ambiente audiovisivo comprensivo, multisensoriale di esperienza diretta. L'attuale fautore di tale esperienza può essere rintracciato proprio nel video musicale.

Immagini del capitolo 1.1.1 – Le prime sperimentazioni nel rapporto immagine e musica



Figura 1
Yale School of Music, 2010
Scriabin's Prometheus: Poem of Fire

Figura 2
Vasilij Kandinskij
Impressione III (Concerto), 1911



Figura 3
Luigi Russolo
La Musica, 1911

Figura 4
Fantasia, Walt Disney
Toccata e fuga in Re minore, 1940



1.1.2. L'età d'oro del videoclip: Editing MTV Style

L'esplosione a livello mediatico e di coscienza collettiva del video musicale si può datare al 1981 a seguito del lancio della prima emittente interamente dedicata alla musica, MTV, lentamente diventata sinonimo di videoclip. Alcuni hanno decretato come primo video musicale vero e proprio, invece il primo a non essere più solo una rappresentazione di una performance live, il video del 1975 di *Bohemian Rhapsody* dei Queen.

Questo elaborato non ha di certo lo scopo di essere una ricerca storica sull'evoluzione di un linguaggio audiovisivo, che potrebbe risultare un approccio ridondante anche perché ampiamente trattato da molte altre opere anche datate.

La materia su cui si vuole invece concentrare questo studio, o almeno questo capitolo è il montaggio. E per parlare di montaggio di video musicale, bisogna in ogni caso partire dalla televisione. Certo nella parte precedente, abbiamo notato come sia stato concepito in molti modi a partire dalle avanguardie, ma se dovessimo dare una data di nascita al videoclip, almeno per come lo intendiamo oggi, sicuramente sarebbe più avanti, molto vicina a quella della *Music Television*. Il video per la musica infatti è stato per molti anni legato da un "cordone ombelicale" alla televisione, che ora è stato reciso, ora cammina sulle sue gambe per la sua strada. Dal momento in cui comincia a spopolare la televisione e i programmi musicali popolari, la richiesta di artisti musicali internazionali conseguente all'aumento del numero di artisti disponibili, ha reso il video promozionale una necessità economica. Questi video erano realizzati per soddisfare il mercato sempre più esigente senza dover inviare il gruppo musicale in tutto il mondo in costosi e faticosi viaggi. Ma come abbiamo già notato nelle pagine precedenti, lo sviluppo delle strategie visive presenti nei video musicali non dovrebbe essere considerato un'innovazione totalmente originale, ma piuttosto una continuazione dell'economia visiva sviluppata nel corso dei decenni. Una ricerca che parte dall'arte, che passa per il cinema ed infine arriva alla televisiva e nel loro continuo sforzo di voler rappresentare visivamente la musica.

MTV è stata così influente nella cultura visiva e mediatica da modificare anche le regole del cinema classico hollywoodiano. Già negli anni Ottanta, si comincia a parlare di «MTV Style

Editing¹⁵», un modello di montaggio caratterizzato per lo più da tagli veloci e non lineari che enfatizzano più le sensazioni e le emozioni rispetto allo sviluppo della trama o dei personaggi. Si allontana dalla continuità narrativa, infrangendo i dettami del montaggio classico, che dev'essere invisibile ovvero non farsi notare dallo spettatore assicurando la totale fluidità e coesione del racconto, ricercando l'illusione della realtà. I nuovi autori si disinteressano di regole che riguardano i raccordi di continuità, come il raccordo di movimento, di soggettiva o la famosa regola dei 180 gradi, queste operazioni sono pur sempre convenzioni che esistono per essere infrante dagli artisti, ma nel caso del video musicali esse assumono un ruolo ancora più di secondo piano.

Una libertà artistica sviluppatasi in conseguenza alla nascente condizione data dal digitale di poter produrre opere audiovisive in autonomia e con facilità. Da quando il mercato ha dato la possibilità di poter partecipare attivamente al processo produttivo, il consumatore e destinatario, limitato ad un ruolo passivo, ora diventa anche produttore con un ruolo attivo, nel modello del *prosumer*. Per questo motivo la qualità dei prodotti è sostanzialmente diminuita, relegando lo stile e l'autorialità ad una pura formalità, per contro di un aumento spropositato della quantità produttiva.

La maggior parte delle video-fotocamere utilizzate oggi è di un livello non professionale (sebbene lo standard si sia alzato notevolmente), anzi, la maggior parte delle video-fotocamere di oggi sono quelle interne agli smartphone. Basti pensare all'enorme quantità di immagini prodotta ogni giorno dai social network. Il momento che segna l'ingresso nel mondo del cinema dei mezzi digitali leggeri avviene nel 1998, con le prime due opere del movimento *Dogma 95*, ovvero *Festen* di Thomas Vinterberg e *Idioti* di Lars Von Trier¹⁶. Ma oltre alla maneggevolezza nelle riprese e all'accessibilità dei mezzi, un'altra delle novità apportata dal digitale è la flessibilità dei sistemi di montaggio e postproduzione, che favoriscono anche la manipolazione del reale, con ad esempio la creazione di effetti speciali (VFX) o con l'utilizzo di tecnologie avanzate come la computergrafica (CGI). Da quel momento in poi, l'industria audiovisiva, compresa la produzione di video musicali, che in anticipo rispetto al cinema fece uso di queste tecnologie per la sua natura sperimentale, cambia radicalmente, per alcuni aspetti viene rivoluzionata. Oggi è quasi anacronistico parlare

¹⁵ Cfr. L. Jullier, *Il cinema Postmoderno*, Kaplan, Torino, ed. it 2006.

¹⁶ D. Brotto, *Trame digitali: cinema e nuove tecnologie*, Marsilio, Venezia, 2012.

di tecnologie digitali, visto che pressoché ogni contenuto audiovisivo prodotto nel nostro tempo è per antonomasia digitale, contrariamente a prima della rivoluzione, gli strumenti analogici sono rimasti la nicchia della ricerca artistica alternativa, sperimentale e vintage.

1.1.3. Il video musicale online: forme e piattaforme

Negli ultimissimi anni, il panorama del video musicale si è frammentato, sono apparsi sulla scena centinaia di autori provenienti da tutto il mondo, che concepiscono l'immagine nutrendosi di sperimentazione, in molti casi lavorando anche nel mondo della pubblicità, della fotografia o del cinema. Molti sono i gruppi o le case di produzione che hanno aggregato in sé più autori e registi, formando collettivi con influenze diverse per incontrare diverse esigenze dei committenti. Ne è un esempio illustre, il gruppo *CANADA*, di origine spagnola, tutt'ora in attività, videomaker esperti soprattutto nel campo del videoclip concettuale, ad impronta fortemente surreale, con svariate citazioni a molti rinomati autori come Buñuel, Jodorowsky e Lynch.

Molto è cambiato anche dal punto di vista della trasmissione dei prodotti video, prima era solo la televisione, poi il mare magnum del web con le piattaforme dedicate, una su tutte YouTube, oggi, sempre nello stesso mare, la presenza virale dei social media ha cambiato nuovamente le regole del gioco.

È fondamentale capire anche come l'ascolto della musica sia cambiato, se prima si ascoltavano i vinili e i CD (anche se di recente c'è stato un ritorno ad un gusto vintage per questi supporti), attualmente i supporti più utilizzati sono sicuramente le piattaforme come Spotify o i suoi surrogati, legate al mondo dello streaming online, oggi vivo più che mai anche per quanto riguarda il cinema e le serie tv, basti pensare a colossi come Netflix e Amazon.

Ma se guardiamo ancor di più alla contemporaneità vedremo una piattaforma che più di tutte sta cambiando le modalità di fruizione e di produzione del video musicale, TikTok. Il magazine americano *The Atlantic* nel 2022 scrive un articolo dal titolo: «TikTok Killed the Video Star: MTV turned music into spectacle. The app is doing the opposite»¹⁷. L'intestazione è un palese riferimento al noto video musicale che ha aperto le danze per

¹⁷ Spencer Kornhaber, *TikTok Killed the Video Star*, The Atlantic, Online Magazine, 2022

MTV, ovvero *Video Killed the Radio Star* della band inglese The Buggles, che nel 1981, fece una previsione, che col senno di poi, possiamo affermare fosse corretta. Lo sarà anche il titolo del *The Atlantic*? Lo scopriremo sicuramente tra qualche anno, per il momento ci limiteremo a commentare quello che sta avvenendo su queste nuove piattaforme, che tanto piacciono alle giovani generazioni, e di conseguenza alle produzioni. Il formato della musica di oggi è il 9:16, il menu dello streaming, gli album, le classifiche e i testi, si rifanno tutti alla posizione verticale dello schermo. Così gli artisti più ambiziosi, o forse i loro responsabili marketing, hanno pensato di rendere verticale, anche l'ultimo baluardo di orizzontalità rimasto, ovvero il nostro video musicale, adattandolo al formato social media. E si può immaginare cosa questo cambiamento può comportare: un cambiamento radicale nel modo di girare e montare i video musicali. Lo spazio della messa in scena sarà molto più ristretto, con una conseguente diminuzione della profondità di campo. Dall'epoca MTV non si è mai fatto passi indietro per quanto riguarda la dimensione dello schermo, anzi in avanti, su YouTube infatti il formato standard è diventato il completo 16:9. Non possiamo prevedere il futuro, ma per il momento è chiaro che su TikTok un contenuto è in grado di raggiungere milioni di nuovi spettatori con un dinamismo tale da poter sfidare YouTube (che addirittura lo ha copiato con la sezione shorts) e un'attrattività che Instagram sta perdendo gradualmente.

Il pubblico odierno tende a voler tutto e subito, non ha tempo e non ha voglia di aspettare, e i social media come TikTok o i Reel di Instagram che hanno le stesse funzioni, esaudiscono questo bisogno istantaneamente, finisce un video ne inizia subito un altro. Forse la qualità che rende tanto forti questi supporti è il fatto che lo spettatore non debba scegliere cosa vedere, ma che il lavoro venga totalmente delegato all'algorithm. Anzi, è proprio l'algorithm a creare i bisogni e i gusti delle persone che guardano. La tendenza quindi è anche quella della riduzione della durata, i video su queste piattaforme durano da solo qualche secondo fino a un massimo di 10 minuti, ma sono molto rari i casi di questa durata. Spesso capita che i musicisti pubblicino solo uno spezzone della canzone, utilizzando questo breve formato solo per la pubblicizzazione, invitando il pubblico a virare su Spotify.

TikTok in effetti sta rivoluzionando il mercato musicale, e con esso anche quello dei video musicali. Secondo quanto proposto da alcune ricerche dal social sul social, il pubblico scopre nuove canzoni, artisti, e colonne sonore utilizzate per i trend direttamente su TikTok e questo

successo non si ferma solo nella piattaforma. I brani resi popolari su TikTok, infatti, conquistano la vetta delle classifiche.¹⁸

Tutti questi brani che diventano virali, hanno caratteristiche simili: sono molto brevi, non hanno un intro strumentale, niente seconda strofa, assoli o variazioni, tutto quello che serve è solo il momento virale, la frase memorabile che si ripete, il frammento ridondante che diventa virale sui social. Un momento che come dicevamo ha una durata brevissima, frasi musicali che in media durano 15 secondi, ovvero la durata del video di TikTok o del Reel di Instagram. Di conseguenza, le produzioni musicali cercano a volte di spingere gli artisti a creare musica in questo formato, in processo di unificazione spaventoso, stessi ritmi, stessi BPM, e persino riprendendo vecchie canzoni per velocizzarle.

¹⁸ TikTok, *Come TikTok sta rivoluzionando il settore della musica*, ricerca, TikTok newsroom, 2023

1.2.

Music Video: Work in Progress

Quali sono le tecniche, i metodi e le strategie che si mettono in atto quando si va a produrre un video musicale? Questo capitolo cercherà di esaudire questi interrogativi, approfondendo il rapporto che nella costruzione del video si instaura con la musica e le sue caratteristiche.

Per questa sezione della tesi, il testo di riferimento sarà *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context* dell'autrice statunitense Carol Vernallis. In questo libro la studiosa analizza i video musicali da un punto di vista pratico, rendendo il più chiaro possibile il processo che sta alla base della produzione di queste opere audiovisive. Accende la telecamera mostrandoci il dietro le quinte dell'industria di produzione dei video musicali. A dispetto delle classificazioni proposte nelle pagine precedenti, la prima grande distinzione che fa Vernallis, è tra i video narrativi e quelli non narrativi.

Alcuni che hanno scritto a proposito di video musicali hanno sostenuto che i video funzionano principalmente come narrazioni, che agiscono come parti di film o di programmi televisivi. Altri, invece, difendono la causa per cui il video musicale è fondamentalmente antinarrativo, una sorta di pastiche postmoderno che trae energia nello sfidare le convenzioni narrative. Entrambe queste descrizioni riflettono caratteristiche tecniche ed estetiche del video musicale che rimangono meritevoli di discussione, ma devono essere messe in relazione con tecniche tratte da altri campi, in particolare musicali e visivi. Si dovrebbe quindi secondo la scrittrice considerare la dimensione narrativa del video musicale in relazione alle sue finalità, come ad esempio, l'importanza di sottolineare la musica nel video.

In primo luogo, i video seguono la forma della canzone, che tende a essere ciclica ed episodica piuttosto che direzionata in modo sequenziale. In generale, i video riflettono le preoccupazioni dell'industria musicale piuttosto di quella cinematografica. Se l'obiettivo di un'immagine di un video musicale è attirare l'attenzione sulla musica, che sia per commentare la stessa o più semplicemente per venderla, ha senso che l'immagine non debba per forza portare una storia nel modo in cui si potrebbe fare invece con un film per il cinema. Altrimenti, si correrebbe il rischio che il pubblico si focalizzi più sulle azioni dei personaggi o degli eventi imminenti, venendo trascinato fuori invece dal mondo musicale, ovvero quello su

cui dovrebbe porre maggior attenzione. La canzone si ritirebbe sullo sfondo, come la musica per i film.

Come forma breve, un video musicale deve soddisfare varie esigenze contemporaneamente e se un regista desidera inserire una narrazione entro tali limiti, deve utilizzare determinate tecniche e dispositivi. Secondo Vernallis le esigenze del video musicale principalmente sono: mettere in mostra la star, riflettere i testi e dare importanza alla musica¹⁹. Ad esempio un video narrativo che riesce a toccare e seguire tutti questi punti è il celeberrimo *Thriller* di Michel Jackson del 1982. Infatti la figura della star in questo caso Jackson è più che mai messa in evidenza, il cantante assume addirittura più ruoli all'interno del video, prima timido fidanzato, poi lupo mannaro ed infine ballerino zombie. Poi il testo della canzone è perfettamente rappresentato nel video, infatti si parla di brividi e di paura ed il video è un grandissimo omaggio al cinema horror anni Ottanta. Non a caso il regista del video è John Landis che utilizza uno stile hollywoodiano avendo a disposizione il budget per un video musicale più alto di sempre fino a quel momento. Infine la musica senza dubbio viene messa in primo piano perché la parte performativa del video è molto rilevante, molte infatti sono le scene di ballo in coreografia e non, che accendono i riflettori sul cantante e ballerino. (Fig. 1-2) Senza dubbio il video di *Thriller* di Micheal Jackson è uno dei video musicali più iconici di sempre, sarà la bravura di MJ, sarà il tocco di John Landis, ma il fatto di aver seguito alla lettera queste regole, gli ha dato la spinta per diventare un video leggendario che sarà ricordato nel tempo.

Vernallis nel suo libro elenca una moltitudine di esempi tratti dai più disparati artisti e partendo dalla descrizione di video musicali narrativi, arriva a sostenere che i video musicali in linea di massima, evitano di seguire narrazioni tradizionali o storie completamente sviluppate per diverse ragioni.

La prima è che i videoclip evitano le trame complesse a causa della loro natura multimediale che incorpora musica, immagini e testi. Questi tre elementi possiedono ciascuno il proprio linguaggio in relazione al tempo e allo spazio. Il senso del tempo creato dalla musica, dai testi e dall'immagine è sempre indefinito piuttosto che esatto. Ciascun mezzo può suggerire diversi tipi di tempo e ciascuno può mettere in discussione la temporalità e la spazialità dell'altro.

¹⁹ C. Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, New York, 2004.

Quindi appesantire troppo uno di questi elementi, risulterebbe controproducente per lo scopo finale dello stesso video musicale.

Il secondo motivo è che i dispositivi tipici del cinema non si adattano bene al formato videomusicale. Considerando che l'obiettivo del video musicale è essere continuamente coinvolgente, c'è poco tempo per la creazione di aspettative e suspense. La musica richiede attenzione in ogni istante, la ricerca cognitiva sul cinema ha suggerito che non possiamo captare contemporaneamente ogni traccia di un oggetto multimediale. Possiamo invece udire e vedere i momenti di congruenza tra i media. Il pubblico deve accettare un video musicale come una forma breve, il cui scopo è, come dicevamo in apertura, mettere in mostra la star, evidenziare la musica e i testi. Ciò richiede che l'attenzione dello spettatore sia indirizzata a vari caratteri, il costante spostamento del focus quindi, impedisce la costruzione di una trama unificata.

Infine la terza motivazione è che il video musicale deve concentrarsi sulla presentazione della canzone allo scopo di promuoverla. I video devono polarizzare l'attenzione sulle tematiche e i messaggi delle canzoni piuttosto che su una narrazione. L'obiettivo delle immagini nei video musicali è quello di mettere in evidenza la musica stessa, sia per commentarla che per promuoverla. Le immagini giocano con l'ambiguità e la suggestione, lasciando spazio all'interpretazione dello spettatore. Se c'è una storia, questa viene creata attraverso la dinamica interazione tra la musica e le immagini nel corso del video.²⁰

Vernallis continua ponendosi una domanda che ci poniamo anche noi: Se i modelli narrativi non riescono a catturare una grande parte dei video musicali, quali modelli possiamo utilizzare al loro posto? Alcuni registi creano una narritività ma non totalizzante, o meglio solo accennata.

Molti video musicali sono dedicati al completamento di un singolo processo: far arrivare tutti alla festa in tempo, garantire che l'aereo decolli o che il bambino nasca, e così via. Potremmo definire il processo come l'atto di continuare o proseguire, una serie di azioni, cambiamenti o funzioni che portano a un risultato. La presentazione di questo processo è frammentata, ad esempio interrotta bruscamente da immagini della band che si esibisce o di primi piani della star. Un altro tipo di video musicale potrebbe coinvolgere categorie, serie o elenchi. I

²⁰ Ivi, p.19.

personaggi potrebbero attraversare una serie di stanze separate, o camminare per strada mentre incontrano persone diverse. Il catalogo non è una narrazione, eventi o ambienti semplicemente si susseguono, funziona bene in un video musicale perché l'aggiunta di un nuovo elemento familiare, può essere confrontata con il materiale musicale che ritorna regolarmente portando anche variazioni.

Vernallis chiama in causa un altro autore per comprendere come i personaggi funzionano nei video musicali, il teorico del cinema Jean-Louis Comolli che pone l'accento sulla differenza tra la pittura e il cinema. Comolli sostiene che quando osserviamo ad esempio un dipinto di una natura morta, non cerchiamo ulteriori dettagli sugli oggetti che compongono la composizione. Non ci interessa sapere cosa sta dicendo la pera alla mela, perché si trovano lì, a chi appartiene il limone o perché il fiore è blu. Nel cinema, invece, ci aspettiamo di sapere di più sul protagonista, a proposito dei suoi pensieri, dei suoi movimenti e delle sue azioni nello spazio e nel tempo²¹. I personaggi e gli oggetti nei video musicali sono simili alla frutta della natura morta. Ogni figura è completa e integrale, ma allo stesso tempo appare opaca e misteriosa. La nostra percezione dipende dalla nostra scelta di interpretarli come figure allegoriche, elementi portatori di simbologie particolari, musicisti in una situazione insolita o attori all'interno di una storia incompleta²².

Precedentemente dicevamo di come in un certo periodo storico, intorno agli anni Ottanta, si comincia a parlare di un montaggio *like music videos* o di *MTV Style Editing*, da Laurent Jullier, per designare una certa tendenza che si stava sviluppando nell'uso del montaggio. Ma cosa si intende con queste affermazioni? Com'è il montaggio dei video musicali e quali sono le sue caratteristiche?

Senza dubbio questa tipologia di montaggio audiovisivo utilizza strumenti e tecniche ben riconoscibili. Potremmo subito menzionare i tagli veloci e a tempo di musica, e si può notare che i tagli nel montaggio di un videoclip sono molto più frequenti rispetto a un film, alcune inquadrature possono addirittura sembrare slegate ed è presente una costante ritmica strettamente legata alla canzone. Un'altra possibile caratteristica è che il montaggio, ovvero la presenza dei tagli, delle transizioni, e le sue strutture si fa notare, non cerca in nessuna

²¹ J.L. Comolli, *Contrariwise, Cahiers du Cinema in English* 3, 1966, p.57.

²² C. Vernallis, *Experiencing Music Video*, 2004, p.25

maniera di essere invisibile come quello nel cinema classico americano. Cerca inoltre di dirigere il flusso della narrazione, sottolineando le strutture visive non narrative, creandone anche di proprie. Come il montaggio cinematografico, può influenzare la nostra comprensione e percezione di quello che accade in scena, andando ad esempio a esaltare l'icona della pop-star.

Ma il carattere peculiare che distingue il montaggio per video musicali da quello cinematografico è senza dubbio quello di celebrare la musica, le sue caratteristiche ritmiche e timbriche, le parole nei testi, e le divisioni interne della canzone. Stabilendo il proprio profilo ritmico il montaggio quindi offre un contrappunto alle strutture ritmiche della canzone, assicurandosi che nessun singolo elemento (la narrazione, l'ambientazione, il cantante, il testo, la performance) prevalga su gli altri.

Il montaggio nei video musicali crea significato in modo diverso rispetto al suo corrispettivo filmico, nel movimento della telecamera e nella sua posizione, permette relazioni tra la canzone e l'immagine.

Per costruire una tassonomia di riprese e montaggi in un videoclip musicale, si può iniziare con le pratiche tradizionali del cinema narrativo. Il sistema di continuità forma la base del montaggio cinematografico, ma non è così comune nei videoclip musicali. Questa tecnica cerca di rendere il passaggio da una ripresa all'altra il più naturale possibile e di rendere la transizione senza soluzione di continuità, preservando il flusso del tempo e la coerenza degli spazi. L'obiettivo finale è creare un percorso chiaro che racconti il mondo del film. Poiché i videoclip musicali beneficiano della molteplicità di percorsi incompleti, a volte oscuri, il montaggio di continuità servirà di rado o solo per alcuni tratti di video. Forse nei videoclip si evita questa metodologia per non dare troppo risalto all'immagine e alla sua storia. Lo scopo di un videoclip musicale dunque è suscitare l'interesse dell'ascoltatore per la canzone, raccontarla abbastanza da spingere prima a ricordarla e poi magari ad acquistare il disco. Questo montaggio divisivo ci mantiene sulla superficie in continua evoluzione della canzone. Sebbene tale montaggio possa creare un senso momentaneo di instabilità, costringe lo spettatore a concentrarsi su segnali musicali e visivi, consentendogli di ritrovare il senso di orientamento.

I videoclip musicali presentano frequentemente montaggi discontinui, utilizzando ad esempio il *Jump cut*, tecnica di solito vista non di buon occhio dal cinema tradizionale. Questo

montaggio può essere utilizzato in modo creativo per enfatizzare elementi visivi e musicali e attirare l'attenzione dello spettatore sulla musica stessa. A volte questi tagli diventano così evidenti ed estetizzati che si distinguono chiaramente dal flusso del video. Alcuni effetti visivi, come cambiamenti nel fuoco dell'obiettivo o oggetti che emergono dallo schermo, possono essere usati per creare un'articolazione visiva significativa, spesso sfocando la linea tra ciò che è un montaggio e ciò che non lo è.

Vernallis continua confrontando la produzione di videoclip e di film a stampo hollywoodiano. Se leggiamo un qualsiasi manuale di cinema quando si parla di riprese, abbiamo una selezione standardizzata di possibili ritagli delle figure, il campo lungo, il medio, quello americano e il primo piano. Questi manuali consigliano che le proporzioni tra la figura e lo spazio nell'inquadratura rientrino entro linee guida prestabilite per ottenere un senso di equilibrio. I video musicali non seguono queste regole, la relazione tra figura e spazio è spesso fuori equilibrio e la telecamera compie movimenti inaccettabili per il cinema classico.

