

Alessandro Amaducci
Eleonora Manca



Fashion Film

Nuove visioni della moda

—k a p l a n—

orizzonti

La pubblicazione del presente volume è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Studi Umanistici.

© edizioni kaplan 2021
Via Saluzzo, 42 bis – 10125 Torino
Tel. 011-7495609
info@edizionikaplan.com
www.edizionikaplan.com

ISBN 978-88-99559-56-4

In copertina:

© A still from the Fashion Film Cocoon Redux. A Lobo Film Production,
Directed by Maria Burns and Produced by Marco De Ornellas.

Alessandro Amaducci
Eleonora Manca

Fashion Film

Nuove visioni della moda

—k a p l a n—

Indice

Premessa 7

PARTE PRIMA
SPERIMENTARE LA MODA IN MOVIMENTO
DI ALESSANDRO AMADUCCI

Capitolo 1 11

Fashion film: simbiosi fra ricerca audiovisiva e moda

- 1.1 SHOWstudio: crocevia di sperimentazioni per un'immagine innovativa della moda 12
- 1.2 Spettacolarità e ricerca audiovisiva: Zach Gold 29
- 1.3 Corpi mutanti: Bart Hess 35
- 1.4 Estetiche digitali: Sølve Sundsbø 39
- 1.5 Corpi-manichini (Daniel Askill, BİŞEYLER) 45
- 1.6 Corpi e abiti in simbiosi: Jon Jacobsen 46
- 1.7 Videoarte in fashion (Marc Caro, Marco Brambilla, Charles Atlas) 51

Capitolo 2

Visioni coreografiche della moda 58

- 2.1 Screendance e fashion film (Édouard Lock, Michael Clark) 58
- 2.2 I vestiti che danzano (Tell No One, Stella Scott) 59
- 2.3 Slittamenti di genere fra danza e moda (Kathryn Ferguson). 62
- 2.4 MOVEMENT (Jacob Sutton, Ruth Hogben, Warren du Preez & Nick Thornton Jones, Kevin Frilet) 64
- 2.5 Gli spazi della danza (Chiara Battistini) 67
- 2.6 La moda in lockdown (Casper Sejersen) 68

<i>Capitolo 3</i>	
<i>La moda in movimento diventa digitale</i>	69
3.1 In bilico fra reale e virtuale: la moda campionata (Nick Night & Ming Xi, Tobias Gremmler)	69
3.2 La moda entra nel regno dei numeri (Zeitguised, Arice, Catello Gragnaniello, Rick Farin & Claire Crochan)	71

PARTE SECONDA
SPERIMENTARE NUOVI CONFINI
DI ELEONORA MANCA

<i>Capitolo 1</i>	
<i>Mappe del nuovo mondo: Floria Sigismondi, Gus Van Sant, Kenneth Anger, Jonathan Glazer, Gaspar Noé</i>	83

<i>Capitolo 2</i>	104
<i>Once upon a time... Melany (Elena Petitti di Roreto e Mauro Chiarello), Matteo Garrone, Marion Fayolle, Teresa Cherubini, Noriko Okaku, Antonio Marras & Roberto Ortu</i>	

<i>Capitolo 3</i>	123
<i>Rompere la monotonia del bello. Mondi altri fra arte contemporanea e riferimenti pop: Mathieu Cesar, Karen Jerzyk, Anna Radchenko</i>	

<i>Capitolo 4</i>	
<i>Ritagliare abiti su corpi performativi: Floria Sigismondi, Maria Burns, Damien Krisl & Lucian Bor, Christophe Dolcerocca, Marie Schuller</i>	135

<i>Capitolo 5</i>	
<i>Il grido di un alveare e altre storie: Millie Brown & Mary Rozzi</i>	155

<i>Riferimenti bibliografici</i>	167
----------------------------------	-----

<i>Indice dei nomi citati</i>	171
-------------------------------	-----

Premessa

Il fashion film è un genere audiovisivo nato e diffusosi con questo termine agli inizi degli anni Duemila. Inizialmente questo tipo di produzioni viene definito in modi diversi: fashion movie, fashion video e infine in questi ultimi anni la maggior parte degli autori, produttori e distributori utilizzano il termine fashion film¹. Si tratta di produzioni, largamente realizzate in formati digitali, che hanno come tema la moda: un brand, una collezione, uno stilista, un modello o una modella. I fashion film non sono strutturati come semplici spot pubblicitari, nonostante abbiano uno scopo promozionale, ma come opere dalla durata variabile (dal singolo minuto fino a alla ventina di minuti) che visualizzano la moda utilizzando un linguaggio audiovisivo innovativo che risponde alle sollecitazioni dei cambiamenti mediali determinati dalla tecnologia digitale e soprattutto dalla rete, quest'ultima diventata la piattaforma di distribuzione privilegiata di questo genere audiovisivo.

Al fine di definire il campo della ricerca, questo libro si concentra su quella tipologia di fashion film che rinuncia al linguaggio cinematografico narrativo e a quell'estetica tradizionalmente glamour che ha caratterizzato la gran parte degli spot pubblicitari e delle produzioni televisive di moda, e che utilizza, invece, un linguaggio audiovisivo innovativo e sperimentale, dove confluiscono differenti tensioni estetiche di ricerca e diversi approcci tecnologici.

Nella prima parte verranno analizzate quelle produzioni autoriali che traggono ispirazione dal cinema sperimentale, dalla videoarte, dalla new media art, dalla screendance e dagli esempi più innovativi del music video.

Nella seconda parte verranno prese in considerazione quei fashion film più legati alle estetiche dell'arte contemporanea, della performance art, del cinema e del video d'artista.

Alessandro Amaducci, Eleonora Manca

¹ In inglese il termine "film" è utilizzato per indicare produzioni artistiche o d'autore, mentre "movie" per le operazioni più commerciali e mainstream. Il termine fashion video viene ancora parzialmente utilizzato ma è decaduto anche a causa del fatto che tutti i festival dedicati a questo genere audiovisivo, che sono diventati importanti produttori e distributori, adottano la terminologia Fashion Film Festival.

PARTE PRIMA
SPERIMENTARE LA MODA IN MOVIMENTO
ALESSANDRO AMADUCCI

Capitolo 1

Fashion film:

simbiosi fra ricerca audiovisiva e moda

Il mondo della comunicazione, ma soprattutto quello della moda, è cambiato: la rete provoca una frattura profonda con i media (oramai diventati) tradizionali, e determina una proliferazione senza precedenti di contenuti video, amplificata dai social media. I servizi televisivi, le documentazioni delle sfilate, insomma tutta quella tradizione standard legata al fashion e al glamour di un medium, la televisione, il quale fa sempre più fatica a ritrovare una sua ragion d'essere di fronte alla duttilità e velocità del web, si sta a poco a poco sfaldando. Ora è necessario creare comunicazioni brevi, incisive, veloci, rivolte a un pubblico che nella vastità di internet approfondisce i propri interessi e ne scopre di nuovi: si specializza velocemente, diventa esigente e pretende sempre più contenuti. Non c'è più solo il "pubblico della moda", insomma, e l'*aggiornamento* diventa un'ossessione. Quale settore privilegiato, se non quello della moda, che per sua natura vive e lavora sul concetto di trend, potrebbe essere quello più colpito da questa ondata?

Alcuni fotografi di moda che considerano il periodo pionieristico della sperimentazione del mezzo come un momento imprescindibile e non concluso, dato che la tecnologia digitale può rivitalizzare quelle tensioni linguistiche, non solo lo attualizzano, ma lo sviluppano ulteriormente, inserendo la loro ricerca nel flusso temporale delle immagini in movimento. Le avanguardie storiche e l'arte contemporanea da questo punto di vista sono due serbatoi inesauribili di slittamenti linguistici che possono ulteriormente deflagrare nell'ambito della moda. Il cinema sperimentale, la videoarte e la new media art diventano quindi alleati imprescindibili di questa "rimessa in campo" di linguaggi che evidentemente sono riconoscibili e accettati da un pubblico non specializzato, anche grazie alla mediazione del linguaggio dei music video.

1.1 SHOWstudio: crocevia di sperimentazioni per un'immagine innovativa della moda (Nick Knight, Andrew Thomas Huang, Marcos Mello Cavallaria, Drew Arnold)

Nick Knight¹ è un fotografo di moda che si contraddistingue per l'intensa attività di ricerca sull'immagine, sorretta da una costante sperimentazione sul mezzo fotografico e sulle possibilità manipolatorie della tecnologia digitale. Il suo linguaggio forza il più possibile i ristretti confini del glamour tradizionale, da un lato spingendosi in territori inesplorati, dall'altro mantenendo salda la convinzione che l'immaginario della moda vive di esigenze di mercato. In questa intelligente alternanza fra sperimentazione pura e adozione consapevole di approcci stilistici più convenzionali, il fotografo inglese è sempre più attratto dall'immagine in movimento.

Nel 2000 fonda SHOWstudio, uno studio, un luogo (prima di tutto) di sperimentazione: uno spazio dove si possono incontrare personalità creative, ma soprattutto un ambiente dove produrre immagini in movimento, e non più solo foto. Nel 2001 Nick Knight realizza un music video per Björk², *Pagan Poetry*³. È significativo il fatto che un fotografo di moda, che si avvicina al mondo produttivo delle immagini in movimento, incontra fin da subito l'universo videomusicale. Si tratta di una committenza che proviene da un'artista abituata a sperimentare, quindi Nick Knight si trova in una situazione creativa privilegiata, ma la naturalezza con la quale il fotografo londinese utilizza il linguaggio videomusicale dimostra il fatto che il suo universo di immagini in movimento è maturato attraverso questo particolare genere audiovisivo. Il music video è per Knight il punto di partenza necessario per riconfigurare il linguaggio della comunicazione della moda. Ma non solo quello. In *Pagan Poetry* ci sono delle scelte estreme che provengono da altre tradizioni audiovisive: la videoarte soprattutto, e con essa tutte le altre arti che sono state voracemente divorate e inglobate in questo particolare linguaggio: il cinema sperimentale, la body art, la performance art, l'arte contemporanea, la danza contemporanea.

In questo senso *Pagan Poetry* diventa quasi una dichiarazione estetica: le scene nelle quali il corpo di Björk viene attraversato da una serie di aghi da

¹ <https://www.nickknight.com/>

² <https://bjork.com/>

³ <https://www.youtube.com/watch?v=ihlyNRWo0s>

piercing sono trattate come riprese amatoriali che si spingono vicinissime alle singole parti del corpo, ma al contempo vengono elaborate digitalmente in modo tale che si trasformino in quadri astratti in movimento dove, con delle rapide metamorfosi, si intravedono dei corpi che compiono atti sessuali. Il video viene (ovviamente) censurato da MTV, ma reso visibile integralmente sul web: anche per il mondo videomusicale, internet in un primo momento rappresenta la possibilità di liberarsi dai vincoli della censura della televisione. Il risultato di questa dionisiaca trasformazione del corpo, in preda a una “poetica pagana”, viene rappresentato con delle riprese frontali della cantante islandese che indossa un vestito di perle e tulle bianco letteralmente cucito sul suo corpo, inserito in uno studio fotografico con un fondale bianco: il tipico *luogo* dello shooting di moda, ma che qui si trasforma in un vero e proprio athanor alchemico dove si mescolano diversi linguaggi per creare un “corpo” nuovo.

Le riprese video amatoriali richiamano le scelte consapevolmente scorrette del cinema sperimentale di Jonas Mekas⁴ o della videoarte di Nam June Paik⁵; l’esplicitazione della figura del corpo e delle sue attività più naturali sono echi del New American Cinema, soprattutto di Stan Brakhage, ma anche degli “scandali” di molta body art e performance art; l’approccio manipolatorio all’immagine richiama tutta la videoarte analogica e digitale; infine la trasformazione di forme riconoscibili in pattern non figurativi omaggia l’estetica astratta in movimento, dal cinema assoluto tedesco di Walter Ruttmann e Oskar Fischinger alla lunga storia dell’astrazione digitale che attraversa le opere di John Whitney fino a quelle di Robert Seidel⁶. Al contempo, il vestito cucito sulla pelle della cantante islandese, qui più che mai performer e non solo cantante, dato anche il fatto che in vari momenti rinuncia volentieri al classico lip-sync dei video musicali, esplicita un altro tema tipico dell’estetica che Nick Knight si appresta ad adottare per i suoi fashion film: il corpo e l’abito si fondono nella sostanza dell’immagine in movimento. La dinamica del corpo esalta l’abito, l’abito che si muove esalta il corpo, ed entrambi diventano immagini in movimento. Si potrebbe dire: un doppio movimento.

Tutto questo affollarsi di riferimenti linguistici ed estetici trova una nuova “casa” nello studio del fotografo inglese: SHOWstudio. Mentre Nick Knight

⁴ <http://jonasmekas.com/diary/>

⁵ <https://www.paikstudios.com/>

⁶ <https://robertseidel.com/>

prosegue la sua fortunata e interessante carriera di regista di music video, comincia a produrre una serie di fashion film dove alcune dinamiche classiche del mondo della moda si trasformano in immagine in movimento.

*Dynamic Blooms*⁷ del 2011 si presenta come un progetto duplice: un servizio fotografico e un fashion film, sponsorizzato dalla rivista di moda «Another Magazine»⁸: il primo viene pubblicato nella rivista cartacea, il secondo pubblicato nella sua versione online. Le riviste di moda stanno diversificando i propri contenuti adattandosi all'avvento del web, e una realtà come quella di SHOWstudio si presenta come particolarmente favorita in questo processo. Nascono anche riviste di moda totalmente online che diventano importanti committenti e distributori di fashion film. In questo caso Nick Knight chiama il duo di registi inglesi (Luke White e Remi Weekes) riuniti sotto la sigla Tell No One⁹ a gestire la trasformazione in video del progetto fotografico originale. Nick Knight squaderna un tema fondamentale per la sua produzione: la sinergia fra immagine statica e dinamica. Anche per quello che riguarda questo particolare approccio stilistico si possono rintracciare dei riferimenti a esperienze del mondo della videoarte, come l'opera di Robert Cahen¹⁰, anch'essa dominata dalla simbiosi fra foto e video: ma qui il passaggio diventa più diretto, perché il fotografo inglese dinamizza, attraverso la tecnologia digitale, un suo progetto fotografico.

Il passaggio che Nick Knight realizza dalle foto al fashion film è significativo perché se nelle prime l'idea di movimento è ottenuta grazie alla tecnica del collage, nel secondo sono i gesti della modella Monika Jagaciak Jankic, che qui dimostra doti da danzatrice classica, in collaborazione con la tecnica digitale del gruppo Tell No One, a rendere dinamici i vestiti di Alister Mackie, in modo tale che si trasformino in fiori che sbocciano davanti agli occhi dello spettatore. Che il vestito, tramutandosi in immagine, possa avere una sua particolare autonomia, vivere di vita propria e mutare in altre forme, è un tema costante di molti fashion film, e Nick Knight è uno dei primi autori a cogliere le potenzialità di questa intuizione. Ma in questo processo viene coinvolto anche il corpo della performer, che a volte si moltiplica, partecipando alla mutazione in atto.

⁷ https://www.showstudio.com/projects/dynamic_blooms

⁸ <https://www.anothermag.com/>

⁹ <https://vimeo.com/tellnoone>

¹⁰ <http://robertcahen.com/>

Durante il breve minuto nel quale si svolgono queste magiche trasformazioni, Nick Knight utilizza alcuni momenti strumentali del brano *Vanities* di Beck Hansen¹¹ per Charlotte Gainsbourg¹², che miscela rumori di tuoni ad arpeggi di musiche orchestrali che sottolineano le varie fasi della metamorfosi: da questo punto di vista *Dynamic Blooms* si presenta come un music video particolarmente breve, restando in linea con il processo di assimilazione di generi che Nick Knight effettua nelle sue opere.

In *Lane Crawford A-W 2012*¹³, fashion film realizzato per lo store cinese di abbigliamento di lusso, Nick Knight decide di riconfigurare visivamente la più classica modalità di esibizione di un abito: la sfilata. Il servizio fotografico pone l'accento sul dinamismo dei corpi che sono congelati in posizioni dinamiche, mentre alcune parti degli abiti sono rielaborate in modo da fuoriuscire dal corpo delle modelle per disegnare dei tratti quasi fumettistici che sottolineano, pur mantenendo salda la visibilità del vestito, il movimento delle performer.

Nel fashion film questa idea viene approfondita creando un'estetica che arriva a distruggere l'integrità dell'abito per farlo diventare pura forma cinetica. Le tre modelle camminano verso lo spettatore come fossero in una sfilata, ma paradossalmente sono ferme in un punto dello spazio bianco (evidentemente sono posizionate su una pedana), mentre gli abiti che indossano vengono investiti da effetti digitali che li gonfiano, li spaccano lungo linee circolari, li frammentano, mutandoli in pattern astratti neri. Il fashion film inizia in un modo quasi programmatico, mostrando masse astratte circolari nere su sfondo bianco: torna quindi in maniera prepotente la tendenza di rendere astratte le forme già presente in *Pagan Poetry*, ma se in questo music video l'effetto è anche funzionale a nascondere immagini esplicite, nel fashion film mette in discussione quello che dovrebbe essere il fulcro stesso di un lavoro di committenza di moda, ovvero la riconoscibilità dell'abito. In maniera coraggiosa Nick Knight lavora sull'idea che nel fashion film il vestito deve diventare esso stesso *immagine dinamica*, dominata dal movimento stesso il quale può intervenire in maniera distruttiva sulla forma originale: è una metamorfosi necessaria, supportata dal fatto che la visibilità del vestito è garantita dal servizio fotografico. In questo senso per Nick Knight il servizio

¹¹ <https://www.beck.com/>

¹² <http://www.charlotte-gainsbourg.com/>

¹³ https://www.showstudio.com/projects/lane_crawford_aw_12

fotografico e il fashion film diventano sempre più un “corpo” unico, un progetto integrato: il primo visualizza l’abito nell’istante di un gesto congelato, il secondo lo rende immagine in movimento. Anche in questo caso la musica techno-pop che accompagna il fashion film avvicina quest’opera, della durata di un minuto e mezzo, all’universo linguistico videomusicale.

Il rapporto biunivoco fra servizio fotografico e dinamizzazione dello stesso si sviluppa, evolvendosi dal punto di vista stilistico, anche in altre opere. *Sans Couture*¹⁴ (2014), realizzato in collaborazione con Amanda Harlech, consulente creativa per Karl Lagerfeld¹⁵ e John Galliano¹⁶, è innanzitutto un fashion film su un concetto, che non si focalizza quindi sulla presenza di un singolo brand. Prodotto dal quotidiano «The Independent» e promosso dal suo editorialista di moda Alexander Fury¹⁷, il video trae ispirazione dalla sfilata di Karl Lagerfeld realizzata per la stagione autunno-inverno haute couture 2014 di Chanel¹⁸, nella quale vengono presentati vestiti, come esplicitato nel titolo, “senza cucitura”, e, utilizzando vari brand tra cui Valentino¹⁹, Maison Margiela²⁰, Christian Dior²¹, Jean-Paul Gaultier²², Chanel, ragiona sull’idea del drappo, della rilegatura, del tessuto come superficie che avvolge in continuità ma che può anche essere strappato.

Anche in questo caso Nick Knight intercetta una tendenza stilistica della videoarte, ovvero quella del cosiddetto “video-quadro”, o “video-pittura”. Essa si può esercitare attraverso varie possibilità: l’animazione diretta tramite tecnologie digitali di un riferimento pittorico preciso (Jarosław Kapuściński²³, *Mondrian Variations*²⁴ del 1992), oppure la dinamizzazione di un quadro sfruttando riprese dal vero (Robert Wilson²⁵, *La Femme à la cafetière*²⁶ sempre del 1992). Ma il concetto di video-quadro si estende a una pratica anche e

¹⁴ https://www.showstudio.com/projects/sans_couture

¹⁵ <https://www.karl.com/>

¹⁶ <https://www.johngalliano.com/>

¹⁷ <http://alexanderfury.com/>

¹⁸ <https://www.chanel.com/>

¹⁹ <https://www.valentino.com/it-it>

²⁰ <https://www.maisonmargiela.com/>

²¹ <https://www.dior.com/>

²² <https://www.jeanpaulgaultier.com/>

²³ <https://jaroslawkapuscinski.com/work.html>

²⁴ <https://vimeo.com/24135001> (in questo link è presente una versione restaurata in HD del 2011).

²⁵ <http://www.robertwilson.com/>

²⁶ <https://www.ina.fr/video/CPD98000611>

soprattutto di fruizione tramite la quale vengono proposte immagini realizzate con inquadrature statiche su oggetti o soggetti, spesso al rallentatore, che invitano lo spettatore a guardare le forme senza pretendere il grado di attenzione necessario per un video tradizionalmente inteso. Queste opere si presentano come, appunto, “oggetti video” più simili a quadri o fotografie in movimento, pur senza avere precisi riferimenti pittorici: questa modalità di visione viene definita videoinstallazione single-screen. Il primo artista che consapevolmente usa il termine “videopainting” è l’eclettico musicista inglese Brian Eno²⁷, che fra il 1980 e il 1984 realizza due videoambienti (come inizialmente li definisce l’autore) da fruire su schermo verticale, *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan* e *Thursday Afternoon*, anticipando la corrente delle videoinstallazioni single-screen di Bill Viola²⁸ (*The Greeting* del 1995), dove ritorna il riferimento pittorico, o dei *Video Portraits*²⁹ sempre di Robert Wilson, un progetto iniziato nel 2004 dove compaiono i video-ritratti di celebrità del mondo del cinema, del teatro, della musica e della danza, tutte opere che in gran parte sfruttano il formato verticale dell’immagine. Sono tutti riferimenti che lavorano sull’ambivalenza fra immagine statica e dinamica, dove l’oggetto-video assomiglia di più a un fermo immagine, a una fotografia, e tende ad assumere la forma, appunto, di un quadro.

Nick Knight in questo fashion film crea una dinamizzazione diretta del suo servizio fotografico, mantenendo intatti l’allestimento scenografico e la presenza di due performer, Elena Sudakova, nota per la sua abilità di contortionista, e la danzatrice Olivia Cowley. Nel capitolo successivo sarà affrontata direttamente la questione della presenza sempre più frequente di danzatori e danzatrici nei fashion film, ma è utile già qui anticipare una riflessione per quello che riguarda le opere di Nick Knight. Il modello-fotomodello o la modella-fotomodella sono figure professionali che, abituati alla logica della sfilata e dello scatto fotografico, non sempre sono in grado di interpretare un determinato tema o più semplicemente di esaltare l’abito tramite il movimento: per questo motivo i corpi presenti nei fashion film, e soprattutto nelle opere di Nick Knight, provengono dal mondo della danza soprattutto contemporanea. Da questo punto di vista, oltre al cinema sperimentale, la

²⁷ <https://brian-eno.net/>

²⁸ <https://www.billviola.com/>

²⁹ <http://www.robertwilson.com/video-portraits>

videoarte analogica e digitale e il music video, il fotografo inglese crea un'altra osmosi, anch'essa in parte mutuata dall'area videomusicale: fra il fashion film e la screendance, ovvero quel particolare genere audiovisivo che fonde danza e immagini in movimento.

Ma il fotografo inglese, nel preservare la "base" formale del progetto fotografico, nel fashion film adotta un linguaggio senza compromessi, allontanandosi dall'idea classica di video-quadro e creando un'opera di poco più di tre minuti che pretende una notevole attenzione da parte dello spettatore. Le immagini sono materialmente inserite dentro a cornici di legno rettangolari e circolari, ad attestarne definitivamente la loro natura pittorica: alcuni materiali della scena sono mossi dal vento, altri sono statici come fossero dei fermo-immagine; le performer compiono gesti spezzati, assumono posizioni a volte tradizionali, a volte scomposte, usando soprattutto il pavimento. A prima vista sembrerebbe la ripresa di uno shooting fotografico, se non che tutte le immagini sono invase da disturbi digitali, glitch, veri e propri "strappi" tecnologici che polverizzano gli abiti, e di conseguenza i brand di riferimento, negandone in alcuni casi la visibilità completa.

Il digitale che procede per entità discrete penetra nella fluidità dei vestiti e dei drappi determinando delle interruzioni, come se, da un lato, non fosse in grado di interpretare fino in fondo il concetto di "senza soluzione di continuità", mentre dall'altro fosse capace di duplicare i dati, visto che i corpi delle performer si moltiplicano sul set. Ma è soprattutto l'audio che impone allo spettatore un'attenzione particolare: frequenze acute, frammenti di musiche e voci al contrario, rumori, costruiscono un accompagnamento sonoro disturbante che ricorda alcune composizioni aleatorie di John Cage³⁰. Siamo molto lontani dalla atmosfere del music video tradizionale, per affondare nella sperimentazione audiovisiva della videoarte delle origini.

La noncuranza con la quale Nick Knight distrugge gli abiti "senza cuciture", disintegrando così il concetto di continuità insito nel tema del progetto, dimostra che questo fashion film non è più semplicemente un lavoro di committenza fatto in collaborazione con dei brand molto noti, ma uno sguardo autoriale, e per questo intimamente contraddittorio, sugli abiti che diventano elementi della scena, *oggetti* sui quali sperimentare visivamente. Dal magma del sonoro spunta fuori una voce maschile pronunciare una parola che è a suo modo il ma-

³⁰ <https://johncage.org/>

nifesto dell'estetica di Nick Knight: “deconstruction”; decostruzione, appunto. *Sans Couture* è un'opera audiovisiva sperimentale: la moda qui è un *incidente*.

Seguendo questa linea di ricerca Nick Knight realizza due lavori per Comme des Garçons³¹: *Floriental*³² del 2015 e *Comme des Garçons Autumn-Winter 2016*³³. Il primo, dedicato all'omonimo profumo, è la dinamizzazione di una passione personale: fotografare fiori (come si può evincere dal suo progetto fotografico *Flora*³⁴) che diventano masse di colori sciolti, come fossero dipinti diluiti. L'idea di movimento insita nel progetto fotografico può diventare effettiva nel fashion film, dove ai fiori reali immersi in vasche trasparenti piene di colori, Nick Knight aggiunge degli effetti di glitch verticali che reinterpretano digitalmente l'effetto fisico dello scioglimento. Non solo: le immagini sono moltiplicate per tre e inserite in forme geometriche riferite alle pale d'altare, affastellando in maniera esponenziale riferimenti pittorici e fotografici per realizzare ancora una volta un videopainting da osservare con attenzione. L'accavallamento fra elementi naturali e incidenti digitali (il glitch) trae le sue origini da una corrente sperimentale audiovisiva recente: la new media art e alcuni suoi autori, come David Quayola³⁵ e la sua videoinstallazione single-screen *Pleasant Places*³⁶ (2015). Anche in questo caso il fotografo inglese opera un suo personale scarto, perché qui il glitch interviene a intensificare, quasi a simulare, un processo naturale di disfacimento dell'immagine a favore della forma pura. E un altro scarto consiste nel fatto che questo fashion film, pur sponsorizzando un profumo, si allontana consapevolmente dalla retorica glamour di questo settore per visualizzare direttamente un'idea, un concetto, proponendo un'opera quasi astratta sul tema del profumo, e del senso dell'olfatto, che attraverso un surreale processo di sinestesia può diventare immagine, colore, e suono: anche in questo caso un mix di rumori d'ambiente naturali e frequenze elettroniche.

In *Comme des Garçons – Autumn-Winter 2016* il glitch e il morphing diventano protagonisti, e i veri *motori digitali* delle fotografie inserite in cornici geometriche di varia forma. Il riferimento alla macchina informatica

³¹ <https://www.comme-des-garcons.com/>

³² <https://www.showstudio.com/projects/floriental>

³³ https://www.showstudio.com/projects/comme_des_garcons

³⁴ <https://trendland.com/nick-knight-flora/>

³⁵ <https://quayola.com/>

³⁶ <https://quayola.com/work/selected/pleasant-places.php>

diventa qui più esplicito, dato che il video inizia con una schermata scritta in giapponese, sottolineata da una voce fuori campo che pronuncia la parola “Welcome”, introducendo frasi musicali composte da strumenti campionati al contrario e in loop: un accompagnamento sonoro impegnativo e assolutamente non decorativo. Siamo quindi dentro un computer che costruisce un *suo* movimento, distruttivo e costruttivo allo stesso tempo, a partire dalle fotografie originali. Anche in questo fashion film i glitch verticali sciogliono geometricamente le immagini, come a dimostrare il fatto che il movimento digitale imposto alle forme è un errore *creativo*, in grado di generare uno statuto ibrido dell’immagine fra fotografia e video. Scomponendosi e ricomponendosi rapidamente, le fotografie originali fluttuano le une dentro le altre in un viaggio di forme dove continuità e discontinuità collidono, e invitano lo sguardo dello spettatore a concentrarsi sulle fasi intermedie di questo processo, dove le forme diventano astratte, pur contenendo al loro interno la *memoria* degli abiti e del corpo della modella che li indossa.

Nick Knight e SHOWstudio sovente, e si potrebbe dire inevitabilmente, collaborano con stilisti innovativi come Alexander McQueen³⁷, Gareth Pugh o Iris Van Herpen³⁸, la creatività dei quali esonda dall’ambito strettamente fashion per attestarsi in un’area di contaminazione che tocca l’arte contemporanea, l’architettura e il teatro, dato che i loro abiti somigliano più a sculture indossabili o a veri e propri *costumi*. Per queste realtà il fashion film diventa uno strumento non solo di comunicazione ma di creazione di un’estetica visionaria che valorizza ed esalta la spettacolarità degli abiti. Nick Knight si trova particolarmente a suo agio con questi brand sperimentali perché può esprimere la propria estetica con risultati sorprendenti, come nel fashion film realizzato nel 2017 e della durata impegnativa di sedici minuti, *Gareth Pugh S/S 2018*³⁹, presentato, in sostituzione della sfilata, con il provocatorio sottotitolo *This Is Not a Show* presso la sala Imax del British Film Institute di Londra. Questo fashion film può essere considerato, per lo meno fino a oggi, l’opera in cui il fotografo inglese riesce al meglio a miscelare tutte le tendenze visive e performative che voracemente assimila, costruendo un lavoro conturbante, dall’estetica estrema, senza compromessi o filtri, esigente nel richiedere allo spettatore una scelta fra il coinvolgimento totale o il netto rifiuto.

³⁷ <https://www.alexandermcqueen.com/>

³⁸ <https://www.irisvanherpen.com/>

³⁹ https://www.showstudio.com/projects/gareth_pugh_s_s_18

In uno spazio nero due uomini in completo scuro sono seduti a un tavolo uno di fronte all'altro: il più anziano di questi è il pittore, scultore, fotografo e performance artist Olivier De Sagazan⁴⁰, la cui peculiare estetica "mostruosa" condiziona gran parte dell'incipit di questo fashion film. Al centro del tavolo, dove sono incastonate diverse vaschette di varia grandezza che contengono acqua e liquidi di colore rosso e nero, è posizionato un cubo di argilla grigia modellabile. Olivier De Sagazan, in maniera isterica e violenta, plasma con l'argilla il proprio corpo e quello dell'altro performer innestando un rapporto di forza simile a quello che un burattinaio può esercitare sul suo burattino, trasformando il suo "partner" in una concretizzazione scultorea della pittura di Francis Bacon⁴¹ e insistendo sulla sua duttilità di genere, dato che a volte possiede un pene sproporzionato o una pancia in stato di gravidanza. La materia argillosa viene manovrata in modo da sfigurare i volti o crearne di nuovi, tutti con fattezze aliene; a volte i corpi dei performer sono attaccati come fossero gemelli siamesi, per poi separarsi brutalmente; altre volte il singolo corpo viene rimodellato ma poi subito sventrato, mentre i tre colori di base (il bianco, il nero e il rosso) invadono le immagini, sonorizzate dalla musica elettronica ossessiva e martellante di Roly Porter⁴² miscelata con i rumori di scena e alcune frasi urlate da Olivier De Sagazan.

Il riferimento alla nascita e alla creazione di un corpo nuovo o di una nuova materia attraverso l'itinerario della Grande Opera della tradizione alchemica è piuttosto esplicito: le varie fasi riferite ai colori di base (Nigredo per il nero, Rubedo per il rosso, Albedo per il bianco) sono il processo attraverso il quale l'alchimista, unendo i principi opposti sotto forma di materiali fra loro antagonisti, crea una sintesi nuova, un nuovo corpo (il Rebis), una nuova materia. L'ibridazione del corpo necessita di un atto violento che può produrre una nuova idea di fashion: la creatura che nasce da questo processo e che indossa un abito fatto di maglie metalliche che gli conferisce un'aura sacerdotale, introduce la seconda parte del fashion film, che vede coinvolta la compagnia del coreografo e danzatore contemporaneo Wayne McGregor⁴³.

La prima parte è oscura e violenta, e prelude alla morte del burattino fra le braccia del burattinaio, incipit necessario per aprire la seconda parte (Rube-

⁴⁰ <https://olivierdesagazan.com/>

⁴¹ <http://www.francis-bacon.com/>

⁴² <http://www.rolypporter.com/>

⁴³ <https://waynecmcgregor.com/productions/gareth-pugh-18-london-fashion-week/>

do), dominata dal rosso del fuoco, elemento cardine della pratica alchimistica, principale motore (distruttivo e creativo) di qualsiasi trasformazione. Da questo momento in poi le creazioni di Gareth Pugh diventano i protagonisti della scena: qui i danzatori sono vestiti con abiti leggeri sul tessuto dei quali sono stampate immagini di fuochi; illuminati dal basso i performer con i loro movimenti animano la texture dei costumi, come se i loro corpi fossero invasi dalle fiamme. Nick Knight, con la sua solita abilità, riesce a creare anche una situazione visiva simile a un sfilata, inventando una struttura architettonica fatta di pannelli semitrasparenti, uno stratagemma scenografico usato spesso da Wayne McGregor, dove modelle e modelli compiono roboticamente un percorso sempre uguale: le immagini sono sfocate, distorte ulteriormente da elaborazioni digitali, in modo tale che il passaggio dietro ai pannelli, che di per sé aggiunge un effetto di distorsione, diventi l'occasione per un ulteriore fusione del corpo e del vestito all'interno di una struttura visiva, in modo tale che l'abito diventi l'architettura stessa delle immagini.

Una figura femminile, con elementi luminosi fissati nelle mani e dentro la bocca, si muove dentro a fasci di raggi laser: è una sorta di intervallo dove il fotografo inglese introduce, dopo il fuoco, un materiale tecnologico, il laser appunto. È un "vestito in più" che lambisce la performer, è quella dimensione tecnologica e luminosa in grado di diventare un ulteriore strumento nelle mani dell'alchimista contemporaneo: l'immateriale in grado di riconfigurare l'immagine dello spazio e del corpo.

Dopo aver immerso lo spettatore in una dimensione uterina inorganica, ben diversa da quella della fase della Nigredo, per accedere all'ultima tappa del processo alchemico, l'Albedo, Nick Knight conduce lo spettatore nel suo spazio metaforico prediletto: lo spazio bianco dello studio fotografico, che qui più che mai assume il simbolo del luogo principe di ogni trasformazione alchemica fra abiti, corpi, spazio e immagini in movimento. Qui modelle dalle fattezze aliene, senza occhi, indossano spettacolari abiti fatti di lamine metalliche dorate specchianti: il colore oro, ancora una volta, richiama l'elemento finale della Grande Opera, il materiale prezioso nato dalla combinazione di elementi semplici, mentre lo specchio introduce lo spettatore in un labirinto percettivo dove le dimensioni si accavallano costantemente, rimanendo in bilico fra un al di qua e un al di là. Il video si chiude, coerentemente con la metafora adottata in tutta l'opera, con dieci (lunghissimi) secondi di schermo bianco accompagnato da frequenze elettroniche assordanti bruscamente

interrotte dai titoli di coda, lasciando così lo spettatore come in bilico sul vuoto.

Il titolo *This Is Not a Show* è un esplicito riferimento al celebre quadro di René Magritte *La Trahison des images* (1928-29) dove la raffigurazione pittorica di una pipa è accompagnata dalla scritta “ceci n’est pas un pipe”. Il dipinto di una pipa, per quanto realistico esso sia, non è la pipa, non può sostituire l’oggetto, ma lo interpreta graficamente: è l’immagine di una pipa. L’immagine è sempre un’ombra del suo oggetto di riferimento. Al contempo questo fashion film non è una sfilata: ma in questo caso la sfilata non esiste proprio, anzi, non è mai esistita. Questo fashion film è la sfilata, nella misura in cui non esiste il suo oggetto di riferimento, ovvero uno show fisico. Una sfilata fatta di immagini, di ombre, di forme ingannevoli, di presenze che sorgono dall’oltretomba, spiriti leggeri a volte inquietanti, che scompaiono, così come sono apparsi, nel vuoto del gioco delle immagini.

This Is Not a Show è una delle esperienze più radicali e innovative del mondo del fashion film, soprattutto a causa dell’adozione di atmosfere cupe, programmaticamente anti-glamour, sistematicamente progettate per disturbare lo spettatore, senza mai per altro allontanarlo completamente. L’estetica dei lavori di Nick Knight, anche i più radicali, assicura comunque la *leggibilità* dei brand messi in scena, anche se sono quasi cancellati dall’architettura visiva entro la quale sono inseriti; anzi è proprio questo processo che ostacola la visibilità dal vestito a esaltarne, paradossalmente, la presenza e la sua necessità all’interno dell’opera stessa. In questo senso il ricorso all’immaginario esoterico, che occulta per rivelare, è un processo coerente con la creazione di un’estetica che si appoggia a un universo immaginario in grado di miscelare riferimenti che spaziano dalle avanguardie pittoriche, musicali, performative, fotografiche, cinematografiche e video più colte al pop come l’horror, la fantascienza e il fantasy, in una continua alternanza senza soluzione di continuità. Sans couture. Senza dimenticare che molti abiti presenti in questo fashion film, con le loro trame metalliche simili a corazze, ricordano un certo tipo di immaginario medievale reinterpretato alla luce di una visione contemporanea. Quindi molte delle scelte estetiche di questa opera derivano direttamente dallo stile della collezione rappresentata.

Ma SHOWstudio non è solo l’emanazione del lavoro di una singola persona: è un laboratorio di idee attraversato da una moltitudine di esperienze, di artisti, di registi e di brand. Non è facile districarsi nella massa di produzioni

di questa particolare realtà: qui di seguito verranno analizzate solo alcune opere che, pur lavorando nel solco delle sperimentazioni inaugurate da Nick Knight, adottano soluzioni stilistiche differenti, a testimonianza anche della varietà di proposte presenti in questo “luogo” di sperimentazioni.

Andrew Thomas Huang⁴⁴ è un regista di music video, ma anche un animatore digitale che ha attraversa le attività di SHOWstudio producendo una trilogia di fashion film realizzata nel 2014 per la collezione 2015 primavera-estate di Gareth Pugh: *Megalith*, *Chaos* e *Ascension*⁴⁵. Anche in questo caso compare Wayne McGregor come coreografo di riferimento. L'importanza di questo progetto, che attesta in modo definitivo l'osmosi tra il linguaggio della videoarte e quello del fashion film, risiede nel fatto che si tratta di opere single-screen utilizzate come videoinstallazioni. Gareth Pugh, ancora prima del programmatico progetto *This Is Not a Show*, sovente commissiona progetti immersivi che sostituiscono in tutto o in parte la tradizionale sfilata. Da sperimentatore dell'immagine, e con l'esperienza ottenuta attraverso committenze videomusicali anche in questo caso provenienti da realtà di ricerca come quella di Björk, Andrew Thomas Huang realizza opere nelle quali anche a livello visivo vengono rielaborate alcune esperienze estetiche della videoarte. Creando al contempo una sorta di “sottogenere” all'interno della dinamica stilistica del fashion film: il “catalogo in movimento”.

Megalith è strutturato segmentando il quadro dell'immagine in otto finestre verticali nelle quali compaiono le figure integrali dei performer e dei loro abiti, in modo tale da conservare nella modalità single-screen la struttura della videoinstallazione originale, composta da otto schermi LCD verticali usati come fossero dei megaliti. La collezione di Gareth Pugh intende attualizzare l'iconografia folk inglese: la suggestione dei megaliti in forma di schermi che richiama il paesaggio di Stonehenge vuole quindi evocare creativamente un accavallamento fra passato, presente e futuro. Andrew Thomas Huang richiama in modo esplicito la ricerca sulla segmentazione del quadro di alcuni videoartisti e cineasti sperimentali (come, fra gli altri, Zbigniew Rybczyński⁴⁶ in *New Book* del 1975, Gary Hill⁴⁷ in *Primarily Speaking*⁴⁸ del 1981-1983,

⁴⁴ <http://www.andrewthomashuang.com/>

⁴⁵ https://showstudio.com/projects/gareth_pugh_s_s_15

⁴⁶ <https://www.zbigvision.com/>

⁴⁷ <https://garyhill.com/>

⁴⁸ <https://vimeo.com/111261569>

o Peter Greenaway in *A Tv Dante* del 1989), e fornisce allo sguardo dello spettatore una visione simultanea di otto capi della collezione, come se fosse un catalogo in movimento nel quale ogni singolo abito può essere osservato e al contempo relazionato con gli altri. Il fashion film adotta un montaggio sincopato, retto da una musica elettronica dance, in modo tale che i riquadri compaiono e scompaiono costruendo composizioni visive differenti. Simultaneità, ritmo, verticalità dell'immagine: modalità linguistiche al servizio di un modello di visione dei singoli abiti fatto di dinamismo e velocità conferito a tutta l'architettura visiva ma anche al contenuto del singolo riquadro, dove i performer danzano, aggiungendo un dinamismo ulteriore al tutto. Compare nuovamente il riferimento allo sfondo bianco dello studio fotografico, qui utile anche a esaltare abiti per lo più neri. Andrew Thomas Huang evoca pure un riferimento consapevole alle "magie ottiche" degli esordi del cinema, ovvero le lanterne magiche, in una continua sovrapposizione fra riferimenti al passato e al futuro dell'immagine.

La stessa logica viene seguita in *Chaos*, dove però scompaiono i riquadri e si presenta un flusso orizzontale continuo di corpi che si muovono, questa volta su sfondo scuro. I movimenti vengono accelerati e decelerati in perfetta sincronia con la musica, e il fashion film si presenta come un collage di riprese differenti che si presenta allo sguardo dello spettatore come una scena in continuità. Il finto pianosequenza, ovvero la simulazione di una ripresa fluida che in realtà è costruita da singoli elementi ricomposti in fase di post-produzione, anche in questo caso si riferisce a una pratica sperimentale a metà fra la videoarte e il music video (un esempio fra tutti *Imagine*⁴⁹ di Zbigniew Rybczyński del 1987, e molti music video di Michel Gondry), e richiama la tecnica del collage. Andrew Thomas Huang introduce alcune variazioni che contribuiscono a rendere originale questo fashion film, ovvero l'intervento di immagini di diversa grandezza, così che durante questo flusso incessante di immagini compaiono corpi enormi e minuscoli, quasi a comporre un ipotetico asse di profondità artificiale fra soggetti più vicini e più lontani. Complice il ritmo di movimento e di montaggio interno ai singoli elementi imposto a tutta l'opera, il risultato è un sorprendente magma caotico oscuro, una festa pagana ipermoderna, in grado di esaltare la visibilità dei singoli vestiti.

Con *Ascension* entriamo invece nel classico "regno" dei già citati video-

⁴⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=tnXoj3suYNU>

quadri. All'interno di uno spazio industriale abbandonato, corpi maschili e femminili vestiti con indumenti intimi e ripresi con un pianosequenza reale, danzano mentre dal gruppo si eleva una figura femminile che, aprendo diverse parti di un enorme vestito bianco, compone la figura della fenice. Se il titolo suggerisce un riferimento all'iconografia cristiana, il fashion film scivola consapevolmente verso altri binari, articolando immaginari fra di loro lontani nel tempo: il mito della fenice, l'immaginario techno rave della fabbrica abbandonata come luogo della festa rituale e della danza, la prospettiva offerta dalla struttura dell'ambiente industriale, il color grading desaturato, insomma tutto contribuisce a inserire un tema iconografico pittorico del passato in un contesto contemporaneo. L'area fashion è libera di collegare liberamente ambiti apparentemente lontanissimi fra loro grazie al fatto che l'abito diventa immagine in movimento.

Un elemento peculiare di questo fashion film, che lo allontana dal linguaggio classico dei video-quadri i quali sono tendenzialmente senza audio, è l'utilizzo del sonoro: una frequenza disturbante che aumenta sempre più di volume, per diventare assordante negli ultimi secondi dell'opera. Simile alla soluzione adottata dal cineasta sperimentale Michael Snow in *Wavelength* del 1967, questa modalità tende a respingere lo spettatore dall'opera, obbligandolo a un notevole impegno percettivo nel caso in cui voglia vedere il completamento dell'azione. Al contempo questo fashion film si presenta come una sorta di consapevole "versione in negativo" di un video-quadro del 2000 di Bill Viola (non a caso dallo stesso titolo) dove si vede un corpo immergersi nell'acqua, accompagnato da un flusso di frequenze basse. *Ascension* di Andrew Thomas Huang diventa così una sorta di anti-Bill Viola più industriale, contemporaneo, e a suo modo più straniante nella riconfigurazione contraddittoria di elementi iconografici del passato.

Un altro lavoro che testimonia la capacità del fashion film di assimilare riferimenti iconografici da più ambiti, in questo caso tutti contemporanei, e diventare un athanor alchemico in grado di rielaborare gli elementi, e non solo di copiarli e incollarli, è un'opera che fa parte di una serie intitolata *Punk*⁵⁰. SHOWstudio spesso produce dei contenitori seriali, su vari temi, all'interno dei quali coinvolgere differenti realtà creative. L'episodio di riferimento è

⁵⁰ <https://www.showstudio.com/projects/punk>

*Punk Love*⁵¹ del 2013 di Marcos Mello Cavallaria⁵², realizzato con il contributo degli stylist Renata Correa e Marcell Maia. Il fashion film è un omaggio a una tecnica fotografica sperimentale che esalta l'ambivalenza fra immagine statica e dinamica: il light painting. Usata dai pionieri della sperimentazione fotografica come Étienne-Jules Marey, Vilho Setälä, Wynn Bullock⁵³, Gjon Mili o Man Ray⁵⁴, consiste nel fotografare con tempi di esposizione lunghi oggetti luminosi in movimento, in modo tale che, a livello di stampa, il risultato sia una scia luminosa in grado di disegnare delle forme nello spazio. Adottando la tecnica combinata del time-lapse, questa particolare soluzione può essere applicata anche all'immagine in movimento. Ci troviamo quindi di fronte ancora una volta a un fashion film che esalta la fotografia come origine tecnologica ed estetica della trasformazione della moda in immagine in movimento.

Quest'opera squaderna un magma rutilante di citazioni: i titoli di testa richiamano lo stile "stroboscopico" del regista sperimentale Gaspar Noé⁵⁵; la scenografia, una stanza ricoperta di fogli di giornali, è un riferimento alle prime sequenze dell'iconico music video *Third Reich 'n Roll*⁵⁶ diretto nel 1976 dal gruppo The Residents⁵⁷, vera e propria invettiva contro la cultura massificante dell'industria del rock; l'orinatoio appeso alla parete centrale è un esplicito riferimento al ready-made del 1917 *Urinoir* di Marcel Duchamp, mentre in altre sequenze compare la *Roue de bicyclette* del 1913; la tecnica usata richiama gli albori della sperimentazione fotografica; il bianco e nero proietta il fashion film in un'atmosfera classica, riferita al passato; infine il tutto viene rimescolato per rievocare la più tragica storia d'amore della storia del Punk: quella fra Sid Vicious e Nancy Spungen.

I due personaggi vengono interpretati da performer femminili vestite con un abbigliamento riferito alle storiche collezioni dello store fetish di Vivienne Westwood⁵⁸ e Malcolm McLaren⁵⁹, che gravitano in spazi neri o in sceno-

⁵¹ https://www.showstudio.com/projects/punk/marcos_mello

⁵² <https://cavallaria.com/>

⁵³ <http://www.wynnbullockphotography.com/>

⁵⁴ <http://www.manraytrust.com/>

⁵⁵ <https://www.letempsdetruittout.net/>

⁵⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=NRweyGHJ3bc>

⁵⁷ <https://www.residents.com/>

⁵⁸ <https://www.viviennewestwood.com/>

⁵⁹ <http://www.malcolmmclaren.com/>

grafie abbozzate, circondate da elementi luminosi in movimento; una di loro esegue un gesto classico riferito al punk, come spaccare il basso elettrico a terra, mentre per il resto del fashion film Marcos Mello Cavallaria congela in immagini statiche frammenti di movimenti, come se queste elaborazioni fotografiche fossero la testimonianza di una *memoria* di un gesto, e aggiunge un ulteriore dinamismo alle immagini facendo oscillare costantemente il punto di vista, come se fosse in preda a una crisi.