Se parliamo di movimenti di camera, solitamente le riprese di video musicali sono molto dinamiche, si fa largo uso di dolly, macchina a mano o spalla e piani sequenza, si vuole creare la sensazione nello spettatore di muoversi lungo il flusso sonoro. Queste riprese possono anche imitare i modi in cui il suono si avvicina e si allontana, incarnano perfettamente il tentativo del video musicale di addentrarsi nell'energia della canzone avvicinandosi sempre più al suo impulso ritmico²³.

A differenza dei film, i videoclip non si suddividono chiaramente in scene, le divisioni settoriali della canzone forniscono una base ben più solida per la suddivisione di un video, potremmo considerare la frase musicale come l'unità più significativa.

Ma se il montaggio del video musicale crea questa instabilità e opacità, come crea invece il senso? Come riesce a farsi capire dal pubblico? Avendo un'immagine così discontinua, il significato di queste opere audiovisive è stato spesso considerato un rompicapo. Il tempo si sviluppa in modo imprevedibile e senza punti di riferimento chiari, lo spazio viene rivelato lentamente e in modo incompleto. Se, come suggerisce Vernallis, il montaggio costituisce un

²³ Ivi, p.32.

distintivo parametro visuale dei video musicali, dovremmo aspettarci che possa contribuire anche alla creazione della sua discontinuità²⁴.

Nei video musicali molte sono le giustapposizioni tra inquadrature, anche estremamente diverse tra loro, con cambiamenti repentini di stile e valori di produzione. Una vasta gamma di connessioni tra immagini compare in modo imprevedibile, può risultare chiara, ma il più delle volte oscura e incerta.

Queste giustapposizioni rappresentano il mezzo per arrivare alla continuità, dobbiamo fare delle supposizioni basate su ciò che potrebbe dire l'inquadratura prima a quella dopo, se vogliamo dargli un significato. I primi cineasti russi compresero che questa forma di interpolazione era cruciale per il cinema e sostennero con forza che il montaggio poteva effettivamente creare un significato in situazioni in cui gli scatti da soli non potevano fornirne uno. L'effetto Kulešov è proprio questo, dimostra come il significato di un'immagine possa essere influenzato dalla sua relazione con altre immagini. Il contesto in cui un'immagine appare può modellare la percezione degli spettatori.

Nel montaggio dei video musicali, la musica stessa può svolgere un ruolo importante nel fornire il contesto emotivo o narrativo per queste giustapposizioni. Può suggerire il desiderio o l'emozione dei personaggi nei confronti degli oggetti o delle altre persone presenti nell'immagine. La musica, tuttavia, di per sé non può definire il significato degli oggetti, ma può influenzare la nostra interpretazione emotiva e la percezione di come gli oggetti o le persone siano collegati tra loro all'interno del video. Quindi possiamo dire che la musica in un video musicale può agire come un elemento chiave nel creare connessioni emotive tra le immagini e nel fornire un contesto narrativo o interpretativo per le giustapposizioni presenti nel video.

Non solo, le relazioni tra le inquadrature in un video musicale possono essere basate su elementi molto diversificati, sulle connessioni narrative o visive dirette, ma anche su relazioni più sottili e complesse che creano una struttura semantica più ampia e ricca di significato. Vernallis ci fa un riferimento al *graphic match*, sottolineando come le corrispondenze visive tra scatti possano contribuire a creare senso e una coerenza musicale. Potremmo chiamare

²⁴ Ivi, p.38.

queste corrispondenze grafiche irregolari *rime visive*, ovvero un gruppo di immagini che condividono un elemento in comune che porta un senso di riconoscimento e di completezza.²⁵

C'è una profonda connessione tra immagine e sonoro nei video musicali che va oltre il semplice taglio di montaggio a tempo di musica. Bisogna riflettere sulle caratteristiche formali ed esperienziali del suono, per comprendere il legame tra i parametri visivi e quelli musicali.

Nella messa in scena dei video musicali possono esserci caratteri come angolazioni estreme, inquadrature alte e basse, panoramiche e inclinazioni insolite della telecamera, ed elementi vivaci all'interno del fotogramma come superfici scintillanti o luci ondulate, che possono mimare processi musicali. Alcune posizioni della telecamera possono privilegiare l'ascolto rispetto alla visione e conferire maggiore autorità alla colonna sonora rispetto all'immagine. La telecamera nei video musicali sembra anche mimare i modi in cui dirigiamo la nostra attenzione in uno spazio sonoro, facendoci focalizzare l'attenzione su un suono più interessante rispetto ad un altro.

Ma a proposito dello spazio sonoro? Una canzone crea un senso di spazio attraverso disposizione, produzione, missaggio e mastering. Le proprietà acustiche di questo spazio musicale costruito sembrano raramente corrispondere a quelle dell'atmosfera del video. Questa mancanza di corrispondenza crea confusione e interesse.

La descrizione fornita finora suggerisce che il video musicale crea un'esperienza più simile all'ascolto che alla visione, incoraggia la ricettività e il senso di connessione che il suono crea. I video musicali ci trascinano in uno spazio dinamico in cui oggetti attraenti sono distribuiti lungo il campo visivo, è questo uno dei mezzi che i video hanno per mantenere l'attenzione dello spettatore.

Un altro elemento che crea senza dubbio il coinvolgimento del pubblico è il corpo. L'immagine crea associazioni con la canzone, abbinando sezioni o altre caratteristiche musicali a materiali visivi specifici, come possono essere le parti del corpo umano. Il video avanza e le caratteristiche della canzone vengono associate ad elementi dell'immagine: un motivo ritmico con il movimento dell'anca del performer, una melodia strumentale con un personaggio sullo sfondo. Lo spettatore quindi partecipa cinestheticamente al video. Questa

²⁵ Ivi, p.43.

parola fa la sua prima apparizione in questa sede, ma sarà approfondita nei prossimi capitoli. Come un battito, il montaggio crea ritmo e forma schemi che lo spettatore può proiettare nel futuro, proprio come delle battute musicali. Questi schemi sono formati anche dalla telecamera e dal corpo che in collaborazione con le scelte di montaggio accompagnano lo spettatore in questa danza magnetica. Il corpo, e soprattutto il corpo della star e del protagonista, attraverso i primi piani, può creare una sorta di legame emotivo con il pubblico. In alcuni casi si crea l'equilibrio attraverso il punto intorno al quale la composizione si organizza, e questo punto può essere proprio il volto della star. Molte volte il montaggio dei video musicali cerca di trovare nuove relazioni nello spazio e tra le persone. Quando un video mostra una sequenza di riprese in cui prima c'è la presenza del corpo, e in altre ci si concentra sull'ambiente circostante, il corpo diviene l'elemento centrale del video.

Attraverso i suoi molteplici ruoli il montaggio, alleggerendo le funzioni rappresentative tradizionalmente svolte dalle immagini, si apre ad un'attività polivalente. Come abbiamo affermato, il montaggio pone così le immagini del video e le caratteristiche formali della canzone in stretta relazione. Il montaggio può riflettere il ritmo base della canzone, ma può anche esprimere tanti altri elementi della canzone. Ad esempio: lunghe dissolvenze possono completare gli arrangiamenti che includono timbri morbidi e note lunghe; materiali visivi sgargianti per evidenziare un ritornello importante.

Il tempo è una caratteristica facilmente recepita dal montaggio dei video musicali. I video musicali tendono a mettere in evidenza le caratteristiche più interessanti di una canzone, e se la canzone è riconoscibile per il suo ritmo vivace o al contrario rilassato, il movimento dell'immagine si svolgerà in modo particolarmente veloce o lento.

Il montaggio può attirare la nostra attenzione sulle caratteristiche strutturali della frase della canzone. Inquadrature lunghe sottolineano ampie frasi melodiche, mentre il montaggio rapido è usato per mantenerci concentrati sul battito delle canzoni che enfatizzano elementi ritmici.

Nel video dunque, la nostra attenzione alla canzone plasma il modo in cui percepiamo l'immagine, ma in uguale misura, ciò a cui prestiamo attenzione nell'immagine aiuta a determinare come ascoltiamo la musica. L'elemento musicale o visivo con il profilo più netto tende a catturare l'attenzione dello spettatore. Mentre un video si svolge, la nostra attenzione si sposta continuamente tra musica, immagine e testi, perché ognuno di essi si accende in qualche momento e poi senza lasciare traccia si spegne per lasciare il posto a qualcos'altro. E

ancora, diverse dimensioni delle inquadrature, alcune con contenuti molto chiari e alcune ritagliate in modo che siano vaghe o non specifiche, stabilisce un percorso attraverso lo spazio formale e timbrico della canzone. L'immagine può quindi servire da guida per indirizzarci tra i momenti salienti della canzone²⁶.

Con queste parole Carol Vernallis conclude le sue riflessioni sul montaggio del video musicale. Il montaggio come da tradizione serve a controllare l'ordine e la durata delle inquadrature, e quindi aiuta a determinare quando e per quanto tempo un elemento prenderà il sopravvento sull'immagine e quando poi sarà il momento di scomparire. Abbiamo capito che mentre il video si svolge, il montaggio può spostarsi rapidamente tra diverse funzioni: enfatizza la struttura musicale, mette in mostra la star, riflette sulle caratteristiche esperienziali del suono, trasmette significato o può anche solo costruire immagini musicalizzate piacevoli di per sé.

²⁶ Ivi, p.46.

Immagini del capitolo 1.2 – Music Video: Work in Progress



Figura 1: John Landis, *Thriller*, Micheal Jackson, 1983



Figura 2: John Landis, *Thriller*, Michael Jackson, 1983

1.2.1 Visualizzare la musica

L'immagine quindi, in un video musicale è la guida che ci trasporta all'interno della musica. La mappa geografica che ci permette di recepire visivamente il pianeta musicale. Questi video cercano di stabilire varie tipologie di connessione tra i media. Nel processo di svelamento del video compaiono molte caratteristiche musicali, perché la musica appunto è composta di molti parametri, e un'immagine può cantarne molti, anche nello stesso momento. Sempre Carol Vernallis attraverso molti esempi, che non possiamo esplicitare visto il vasto numero, ci racconta l'affinità tra questi due mondi apparentemente distanti ma che man mano ci sembreranno sempre più vicini.

Partiamo dalle parti che di solito in una canzone attirano maggiormente la nostra attenzione, il motivo, il ritornello e l'*hook*²⁷. Queste sezioni sono quelle che ricevono più enfasi, sia nella musica che nel video, vengono portati in primo piano gli interpreti e vengono evidenziati i gesti, i movimenti, e le tecniche contenute nella musica. Anche quello che nella teoria musicale viene chiamato motivo, una forma melodica/ritmica riconoscibile e ripetuta, può acquisire significato e distintività attraverso l'enfaticizzazione visiva. Un'immagine forte può lavorare in tandem con una caratteristica della canzone per creare un'accattivante hook musicale/visivo. Le immagini per un ritornello sono solitamente schematiche e memorabili al fine di mettere in evidenza le parti più famose e commerciali della canzone.

Come fanno le immagini a ricreare la continuità della musica? Un modo è semplicemente ripetendo e variando un insieme di elementi presenti nell'inquadratura. Una ripetizione visuale che insieme ad una telecamera in movimento e ad un montaggio rapido, crea un senso di continuità visuale che si abbina al flusso della canzone. Queste connessioni visive corrispondono alla frequente ripetizione dei materiali musicali all'interno della musica pop. Elementi che vengono ripetuti e variati per creare la sensazione nello spettatore di uno schema

²⁷ Un hook è una parte nel testo di una canzone che viene usato solitamente nella musica pop per rendere una canzone attraente e per "catturare l'orecchio dell'ascoltatore". Di solito è un breve riff, un passaggio o una frase. Il termine è generalmente usato per la musica pop, specialmente rock, R&B, hip hop e dance. Un hook può essere sia melodico che ritmico, e spesso utilizza il motivo principale di un brano musicale. In questi generi, l'hook (in italiano: gancio) è spesso nel ritornello, ma si differenzia da quest'ultimo perché è più flessibile, può trovarsi praticamente ovunque. Nell'introduzione, durante il ritornello, prima del bridge o durante l'outro di una canzone. Molte canzoni li ripetono il più possibile per rendere il brano più orecchiabile. Un ritornello invece è solitamente più lungo, potrebbe essere più righe, mentre un hook può essere costituito da un paio di parole o da una breve frase. Infine un hook quasi sempre riflette il titolo della canzone. Wikipedia.

riconoscibile. La musica trae la sua flessibilità temporale in parte dalla sua continua evoluzione e dinamismo, anche quando si ripete ²⁸.

Anche l'andamento della melodia può essere ricreato visivamente tramite movimenti interni all'inquadratura, un'onda che sale e scende musicale è facilmente rappresentabile visivamente. Un legame che può essere stabilito in maniera locale, sul movimento del corpo di un personaggio o attraverso oggetti mobili, o quelli che chiameremo più avanti in causa, i microritmi. Forme che si applicano all'immagine, in moti ondulanti che riproducono il moto della melodia.

Solitamente, le canzoni pop presentano chiare suddivisioni in sezioni distinguibili. Nei video musicali, spesso si enfatizzano tali divisioni per facilitare la memorizzazione della canzone e della sua struttura. L'immagine può evidenziare queste sezioni in modi diversi, ad esempio con un netto cambio di ambientazione o di colori.

Uno dei parametri musicali più utili ai fini di questa tesi e alle questioni legate al montaggio è sicuramente il ritmo. Le immagini in un video musicale possono contrastare o corrispondere alla velocità ritmica della canzone, al battito musicale. Può esserci un montaggio con tagli ad una velocità costante ed in linea con la musica oppure distaccarsi totalmente creando un effetto distorto. Ovviamente la produzione dei video è pensata per mettere in mostra le qualità più accattivanti della musica, quindi solitamente c'è un ricalco ritmico anche accentuativo, ad un ritmo lento corrisponderanno immagini ad un movimento più lento ad un ritmo sostenuto avremo immagini con un movimento ancora più veloce.

Per quest'occasione citerò un esempio illustre riportato anche nel testo di Carol Vernallis, ovvero il video musicale di *Hypnotize* di Notorious B.I.G. e diretto da Paul Hunter nel 1997, che oltre ad essere un classico del genere hip hop contiene molti strati ritmici. In questo video le varie inquadrature possiedono tempi ritmici diversi, e ogni immagine è riflesso di uno strato ritmico specifico nella canzone.

Il video inizia con i due protagonisti Biggie e Puff Daddy, che si trovano su uno yacht che solca il mare mentre una flotta di elicotteri li prende di mira, poi salto, siamo in un garage con belle auto, e la coppia è ancora inseguita dalla polizia, allora a bordo di una cabriolet

²⁸ C. Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, New York, 2004, p.159.

scappano mentre Diddy tiene il tempo con la mano e con la testa, un altro salto e ci ritroviamo nella sala di una villa con tantissime donne che accerchiano Biggie e con lo sfondo di un acquario pieno di sirene. (Fig 1-2) Queste sono le principali ambientazioni, e sono ogni volta intervallate da una sala dorata con il rapper al centro e accerchiato da ballerine, ed una sala nera con Biggie Smalls invece da solo che rappa, zona in cui possiamo vedere i testi e una pallina forma di smile che rimbalza sopra le parole a tempo di musica. Possiamo notare come le immagini che seguono la musica cambiano alternativamente da nervose e veloci, ad accese e morbide, fino ad arrivare allo strato più lento e sensuale (la voce femminile dell'hook), rappresentato dai movimenti delle sirene nell'acqua. Ogni sezione grafica del video può essere quindi collegata ad una specifica sezione musicale della canzone. Capita spesso di vedere video che possiedono tratti in cui il ritmo è fortemente presente e visibile, e tratti in cui il ritmo invece si fa da parte non attirando l'attenzione. Un'alternanza ravvisabile in un altro video del rapper di New York, The Notorious B.I.G., ovvero nel video musicale diretto da Hype Williams e Sean Combs nel 1994, *Big Poppa*, in cui la grande figura del cantante è a volte in un bar seduto con una ripresa statica, altre volte tramite una ripresa dall'alto, in una stanza piena di persone che ballano e si muovono a ritmo, soprattutto in concomitanza del ritornello.

La riuscita sincronizzazione di personaggi e oggetti con la musica è il trionfo per l'autore del video e per il video stesso, il piacere nel vedere un video musicale quindi sta nel posizionarsi in mezzo, nell'equilibrio tra questi due mondi, quello musicale e quello visuale.

Altri parametri musicali con cui il video cerca di creare una corrispondenza sono la forma, la texture e il flusso della canzone. Per replicare visivamente queste particolari caratteristiche sonore, l'immagine deve indagare sulle qualità esperienziali e sensoriali del suono. Per comprendere al meglio questa indagine è utile fermarsi e riflettere sulle caratteristiche sensoriali dell'audio e dell'immagine in movimento.

Per riuscire ad adattarsi alle regole e allo spirito della musica o per sottolinearne i caratteri, le immagini spesso rinunciano alle qualità associate agli oggetti o ai personaggi per adottare invece quelle del suono. L'immagine di un video musicale, come la musica in sé, tende a circondarci e ad inglobarci, e gli elementi che producono questi segnali sono di solito processuali e transitori piuttosto che statici, hanno confini indefiniti piuttosto che chiaramente

percepibili. L'immagine ha la missione di coinvolgerci attraverso il corpo tramite l'esperienza del movimento, inondando i sensi e suscitando sensazioni interne invece che solo superficiali.

Tra i temi fondanti di questa tesi c'è che le immagini hanno la capacità di funzionare adottando le qualità fenomenologiche ed esperienziali del suono. Immagini che come il suono, compaiono e poi svaniscono, si muovono, scorrono sul tempo e ci attorniano, arrivando a toccare tasti dentro di noi che non sapevamo neanche potessero essere toccati. Per approfondire queste questioni bisogna preventivamente conoscere le teorie fenomenologiche applicate al cinema, in questo sarà di grande aiuto Vivian Sobchack.

Immagini del capitolo 1.2.1 - L'immagine che suona



Figura 1: Paul Hunter, *Hypnotize*, The Notorious B.I.G., 1997.



Figura 2: Paul Hunter, *Hypnotize*, The Notorious B.I.G., 1997.

1.3.

Il montaggio: la sincronizzazione di suono e immagine

Montaggio. Potremo considerarlo come l'ultima fase dell'elaborazione del film, successiva le riprese, nella fase appunto di postproduzione. Tuttavia, il significato di questo termine riveste implicazioni tecniche ed estetiche che altre lingue, come l'inglese, hanno differenziato mediante l'opposizione fra *editing* e *montage*. Il montaggio è quindi un'operazione che consiste nella composizione di immagini in movimento, che vengono dotate di una durata, di una sequenzialità e di un ritmo. Si va a comporre, in sostanza, un discorso, una sequenza, una catena.

Ma come abbinare il suono alle immagini? Solitamente non si vuole far rimanere immagini e suoni componenti separate, ma al contrario, si vuole instaurare uno stretto rapporto d'interrelazione, tramite il montaggio sonoro e quello visivo si cerca di dar vita ad un'unica forma di montaggio: il montaggio audio-visivo.

Se guardiamo per un attimo al pre-digitale, partendo da considerazioni sul montaggio di Michel Chion, che sarà l'autore che ci accompagnerà per tutta la durata di questo capitolo, sappiamo che: le immagini cinematografiche venivano fissate su sezioni di nastro magnetico e di pellicola che potevano essere tagliate, assemblate e spostate a piacere. L'idea di montaggio infatti nasce proprio da questa operazione artigianale, che creò così l'unità specifica dell'immagine: il piano, un'*unità di misura* che ha il vantaggio di essere neutra e oggettivamente definita. Per il suono chiaramente non abbiamo nulla di simile, non c'è un'unità specifica. Non si può percepire un'unità di montaggio audio, le giunture sonore non sono evidenti e non si possono quindi delimitare blocchi identificabili.²⁹

Com'è possibile che un audiovisivo sia percepito come un prodotto coerente nel suo fluire dovendo comporre un prodotto unificato da diverse unità? Per la costruzione della continuità cinematografica solitamente si tende nei testi teorici di cinema utilizzare come modello il *découpage classico*. La teoria sostiene che per avere una sequenzialità coerente bisogna collegare un'inquadratura all'altra, un suono all'altro senza che lo spettatore lo noti, o almeno creando un'illusione il più reale possibile. Questi collegamenti prendono il nome di raccordi e

²⁹ M.Chion, *L'Audiovisone, Suono e Immagine nel Cinema*, Lindau, Torino, 2017, p.55

si fondano sul movimento dei personaggi, nella direzione dei loro sguardi, nei vari posizionamenti della macchina da presa ed infine, ma non per importanza, sugli elementi sonori che possono essere diegetici o extradiegetici. Appartengono a questa categoria regole come quella del campo/controcampo e dei 180°, le posizioni della Mdp come soggettiva e semi-soggettiva e dinamiche che si rifanno ai rapporti tra tempi e spazi, come il montaggio alternato o quello parallelo, la costruzione di flashback o flashforward.

La prima possibilità di coesione tra diversi piani, invece data dal suono, è il cosiddetto *raccordo sonoro*. Il raccordo sonoro consiste nella sovrapposizione di tutta, o di una parte, della colonna audio tra due immagini; la sua funzione è di favorire la continuità narrativa e di coprire le cesure causate dagli stacchi di montaggio. La seconda possibilità è il *ponte sonoro* che consiste nello sconfinamento della colonna audio di una scena in quella immediatamente precedente o in quella successiva. Il raccordo sonoro pone suono e immagine in tempi narrativi coincidenti, il ponte sonoro invece pone suono e immagine in tempi differenti.

Alcuni autori e registi, tuttavia, hanno visto in questo modello un posizionamento ideologico ed estetico figlio del cinema dominante e che corrisponde alla volontà di far sparire le tracce del lavoro, per dare un senso di continuità e trasparenza, il famoso montaggio invisibile. Uno fra tutti, si è opposto a questo disegno, Jean-Luc Godard, il quale in molti suoi film evidenziava le discontinuità e i salti, eliminando i raccordi e le dissolvenze, limitando al massimo quello stile di montaggio classico hollywoodiano. Con il cinema di Godard siamo quindi di fronte, alla più vicina possibilità di percepire cosa sia una colonna audio.

Michel Chion sostiene che nel cinema a livello percettivo si ha una dominanza dell'immagine con il suono che sembra creare valore aggiunto. «Con l'espressione valore aggiunto designiamo 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 immagine³⁰».

Partendo da questi assunti sempre Michel Chion, nel suo *L'Audiovisione: Suono e immagine nel cinema*, riflette sulla sincronizzazione audio e video, altro tema cardine di questa tesi. Lo studioso francese sostiene che un punto di sincronizzazione è, in una catena audiovisiva, un

³⁰ Ivi, p.15

momento saliente di incontro sincrono tra un momento sonoro e un momento visivo: un punto in cui l'effetto di *sincretismo* risulta più accentuato. E sono questi punti che danno alla catena audiovisiva il suo fraseggio, esattamente come lo danno, in una sequenza musicale, gli accordi o le cadenze e gli incontri verticali tra elementi.

Ma cos'è la sincretismo? «La sincretismo (parola che si forma combinando sincronismo e sintesi) è la saldatura inevitabile e spontanea che si produce tra un fenomeno sonoro e un fenomeno visivo puntuale quando questi accadono contemporaneamente, e ciò indipendentemente da ogni logica razionale³¹». Ed è grazie a questo fenomeno che può esistere il doppiaggio, la post-sincronizzazione e la sonorizzazione (il lavoro dei rumoristi), ed è ciò che permette a queste operazioni di avere un margine di scelta così ampio. Può funzionare anche giustapponendo immagini e suoni che, almeno in parvenza, non hanno nulla in comune, e che vanno a creare strani effetti percettivi, che possono diventare a volte mostruosi, a volte comici (come nel caso dello slapstick o dei cartoni animati). «La sincretismo è pavloviana.» continua Chion «[...] essa è anche funzione del senso, e si organizza secondo leggi gestaltiche ed effetti di contesto³²».

Il suono influenza le percezioni che si hanno dell'immagine, nel movimento e nella velocità e a proposito del suo tempo. Nel contratto audiovisivo, la percezione visiva e sonora si influenzano a vicenda e si prestano l'una all'altra, per contaminazione e proiezione, le rispettive proprietà. Queste percezioni però hanno ciascuna la propria andatura media, solitamente, sostiene Chion, l'orecchio analizza, lavora e sintetizza più in fretta dell'occhio³³. Il senso della vista lavora più lentamente perché ha un carico di lavoro maggiore, deve applicarsi infatti allo spazio che esplora e al tempo che segue. L'orecchio dal canto suo, deve operare maggiormente in senso temporale, quindi risulta più abile e veloce.

Tra gli effetti del valore aggiunto abbiamo che: se l'immagine è statica, il suono è in grado di inserirla in una certa temporalità. Se al contrario l'immagine ha una propria temporalità, il tempo del suono si combina con quello dell'immagine e i due strumenti suonano all'unisono. Nel cinema il suono può animare un'immagine in base al proprio ritmo, ad esempio un suono

³¹ Ivi, p.78

³² Ibidem.

³³ Ivi, p.160.

che si mantiene uniforme e continuo conferisce prevedibilità e anima meno di un suono variabile e discontinuo che invece può creare instabilità, tensione o allarme.

«Il segmento sonoro, [...] non si sintetizza nella percezione in una totalità particolare³⁴» sostiene Chion, nell'immagine c'è un legame tra spazio e tempo, possiamo percepire il piano e la sua durata, mentre nel sonoro, la dimensione temporale sembra predominare largamente sulla dimensione spaziale.

Come collocare quindi il tempo e lo spazio del suono in relazione al tempo e allo spazio delle immagini? La risposta parte dal concetto di sincretismo e comprende sia considerazioni sull'immagine-movimento sia sul montaggio. La significazione audiovisiva non avviene mediante una logica componenziale, cioè la fruizione del sincretismo audiovisivo non si basa sulla somma tra vedere e ascoltare, ma si risolve in un *sentire esperienziale*. La peculiarità e l'efficacia di un testo sincretico dipendono dalla capacità di contenere configurazioni di senso interrelate tra i differenti regimi espressivi. Questi regimi espressivi, linguaggi e piani non sono semplicemente tra loro giustapposti, la loro coesistenza spazio-temporale determina reciproci effetti di correlazione che ricreano piani semantici, l'uno nei confronti dell'altro, esattamente come nella nostra percezione quotidiana. Recepiamo stimoli percettivi afferenti a ordini sensoriali diversi e li mettiamo insieme, successivamente ricerchiamo in questa congiunzione una coerenza, un'orchestrazione. Le questioni sulla percezione ci saranno particolarmente care nel capitolo successivo.

Chion prosegue affermando che il valore aggiunto crea l'impressione nello spettatore che ciò che si sente provenga da ciò che si vede e quindi sia già contenuto in queste immagini, creando un senso di immediatezza³⁵. Tuttavia, poiché il suono e l'immagine in movimento sono elementi separati, spesso registrati, addirittura creati, in tempi diversi e in luoghi separati, è probabile che le immagini e il suono non appartengano effettivamente l'uno all'altro. Nel caso del video musicale ad esempio, solitamente è la musica ad essere creata prima del video, quindi è l'immagine che si andrà ad adattare il più possibile alla musica. Ma è grazie alla sincesi che il suono e l'immagine in movimento diventano direttamente e intimamente legati, creando un canale unificato di output sensoriale che consente l'espressione

³⁴ Ivi, p.62.

³⁵ Ivi, p.162

dell'immagine in movimento e una percezione sinesteticamente coerente di questa immagine in movimento.

Questo canale unificato di output sensoriale implica che il suono e le immagini esistano e lavorino in una relazione trans-sensoriale e cinestetica. Il suono e l'immagine in movimento non vengono percepiti come elementi separati, ma piuttosto come una singola linea sensoriale in cui le immagini visualizzano la produzione del suono. Pertanto, il suono e l'immagine in movimento coesistono in una relazione trans-sensoriale in cui un senso influisce sull'altro; migliorandolo, modificandolo e alla fine ampliando il suo effetto sull'ascoltatore³⁶.

Ma facciamo chiarezza su questo punto. Chiara Simonigh in una monografia dal titolo illuminante *Sin-Estetica* dove parla dell'accessibilità e la comprensione dell'audiovisivo, getta luce sui rapporti tra percezioni sensoriali e immaginario e sulla concezione di trans-sensorialità. La professoressa dell'Università di Torino inizia dicendo che in un quadro propriamente sin-estetico notiamo come la citazione di Chion «non si “vede” la stessa cosa quando si sente e non si “sente” la stessa cosa quando si vede³⁷» implichi che la comprensione dell'audiovisivo dipende non da una visione o da un ascolto isolati, né dalle singole forme visibili e sonore percepibili, quanto piuttosto dalle relazioni reciproche che esistono tra di esse e che possono essere, impercettibili. Il denominatore comune dei due ordini di pensiero che rende percepibile ciò che altrimenti non lo sarebbe, è l'immaginario; quindi si immagina un'immagine quando si sente e si immagina un suono quando si vede.³⁸

Le funzioni dell'immaginario nell'ambito dell'audiovisivo stanno alla base dell'idea di sinestesia, ovvero la capacità di unire più sensi per creare una percezione complessa, grazie all'intelletto e alle esperienze di ogni persona. Questo permette di andare oltre i confini dei singoli sensi e ottenere una sorta di percezione trasversale. La reciprocità della relazione tra il suono e l'immagine che istituisce l'estetica dell'audiovisivo è in effetti incentrata sulle percezioni *trans-sensoriali*, che non si riferiscono a un senso particolare, ma che comunicano

³⁶ Ivi, p.167

³⁷ Ibidem

³⁸ C.Simonigh, *Sin-Estetica, Accessibilità e comprensione dell'audiovisivo*, 2016

con tutti i sensi, senza che il loro contenuto o il loro effetto sia chiuso nei limiti di uno solo di essi³⁹.

Nel capitolo 1.1 si diceva di come il cinema soprattutto quello privo di sonoro avesse qualità, che dopo quanto detto possiamo considerare sinestetiche, che Walter Benjamin definì *tattili*. Con questo termine indicava l'illusione dello spettatore di essere colpito o toccato da ciò che veniva collocato nell'immagine cinematografica, in direzione dei suoi occhi e comunque verso il suo corpo⁴⁰.

Benjamin, riprendendo implicitamente le novità introdotte nelle teorie sul montaggio cinematografico di Ejzenštejn, conia il neologismo sincretico *tamburo ottico*, così da render conto di funzioni del ritmo che, nella prospettiva della sin-estetica, potrebbero essere definite appunto come trans-sensoriali.⁴¹

È il ritmo infatti, uno degli elementi più importanti per inserire in una temporalità l'audiovisivo, poiché gioca un ruolo cruciale nella costruzione della trans-sensorialità attraverso le relazioni tra suono e immagine, che possono includere la sincronia o l'asincronia, il contrasto o la ridondanza. Il ritmo inoltre, coinvolge non solo la vista e l'udito ma anche il tatto e la percezione cinestetica e questo offre senso e un aspetto universale e complesso all'esperienza audiovisiva, siano queste percezioni reali o immaginate. In altre parole, il ritmo contribuisce in modo significativo a creare l'atmosfera emotiva e a coinvolgere lo spettatore più profondamente.

Sebbene Chion affermi che la relazione trans-sensoriale tra suono e immagine non corrisponda alle idee inter-sensoriali del movimento simbolista, in cui un senso poteva trasformarsi nell'altro, è evidente che i due concetti esprimono la stessa nozione di cross-modalità. Entrambi sottolineano il concetto che gli input sensoriali non esistono o non sono percepiti indipendentemente l'uno dall'altro, ma funzionano insieme inseguendo uno scopo comune.

In questo sistema, una modalità sensoriale collabora e si commuta con le altre modalità sensoriali, completamente in linea con il concetto di cinestetica di Sobchack, che

³⁹ M. Chion, *Un art sonore, le cinéma : Histoire, esthétique, poétique*, 2003, Paris, Cahiers du Cinéma.

⁴⁰ W. Benjamin, *The work of art in the age of mechanical reproduction*, London, Penguin, 2011, ed. or. 1936.

⁴¹ C. Simonigh, *Sin-Eстетica*, 2016, p.375

approfondiremo nel prossimo capitolo, in cui le modalità sensoriali sono considerate un sistema commutabile e cooperativo di percezione ed espressione. Attraverso un'aggregazione dell'immagine in movimento e del suono in una relazione reciproca e interdipendente che attraversa il confine tra i sensi, questo sistema genera «sensazioni ritmiche, dinamiche, temporali, tattili e cinetiche che utilizzano sia i canali uditivi che visivi⁴²».

Un video musicale esemplare per spiegare questo fenomeno è *Around the World* dei Daft Punk del 1997. Il regista del video è Michel Gondry, autore che ha rivoluzionato il modo di girare i video musicali, grazie al suo approccio sperimentale. Nel video del duo francese compaiono alcuni performer con abiti ben precisi e divisi per gruppi. Ogni suono viene separato come fosse una traccia indipendente dalle altre e viene associato a un gruppo di ballerini che si muovono con una linea e con dei passi diversi gli uni dagli altri: gli atleti incarnano il basso, le mummie il beat box, gli scheletri le chitarre, i robot i vocoder e le ballerine disco i synth. Il movimento circolare imita il loop della canzone, che gira appunto *Around the World* su una pista che rappresenta un disco in vinile, in una logica ferrea che produce il perfetto connubio tra i movimenti delle luci, della musica e dei performers. (Fig 1-2) Ed ecco la perfetta sincronizzazione tra immagine e suono, la sincreasi di cui parlava Chion, anche la trans sensorialità se vogliamo, lo spettatore dopo pochi istanti di visione e ascolto percepisce che il movimento del ballerino è il suono specifico che gli è stato abbinato e viceversa, nella continua logica di commutabilità.

Il suono quindi, può aggiungere valore all'immagine in movimento sia come elemento sullo schermo, ballando sulla superficie delle immagini e amplificando l'attrattività delle immagini, sia fuori dallo schermo, al di là delle immagini, ma sempre come parte integrante e reciproca dell'immagine in movimento.

Pertanto, quando una modalità sensoriale viene coinvolta, ad esempio l'udito attraverso la musica, essa corrisponderà e arricchirà l'esperienza di un'altra modalità sensoriale, ad esempio la visione attraverso l'immagine. Gli stimoli ricevuti da orecchio e occhio possono mescolarsi in modo da creare un'esperienza sensoriale unificata e intercambiabile. Restando sul nostro video musicale, quando la musica si combina con le immagini, le sensazioni e percezioni si mescolano in una tal maniera che potresti percepire il suono come se stesse creando o

⁴² M. Chion, *L'Audiovisione*, 2017 p.152

ampliando le immagini, o viceversa, potresti vedere le immagini come stessero creando il suono, rendendo difficile la distinzione. Quando ci riferiremo alla *visualità aurale* parleremo proprio di questo, il nostro corpo vissuto reagisce suscitando associazioni tra i sensi e addirittura scambiandogli i ruoli. Continueremo l'analisi sulla visualità aurale nel capitolo successivo a proposito del cinestetico attraverso le interpretazioni di Vivian Sobchack.

Tuttavia, è importante evidenziare che l'occhio e l'orecchio non funzionano allo stesso modo anche se secondo questa logica possono muoversi e sono intercambiabili per la propria trasponibilità audiovisiva. Come si diceva precedentemente, questi due sensi funzionano diversamente, infatti l'orecchio funziona molto più velocemente dell'occhio. Gli input audio vengono elaborati, sintetizzati e analizzati molto più rapidamente degli input visivi, e producono una linea sonora con una forma molto più chiara e definita rispetto all'immagine. Come afferma Chion, mentre l'occhio deve scoprire nello stesso tempo lo spazio e seguire il tempo, l'orecchio isola istantaneamente i dettagli e li segue nel tempo⁴³.

Movimenti rapidi che l'occhio fatica ad analizzare saranno percepiti da quello che Chion chiama «l'orecchio che si trova nell'occhio»⁴⁴, il nostro cervello interpreta questi rapidi movimenti visivi in una sorta di linguaggio uditivo, dove percepiamo quei movimenti come se fossero suoni, in maniera rapida e chiara.

Questo concetto può essere collegato alla teoria del montaggio over-tonale di Èjzenštejn, una tecnica che coinvolge il montaggio di elementi sonori e visivi in modo che essi siano combinati in base a somiglianze o alla sensazione delle loro linee intrinseche, piuttosto che solo in base alla logica narrativa⁴⁵. Ad esempio, un suono può essere abbinato a un'immagine che sembra simile o evoca sensazioni simili, creando una connessione tra il suono e l'immagine. Questo crea una sorta di flusso in cui la percezione dell'immagine è influenzata dal suono, e il suono è influenzato dall'immagine.

Secondo Èjzenštejn, il montaggio *sovra-tonale* o appunto con l'inglesismo *over-tonale*, coinvolge il montaggio di diverse immagini o sequenze di immagini insieme a suoni o musica in modo da creare una sinergia e un effetto emotivo o concettuale superiore alla somma delle

⁴³ Ivi, p.160.

⁴⁴ Ibidem.

⁴⁵ S. Ejzenštejn, *La forma cinematografica*, Einaudi, Milano, 2003, ed. or. 1928.

parti. In altre parole, nel montaggio over-tonale, si crea una connessione tra ciò che vediamo e ciò che sentiamo, sfruttando le caratteristiche emotive o sensoriali di entrambi gli elementi, proprio come avviene nella visualità aurale. Così, il suono circonda gli spettatori e risuona dentro di loro, mentre costantemente, senza attirare l'attenzione sul processo, si integra con la loro visione.

Questo modello è caratterizzato dall'intima interconnessione degli effetti compositivi all'interno dell'inquadratura, la forma e il flusso delle immagini, la texture della superficie dell'inquadratura, il timbro e lo sviluppo armonico dell'audio, il ritmo e la sincronia degli elementi audiovisivi, tutti elementi che abbiamo visto nel capitolo precedente. In questo modo, il suono e le immagini si saldano, consentendo l'espressione e la percezione di tutti i contenuti negli elementi sonori e visivi interconnessi.

Immagini del capitolo 1.3 - Il montaggio: la sincronizzazione di suono e immagine



Figura 1: Michel Gondry, *Around the World*, Daft Punk, 1997.



Figura 2, Michel Gondry, *Around the World*, Daft Punk, 1997

1.3.1 Il ritmo del video musicale

«Ritmi. L'onnipotenza dei ritmi. È durevole solo ciò che è catturato in ritmo. Piegare il fondo alla forma e il senso ai ritmi».

Robert Bresson, *Note sul cinematografo*, 1992

Solitamente quando parliamo di come la musica e l'immagine possano essere messe in relazione, tendiamo a concentrarci sui momenti di sincronizzazione. Nei video musicali senza dubbio questo approccio è molto spesso presente, musica e immagini vengono collegati attraverso una verticalità ritmica, in parole semplici, il montaggio taglia le immagini sul ritmo, a tempo di musica.

In questa prospettiva possiamo presumere che il video funzioni stabilendo corrispondenze 1v1 tra musica e immagini e che ognuno di questi momenti di congiunzione abbia lo stesso peso semantico. In realtà in questa visione si tralasciano i modi complessi in cui immagine e musica lavorano insieme per creare la forma, la texture, il flusso ed altri elementi che nascono durante questa relazione. Tuttavia, possiamo considerarlo un buon punto di partenza per l'analisi dei video musicali.

Tra le prime considerazioni da fare c'è quella dei microritmi, e bisogna richiamare ancora una volta, Michel Chion, anche compositore e sound designer, motivo per il quale utilizza termini musicali. Il teorico conia questo termine per definire quei movimenti rapidi sulla superficie dell'immagine, sottili pattern creati da elementi come effetti visivi mobili, effetti speciali come il caleidoscopio, movimenti del fumo, pioggia, ondulazioni di uno specchio d'acqua e così via. Fenomeni che danno ritmo e fluidità, e che inscrivono l'immagine in una dimensione temporale, quindi musicale⁴⁶. Per portare subito un esempio concreto, nel video che analizzeremo più approfonditamente nella parte finale dell'elaborato, *LSD* di A\$AP Rocky, i microritmi sono riscontrabili in più elementi, come le volute di fumo dell'inizio o ancora più visibili nell'illuminazione pulsante dei palazzi della città. Questi movimenti attirano la nostra

⁴⁶ M.Chion, *L'Audiovisone: Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino, 2017

attenzione sui dettagli musicali e timbrici della canzone, nel caso di *LSD* si evidenzia la linea e la grana del basso sintetizzato della traccia musicale.

Anche quando sono sincronizzati, immagine e musica, possono avere una distanza nella loro relazione parecchio evidente. Questa dinamica è influenzata da come percepiamo i suoni: spesso raggruppiamo suoni simili in categorie, anche se poi potrebbero differire nel dettaglio. Anche con suoni familiari, come passi o voci, può essere difficile distinguere chi li produce. Nel cinema spesso si sfrutta questa indifferenza alla specificità dei suoni, sovrapponendo suoni diversi anche per uno stesso oggetto, l'esempio che abbiamo già fatto è quello dei rumoristi, in un film horror per riprodurre il suono di una testa fracassata si usa spaccare invece un cocomero.

Ci sono momenti in un video che Chion chiama *punteggiatura* del suono, in cui un suono si distingue dal contesto sonoro generale, creando un punto di sincronizzazione ben distinto. Questi istanti possono manifestarsi in momenti di sospensione e potrebbero essere connessi ad altri momenti analoghi nel video, per sottolineare la ripetizione e la continuità di alcune parti o scene. Per chiudere poi, bisogna dire che questa relazione tra musica e immagine non è solo verticale, ma può muoversi orizzontalmente lungo il tempo del video, collegando elementi visivi alle qualità sonore come la diffusione e la dinamica.

Le discussioni sulla combinazione di contenuti multimediali si sono concentrate su come i media possano essere collegati in base a parallelismi e contrappunti. Tuttavia, Nicholas Cook, in *Analyzing Musical Multimedia* ha introdotto un modello più fluido basato sulla metafora: gli attributi di un mezzo si trasferiscono ad un altro, e il collegamento di due concetti provenienti da ambiti semantici diversi crea un nuovo significato. A differenza di teorie precedenti che consideravano la musica nei film come una rappresentazione di significati intrinseci ai singoli media, Cook sostiene che i contenuti multimediali siano caratterizzati da dinamismo e da un certo grado di processualità⁴⁷. La somma di questa combinazione è diversa dagli elementi che lo compongono separatamente, un'idea simile a quella di montaggio sovra tonale di Ejzenštejn.

Cook per rendere chiaro il concetto porta un esempio dal mondo della pubblicità. In uno spot della Citroen viene presentata una macchina che viaggia su una strada con in sottofondo

⁴⁷ N. Cook, *Analyzing Musical Multimedia*, Oxford University Press, Oxford, 2001

l'ouverture de *Le nozze di Figaro* di Mozart. Viene sottolineato come la percezione della coppia Citroen e Mozart viene influenzata vicendevolmente, ma anche il significato degli stessi cambia. Mozart, in relazione all'auto, acquisisce un'immagine più nitida e tecnicamente sofisticata, mentre l'auto diventa più elegante e autorevole. L'autore suggerisce che il prestigio culturale della musica venga trasferito completamente al prodotto. La comprensione di questa pubblicità deriva dalla nostra capacità di decifrare una serie di codici culturali.

Cook infine rileva che la musica raramente viene vissuta da sola, ma piuttosto in relazione ad altri media e in contesti specifici come le copertine degli album o appunto video musicali, e queste influenze esterne modellano significativamente la nostra comprensione della musica.

Nonostante sia un modello incompleto, concepire un videoclip musicale come un testo con la *punteggiatura* costituisce una descrizione preliminare utile. Le molteplici connessioni, che possono essere di natura metaforica, sincretica o simbolica, basate sulla ripetizione o sull'assenza, e quelle che rispondono al suono, probabilmente sono percepite in modi vari dai diversi spettatori. Ognuno di questi punti ha la sua sfumatura specifica e suscita risposte particolari. Tuttavia, nonostante queste differenze individuali, su un livello più ampio, tutti questi punti sembrano avere un punto di contatto, all'interno del contesto musicale vengono associati al piacere. In altre parole, i punti di connessione nei videoclip musicali possono essere paragonati all'*oggetto piccolo a* di Lacan, piccoli momenti desiderabili che accendono il nostro desiderio e che vengono disposti come una costellazione⁴⁸.

Dopo un piccolissimo accenno alla psicanalisi vorrei spostare l'attenzione su un'altra materia che può essere utile in funzione di quanto andremo a spiegare, ovvero la neuroscienza. Nel brillante libro *Lo schermo empatico* di Vittorio Gallese e Michele Guerra, si parla proprio di questo, il rapporto tra il cinema e le neuroscienze, ed è contenuto un capitolo dedicato al montaggio denominato *Lo stacco e l'armonia*. Gli autori partono decodificando l'importanza del montaggio continuo hollywoodiano, grazie al quale ci siamo potuti abituare con naturalezza alla frammentazione delle immagini filmiche e alla finzione narrativa. Da un punto di vista neuroscientifico e della psicologia della visione le convenzioni formali legate a questo tipo di montaggio sono: «compatibili con le dinamiche naturali dell'attenzione e delle nostre aspettative sulla continuità di spazio, tempo e azione e i modi in cui siamo in grado di

⁴⁸ C. Vernallis, *Experiencing Music Video*, 2004, p.187

sopraspedere alle differenze tra i film e la realtà ci offrono un'ottima prospettiva di studio anche su come utilizziamo quotidianamente i medesimi processi fisici e cognitivi impiegati al cinema nel percepire la continuità del mondo reale⁴⁹».

La questione della frammentazione e della continuità è sempre stato un tema caro ai teorici del cinema, che spesso si chiedevano come fosse possibile che il pubblico potesse accettare il montaggio cinematografico, così distante da quell'ideale di continuità visiva e sonora che l'esperienza in ogni vissuto li aveva abituati. Gli autori citano il teorico Joseph Anderson che osserva come il pubblico possa accettare questi assunti come veritieri a causa di una conferma cross-modale che costruisce la realtà tramite l'illusione, ovvero tramite quegli elementi che si rifanno all'artificio come appunto la frammentazione delle immagini e soprattutto l'uso costante della musica e del suono. Questi fattori secondo Anderson rafforzano la sensazione di realtà e creano un tipo di costruzione narrativa che si sposa perfettamente al nostro sistema percettivo⁵⁰. Ovviamente per far sì che questa percezione di veridicità funzioni, c'è bisogno di alcuni accorgimenti che confermano la continuità del cinema classico. I famosi raccordi sul tempo e sullo spazio, sia visivi che sonori che abbiamo già esposto all'inizio di questo capitolo.

Nelle parole di Gallese e Guerra che prendono in prestito le parole da alcuni maestri del cinema si spiega che: «Gli esperimenti di Kulešov, dimostrano come la nuova spazialità e la nuova temporalità create dal montaggio si appoggino sul nostro sistema percettivo e cognitivo e funzionino alla perfezione se costruite per assecondare le aspettative e le inferenze dello spettatore. È evidente che il montaggio può essere anche molto altro e che la nuova spazialità e temporalità possono impattare diversamente sui sensi dello spettatore, creare fratture di senso, produrre significati metaforici che procedono dallo shock fisico che il taglio può provocare. In questi casi l'obiettivo non è più, in primo luogo, la continuità trasparente, ma un'opzione ritmica e tonale come ha dimostrato Eisenstein nei suoi scritti, [...] Il tema dell'elemento eccitatore, che deve condurre ad un'elaborazione intellettuale che passi per l'intensificazione della reazione sensoriale al ritmo del film, è decisivo in Eisenstein, che non

⁴⁹ V. Gallese e M. Guerra, *Lo schermo empatico*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2015, p.176.

⁵⁰ J. Anderson, *The reality of illusion: An ecological approach to cognitive film theory*. Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press, 1996

per nulla parla di “complessiva risonanza fisiologica” per valutare l’indice di impatto dei pezzi montati sullo spettatore⁵¹».