Punk Love è un omaggio al gesto anarchico puro, all'invettiva, allo stato nascente di una protesta estetica, allo sberleffo, inserito in un'atmosfera drammatica, scura, dove la dinamica fra immagine statica e immagine dinamica da un lato richiama il tema della testimonianza (i fogli di giornali appesi al muro), dall'altro, considerate le semplici scenografie usate, un senso di claustrofobia poco liberatorio, condizionato dalla memoria di una tragedia avvenuta in una camera d'albergo. Le utopie hanno vita breve nella vita reale, ma possono sopravvivere a lungo come immaginario: se la rivoluzione diventa una trend, e se un vestito può raccontare un frammento di storia, forse la moda trasformata in immagini in movimento può diventare un reperto.

Sempre all'interno della serie *Punk*, Drew Arnold⁶⁰, un progettista visivo esperto di VR e di sistemi interattivi, e regista di music video, realizza nel 2014, per il brand post-fetish Zana Bayne⁶¹, il fashion film dall'omonimo titolo⁶². Nel breve minuto di quest'opera una modella giapponese vaga in uno spazio nero compiendo evoluzioni con semplici gesti che proiettano nell'ambiente scie di luce colorata. Anche in questo caso, con un approccio tecnologico più digitale, l'elaborazione dell'immagine ricorda i risultati ottenibili con le fotografie a lunga esposizione, mettendo in primo piano da un lato la sorgente dell'immagine in movimento, ovvero la fotografia, dall'altro la sorgente della fotografia stessa: la luce. Il finale del video è un magma caleidoscopico che omaggia la figura del prisma e del fenomeno della rifrazione, e, come spesso avviene nelle opere di SHOWstudio, la simbiosi fra abito corpo e movimento determina l'emanazione di immagini astratte.

Al contempo in questo fashion film Drew Arnold evoca una celebrazione della performance pura, del corpo che diventa veicolo di luce, che da concreto diventa smaterializzato, leggero, liquido, attraversando vari stadi.

⁶⁰ <https://www.drewarnold.tv/>

⁶¹ <https://shop.zanabayne.com/>

⁶² https://www.showstudio.com/projects/punk/drew_arnold

Inizialmente, complici i movimenti resi meccanici dalle elaborazioni sulle immagini, e la tipologia di imbracature scelte, la performer diventa quasi un cyborg, una bambola meccanica. I raggi che fuoriescono dalle sue mani, oltre a ricordare in chiave meno horror l'opera di Chris Cunningham su musica di Aphex Twin *Rubber Johnny*⁶³ del 2005, appaiono come la versione luminosa dei finimenti (non a caso di materiale bianco) che ella indossa: mentre i raggi invadono lo spazio, il vestito scompare lasciando il corpo nudo, come se l'abito stesso si fosse dissolto trasformandosi in un magma luminoso che circonda e trasforma la figura umana.

I fashion film presi in esame in questo paragrafo sono solo una minima parte della produzione di SHOWstudio, e sono rappresentativi delle posizioni estetiche più radicali e più coerenti per la prospettiva intrapresa da questo libro: per mantenere la congruenza della struttura dei temi proposti, incontreremo nei prossimi paragrafi altre produzioni di questa realtà produttiva inglese.

1.2 Spettacolarità e ricerca audiovisiva: Zach Gold

Se dall'Inghilterra arrivano proposte linguistiche che, per sperimentare la dinamizzazione della moda, spesso adottano atmosfere scure e soluzioni visive radicali, anche dagli Stati Uniti compaiono figure che riconfigurano il concetto di glamour elaborando strategie estetiche che adottano l'*intensità* come perno intorno al quale costruire un immaginario della moda non convenzionale e in grado di presentare degli elementi di spettacolarità. Da questo bilico un altro fotografo di moda, questa volta di San Francisco, si avvicina al mondo del fashion film: Zach Gold⁶⁴.

Iris Van Herpen nel 2011 sceglie il fotografo californiano per realizzare un fashion film utilizzato come introduzione alla sfilata della sua collezione. L'uso del fashion film dal vivo è una modalità che non viene trattata in questo libro, ma è utile segnalare il fatto che spesso una medesima produzione può essere utilizzata sia sotto forma di opera a sé stante, sia di contributo audiovisivo utile, come in questo caso, a diventare l'introduzione o l'accompagnamento visivo scenografico di tutta la sfilata.

⁶³ <https://www.youtube.com/watch?v=eRvfxWRi6qQ> In questo link è visionabile la versione ridotta dell'opera.

⁶⁴ <http://www.zachgold.com/>

Il fashion film, che si intitola semplicemente *Iris Van Herpen*⁶⁵, diventa così un omaggio all'estetica della stilista, al suo modo di intendere la moda e di vestire il corpo, al di là della pura e semplice visualizzazione degli abiti della collezione. Il tema generale dell'opera è la carne, considerata da tutti i punti di vista possibili: la carnalità, la decomposizione, la superficie, la bellezza, la mostruosità. La carne richiama anche il tema dell'istinto (della fame per esempio) e del desiderio: tutte suggestioni che vengono visualizzate con inusitato impeto stilistico al servizio di un'estetica che grazie alla sua spettacolarità non vuole allontanare il pubblico, ma sedurlo.

Zach Gold visualizza la progressiva consunzione di una coppia formata da un giovane e una giovane performer che, affamata di carne, di desiderio, di cibo, di bellezza, si trasforma in due scheletri abbracciati. Echi dal Surrealismo: l'amour fou. Il tutto immerso in un'inquietante atmosfera che richiama elementi fantascientifici e più ordinari, se non quotidiani. Il rapporto fra i due è dominato dall'ossessione, dalla violenza, e spesso si consuma in uno spazio angusto e bianco, quasi fosse una piccola stanza d'ospedale, su un letto dove c'è un materasso spoglio coperto di cenere bianca. Quando sono insieme i protagonisti dell'opera sono vestiti con abiti che neutralizzano le differenze di gender e richiamano la figura delle bende mediche, mentre quando sono separati, soprattutto per quello che riguarda la performer femminile, compaiono gli abiti "architettonici" di Iris Van Herpen.

La postura dei performer non concede molto spazio alla visibilità dei vestiti e alla gradevolezza della "posa", ma neanche alla bellezza strutturata del gesto coreografico: il dinamismo è sempre eccessivo, come se dai corpi esplodesse una forza iper-cinetica che li obbliga a consumare energie, e ad avere *fame* di qualsiasi cosa. Al contempo in alcuni momenti dell'opera la performer appare in situazioni gestuali che richiamano il classico shooting di un servizio fotografico di moda, ma si presenta con delle corde che legano il suo tronco, e il contesto visivo scaraventa queste immagini in uno scenario desolante, post-atomico, come se la sopravvivenza di un certo modello di bellezza fosse definitivamente archiviata: rimane solo l'ossessione di qualcosa di perduto.

Lo stile adrenalinico del montaggio sciorina una serie di scelte che affonda nella tradizione del cinema sperimentale e della videoarte: l'uso dell'effetto

⁶⁵ <https://vimeo.com/28931285>

mirror, le accelerazioni e decelerazioni imposte ai movimenti dei performer, l'alternanza fra bianco e nero e colore, le sovrapposizioni, l'effetto che esalta la presenza di un reticolo di linee sull'immagine e che suggerisce che i due performer sono sorvegliati da una telecamera di sorveglianza, quasi fossero osservati come un esperimento, oltre a testimoniare il fatto che i fashion film rivitalizzano un archivio di possibilità stilistiche sperimentali del passato, proiettano l'opera in un'atmosfera distopica, quasi cyber-punk.

Zach Gold squaderna riferimenti che provengono con apparente disinvoltura da ambiti molto diversi. La coppia di performer viene spesso visualizzata come una silhouette sfumata che contiene al suo interno altre immagini: citazione a una modalità formale cara a René Magritte, presente, per esempio, in *Decalomania* del 1966. In vari momenti, quasi fossero immagini subliminali, compaiono scene di una composizione simile a una natura morta dove è presente un animale in putrefazione ripreso in time-lapse: riferimento all'estetica fotografica di Joel Peter Witkin, e più esplicitamente alla videoinstallazione single-screen *A Little Death* del 2002 di Sam Taylor-Wood⁶⁶. La figura femminile sdraiata che abbraccia uno scheletro rimanda alla celebre performance di Marina Abramović del 2002 *Nude with Skeleton*⁶⁷. I due scheletri semi-affondati nella sabbia del finale, simbolo chiaro della *consunzione* dei due amanti protagonisti del fashion film, ricordano, più dal punto di vista tematico che iconografico, l'ultima immagine del cortometraggio d'avanguardia del 1929 *Un Chien andalou* di Salvador Dalí⁶⁸ e Luis Buñuel. In molti momenti del video compaiono velocemente immagini delle macchie di Rorschach, evocate anche dall'utilizzo dell'effetto mirror applicato in molte scene, per sottolineare il fatto che da un lato siamo in una dimensione interna, mentale, che può sfociare nella follia, dall'altro per evidenziare uno dei temi che fa da corollario all'opera: la *dualità*, lo specchio, l'altro da sé. Questi riferimenti non rappresentano solo la possibilità della cultura pop di assimilare indifferentemente orizzonti culturali diversi fra loro, ma diventano una costante dichiarazione di intenti: emanciparsi dai trend visivi classici significa rigenerare approcci sperimentali del passato.

Nel 2013 Zach Gold realizza un breve fashion film, dove compaiono vari

⁶⁶ <https://samtaylorjohnson.com/>

⁶⁷ <https://www.moma.org/audio/playlist/243/3132>

⁶⁸ <https://www.salvador-dali.org/>

brand, dal titolo *Yaoguai*⁶⁹: il nome di un demone della mitologia cinese che spesso assume la forma di un animale mostruoso. I riferimenti alla figura del mostro, o a tradizioni popolari antiche, esotiche ed esoteriche sono spesso utilizzate dagli autori di fashion film: si tratta di richiami iconografici che hanno a che fare con il corpo e con le sue possibili mutazioni, mediate in questo caso dalla presenza dell'abito che può diventare l'agente della metamorfosi del corpo stesso. Il vestito indossato, nel momento in cui diventa immagine in movimento, si trasforma in veicolo di memorie, in alcuni casi ancestrali o mitologiche, di un periodo in cui bastava vestirsi da demoni per evocare la presenza di creature sovranaturali. *Yaoguai* si presenta come una festa: una danza rituale di creature che grazie agli abiti che indossano diventano altro da sé.

Girato in bianco e nero e sfruttando lo sfondo bianco che abbiamo già incontrato molte volte, questo video compie uno scarto rispetto alle esperienze già analizzate. I soggetti sono tutti in controluce, e diventano quasi delle silhouette scure che perdono il senso della tridimensionalità. Lo sfondo bianco qui non è più il riferimento allo studio del fotografo, ma una dimensione infera dalla quale emergono performer bardati con costumi complessi che da un lato ridisegnano le loro fattezze, dall'altro dissolvono la fisicità dei loro corpi. La musica elettronica ipnotica che accompagna il fashion film sottolinea l'atmosfera della festa rituale proiettandola in una dimensione temporale in bilico fra passato e futuro: la tecnologia digitale interviene non solo a livello sonoro ma anche visivo, dato che una serie di glitch interviene per rendere definitivamente bidimensionali alcune parti del corpo e dei costumi dei performer. L'errore digitale qui sottolinea l'evocazione di un mondo grafico, piatto, dove la fisicità cede il passo all'immateriale e le creature sono "possedute" dal glitch.

Le scelte stilistiche che costruiscono la peculiarità estetica dei fashion film di Zach Gold trovano pieno compimento in *Spike*⁷⁰ del 2014, commissionato dal Brooklyn Museum per la mostra *Killer Heels: The Art of the High-Heeled Shoe*⁷¹. Zach Gold gioca sull'ambivalenza del termine usato: "spike" in inglese, oltre a riferirsi alle scarpe chiodate, è la vetta, la punta, ma anche l'acme di qualche cosa, e con il titolo della mostra, *Killer Heels*, letteralmente "tacchi

⁶⁹ <https://vimeo.com/74405144>

⁷⁰ <https://vimeo.com/105689776>

⁷¹ <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/heels>

assassini”. In quest’opera il fotografo americano introduce la tecnica più sperimentata dall’ambito della videoarte: il chroma-key inteso come possibilità di ricombinare creativamente la figura del corpo con quella dello spazio, che qui viene usato per creare un caleidoscopico magma visivo dove i performer si moltiplicano levitando su sfondi neutri o pattern geometrici in movimento, proiettando alcune parti di questo lavoro nel territorio della motion graphics, ovvero di quella grafica digitale che combina liberamente fonti visive differenti ragionando con la logica del collage.

Il fashion film di quattro minuti è formato da diverse parti, anche molto differenti dal punto di vista stilistico e ritmico, per comporre, pur nella brevità dell’opera, un flusso denso e variegato di situazioni visive, che spaziano dall’astrazione alla messa in scena di situazioni legate alla danza e al teatro. L’incipit del video è una citazione al celebre film di Jim Sharman *The Rocky Horror Picture Show* del 1975: il primissimo piano di una bocca truccata pesantemente compie una serie di smorfie disarticolate verso lo spettatore, anticipando una raffica di immagini di scarpe, dal tacco particolarmente elaborato, le quali vengono inserite in riquadri che scorrono velocemente sullo schermo, diventando così quasi una texture dinamica. Il riferimento al musical vuole suggerire allo spettatore una fluidità di gender grazie alla quale la scarpa col tacco può essere indossata sia da donne sia da uomini, e paradossalmente costituisce l’unico momento del video in cui la scarpa è il fulcro della scena.

Da questo momento in poi il corpo diventa il vero protagonista del fashion film: alcune modelle vestite con abiti di vari brand, moltiplicate sullo schermo, si muovono intorno a un palo argentato da lapdance, pur senza usarlo, in modo tale che visivamente diventi un elemento scenografico o, moltiplicato anch’esso con effetti mirror, una struttura quasi meccanica che compone un’architettura visiva dinamica. Due performer maschili, col volto dipinto con dei segni grafici che ricordano il trucco adottato dal gruppo Kiss⁷², combattono fra loro e danzano con una performer per diventare strutture grafiche in bianco e nero che si confondono nello sfondo geometrico, in un gioco di apparizione e sparizione di forme. Anche in questo caso la danza viene usata non come movimento strutturato del corpo ma come sfogo primitivo quasi rabbioso.

⁷² <https://www.kissonline.com/end-of-the-road-au>

Una pausa anticipa la seconda parte del video: una figura femminile immersa nell'acqua sprigiona una serie di colori che invadono lo schermo. A questo punto Zach Gold presenta delle situazioni esplicitamente artificiali, set fotografici che assumono la forma di scenografie teatrali sulle quali performer femminili compiono semplici azioni mettendo in risalto tacchi paradossali: a forma di spada, spiraliformi, a mezzaluna, diventando vere e proprie sculture abbinata a costumi particolarmente elaborati. Le scenografie simulano paesaggi fiabeschi: rocce di colore blu, come fossero l'ambiente di una qualche fiaba nordica, o prati ricolmi di fiori. Il fotografo americano inventa un suo particolare pantheon fatto di figure femminili minacciose, "armate" di tacchi pericolosi: l'intensità, caratteristica tipica dell'estetica di Zach Gold, qui raggiunge il suo acme, in un clima di costante tensione, quasi di guerra.

Lurlo di un performer, vestito con accessori che ricordano frammenti di un'armatura, chiude il fashion film, a suggellare la rappresentazione di una sorta di conflitto necessario alla trasformazione drammatica, e non solo più dinamica, del vestito in immagine in movimento. Per ottenere questo processo Zach Gold si rivolge a riferimenti del mondo musicale che apparentemente non sono così drammatici: eppure, sotto la superficie delle maschere e dei travestimenti, in *The Rocky Horror Picture Show* si racconta la storia di una vendetta che sfocia in un omicidio, e le maschere rituali dei componenti dei Kiss rappresentano dei demoni o creature sovranaturali. Basta guardare in profondità, e togliere il velo. Zach Gold dinamizza la moda proiettandola in un altro mondo: sovranaturale, fantascientifico, surreale, imponendo una sorta di esplosione drammatica di riferimenti che diventa catarsi rituale, e scrostando la vernice del pop per scrutare all'interno le sue ombre. Come per quello che riguarda Nick Knight, non si tratta di semplici citazioni, ma di una riscrittura creativa di codici anche stilistici. In questo fashion film è chiaro l'omaggio a diversi trend del linguaggio videomusicale: l'elaborazione delle immagini, la messa in scena esplicitamente artificiale (come avviene in tanti music video di Michel Gondry), la sovraesposizione del corpo in movimento. Anche la danza viene citata nella sua versione pop per eccellenza: la lapdance. Eppure tutti questi riferimenti slittano continuamente, diventando il piano cartesiano sul quale Zach Gold pone i *sui* oggetti.

In questo modo il senso di tragedia che trasuda dai suoi fashion film diventa una vera e propria deflagrazione di immagini che stordisce lo spettatore, invitandolo a partecipare a una caotica danza che per la sua intensità

può anche essere percepita come un puro viaggio spettacolare e visionario. Al pubblico viene offerta la possibilità di scivolare nelle pieghe della superficie, varcare la soglia, oppure godere dell'abilità caleidoscopica con la quale il fotografo americano fa levitare le immagini.

1.3 Corpi mutanti: Bart Hess

L'opera di Bart Hess⁷³ è particolarmente significativa del fenomeno di ibridazione di ambiti creativi che trova la possibilità di esprimersi appieno (e di intercettare un mercato) nell'area del fashion film. Bart Hess è un artista che lavora sul materiale e sul corpo, considerandoli entrambi *superfici creative* in grado di creare nuove visioni di una figura post-umana contaminata dalle tecnologie. Sovente le sue creazioni vengono mostrate in video che hanno la funzione da un lato di test, dall'altro di svelare la funzione necessaria di un'altra tipologia di superficie, quella dell'immagine in movimento, che in molti casi potenzia con manipolazioni digitali le sperimentazioni materiali di partenza.

*Hunt for High Tech*⁷⁴ (2010), *Echo*⁷⁵ (2011) e *STRP Festival Leader – Mutants*⁷⁶ (2011) è una trilogia di esperienze che già in maniera significativa squadrina alcuni temi cardine dell'estetica di Bart Hess. Nel primo video vengono presentate una serie di protesi: un guanto che simula una zampa di uccello, un manto simile a una pelliccia che respira all'unisono con il corpo che lo indossa, un paio di scarpe dotate di vene e peli semoventi, maschere che ricordano musi di animali. Tutti oggetti realizzati con materiali sintetici. L'estetica post-human che individua nel corpo umano il crocevia necessario fra naturale e artificiale ha sviluppato negli anni una "epica della protesi" rappresentata, tra gli altri, da artisti come Stelarc⁷⁷, il quale a sua volta nell'opera *Exoskeleton* del 2000 propone una combinazione tra uomo e animale presentandosi dentro una struttura robotica che ricorda il corpo di un ragno. Bart Hess compie un suo scarto estetico, perché non realizza ibridi cyborg, corpi contaminati

⁷³ <https://www.barthess.com/>

⁷⁴ <https://vimeo.com/18238160>

⁷⁵ <https://vimeo.com/22348687>

⁷⁶ <https://vimeo.com/29431827>; in questo link è visionabile il making-of: <https://vimeo.com/125381641>

⁷⁷ <http://stelarc.org/projects.php>

con oggetti esplicitamente robotici, ma degli accessori, in alcuni casi degli abiti veri e propri, che, sfruttando materiali tecnologici, trasformano il corpo in una creatura teriomorfa, a metà fra l'umano e un animale high-tech. La tecnologia qui non si presenta come un elemento semplicemente innestato in una figura umana, ma come strumento attraverso il quale avvicinare l'uomo a un regno animale sintetico. Ma non solo a quello: il teriomorfismo è una tradizione culturale antichissima e, se si pensa alla civiltà egizia, sviluppa un'iconografia legata alla rappresentazione della divinità.

L'artista lavora sulla collisione fra tecnologia e tradizione iconografica archetipale, legata a un passato mitologico. Quindi le creature mutanti presenti in quest'opera potrebbero essere divinità del futuro, o arrivate dal passato per adattarsi alla nuova era tecnologica. Al contempo Bart Hess in questa opera sviluppa un immaginario legato a un'area di ricerca che si sta sviluppando in questi ultimi anni, la cosiddetta *wearable technology* (tecnologia indossabile), realizzando un affascinante *fashion film* su un brand inesistente, o in fase altamente sperimentale, da esporre in una mostra e non attraverso una produzione seriale: una serie di prototipi di chimere artificiali.

In *Echo* Bart Hess raffina la sua estetica che lavora sul *contatto* fra superfici che si trasformano in immaginari, introducendo, oltre al corpo e all'oggetto indossabile, un terzo attore: la manipolazione video digitale. Alcuni performer indossano delle tute di materiale plastico trasparente le quali, durante l'azione, si frammentano in segmenti geometrici che si muovono con un proprio ritmo autonomo. Qui il vestito è veramente un'immagine in movimento dotata di vita propria, una superficie sottile che crea una sua coreografia geometrica a partire dal semplice gesto quotidiano del corpo: indossare un abito. Un oggetto sottile, bidimensionale trasparente, che si trasforma in vestito grazie al movimento. Sfruttando un effetto digitale che dà il nome al titolo dell'opera stessa, paradossalmente anch'essa inscrivibile, pur in assenza di un brand specifico, nell'alveo del *fashion film*, Bart Hess individua nel trattamento digitale il vero *costruttore* dell'abito che viene indossato. Si potrebbe dire che il brand qui è l'effetto digitale, in un labirinto percettivo inestricabile fra materiale e immateriale.

STRP Festival Leader – Mutants rappresenta un ulteriore passo avanti di questa particolare ricerca: corpi al rallentatore, inguainati dentro un tessuto particolarmente elastico e lucido, diventano umanoidi che riflettono la luce circostante, rappresentata in questo caso da un reticolo di neon che sovrasta i

soggetti disegnando una griglia luminosa geometrica che proietta una texture ulteriore al corpo già trasformato dal tessuto. Bart Hess aggiunge ancora un altro attore alle sue superfici: la luce, traendo ispirazione da una tradizione costumistica coreutica, ovvero il tessuto unico (verrebbe da dire *sans couture*) che avvolge il corpo e diventa schermo che cattura la luce, uno stratagemma sperimentato, tra gli altri, da coreografi come Martha Graham⁷⁸ e Alwin Nikolais⁷⁹. Il gioco di superfici presenta forme che mostrano il movimento, più che la presenza, di un corpo reale, e al contempo la nascita di bozzoli pre-umani, o forme di vita indistinte e primordiali, organismi cellulari in via di sviluppo, creature aliene. Insomma: mutanti. In tutte queste opere l'accompagnamento audio è rappresentato da magmi sonori sintetici, spesso rumoristici: la musica elettronica gestita digitalmente è il genere più usato dagli autori di fashion film.

In questi video il corpo diventa una sorta di luogo architettonico disponibile a ospitare immaginari di diverso tipo, riconfigurando lo spazio del visibile. Le superfici si interscambiano continuamente, accessibili alla mutazione, e generano delle mappe percettive dense di riferimenti, tanto che il corpo diventa un abitacolo di archetipi. Bart Hess dimostra di essere un raffinato ibridatore di discipline – scultura, architettura, design, performance, video –: un vero artista totale che, dopo aver prodotto quello che potrebbero essere considerate le prime tracce del suo personale alfabeto, è pronto per costruire dei discorsi.