I teorici che si sono interessati al ritmo nel montaggio, sostengono che la primordiale funzione che deve continuare comunque a soddisfare il montaggio è quella narrativa e di continuità, che rispetti la mappa dello spazio reale e tutte le componenti ritmiche che consentono di dare una certa sensazione alle immagini sullo schermo. Il regista francese Epstein scriveva che il ritmo delle immagini presenta un fattore superiore che l’autorialità del regista/montatore non dovrebbe scavallare, ovvero «il ritmo psicologico che si traduce nel ritmo della vita dei personaggi sullo schermo nel ritmo stesso della sceneggiatura⁵²». Confermando quanto detto prima, Epstein quindi è convinto che la finalità dell’arte del montaggio è comunque quella di sostenere la narratività. I virtuosismi legati al montaggio quindi sarebbe forse meglio lasciarli ai film sperimentali o ai video musicali.

Per concludere le riflessioni sul ritmo ed arrivare al prossimo capitolo sulla sensorialità, bisogna tornare al padre del suono al cinema, Michel Chion. Il teorico che ci sta accompagnando passo dopo passo in questo percorso così tortuoso, afferma che il ritmo è un vocabolo presente sia nel cinema che in musica, non è né specificatamente visivo né sonoro. «Quando un fenomeno ritmico ci giunge attraverso una via sensoriale, questa via, occhio o orecchio, è forse soltanto il canale attraverso cui ci giunge il ritmo, nulla di più. Dopo essere entrato nell’orecchio o nell’occhio, il fenomeno colpisce in noi una qualche area cerebrale connessa alle aree motorie, ed è soltanto a questo livello che esso viene codificato ritmicamente⁵³».

Nelle prossime pagine scopriremo che questa analisi non è valida solo per il ritmo, ma per molte altre strutture della percezione. La sinestesia comincia a diventare sempre più viva.

⁵¹ V. Gallese, M. Guerra, *Lo schermo empatico*, 2015, p.181

⁵² Epstein, J., *L'essenza del cinema. Scritti sulla settimana arte*, Roma, Fondazione scuola nazionale di cinema, 2002

⁵³ M. Chion, *L'Audiovisione*, 2017, p.162

Capitolo II

- L'immagine musicalizzata e sensoriale

Quando si utilizzano immagini astratte o poco realistiche, lo spettatore è invitato a partecipare alla creazione del senso ascoltando e riconoscendo le sensazioni fisiologiche offerte dal video. Per far sì che ciò avvenga, l'immagine può essere delineata imitando le qualità sonore della musica. Un flusso cross-modale che attiva la ricezione del corpo nella sua totalità. In questa tesi si useranno spesso le parole ascoltatore/spettatore o musica/video, sole o insieme per sottolineare quanto questo rapporto sia strettamente legato, e il fatto che queste due azioni avvengano sempre simultaneamente. Perciò anche quando verrà utilizzato solo uno dei due si potranno intendere entrambi i termini in relazione.

Nella teoria fenomenologica di Vivian Sobchack del soggetto cinestetico nel cinema, contenuta in *Carnal Thoughts*, si stabilisce che la percezione e l'espressione possiedono una bi-direzionalità gestaltica. Questa sarà la teoria utilizzata come framework per analizzare la relazione tra immagine e suono nel video musicale. Questo studio avvalorata la tesi che la musica/video produce una *visualità aurale* o in inglese *aural-visibility*⁵⁴, in cui il suono può essere cinestesicamente espresso e percepito come immagine, e l'immagine a sua volta percepita ed espressa come suono. Secondo Sobchack gli spettatori danno senso all'immagine in movimento perché questa viene percepita attraverso il loro apparato sensoriale incarnato. Si riconosce e comprende il flusso di audio e immagini, perché l'immagine audiovisiva in movimento ha il suo «corpo vissuto»⁵⁵. L'immagine in movimento si muove con modalità sinestetiche. La sinestesia è quando la sensazione o percezione che arriva attraverso una particolare modalità sensoriale viene trasportata ad un'altra modalità, unificando le diverse modalità in un'unica sensazione. Una condizione cioè in cui i sensi si sovrappongono, consentendo di percepire le informazioni sensoriali in modo incrociato. Secondo questa riflessione quindi le immagini che arrivano ai nostri occhi da uno schermo possono fornire sensazioni che oltrepassano il semplice aspetto visivo attivando altri sensi come il tatto,

⁵⁴ Termine tratto da J. Strand, *The Cinesthetic Montage of Music Video*, 2006, in cui l'autore sostiene che: «The music-video produces an aural-visibility in which sound can be cinesthetically expressed and perceived as image and the image perceived and expressed as sound.».

⁵⁵ V. Sobchack, *The Address of the Eye: A phenomenology of film experience*, Princeton University Press, Princeton, 1992

l'olfatto ma soprattutto l'udito. Dunque possiamo parlare di un apparato cinematografico o audiovisivo che produce un flusso di immagini incarnate.

In tutto il cinema di Terrence Malick, ma nello specifico in *The New World* (2005) o *The Tree of Life* (2011) o *The Knight of Cups* (2015), il flusso audiovisivo cattura poeticamente lo stato d'animo e le sensazioni esperienziali, attraverso un montaggio che armonicamente sincronizza l'immagine con il suono. Questa combinazione fa in modo che l'immagine si espanda oltre lo schermo, fino ad arrivare intimamente agli spettatori. Sembra che il montaggio sia pensato a partire dal suono, dalla musica, proprio come succede in un video musicale. Il cinema di Malick, come un video musicale, non sempre trasmette un significato definito, spesso non si può cogliere una narrazione progressiva, tuttavia le immagini diffondono sensazioni tattili, come l'acqua sulla pelle, l'odore della terra, il sole che scalda. Tale espansione sensoriale è trasmessa solo attraverso elementi audiovisivi, che permettono ai sensi di confluire e sovrapporsi sul corpo senza soluzione di continuità.

Secondo Vivian Sobchack, gli spettatori danno senso all'esperienza dell'immagine in movimento perché percepita attraverso il loro *sensorium* incarnato. Questo è possibile perché: «l'immagine in movimento ha un proprio "corpo" con una propria serie di sensi che funzionano allo stesso modo commutabile e cooperativo del *sensorium* del corpo vissuto»⁵⁶. L'indagine fenomenologica di Sobchack si concentra sul modo in cui l'immagine in movimento viene percepita e compresa attraverso e a causa dello spettatore. Il flusso diretto di suoni e immagini è percepito come un'unica percezione olistica dell'espressione, in cui la modalità del suono può essere trasposta nell'immagine e viceversa.

In questo capitolo quindi si forniranno gli strumenti per comprendere e contestualizzare la teoria di Vivian Sobchack sul concetto di corpo dell'immagine e le sue analogie con il corpo sensibile umano, quindi sarà presentata una panoramica sulla fenomenologia e sull'idea di sinestesia e successivamente di cinestesia. Quest'ultima nozione mette in evidenza la commutabilità e la trasponibilità tra gli elementi audiovisivi dell'immagine in movimento e come questa struttura caratterizzi sia la condizione sinestetica sia il *sensorium* incarnato sia l'apparato audiovisivo attraverso il quale si esprime.

⁵⁶ V. Sobchack, *The Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Los Angeles, 2004, p.152

2.1. Fenomenologia del video

Secondo il dizionario Treccani, la fenomenologia è una metodologia per lo studio dell'esistenza umana che cerca di raggiungere le caratteristiche centrali di cosa e di come sperimentiamo il mondo utilizzando come punto di partenza l'esperienza intuitiva dei fenomeni (ciò che si presenta nell'esperienza cosciente). Ovvero la ricognizione ordinata dei fenomeni e descrizione del modo in cui si presenta e manifesta una realtà⁵⁷

La fenomenologia analizza e descrive la coscienza umana come un'esperienza intenzionale e incarnata, ricerca di un modo che renda conto dello spazio, del tempo e del mondo, così come lo viviamo e sperimentiamo attivamente. Secondo il suo fondatore Edmund Husserl, la fenomenologia è lo studio della *conoscenza delle essenze*, cioè delle esperienze essenziali che ci presenta il mondo⁵⁸.

Nelle sue espressioni post-husserliane, la fenomenologia considera il mondo già presente prima della riflessione, stabilendo il corpo come soggettivamente sperimentato dall'individuo e come veicolo di "essere nel mondo" con atti coscienti e intenzionali di espressione e percezione. Come sostiene Merleau-Ponty, «la coscienza deve essere messa di fronte alla propria vita irriflessa nelle cose e risvegliata alla propria storia, che sta dimenticando⁵⁹». La fenomenologia esistenziale rifiuta la visione di Husserl sulle essenze, concentrandosi piuttosto su descrizioni storicizzate e qualificate come obiettivo.

La fenomenologia esistenziale è quindi, come la descrive Don Ihde, uno «stile filosofico che enfatizza una certa interpretazione dell'esperienza umana e che, in particolare, riguarda la percezione e l'attività corporea⁶⁰». Queste nozioni di percezione e di attività corporea sono state applicate al cinema da Vivian Sobchack che, attraverso applicazione delle fenomenologie esistenziali di Merleau-Ponty e Ihde, indaga l'espressione e la percezione dell'immagine in movimento.

⁵⁷ Treccani, *Fenomenologia*, Dizionario di filosofia, 2009

⁵⁸ E. Husserl, *General Introduction to Pure Phenomenology* 1962

⁵⁹ M. Merleau Ponty, *Fenomenologia della percezione*, 1962

⁶⁰ Don Ihde, *Technology and the Lifeworld*, 1990.

Secondo Sobchack, la percezione è una gestalt, un'attività organizzativa di intenzionalità incarnata che si connette al mondo attraverso un incontro strutturato e strutturante⁶¹.

Ma la percezione non è solo visione. La visione è solo una delle sue modalità che lavorano in collaborazione con tutte le altre modalità di senso del sensorium umano. I sensi possono quindi essere definiti come diverse aperture al mondo, che funzionano come un sistema unificato di accesso all'esperienza. Stando nel mondo, tutte le funzioni del sensorium, situate nel corpo, sono esercitate e collegate tra loro in una relazione di collaborazione continua. E questo è vero anche quando ci immergiamo nel flusso audiovisivo durante la visione e l'ascolto dell'immagine in movimento.

Lo spettatore sperimenterà l'audiovisivo attraverso stimoli fisici multisensoriali e allo stesso tempo entrerà in contatto con il processo di percezione e di espressione attraverso una riflessione sul funzionamento dell'apparato cinematografico e le sue azioni su schermo. In questo modo, la percezione dell'esperienza dell'immagine in movimento diventa un dialogo istantaneo tra il corpo dello schermo, i corpi sullo schermo e il corpo che guarda e ascolta lo schermo.

«L'immaginario audiovisivo espresso dall'immagine in movimento consente allo spettatore di interagire con il film all'interno di una struttura di significati e metafore in cui le relazioni tra il soggetto e l'oggetto sono "cooperative", "co-costruttive", "dinamiche" e "reversibili"».

Quando guardiamo un film osserviamo l'espressione della percezione del regista e, a sua volta, invertiamo questa struttura esprimendo la nostra esperienza sul film. Percepriamo l'azione sullo schermo, la traduciamo utilizzando le nostre modalità sensoriali cooperative in un'esperienza corporea e la interpretiamo nella nostra mente. Facciamo ciò costruendo spontaneamente l'azione del film utilizzando le nostre esperienze corporee vissute come materia prima, innescata e modellata dalla percezione ed espressione del film.

Il processo di percezione ha un andamento circolare. Guardiamo il film che fornisce un'azione vibrante, questa azione viene tradotta nel corpo attraverso il sensorium e quindi questa traduzione viene presentata sul film, e il processo ricomincia.

⁶¹ Sobchack, *The address of the Eye*, 1992, p.138.

Questo processo riflessivo non sarebbe possibile se il corpo umano non trovasse in qualche modo familiari gli elementi presenti nell'immagine in movimento e non fosse in grado di riconoscerli, riflettervi sopra e accettarli. Secondo Sobchack, questo processo è possibile perché l'apparato cinematografico è una tecnologia intenzionale proprio come il corpo umano⁶².

Queste nozioni possono essere applicate al corpo vissuto quanto all'immagine in movimento, poiché vengono utilizzate le modalità sensoriali per esprimere la percezione. In questo modo, l'immagine in movimento diventa una struttura di interazione basata sulla percezione incarnata perché il film ha il proprio corpo. Ciò non significa che il film sia un corpo vissuto con una materialità concreta. Ma nella misura in cui si comporta in modo simile al corpo vissuto, costituendo l'esperienza della coscienza e, soprattutto, l'espressione della percezione, si può dire, come afferma Sobchack, che è *incarnato* (embodied).

Pertanto, è il sistema multisensoriale di accesso reso possibile dal sensorium umano che consente al mezzo cinematografico di esprimere sensazioni al di là degli elementi suono-immagine. Attraverso l'immaginario audiovisivo creato dall'apparato cinematografico (montaggio, illuminazione, telecamera, suono, effetti) è possibile creare un'immagine in movimento che attiva quindi l'intero sensorium.

Questa immagine in movimento offre molte possibilità, come ad esempio visualizzare le linee del suono e farle risuonare con l'immagine, in modo molto simile alla sinestesia.

Come si può arrivare quindi alla creazione di veri e propri audiovisivi sinestetici? Prima partirei con una piccola definizione di sinestesia. La parola deriva dal greco, *Syn* (Insieme/unione) e *Aisthesis* (sensazione/percezione) perciò potremo considerarla brevemente un insieme di sensazioni. È importante specificare anche che nel vocabolario italiano, prendendo sempre come riferimento Treccani, la stessa parola ha due sfaccettature, un lato medico e psicologico ed un lato linguistico e semantico, in cui diventa un particolare tipo di metafora per cui si uniscono in stretto rapporto due parole che si riferiscono a sfere sensoriali diverse. Per quanto riguarda il fenomeno psichico, consiste nell'insorgenza di una sensazione (auditiva, visiva, ecc.) in concomitanza con una percezione di natura sensoriale diversa.⁶³

⁶² Sobchack, *Carnal Thoughts*, 2004, p.165

⁶³ Treccani, *Sinestesia*, Enciclopedia Online

Questa sensazione/percezione coinvolge le impressioni dell'intero sensorium che vengono unificate e interconnesse generando un'unica sensazione e/o percezione.

Come abbiamo già assodato la sinestesia è una figura retorica ampiamente impiegata nella letteratura e specialmente nella poesia. Questa figura retorica veniva spesso utilizzata dai poeti simbolisti ed ermetici, in quanto si collegava bene con i principi di tali movimenti artistici. Come già ampiamente trattato nel Cap.1 l'unione concettuale degli elementi visuali e sonori, cercava di creare una totale esperienza artistica che infine designò l'Opera d'arte totale. Dopo il concetto di *Gesamtkunstwerk* di Richard Wagner, a cavallo tra i due secoli, finalmente le figurazioni sinestetiche raggiungono un punto culminante in quasi tutti i campi artistici.

Il cinema, essendo un'opera d'arte audiovisiva, offre di per sé un'esperienza multisensoriale, coinvolgendo involontariamente anche le nostre sensazioni fisiche. Le possibilità di creare testi sinestetici nel cinema sono state esplorate in parallelo alle innovazioni nella tecnologia del suono, del colore e del montaggio. Come già menzionato, registi come Oskar Fischinger e Walter Ruttmann sperimentarono la "pittura filmica astratta" negli anni '20. I film di Ruttmann ad esempio, *Gioco di luce Opus I* e *Berlino: Sinfonia di una grande città*, non si fondavano su una narrazione tradizionale, ma piuttosto affrontavano il tema della percezione, mettendo in scena colori, forme, movimenti e ritmo.

Questa forma di esperienza diretta della percezione può essere strettamente legata all'esperienza dell'immagine in movimento, in cui suono e immagine si uniscono concettualmente per interagire e creare un'esperienza totale e diretta. E ciò è reso possibile dalla percezione incarnata e dall'espressione del corpo dell'immagine in movimento.

Sobchack afferma che l'esperienza dell'immagine in movimento presuppone l'intelligibilità e l'intersoggettività della nostra esperienza del mondo, che è resa possibile dal sistema sensoriale sinestetico del corpo. Per una comprensione semiotica dell'immagine in movimento si deve quindi ritornare a una riflessione radicale sulla comunicazione cinematografica⁶⁴. Perché sicuramente questa comunicazione avrà origine dalle strutture pratiche dell'esperienza esistenziale e della percezione incarnata.

⁶⁴ Sobchack, *Carnal Thoughts*, 2004, p. 61.

Gli spettatori comprenderanno il flusso audiovisivo dell'immagine in movimento con tutto il loro sensorio corporeo, vedendo il suono, udendo le immagini e percependo le texture. Come scrive Sobchack: «Vediamo, comprendiamo e sentiamo i film con tutto il nostro essere corporeo, informato dalla piena storia e conoscenza carnale del nostro sensorium⁶⁵».

Sobchack ha chiamato questa nozione *cinestetica*, sottolineando la commutabilità e la trasponibilità sinestetica tra gli elementi uditivi e visivi dell'immagine in movimento. La cinestetica nell'audiovisivo consiste in suoni, immagini, luci e colori in movimento che comunicano in modo intelligibile a tutti i nostri sensi attraverso gli occhi e le orecchie, un'idea perciò simile alle visioni sinestetiche di Kandinskij o della *Gesamtkunstwerk*.

Cinestesico o cinestetico è una parola che deriva dal greco kinesis (movimento) e riguarda la capacità di alcune persone, di rappresentare ed essere in grado di memorizzare i concetti come sensazioni fisiche. Sobchack, ci fa rendere conto che la cinestesia è in realtà la regola, piuttosto che l'eccezione. Le impressioni sensoriali quotidianamente disponibili sono regolate dalla conoscenza storica e culturale di ognuno di noi. Ovviamente ciò avviene senza che ce ne accorgiamo essendo un'azione abitudinaria⁶⁶.

L'occhio che viene rasoio in *Un Chien Andalou* di Luis Buñuel è un'immagine forte che esprime precise sensazioni fisiche di disagio. Come se l'atto di vedere e contemporaneamente di essere visti, potesse essere distrutto da una rottura, tagliato di netto. Eppure noi spettatori, instancabili voyeuristi, siamo ancora lì, siamo impegnati, perversamente, a goderne.⁶⁷ Questo è solo uno dei possibili esempi che raccontano come sia possibile ricevere una sensazione fisica semplicemente nell'atto della visione di un'opera cinematografica.

Quando si fruisce di un'opera audiovisiva, l'esperienza in realtà multisensoriale si condensa in forma solo audiovisiva. Ed è il corpo dello spettatore che è incaricato di tradurre questi stimoli attraverso la memoria sensoriale. I sensi della vista e dell'udito creano impressioni che sono commutabili e che lavorano in una relazione reciproca e reversibile con gli altri sensi, per esempio sebbene si possa solo sentire il vento nella colonna sonora, il sensorium incarnato

⁶⁵ Ivi, p.63.

⁶⁶ Ivi, p.69.

⁶⁷ F. Mattioni, *Nutrire i sensi attraverso il cinema*, Il cinema dei sensi, 2018.

trasporrà l'audio agli altri sensi, attingendo dalle memorie accumulate del loro sensorio per un risultato finale di una sensazione di vento totale, diretta e avvolgente.

Restando nell'ambito degli studi cinematografici, ancora una volta il visionario Sergej M. Ejzenštejn, negli anni precedenti e successivi all'avvento del cinema sonoro, aveva non a caso formulato la definizione di «pensiero sensoriale» per riferirsi alla relazione reciproca che viene sollecitata fra l'immaginario, il pensiero e il sensorio, evitando di radicare in quest'ultima espressione un ordine gerarchico tra i sensi⁶⁸.

L'immagine può appropriarsi delle qualità del suono e viceversa, creando una visualità aurale. Le qualità intrinseche presenti nel suono e nelle immagini in movimento sono intercambiabili, in modo che l'audio risuoni nell'immagine in movimento e l'immagine in movimento visualizzi l'audio.

Il suono è l'elemento temporale che lega insieme le immagini visive. Esso può estendere lo spazio visivo al di là dello schermo, creando una relazione ambigua e oscillante tra lo spazio dell'immagine e lo spazio audio. Il suono fornisce una ricchezza espressiva e informativa all'immagine in movimento, drammatizzando le riprese, creando un senso di imminenza e aspettativa, nonché di immediatezza. La musica, la forma più importante di suono per questa indagine, può aggiungere emozione all'immagine in movimento, fornendo valori figurativi, semantici o evocativi. Ma, soprattutto, il suono può fungere da elemento visivo, e viceversa, attraverso il sistema isomorfo e cross-modale di espressione e percezione audiovisiva.

Secondo il pluricitato Chion, una delle funzioni più utili del suono che operano nell'immagine in movimento è quella di legare insieme il flusso delle immagini, colmare il vuoto tra le pause visive e creare unità, un'atmosfera: «una struttura che sembra contenere l'immagine, uno spazio “udito” di cui il “veduto” si bagna⁶⁹». Questo suono, che sia musicale o ambientale, agisce direttamente e fisiologicamente sullo spettatore attraverso l'intero sensorio incarnato. Di conseguenza, il suono diventa un mezzo sottile di manipolazione affettiva e semantica che influenza la percezione dell'immagine. Può rendere l'immagine più o meno diretta,

⁶⁸ S.M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, Venezia, Marsilio, 1985.

⁶⁹ Michel Chion, *L'Audiovisione*, 2017.

dettagliata, nitida e concreta o al contrario vaga e fluttuante e in generale, può far vedere di più o di meno⁷⁰.

Ciò si correla alla nozione di condensazione multisensoriale di Sobchack attraverso l'immagine audiovisiva mediata menzionata in precedenza e agli accostamenti multisensoriali di Kandinsky e dei simbolisti. Il suono influisce sulla visione dello spettatore e la visione influisce sulla percezione uditiva dello spettatore, creando una sensazione appagante che viene percepita unitariamente dall'intero corpo dello spettatore. Gli elementi audio associati potenziano e modificano le sensazioni associate alla situazione sullo schermo percepita visualmente e, di conseguenza, influenzano direttamente le linee visive creando una visualità aurale. Il più importante aspetto che permette questa visualità aurale è il sincronismo che Michel Chion chiama *Sincresi* di cui abbiamo ampiamente discusso in un capitolo precedente. Un altro aspetto che aiuta a creare questa visualità aurale ed è correlato alla nozione di cinestetica di Sobchack è il meccanismo dei microritmi di cui parla sempre Chion a proposito della temporalizzazione delle immagini che allo stesso modo abbiamo trattato nel capitolo dedicato al ritmo di montaggio.

In conclusione, i sensi non lavorano in modo indipendente. Fanno parte di un sistema non gerarchico e unificato in cui una modalità sensoriale è commutabile e trasponibile sulle altre modalità sensoriali del sensorium del corpo. Il processo mediante il quale questo sistema sensoriale funziona è analogo alla condizione sinestetica. Questa idea si applica anche all'esperienza cinematografica dell'immagine movimento che è sinestetica come il corpo umano ed è costruita in modo da rispecchiare l'esperienza sensoriale del pubblico. Questa struttura mobile, spiegata dal concetto di cinestetica di Vivian Sobchack, mette in evidenza la fusione del suono e dell'immagine in un unico canale di input sensoriale. La cinestetica ci invita quindi, a considerare come il cinema coinvolga il nostro corpo in modo multisensoriale, coinvolgendo sensazioni, emozioni e percezioni fisiche. Come nelle esperienze quotidiane dirette percepite dal corpo, ogni stimolo sensoriale audiovisivo trasmesso dall'immagine in movimento, viene accolto da un insieme di altre associazioni sensoriali. Un'esperienza corporea complessiva che genera una generosa visualità aurale cinestetica che è analoga alla sinestesia. Ecco svelato uno dei motivi per cui un film o un video musicale possono risultare così coinvolgenti.

⁷⁰ Ibidem, Chion.

Nel seguente capitolo, esploreremo il concetto di visualità aurale legato al video musicale. Questa particolare forma di immagine in movimento assembla e monta immagini secondo schemi musicali, interpreta il suono attraverso l'immagine e utilizza l'apparato cinematografico incorporato, il montaggio sovra-tonale e la nozione di cinestetica.