Non è un caso che le prime opere su committenza provengano dall'ambito della moda. Nel 2011 Bart Hess realizza *Modelbelofte*⁸⁰, un fashion film che offre una carrellata di giovani promesse della moda che presentano un singolo abito: modelli e modelle ruotano leggermente sul loro asse, al rallentatore, per mostrare il capo scelto. Bart Hess deforma digitalmente il viso e le parti del corpo scoperto delle figure umane per lasciare visibile solo il vestito, aggiungendo a tutta l'opera un effetto di sfocatura direzionale che rende quasi liquide le forme. In maniera coerente con le sue sperimentazioni personali, l'artista olandese trasforma il corpo in una texture digitale, un abbozzo appena accennato, una superficie quasi astratta che indossa abiti che perdono di consistenza a seconda del movimento imposto dai performer. Ancora una volta è uno scontro di superfici allo stato nascente, in mutazione costante.

⁷⁸ <https://marthagraham.org/>

⁷⁹ <https://www.nikolaislouis.org/>

⁸⁰ <https://vimeo.com/30814556>

Bart Hess, per pochi ma significativi secondi, fa interagire una delle sue creature *mutanti* in un'opera prodotta da «Nowness»⁸¹, un'importante rivista online di trend visuali, promotrice di molte produzioni suggestive, dal titolo *Electric Signature*⁸² per il brand Tod's⁸³. La “firma elettrica” è una struttura geometrica che diventa l'architettura visiva di tutto il fashion film: una scenografia di neon luminosi viene utilizzata sia come spazio dell'azione sia come texture sovrapposta alla performer. Tutti gli altri elementi (gli occhiali da sole indossati dalla protagonista, l'acqua sulla quale si sdraia, il pavimento stesso dell'ambiente) sono superfici riflettenti che moltiplicano nello spazio scuro il disegno geometrico dei neon. Ancora una volta: superfici che si specchiano, e neon che si riflettono nell'ambiente ridisegnando lo spazio e il corpo. Tra gli elementi che Bart Hess mette in scena compare anche un suo “mutante” che scivola sul pavimento come se fosse un sarcofago, ennesimo riferimento all'iconografia egizia, inserita in questo caso in un'atmosfera tecnologica e nostalgicamente sci-fi, che ricorda l'estetica di film come *Tron* di Steven Lisberger del 1982, dove i corpi e gli spazi sono sottolineati da geometrie di neon luminosi.

L'incontro più fertile fra la creatività di Bart Hess e il mondo della moda avviene con SHOWstudio, per il quale Bart Hess realizza due fashion film, il più interessante dei quali, inserito nella già citata serie *Punk, è Pins and Needles*⁸⁴ del 2013, progettato insieme alla regista Ruth Hogben⁸⁵ e diretto da quest'ultima, con il supporto della stylist Ellie Grace Cumming. Attraverso immagini in bianco e nero molto rallentate, alcuni performer maschili di colore si muovono spargendo nello spazio scuro miriadi di chiodi, spilli e piccole calamite applicate ai corpi nudi o agli abiti di vari brand. La carne e il metallo: le esplicite reminiscenze di *Tetsuo. The Iron Man* del 1989 di Shin'ya Tsukamoto⁸⁶ in questo caso non evocano atmosfere horror ma una danza di elementi i quali vengono sprigionati dai corpi, quasi fossero schizzi d'acqua, o rimangono attaccati, quasi incollati alla pelle, rendendo letteralmente, grazie all'uso delle calamite, “magnetici” i movimenti dei performer. Fragili o

⁸¹ <https://www.nowness.com/>

⁸² https://www.youtube.com/watch?v=dJDo_kNXfME

⁸³ <https://www.tods.com/>

⁸⁴ https://showstudio.com/projects/punk_bart_hess_and_ruth_hogben/

⁸⁵ <http://ruthhogben.com/>

⁸⁶ <http://tsukamotoshinya.net/>

aderenti, efficaci o meno nel diventare veri e propri abiti, queste superfici apparentemente inconciliabili fra loro (il metallo, la carne, la stoffa degli abiti) contribuiscono a creare dei *prototipi* di corpi e di vestiti che esistono solo nella dimensione virtuale dell'immagine in movimento.

Mentre Bart Hess prosegue nella sua ricerca di materiali dialoganti con il corpo, entra in contatto con un altro settore produttivo in grado di intercettare la sua estetica: il music video. Nel 2014 realizza per Marilyn Manson⁸⁷ *Deep Six*⁸⁸, dove l'artista olandese recupera le sperimentazioni effettuate in *Echo*, e, forte di tutte le esperienze accumulate, nel 2019 dirige *The Golden Tree*⁸⁹ per The Woman Inside⁹⁰. Quest'ultima produzione è significativa perché testimonia un inevitabile transfert linguistico: non più dal music video al fashion film, ma viceversa. *The Golden Tree* si presenta come un fashion film musicato da The Woman Inside, sancendo un'indissolubile simbiosi fra i due settori. In quest'opera il tessuto è l'assoluto protagonista dell'architettura visiva: diventa scenografia solida eppure liquida, attraversata da effetti digitali spiraliformi; è l'abito indossato dal cantante; è una superficie che può diventare, come avviene in tutta l'opera di Bart Hess, scultura, vestito, dimensione liminale. Ma in questo lavoro anche la pelle diventa materiale sperimentabile, come nelle sequenze dove il petto del cantante si apre, come una sorta di vagina, ospitando cloni del performer in un labirinto, quasi un frattale, tendente all'infinito. Tutta l'opera è dominata da un colore rosa soffuso che comunica un'atmosfera fiabesca sottilmente inquietante, dato anche l'aspetto del cantante che si presenta con il volto ricoperto da una maschera di lattice che ne accentua i tratti femminili. *The Golden Tree* segna l'inizio vero e proprio della carriera di regista di Bart Hess, un ruolo che si aggiunge alla miriade di talenti che questo poliedrico artista riesce a sfruttare creativamente.

1.4 Estetiche digitali: Sølve Sundsbø

Sølve Sundsbø⁹¹ è un fotografo di moda norvegese che si avvicina al mondo del fashion film proponendo un'estetica fortemente caratterizzata dall'utilizzo

⁸⁷ <https://www.marilynmanson.com/>

⁸⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=w5LZ8YErI2M>

⁸⁹ <https://vimeo.com/348634410>

⁹⁰ <https://www.the-woman-inside.com/>

⁹¹ <http://www.solvesundsbo.com/>

del digitale, e lavorando su atmosfere più concettuali, alla ricerca di un potenziamento e di una mutazione dell'idea di glamour a favore delle nuove tecnologie. In *Kind of Blue*⁹², fashion film realizzato per *La Femme Blue Collection S/S 2011* di Giorgio Armani⁹³, sponsorizzato dalla rivista online «Love»⁹⁴, la protagonista, Kelly Brook⁹⁵, è sdraiata su un letto e il suo respiro è affannoso: il suo corpo si disintegra in un pulviscolo di rose che vanno a ricomporre la sua figura seduta su una poltrona; intorno a lei l'arredamento si trasforma in un reticolo digitale di dati che mostra la struttura interna degli oggetti.

Fin dalle prime immagini l'intento del fotografo norvegese è chiaro: l'atmosfera blu, il corpo che si trasforma in una nuvola di particelle, gli oggetti che rivelano la loro struttura digitale, sono tutti elementi che vogliono conferire al fashion film un'atmosfera fredda e tecnologica pur conservando alcuni stilemi classici del glamour, come la sontuosità dei vestiti e dell'arredamento. Al contempo Sølve Sundsbø offre allo spettatore una metafora suggestiva: entrare nel mondo dei sogni significa immergersi in uno spazio digitale dove i corpi e gli oggetti sono forme fragili che rivelano la loro natura transitoria, sotto forma di particelle o di dati. Questa architettura visiva, simile a quella creata da Gaspar Noé in *Enter the Void* del 2009, viene sfruttata da Sølve Sundsbø per rappresentare un incubo nel quale Kelly Brook corre lungo un viale alberato, come fosse inseguita da qualcuno, mentre lo sfondo si frantuma in particelle digitali, che “divorano” la protagonista, che si risveglia nella sua camera da letto.

In *RND#16/Artificial Worlds V.3.0*⁹⁶ del 2006, il videoartista Richard Fenwick⁹⁷ rappresenta una massa di dati digitali inseguire un gruppo di ragazzi, i quali vengono travolti da essa e trasformati in strutture di dati: in questo caso non si tratta di un incubo, ma della messa in scena di una realtà distopica e fantascientifica, mentre il fotografo norvegese inserisce abilmente la metafora di questa prospettiva antropologica inquietante, dove il naturale cede in maniera tragica il passo al digitale, nell'alveo più rassicurante di un sogno. Nel finale il fotografo norvegese preferisce non offrire una soluzione

⁹² <https://vimeo.com/36247195>

⁹³ <https://www.armani.com/>

⁹⁴ <https://www.thelovemagazine.co.uk/>

⁹⁵ <https://www.kellybrook.com/>

⁹⁶ <https://vimeo.com/51279771>

⁹⁷ <http://www.richardfenwick.com/>

narrativa chiara, perché lo spettatore potrebbe domandarsi in *quale mondo* si è risvegliata la protagonista: se è tornata o meno nella realtà, dato che sia la dimensione del sogno sia quella del reale sono dominate da un color grading blu che annulla qualsiasi differenziazione.

Il paesaggio che si trasforma in un reticolo di dati si riferisce anche alla fotogrammetria, una tecnica di rilievo dei dati metrici di un oggetto sfruttata dalla geomatica, ma soprattutto dalla new media art come trend stilistico in grado di mostrare una visione digitale dello spazio reale. Il fotografo norvegese sfrutta questa tendenza inserendola in una cornice para-narrativa molto semplice, ma che incontriamo per la prima volta in una fashion film, ovvero la descrizione del sogno di un personaggio.

In *I Love Chanel – Rouge Allure*⁹⁸ del 2012, torna l'inossidabile rapporto con il mondo della fotografia, in questo caso con la tradizione, quasi con la *memoria* di questo ambito, perché il fashion film è la dinamizzazione della copertina del numero di Gennaio del 1950 della rivista «Vogue US»⁹⁹ realizzata da Erwin Blumenfeld¹⁰⁰, fotografo di moda attivo dagli anni Quaranta del secolo scorso e famoso per la sua estetica innovativa. SHOWstudio nel 2006 viene interpellato dai curatori di una mostra dedicata al fotografo tedesco per rimontare alcuni “test” filmati inediti realizzati da Blumenfeld e proposti, senza avere successo, ad alcuni brand di moda. Per SHOWstudio questa iniziativa diventa l'incredibile occasione di riconoscersi nell'estetica manipolatoria di un fotografo che all'epoca non riuscì a immettere sul mercato quello che ora chiamiamo fashion film. Il rapporto con la tradizione e con le origini storiche di un linguaggio è un altro tema che scorre in molte di queste produzioni: in questo caso Solve Sundsbø non solo dinamizza, con le tecniche attuali, la fotografia originale di Erwin Blumenfeld, ma in sottotraccia rende omaggio a una figura che aveva intuito le potenzialità dell'immagine in movimento applicata alla moda.

Il fotografo norvegese anima, con riprese dal vero rielaborate digitalmente, la copertina di «Vogue US» mantenendo intatta la gamma dei colori e l'impostazione formale della fotografia originale: un volto quasi astratto dove vengono evidenziati solo un occhio e le labbra, le quali nel fashion film

⁹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=QT8AiihKFR0>

⁹⁹ <https://www.vogue.it/fotografia/gallery/erwin-blumenfeld-in-color-exhibition-foam-amsterdam?image=5c641b4bff1ee57c6fa81b46>

¹⁰⁰ <https://erwinblumenfeld.com/>

cambiano colore a ritmo del brano *Strict Machine* (2003) dell'artista Goldfrapp¹⁰¹: anche in questo caso l'opera è assimilabile all'ambito del music video. È interessante notare che l'idea dell'esaltazione degli occhi e delle labbra, che trasforma il contorno del viso in un'immagine quasi astratta, attraversa la storia di questo ambito produttivo: da *Life on Mars*:²¹⁰² (1973) di Mick Rock per David Bowie, fino all'opera¹⁰³ realizzata da Jonas Odell¹⁰⁴ per il brano di Goldfrapp utilizzato, forse non a caso, proprio in *I Love Chanel – Rouge Allure*: segno evidente che molta fotografia di moda è presente all'interno dell'estetica videomusicale già dalle sue origini.

Verso la fine del fashion film le labbra diventano protagoniste della scena moltiplicandosi e pronunciando brevi frasi che si accavallano al brano musicale. La fotografia originale di Erwin Blumenfeld, diventando immagine animata, può parlare: è *viva* e può fare riferimento a un'altra "estetica in movimento", quella già citata dell'incipit del film di *The Rocky Horror Picture Show* di Jim Sharman, anche se in questo caso il richiamo più coerente con l'estetica di Sølve Sundsbø è all'opera *Les amoureux – A l'heure de l'observation* realizzata nel 1932 dal pittore e fotografo Man Ray.

Sempre nel 2012 il fotografo norvegese realizza una delle sue opere più significative: *The Ever Changing Face of the Beauty*¹⁰⁵, prodotta per la rivista «W Magazine»¹⁰⁶ come contributo video dell'omonimo editoriale¹⁰⁷, e come videoinstallazione single-screen allestita presso The Armory¹⁰⁸ durante la New York Fashion Week. Ci troviamo di fronte a un'opera dedicata a un tema astratto dove vengono utilizzati vari brand: una formula che permette una libertà creativa quasi totale.

Anche Sølve Sundsbø incontra l'estetica del video-quadro, e ritornano le avanguardie storiche, in particolare il Surrealismo. Il fashion film viene presentato con un sottotitolo che è la frase finale (tradotta in inglese) del romanzo autobiografico *Nadja* (1928) di André Breton¹⁰⁹: «Beauty will be con-

¹⁰¹ <https://www.goldfrapp.com/>

¹⁰² <https://www.youtube.com/watch?v=AZKcl4-tcuo>

¹⁰³ <https://www.youtube.com/watch?v=YeawPUpTHJA>

¹⁰⁴ <https://jonasodell.com/work>

¹⁰⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Pc0H8Z8BWeY>

¹⁰⁶ <https://www.wmagazine.com/>

¹⁰⁷ <https://www.wmagazine.com/story/the-ever-changing-face-of-beauty>

¹⁰⁸ <https://www.thearmoryshow.com/>

¹⁰⁹ <https://www.andrebretton.fr/>

vulsive or not at all»¹¹⁰; infine l'autore dichiara che l'opera è un omaggio alla tecnica del *cadavre exquis*: la pratica di assemblare casualmente frasi, parole e immagini utilizzata dai surrealisti. Sfruttando la verticalità dell'immagine, il fotografo norvegese seziona il quadro in quattro rettangoli all'interno dei quali camminano, come se stessero compiendo una sfilata, una modella bianca e un modello di colore su sfondo chiaro.

Come in *Lane Crawford A-W 2012* di Nick Knight, anche in questo fashion film i corpi sono fissati in un punto dello spazio così da poter mostrare l'interezza del corpo, ora nudo ora vestito con vari brand. Nei riquadri i segmenti delle figure umane vengono rielaborati con interventi di grafica digitale: contengono immagini, fanno scaturire forme di vario tipo oppure si modificano letteralmente, come il viso del performer maschile che viene sostituito dal muso di un corvo. Anche i gender e le etnie si confondono, perché frammenti del corpo del modello e della modella si ricombinano liberamente, generando degli iper-corpi, corpi fantastici e mitologici grazie soprattutto alla comparsa di arti animali, come le ali e le teste d'uccello. Bianco e nero e colore si alternano rapidamente da un riquadro all'altro, trasformando questo fashion film in un suggestivo lavoro di motion graphics musicato da James Lavelle con un loop elettronico dal ritmo lento e ipnotico.

In questa opera Sølve Sundsbø trasforma le riprese dal vero in grafica in movimento, interpretando ulteriormente l'idea del video-quadro: le forme sono pittorializzate attraverso un'estetica digitale che mostra allo spettatore un collage di forme in movimento a loro volta trasformate in disegni sintetici bidimensionali. Si perde il senso della manualità pittorica a favore del trattamento grafico digitale delle immagini. Ma soprattutto si vuole offrire una visione tecnologica della pratica del *cadavre exquis*: dove, con un approccio quasi filologico, la figura del corpo (cadavre) prende il sopravvento e diventa il veicolo tramite il quale effettuare ricombinazioni ancora una volta relate a una tradizione iconografica alchemica (il Rebis) che in questo caso diventa la sorgente di una serie ulteriore di combinazioni possibili. I corpi diventano altre forme, come alberi, fiori, ali, musi di uccelli, trasformandosi ogni volta in combinazioni possibili e futuristiche, al contempo fugaci ed effimere, di una mutazione dell'immagine della natura e del corpo stesso.

L'«aspetto in continua evoluzione della bellezza» è quindi un flusso di for-

¹¹⁰ La citazione originale è «*La beauté sera convulsive, ou ne sera pas*».

me dove si combinano corpi femminili e maschili, elementi naturali, elaborazioni grafiche e mondo animale, in un susseguirsi potenzialmente infinito di trasformazioni dove compaiono due nuovi attori frutto della manualità tecnologica dell'essere umano: la moda, ma soprattutto la tecnologia digitale in grado di creare una sua bellezza a partire dai dati della realtà.

Nel 2019 l'estetica di Sølve Sundsbø incontra gli abiti di Iris Van Herpen: il risultato di questa collaborazione è l'opera intitolata semplicemente *Iris Van Herpen*¹¹¹. Il fashion film è diviso in due parti: nella prima alcune modelle in uno spazio bianco si muovono incastonate in un cerchio digitale che altera i loro contorni come una lente deformante; nella seconda parte il cerchio si allarga a tutto schermo mostrando le modelle moltiplicate e manipolate in forme tonde quasi astratte. Anche la musica elettronica di Salvador Breed¹¹² sottolinea il passaggio delle due parti, alterando ritmicamente la struttura del brano che diventa sempre più dinamico. Visivamente questo fashion film di Sølve Sundsbø è il risultato più vicino all'idea della dinamizzazione diretta di una collezione, perché il trattamento digitale dell'immagine si adatta ai vestiti strutturati in architetture morbide, circolari o spiraliformi. L'immagine "prende la forma" dei vestiti, assume il loro aspetto per modificare creativamente il capo originale, in un labirinto di specchi dove la combinazione dei due elementi (la collezione originale e il suo trattamento digitale) si fondono per creare un ibrido che esiste solo a livello di immagine, in grado anche di riconfigurare lo spazio dell'azione: una stanza bianca, che diventa un luogo quasi liquido, dominato da forme molli come nella pittura di Salvador Dalí, continuamente attraversato da onde circolari.

Il fotografo norvegese è il regista di fashion film più legato alla corrente del Surrealismo: le sue opere citano più o meno esplicitamente alcuni suoi esponenti, si presentano come sogni in movimento, immaginari scaturiti dal senso del meraviglioso e dal gioco della fantasmagoria. La tecnologia digitale diventa quindi non solo uno strumento, ma una dimensione nella quale i sogni si possono concretizzare nella fragile sostanza di immagini in movimento che provengono da dati effimeri e transitori.

¹¹¹ <https://system-magazine.com/iris-van-herpen-by-solve-sundsbo/>

¹¹² <https://salvadorbreed.com/>

1.5 Corpi-manichini (Daniel Askill, BI'SEYLER)

Il Surrealismo è una corrente d'avanguardia ampiamente citata in molti fashion film: la fascinazione nei confronti del feticcio, del manichino, della marionetta e del robot, tipica di questo movimento e di altri correnti culturali delle avanguardie storiche, si riverbera inevitabilmente in alcuni fashion film. Come vedremo l'animazione digitale si troverà molto a suo agio nel dinamizzare la figura del manichino, ma esistono altri esempi significativi dove non viene utilizzata questa tecnologia.

Il regista australiano di cortometraggi, spot pubblicitari e music video Daniel Askill¹¹³ realizza nel 2010 il fashion film *Concrete Island*¹¹⁴ per la collezione S/S 2011 del brand Acne¹¹⁵. Anche in questo caso viene utilizzata una tecnica che esalta la presenza del mezzo fotografico e che rappresenta un'evoluzione del time-lapse: il cosiddetto bullet-time, messo in pratica per la prima volta nel film di Lana e Lilly Wachowski *The Matrix (Matrix)* del 1999. Questo procedimento consiste nel posizionare, lungo un percorso predefinito, numerose macchine fotografiche che scattano in modo leggermente non sincronizzato: il risultato finale è una catena di frame che da un lato bloccano il movimento o lo rallentano notevolmente, dall'altro inquadrano l'azione lungo il tracciato nel quale sono posizionate le macchine fotografiche. In questo caso le macchine fotografiche con l'obiettivo puntato verso il centro della scena, una stanza spoglia e poco illuminata, creano un percorso circolare dentro al quale vengono inseriti i soggetti e gli oggetti protagonisti del fashion film. Le macchine fotografiche risultano quindi visibili allo spettatore che può osservare nello stesso momento sia il risultato del procedimento tecnico sia la tecnologia che lo attiva. Processo e prodotto vengono fruiti simultaneamente.

I protagonisti dell'opera sono un modello maschile, una femminile, alcuni manichini e oggetti intorno ai quali il punto di vista ruota costantemente, offrendo una visione a trecentosessanta gradi robotica e fredda. I modelli compaiono in mezzo ai manichini a volte in pose statiche, altre volte in momenti dinamici congelati: la tecnica di ripresa permette di creare immagini paradossali, come oggetti (sedie, abiti, uno specchio che si frantuma) che immobili sono sospesi in aria, mentre una fitta nebbia compare, in alcuni momenti,

¹¹³ <http://www.danielaskill.com/>

¹¹⁴ <https://vimeo.com/78053158>

¹¹⁵ <https://www.acnestudios.com/>

permettendo l'apparizione e la sparizione degli elementi. La continuità delle riprese offre allo spettatore la sensazione di assistere a un pianosequenza dove accadono eventi irreali, un luogo magico in cui i corpi diventano manichini e gli oggetti acquistano una strana vita. Il capovolgimento percettivo grazie al quale l'elemento naturale si comporta come un oggetto, mentre la materia artificiale acquista una sua vita autonoma, è ampiamente sfruttato da registi surrealisti come Jan Švankmajer (un esempio fra tutti il mediometraggio *Food* del 1992), complice soprattutto il ricorso alla tecnica della stop-motion, che qui viene potenziata nella sua versione in bullet-time.

La freddezza tecnologica con la quale viene restituita visivamente la messa in scena produce anche un'altra contraddizione: lo spettatore assiste a una tecnica che documenta obiettivamente ciò che accade sul set, rivelando addirittura la presenza degli oggetti che registrano le immagini, ma al contempo è proprio questo apparato che consente al regista di creare degli scarti percettivi dove si gioca su ellissi temporali abilmente orchestrate da una serie di dissolvenze incrociate e sovrimpressioni che, se da un lato confermano la fluidità di ripresa, dall'altro permettono di elaborare le apparizioni e le sparizioni degli elementi. *Concrete Island* è un piccolo saggio sull'inganno, sull'inversione delle parti, dove il vestito diventa veramente protagonista e il fulcro dell'attenzione dello spettatore.

Con il fashion film dal titolo *What Is Real?*¹¹⁶, realizzato nel 2016 dal gruppo Bİ'ŞEYLER¹¹⁷ per il brand Ece Ozalp¹¹⁸, entriamo nell'alveo di una pratica tipica della new media art: il mapping, ovvero la proiezione di immagini in movimento su superfici non convenzionali, come facciate architettoniche ma anche oggetti di varia grandezza. Solitamente il mapping si presenta come un evento dal vivo, mentre in questo caso si tratta di un fashion film che utilizza questa modalità di utilizzo delle immagini in movimento, quasi fosse la documentazione di una performance tecnologica.

La struttura del fashion film è semplice ma suggestiva: in uno spazio scuro che sembra una cantina con i mattoni a vista, su alcuni manichini vestiti con abiti semplici e bianchi vengono proiettate immagini astratte in bianco e nero. La camera si muove lentamente mostrando differenti modelli variamente "invasi" dalle immagini in movimento. Per la prima volta un fashion film

¹¹⁶ <https://vimeo.com/143157544>

¹¹⁷ <https://www.biseyler.com.tr/>

¹¹⁸ <https://www.ece.fashion/>

fa a meno dell'elemento naturale per rendere protagonista un oggetto che è parte integrante del processo creativo del mondo della moda: il manichino. Il titolo del fashion film suggerisce allo spettatore una riflessione sulla natura del visibile: la forma dei vestiti, i quali diventano schermi, diventa percepibile solo grazie alle proiezioni di immagini astratte; è quindi la superficie in movimento attivata dalle videoproiezioni a rendere visibile il vestito. Lo spettatore osserva un capo reinterpretato da una texture geometrica: l'oggetto originale scompare a favore della sua versione mediatica costituita da una "pelle" immateriale sovrapposta attraverso un processo tecnologico.