2..1.1. Il video musicale attraverso il corpo

Dopo una sezione in cui abbiamo gettato le basi per una teoria sinestetica audiovisiva, in questo capitolo parleremo finalmente della sua applicazione ai video musicali, il prodotto che più di tutti concretizza la concezione cinestetica e la nozione di visualità aurale. Il video musicale è da sempre all'avanguardia nell'esperimento visivo, soprattutto per quanto riguarda l'unificazione dell'audio e dell'immagine in movimento. Pur attingendo dal cinema, dalla televisione e dalla fotografia, deve essere considerato qualcosa di diverso da questi, poiché ha il proprio modo di organizzare gli elementi sonori e visivi, attraverso l'esplorazione delle loro connessioni interne e della continuità temporale. Lo scopo di questo capitolo è di concludere la discussione sulla cinestetica attraverso l'applicazione critica di questa teoria a un'analisi del video musicale e dei suoi elementi, che avverrà più approfonditamente nel capitolo ancora successivo. Pertanto dovendo descrivere in breve questa parte, si andrà a sostenere che il video musicale esprime la sua visualità aurale attraverso un montaggio cinestetico dell'immagine e del suono. Questo montaggio produce una sintesi audiovisiva che è espressa e percepita attraverso il sensorium incarnato, facilitando così la produzione sonora dell'immagine in movimento e la visualizzazione del suono.

Quanto segue è uno sviluppo razionale che si dipana da quattro direzioni, il contesto storico (da Wagner e Kandinskij fino a YouTube del Cap 1.1), le tecniche concettuali (discusse da Carol Vernallis del Cap 1.2), l'esposizione della sincronizzazione e della ritmica del montaggio (da Chion a Èjzenštejn del Cap 1.3) ed ultimo ma non per importanza, i tratti fenomenologici e la cinestetica (dalle teorie di Sobchack nel Cap. 2.1). Questo processo genera un'ecologia audiovisiva in cui tutti gli elementi sonori e visivi sono interconnessi e creano un'espressione unificata: il video musicale.

Come abbiamo già insistito in un capitolo precedente, nel video musicale a differenza del cinema, è l'immagine che deve trovare la sua posizione inserendosi tra i parametri musicali. Il modo in cui l'immagine trova questo posto è attraverso l'imitazione della forma del suono a cui è strettamente collegata. Il metodo di lavoro che andremo ad attuare utilizza la sezione musicale come unità fondamentale dell'analisi, anziché il piano, che viene utilizzato nell'analisi cinematografica. Ciò per mettere l'accento sulla variazione ripetuta degli elementi unitari audio-video piuttosto che sulla narrazione e lo sviluppo lineare della trama.

I concetti saranno discussi in ordine logico riprendendo le riflessioni del capitolo *Visualizzare la musica*, quindi specialmente dalle teorie di Carol Vernallis in *Experiencing Music Video*: dal concetto ampio e comprensivo di forma e flusso; segue le connessioni aurali e visuali più specifiche di timbro e texture; ed infine come i contorni, le forme, i motivi e le frasi generino la sinnesi tra istanze sonore e visive.

Forma e Flusso

La forma rappresenta la struttura complessiva in grande scala del video musicale, delinea l'ampio collegamento tra il suono e l'immagine e la si può vedere come una suddivisione tematica e iconografica della musica. È l'insieme di tutti quegli elementi che identificano l'immagine generale del video, i colori, le forme geometriche, le luci e le location, il cui scopo è quello di tradurre il mood, le sensazioni ed emozioni espresse dalla musica.

È l'immagine che amplifica il suono, gli elementi visivi sono concettualizzati dalla musica stessa quindi possiamo affermare che il video trasforma la musica in forma e non in un contenuto reale. Il pittore e critico Roger Fry era convinto che: «l'arte è l'espressione dell'emozione comunicata attraverso disposizioni formali, e non attraverso mimesi o allusioni realistiche⁷¹».

Anche secondo Chion «la musica non è mimesi⁷²», non fornisce una copia del reale, piuttosto è una traduzione affettiva di una risposta incarnata del reale. Il suo effetto sull'ascoltatore è quindi ottenuto non attraverso il contenuto, ma attraverso la forma espressa dall'apparato audiovisivo incarnato. Nel video di *Kids Turned Out Fine*, i colori estivi brillanti e le ambientazioni rilassate ovvero la forma del video, trasmettono la sensazione calda e sognante della canzone e le qualità fluide dello spazio sonoro. In contrapposizione, nel video di *Goosebumps*, l'atmosfera tetra e oscura delle immagini riflette perfettamente le note distorte della base musicale.

La forma del video musicale è il primo passo per la realizzazione dell'armonia visiva collegata al suono che rappresenta. Questo parametro stabilisce una struttura visuale completa da associare facilmente al mood emotivo generale della musica, che stabilisce la base per avere un'esperienza cinestetica.

⁷¹ R. Fry, *Visione e disegno*, Abscondita, Milano, ed. ita, 2020

⁷² M. Chion, *L'Audiovisione*, Lindau, Torino, 2017, p.196

La trasponibilità degli elementi audio e video viene ulteriormente potenziata dal flusso dinamico della forma visuale. Il flusso è la fase successiva per la realizzazione della visualità aurale e delinea come e in che modo la forma si muove attraverso il ritmo di montaggio, i movimenti della telecamera e i movimenti situati all'interno degli eventi pro-filmici.

Mentre la forma rappresenta il fattore generale ed evocativo dell'atmosfera della canzone, il flusso determina il movimento e il tempismo della forma attraverso una traduzione simile alla progressione lineare e sequenziale dello schema musicale. Pertanto, il flusso rappresenta l'aspetto temporale dell'intera struttura della forma ed è strettamente legato al suono. I movimenti nell'immagine e dell'immagine legati dal montaggio, stabiliscono un ritmo caratteristico di ripetizione e/o variazione che riflette il numero di battiti, il ritmo, il tempo e lo sviluppo armonico della canzone. Inoltre, il flusso della forma riflette anche la dimensione strutturale della musica come la strofa, il ritornello, l'hook, il bridge, che compongono il brano. La ripetizione di determinate situazioni visive nelle varie inquadrature del video musicale nel processo di montaggio, riflette le strutture del verso e del ritornello, ed è ciò che Carol Vernallis chiama «rime visive⁷³». Nella maggior parte dei video rap, in concomitanza del ritornello e dell'hook, viene messo in primo piano l'interprete, ovvero sono molto probabili le scene in cui possiamo vedere il rapper al centro della stanza che gesticola e si rivolge verso la telecamera, come possiamo notare anche in *Butterfly Effect* e *Goosebumps*.

Timbro e Texture

Il timbro, secondo Vernallis, può essere paragonato nell'immagine alle caratteristiche del colore ed è spesso descritto attraverso termini visivi come luminosità, saturazione e nitidezza⁷⁴. Un parametro sonoro che può essere sfruttato per enfatizzare le connotazioni formali e visive, creando ponti tra audio e video. Come negli esempi precedenti si utilizzano quindi il colore, le luci e il chiaroscuro, per riflettere visivamente l'umore della canzone, che dal lato sonoro è evocato dal timbro.

Inoltre, applicando specifiche caratteristiche visive all'immagine, come grana, tinte, sfocature o altri elementi *rumorosi*, è possibile aumentare le qualità timbriche dell'immagine in modo che da farle avvicinare a quelle del suono. Laura Marks definisce queste immagini come

⁷³ C. Vernallis, *Experiencing Music Video*, Columbia University Press, New York, 2004, p.188

⁷⁴ Ivi, p. 166

«immagini tattili», che se combinate con il suono, il montaggio e i movimenti della camera, creano «effetti sensoriali⁷⁵». Questi rumori dell'immagine sono oggetto di riflessione da parte di Sobchack in relazione al cinema, che in apertura del suo saggio *What My Fingers Knew* sulle prime inquadrature del film *The Piano* di Jane Campion. Le riprese fuori fuoco e non riconoscibili di queste scene secondo Sobchack, sono percepite attraverso il corpo e le dita e generano sensazioni quasi impercettibili di attenzione e anticipazione⁷⁶. Questa percezione sensoriale avviene anche prima che si delinei in un pensiero consapevole, ed è analoga nell'esperienza audiovisiva cinestetica di un video musicale. Contesto nel quale, la texture visuale diventa una traduzione visiva dello spazio generato dalla musica, consentendo al suono di essere rappresentato in modo sinestetico attraverso la superficie dell'immagine.

Il timbro può essere considerato come la progressione lineare delle qualità sonore che cambiano nel tempo. Nel video di *Goosebumps*, l'uso di immagini granulate in bassa definizione intensifica lo spazio acustico elettronico, composto dai bassi distorti degli 808⁷⁷ della canzone e crea una rappresentazione visuale del timbro musicale. Se le caratteristiche timbriche dell'audio variano nel corso della canzone, generando un movimento sonoro, queste variazioni possono essere rese visibili attraverso movimenti filmici e pro filmici.

Le modifiche nel timbro possono anche essere riflesse tramite variazioni nella texture visiva, mediante la manipolazione di grana, rumore, colori o luci. In questo modo, la texture delle immagini diventa l'equivalente visivo del timbro sonoro, consentendo alle qualità sonore di essere rappresentate visivamente.

Anche la musica stessa può contenere elementi come rumori, graffi, loop, distorsioni elettroniche o una vasta gamma di altri elementi sonori. Queste texture uditive possono essere visualizzate in modo simile al timbro. Tali elementi testuali sono solitamente aggiunti nella fase di produzione musicale anziché durante la registrazione effettiva. Essi diventano elementi sovrapposti alla superficie dell'audio registrato originale per creare uno spazio sonoro che si esprima in modo più preciso e coinvolgente. Questo è uno dei pochi casi in cui nei video

⁷⁵ L. Marks, *The Skin of Film. Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Duke University Press, London, 2000, p.41

⁷⁶ V. Sobchack, *What my fingers knew* in *Carnal Thoughts*, University of California Press, Los Angeles, 2004

⁷⁷ La TR-808, spesso chiamata semplicemente 808, è una drum machine analogica progettata dalla Roland nel 1980. È simbolicamente associata alla musica trap, anche se in tempi recenti la si utilizza per beat solo a livello digitale.

musicali è il suono ad aggiustarsi in funzione dell'immagine. Scegliendo come esempio sempre uno dei video di Travis Scott, in *Butterfly Effect* abbiamo molte scene in cui sono presenti macchine e moto sportive, la loro presenza viene rafforzata dalla texture sonora da suoni che fanno riferimento ai motori, una marmitta che sgasa o una sgommata sull'asfalto, che nella versione originale non erano presenti.

Il mix tra le texture visive e uditive permette il processo che Laura Marks ha descritto come «guardare tattile», che implica una concentrazione sulla superficie dell'immagine per percepirne la texture⁷⁸. Queste immagini tattili, secondo Marks, sono spesso incomplete e costringono gli spettatori ad usare l'immaginazione e memoria per comprenderle fino in fondo. Di conseguenza, queste immagini spingono gli spettatori a contemplare l'immagine stessa anziché essere troppo coinvolti dalla narrazione, un concetto simile a quanto descritto da Sobchack nella riflessione carnale delle prime scene di *The Piano*.

Allo stesso modo del timbro, alcune caratteristiche della texture possono essere rese visibili attraverso il movimento. Ad esempio, in *Kids Turned Out Fine*, i loop graffiati e ripetitivi che richiamano il vinile, vengono visualizzati attraverso movimenti rallentati e poi accelerati durante il montaggio. Sembra che gli elementi immobili si muovano in armonia con gli elementi graffiati della texture, oppure, da una prospettiva cinestetica, gli elementi audio seguano i movimenti della transizione. Questa connessione tra la qualità visiva dello spazio nell'immagine e la qualità uditiva dello spazio sonoro porta ad un'ulteriore relazione tra suono e immagine, tramite elementi intercambiabili che si collegano e si sincronizzano attraverso il sistema audiovisivo.

Contorni, frasi, motivi

Come per gli altri parametri afferenti alla musica, anche i contorni, frasi, motivi e forme, riflettono la complessa interazione e trasponibilità tra suono e immagine, questa volta però ad un livello inferiore, ad un micro-livello contenuto nella forma e nel flusso del video. Un concetto che anche Vernallis prende in considerazione e di cui abbiamo già parlato, sono i microritmi, la musica viene visualizzata anche attraverso quest'ultimi, come lo scintillio della luce o il flusso ondulatorio dell'acqua. Questi piccoli sistemi ritmici e visivi, spesso sono

⁷⁸ L. Marks, *The Skin of Film*, 2000 p.162

direttamente collegati ad un particolare elemento sonoro, replicando le sue qualità fenomenologiche attraverso l'uso inventivo degli strumenti creativi audiovisivi.

I contorni secondo Vernallis, in riferimento alla melodia, sono le forme che si vengono a tracciare quando le linee musicali si alzano e si abbassano, e sono spesso collegate ai movimenti interni al frame⁷⁹. La linea del basso, la batteria o la voce, ogni suono della canzone ha un proprio contorno, che è possibile visualizzare in video, ad esempio attraverso un movimento con una direzione simile di una luce. Inoltre possono essere correlati ad effetti emotivi, linee sinuose creano un senso di distensione, linee più irregolare e spezzate un senso di attesa e agitazione. In *Kids Turned Out Fine* abbiamo un frame in cui una bambina ha disegnato una linea morbida e ondulata sul muro, la camera segue la linea e il pubblico è pervaso da uno stato di spensieratezza.

Le frasi invece sono legate alla melodia, tratteggiano le variazioni e le ripetizioni di specifiche sezioni strumentali che costituiscono la complessiva forma dell'audio. In particolare, l'inizio e la fine di una frase spesso catturano l'attenzione visiva, perché in questi punti i contorni degli elementi sonori diventano più evidenti, raggiungono sviluppi significativi e sinestetici. Per rappresentare questa evoluzione esistono varie tecniche, e Vernallis ne indica alcune⁸⁰. Per esempio la telecamera può seguire il percorso delineato dal contorno musicale della frase attraverso un rapido movimento della telecamera, uno zoom, una transizione, oppure essere enfatizzato con un rapido taglio di montaggio.

All'ultimo stadio troviamo il motivo, si tratta di una sezione melodica/ritmica ripetuta e riconoscibile, che può ovviamente acquisire significato attraverso la trasposizione visiva. Un esempio può essere la sezione ricorrente di una chitarra, con una correlazione visiva ottenuta attraverso la sincesi o i microritmi di Chion. Continua il perenne parallelismo che mette ulteriormente in evidenza la relazione cross-modale tra il suono e le immagini.

La struttura sonora quindi, sia essa presente nei contorni, nelle frasi o nei motivi musicali, si manifesta attraverso le forme visive create dalle tecniche di ripresa e di montaggio. Questa interazione e trasposizione tra il suono e l'immagine creano una sinergia audio-visiva che dà vita all'esperienza cinestetica del video musicale.

⁷⁹ C. Vernallis, *Experiencing Music Video*, 2004, p.160

⁸⁰ Ivi. p.162

Concludendo possiamo dire che: le immagini all'interno del video musicale, per riflettere le caratteristiche degli elementi sonori, devono assumere specifiche forme al fine creare la tanto agognata visualità aurale. Un processo che come abbiamo appena visto può essere attuato su diversi piani all'interno dell'immagine in movimento: a livello di struttura generale del video; sulla sua superficie; o tramite microstrutture contenute all'interno dell'immagine.

Partendo dalla canzone e dalle sue qualità sonore, vengono create immagini che si allineano alle qualità sensoriali del suono, le immagini diventano il suono stesso e viceversa, avvolgendo gli spettatori con movimenti fluidi, pulsazioni e riverberi che seguono la musica. Quando la forma visiva è in armonia con il flusso sonoro, quando le caratteristiche timbriche si trasformano in texture e i motivi si traducono in micro-ritmi, si verifica una fusione tra l'esperienza visiva e uditiva, creando una percezione totale e sinestetica. Una celebrazione multisensoriale che unisce la musica e il video in un'unica e meravigliosa esperienza.

2.2. I sensi alterati nell'audiovisivo

Abbiamo visto come attraverso l'utilizzo di immagini e suoni possiamo avere combinazioni stupefacenti, creando sia sensazioni che si avvicinano alla realtà, ma anche al contrario, all'irrealtà, attraverso l'uso degli strumenti audiovisivi. Questa seconda categoria, è probabilmente più interessante se la si applica al video musicale. Molte sono le percezioni distorte o alterate che possiamo creare solo con una camera e un microfono, alterazioni che si possono riferire alla paura, alla malattia mentale, al sogno o all'abuso di sostanze psicotrope. Il cinema straripa di esempi, per ognuna di queste categorie, ad esempio i film horror spesso ricorrono a queste tecniche per raffigurare la paura tramite allucinazioni sia visive che sonore. Vedere e sentire cose che non esistono, nel riprodurre malattie come la schizofrenia, è un'altra procedura che abbiamo visto tantissime volte sullo schermo. Per non parlare dei sogni, quanti registi, forse proprio a partire dal nostro Federico Fellini, hanno ragionato sulla realtà e il suo rapporto con i sogni? Viaggi onirici che ci portano in posti lontani ma vicini, e che per essere raffigurati hanno un estremo bisogno di tutte le possibilità offerte dall'immagine e dal suono. Altra macro-categoria che a partire dagli anni Sessanta si è diffusa a macchia d'olio nell'immaginario collettivo – grazie alla cultura di massa legata alla psichedelia – è quella della percezione alterata dall'uso di sostanze stupefacenti: all'epoca autori di ogni genere iniziarono a produrre canzoni, film e libri interessandosi a questo argomento.

L'autore considerato pioniere di quest'onda scintillante è lo scrittore e filosofo britannico Aldous Huxley, che col celebre *Le porte della percezione* apre la strada all'interesse per le sostanze psichedeliche. Le stesse “porte della percezione” di cui parlava William Blake che se spalancate avrebbero portato alla scoperta di un nuovo mondo interiore, un intero continente sommerso della psiche che lui diceva essere «Infinito⁸¹». Un'apertura che celebrava l'esplorazione e l'espansione della percezione e della coscienza tramite la metafora del viaggio verso la scoperta della mente.

Il movimento psichedelico emerse come un tentativo collettivo, che ebbe origine verso la fine degli anni Sessanta, di riformare le interazioni sociali attraverso un utilizzo regolamentato e consapevole principalmente di sostanze allucinogene. Ed è proprio in questo frangente che come dicevamo prima la cultura psichedelica (in alcuni casi conosciuta anche con il nome di

⁸¹ William Blake, *Il matrimonio del cielo e dell'inferno*, 1790.

acida), avrebbe in seguito influenzato ampiamente la letteratura, il cinema e soprattutto la musica.

Durante una delle sue prime fasi di espansione, il genere rock, ad esempio, abbracciò l'approccio psichedelico alla ricerca di nuovi territori e nuove suggestioni. Questo si manifestò attraverso l'uso di droghe, l'incorporazione di influenze orientali e l'esplorazione delle connessioni tra suoni e immagini, oltre a un interesse per la musica sperimentale. Si creò un filone di musica rock conosciuto appunto come psichedelico, con al vertice alcuni musicisti tra i migliori della storia come i Beatles, i Pink Floyd o i Doors (il cui nome è debitore proprio all'opera di Huxley a sua volta debitore di Blake).

Il percorso artistico dei Beatles si lega a filo doppio con quello della psichedelia e dei video musicali, negli anni Sessanta infatti, la band di Liverpool, realizza una serie di video promozionali per soddisfare la crescente domanda della loro presenza nei programmi musicali televisivi. Molti di questi primi video potrebbero essere considerati video concettuali piuttosto che semplici registrazioni di performance, sfidando l'estetica del video-performance dell'epoca. Questi video hanno aperto la strada all'iconografia espansa e sperimentale e all'economia visiva del video musicale che conosciamo oggi. Film come *A Hard Day's Night* del 1964 e *Yellow Submarine* del 1968, con protagonisti i Beatles, utilizzavano uno stile audace e coinvolgente dal punto di vista visivo, utilizzando tagli rapidi e immagini surreali, che anticipano di molto i tempi rispetto a quella che poi sarebbe diventata la tendenza dominante dei video musicali.

La sostanza, o meglio, il principio attivo per eccellenza utilizzato in questo contesto era l'LSD contenuto ad esempio in funghi o in alcune piante. Si diceva che l'LSD permettesse di vedere i suoni e sentire i colori, dimostrando la possibilità di tradurre le esperienze sensoriali in modo tale da renderle intercambiabili tra i diversi sensi, in un concetto simile alla sinestesia. L'aggettivo *psichedelico* entrò nel linguaggio comune e, in termini espressivi, si manifestò principalmente come alterazione, soprattutto della percezione. Questa alterazione poteva essere ottenuta attraverso l'uso di sostanze psicoattive o attraverso una ricerca volontaria di uno stato di coscienza diverso. L'idea di alterazione si poteva concretizzare in varie forme, tra cui distorsioni delle forme, dei colori e dei suoni, ma anche vere e proprie allucinazioni, ovvero false percezioni in assenza di un agente reale. Nel frattempo, le espressioni artistiche come ad esempio la grafica psichedelica, lavoravano sulla trasformazione dei colori da

positivi a negativi, sulla saturazione cromatica e sulla distorsione delle linee e dei caratteri tipografici.⁸²

In musica l'idea psichedelica si sviluppa parallelamente all'accentuarsi dell'effetto sonoro, inteso come un artificio meccanico o elettronico per modificare il timbro, le frequenze e gli armonici al fine di ottenere un'alterazione del suono. Tecniche chiave di editing audio come il *phasing*, il *delay* e il riverbero, servono a spostare e ad allontanare un suono dalla sua origine. Questi elementi contribuiscono a creare uno spazio sonoro alterato, un suono privo di corporeità, in costante movimento e separato dalla sua sorgente. Questo suono viene quindi tradotto in immagini attraverso effetti di senso, colori e straniamenti con la creazione di atmosfere particolari e induzione di significati alterati. E tutte queste tecniche come si può immaginare, vengono utilizzate per creare effetti di senso in prodotti audiovisivi come può essere un video musicale.

«A girl with kaleidoscope eyes» cantavano i Beatles in *Lucy in the Sky with Diamonds*, infatti la figura del caleidoscopio è spesso presente nella cultura psichedelica. Il meccanismo alla base del caleidoscopio è, quindi, un generatore di infinito: una figura posta di fronte a uno specchio genera duplicazioni e raddoppi che sembrano ripetersi all'infinito. Il caleidoscopio rappresenta visivamente l'idea musicale di una sequenza che si ripete in modo coerente e continuo, senza mai dare l'impressione di una mera ripetizione, ma piuttosto di una variazione eterna e identica. Questo strumento è progettato per creare arte in modo automatico ed è basato sulla distorsione ottica, quindi sulla percezione alterata.

Il caleidoscopio è stato utilizzato molto anche nel cinema, sia a livello di lente montata meccanicamente sulla camera che a livello digitale. Il motivo del caleidoscopio continua ad affascinare e ad essere utilizzato per la rappresentazione visiva dell'alterazione dovuta all'uso di sostanze. Pensiamo, ad esempio, al videoclip del 2003 dei Chemical Brothers, *Let Forever Be*, diretto da Michel Gondry, in cui il caleidoscopio agisce come un dispositivo narrativo di moltiplicazione percettiva e visiva. La psichedelia in questo caso è un'espressione estetica, in forma figurativa della ricerca di espansione percettiva. Caratteristica che si esprime sul livello visivo come su quello musicale. Sul piano visivo abbiamo colori e pattern grafici, sul piano

⁸²L. Spaziantè, *Vedere suoni: musica e psichedelia*, saggio in, *Sensi alterati: droghe, musica e immagini*, a cura di Gianfranco Marrone, Meltemi editore, Roma, 2005.

sonoro abbiamo timbri e configurazioni sonore. Il tutto contribuisce a costruire uno specifico immaginario che negli anni è stato ricalcato più, e più volte.