Nonostante in scena siano presenti oggetti concreti (capi d'abbigliamento, manichini), è l'immaterialità delle immagini a renderli non solo visibili, ma anche vitali, dotati di una sorta di attività interna rappresentata dal brulicare di linee geometriche e masse di pulviscoli che suggeriscono una versione tecnologia di una qualche attività cellulare, organica. Ancora una volta si suggerisce il fatto che la visione del computer, in grado di trasformare il reale in dati, conferisce una vita nuova all'oggetto-vestito. La tecnologia digitale diventa così letteralmente la linfa nutrendosi della quale l'abito può rivitalizzarsi, facendo in questo caso totalmente a meno di un corpo che lo indossa e che lo muove: può essere sufficiente un manichino.

1.6 Corpi e abiti in simbiosi: Jon Jacobsen

L'estetica dell'artista visivo cileno Jon Jacobsen¹¹⁹ si presenta come un compendio delle tendenze stilistiche sin qui analizzate in grado di produrre un'estetica originale. Il suo primo fashion film, *Insula*¹²⁰, realizzato nel 2015, rivela fin da subito il carattere innovativo del suo stile. L'elemento fashion protagonista dell'opera è di per sé suggestivo, perché Daniel Ramos Obregón¹²¹ è un designer colombiano che crea differenti oggetti: protesi che ricordano l'immaginario anatomico, placche in lattice da applicare sul corpo, guanti realizzati come la scultura in gesso di una mano, insieme ad accessori e capi più tradizionali. *Insula* sfrutta gli accessori anatomici del designer colombiano per creare una serie di quadri in movimento dove si celebra da un lato l'estetica di Salvador Dalí e dei suoi corpi molli sorretti da stampelle, all'altro

¹¹⁹ <https://jon-jacobsen.com/>

¹²⁰ <https://vimeo.com/152216308>

¹²¹ <http://cargocollective.com/danielramoso>

la fascinazione per l'iconografia dei disegni anatomici del passato. Brevi scene di colori che si sciolgono nell'acqua confermano la *liquidità* del mondo pittorico messo in scena da Jon Jacobsen il quale, nonostante usi riferimenti visivi del passato, riesce a conferire al fashion film un'atmosfera sci-fi e tecnologica, lavorando su quella contraddizione fra passato e futuro già incontrata, ma che qui appare come una vera e propria bolla temporale, come se lo spettatore fosse catapultato in un museo del futuro che reinterpreta reperti dell'antichità.

Il modello maschile protagonista dell'opera compie gesti semplici spesso congelati in immagini fisse che diventano veri e propri quadri: in Jon Jacobsen il riferimento alla fotografia si scioglie e si coagula in un dipinto dinamizzato. In alcune scene gli accessori prendono vita emettendo particelle digitali piene di vita, in grado di deformare definitivamente il corpo del modello che diventa ora una forma molle, ora un cyborg riesumato dagli eleganti robot del Settecento, contaminato da elementi che sostituiscono parti della sua figura, ora un mutante con arti moltiplicati, tutti potenziati dagli accessori di Daniel Ramos Obregón. Stilisticamente il fashion film è costellato da interventi digitali che frammentano la continuità della visione: le immagini vengono inserite in cerchi, o sono disturbate da drop e glitch, alternando, con la usuale indeterminatezza temporale, errori analogici e digitali, e collezionando riferimenti a quella videoarte che interpreta l'errore della macchina come cellule di linguaggio autonomo della tecnologia. Le tessiture elettroniche che costituiscono lo sfondo musicale del fashion film confermano le atmosfere sin qui descritte, utilizzando suoni vintage che ricordano alcune colonne sonore di film di fantascienza del passato. *Insula* è un inno al frammento, al non finito, all'indefinito che si fa "nuova carne" grazie alla combinazione fra corpo e oggetto.

Con *Ekeko*¹²², realizzato nel 2016 con la collaborazione della fashion designer cilena Karina Vukovic, anche Jon Jacobsen incontra la danza e la mitologia. Ekeko infatti è una divinità precolombiana, simbolo dell'abbondanza, che si presenta come una figura maschile ricoperta di oggetti che addobbano la quasi totalità del suo corpo: si tratta quindi di una creatura che ha già un suo *vestito*. Karina Vukovic reinterpreta il mito creando dei costumi realizzati con materiali lucidi gonfiabili che ornano la parte superiore del corpo, mentre il resto della figura è coperto da calzamaglie attillate. Alcuni performer ripresi

¹²² <https://vimeo.com/189321178>

in chroma-key danzano con movimenti rituali e circolari sullo sfondo di texture astratte colorate invase da pulviscoli digitali che simulano la presenza di materiale organico e cellulare in movimento. Il tema della danza intesa come festa pagana che sprigiona una vitalità digitale qui diventa il luogo stesso dell'azione, un ambiente creativo in grado di accogliere i corpi mutati dai vestiti che indossano. Effetti mirror, immagini che si liquefano, glitch, interventi cromatici e luci che invadono lo schermo sono il vocabolario digitale che Jon Jacobsen sperimenta con sempre più consapevolezza, per architettare un susseguirsi rutilante di frammenti di coreografie, istanti di movimenti, brevi gesti rapidamente interrotti dal ritmo del montaggio e della musica. L'aderenza all'universo estetico videomusicale qui è più evidente rispetto *Insula. Ekeko* si presenta come un vertiginoso quadro in movimento, un collage dinamico dove protagonisti sono i colori e i gesti dei performer.

Insula viene selezionato fra i finalisti di un festival di fashion film che SHOWstudio organizza con una cadenza non costante: questo permette a Jon Jacobsen di effettuare nel 2017 una residenza d'artista, sponsorizzata dalla rivista «King Kong Magazine»¹²³ e dal British Council Chile, presso il luogo della sperimentazione sull'immagine della moda per eccellenza. Questo fatto testimonia anche la vocazione di laboratorio aperto che SHOWstudio persegue con successo da molti anni. Il frutto di questa esperienza è il fashion film *Die Verwandlung*¹²⁴, realizzato con la coreografia di Jonathon Luke Baker e con i costumi in protesi di lattice di Carla Gasic e Alex Cox.

Die Verwandlung è il titolo originale de *La metamorfosi* di Franz Kafka: un riferimento letterario apparentemente inusuale per un fashion film, ma coerente con l'estetica di Jon Jacobsen che si concentra sulla metamorfosi creativa, a volte mostruosa, del corpo fuso con l'accessorio o l'abito di riferimento. Il fashion film colleziona in rapida sequenza varie riprese a camera fissa, quasi fossero fotografie in movimento, nelle quali un danzatore seminudo esegue veloci sequenze coreografiche indossando strutture in lattice che fungono da costumi organici e avveniristici. Il suo viso a volte è deformato da un pesante trucco che gli conferisce tratti ora animaleschi, ora mostruosi. Gli sfondi nei quali è inserito il corpo in alcuni momenti sono neri, in altri sono stanze monocromatiche arredate con semplici elementi. Le immagini

¹²³ <https://kingkongmagazine.com/>

¹²⁴ <https://vimeo.com/226030513>

sono incorniciate su sfondo nero con diverse forme geometriche, e spesso sono deformate da disturbi tipici dell'immagine analogica, ottenendo un effetto televisivo vintage, mentre in altri momenti viene usato il negativo o un effetto, largamente utilizzato nelle produzioni di screendance, che trasforma le parti del corpo in movimento in scie sfumate.

Le rare volte nelle quali le immagini non sono incorniciate, esse conquistano lo schermo attraverso collage in cui il performer viene moltiplicato. Un brano musicale elettronico composto da Enya De La Jara¹²⁵ accompagna il fashion film. Quest'opera è un esplicito omaggio all'estetica della metamorfosi che attraversa il cinema di David Cronenberg¹²⁶ e opere come *Crema-ster*¹²⁷ (1994-2002) di Matthew Barney. Più misurato stilisticamente rispetto a quelli già analizzati, questo fashion film riesce a creare, più di tutte le altre esperienze incontrate finora, un inestricabile, e per questo creativo e originale, mix fra videoarte, music video, screendance e fashion film, ma soprattutto fra sperimentazione e pop.

Con *Oriental Garden – Utopian Discord*¹²⁸, realizzato per la collezione F/W 2018 del brand Kaimin¹²⁹, Jon Jacobsen sviluppa maggiormente la sua inesauribile volontà di sperimentare i linguaggi audiovisivi. In questo caso Jon Jacobsen impagina lo schermo con differenti soluzioni, usando effetti mirror, duplicando le forme, inserendo le immagini in riquadri geometrici, in modo tale da offrire allo spettatore una vera e propria collezione, quasi una mostra in movimento, di collage elaborati graficamente. La tendenza all'astrazione presente nell'estetica dell'artista visivo cileno si arricchisce con l'utilizzo di effetti che tridimensionalizzano immagini dal vero, trasformandole in pattern scultorei in movimento dove le forme originali vengono forzate fino a diventare irriconoscibili: il *bilico* e l'indeterminatezza sono linee stilistiche che Jon Jacobsen insegue costantemente anche in questa opera. La visibilità dei vestiti è garantita da rapide immagini che mostrano performer femminili immerse in sfondi scuri: qui ritorna il riferimento allo studio del fotografo, perché il tempo concesso all'osservatore per vedere gli abiti è veramente un velocissimo *scatto*. Con un ritmo adrenalinico viene mostrata una notevole

¹²⁵ <https://enyadelajara.tumblr.com/>

¹²⁶ <http://cronenbergmuseum.tiff.net/accueil-home-eng.html>

¹²⁷ <http://www.cremaster.net/>

¹²⁸ <https://vimeo.com/258642682>

¹²⁹ <https://kaiminofficial.com/>

quantità di capi, i quali vengono riverberati nelle elaborazioni che circondano i riquadri dove sono inserite le modelle, offrendo quindi allo spettatore un doppio sguardo: il vestito originale e mutato dall'intervento digitale.

1.7 Videoarte in fashion (Marc Caro, Marco Brambilla, Charles Atlas)

Più di una volta in questa prima parte si è sottolineato il fatto che la videoarte rappresenta un territorio di sperimentazione linguistica attraversato dai fashion film. Questo processo funziona, in rari ma significativi casi, anche al contrario: alcuni videoartisti si sono avvicinati al mondo fashion o sono stati direttamente coinvolti per produrre opere su committenza.

Il primo caso ci proietta negli anni Ottanta del secolo scorso e rappresenta una sorta di esordio del desiderio di combinare moda, immagini in movimento e, fin da subito, danza contemporanea. Marc Caro è un artista poliedrico: fumettista, videoartista, scenografo, creatore di costumi, attore, infine co-regista di alcuni lungometraggi realizzati insieme a Jean-Pierre Jeunet¹³⁰. Realizza due opere con la coreografia di Régine Chopinot¹³¹ e con i costumi di Jean-Paul Gaultier: *Rude Raid* nel 1985 e *Le défilé*¹³² nel 1986. Non si tratta quindi di lavori su committenza, ma di una fortunata collaborazione creativa fra la coreografa, Régine Chopinot, che da tempo collabora con Jean-Paul Gaultier per la creazione dei costumi dei suoi spettacoli, e il videoartista Marc Caro. Inevitabilmente queste opere, viste oggi, si presentano come degli straordinari antecedenti dei fashion film.

In *Rude Raid* il coprotagonista dei performer è il chroma-key e la sua capacità di inserire i corpi in sfondi apparentemente coerenti con la scena. Il video è la rappresentazione della battaglia fra vari personaggi che, soprattutto grazie ai loro costumi, ricordano alcune figure tipiche dei fumetti fantascientifici di Jean Giraud (Moebius)¹³³, uno dei fondatori della rivista di fumetti «Métal Hurlant» per la quale lavora anche Marc Caro. L'atmosfera sci-fi è confermata dalla scelta di alcuni ambienti che richiamano elementi metallici, luci lontane, strutture tecnologiche. Ma il risultato finale è volutamente posticcio: le immagini di sfondo a volte sono distorte per simulare una prospet-

¹³⁰ <http://www.jpjeunet.com/>

¹³¹ <https://www.cornucopiae.net/>

¹³² <https://www.numeridanse.tv/en/dance-videotheque/le-defile-clip?s>

¹³³ <https://www.moebius.fr/>

tiva coerente, ma così facendo diventano eccessivamente sfuocate, altre volte sono riprese ravvicinate di elementi molto piccoli che dovrebbero simulare, senza riuscirci, delle strutture gigantesche, altre volte ancora sono modellini poco dettagliati. In definitiva qui il *chroma-key* serve a comporre immagini amatoriali e volutamente *naïf* di un futuro oramai *fuori moda*; gli sfondi il più delle volte sono immagini fisse e somigliano a quinte teatrali o ai fondali usati nel cinema espressionista tedesco: è tutto dichiaratamente artificiale, come in un certo tipo di cinema di fantascienza del passato che non aveva grandi budget per gli effetti speciali. La musica elettronica commenta le varie fasi del video esaltando ancor di più il senso di ridicolo, in alcuni casi nostalgico, di tutta l'operazione.

Le défilé lavora sulla stessa estetica limitando molto l'uso degli effetti video, e si presenta come una divertita versione fantascientifica di una sfilata; qui il tema della moda è esplicito. Breve e fulminante, questo video di cinque minuti visualizza alcuni performer che, vestiti con gli avveniristici costumi di Jean-Paul Gaultier, si esibiscono su una passerella metallica. Le coreografie e le improvvise accelerazioni imposte alle immagini, esplicito riferimento al cinema comico muto, coadiuvate dalla colonna sonora formata da vari brani del gruppo sperimentale *The Residents*¹³⁴, conferiscono all'opera un'atmosfera surreale e autoironica. Una comica fashion, dotata di un glamour stralunato e grottesco, ambientata in un non meglio precisato futuro.

Bisogna aspettare gli anni Duemila per assistere a situazioni di committenza effettiva che coinvolgono l'ambito della videoarte, con esponenti come Marco Brambilla¹³⁵. Il videoartista canadese viene chiamato da *Models*¹³⁶, un sito che propone profili professionali di modelle e modelli, per arricchire con un contenuto video la pagina dedicata a Natasha Poly. Il ritratto video di un modello o di una modella è un sotto-genere del *fashion film* che apre la strada a ulteriori possibilità di sperimentazione, perché in questo caso il soggetto è la figura umana, il corpo, e non solo più un brand. Marco Brambilla realizza nel 2009 un ritratto dal titolo *Ghost (Multiple Exposure)*¹³⁷ che sfrutta a livello tecnico una modalità fotografica: l'esposizione multipla, come suggerito dal titolo stesso. Il viso della modella, con i capelli rasati quasi a zero, viene ri-

¹³⁴ <https://www.residents.com/>

¹³⁵ <https://www.marcobrambilla.com/>

¹³⁶ <https://models.com/>

¹³⁷ <https://models.com/mdx/ghost-natasha-poly-multiple-exposure-2009/>

preso su sfondo bianco e con un'esposizione che brucia parti dell'immagine, quasi a voler fondere il volto con esso. Con movimenti rallentati la modella urla verso la camera, mentre il suo viso si moltiplica in vari cloni che si sovrappongono al volto originale. L'audio è costituito da respiri affannosi che conferiscono al fashion film un'atmosfera ansiogena.

Programmaticamente anti-glamour, l'opera rivela alcune assonanze con la parte iniziale del music video *Hunter*¹³⁸, realizzato nel 1997 da Paul White per Björk: la contaminazione fra riferimenti alla cultura pop ed estetiche dell'arte contemporanea è uno dei tratti fondamentali del lavoro di Marco Brambilla. Qui il videoartista canadese realizza un ritratto suggestivo in grado di esaltare le capacità espressive del viso di Natasha Poly: la scelta è interessante di per sé perché nega la visibilità della totalità del suo corpo, elemento comunque garantito dalle fotografie presenti nel suo profilo del sito. Il fashion film si presenta come contributo ulteriore, una sorta di approfondimento di ciò che la modella può fare. Il titolo allude alla trasformazione del viso in un fantasma, o forse meglio in un'immagine fantasmatica, resa tale dalla tecnologia utilizzata: è l'ennesima metamorfosi del corpo che richiama iconografie antiche, come alcune divinità policefale, utilizzata in questo caso come strumento per creare un *personaggio*, e non semplicemente per rappresentare una modella.

Marco Brambilla collabora con il brand Hugo Boss¹³⁹ realizzando due fashion film: *Hugo Boss Kino*¹⁴⁰ nel 2011, per una linea di profumi maschili, e *This Is Boss*¹⁴¹ nel 2014, per la collezione donna S/S 2015. Tecnicamente molto complesso, *Hugo Boss Kino* è una carrellata virtuale che mostra cloni dello stesso personaggio maschile, ripreso in chroma-key, che attraversano svariati set cinematografici dove si vedono operatori, macchinisti, comparse, attori e attrici all'opera. In questo fashion film Marco Brambilla non lavora più sull'esaltazione del set fotografico, ma di quello cinematografico, come suggerito dal titolo dell'opera stessa. Il bianco e nero e il colore si fondono l'uno dentro l'altro, dato che solo alcuni elementi delle varie scene attraversate dal protagonista sono di un rosso vivo. La colonna sonora utilizzata è iconica di per sé: il celebre e ipnotico *Thème de Camille* del compositore Georges

¹³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=WxL1rw6cw-E>

¹³⁹ <https://www.hugoboss.com/>

¹⁴⁰ <https://vimeo.com/65610454>

¹⁴¹ <https://vimeo.com/107838099>

Delerue¹⁴² utilizzato per il film di Jean-Luc Godard del 1962 *Le Mépris* (*Il disprezzo*).

In questo fashion film il chroma-key è utilizzato per creare una falsa continuità di elementi che liberamente si intersecano nelle varie scene, sfidando la forza di gravità e volando letteralmente nello spazio. Lo stesso personaggio appoggia e riprende, come se fossero due scene diverse che collidono nello stesso spazio virtuale del green screen, una misteriosa valigetta rossa che diventa il trait d'union di tutte le scene, ricordando in maniera esplicita i paradossi spazio-temporali creati da videoartisti come Zbigniew Rybczyński e registi di music video come Michel Gondry. Il tema del profumo permette ampi margini di libertà creativa: qui l'oggetto del fashion film viene inserito in un'atmosfera nostalgica resa tale da un massiccio uso della tecnologia digitale, che rende futuristica l'atmosfera dell'opera. Gli anni Sessanta, il cinema della Nouvelle Vague francese, le cineprese vintage mostrate sui set, i count-down in pellicola invecchiata che circondano letteralmente i performer, sono tutti elementi che ancora una volta testimoniano la capacità della moda, trasformata in immagine in movimento, di operare sulla sospensione temporale, altalenando fra il recupero di una memoria quasi mitica di un passato recente (qui il cinema assume l'aspetto di un mondo fiabesco dove può accadere di tutto) e l'esaltazione del presente tecnologico che può reinventare la tradizione.

This Is Boss si presenta come un fashion film che prosegue nella linea stilistica tracciata da *Hugo Boss Kino*: una modella moltiplicata in diversi cloni si muove all'interno di un bosco i cui alberi sono sezionati da misteriosi fasci di luce che disegnano un rettangolo azzurro sul tronco. La colonna sonora del fashion film è il celebre valzer de *La bella addormentata*, Op. 66, atto 1 (1899) di Pëtr Il'ič Čajkovskij. Sovente Marco Brambilla utilizza brani di musica classica molto noti per sonorizzare le sue opere che si presentano con un'estetica digitale futuristica. Tramite movimenti circolari sempre più veloci i cloni della modella si fondono con le strisce luminose che attraversano i tronchi degli alberi, per comporre un'immagine frenetica e cangiante, quasi astratta. La coniugazione fra natura e tecnologia richiama l'atmosfera di una fiaba fantascientifica: la *bella addormentata nel bosco* qui è un corpo che, moltiplicandosi, partecipa della forma stessa dello spazio naturale, diventando un bosco dominato da freddi fasci di luce azzurra. La fiaba tecnologica è

¹⁴² <http://www.georges-delerue.com/>

un altro apparente ossimoro che suggerisce un accavallamento di tempi e tradizioni popolari differenti: la narrativa e l’immaginario della fantascienza spesso presentano temi, personaggi e vicende che si riferiscono esplicitamente a fiabe antiche. La *circolarità* in questo senso è una scelta stilistica significativa che rimanda all’eterno ritorno, tecnologicamente riconfigurato, e al senso di atemporalità che un vestito può conferire al corpo che lo indossa.

Se l’ingresso di Marco Brambilla all’interno dell’area produttiva del fashion film può essere considerato il naturale transito di un videoartista abituato a maneggiare linguaggi pop e sperimentali, meno scontata è la presenza di un artista storico, uno dei protagonisti della nascita della videodanza. Charles Atlas, collaboratore di molti coreografi importanti come Merce Cunningham¹⁴³, con il quale realizza nel 1975-76, tra le altre opere, il fondamentale *Blue Studio: Five Segments*, un video che indaga le possibilità di collaborazione creativa fra il chroma-key e la danza contemporanea, viene chiamato da Calvin Klein¹⁴⁴ per realizzare due fashion film: *Calvin Klein Collection Men’s Fall 2015*¹⁴⁵ e *Calvin Klein Collection Women’s Fall 2015*¹⁴⁶. Non sappiamo quanto consapevolmente, ma Calvin Klein, con un approccio quasi filologico, “chiude il cerchio” delle tematiche sin qui affrontate, perché invita un pioniere della videoarte a realizzare un fashion film la cui estetica, sin dagli anni Settanta del secolo scorso, ha intensivamente coniugato l’ambito della sperimentazione visiva con quello della danza. Videoarte, videodanza e fashion film si incontrano nello stesso luogo: l’arte di Charles Atlas.

In *Calvin Klein Collection Men’s Fall 2015* ritorna lo spazio bianco che qui diventa una palette bidimensionale, una tela vuota, sulla quale Charles Atlas traccia digitalmente semplici linee nere che diventano strutture tubolari o corde fissate ai due performer maschili protagonisti dell’opera. Il videoartista chiede ai modelli di seguire, di corsa o camminando, percorsi precisi segnati dalla presenza delle strutture. Le corde limitano i movimenti ma al contempo segmentano ulteriormente lo spazio bianco, creando un gioco di simmetrie al quale anche le posizioni dei performer devono adeguarsi. Una serie di tendine verticali multiple che scorrono velocemente sullo schermo creano ulteriori interspazi geometrici dove le figure si segmentano per poi ricongiungersi.

¹⁴³ <https://www.mercecunningham.org/>

¹⁴⁴ <https://www.calvinklein.it/>

¹⁴⁵ https://www.youtube.com/watch?v=kE6RhBT_i0A

¹⁴⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=vXG5HMpIGCA>

Il fashion film è la rappresentazione del rigore, della simmetria, della geometria in movimento che può creare composizioni visive ora semplici ora complesse. Il corpo in questo universo asettico si muove entro limiti precisi, giocando come l'elemento centrale di uno spazio bidimensionale che diventa una *cornice*. Sono riconoscibili reminiscenze della figura dell'icosaedro di Rudolf Laban, il danzatore e teorico della danza che utilizza questo oggetto geometrico tubolare per inscrivere i movimenti del corpo nello spazio. Entrambi i fashion film sono strutturati in modo da presentare al pubblico una sorta di postfazione dopo i titoli di coda: in questo caso uno spazio bianco invaso da proiezioni di forme geometriche che invadono l'ambiente, che ora può essere percepito nella sua tridimensionalità, ma, ancora una volta, solo grazie all'apporto delle proiezioni di immagini bidimensionali.