Un altro aspetto è che la narratività non è un elemento fondamentale nel discorso psichedelico: il racconto per azioni si sostituisce a un racconto per sensazioni in cui non è così rilevante mostrare una successione di eventi. Ciò si ricollega a quanto sosteneva il già citato Aldous Huxley a proposito della perdita di rilevanza dei riferimenti cognitivi. In breve Huxley credeva che l'uso delle sostanze psichedeliche potesse portare a una sorta di «apertura mentale» in cui le persone percepivano il mondo in modo più diretto e senza le costrizioni dei loro preconcetti e riferimenti cognitivi abituali⁸³. Però qui non si tratta di sostenere la relazione tra l'assunzione di sostanze stupefacenti ed eventuali effetti utili alla creazione artistica, cosa del resto smentita dalla testimonianza di Aldous Huxley. Non sono le droghe in sé a regalarci tutto questo ma l'associazione sincretica tra differenti modalità d'espressione: l'immaginario è semplicemente un ottimo catalizzatore per far sì che configurazioni di contenuto disperse si associno e si strutturino tra loro in modo riconoscibile ed efficace.⁸⁴

Dagli anni Sessanta in poi, il rapporto tra la musica, di conseguenza i video musicali, e l'immaginario legato alla droga, divenne un punto di riferimento per le controculture giovanili, ovvero il pubblico a cui si rivolgevano principalmente questi movimenti. Negli anni l'attenzione sulla tipologia di droga in questione è cambiata, passando dalla psichedelia, all'eroina nei Settanta, all'ecstasy del clubbing degli anni Novanta fino a oggi. Nella cultura techno, per esempio, e al connesso fenomeno dei rave, non esiste un'epica dell'eccesso per il semplice fatto che il mito s'esaurisce nel rito, il quale a sua volta coincide col ritmo, risposta elementare del nostro essere al mondo e del nostro essere il mondo⁸⁵. Questa tesi non ha di certo lo scopo di essere un trattato sociologico e medico sulla droga, sui suoi utilizzi ed effetti, tantomeno un'incitazione o un invito all'uso di sostanze, ma una panoramica per dare un contesto storico anche ideologico alle tendenze dominanti di un periodo storico è doverosa.

Ma qual è la situazione odierna nel rapporto musica e droga? Nessuno può sostenere il contrario, parlano i dati, la musica rap e hip hop oggi, mantiene saldamente le prime posizioni

⁸³ Huxley, Aldous, *Le porte della percezione*, 1954.

⁸⁴ L. Spaziantè, *Vedere suoni*, 2005.

⁸⁵ F. Cantelli Anibaldi, *Musica e droga*, in *Atlante delle dipendenze*, a cura di Francesca Rascazzo e Leopoldo Grosso, 2014

nelle classifiche musicali globali. Quindi la domanda che sorge spontanea è: quali sono le sostanze maggiormente utilizzate dai rappresentanti di questo genere? Quale immaginario raccontano? Storicamente questo tipo di musica è accompagnato iconograficamente da i rapper che fumano marijuana, in tantissimi video musicali di genere si può notare questa tendenza, partendo da Snoop Dogg con il motto «*Smoke weed everyday*», o nello stivale tricolore per menzionare un esempio emblematico, gli Articolo 31 che cantavano «Ohi Maria» il loro personale inno alla cannabis e alla legalizzazione. Il rap negli ultimi anni si è molto evoluto, dando alla luce un sottogenere, la musica trap. La storia della musica trap è strettamente legata alla droga, infatti questo genere prende il nome dalla *trap house* ovvero luoghi solitamente abbandonati e dediti allo spaccio, localizzati in aree esterne alla città, nelle periferie, o in città americane meno quotate come Atlanta. Da un punto di vista musicale, ciò che differenzia la trap dal rap sono basi più elettroniche, l'uso dell'autotune e il tipo di argomenti trattati nei testi. Parlando dell'immaginario legato alla droga, anche qui possiamo riscontrare delle differenze. La cannabis è sempre molto presente, ma fa la sua apparizione per la prima volta al grande pubblico la *Lean* o *Purple drunk*. Una sostanza di solito composta da particolari sciroppi per la tosse contenenti codeina e bibite gassate come la Sprite. Una deriva che comprende purtroppo, anche per molti trapper, l'utilizzo di farmaci ansiolitici composti di benzodiazepine, come lo Xanax. Il lato più interessante ai fini della nostra ricerca sulle percezioni alterate nell'audiovisivo però sono i possibili effetti di queste sostanze che creano nel consumatore stati di distorsione della percezione, che tramite processi di figurativizzazione poi vengono applicati visivamente dai registi nei video musicali. Nel caso di queste ultime sostanze citate, nella rappresentazione comune dei video musicali, l'effetto principale che crea è un'alterazione del senso della vista, come alcune allucinazioni cromatiche, il fatto di vedere «tutto viola⁸⁶» citando una canzone del famoso trapper italiano Sfera Ebbasta.

⁸⁶ La citazione è tratta dalla canzone *No Champagne*, in cui il rapper milanese descrive gli effetti della purple drunk nel testo.

2.2.1 La voluttà del video musicale

«Musica: isola il tuo film dalla vita del tuo film, la voluttà musicale. È un potente modificatore e persino distruttore del reale, come l'alcol o la droga.»

Bresson, Note sul cinematografo, 1992

Collegandoci a quanto detto nella sezione precedente, andremo ad applicare le nozioni di visione ed ascolto alterato al video musicale, protagonista indiscusso di questa tesi.

Come abbiamo notato, la musica ed in generale il discorso concernente la droga ed i suoi effetti sulle sensazioni umane è nell'immaginario comune molto vivo e presente nella coscienza di ogni spettatore moderno. È una zona piena di luoghi comuni quella del rapporto musica e droga, ma nelle prossime discussioni cercheremo di allontanarci da essi, andando invece a dare un taglio critico e trasversale, chiamando in causa le riflessioni sulla sincronizzazione audiovideo e sulla cinestetica di Sobchack. Gli stereotipi legati al genere, considerando questo filone come un genere a sé con una propria storia e una propria *epica*, non possono non essere chiamati in causa, in quanto elementi costitutivi del corpo su cui andremo a riflettere. Nell'esplorazione circa il legame tra la musica, il suono e l'esperienza *stupefacente*, il video musicale sembra proprio il luogo perfetto per raccontare le metodologie di rappresentazione della percezione alterata legata all'immaginario musicale e audiovisivo.

Colui che ha riflettuto nello specifico su quanto abbiamo appena esplicitato è Paolo Peverini, che nel saggio dal *Ritmi e forme di un'audiovisone alterata*, sostiene in maniera molto chiara 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. [...] mira a valorizzare il brano musicale riattualizzando l'isotopia della droga tramite l'esplicitazione dei suoi percorsi figurativi.⁸⁷».

⁸⁷ P. Peverini, *Ritmi e forme di un'audiovisone alterata*, in *Sensi Alterati: droghe, musica e immagini*, (a cura di) G. Marrone, Meltemi Editore, Roma, 2005.

L'autore nel saggio cerca di dare una mappatura sociosemiotica a questa figurativizzazione dell'uso delle sostanze nei videoclip, e per farlo inizia analizzando un parametro molto importante ed utilizzato in questi contesti, la manipolazione del colore. L'uso del colore attraverso varianti cromatiche particolarmente vistose e accese è un caposaldo della rappresentazione alterata, basti pensare alle copertine di molti album musicali o a film riguardanti tale argomento, un esempio può essere *Easy Rider* di Dennis Hopper del 1969, in cui i colori sono utilizzati in funzione della resa visiva dello stato alterato. Infatti, uno degli effetti primordiali, almeno per quanto riguarda l'esperienza legata alle droghe allucinogene è il significativo cambiamento nella percezione del colore, come registra anche il già citato Huxley nei suoi scritti. Ma un altro tratto fondamentale per quanto andremo a sostenere è che il sensibile prende il sopravvento sul concettuale. Nella rielaborazione dei contorni e delle linee, nella trasformazione della dimensione cromatica, il percepibile vince la battaglia sull'intelligibile, riaffermandosi come il principale condottiero nei processi di significazione. Il predominio in questa dialettica semantica/percettiva avviene analogamente nello spettatore nel momento della fruizione del video musicale stesso. Il video come testo sincretico si serve di procedimenti come la manipolazione del colore per tradurre visivamente le proprietà percepibili della musica come il ritmo, la melodia, la forma, la texture, ecc. Vengono utilizzate quindi le proprietà del colore come la tonalità, la luminosità o la saturazione per recuperare il profilo che tradizionalmente leghiamo all'esperienza alterata dalle droghe.

Il docente di semiotica Peverini prosegue poi dicendo che: «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 musica⁸⁸». Le immagini quindi hanno l'obiettivo di convogliare il pubblico nella profondità della musica in primis, creando un'esperienza sensoriale modificata il più coinvolgente e sensoriale possibile.

Qual è la modifica che attua la droga nella percezione che è interessante da applicare ad un video musicale? Le sostanze hanno il potere di alterare radicalmente e sovvertire la percezione sensoriale di una persona, sfidando le convenzioni con cui solitamente interpretiamo il mondo. La droga cambia la percezione delle prospettive, delle distanze e dei

⁸⁸ Ivi, p.68.

colori, introducendo una nuova modalità di comprensione che coinvolge direttamente il corpo e snatura la coerenza dello spazio e la regolarità del tempo. Trasponendo queste caratteristiche sull'audiovisivo capiamo che si può andare ad operare sul realismo e l'intelligibilità della messa in scena attraverso particolari tecniche visive ed effetti speciali. «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 droga⁸⁹».

La «presa sensibile sul corpo» e la «visione tattile» ci portano alla mente le teorie di Vivian Sobchack sulla cinestetica audiovisiva. Nel tentativo di comunicare l'allucinazione nel video musicale, ci ritroviamo nell'ambiente perfetto per ricreare la tanto agognata visualità aurale. La teorica di cinema e fenomenologa parla del cinema come «un'espressione di un'esperienza attraverso l'esperienza⁹⁰», ma se questa esperienza è con la droga, la situazione è senz'altro amplificata e suscettibile di trasformazioni imprevedibili e stupefacenti. Gli elementi ritmici e i suoni dilatati sono amplificati attraverso l'uso di elementi grafici ed effetti speciali, che integrano nel video una rappresentazione fittizia di un'espressione influenzata da una prospettiva irregolare e costantemente mutevole. Quest'espressione traduce i ritmi audiovisivi in movimenti corporei resi possibili da strutture condivise dell'esperienza incarnata.

L'approccio fenomenologico mette in risalto il legame tra lo spettatore e l'opera audiovisiva, sottolineando una doppia e simultanea assunzione di una prospettiva empatica verso l'Altro. In questo contesto, l'esperienza della corporeità è una condizione imprescindibile poiché permette l'identificazione con un'altra persona o situazione. Possiamo concepire l'esperienza cinematografica come intrinsecamente legata alla corporeità quindi incarnata, in quanto la percezione richiede un corpo vivente avente una soggettività⁹¹.

I video musicali cercano di ricreare l'esperienza corporea di un concerto di musica dal vivo, in cui come dice Frith «il movimento diviene la metafora del suono⁹²» nella sua combinazione con la musica, la scenografia, i movimenti del performer e soprattutto le reazioni motorie del

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ V. Sobchack, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton, 1992, p.3.

⁹¹ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del film*, Einaudi, Torino, 2009, p.132.

⁹² S. Frith, *Sound and Vision: The music video reader*, Routledge, New York, 1993

pubblico. La rappresentazione della visione alterata, come per l'esperienza di un concerto live, influenzando gli elementi ritmici, mira a catturare l'attenzione dello spettatore senza coinvolgerne necessariamente la comprensione razionale, bensì stimolando una risposta corporea immediata ed istintiva.

Sempre in riferimento agli scritti di Peverini, un nuovo capitolo parla di come per comprendere le dinamiche che sottendono le alterazioni nei video musicali sia necessario interrogarsi sulla semiotica di questi testi sincretici, per farlo parte dalla definizione di *trucchi* di Christian Metz. Nei video musicali, gli effetti visivi più evidenti comprendono trucchi come transizioni marcate, sovrapposizioni, accelerazioni, rallentamenti, suddivisioni dello schermo in riquadri, negativizzazioni e deformazioni. Questi effetti ottici si discostano volutamente dalla narrazione tradizionale e introducono componenti metalinguistiche all'interno del testo, trucchi visivi che vengono impiegati principalmente per creare una sensazione di percezione distorta o alterata. Non si tratta solo di far combaciare la musica e i tagli di montaggio, ma piuttosto di tradurre il timbro, la texture, le componenti ritmiche e gli altri parametri precedentemente analizzati, in un'elaborazione sinestetica delle immagini. Tecniche come la manipolazione dei colori, la distorsione delle forme e dei contorni, i movimenti irregolari e gli angoli di ripresa impossibili, l'uso dell'effetto *Morphing* e dell'effetto *Motion Blur*⁹³, cercano di saldarsi alla musica e alle immagini senza soluzione di continuità, che non corrono paralleli ma si sovrappongono. Mediante questa sovrapposizione, tutti questi effetti che richiamano la sensibilità corporea instabile, di uno sguardo in preda alle sostanze stupefacenti, si sincronizzano e si fondono, creano un sistema aural-visivo che si traduce in uno spettacolo sfocato e in bassa definizione, un'esperienza che riflette una percezione del mondo totalmente fuori dal nostro controllo. In questo processo di *contagio reciproco* si ipnotizza completamente lo spettatore, rendendo impossibile separare lo sguardo dall'esperienza uditiva, poiché le immagini si mescolano in modo sinestetico con la colonna sonora⁹⁴.

Il montaggio esalta le strutture musicali a discapito di quelle narrative alternando i punti di sincronizzazione con l'obiettivo di confondere lo spettatore. Si vuole eludere la coerenza

⁹³ Il *Morphing* è la trasformazione elettronica fluida e graduale di un'immagine in un'altra; Il *Motion Blur*, è un effetto di sfocatura a scia che si ha quando si inquadrano oggetti in veloce movimento, a causa del tempo finito di apertura del diaframma. Cfr. Enciclopedia Treccani.

⁹⁴ P. Peverini, *Ritmi e forme di un'audiovisone alterata*, 2005, p.72

rassicurante del mondo conosciuto per far emergere quella che Peverini chiama *audiovisione alterata*. Infine ci torna d'aiuto una citazione dell'ormai celebre Michel Chion che sostiene che nei video musicali «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 simultaneità⁹⁵».

Forse il problema dopo tutto sta proprio in questo rapporto indissolubile tra video e musica, la componente ritmica del montaggio è totalmente affidata alle linee evolutive dello spartito musicale. L'unico modo per connettersi a questo mondo sinestetico sembra essere di natura sensoriale ed emotiva. Non rimane altro che seguire il ritmo di un'allucinazione simulata, accettando l'illusione.

⁹⁵ M.Chion, *L'Audiovisione*, 2014, p.195

Capitolo III

- Rap e Allucinazioni

Se parliamo del connubio musica e psichedelia, non possiamo non citare i grandi maestri del genere come i Pink Floyd, The Doors e i Beatles, questi gruppi leggendari hanno spianato la strada, e sono tutt'ora considerati i capisaldi del rock psichedelico. Possiamo considerarli pressoché i creatori del genere. Abbiamo anche tante altre band e artisti che non possiamo però considerare in questa sede dato che il nostro principale focus sarà sulla musica rap.

La musica rap storicamente non è molto legata all'immaginario psichedelico, infatti anche se nell'epoca dell'hip hop rientra sicuramente l'utilizzo di droghe, le sostanze allucinogene non sono tra le più usate e discusse nei testi.

La musica rap e con lei la sua narrazione, quindi parliamo dei testi, dei video, delle grafiche, del *lifestyle* e dell'utilizzo dei social hanno precise regole e caratteristiche. Sarebbe impossibile stilare una lista di tutti questi attributi, l'hip hop è un genere che esiste da cinquant'anni, quindi in tutto questo tempo molte sono state le idee e le novità apportate a questo tipo di musica che oggi è il più ascoltato al mondo.

Il rap è spesso visto negativamente e messo in cattiva luce da alcuni sostenitori di altri generi perché molte volte i video o le canzoni vengono considerati come un incitamento alla violenza, all'oggettificazione del corpo femminile e all'uso di droghe. Tuttavia, non sono d'accordo con questa affermazione, poiché nella maggior parte dei casi quando i rapper parlano di crimini e droghe, è perché hanno già vissuto sulla loro pelle quelle esperienze, e stanno nella maggior parte dei casi, raccontando storie in rima sotto forma di musica.

Ovviamente ci sono casi in cui queste critiche sono fondate, ad esempio nel rap e nei rispettivi video quando si parla di sessualità o del corpo femminile, spesso si cade nel *male gaze*. Un'interpretazione di stampo intersezionale che segue le parole di Laura Mulvey. Il *male gaze* è quell'ingrediente che rende una pellicola, una serie o un programma televisivo, nel nostro caso un video musicale, più pruriginoso, più invitante, più seducente perché introduce, anche se il contesto non lo richiede, una gratificazione, una sollecitazione del desiderio. C'è un

particolare però, e cioè che questa gratificazione e questo desiderio riguardano solo i maschi. In particolare i maschi etero⁹⁶.

La teoria di Laura Mulvey viene a galla perché le rappresentazioni dal punto di vista dei rapper, sono quelle di uomini cis-eterosessuale. Molte volte possiamo chiaramente notare come nelle canzoni e nei video queste figure guardino o parlino delle donne e come le dipingano come simboli sessuali. Purtroppo il mondo della musica hip hop è costellato di esempi simili, tra gli altri A\$AP Rocky e Travis Scott sono artisti che hanno cercato di distaccarsi da questi stereotipi di genere, con più o meno successo.

In questo capitolo infatti, si andranno ad analizzare alcuni video musicali di esponenti della musica rap e hip hop che si sono avvicinati al linguaggio psichedelico, sia dal lato musicale che dal lato della produzione dei propri video musicali, utilizzando alcune delle teorie e tecniche esposte nei capitoli precedenti. Entrambi gli artisti che andremo ad analizzare, ovvero A\$AP Rocky e Travis Scott si discostano dalla figura classica di rapper, creando commistioni tra generi diversi tra cui il rock o l'elettronica, infatti come dicevamo, il genere hip hop di per sé non è molto portato per il linguaggio psichedelico. I due rapper hanno portato la loro visione al grande pubblico, una visione spesso distorta e alterata.

⁹⁶ L. Mulvey, *Visual pleasure and narrative cinema*, 1975

3.1 A\$AP Rocky e Dexter Navy

A\$AP Rocky nome d'arte di Rakim Athelston Mayers è nato nel 1988 ed è cresciuto nel quartiere Harlem di Manhattan a New York. Fa parte della crew da lui fondata A\$AP Mob il cui acronimo sta per Always Strive and Prosper (Lottare e prosperare sempre) Acronym Symbolizing Any Purpose (Acronimo che simboleggia qualsiasi cosa) ed infine il significato conosciuto a tutti, As Soon as Possible (Il più presto possibile).

Rocky è una figura poliedrica con molteplici talenti, infatti oltre ad essere un rapper di successo è un cantautore, produttore musicale e discografico, regista di alcuni dei suoi video musicali, attore e modello.

La sua carriera prende il lancio nel 2011 quando rilascia *Live. Love. A\$AP*, il mixtape d'esordio che gli permette subito di mettersi in mostra nella scena rap americana. Ottiene subito riconoscimenti e il plauso di pubblico e critica, tanto da ricevere importanti contratti discografici con major come Polo Grounds Music, RCA Records e Sony Music Entertainment. Nel 2013 invece vede la luce il suo primo album in studio chiamato *Long. Live. A\$AP*, che è arrivato al primo posto nella classifica Billboard 200. Poi è il momento di *At. Last. Long. Last. A\$AP* nel 2015 e *TESTING* nel 2018. Finora Rocky ha pubblicato solo 3 album in studio ma moltissimi video musicali anche di singoli senza album, e nel 2023 i fan sono in attesa della sua ultima fatica: *Don't Be Dumb*.

Rocky è una persona molto influente nell'industria della musica e della moda e promuove anche il movimento Black Power, ispirando milioni di giovani neri in tutto il mondo ad amare la propria cultura e difendere ciò in cui credono.

Lo stile A\$AP è molto riconoscibile, ed ha molto influito sulle carriere musicali di altri musicisti. Una delle caratteristiche che contraddistingue Rocky è il suo stile di scrittura, anche se tocca temi e argomenti già navigati nella storia dell'hip hop anche da altri artisti, lo fa con una capacità critica, e un livello culturale più alto, con un'attenzione speciale alla ricercatezza stilistica. Questa raffinatezza si può riscontrare anche nell'immagine pubblica del rapper, dall'attenzione maniacale per il vestiario, alle performance dei concerti live fino alla cura di tutti i suoi video musicali.

3.1.1 L\$D

Il primo video musicale molto interessante per tecnica e i temi presenti, nonché uno dei più celebri, che andremo a sezionare è *L\$D* appunto di A\$AP Rocky. Il titolo oltre a richiamare la sostanza psichedelica è un acronimo che sta per *love, sex, dreams*, temi centrali sia all'interno del video che nel testo della canzone. Il video combina sapientemente elementi concettuali e performativi, curando anche una narrazione di base che ruota attorno all'incontro di una donna a Tokyo. C'è inoltre, una forte correlazione tra la musica e le immagini, poiché il montaggio e i movimenti della telecamera seguono il ritmo e la melodia della canzone. Infine, elemento che non può mancare in un video rap (anche se questa canzone naviga su acque diverse rispetto a quelle classiche dell'hip hop) la presenza della performance canora di sincronizzazione labiale, con numerosi piani su Rocky.

Per chi conosce l'opera in questione, il riferimento intertestuale dell'intero video è evidente, richiama infatti un film ambientato a Tokyo, la stessa location di questo video, e parliamo di *Enter the void* diretto da Gaspar Noé, del 2009. Oltre al luogo, condivide con l'opera del regista franco-argentino vari temi e l'uso di determinati metodi per la resa a video dell'uso di sostanze psichedeliche. Il video musicale è stato diretto da Dexter Navy, noto per la sua collaborazione con A\$AP Rocky e altri artisti hip-hop, e co-diretto dall'artista stesso, che durante un'intervista per Noisey ha ammesso di essere un grande fan della pellicola, e di essersi ispirato proprio ad essa per la realizzazione del video.⁹⁷

La location del video, Tokyo, la capitale del Giappone, è rappresentata come una città frenetica, luminosa e con una vita notturna attiva, il montaggio fa risaltare le luci in sincronia con la musica. Il video è montato con effetti visivi in post-produzione per aumentarne l'esposizione a livelli surreali, accentuando le luminose luci al neon che coprono quasi ogni edificio, caratteristica per cui la città è famosa. L'ambiente è quello tipico della musica rap, ovvero un ambiente urbano, di strada. Viene rappresentata Tokyo come un luogo luminoso e positivo, filtrando eventuali attività illecite che potrebbero aver luogo in città, ad eccezione ovviamente dell'uso di sostanze che sono il tema cardine del video. La messa in scena è fortemente concentrata sul colore e, più specificamente, sulle luci colorate e brillanti, che rappresentano Tokyo come un luogo all'avanguardia. Una scena specifica è situata in una

⁹⁷ Noisey, *A\$AP Rocky Talks Seeing Colors, Not Doing Molly, & the Color of the Dress*, YouTube, 2015

stanza luminosa giù per una scala, utilizzata per mostrare invece un altro lato della città, una bellezza più nascosta di Tokyo, uno spazio forse solo sognato.

Il video musicale, inoltre, è stato così ben realizzato da essere nominato per il miglior montaggio agli MTV Music Awards 2015 e per il miglior video musicale ai Grammy Awards nel 2016.

Il video segue alcune delle convenzioni tipiche dei video musicali identificate da Andrew Goodwin nella sua teoria dei video musicali in cui li divide in 8 categorie⁹⁸, qui troviamo la relazione definita tra i testi e le immagini, dato che la canzone tratta dell'uso della droga LSD e include temi di amore e sesso, tutti rappresentati nel video.

Il video musicale di *LSD*, sfida e segue allo stesso tempo le convenzioni e gli stereotipi del genere hip hop. Una convenzione comune nei video hip hop è quella in cui l'artista rappa davanti la camera con la sincronizzazione audio e mantiene un contatto visivo diretto con il pubblico. Per la maggior parte del video, ciò non accade, poiché l'attenzione è posta maggiormente sugli effetti visivi e sulla storia. Tuttavia, sembra esserci una sorta di sequenza onirica, in cui Rocky appare attraverso la ripresa dall'alto del riflesso di uno specchio, gesticola e canta con le movenze del rapper, rispettando le consuetudini del genere. In questa parte cambia totalmente registro, infatti la musicalità rispetto al resto è prettamente rap, e per l'appunto è un'altra canzone, dal nome *Excuse Me*. Infine in questa sezione del video segue anche un altro cliché secondo cui le star dell'hip hop desiderano mostrare la loro ricchezza nei video, come evidenziato dall'orologio, dagli anelli d'oro e dalla collezione di lampadari di cristallo dell'ambientazione, che servono anche a creare effetti visivi stroboscopici.

Per quanto riguarda i costumi, tutti i personaggi del video indossano vestiti di tendenza nella moda streetwear urbana, infatti Tokyo è stata la culla di molti marchi streetwear di successo a livello globale, come *A Bathing Bape*, marchio non a caso presente nel video, probabilmente anche per creare un inserimento pubblicitario del tipo product placement.

Tuttavia, il resto del video è più focalizzato sulla narrazione e sugli effetti visivi, elementi non tipici dei video hip hop, che invece qui diventano i veri protagonisti. Inoltre, il montaggio nei video hip hop solitamente cerca la continuità o fa uso del montaggio incrociato, mentre lo

⁹⁸ A. Goodwin, *Dancing In The Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*, University Minnesota Press, Minneapolis, 1992

stile di montaggio in *LSD* attira l'attenzione grazie agli effetti visivi che disorientano il pubblico attraverso riprese che si fondono tra loro indistintamente e velocemente. Ci sono poi, molte inquadrature in primo piano dell'artista, per fare in modo che l'immagine del rapper sia facilmente riconoscibile sia per chi è già suo fan che per chi non lo conosce, una scelta probabilmente dettata dalle logiche di mercato e di marketing.

Un altro stereotipo dell'universo hip hop è sicuramente l'uso di droghe, che non poteva mancare, visto il tema del video e della canzone, infatti abbiamo una ripresa iniziale aerea in cui Rocky sta fumando e da dove presumibilmente parte il *trip*, sia dell'artista che dello spettatore. (Fig.1) Gli elementi che tematizzano a livello visivo l'uso di sostanze sono molti, ma quello che salta per primo all'occhio probabilmente sono le luci che si muovono come stessero danzando e che seguendo il beat della canzone, creano un effetto flicker, chiamato anche sfarfallio. Una sorta di pulsazione luminosa che cerca di ricreare l'effetto dato dalle sostanze psichedeliche che di fatto possono dare una sensazione visuale simile a chi le assume.

Poi i tagli lenti sono utilizzati per adattarsi all'andamento della musica e per simulare ancora una volta l'utilizzo della sostanza, o ancora, l'utilizzo acquatico delle transizioni in dissolvenza che ci trasportano dolcemente da un'inquadratura all'altra, anch'esse seguono il beat della canzone. Lo stesso vale per l'uso degli effetti speciali, come l'uso del *motion blur* utilizzati per dare al pubblico la sensazione di ciò che sta provando Rocky o comunque chiunque abbia assunto Lsd. Il lavoro della camera invece segue le stesse suggestioni, ci sono riprese lunghe che creano piani sequenza con movimenti dolci e casuali sempre con lo scopo di rendere il tutto più lisergico. Come nel film di Gaspar Noè, ci sono molte riprese in soggettiva, movimenti fluidi della telecamera che si muovono verso l'alto e panoramiche dell'ambiente circostante. Il video è ovviamente concentrato sulla post-produzione, in cui ci si è concentrati in una lunga fase di correzione e manipolazione dei colori per il desiderio degli autori di rendere il video il più surreale possibile, facendo risaltare anche le luci.

Il testo della canzone poi glorifica la sensazione euforica e onirica dell'amore e la sessualità e con una persona che si ama. Parla dell'essere innamorati e di intraprendere un viaggio con una persona speciale che include *sharin' love* e *sharin' worlds*. Si parla di introdurre il partner alla *hippy life* e di essere attratto dai sentimenti d'amore e dall'ignoto. La canzone parla di un legame profondo basato sulla fede e sulla bellezza che deriva dall'esplorazione dell'amore e

dell'impossibilità di contenere questi sentimenti di libertà solo con le parole. Infine Rocky crea un parallelismo tra la sostanza LSD e la femminilità, ed elenca tutti i possibili elementi in comune tra le due, personifica la sostanza, come hanno già fatto i Beatles, con una ragazza, nel caso della band inglese di nome Lucy (*in the sky with diamonds*).

Per un'analisi scena per scena possiamo dividere il video principalmente in 4 momenti. Un inizio, il centro dell'esperienza sensoriale, lo straniamento, e un finale con una rivelazione.

Nella prima parte il viaggio inizia, il nostro Rocky si trova in una stanza da letto, è sdraiato a letto, è rilassato e sta fumando. (Fig.1) Ad un tratto con un movimento a roteare della macchina da presa che crea un effetto disorientante, veniamo catapultati per le strade della città di Tokyo, dove il cantante è da solo che cammina e poi sale su una macchina. Durante il video oltre ai continui richiami visivi, ma non espliciti, all'uso di LSD, vediamo come altre sostanze vengano utilizzate, Rocky sta fumando, presumibilmente cannabis, poi abbiamo un'immagine di un bicchiere, che sempre presumibilmente può contenere liquore o comunque una bevanda alcolica. (Fig.2) Questo per sottolineare lo stato psico fisico non lucido del protagonista. La confusione mentale viene inoltre evidenziata da alcune immagini del protagonista in cui si tocca la testa e si guarda intorno suggerendo uno stato di smarrimento.

Inizia la seconda parte dove un time-lapse ci fa entrare nel sogno del protagonista, nel centro della sua esperienza sensoriale, dove è accompagnato dalla ragazza. (Fig.3) In questa fase la musica è molto importante e si sposa alla perfezione con le immagini, infatti nel momento in cui comincia il ritornello finalmente vediamo una scena dove il protagonista sta passeggiando con la ragazza dei suoi sogni, o delle sue allucinazioni. (Fig.4) Segue l'immagine di un bacio e l'arrivo della coppia in una strana sala ricolma di oggetti preziosi e luminosi, che ricorda un luna park. Durante questa scena sentiamo Rocky cantare ripetutamente «Can you feel it?». L'autore in questo caso vuole che lui e la donna (ma anche il pubblico) siano sulla stessa lunghezza d'onda, per vivere insieme questo effetto d'amore e allucinazione ad alta intensità.

Ad un tratto Rocky è come assalito da un pensiero intrusivo, non capisce e si tocca la testa turbato (Fig.5), la canzone con un pitch discendente cambia totalmente ed entra in una nuova scena. Il cantante è da tutt'altra parte e inizia a rap da solo, viene ripreso tramite il riflesso di uno specchio. (Fig.6) In questo caso il testo della canzone segue gli stilemi del rap di strada, il pezzo parte subito con un *Excuse me* (che è il titolo della canzone in questione) e poi ci rifila una serie di argomenti autocelebrativi, ad esempio di quanti soldi ha speso con i suoi

amici. L'interpretazione di questa parte del video può essere intesa come una sorta di *bad trip* o un ritorno alla realtà, dove il rapper torna a fare il rapper cosparso di anelli e collane d'oro, ovvero torna sui suoi passi stilistici che da sempre lo hanno contraddistinto.

Nell'ultima parte ritorniamo a Tokyo e lentamente vediamo anche un ritorno alla realtà. Rocky è ancora accompagnato dalla ragazza ma si sta accorgendo che c'è qualcosa di diverso, lentamente anche gli effetti visivi e le luci potenziate stanno svanendo, rivelando la verità oltre l'effetto della droga. «*Baby I'm just rapping to this LSD*» dice la voce nella canzone, per sottolineare il fatto che tutte queste visioni ed emozioni sono solo legate all'uso della droga. L'ultima scena vede il cantante e la donna su un terrazzo vista grattacieli e la musica assume un ritmo molto lento. L'effetto sta volgendo al termine, infatti come per magia la ragazza svanisce in una polvere viola, ed ora tutti gli effetti visuali non ci sono più, il viaggio di Rocky è giunto alla sua fine. (Fig.7-8)

Immagini da *LSD* di A\$AP Rocky, Regia di Dexter Navy, YouTube, 2015



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8

3.1.2 Kids Turned Out Fine

Nel 2018 esce il terzo album in studio di A\$AP Rocky, in cui il rapper di New York si cimenta nella sperimentazione musicale, da qui uno dei significati del titolo: *TESTING*. Un album che si rinnova ad ogni canzone, «Con colpi di genio di un post-moderno satirico, la capacità di creare sorrisi dal marcio e dal complesso si arriva a “*Kids Turned Out Fine*”, surf rock declinato su un messaggio drug-positive, rigurgitato dal campionamento di un pezzo indie.⁹⁹». Dalla canzone esce un video musicale a febbraio 2019 in cui è subito ravvisabile una pregevole tecnica di montaggio ed un uso sapiente degli effetti speciali. La canzone con il titolo traducibile in “i bambini sono cresciuti bene” è contenuta nel medesimo album, a proposito del quale Rocky in un’intervista ha rincarato: «*I don’t just rap, I actually make music*¹⁰⁰.»

C’è un’altra nota particolare e interessante da fare a proposito della realizzazione dell’album. In un’intervista della serie su YouTube *Verified* di Genius, sembra che l’idea di *testing* sia più profonda di quanto si pensasse. Mentre Rocky si trovava a Londra per registrare con Skepta il brano *Praise The Lord (Da Shine)*, è stato essenzialmente una cavia per l’LSD, droga notoriamente nota per i suoi effetti sul processo creativo. «Avevo un neuroscienziato esperto di psichedelia che studiava l’LSD. L’ho fatto venire qui mentre registravo per monitorarci, per testare effettivamente il prodotto e suoi effetti sulla creatività¹⁰¹». Già si conoscevano le inclinazioni del rapper di Harlem prima di queste dichiarazioni, basti pensare al video analizzato precedentemente, ma dopo queste parole possiamo aggiungere un tassello a quello che potrebbe essere il significato dell’album e del suo titolo.

Ma parlando specificatamente di questa canzone *Kids Turned Out Fine*, cosa vuole comunicare Rocky con questo brano? Nello storytelling della canzone, il rapper compie un’azione non di poco conto, non ci dice qualcosa esplicitamente ma ce la mostra attraverso le parole, e successivamente attraverso le immagini del video musicale. Nel testo viene sospesa l’idea di realtà per arrivare a dipingere un quadro più ampio. La canzone sembra parlare di come Rocky pensi che tutti i ragazzi che sperimentano e fanno esperienze diverse durante i

⁹⁹ E. Alovisi, *Recensione: A\$AP Rocky – Testing*, VICE, risorsa online, 2018

¹⁰⁰ T. Philip, GQ, *A\$AP Rocky just dropped his new album*, 2018

¹⁰¹ Genius, *A\$AP Rocky “Praise The Lord (Da Shine)” Official Lyrics & Meaning – Verified*, 2018

momenti delicati della loro adolescenza, tutto sommato alla fine avranno la possibilità di crescere bene. Probabilmente si riferisce anche alla propria infanzia, segnata da perdite di persone care, saltando da un rifugio per senzatetto all'altro, vendendo e sperimentando droghe, mentre cercava le persone giuste che lo aiutassero a sviluppare la sua visione artistica. La bellezza di questi versi sta nel modo in cui riesca a dare concretezza ad un'immagine molto vaga e lontana, ancora aggrappata agli anni spensierati dell'infanzia, nel momento critico della crescita. Prende i suoi i suoi ricordi sbiaditi e li colloca in primo piano sopra una melodia psichedelica e fluida che evoca una sensazione di tranquillità espansa, una giornata passata all'ombra di un albero in piena estate. Lascia scorrere il flusso dei suoi pensieri e della sua memoria, senza etichettare il passato come sbagliato, ma solo come parte della costruzione della sua identità. Una frase della canzone che merita particolare attenzione per il fatto di essere molto illustrativa è «*All the colors are alive, No longer black or white*». Un'espressione in rima che sottolinea sia elementi grafici legati al video e sia riferimenti all'uso della sostanza che interessa il video e il percorso di Rocky, l'LSD.

Ma torniamo all'analisi del video diretto sempre da Dexter Navy. La prima immagine che possiamo vedere è di un prato ed una collina in bianco e nero, sullo sfondo un effetto visivo che ricrea una luce artificiale, per descriverla direi come un'istantanea della luce prodotta da fuochi d'artificio casalinghi. Questo effetto di luce che lo youtuber ed esperto di montaggio Justin Odisho chiama *light painting*, ci accompagnerà per tutta la durata del video, ed è anche un elemento visivo che strettamente si lega con la musica, quello che potremo considerare un microritmo, usando le parole di Michel Chion. Un effetto che continuamente viene applicato sulla superficie delle immagini, un effetto che secondo la visione tecnica di Odisho si ottiene con una macchina fotografica, semplicemente tenendo molto lunghi i tempi di esposizione e tenendo l'otturatore molto chiuso, infine inquadrando delle luci molto accese nel buio, ricreando così un effetto di luce dipinta¹⁰².

Subito dopo c'è la scena che dà l'inizio a tutto il racconto del video, prima la puntina di un vinile viene appoggiata al disco e con lei parte la musica, poi A\$AP Rocky in un'inquadratura molto eloquente, prende per via orale un cartoncino di LSD con il disegno del *crash test* (gli scacchi gialli e neri), il tutto con immagini in bianco e nero. (Fig.1) L'immagine successiva

¹⁰² J. Odisho, *A\$AP Rocky - Kids Turned Out Fine (MUSIC VIDEO EDITING BREAKDOWN / REACTION)*, YouTube, 2019

diventa a colori, e sarà così fino alla fine del video, compare il titolo della canzone ed inizia così la storia a colori e allucinata di Rocky.

Il secondo aspetto visivo importante che accompagna poi quasi tutto il video è l'uso della transizione continua. Tutte le immagini che vediamo si susseguono senza sosta da sinistra a destra, chi ha prodotto il video voleva esattamente creare un effetto di continuità. Infatti potremmo considerarlo come un falso piano sequenza, anche se i tagli sono visibili non c'è nessun stacco di montaggio, le immagini sono legate insieme da un elemento (una persona, un muro, il tronco di un albero) presente nella prima inquadratura. (Fig.2) Come sostiene sempre Odisho¹⁰³, si usano delle maschere di livello che appunto mascherano il taglio di montaggio e che ci spingono senza soluzione di continuità al frame successivo.

Un'altra particolarità della costruzione di questo video è l'uso dello slow motion. Le immagini che continuamente appaiono sullo schermo sono infatti bloccate, come fotografie tridimensionali, ma allo stesso tempo suggeriscono il movimento. Il movimento dell'immagine è creato oltre che dalle transizioni, da i microritmi applicati alla superficie, gli esempi sono: il movimento dell'acqua, la luce del sole che brilla, i pesci nell'acquario e così via.

Circa a metà del video l'instabile immobilità che richiama la nostalgia per l'infanzia, viene infranta da una scena in cui il protagonista in slow motion appoggiato sopra il tetto di una macchina per crash test si alza ed insieme ad una ragazza sale sulla macchina. Da questo momento in poi il video cambia registro, la canzone finisce ed inizia una parte in cui vediamo Rocky guardare dentro ad una macchina che somiglia ad uno zootropio¹⁰⁴ ma con dei fori circolari. (Fig.3) Forse queste immagini suggeriscono la fine dell'illusione causata dalla droga, infatti vediamo poi alcuni frame in bianco e nero che raffigurano esperimenti di crash test e immagini che si riferiscono all'assunzione di varie droghe, con in sottofondo una voce di una vecchia trasmissione radio che tratta appunto di percezioni alterate.

¹⁰³ Ibidem.

¹⁰⁴ Lo zootropio fu inventato da William George Horner nel 1834, e il suo utilizzo consisteva nel disegnare, su un foglio di carta, una serie di immagini. La striscia ottenuta veniva posta all'interno di un tamburo il cui movimento rotatorio dava l'illusione del movimento. Anche in questo caso venivano effettuate delle fessure a intervalli regolari per sfruttare il fenomeno della persistenza retinica. RasaFilm, risorsa online, 2019

Dopo questo spezzone senza musica, comincia una nuova canzone sempre contenuta in *TESTING*, dal titolo *Changes*, l'autore in questo frangente compie la stessa operazione di *LSD*, ovvero inserire nello stesso video musicale più brani. In questo brano il rapper racconta di una passata storia sentimentale, infatti nel video vediamo che è accompagnato da una ragazza, forse vorrebbe tornare indietro, un'idea che viene sottolineata dall'uso del *reverse*. Con la nuova canzone inizia anche un nuovo stile visivo e di montaggio, uno stile che Odisho chiama *film stripes* ovvero strisce di pellicola che contengono molte immagini di Rocky e di vari esperimenti crash test. (Fig.4) Questa sezione potrebbe anche essere considerata come una soggettiva del punto di vista di Rocky che sta guardando dentro lo zootropio. La composizione di queste immagini in riquadri rettangolari raffigurano diversi oggetti e personaggi e si susseguono molto velocemente fino ad arrivare al momento culminante in cui si ritorna nella sala con lo zootropio in cui Rocky lo distrugge con una sedia. Nella scena successiva e finale del video, con dei movimenti in reverse vediamo la macchina del crash test che ritorna ad essere intatta e che ci suggerisce in conclusione che a dispetto di tutto «i bambini sono cresciuti bene».

Immagini da *Kids Turned Out Fine* di A\$AP Rocky, Regia di Dexter Navy, YouTube, 2019



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4

3.2 Travis Scott e BRTHR

Travis Scott è il nome d'arte di Jacques Bermon Webster II, conosciuto anche come La Flame o in slang rap a.k.a. Cactus Jack, è nato a Houston in Texas il 30 aprile 1991, ed è un rapper e produttore discografico statunitense, nonché regista e creativo per alcuni dei suoi video musicali.

La carriera di Scott inizia a livello professionale nel 2012, quando firma un contratto discografico con la GOOD Music di Kanye West e l'anno successivo con la Grand Hustle Records di T.I. Nel 2013, appare nella copertina dell'XXL entrando come membro della Freshmen Class Of 2013, riconoscimento molto importante per la scena hip hop americana.

Seguono grandi successi, l'album di debutto *Rodeo* del 2015 e *Birds in the Trap Sing McKnight* del 2016, lanciano l'artista nelle classifiche statunitensi e internazionali. Segue la pubblicazione degli album collaborativi con Quavo membro dei Migos, *Huncho Jack, Jack Huncho* del 2017, e l'album *JackBoys* del 2019 con il collettivo omonimo capitanato dallo stesso Travis. Nel 2018 pubblica il terzo album da solista, *Astroworld*, che esordisce alla prima posizione di numerose classifiche oltreoceano e ottiene il plauso della critica e del pubblico a livello mondiale. Il 2023 è l'anno del suo lavoro forse più complesso e articolato nonché personale, *Utopia*, anch'esso classificato nelle prime posizioni in moltissimi paesi tra cui anche l'Italia, dove si è svolto nell'estate il concerto di debutto dell'album al Circo Massimo di Roma.

Lo stile di Travis Scott è stato fortemente influenzato da quello dei suoi mentori Kanye West, T.I. e Kid Cudi. A livello musicale fa un pesante uso di effetti di manipolazione audio come *autotune* e *delay*. Lo stile di Scott può essere descritto come un mix tra hip hop classico, trap, lo-fi ma anche ambient, lo stesso Scott ha dichiarato di non sentirsi pienamente un'artista hip hop.

L'immaginario visivo di Travis Scott è pieno di suggestioni interessanti che si sono ovviamente evolute nel tempo. A partire da *Birds in the Trap Sing McKnight* ma soprattutto in *Astroworld*, le tematiche e gli elementi visivi legati alla psichedelia o comunque alle percezioni alterate diventano molto ravvisabili ed evidenziate nei video musicali ma anche nei testi.

Travis Scott è stato molto attivo e interessato al campo delle arti visive, infatti la maggior parte dei suoi video musicali è di pregevole fattura, coinvolgendo anche registi di fama internazionale, ma dando sempre il suo apporto nella realizzazione degli stessi. Ad esempio il film *CIRCUS MAXIMUS* del 2023, che ha accompagnato l'uscita del nuovo album *Utopia*, è composto da diversi video musicali diretti da registi del calibro di Harmony Korine, Gaspar Noé (lo stesso che ha ispirato A\$AP Rocky per il video di *LSD*), Nicolas Winding Refn e altri, intervallati da una conversazione tra lo stesso Scott e il produttore discografico Rick Rubin.

I video più interessanti però che andremo ad analizzare in questa sede sono *Butterfly Effect* del 2017 con alla regia il duo BRTHR e *goosebumps* dello stesso anno e diretto dagli stessi registi. Opere che allo stesso modo hanno espresso una visione lisergica d'insieme ma attraverso diverse caratteristiche, che ora andremo a sviscerare.

3.2.1 *Butterfly Effect*

Sono vari i video musicali di Travis Scott che potrebbero essere interessanti da analizzare in quanto sempre molto unici e intriganti. Uno in particolare, che mostra una particolare abilità di montaggio e ripresa, nonché una predisposizione ai temi trattati finora è il video di *Butterfly Effect* diretto dal duo BRTHR, leggibile in brother.

Il video inizia con un rapido scatto su Travis Scott seduto su una Lamborghini dorata per passare rapidamente poi ad una scena in cui è sdraiato sopra di essa e c'è un pilota con una moto da cross sullo sfondo. Questi scatti rapidi prefigurano l'intero video infatti Scott con la macchina dorata e il motociclista appariranno molte volte. Nella scena in cui Scott è sdraiato sulla macchina, ci sono orbite create da un effetto *lens flare* traducibile come un riflesso sulla lente dell'obiettivo, tale effetto suggerisce che il sole proviene dal lato destro dell'inquadratura, sottolinea la luminosità e la saturazione delle scene e crea una sensazione di felicità e nostalgia grazie ai toni vibranti e sognanti. Tutto il video è composto da un editing con sovrapposizioni di farfalle e libellule, un primo piano che cambia colore del volto e del corpo di Travis, occhi femminili che suggeriscono sensualità e una ripresa del rapper che accende ciò che potremmo interpretare come uno spinello e che dà senso all'effetto allucinatorio e distorto del video. Il montaggio veloce e ritmato abbinato alle auto e alle motociclette ci dà una certa sensazione di dinamismo e di potenza. La presenza delle farfalle evoca pace e tranquillità nonché il titolo del video e crea un ossimoro semantico che dimostra come Travis Scott si senta da un lato potente nel suo status di rapper famoso, dall'altro pacifico e rilassato nella vita personale.

Oltre ai molti effetti visivi, sono presenti molti effetti sonori che esulano dalla canzone. All'inizio del video sentiamo infatti un suono elettrico distorto, come un se stessero saltando le frequenze, che prefigura l'alterazione dei sensi incrementata anche dalle immagini, catturando così l'attenzione dello spettatore. Il video prosegue e vediamo varie riprese della strada, in una soggettiva dell'auto sportiva, un'inquadratura che ricorda i titoli di testa di *Lost Highway* di David Lynch del 1997 che pure presenta una musica elettronica e che come nel caso del video musicale, si lega perfettamente alla velocità dell'automobile. (Fig.1)

Per tutta la durata del video si vuole creare quindi un senso di distorsione della realtà, sottolineato dai soliti elementi, velocità dei tagli di montaggio (tipico dell'*Mtv Editing Style*),

forti effetti di manipolazione del colore e della luce (che richiamano l'audiovisione alterata) e transizioni subacquee (che richiamano gli effetti cinestetici legati al corpo). (Fig.3)

L'effetto subacqueo è anche utilizzato quando appare il titolo del video musicale *Butterfly Effect* con un font rosso che si abbina ai pantaloni con una fascia rossa di Scott per creare un piacevole color match. (Fig.2) Subito dopo compare un altro testo con lo stesso effetto e carattere ovvero *Murda on the beat*, il *tag*¹⁰⁵ del produttore canadese Murda Beatz che ha composto la base della canzone ed ha collaborato con Travis Scott anche in altre canzoni. Il produttore compare anche in scena per pochi secondi nel momento in cui sente il *tag*, una ripresa buia in cui nell'ombra vediamo il volto del beatmaker con un passamontagna tra i lampi di luce di effetto fulmine.