Se l'universo maschile si presenta come ordinato, geometrico e vagamente militaresco, quello femminile appare come un mondo fluido: alcune modelle riprese in *chroma-key* vengono sovrapposte mentre ruotano su loro stesse, anticipando il momento più significativo del video, dove esse si muovono lasciando scie sullo schermo, moltiplicandosi in cloni elettronici o catene di immagini fisse. Qui Charles Atlas rende omaggio a tutta quella tradizione della videodanza, di cui egli è stato protagonista, che ha sperimentato la trasformazione elettronica del movimento del corpo e l'annullamento dello spazio tridimensionale a favore di uno spazio vuoto, virtuale. Questo fashion film è costellato di effetti analogici ottenuti *mimeticamente* con tecnologie digitali, quasi a tracciare una linea di continuità fra i due ambiti, ottenendo un'atmosfera che non è né nostalgica né semplicemente vintage, ma atemporale, sospesa in una dimensione rarefatta. La breve sequenza che segue i titoli di coda in questo caso mostra le modelle immerse in una stanza dove sono proiettate immagini simili alle diapositive psichedeliche in voga negli anni Sessanta, immergendo lo spettatore nella memoria di un'altra ricerca audiovisiva del passato: quell'epoca mitica ben rappresentata dal cinema di Andy Warhol¹⁴⁷, in particolare la parte finale del suo celebre film *Chelsea Girls* del 1966, dove i personaggi sono illuminati nel medesimo modo. Videoarte, videodanza e cinema sperimentale: Charles Atlas chiama a raccolta i linguaggi che si agitano dentro l'ambito del fashion film, rivelandoli, rendendoli attuali e in grado generare un immaginario innovativo della moda.

¹⁴⁷ <https://www.warhol.org/>

Capitolo 2

Visioni coreografiche della moda

Come è stato già accennato nel capitolo precedente, le figure professionali che tradizionalmente indossano i vestiti non sono i soggetti più adatti a gestire un modello di movimento che non si limiti alla posa fotografica o alla camminata tipica delle sfilate: per questo motivo il danzatore subentra come elemento performativo privilegiato, creando così una ulteriore simbiosi di linguaggi che coinvolge la screendance: quel genere audiovisivo che indaga la trasformazione della danza in immagini in movimento. Abbiamo già incontrato opere in cui la danza costituisce un elemento importante del fashion film: in questo capitolo saranno analizzati quegli esempi che da un lato coinvolgono esponenti importanti della danza o della screendance, dall'altra opere nelle quali la presenza della coreografia diventa l'elemento fondante intorno al quale è costruito l'impianto del fashion film.

2.1 Screendance e fashion film (Édouard Lock, Michael Clark)

Alcuni autori della screendance si presentano come punti di connessione fra il panorama audiovisivo e il mondo della moda. Édouard Lock, coreografo e fondatore della compagnia La La La Human Steps, attiva nella creazione di numerose opere di screendance diventate famose a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso, realizza nel 2014 insieme allo stilista Rad Hourani¹ il fashion film in bianco e nero *Unisex-Unisex*². L'opera assume la doppia funzione di prodotto da distribuire online e di videoinstallazione a schermo singolo. Questo fashion film riproduce lo stile visivo delle immagini prodotte per lo spettacolo *Infante/C'est Destroy* del 1991: una danzatrice immersa nel nero, e illuminata da due fasci di luce laterali, si esibisce vestita con alcuni abiti scuri della collezione di Rad Hourani. La camera è sempre frontale e visualizza, attraverso il montaggio, figure intere e piani medi, mentre una musica

¹ <https://www.radhourani.com/>

² <https://vimeo.com/78178278>

elettronica meditativa commenta la breve opera. Semplice ed efficace, questo video testimonia l'ingresso nel campo del fashion film di un certo modello di linguaggio della screendance e della danza contemporanea.

Un caso a parte è rappresentato da *The Performers. Act VI. Michael Clark*³, sesto episodio di una serie curata da Dylan Jones, prodotta nel 2018 da British GQ⁴ e dal brand Gucci⁵. Questa opera, diretta da Johnny Hardstaff⁶, dedicata alla figura del coreografo Michael Clark⁷, protagonista del video *Hail the New Puritan* realizzato nel 1986 da Charles Atlas, si presenta come un breve ritratto dell'artista mentre parla, ripreso all'interno di un'automobile, del senso della danza e degli inizi della sua carriera. Questa situazione viene alternata a scene in cui Michael Clark indossa abiti di Gucci danzando in interni di alcuni Love Hotel di Tokyo. La voce è alternata a un brano di musica elettronica di Chloé Thévenin. Il risultato finale appare come una sorta di breve documentario dedicato al coreografo dove si alternano momenti in cui si adotta il linguaggio del video musicale di danza e del fashion film. Sia gli abiti sia gli interni sono scelti in modo tale da restituire allo spettatore una sorta di estetica post-punk, colorata, luminosa e in alcuni casi kitsch, che si presenta coerente con la figura non più solo oltraggiosa ma quasi iconica del protagonista. La formula del "ritratto d'artista" diventa così un'ennesima possibilità di innestare la danza all'interno del fashion film.

2.2 *I vestiti che danzano (Tell No One, Stella Scott)*

Nello 2014 il duo di registi inglesi Tell No One, che abbiamo già incontrato nel primo capitolo, realizza un fashion film che utilizza la danza per creare una struttura para-narrativa: *Mine*⁸, con la coreografia di Paolo Mangiola⁹. L'opera è prodotta dalla rivista online di moda e di tendenze visuali «Nowness», e utilizza vari brand, tutti elencati nei titoli di coda, anche e soprattutto perché vuole sfruttare la moda stessa come tema sul quale lavorare visivamente. Due

³ <https://vimeo.com/260947839>

⁴ <https://www.gq-magazine.co.uk/>

⁵ <https://www.gucci.com/it/it/>

⁶ <https://www.johnnyhardstaff.com/>

⁷ <https://www.michaelclarkcompany.com/>

⁸ <https://vimeo.com/208537331>

⁹ <http://www.paolomangiola.it/>

danzatori e due danzatrici in biancheria intima bianca sono seduti con un atteggiamento malinconico su una panca in una grande palestra: entra un'altra danzatrice con un vestito azzurro che si pavoneggia in modo un poco aggressivo. Una performer del gruppo si alza e la affronta: con uno stacco vediamo che la prima ha "rubato" il vestito alla nuova arrivata, che rimane in biancheria intima. Ora anche gli altri membri del gruppo partecipano al gioco che somiglia a una lotta, solo che in questo caso il vestito, grazie a un accurato lavoro in postproduzione, salta letteralmente da un danzatore all'altro.

L'ultimo performer che ha conquistato sempre il medesimo abito compie un balzo: il vestito esce dal suo corpo e si frammenta per aria producendo altri abiti che vengono indossati dai danzatori in maniera funambolica e irrealistica, come se i vestiti stessi fossero animati e ballassero autonomamente. In un crescendo vorticoso tutti i danzatori si ritrovano a terra solo con la loro biancheria intima: si guardano spaesati ed escono dalla palestra, mentre per aria una camicia esegue un volo al rallentatore. La camera a mano segue le azioni articolando vari campi e rimanendo il più possibile frontale rispetto ai danzatori, mentre il montaggio segmenta le sequenze coreografiche mantenendole in continuità e contribuendo a creare il ritmo in crescendo del fashion film. L'opera è sonorizzata attraverso un mix fra i rumori d'ambiente e una musica da carillon composta da Matt Abeysekera¹⁰.

Il senso di questo fashion film è piuttosto esplicito e viene gestito esclusivamente con la danza dei performer e quella virtuale dei vestiti: la lotta per il possesso non può che condurre alla perdita, per cui, se si vuole vivere in un gruppo, bisogna controllare la percezione di ciò che è "mio", come suggerisce il titolo dell'opera. La parabola semplice che costituisce il tema del fondo di questo fashion film viene elaborata dal punto di vista visivo combinando quel modello di tradizione narrativa del cinema di danza che, attraverso semplici gesti, riesce a costruire una situazione e a ritrarre dei profili psicologici di personaggi che non sono più solo danzatori. Qui si aggiunge la possibilità del digitale di operare in maniera nascosta all'interno delle riprese dal vero, in modo da creare effetti speciali particolarmente realistici. Lo strumento della danza permette ai registi di trattare il tema senza alcuna tentazione moralistica o semplicistica. D'altro canto la sponsorizzazione indiretta dei brand coinvolti è garantita in maniera intelligente dal fatto che i veri protagonisti

¹⁰ <https://bromeliadmusic.com/>

di quest'opera sono i vestiti che si trasformano in sorprendenti danzatori in grado di duettare con i corpi dei performer, creando situazioni coreografiche e visive surreali, legate a quel periodo dell'infanzia dove gli oggetti possono essere animati: suggestione che attraversa molte avanguardie non solo cinematografiche. In effetti a un certo punto non si capisce più chi “conduce le danze”: se i vestiti o i danzatori o viceversa. L'immagine finale, una camicia bianca sospesa nell'aria, è la sintesi più efficace del tema dell'autonomia che il vestito può dimostrare quando diventa immagine in movimento. La camicia danza da sola, non ha più bisogno di un corpo: è diventato un corpo autonomo in grado di ballare. La danza come veicolo di senso viene usata in questo fashion film al pieno delle sue potenzialità.

La regista inglese Stella Scott¹¹ realizza nel 2018 il fashion film *Floating*¹² per il brand di occhiali Dita¹³, con la presenza e la coreografia dell'artista e danzatrice Elín Signý Ragnarsdóttir. Ancora una volta è una fiaba, in questo caso del folklore islandese, a costruire il senso dell'opera: una voce femminile fuori campo racconta la storia di una Selkie, una creatura metà donna e metà foca, la quale viene catturata da un pescatore che le toglie la pelle promettendole di restituirla dopo sette anni. La creatura senza la sua pelle non può tornare nel suo ambiente naturale, il mare: è quindi prigioniera del pescatore. Il fashion film interpreta questa storia visualizzando inizialmente la performer vestita con una tuta che ricorda una rete da pesca mentre rotola e si muove su un territorio ghiacciato. La danzatrice in seguito manovra un lungo telo trasparente mosso dal vento su una spiaggia rocciosa in riva al mare, per rimanere, nella scena finale, sospesa per aria. Visivamente questa opera mostra alcune assonanze con il cortometraggio di danza del 1933 realizzato da Emlen Etting, *Oramunde*, dove una figura femminile avvolta in un drappo vaga su paesaggi naturali selvaggi.

Floating immerge lo spettatore in visioni di prigionia e di libertà sognata rese particolarmente intense dall'interpretazione coreografica della danzatrice, soprattutto quando letteralmente combatte con il telo trascinato dal vento, situazione che in alcune scene viene montata in reverse. Questo stratagemma amplifica la sensazione che il telo sia vivo e si muova autonomamente rispetto ai gesti della danzatrice, che qui diventa una Selkie senza pelle che lotta con-

¹¹ <https://www.stellascott.net/>

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=nVuPPSRc2R0>

¹³ <https://dita.com/>

tro una “pelle nuova” che la tiene prigioniera: la rete del pescatore che assume di volta in volta la forma di materiali differenti. La scena in cui la protagonista è sospesa in aria sancisce la sua impossibilità di tornare nelle onde del mare che stanno sotto di lei e che liberamente si infrangono sulla spiaggia. Il tessuto diventa veramente il *partner* della coreografia che si trasforma in un duo doloroso e tragico, nonostante sia ambientato in spazi naturali che suggeriscono sensazioni di vastità e di assenza di confini.

La particolarità significativa di questo fashion film consiste nel fatto che il brand non compare, presentandosi quindi come vero e proprio sponsor del progetto: il mondo della moda sta diventando sempre di più un fronte produttivo di contenuti audiovisivi al di là di un mero rapporto di committenza.

2.3 Slittamenti di genere fra danza e moda (Kathryn Ferguson).

Kathryn Ferguson¹⁴ è una regista inglese che fa un largo uso della danza contemporanea per i suoi fashion film, in particolare nel 2015 in *He, She, Me*¹⁵, realizzato in collaborazione con Alex Turvey¹⁶ per la linea Agender del brand Selfridges¹⁷, con la coreografia di Ryan Heffington¹⁸, e nel 2018 in *The Greatest Luxury*¹⁹ per la linea Radical Luxury del brand Selfridges, con la coreografia di Kiani del Valle²⁰.

He, She, Me è un fashion film che vuole abbattere le frontiere del genere, proponendo vestiti adatti a coloro che travalicano quei confini. Protagonista è la modella transgender Hari Nef che viene seguita dalla steadicam, attraverso un virtuosistico pianosequenza di quasi quattro minuti, mentre vaga in spazi neutri e scuri, abitati da personaggi inseriti in scenografie realizzate con elementi essenziali. Alla fine del fashion film tutti i personaggi si riuniscono in una sorta di fotografia d'insieme, manifestandosi come un gruppo compatto. L'opera è musicata da un brano originale composto da Devonté Hynes (Blood Orange) e Neneh Cherry. La coreografia di Ryan Heffington, che sfrutta ge-

¹⁴ <http://www.kathrynferguson.co.uk/films/>

¹⁵ <https://vimeo.com/122040407>

¹⁶ <http://alexturvey.com/>

¹⁷ <https://www.selfridges.com/>

¹⁸ <https://www.ryanheffington.com/>

¹⁹ <https://vimeo.com/252719177>

²⁰ <https://kianidelvalle.net/>

stualità oramai conosciute dal grande pubblico, come il voguing nato nelle ballroom di Harlem già dalla fine degli anni Sessanta ed esploso negli anni Ottanta, serve a gestire personaggi eterogenei: alcuni sono interpretati da danzatori e da danzatrici, altri invece si manifestano come pure presenze, corpi statuari che eseguono semplici gesti. Il fashion film e la danza inseriscono la linea del brand in un contesto visivo che non risolve solamente funzioni promozionali, ma sviluppa il tema dell'annullamento del concetto di gender sfruttando solo il movimento del corpo. La coreografia per immagini quindi svolge il ruolo fondamentale di sviluppo di un tema che può diventare una sorta di manifesto visuale, festoso e colorato, per chi è specificamente coinvolto in questo processo, ma anche per un pubblico più generico interessato alla moda.

The Greatest Luxury si presenta come una sorta di kolossal del fashion film perché, pur commissionato per la promozione di una linea del brand Selfridges, si pone la domanda di come alcuni personaggi inseriti a vario titolo nel mondo della moda intendono il concetto di lusso: in particolare in quest'opera compaiono il rapper e performance artist queer Mykki Blanco, la regista e coreografa Holly Blakey²¹, qui in veste di danzatrice, e lo stilista Gareth Pugh. Le riprese del fashion film sono realizzate in parte tramite lo smartphone Google Pixel 2 ed è sonorizzato da un brano di musica elettronica del dj Kiat alternati a frammenti di interviste effettuate ai tre personaggi citati prima. L'opera è ambientata in varie stanze arredate con elementi avvolti da tende colorate o teli di plastica trasparenti, in modo tale da sembrare degli ambienti più simili a scenografie teatrali. In questi spazi si alternano momenti di pura danza eseguita da diversi performer a situazioni in cui compaiono i tre personaggi di riferimento: Mykki Blanco e Holly Blakey hanno un loro talento coreografico personale, mentre Gareth Pugh è un personaggio che compie gesti minimali. La camera segue le azioni di tutti i personaggi alternando campi totali a dettagli e muovendosi costantemente fra un ambiente e l'altro. L'articolazione fra i vestiti della linea Radical Luxury del brand Selfridges e gli ambienti è gestita dalla coreografia di Kiani del Valle che costruisce dei tableaux vivant dove i soggetti si muovono nello spazio soprattutto per mostrare gli abiti. Anche in questo caso il fashion film non si presenta come un progetto puramente promozionale, ma una riflessione sul concetto di lusso:

²¹ <https://www.hollyblakey.co.uk/>

l'audio che miscela musica e interviste separa quest'opera dall'orbita dei video musicali e la trasforma in una sorta di breve saggio su come alcuni personaggi inseriti nel mondo della moda guardano e considerano la moda stessa.

2.4 MOVEment (*Jacob Sutton, Ruth Hogben, Warren du Preez & Nick Thornton Jones, Kevin Frilet*)

*MOVEment*²² è un'iniziativa esemplare che conferma la saldatura estetica e produttiva fra i mondi della danza contemporanea, della moda e della screen-dance già contaminata dai linguaggi dei music video e della videoarte. Questo progetto, realizzato nel 2015, è promosso dalla rivista online «Anothermag»²³, che invita alcuni coreografi contemporanei, stilisti e registi a realizzare dieci fashion film di danza. Le opere più coerenti alla linea di ricerca adottata in questo testo sono quattro. Nei titoli di testa di tutte le opere dell'antologia gli stilisti vengono indicati come creatori di “costumi” e non di abiti, a testimonianza del fatto che qui la moda è presente in quanto elemento visivo intrinseco al progetto audiovisivo, e non come semplice brand.

Il fotografo e regista inglese Jacob Sutton²⁴ dirige il fashion film in bianco e nero *Mangekyou*²⁵ per il brand Chalayan²⁶ con la coreografia di Aya Sato²⁷ e Ryan Heffington. L'opera si presenta come un breve video musicale sonorizzato da un brano ritmico di musica elettronica composto dal dj MikeQ, esponente di un genere musicale definito, non a caso, Vogue-House. Due danzatrici giapponesi eseguono all'unisono rapide sequenze coreografiche in uno spazio neutro dalla parete bianca e il pavimento nero. La camera, alternando riprese frontali e dall'alto, trasforma lo sfondo delle figure in palette bianche e nere. Vengono alternate situazioni visive in cui le danzatrici sono silhouette scure in controluce a immagini in cui sono frontalmente illuminate. Le performer vestite di abiti neri del marchio Chalayan giocano nel formare figure simmetriche e sovrapposte, come fossero due cloni del medesimo corpo. La coreografia robotica e l'alternanza fra le

²² <https://www.anothermag.com/movement>

²³ <https://www.anothermag.com/>

²⁴ <http://jacobsutton.com/>

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=N2YhzBjiYUg>

²⁶ <https://chalayan.com/>

²⁷ <http://www.mytrendlab.com/-7>

diverse scelte fotografiche contribuiscono a creare dei giochi di geometrie bidimensionali che esaltano gli abiti.

La fotografa e regista Ruth Hogben realizza il fashion film a colori *MOVEMENT*²⁸ per lo stilista Gareth Pugh, con la coreografia di Wayne McGregor. All'interno di uno spazio nero compare il mezzo busto di un corpo maschile dalla testa rasata, coperto solo da una serie di filamenti neri che lo avvolgono come un bozzolo, eseguire in loop una breve sequenza coreografica alternata a brevissime immagini astratte di riflessi di luce bianca. Successivamente un danzatore in slip grigi, ripreso frontalmente, esegue un'altra breve sequenza mentre il suo corpo viene sezionato da linee orizzontali che lo trasformano in una forma geometricamente segmentata. A questo punto l'opera diventa totalmente astratta: una serie di linee luminose si muovono componendo strutture prospettiche che si disperdono sullo sfondo. Questa sorta di pausa introduce un nuovo personaggio: una figura coperta da una serie di elementi bianchi e semitrasparenti che simula la presenza di una sorta di pelliccia di plastica. Essa si muove velocemente agitando il costume e creando forme astratte in movimento. Il fashion film si chiude mostrando una serie di corpi, con gli stessi costumi visti all'inizio, incastonati in strutture metalliche tubolari. La musica è un brano elettronico rumoristico di Lexx & Silver Room. Questo lavoro è esemplare della capacità del fashion film di miscelare tensioni linguistiche sperimentali della screendance e della videoarte. Il corpo in *MOVEMENT* diventa sia il motore di immagini astratte sia la materia scultorea in grado di creare agglomerati di forme che ipotizzano la formazione di nuovi corpi, figure definitivamente mutate e adatte a produrre una visione futuristica, in questo caso vagamente distopica, della moda.

I fotografi di moda Warren du Preez e Nick Thornton Jones realizzano il fashion film a colori *Spatial Reverse*²⁹ collaborando con la stilista Iris Van Herpen e con il coreografo Russell Maliphant, membro della compagnia di danza DV8 Physical Theater³⁰, protagonista di molti lavori di screendance. L'opera inizia mostrando una massa fluida, lucida e rossastra, illuminata fiocamente in uno spazio scuro: in realtà essa è una tunica che avvolge una danzatrice il cui corpo è truccato in modo tale che si uniformi al tessuto. La protagonista è sospesa in un ambiente solcato da nebbie dense che creano suggestivi effetti

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=1jf-rmjGXvY>

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Kj8igpZDPMc>

³⁰ <https://www.dv8.co.uk/>

di luce. Il corpo rotea nello spazio eseguendo brevi sequenze coreografiche per scomparire nella nebbia. Ricompare nudo e avvolto da un costume che ricorda un bozzolo fatto da cellule bianche e semitrasparenti: anche in questo caso la danzatrice si muove sospesa nel vuoto, per fermarsi e scomparire nella nebbia. Il fashion film è sonorizzato da un brano di musica elettronica composto da Salvador Breed³¹. All'interno della serie *MOVEment* è l'opera più sperimentale e rigorosa, dove l'elemento fashion diventa una sorta di scultura in movimento, la coreografia lavora su gesti minimali e la parte visiva crea una sospensione estatica e visionaria. Lo spettatore viene catapultato in una dimensione senza peso, in qualche modo uterina, e invitato a osservare anche in questo caso un corpo in mutazione, dapprima avvolto da una membrana e in seguito coperto da un "manto" di cellule che si muove all'unisono con i gesti della danzatrice. La sospensione del corpo è un elemento molto utilizzato nei fashion film che utilizzano la danza: la leggerezza della figura umana testimonia una dinamica nuova fra corpo e spazio, quest'ultimo spesso rappresentato come luogo neutro, vuoto. Il corpo, grazie al vestito, vince la forza di gravità e acquista poteri nuovi, mentre lo spazio si offre come dimensione neutra nella quale la figura umana può operare le sue metamorfosi. Il corpo non danza più in uno spazio, ma si fonde con l'immaterialità dell'immagine mutando sostanza, complice il costume che potenzia il corpo stesso. Qui il tema della metamorfosi è strettamente connesso a quello della nascita e della crescita: tutti processi che coinvolgono, senza soluzione di continuità, il corpo e i materiali che lo vestono. La moda in questa opera è un organismo vivente che nutre un corpo in mutazione.

Il regista francese Kevin Frilet dirige il fashion film a colori *Fallen* per il brand italiano Prada³² con degli ospiti d'eccezione: i danzatori della compagnia Tanztheater Wuppertal Pina Bausch³³. L'opera, di circa nove minuti, è la più lunga dell'antologia *MOVEment*, e anche la più classicamente riferita a un modello di screendance che preserva la visibilità dei performer e la riconoscibilità della coreografia senza intervenire con trattamenti sull'immagine. Anche la scelta musicale, un brano per pianoforte e archi composto da Arthur Simonini³⁴, conferma la scelta di porsi come contraltare più tradizionale alle

³¹ <https://salvadorbreed.com/>

³² <https://www.prada.com/>

³³ <http://www.pina-bausch.de/en/>

³⁴ <http://arthursimonini.com/>

scelte linguistiche sperimentali delle opere precedenti. In uno spazio architettonico abbandonato alcuni danzatori e danzatrici ballano dispersi in diverse stanze, per ritrovarsi in un grande atrio dove cadono dall'alto delle piume che progressivamente riempiono il pavimento. Il tema della caduta, già suggerito dal titolo, si riversa anche nei movimenti dei performer: alcuni cercano di raccogliere le piume con la gonna, altri giocano, altri ancora si tengono abbracciati per non cadere. La tensione drammatica si risolve con l'ultima scena nella quale, ripresi dall'alto, tutti i danzatori sono sdraiati, parzialmente coperti dalle piume: un'immagine che comunica l'avvenuta consapevolezza della necessità della caduta più che una sconfitta vera e propria. La camera segue i danzatori soffermandosi su primi piani e componendo inquadrature nelle quali i corpi si relazionano allo spazio. L'atmosfera lavora su toni drammatici ma non tragici, confermando il fatto che il progetto *MOVEMENT*, anche quando ricorre a scelte linguistiche più tradizionali, vuole sperimentare il fashion film come possibilità espressiva dove la moda è protagonista, insieme alla danza, di opere audiovisive che si avventurano in territori stilisticamente differenziati.