La principale cifra stilistica del videoclip è il continuo uso di effetti speciali. Ma soffermiamoci un momento su uno degli elementi che continuamente compare sullo schermo: la farfalla. Le sovrapposizioni di farfalle luminose l'effetto di grana riconducibile ad una ipotetica polvere magica evocano quello che è il tema principale della canzone, l'effetto farfalla. (Fig.4)

Il termine *Butterfly Effect* fu introdotto per la prima volta da un professore di meteorologia americano di nome Edward Lorenz che progettò un modello basato sull'idea che «infinitesime variazioni nelle condizioni iniziali producono variazioni grandi e crescenti nel comportamento successivo dei suddetti sistemi¹⁰⁶». Il lavoro venne presentato per la prima volta nel 1963 e solo in seguito si utilizzò l'esempio metaforico del battito di ali della farfalla che crea un tornado dall'altra parte del mondo, per sottolineare in maniera pittoresca l'influenza delle piccole alterazioni.

Il rimando a questa particolare teoria, ormai diventata di dominio popolare, potrebbe essere interpretato come il fatto che Travis Scott, grazie alla sua musica, abbia cambiato il suo mondo, richiamando un classico messaggio di rivalsa del mondo dell'hip hop.

¹⁰⁵ Il *producer tag* è un suono, posizionato solitamente all'inizio della canzone, che identifica il produttore del beat della canzone, una frase di riconoscimento o semplicemente il nome del producer. Viene inserito come una firma d'autore e per far capire a chi ascolta chi è il creatore della musica, che nel mondo del rap spesso viene messa in secondo piano in favore del rapper frontman.

¹⁰⁶ M. Bonavita, *Effetto Farfalla* in Treccani, Enciclopedia della scienza e della tecnica, risorsa online, 2008

Tornando a parlare degli effetti visivi, come dicevamo l'uso ripetuto della manipolazione dei colori con strane combinazioni, gioca con la saturazione, le ombre e le alte luci, infatti il *color grading* è una costante del video. Questi effetti sono utilizzati per sottolineare ulteriormente la distorsione audiovisiva, e il riferimento alla droga che anche in questo caso è presente, confermando ancora una volta uno dei cliché della musica rap. Nel ritornello infatti è presente la frase: «*M&M's, sweet like candy cane*», e questa è la prima nota in riferimento alla droga, in quanto il nome *M&M's* è anche un termine gergale per l'*MDMA*, associata all'euforia, alla mancanza di paura e alla sensazione di connessione con gli altri. Oltre a nominare il famoso brand di dolci, non ci sono altri richiami alle sostanze stupefacenti, ma l'effetto che i registi vogliono esaltare è chiaro, l'effetto allucinatorio.

Il video è cosparso in ogni dove di microritmi, che danno ritmo al montaggio e creano una fitta texture visiva, le farfalle che volano, i fulmini che compaiono e gli effetti di luce sembrano muoversi a tempo di musica sulla superficie dello schermo. (Fig.4) I moderni video rap, sono pieni di questi elementi ritmici, per incontrare il gusto dei giovani spettatori, i registi inventano strategie comunicative nascoste come i microritmi per attirare il più possibile l'attenzione del pubblico.

Alla fine del video vediamo Travis Scott che viene colpito da un fulmine, momento che possiamo considerare come l'avveramento della profezia dell'effetto farfalla, il battito d'ali dell'inizio del video ha causato il fulmine che ha colpito il rapper americano.



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4

3.2.2 *goosebumps*

Contenuta in *Birds in the Trap Sing McKnight*, ed uscito come terzo singolo dell'album, *goosebumps* (tutto in minuscolo) vede la partecipazione di Kendrick Lamar. Una canzone che ha riscosso tantissimo successo, diventando negli anni un classico della musica trap. Il rispettivo video diretto dai BRTHR, è uscito su YouTube il 14 aprile 2017 e conta quasi un miliardo di visualizzazioni.

Il titolo significa in italiano pelle d'oca ma potrebbe essere anche un riferimento alla serie di libri horror poi serie televisiva per ragazzi degli anni Novanta. *goosebumps* può essere considerata come un'inquietante canzone d'amore in cui Travis Scott descrive i sentimenti che prova per una donna, un interesse amoroso, che lo portano a provare dei brividi. I brividi hanno a che vedere con la pelle, quando si ha freddo o si sperimentano emozioni intense, come paura o eccitazione, sensazioni che il rapper potrebbe provare quando è vicino a qualcuno per cui è attratto o per l'uso di sostanze stupefacenti. I brividi sono infatti anche un sintomo dell'astinenza da droghe e Travis potrebbe fare allusione agli effetti dei farmaci analgesici o delle sostanze psichedeliche che alleviano la mente e causano euforia. I farmaci con principi attivi oppiacei con prescrizione vengono spesso utilizzati per fuggire dalla realtà e sono molto comuni nell'immaginario della musica trap.

Il tema dei farmaci viene spiegato ulteriormente dal testo: «*I'm way too numb*», la sensazione di intorpidimento potrebbe riferirsi a un effetto collaterale degli oppiacei, o comunque all'effetto anestetizzante di molte sostanze psicoattive. Nel ritornello poi si utilizzano particolari termini «*I get those goosebumps every time, I need the Heimlich*», la manovra di Heimlich è una procedura di primo soccorso utilizzata per aprire le vie respiratorie al fine di ripristinare la capacità respiratoria. In questo caso la droga o l'amore per una donna, potrebbe aver fatto bloccare le vie respiratorie del rapper, infatti vediamo Travis Scott in una scena il respiratore in mano¹⁰⁷. (Fig.1) In ogni caso sia il tema delle droghe che il tema dell'amore, in questa continua metafora e sostituzione, viene chiaramente esplicitato durante le strofe rappate della canzone.

Da un punto di vista prettamente musicale, la canzone si presenta con una base elettronica e si rifà al genere trap, i produttori sono Cardo e Yung Exclusive, che dipingono un'atmosfera

¹⁰⁷ Genius Lyrics, *goosebump* – Travis Scott, 2 Settembre 2016

dark e inquietante utilizzando un sintetizzatore, e suoni simili a quelli che potremmo trovare in film horror. La struttura sonora e ritmica crea una sensazione di eccitazione ma anche di suspense e attesa, attraverso molteplici hook che sottolineano l'importanza e l'arrivo del ritornello.

Il video musicale si sposa alla perfezione con la rappresentazione che ci vuole dare la musica. «Il videoclip del brano è un viaggio psichedelico in una specie di set cinematografico horror – a Houston, Texas, [...] è un delirio lo-fi di scheletri, facce infuocate, luci al neon e movimenti di macchina confusi, il tutto avvolto in un'atmosfera sgranata e allucinogena¹⁰⁸» questo quanto sostiene la rivista Rolling Stone a proposito del video.

L'atmosfera del video come per la canzone è pervasa da un'aura cupa e tenebrosa. L'artista nativo di Houston rappresenta la cultura della città nell'intero video, vengono mostrate auto *low rider* con le sospensioni idrauliche che si muovono ritmicamente e spogliarelliste che ballano in modo seducente, Houston infatti è famosa per avere una grossa fetta di popolazione messicana, da qui le auto con le idrauliche e per avere molti strip club. (Fig.2) Tuttavia, nel video tutto viene declinato all'oscurità, viene proiettata sulla location una sorta di luce quasi demoniaca, mettendo in evidenza il lato ambiguo della vita notturna di Houston e del Texas. Il video esprime nella sua distorsione, un viaggio infernale in una notte di follia con i cani che abbaiano, il fuoco che divampa e i colpi di pistola, il tutto amplificato dalla confusione creata dai veloci tagli di montaggio.

Uno dei temi visivi è la caduta all'inferno, alla fine del video infatti vediamo Scott che dopo essersi trasformato in un angelo con ali si siede però su un trono all'inferno, richiamando la copertina dell'album in cui è contenuta la canzone, e la sua dualità. (Fig.3)

Come dicevamo un altro tema preponderante di questa canzone è l'uso di sostanze psicotrope, nel video in realtà non si vede nulla di esplicito, oltre al fumo, ma da un punto di vista grafico, la droga che più viene rappresentata è l'LSD. Gli elementi che sottolineano questa percezione alterata sono gli stessi che si presentano anche in altre opere audiovisive simili, in primis la manipolazione dei colori: la saturazione è chiaramente oltre il limite e la continua evoluzione da giallo, verde, rosso e altri colori che diventano anche fluorescenti, invade tutto lo spazio dell'immagine. E poi la deformazione e sovrapposizione delle forme e degli oggetti, i

¹⁰⁸ Rolling Stone Italia, *goosebumps*, risorsa online 4 Aprile 2017

movimenti irregolari della camera, le transizioni vorticose e l'utilizzo del *Motion Blur*, infrangono la dimensione del verosimile proiettando lo spettatore nell'illusione psichedelica. È molto difficile orientarsi all'interno dello spazio di queste inquadrature, lo spettatore che entra in questa turbine di allucinazioni e abbagli, che lasciano emergere un inevitabile odissea, viene alienazione da un'esperienza in balia degli effetti delle sostanze stupefacenti¹⁰⁹.

Le forme della distorsione vengono convocate anche allo scopo di trasporre sul lato visivo, i ritmi sincopati e le atmosfere oscure della canzone. Guardando alle caratteristiche fenomenologiche del video, e di conseguenza ai rapporti con la musica, nel contenuto della forma sono presenti molti microritmi. Genericamente le volute di fumo cosparse sulla superficie dell'intero video, si fondono con il suono offuscato dagli effetti sonori della base musicale. Un esempio più specifico è la presenza del serpente, che oltre a simbolizzare il male, in una scena verso l'inizio del video mentre striscia su di un tappeto irsuto, incarna la voce ululante ed elettronica di Travis Scott. (Fig.4) Anche il timbro musicale viene evocato tramite le molte immagini a bassa definizione, l'utilizzo dei bassi distorti tipico della trap viene sollecitato anche dalla presenza di riprese che ricordano le vecchie registrazioni in *VHS*. La texture sonora invece viene amplificata da suoni che sono stati aggiunti per la produzione del video, gli esempi sono i colpi di pistola e l'abbaiare dei cani.

In conclusione, la costruzione di questo video potrebbe sembrare un'accozzaglia di effetti speciali con il solo scopo di attirare l'attenzione di un pubblico giovane e attratto dalle forme della psichedelia, in realtà si nascondono sottotesti come quelli che ho rivelato che rendono questo video musicale una vera eccellenza nel panorama dell'audiovisione hip hop.

¹⁰⁹ P. Peverini, *Ritmi e forme di un'audiovisione alterata*, 2004

Immagini da *goosebumps* di Travis Scott, Regia di BRTHR, YouTube, 2017



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4

Conclusioni

Il video musicale è un prodotto artistico e va considerato e contemplato come tale. Questo è il primo messaggio che desidero comunicare a coloro che hanno raggiunto la fine di questo elaborato. Pur essendo un prodotto commerciale, come lo stesso film per il grande schermo, può compiersi in modo creativo e significativo. Ho intrapreso questa ricerca perché, innanzitutto, nutro una grande passione sia per il cinema che per la musica. In secondo luogo perché ritengo che l'opera audiovisiva video musicale rappresenti la fusione ideale tra queste due straordinarie forme d'arte.

La musica è l'espressione poetica delle emozioni e delle sensazioni dell'essere umano, trasforma lo stato d'animo e la percezione particolare di ognuno di noi, in opere artistiche che ci fanno a nostra volta emozionare. La musica si distanzia dall'idea di arte dello spazio propria del cinema e si distanzia dalla sua narratività. La primaria funzione del video musicale quindi, è quella di fornire alla musica uno spazio, di renderla visibile a tutti, essere il suo specchio e l'interpretazione del suo lato emotivo. Una funzione secondaria ma comunque fondamentale è quella di fornire alla musica un corpo, una tattilità, un potere motorio, un impatto fisiologico.

Per visualizzare e concettualizzare la musica e le rispettive caratteristiche sensoriali ed emozionali bisogna partire da una profonda comprensione della struttura della canzone in cui si vuole attuare questa metamorfosi. Si vanno a definire le diverse sezioni da cui è composto il brano, sia strumentali che testuali come il ritornello o le strofe. Abbinando sapientemente ogni elemento sonoro ad uno visuale si va a completare il puzzle che costituisce l'opera audiovisiva. Attraverso la sincronizzazione meticolosa di immagini e musica, allo scopo di realizzare un'armonia visiva, si permette loro di intrecciarsi e fluire in maniera sinestetica all'interno del contenitore del video, producendo un'esperienza sensoriale coinvolgente.

Ogni essere umano è dotato di un sistema sensoriale incarnato che abbiamo chiamato *sensorium*, che percepisce il flusso audiovisivo e lo interpreta come unitario e avvolgente. Questo apparato combina e traduce gli stimoli sonori e visuali, l'immagine e la musica, l'udito e la vista, abbattendo le barriere di separazione tradizionali dei sensi. È un sistema quindi multisensoriale e interconnesso in cui un senso influenza e trasforma l'altro.

È un processo simile alla sinestesia, fenomeno caro a molti artisti a cavallo tra Ottocento e Novecento, dai simbolisti ai futuristi, da Kandinskij a Wagner, artisti ambiziosi che hanno provato ad avvicinarsi e dare corpo a quell'oggetto così misterioso quanto prezioso.

Mettendo insieme più lati dell'arte, nel nostro caso l'immagine in movimento e la musica è possibile creare solidi legami sinestetici e cinestetici. Questa saldatura genera una percezione sensoriale unificata e commutabile, in cui è praticamente impossibile stabilire se sia il suono a far muovere ed espandere le immagini o se siano le immagini a dare forma e colore al suono.

Il procedimento necessario per creare questa saldatura è il montaggio audiovisivo, il principale responsabile della riuscita della *visualità aurale*. Attraverso la relazione sincretica tra immagini e musica si genera un legame organico tra occhio e orecchio. I momenti di sincronizzazione che danno il ritmo e creano questo legame, possono essere individuati sia da distante, guardando la struttura generale di forma e flusso, sia da vicino, sulla superficie del video, sulla texture e il timbro, sulle frasi e i contorni, momenti musicali specifici che riflettono specifici elementi visivi.

Per il fatto che il suono e l'immagine scorrono, ondeggiando e si diffondono in stretto accordo e attraverso connessioni predeterminate, la percezione incarnata audiovisiva funziona e si libera direttamente sugli e negli spettatori. L'origine di questo legame organico non può essere attribuita né all'immagine né al suono in quanto tale. Questa sincronia, evidente ma sfuggente, non può essere ricondotta a un momento specifico, poiché si manifesta come parte integrante del corpo nell'esperienza sensoriale diretta. In definitiva conclusione, il suono può essere percepito ed espresso come immagine, e l'immagine può essere percepita ed espressa come suono. Questa esperienza si forma e si condivide attraverso il sistema sensoriale corporeo dello spettatore. Il video musicale, in questo contesto, si configura come il contenitore ideale per vivere appieno questa sinergia.

Quando queste esperienze sensoriali, frutto della combinazione di immagine e suono, sfumano nella bassa definizione della percezione alterata, si avvia il gioco della manipolazione delle linee, dei colori, del tempo e dello spazio. Figure irregolari e rumori distorti emergono da un misterioso e oscuro recesso, generati dall'intreccio organico di immagine e suono, mentre prendono forma attraverso il ritmo di un montaggio alterato. Le porte si schiudono verso nuove dimensioni e mondi inediti; non ci resta solo che attraversarle e lasciarci trasportare dalle allucinazioni audiovisive.

Bibliografia e Sitografia

- Alovisi, E. (2018, Maggio 31). *Recensione: A\$AP Rocky - Testing*. Tratto da VICE:
<https://www.vice.com/it/article/a3a7ga/asap-rocky-testing>
- Amaducci, A. (2009). *Music Video*. Torino : Kaplan.
- Anderson, J. (1996). *The reality of illusion: An ecological approach to cognitive film theory*.
Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Bartorelli, G. (2021). *Studi sull'immagine in movimento, dalle avanguardie a YouTube*.
Padova: CLEUP.
- Benjamin, W. (2011). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi.
- Blake, W. (1790). *Il matrimonio del cielo e dell'inferno*.
- Bolpagni, P. (2011). *La questione del Gesamtkunstwerk dai primi Romantici a*. Milano:
Università degli studi di Milano.
- Bonavita, M. (2008). *Effetto farfalla*. Tratto da Treccani, Enciclopedia della scienza e della
tecnica: https://www.treccani.it/enciclopedia/effetto-farfalla_%28Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica%29/
- Bresson, R. (2001). *Note sul cinematografo*. Venezia: Marsilio.
- Brotto, D. (2012). *Trame digitali: cinema e nuove tecnologie*. Padova: Marsilio.
- Canudo, R. (1908). *La nascita di una sesta arte*. Milano.
- Carrà, C. (1919). *La pittura dei suoni, rumori, odori: manifesto futurista*. Roma: Direzione
del movimento futurista.
- Chion, M. (2017). *L'Audiovisione, Suono e Immagine nel cinema*. Torino: Lindau.
- Comolli, J.-L. (1966). Contrariwise. In J.-L. Comolli, *Cahiers du Cinema in English* 3 (p. 57).
Paris.
- Cook, N. (2001). *Analyzing Musical Multimedia*. Oxford: Oxford University Press.
- Cytowic, R. (2018). *Synesthesia*. London: The MITT Press.

- Di Marino, B. (2018). *Segni sogni suoni: quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*. Meltemi.
- Èjzenštejn, S. M. (1986). *Il montaggio*. Venezia: Marsilio.
- Elsaesser, T. H. (2009). *Teoria del film, Un'introduzione (edizione italiana)*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- Epstein, J. (2002). *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte (Tr. it. a cura di V. Pasquali)*. Roma: Fondazione scuola nazionale di cinema.
- Fry, R. (2020). *Visione e disegno*. Milano: Abscondita.
- Gallese, V. e. (2015). *Lo schermo empatico: Cinema e Neuroscienze*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Goodwin, A. (1992). *Dancing In The Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. Univ Of Minnesota Press.
- Husserl, E. (1962). *General introduction to pure Phenomenology*.
- Huxley, A. (1954 (prima edizione)). *Le porte della percezione, Paradiso e Inferno*. Milano: Mondadori.
- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld*.
- Junod, P. (2007). *Gesamskuntwerk*. Lyon.
- Kandinskij, V. (2005). *Lo spirituale nell'arte*. Milano: SE.
- Kandinskij, V. (s.d.). *Composizione VIII. Composizione VIII*. Solomon R. Guggenheim Museum New York, New York.
- Kornhaber, S. (s.d.).
- Kornhaber, S. (2022, Ottobre). *The Atlantic, Culture Archive*. Tratto da The Atlantic Magazine: <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2022/06/tiktok-music-industry-labels-halsey/661286/>
- Korsgaard, M. B. (2017). *Music Video After MTV, Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music*. New York: Routledge.

- Manovich, L. (2002). *Il linguaggio dei nuovi media*. New York: Olivares.
- Marks, L. (2000). *The Skin of Film. Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. Durham London: Duke University Press.
- Marrone, G. (. (2005). *Sensi alterati: droghe, musica, immagini*. Roma: Meltemi.
- Mattioni, F. (2019). *Il cinema dei sensi*. Tratto il giorno 2023 da Nutrire i sensi attraverso il cinema.
- Merleau-Ponty. (2003). *Fenomenologia della percezione*. Milano: Bompiani.
- Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and narrative cinema*.
- Murch, W. (1995). *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*. Torino: Lindau.
- Noisey. (2015, Settembre 1). *A\$AP Rocky Talks Seeing Colors, Not Doing Molly, & the Color of the Dress*. Tratto da YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=tZ3gIVNVvOg&ab_channel=Noisey
- Odisho, J. (2019, Febbraio 7). *A\$AP Rocky - Kids Turned Out Fine (MUSIC VIDEO EDITING BREAKDOWN / REACTION)*. Tratto da YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=S4cXwu9Syfc&ab_channel=JustinOdisho
- Peaverini, P. (2005). Ritmi e forme di un'audiovisione alterata. In G. (a cura di) Marrone, *Sensi alterati: droghe musica e immagini*.
- Philip, T. (2018, Maggio 2018). A\$AP Rocky just dropped his new album. *GQ*.
- Rasa Film, B. (2019, Gennaio 29). *Tutte le macchine del precinema*. Tratto da Rasa Film: <https://www.rasafilm.info/single-post/2019/01/29/tutte-le-macchine-del-precinema>
- Rimbaud, A. (1871). *Voyelles*. In A. Rimbaud, *Lutèce*. Paris.
- Rodowick, D. N. (2009). *The virtual life of film*. Cambridge, Boston: Harvard University Press.
- Rolling Stone. (2017). *Il nuovo video di Travis Scott e Kendrick Lamar è un horror psichedelico*. Milano: Rolling Stone Italia.

- Sibilla, G. (1999). *Musica da vedere: il videoclip nella televisione italiana*. RAI-ERI.
- Simonigh, C. (2016). Sin-Eстетica. Accessibilità e comprensione dell'audiovisivo. *L'integrazione scolastica e sociale*, 370-379.
- Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: A phenomenology of film experience*.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts, Embodiment and Moving Image Culture*. Los Angeles: University of California Press.
- Spaziante, L. (2005). Vedere suoni: musica e psichedelia. In G. (a cura di) Marrone, *Sensi alterati: droghe musica e immagini*.
- Strand, J. W. (2006). *The cinesthetic montage of music video*. Curtin: Curtin University Press.
- Treccani. (2009). *Fenomenologia*. Tratto da Dizionario di filosofia, Treccani: https://www.treccani.it/enciclopedia/fenomenologia_%28Dizionario-di-filosofia%29/
- Treccani. (2022). *Videoclip*. Tratto da Treccani, Enciclopedia Online: <https://www.treccani.it/vocabolario/videoclip/>
- Treccani. (2023). *Sinestesia*. Tratto da Treccani, Enciclopedia Online: <https://www.treccani.it/enciclopedia/sinestesia/>
- Verified, G. . (2018, Maggio 30). *A\$AP Rocky "Praise The Lord (Da Shine)" Official Lyrics & Meaning*. Tratto da You Tube: https://www.youtube.com/watch?v=cy3UWQyX0Mw&ab_channel=Genius
- Vernallis, C. (2004). *Experiencing Music Video - Aesthetics and cultural context*. New York: Columbia University Press.

Videografia e Filmografia

- A\$AP Rocky, *Kids Turned Out Fine*, Regia di Dexter Navy, 2019;
- A\$AP Rocky, *L\$D*, Regia di Dexter Navy, 2015;
- Daft Punk, *Around the World*, Regia di Michel Gondry, 1997;
- David Lynch, *Lost Highway*, 1997;
- Dennis Hopper, *Easy Rider*, 1969;
- Gaspar Noé, *Enter the Void*, 2011;
- Jane Campion, *The Piano*, 1993;
- Lars Von Trier, *Idioti*, 1998;
- Luis Buñuel, *Un chien andalou*, 1929;
- Micheal Jackson, *Thriller*, Regia di John Landis, 1983;
- Queen, *Bohemian Rhapsody*, Regia di Bruce Gowers 1975;
- Terrence Malick, *The New World*, 2005;
- Terrence Malick, *The Tree of Life*, 2011;
- Terrence Malick, *The Knight of cups*, 2015;
- The Beatles, *A Hard Day's Night*, Regia di Richard Lester, 1964;
- The Beatles, *Yellow Submarine*, Regia di George Dunning, 1968;
- The Chemical Brothers, *Let Forever Be*, Regia di Michel Gondry, 2003;
- The Notorious B.I.G., *Big Poppa*, Regia di Hype Williams e Sean Combs, 1995;
- The Notorious B.I.G., *Hypnotize*, Regia di Paul Hunter, 1997;
- Thomas Vinterberg, *Festen*, 1998;
- Travis Scott, *Butterfly Effect*, Regia di BRTHR, 2017;
- Travis Scott, *Goosebumps*, Regia di BRTHR, 2017.