2.5 Gli spazi della danza (Chiara Battistini)

La fotografa di moda e regista Chiara Battistini collabora con la coreografa Liana Severnigni per realizzare nel 2015 il fashion film *Mirror*³⁵ per la collezione autunno/inverno 2015 del brand Trussardi³⁶. La suggestione dello specchio suggerita dal titolo viene risolta sfruttando un vecchio trucco cinematografico che si basa sul costruire una scenografia al contrario, capovolgendo il soffitto col pavimento per collocare tutti gli oggetti di arredamento in maniera coerente; posizionando la telecamera in verticale, per poi in fase di montaggio ruotare le riprese per ricollocarle nella loro naturale forma di quadro orizzontale, i corpi presenti nello spazio interagiscono con esso creando situazioni visive paradossali. Protagonisti del fashion film sono un danzatore e una danzatrice che ovviamente stanno in piedi sul pavimento, ma sembrano sdraiati e in grado di compiere gesti assurdi, quasi in assenza di gravità, complice anche il fatto che alcune sequenze sono montate in reverse. La re-

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=eQbOtQhPR5U>

³⁶ <https://www.trussardi.com/>

gista lavora sul rapporto che i corpi, vestiti con i capi del brand Trussardi, intraprendono con lo spazio, scenografato con tinte e texture coerenti con le stoffe degli abiti.

Chiara Battistini elabora il tema dello specchio rappresentando una suggestione spaziale che serve a collocare i personaggi in un ambiente fuori dal comune, dove i corpi possono assumere posizioni e compiere gesti a prima vista impossibili, in modo da esaltare ancora di più la presenza e i movimenti degli abiti che indossano. Le scenografie e la fotografia del fashion film comunicano allo spettatore la presenza di spazi intimi, raccolti, e al contempo richiamano l'immaginario infantile delle case delle bambole: luoghi magici in cui possono succedere eventi misteriosi. La fotografa milanese rinuncia quindi a rendere astratto lo spazio, a favore di un luogo esplicitamente formalizzato, artificiale: siamo su un set dichiarato in quanto tale, ornato di texture che richiamano lo stile del brand, creando un legame inscindibile fra corpo, vestiti e ambiente.

2.6 *La moda in lockdown (Casper Sejersen)*

Se per alcuni stilisti, come Gareth Pugh, sostituire una sfilata con un fashion film ha rappresentato una radicale provocazione all'interno delle dinamiche produttive della moda, la pandemia ha reso questa soluzione una drammatica *necessità*. Il lockdown, la costrizione delle più scontate libertà personali che rievoca tradizioni letterarie di antiche quarantene o di futuri scenari distopici, è diventata una realtà che anche le case di moda hanno dovuto fronteggiare. La proliferazione di contenuti audiovisivi in questo periodo è aumentata ancora di più, alla ricerca, a volte spasmodica, di una *presenza* nella rete non sempre funzionale ed efficace.

Il fotografo danese Casper Sejersen realizza nel 2021 il fashion film *Dries Van Noten – Autumn Winter 2021-2022*³⁷. Fra i tanti coreografi e danzatori coinvolti nel progetto spiccano i nomi di Anne Teresa De Keersmaeker³⁸ e Wim Vandekeybus³⁹, entrambi (non a caso) personalità molto attive nel campo della screendance. L'opera, con uno stile molto semplice ma emotivamente suggestivo, visualizza le performance di danzatori, danzatrici, modelle

³⁷ <https://www.driesvannoten.com/video/Women--A-W--2021-2022>

³⁸ <https://www.rosas.be/en/>

³⁹ <https://www.ultimavez.com/>

e modelli che si alternano, indossando un capo dello stilista, su un palco teatrale dalle quinte nere. Svariate articolazioni di piani e campi, rallentatori e sfocature si alternano al ritmo del montaggio che viene guidato dal celebre brano del gruppo Massive Attack⁴⁰ *Angel* del 1998. Ogni personaggio sulla scena esprime la sua condizione esistenziale, manifestando rabbia, tristezza, un'eccessiva allegria, rassegnazione, voglia di ricominciare: tutti sentimenti espressi dai movimenti del corpo e soprattutto dal rapporto che i singoli performer intraprendono con vestiti che, in alcuni casi, vengono utilizzati come oggetti di scena, o partner della coreografia stessa. Ognuno interpreta a modo suo il brano musicale che ha già una sua tensione drammatica, manifestando il proprio personale rapporto con il lockdown, tanto che il palco teatrale scuro e spoglio sembra diventare, ogni volta che compare un performer diverso, la stanza nella quale ognuno ha vissuto la sua personale quarantena. Gli abiti diventano ora strumenti di costrizione, ora accessori per liberare il corpo.

Dries Van Noten – Autumn Winter 2021-2022 è un fashion film significativo per il suo valore di *testimonianza* di un periodo della storia che ha segnato, nel bene e nel male, tutti noi.

⁴⁰ <https://www.massiveattack.co.uk/>

Capitolo 3

La moda in movimento diventa digitale

L'animazione digitale, una tecnica che apparentemente potrebbe sembrare poco adatta a rappresentare efficacemente l'oggetto del vestito, per quanto trasfigurato da visioni ed estetiche anche radicali, fa il suo graduale ingresso nel mondo produttivo dei fashion film. La virtualità dell'immagine di sintesi incontra un mondo fatto di corpi, tessuti, un universo di manualità che a livello produttivo già utilizza il digitale per previsualizzare i capi e per gestire alcune fasi della produzione stessa di un abito. L'animazione digitale sta creando una sua particolare estetica all'interno dei fashion film sia per visualizzare brand esistenti sia per immaginare marchi e vestiti che non esistono nel mondo reale, perché questa tecnica ha la possibilità di mostrare anche la moda che non c'è.

3.1 In bilico fra reale e virtuale: la moda campionata (Nick Knight & Ming Xi, Tobias Gremmler)

In questa sezione ritorna Nick Knight che firma nel 2013 il servizio fotografico e il fashion film *Lane Crawford S/S 2013*¹, entrambi interamente realizzati con immagini ottenute dalla scannerizzazione 3D del corpo della modella Ming Xi e di abiti di vari brand. Il fotografo inglese lavora quindi su una sorta di confine fra reale e virtuale: il campionamento di dati visivi che possono essere gestiti e animati digitalmente. La sua estetica "decostruttiva" non si ferma neanche in questo caso, perché i modelli digitali ottenuti da questa tecnica vengono spaccati, deformati come fossero eccessivamente estrusi: infatti dalla figura della modella emergono figure geometriche che si muovono casualmente, estensioni del suo corpo e degli abiti che ora seguono il suo movimento ora si staccano per circondarla. Il fotografo inglese riprende la

¹ https://www.showstudio.com/projects/lane_crawford_s_s_13

dinamica della sfilata: Ming Xi cammina su sfondi monocromatici e la sua figura viene seguita da una camera virtuale che si può emancipare dalla visione frontale, per mostrare il soggetto da tutti i punti di vista possibili. La modella viene moltiplicata in vari cloni che eseguono una vera e propria sfilata virtuale su una passerella inesistente. Utilizzando un ambiente digitale, Nick Knight è libero di manovrare il soggetto e il punto di vista come meglio desidera: ha creato il *suo mondo* e può gestirlo totalmente.

Questo fashion film suggerisce un'idea di metamorfosi possibile del corpo e dell'abito che produce uno "stadio intermedio" fra il reale e il virtuale: la modella è riconoscibilmente Ming Xi, ma i suoi movimenti e il comportamento del suo corpo e dei suoi abiti rivelano potenzialità sconosciute, eppure imperfette: non ci troviamo di fronte alla copia digitale fotorealistica di una figura umana, ma di una sua interpretazione digitale, che svela la natura stessa della computer grafica, ovvero la presenza dei poligoni, della geometrizzazione della realtà e dell'errore inteso come atto creativo autonomo della macchina. Nick Knight, in questo stare in bilico fra un mondo e l'altro, da un lato svela il processo, dall'altro crea un universo possibile dove la decostruzione stessa prende forma e conferisce una strana vita animata ai soggetti e agli oggetti coinvolti in questa metamorfosi digitale.

Sfruttando la medesima tecnica ma con un esito diverso, l'artista visivo Tobias Gremmler² realizza il fashion film *Fashion Visuals with 3D Scanned Models*³ presentato come installazione multimediale durante *HK Runway*, una mostra, curata da Agnes Lin, sulla moda e la tecnologia realizzata nel 2017 presso la Osage Gallery⁴ di Hong Kong. L'autore, al contrario di Nick Knight, utilizza le scansioni 3D di modelle e modelli vestiti con vari brand come fossero delle statue, corpi immobili che ruotano su loro stessi come manichini di una vetrina virtuale. Il movimento è dato da una serie di interventi digitali che avvolge i corpi diventati oggetti: filamenti bianchi che sottolineano i contorni del vestito, come se li cucissero in tempo reale, texture sovrapposte che sono la duplicazione di alcune trame del tessuto sospese per aria, estensioni poligonali dell'abito che si muovono e fluttuano senza peso. Durante la rotazione dei soggetti la visibilità concessa al vestito è molto breve, perché i modelli e le modelle vengono velocemente costruite dai filamenti per esplodere subito dopo, spargendo nell'ambiente superfici molli e bidimensionali.

² <https://www.syncon-d.com/>

³ <https://vimeo.com/200680316>

⁴ <http://www.osagegallery.com/PressRelease/HK%20Runway%20Press%20Release%20Eng.pdf>

Tobias Gremmler, pur presentando le figure come forme statuarie, al contempo ne sottolinea la fragilità, la trasparenza. Il vestito si muove, pulsa, fuoriesce dal corpo, si frantuma in pattern particellari: è l'elemento più *vitale* della messa in scena, proprio perché è transitorio, malleabile, dotato di un'energia che deve sprigionarsi al di là del corpo che lo indossa. In alcuni momenti del video una griglia geometrica sottolinea le strutture poligonali interne alle forme scannizzate: ancora una volta la compresenza simultanea del processo e del prodotto suggerisce allo spettatore la sensazione di assistere a un progetto in movimento, che si fa e si disfa davanti ai suoi occhi. La creazione e la rapida distruzione dei vestiti e dei corpi catapultano la moda nel mondo dei numeri: rapido, in perenne movimento, in grado di simulare la presenza di elementi materiali, ma sorretto da un'architettura fragile fatta di dati digitali. Si intravedono ancora gli echi delle forme molli care a Salvador Dalí e di molta estetica della new media art.

Questo fashion film è particolarmente significativo perché, strutturandosi in varie parti, si trasforma in una sorta di documentazione quasi scientifica degli oggetti messi in scena virtualmente: nella prima parte vengono presentati soggetti e capi singoli; nella seconda parte, sezionando lo schermo in tre parti, vengono visualizzate le scansioni dell'interno degli oggetti, quasi fossero una sorta di TAC in 3D; nella terza parte vengono mostrati gruppi di soggetti; infine nell'ultima parte compare una breve documentazione dell'allestimento. Le scannerizzazioni dell'interno dei modelli, quasi un imaging medico asettico, non hanno nessuna funzione specifica se non mostrare al pubblico un punto di vista assolutamente inedito e paradossale del vestito. Il digitale può guardare qualsiasi cosa e non si limita a offrire tutti i punti di vista possibili, ma penetra la materia stessa.

Creazione, disfacimento, visione dell'interno, documentazione: lo sguardo numerico può connettere qualsiasi punto di vista, stile, estetica e funzionalità della macchina audiovisiva.

3.2 La moda entra nel regno dei numeri (Zeitguised, Arice, Catello Gragnaniello, Rick Farin & Claire Crochan)

Gradualmente l'ambito produttivo dei fashion film comincia ad accogliere proposte dove il digitale conquista la totalità della natura dell'immagine.

Il gruppo di video-designer berlinese Zeitguised⁵ è fra i protagonisti di que-

⁵ <https://zeitguised.com/>

sto processo. Il loro primo lavoro nel campo della moda risale al 2012 e si tratta di una videoinstallazione su tre schermi dal titolo *Hyper Trophies*⁶ realizzata per il brand Franzius⁷. L'opera è in realtà in tecnica mista: tre modelle reali che indossano capi del brand di riferimento sono "aumentate" da forme, come suggerisce il titolo, ipertrofiche, realizzate in computer grafica: masse plastiche che fuoriescono dai vestiti per creare punti d'appoggio, sculture che respirano, liquidi gassosi che proliferano nello spazio. Le modelle sono riprese in chroma-key e inserite in ambienti digitali che simulano strutture realizzate con materiali industriali, come gomme di pneumatici, scatole di cartone o lamiere di metallo. Il gruppo tedesco dimostra fin da subito un'estetica surrealista che gioca sul paradosso, e una notevole padronanza tecnica del mezzo: in questo senso la computer grafica è utilizzata per simulare realisticamente i materiali di riferimento.

Nel 2016 con l'opera *geist.xyz*⁸ il gruppo Zeitguised compie un notevole scarto, perché in questo caso non c'è nessun brand, ma solo tessuti in movimento. Gli autori così descrivono questa sorprendente opera:

geist.xyz è un modello di progetto di moda differente: quello che a prima vista appare come un eccentrico groviglio di danza simulata, è un'esplorazione di una piattaforma coordinata di colori che si rivela essere uno studio di tessuti algoritmici artigianali e superfici procedurali. Un fantasma sintetico trasforma i tessuti simulati da materia passiva a organismo vivente. Essi si comportano come apparizioni in una coreografia artificiale, con movimenti immaginari ma familiari. Come una metamorfosi costante, la stessa sequenza viene trasformata più e più volte. A ogni passaggio, tutti gli aspetti del disegno dei tessuti vengono modificati, dal modello algoritmico, allo schema dei colori, al comportamento del tessuto stesso. I risultati sono tortuosi livelli di cambiamenti di stile. Un montaggio lineare mostra i loro intricati dettagli. Il mix di suoni simili a un metronomo enfatizza, a volte in sincronia altre volte no, la loro fluttuante trasformazione⁹.

È significativo che il gruppo Zeitguised dichiari che, pur in assenza di

⁶ <https://vimeo.com/60100118>: il link è una breve preview a schermo singolo.

⁷ <http://franzius.eu/>

⁸ <https://vimeo.com/150824660>. Esiste anche un sito specificamente dedicato al progetto: <http://www.geist.xyz/>.

⁹ Dalla descrizione inserita nel link di Vimeo indicato nella nota 8 (traduzione mia).

un brand, questa opera è un progetto che coinvolge comunque l'ambito della moda. Se esiste un approccio concettuale al tema della moda, questo è sicuramente il fulcro di *geist.xyz*: un'opera che lucidamente pone al centro del discorso il materiale in sé, il quale diventa una strana forma di vita in grado non solo di danzare, ma di trasformarsi durante le sue esibizioni coreografiche. Al contempo questa opera si inserisce nell'alveo della sperimentazione digitale astratta, perché di fatto vengono visualizzate texture in movimento che costruiscono una danza di forme che in alcuni momenti possono essere riconoscibili in quanto oggetti quotidiani, come cuscini o tovaglie, ma che improvvisamente diventano qualcosa di difficilmente identificabile. Il tema dell'oggetto che prende vita in questo caso rende protagonista l'elemento più importante di questo settore, ovvero il tessuto, il "punto d'origine" di qualsiasi vestito.

Sempre nel 2016 il gruppo berlinese realizza un'opera di appena trenta secondi, *Void Season*¹⁰, che viene estesa e utilizzata come music video con il titolo *Void Season – Extended*¹¹ per il brano *A New Planet Is Born* del gruppo OY¹². Non si tratta di una vera e propria committenza, ma il frutto di una collaborazione fra il gruppo di video-designer e il duo musicale. Zeitguised propone una sfilata di vestiti che si muovono autonomamente in spazi astratti colorati. In questa opera la qualità dell'immagine è tale da renderla fotorealistica e per questo è ancora più surreale: abiti dalle fogge bizzarre, tutti progettati da Zeitguised, danzano come se ci fosse al loro interno effettivamente un corpo che li muove, che però risulta invisibile allo spettatore. La qualità con la quale vengono simulati materiali anche molto diversi (stoffe sottili, pesanti, semitrasparenti, superfici plastiche o gommose) è tale che lo spettatore viene spiazzato dalla rappresentazione iper-realistica di una situazione totalmente virtuale. *Void Season – Extended* è un paradossale music video di moda senza un brand che mostra abiti che si muovono autonomamente come fossero esseri umani, diventando così una surreale sfilata fantascientifica, uno sguardo su un futuro dove non ci sarà più bisogno di modelli o di modelle. E forse neanche di marchi di moda.

Come alcun volte può succedere, sperimentazioni libere da necessità di committenze possono attirare eventuali clienti, e nel 2017 il gruppo Zeitgui-

¹⁰ <https://vimeo.com/158066820>

¹¹ <https://vimeo.com/266850611>

¹² <https://www.oy-music.com/>

sed viene chiamato dall'azienda di tessuti Kvadrat¹³ per realizzare un fashion film dal semplice titolo *Kvadrat*¹⁴. In questo caso il gruppo tedesco realizza una breve opera dove si replica l'impianto visivo di *geist.xyz*, adottando le texture dei tessuti reali dell'azienda.

Arice¹⁵ (Andrea Arice) è un visual designer italiano, specializzato in animazione digitale, che vive e lavora a Toronto il quale, dopo una serie di sperimentazioni personali, si avvicina al mondo della moda nel 2016 con l'opera *Don't You Know You're Queen*¹⁶ realizzata con la collaborazione della fashion stylist Mari Paduano¹⁷. Arice crea immagini stilisticamente ambigue dove vengono miscelati elementi fotorealistici, come i tessuti, a reinterpretazioni grafiche delle figure umane: i corpi delle sue opere non vogliono ingannare lo spettatore e presentare avatar perfetti, al contrario somigliano di più a dei manichini animati. Gli ambienti sono abbozzati, come in questo caso, dove si vedono paesaggi desertici e nebbiosi o corridoi di spazi architettonici non meglio definiti. I personaggi di Arice hanno quasi sempre il viso coperto da qualche oggetto che spersonalizza la loro figura, trasformandola in alcuni casi in una scultura semovente. La suggestione del manichino come entità autonoma qui si evolve ulteriormente, perché esso si muove e si comporta come un *essere umano*. In *Don't You Know You're Queen* viene sfruttata una struttura para-narrativa: la storia di un individuo che si emancipa dal gruppo per saltare da un dirupo, abbandonando le certezze della sua vita precedente, e affidandosi a un futuro incerto. I personaggi rappresentati, sia maschili che femminili, sono tutti vestiti da capi progettati da Mari Paduano, ma non esistono nella realtà: in questo caso quindi ci troviamo di fronte a un fashion film che non inventa un brand immaginario, ma chiama una fashion designer a progettare capi virtuali. Dato che dal punto di vista grafico gli elementi che vengono rappresentati più realisticamente sono proprio gli abiti, essi diventano i protagonisti veri e propri dell'opera: sono percettivamente gli oggetti più "vicini" agli occhi degli spettatori. Anche per Arice il vestito può avere una vita autonoma e spargere particelle nello spazio: l'animazione digitale ha trasformato definitivamente l'abito in un organismo vivente. Il bianco e nero e la fotografia vintage del fashion film immergono lo spettatore in un'atmosfera indefinita e surreale: da un lato sembra di assistere a uno spettacolo di

¹³ <https://www.kvadrat.dk/>

¹⁴ <https://zeitguised.studio/kvadrat>

¹⁵ <https://www.arice.co/>

¹⁶ <https://vimeo.com/171851955>

¹⁷ <http://www.maripaduano.com/>

marionette particolarmente tecnologico, dall'altro a un video in computer grafica recuperato da un qualche archivio del passato. L'alternanza fra passato e futuro è una possibilità stilistica che viene declinata in modi sempre originali da molti autori di fashion film.

Arice si confronta con la sua prima committenza nel fashion film a colori realizzato nel 2017 dal titolo *Infinite Path*¹⁸ per la collezione uomo autunno/inverno 2017-18 del marchio Etro¹⁹. L'opera viene utilizzata come introduzione visuale della sfilata. L'autore descrive l'opera in questo modo:

Il concetto alla base di questa collezione di abbigliamento maschile è ispirato dai miti e dalle leggende delle montagne di tutto il mondo, e dalla volontà di raggiungere qualcosa che va ben oltre il nostro sguardo terreno. Il mito dei Kayapó, guerrieri che sono scesi sulla Terra dal cielo grazie a una corda, è il nucleo che ha guidato lo sviluppo della scena iniziale. I Kayapó in Brasile indossano piume colorate sulla testa, che puntano fino al cielo. Con la loro caduta delicata, anticipano la presenza di qualcuno che li indossa lassù, dove porta la corda. Avviene una sorta di passaggio simbolico da una dimensione all'altra. Un nuovo mondo da sogno li attende, insieme a una trasformazione per il nostro viaggiatore anonimo. L'idea alla base del personaggio "Guru" è uno sciamano: qualcuno che ha il potere di essere un ponte mistico tra diverse dimensioni. Il suo becco è ricoperto da raffinate decorazioni Paisley di Etro, che possiamo vedere anche sul lungo cappotto del viaggiatore e sulla maschera che indossa. Il viaggio finale si svolge attraverso il nostro personaggio ricoperto di cachemire fino a un paesaggio montano fiabesco, dove la natura è popolata da creature pacifiche, metà gorilla e metà uomini²⁰.

Mitologie antiche, fiabe: ritornano i riferimenti a culture folkloriche del passato inseriti in contesti visuali futuristici. Anche in questo fashion film i corpi sono manichini dotati di vita autonoma, dal viso coperto da una maschera. Il protagonista dell'opera, il Guru citato nella descrizione di Arice, deve superare alcuni ostacoli per raggiungere il suo obiettivo: lo fa correndo, esattamente come il personaggio principale di *Don't You Know You're Queen* prima di spiccare il volo per lanciarsi dal dirupo. La corsa è un elemento

¹⁸ <https://vimeo.com/197882890>

¹⁹ <https://www.etro.com/>

²⁰ Dalla descrizione inserita nel link di Vimeo indicato nella nota 18 (traduzione mia).

che Arice usa spesso come metafora del coinvolgimento del corpo nella fuga verso la libertà o un mondo oltre. In questo fashion film anche l'abito viene coinvolto da questo processo di mutazione dolorosa: il Guru arriva sulla soglia di una sorta di Eden, e il suo cappotto si disintegra per mostrare il corpo nudo del protagonista, ovvero una superficie scura sulla quale sono istoriate, pulsanti e luminose, le decorazioni Paisley citate prima. Solo quando questa mutazione è avvenuta al Guru è permesso entrare nel nuovo mondo. Il vestito ha definitivamente *marchiato* il corpo del protagonista determinando la sua metamorfosi finale: abito e figura sono ora della stessa sostanza.

Sempre nello stesso anno Arice realizza *Lure*²¹, prodotto da «Vogue Italia» e il Fashion Film Festival di Milano²² per il brand Iceberg²³. I festival di fashion film rappresentano degli importanti distributori e, come in questo caso, produttori di questo settore audiovisivo. Anche in questa opera lo spettatore assiste a una metamorfosi: una figura femminile, con il viso coperto da una maschera che proietta fasci luminosi dagli occhi, è seduta su un pavimento metallico, in bilico sul vuoto; da una dimensione sotterranea miriadi di abiti volano verso l'alto. Esplode la superficie sulla quale poggia la protagonista, il cui abito si trasforma in un reticolo di minuscoli cubi colorati che si sprigionano nello spazio, trasformandosi in una massa luminosa nella quale la protagonista cade. Il titolo allude al tema dell'adescamento, dell'esca, del richiamo: il personaggio femminile, attratto dagli abiti che volano verso l'alto, viene coinvolto in una mutazione dolorosa veicolata dal vestito che muta in una sorta di contenitore di energia. Lo stile di Arice si struttura sempre di più, rendendo molto riconoscibili i suoi fashion film: montaggio sincopato di brevi scene nelle quali i corpi-manichini compiono azioni performative essenziali, cromatismi a volte accesi a volte desaturati, interventi di immagini astratte, sono tutti elementi che contribuiscono a costruire visioni di un teatro delle marionette fantascientifico e surreale che narra di piccole storie o di fiabe antiche.

Data la fascinazione nei confronti del manichino animato che Arice infonde in tutte le sue opere, non è un caso che il burattino per eccellenza della tradizione fiabesca italiana, Pinocchio, diventi il protagonista del fashion film *Remember Pinocchio* realizzato nel 2019 sempre per il brand Etro. Arice crea una suggestiva scenografia fatta solo di manichini appoggiati in una stanza

²¹ <https://vimeo.com/184917400>

²² <https://fashionfilmfestivalmilano.com/>

²³ <https://www.iceberg.com/>

lussuosamente arredata, per cui può concentrarsi sui dettagli e produrre immagini altamente fotorealistiche. Ci sono manichini antichi, modelli anatomici, manichini per artisti, tutti messi in posa fra i vari oggetti d'arredamento in modo tale che tengano in mano qualcosa: alcuni una maschera, o un palloncino con la scritta "in Lak'ech", il saluto degli antichi Maya che significa "io sono te, tu sei me" o "io sono un altro te stesso"; un manichino punta il dito verso uno specchio dove compare la scritta "I'm your mirror" ("io sono il tuo specchio"). La camera virtuale vaga nella scenografia di oggetti immobili; l'unico momento del fashion film in cui viene utilizzata l'animazione è il finale: Pinocchio gira il suo viso e, allungando improvvisamente il naso, fa cadere un manichino vicino a lui. Pur nella sua brevità questo fashion film suggerisce una situazione narrativa: i manichini che circondano Pinocchio comunicano, attraverso oggetti e scritte, il fatto che loro sono il suo specchio, un "altro lui"; Pinocchio, per tutta risposta, colpisce un manichino facendolo cadere. Non è un semplice dispetto, ma una dichiarazione di alterità: Pinocchio è una creatura duplice, non è solo un burattino; è vivo, può muoversi, pensare, fare dispetti. È un manichino che contiene tutte le capacità di un corpo umano, esattamente come i personaggi creati da Arice.

Nel 2018 il visual designer Catello Gragnaniello²⁴ realizza *Asimov*, un fashion film dove il brand è fittizio, come spiega l'autore stesso:

Asimov appare come un marchio di abbigliamento futuristico e immaginario, progettato da droidi umanoidi in onore della razza umana. Gli androidi, anche se non necessitano di alcun tipo di abbigliamento, infatti, disegnano e producono i loro vestiti in ricordo della specie che, prima dell'estinzione, ha dato loro la vita. Gli uomini che hanno dato loro la luce²⁵.

Nel breve minuto del video si alternano varie situazioni: androidi maschili e femminili a figura intera inseriti in sfondi sempre diversi, dettagli degli abiti futuristici, pezzi di manichini abbandonati per terra, maschere inserite in pannelli tecnologici. L'animazione è essenziale e si limita ad alcuni piccoli gesti: gli androidi sono quasi sempre congelati in una posta statica, come fossero statue. Lo stile di Catello Gragnaniello miscela fotorealismo a immagini più

²⁴ <https://vimeo.com/288724620>

²⁵ Dalla descrizione inserita nel link di Vimeo indicato nella nota 24 (traduzione mia).

graficamente interpretate. Il nome del marchio è un esplicito riferimento al celebre scrittore di fantascienza Isaac Asimov e alle sue leggi della robotica.

L'umanità non c'è più, per un motivo che non conosciamo: sono sopravvissuti solo dei robot che, per celebrare la civiltà che li ha creati, esaltano la moda come ultimo reperto esemplare, costruendo un brand da zero. La moda quindi è il *segno* di una civiltà, il suo tratto antropologico e culturale più definito, le ultime vestigia da celebrare, una tradizione necessaria, in mancanza di corpi reali. *Asimov* è un toccante omaggio al valore della moda, celebrato da umanoidi robotici che non possono fare altro che identificarsi nei brandelli di manichini che giacciono a terra, ultime testimonianze di una forma, quella umana, che in origine serviva esclusivamente per indossare abiti. Ancora una volta la figura del manichino acquista un valore particolare nei fashion film realizzati in computer grafica.

Rick Farin e Claire Crochan sono due visual designer riuniti nella sigla Actual Objects²⁶ i quali realizzano due fashion film per il brand Marine Serre²⁷: *Radiation*²⁸ per la collezione F/W 2019 e *Marée Noir*²⁹ per la collezione S/S 2020. Lo stile adottato dal duo lavora su una esplicita collisione fra fotorealismo e interpretazione grafica delle forme: le superfici sono dettagliate, gli oggetti e gli ambienti riconoscibili e precisamente modellati, ma le forme umane sono stilizzate come fossero personaggi di un vecchio videogioco o avatar di Second Life: il loro movimento è artificiale, così come le pieghe e il comportamento dei vestiti rispetto alle posture del corpo. I visi statici, senza espressione. Lo spettatore assiste a una computer grafica consapevolmente artificiale, senza una reale profondità di campo: un mondo illusorio, a metà fra un disegno e una rappresentazione realistica del mondo. Al contempo le immagini non sono stilizzate come se si trattasse di un cartoon digitale, ma una vera e propria terra di mezzo fra riconoscibilità e interpretazione grafica delle forme: è un mondo altro, surreale, vicino al nostro, ma al contempo fortemente interpretato dalla macchina digitale. La gamma cromatica è sempre molto ricca, accesa, fino ad assumere un'estetica quasi psichedelica: la quantità di forme, oggetti e colori messi in scena stordisce lo spettatore, quasi stesse assistendo a un'allucinazione lisergica.

Radiation è un fashion film, della durata impegnativa di otto minuti, che esplora una realtà urbana abbandonata, nella quale è diffusa un'inquietante

²⁶ <http://actualobjects.org/>

²⁷ <https://www.mytheresa.com/>

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=4EdznLHkK7M>

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=0ZJArD4GWM4>

nebbia verde, e che è invasa dalla natura: alberi, fiori, radici hanno riconquistato il pianeta, crescendo indiscriminatamente ovunque. Un personaggio femminile vaga di notte fra ambienti interni ed esterni, incontrando altre figure umane, raccoglie dei fiori e li offre a una enigmatica statua femminile argentata, come fossero l'offerta a una divinità. A questo punto il fashion film ci trascina in un paesaggio naturale diurno rigoglioso, nel quale diverse figure femminili danzano lentamente mentre il tempo passa, fino ad arrivare all'ora del tramonto. L'opera si chiude con una figura femminile di colore che cammina verso il mare per immergersi. La musica elettronica del gruppo Collapsing Market³⁰ accompagna le varie fasi del fashion film.

La distopia è una suggestione visiva e narrativa molto usata dall'animazione digitale, soprattutto perché si riferisce a un immaginario piuttosto specifico di un ambito vicino a questa tecnica: i videogiochi. In particolare in questo fashion film, che utilizza esplicitamente un'estetica videoludica vintage, i riferimenti a questo ambito sono usati in modo consapevolmente contraddittorio, per visualizzare una situazione dove non ci sono livelli o obiettivi da raggiungere, ma un viaggio esistenziale, da una dimensione urbana post-apocalittica e malata a un mondo naturale, libero e misterioso, popolato da figure femminili ancestrali che danzano o si ricongiungono con l'acqua. L'elemento rituale è molto presente in questo fashion film: l'offerta eseguita dalla protagonista, la danza con la natura, il battesimo, sono tutti spunti che suggeriscono allo spettatore il fatto che la vita deve ricominciare attraverso un atto di pacificazione nei confronti del mondo naturale. Gli abiti in questo senso diventano parte integrante di questo processo: all'inizio, nella dimensione urbana, fasciano il corpo; alla fine sono aperti, leggeri, e danzano insieme alle figure umane.

Il duo Actual Objects non vuole trasformare il tessuto, o imporre alla figura del vestito metamorfosi digitali, ma lo rende protagonista a livello visivo perché i singoli personaggi, dato che sono stilizzati, diventano riconoscibili grazie all'abito che indossano. Il capo d'abbigliamento assegna delle funzioni, trasforma in *personaggi* gli avatar non particolarmente realistici. Come se il corpo fosse uno schizzo, e l'abito fosse il disegno finale.

Marée Noir si presenta come una sorta di sequel di *Radiation*, perché inizia con una figura femminile di colore che emerge dalle acque di un lago. Anche

³⁰ <https://collapsingmarket.com/>

in questo caso la protagonista incontra altri personaggi, questa volta anche maschili, mentre si inoltra in paesaggi naturali che a un certo punto ospitano enormi tubi di metallo. Alcune figure prendono a martellate queste strutture industriali, mentre un'altra figura femminile si allontana camminando su un territorio invaso dalla lava. Così come *Radiation* finiva con l'immagine dell'acqua, così *Marée Noir* termina con la figura del fuoco. L'approccio stilistico del duo Actual Objects non cambia, e tematicamente questo fashion film propone un altro viaggio esistenziale. Il corpo che emerge dall'acqua, oramai battezzato, passa il testimone a un'altra viaggiatrice che entra nel regno del cambiamento per eccellenza: il fuoco. Il rito e la cultura esoterica fanno parte integrante di molta estetica dei fashion film in animazione digitale.

La computer grafica offre un orizzonte di sperimentazioni che sicuramente si allargherà e coinvolgerà sempre di più l'ambito dei fashion film, ricettivo per sua natura a qualsiasi stimolo sia tecnologico sia estetico.

PARTE SECONDA
SPERIMENTARE NUOVI CONFINI
ELEONORA MANCA

Capitolo 1

Mappe del nuovo mondo¹: Floria Sigismondi, Gus Van Sant, Kenneth Anger, Jonathan Glazer, Gaspar Noé

Fai questo secondo mondo dentro il mondo:
qui non ci sono condizioni.
(David Foster Wallace)

Se è vero che «siamo quel che ci manca»² è altresì vero che «la nostra prima esperienza è una perdita»³. Deve avere in mente questi due poli, Alessandro Michele, direttore creativo di Gucci⁴, se già dal 2017 chiama la fotografa, regista e scultrice Floria Sigismondi⁵ a creare territori *altri* in grado di dar voce all'immaginario della Maison; immaginario che sin dalle nuove collezioni sembra mescolare e ri-mescolare una specie di continua *compensazione* del reale mediante una miscellanea di età prismatiche sul crinale di esistenze ora reali ora sognate ora tracciate flebilmente, come di sottocchi. Nondimeno rivoluzionarie, in grado oltre che di rilanciare lo storico brand anche di delineare linee ben specifiche che si imporranno soprattutto per l'estetica gender

¹ Il titolo del seguente capitolo è liberamente ispirato alla poesia, e raccolta poetica omonima, di Derek Walcott, *Mappa del nuovo mondo*, tr. it. Adelphi Edizioni, Milano, 1992.

² Carmelo Bene, *Opere. Con l'autografia d'un ritratto*, Bompiani, Milano, 1995, p. 1080.

³ Andreas L. Salomé, *L'esperienza di Dio*, in Uta Olivieri (a cura di), *Lou Andreas Salomé, Il mito di una donna*, Guaraldi Editore, Firenze-Rimini, 1975, p. 21.

⁴ <https://www.gucci.com/it/it/>

⁵ <http://www.floriasigismondi.com/>

fluid e una liberatoria sensibilità poetica e neo-spirituale nella quale epoche e culture differenti ricostruiscono un *teatro* da Rinascimento post-punk perennemente *in fieri*.

Risale infatti al 2017 la regia firmata Floria Sigismondi per la campagna *Gift Giving 2016* ispirata al *Gucci Garden*⁶. In un immaginario neo giardino delle delizie la creazione dell'umanità è ancora tutta da fare o, quantomeno, da reinventare. Il serpente biblico (che diviene anche il logo iconico della collezione), adulando quasi beffardamente l'erba, ci introduce in un non-luogo abitato da animali esotici e mitici dai colori sgargianti, alla maniera del Doganiere Rousseau. Sulle note de *Il dolce suono*, tratto dalla seconda scena dell'atto III di *Lucia di Lammermoor* di Gaetano Donizetti (conosciuta soprattutto come la scena della pazzia e qui utilizzata quasi a volerne rimarcare il simbolo), presenze archetipali si muovono nella calma di una luce estiva rarefatta, impollinata. La forma tormentata della cacciata dal Paradiso si condensa mediante il dominio del primo piano su una mela rossa che diviene il fulcro dell'intera azione. Ai piedi dell'Albero della conoscenza del bene e del male ancora una volta – quasi una coazione circolare del libro della Genesi – il gesto d'ogni possibile Eva rimarca l'ineluttabile destino. Il morso segna l'acme del video, eppure sembra esserci in esso una sorte diversa. Quella della scelta. Soprattutto della scelta della disobbedienza, del restituire un ordine al caos. Emerge la possibilità di un nuovo domani rifondato mediante il promemoria di un desiderio. Emerge la riscrittura di un possibile nuovo racconto, attraverso un atto radicale e drastico in grado di ribaltare l'ordine preconstituito.

Non dissimile è il plot che permea l'altro lavoro di Floria Sigismondi del 2020 per *The New Gucci Bloom Campaign*⁷. Girato all'interno dei teatri abbandonati di La Scarzuola (un complesso architettonico, in provincia di Terni, costituito da un antico convento francescano e da una villa paragonabile a una "città-teatro" progettata ed edificata, nel ventesimo secolo, dall'architetto milanese Tomaso Buzzi atta a reinterpretare il concetto di "città ideale" rinascimentale) ci troviamo in quella specie di poetica dello spazio che crea un giardino di rêverie all'interno del quale la fusione tra fantasia e magia altera, in modo quasi lisergico, ogni possibile percezione del reale. Ancora una volta, dunque, gli abili movimenti di macchina restituiscono una memoria archeti-

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=FvZlyfDSEjk>

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=ljQsMTNGvFA>

pale (e in questo specifico caso anche matriarcale, al limite dello stregonesco) che sottolinea il presagio di uno sguardo proiettato verso il futuro. Un futuro che però è sul crinale di un presente già passato. Restituito da echi anni Venti del Novecento, suggestioni da New American Cinema (Kenneth Anger⁸ in primis; il sodalizio artistico tra Floria Sigismondi e il cineasta sperimentale americano verrà, difatti, analizzato più avanti), con incursioni mutate dall'estetica dei Preraffaelliti, Leonor Fini e flebili accenti di opulenza alla Gustave Moreau, questo video si presenta con un andamento convulso, in crescendo, che ha il suo culmine in un'autentica esplosione floreale che quasi assorbe le protagoniste: l'attrice e regista Anjelica Huston, la cantautrice Florence Welch, l'attrice Jodie Turner-Smith e la designer Susie Cave. In un groviglio in danza di vesti fluttuanti, capelli intrecciati, fiori muniti di occhi scrutatori (le sequenze floreali in stop motion sono animate dai Brothers Quay) la coreutica serpentina amplifica il *mood* da rito di possessione, *trance*, i cui spasmi muovono la *primavera* verso una *nuova* creazione per e nella quale la voce di rimando trae ispirazione dal film musicale francese *Peau d'Âne*⁹, diretto da Jacques Demy, per cui l'elemento fiabesco, incantato e di disubbidienza rispetto un ordine prestabilito diventano pretesto per sottolineare ulteriormente la cifra ribelle della Maison e quindi dell'intero video chiamato a rappresentarla.

La possibilità di un mondo-Gucci dà l'impressione, dunque, di essere figlia di quell'entusiasmo bambino che porta a creare mondi sostitutivi fatti di bellezza, arte, poesia. Dove, nel caleidoscopio dell'esistenza, re-azione significa anzitutto riscrivere gli attimi, rimasticare le ere, gli stimoli del passato per traghettarli verso un nuovo domani, fendendo un varco spazio-temporale dove il futuro è già passato o nuovamente passato dal presente. Squarciare, dilatare il "tutto è permesso". Riscrivere gli attimi, certo, ma anche il corpo che diviene asessuato, privo di dualismo, un Rebis alchemico in perenne status di dorsale, esso stesso, fra significato e significante.

Ebbene, nel 2020 il caleidoscopio ha ruotato una volta di troppo e una pandemia ha stravolto il nostro quotidiano aumentando il divario fra ogni

⁸ <https://www.kennethanger.org/>

⁹ Il film di Jacques Demy del 1970, con una giovanissima Catherine Deneuve, è basato sulla fiaba *Pelle d'asino* scritta nel 1694 da Charles Perrault e narra di una principessa corteggiata dal padre che intende sposarla e per questo costretta a fuggire e rifugiarsi in un bosco occultandosi sotto una pelle d'asino.

possibile significato/significante. Una nota acre e pungente ha preso il nome di un virus rispetto al quale non abbiamo avuto nessuna possibilità di scelta. Appellarsi a nuove geografie laddove ogni paradigma si è esaurito nella mancanza di *contatto* ha restituito forse quella che è l'esigenza primaria di ogni sopravvivenza: imparare a *guardare* per *vedere*. Imparare a sbrogliare, mutare in altro il concetto di prigionia insito nei vari lockdown. Invero: rimettersi alla metamorfosi, attendendo, plasmando un nuovo pentagramma, per non lasciarsi travolgere. Scrivendo e raccontando una nuova storia. Ancora una volta un nuovo territorio, un nuovo spazio che sia nido. Così in piena pandemia, sempre per Gucci, nasce – dalla collaborazione di Alessandro Michele con il regista statunitense Gus Van Sant e lanciato in occasione dell'evento online GucciFest – il progetto *Ouverture Of Something That Never Ended*: un ripartire dall'amore, non già inteso solo come sentimento delle relazioni umane bensì come grido corale ancora una volta dedito alla protezione di una contestazione che è prima di tutto *conversazione*. Se *qualcosa* di insopportabile sta succedendo, rovesciando le percezioni allora è possibile inanellare sette diversi inizi per una storia che vivrà solo nel perenne stato nascente, quando tutto sembra possibile e tutto è forse imperfetto, ma emozionante, commovente, garanzia di stupore. A metà fra una sfilata di moda e un racconto per immagini, questi quadri in movimento sposano il format della miniserie, ma anche la struttura di certi romanzi di formazione ai cui protagonisti è richiesto il coraggio di uno scarto. Uscire dalla comfort zone è simbolo dell'individuale approccio a questo presente pandemico, ma è anche pretesto per una riflessione sul ruolo stesso della moda e della sua sostenibilità, sul ruolo stesso dell'abito che – impossibilitato a sfilare e a essere indossato – ha come unico reagente quello di attrarre una nuova *intimità* imparando a raccontarsi in spazi inesplorati. Ri-dire di *quel* qualcosa, ma ri-dirlo diversamente. Con nuovi idiomi, nuove definizioni. Ma anche, nelle parole dello stesso direttore creativo della maison fiorentina: «[...] stravolgere e assemblare tutto ciò da cui sono stato e sono attraversato»¹⁰.

L'esigenza di un nuovo *linguaggio* si nutre di una fusione delle arti e di un nuovo approccio al tempo che:

¹⁰Intervista ad Alessandro Michele apparsa su: <https://www.vogue.it/moda/news/2017/09/01/alessandro-michele-citazionismo-passato-futuro-moda-intervista-vogue-italia>.

concretizza quanto scritto in *Appunti dal silenzio*, un manifesto pubblicato sul profilo Instagram di Gucci in cui il direttore creativo annunciava che il brand non sflerà più seguendo il calendario ufficiale della moda, ma secondo un ritmo che prevede due sole presentazioni all'anno, seguendo "l'esigenza di un tempo mio, svincolato da scadenze etero-imposte che rischiano di mortificare la creatività" e svincolando "la possibilità di raccontare dalla tirannia della velocità"¹¹.

E, contemporaneamente, scardina la narrazione attraverso un *osservatore* alieno a ogni dualismo e la cui liberazione del corpo diviene un neo Situazionismo all'interno del quale la serietà del gioco si riappropria di una nuova identità, resa con un edonismo greco antico eppure sfacciatamente pop, anarchico e contemporaneo. Un corpo che denuncia l'umiliazione di essere confinato in un corpo unico e sessuato e che al contempo rivendica la nostra natura di essere fragili, tanto nella carne quanto nello spirito. Oltre al corpo come rappresentazione, dunque, perché corpo come trasformazione in grado di far coincidere l'io narrante con l'io narrato.

A fare da accordo fra questi due estremità è il terzo episodio, intitolato *At the Post Office*¹² perché è qui, nelle parole consegnate al critico d'arte Achille Bonito Oliva, che è possibile individuare gli estremi del manifesto socio-culturale sotteso all'intero progetto. In un ufficio postale, nel quale si reca quella che potremmo definire la protagonista dalla miserie, la performer e attrice Silvia Calderoni, portavoce di tutta un'estetica queer che sta diventando sempre più vessillo d'un grido non più unicamente di Genere e che accede – mediante ogni possibile dissenso – alla correzione di quelle stigmate sociali che non riconoscono le varie individualità e singolarità, l'atmosfera è quella di tanti micro attimi interiorizzati, *surrealisti*, sganciati l'uno dell'altro come in un componimento *dadaista*. Brusii, una coda per gli sportelli che assomiglia a una processione (avvalorata anche dalla musica scelta, *Grande messe des morts, op. 5. Requiem: quid sum miser* di Hector Berlioz), uno stream of consciousness ora esplicito ora sotterraneo che restituisce un'aura tipica del non sense, dove le percezioni sono come capovolte, rimescolate per eccesso di significati, per l'utilizzo di parole che aprono a immagini.

¹¹ <https://thevision.com/intrattenimento/overture-gucci-van-sant/>

¹² https://www.youtube.com/watch?v=9UR2cr6ke_A

Primi piani su piedi e passi che avanzano, lettere da spedire, pacchi, una gabbia dorata con un canarino che si dondola all'interno, un'atmosfera anni Settanta, tuttavia in sincronico con il nuovo Millennio, una lettera che viene scritta sul momento: «l'amore è un ordinario ossigeno che fa una cosa straordinaria...», stralci di dialoghi, un immaginifico e romantico francobollo con su scritto "volevo dirti che non scorderò mai il modo in cui mi hai detto tutto non dicendo nulla" e poi, improvvisamente, una conversazione a distanza, per telefono, tra Bonito Oliva e Harry Styles¹³ (cantautore britannico e icona di riferimento genderless), durante la quale il critico d'arte delinea in poche battute, oltre che la temperatura polverosa di questi tempi, l'urgenza di riconoscere la coesistenza delle differenze sottesa a tutto il plot e parte integrante dell'identità del marchio Gucci e di Gus Van Sant stesso:

volevo dirti che stavo pensando alcune cose. Che viviamo in un'epoca un po' nervosa. Fatta di conflitti, confronti. Ma anche di coesistenza di differenze. Di gioiose differenze. E questo nell'ambito della cultura lo si può vedere nei vari campi. Seppure restano, le differenze. L'arte, la musica, la moda, il teatro, il cinema. Sono campi che conosci. In cui l'atto creativo diventa centrale. [...] La moda veste l'umanità. L'arte la mette a nudo. E la musica è un massaggio del muscolo atrofizzato della sensibilità collettiva. Diciamo che la nostra è un'epoca di contaminazioni, dove prevale direi anche una sfiducia nel futuro. Ma una considerazione del presente.

Il "volevo dirti che" di Bonito Oliva unito a quello che si legge sul francobollo sembrano essere in dialogo non solo fra di loro, ma anche e soprattutto con le immagini dell'episodio. Una color grading dai toni desaturati, dove una palette pastello rende il tutto vintage, quasi una polaroid in movimento, che suggerisce appena, non invade, che asseconda il sussurro poetico del rammentare: volevo dirti che, ovvero, accorgersi, con-fondere, evidenziare. Un cut-up di corpi ed emozioni che creano nuovi e inediti corpi, nuove e inedite emozioni per e nelle quali c'è bisogno di contaminazioni, di riabilitare il concetto filosofico di *Rinascimento* e subito di renderlo stimolo d'avanguardia per non annientare nessun atto creativo.

Il risvolto di questa specie di sineddoche in sette atti, allora, non ha biso-

¹³ <https://hstyles.co.uk/>

gno di narrazione, quanto piuttosto di intercettare modalità meta-narrative, meta-filmiche e meta-teatrali. Perché è nel “meta” che l’identità ha il suo riscatto, la sua estensione.

Un gioco d’infanti, dicevamo, un *cadavre exquis* dove l’ibridazione non è più zona di confine, ma territorio di moltiplicazione e di sconfinamento di codici. Un corpo multidentitario figlio di un’eterodossia dedita alla delocalizzazione, un corpo per compiere

dei meticcicaggi, un corpo come shock e groviglio di messaggi, lingue, punti di emissione, passaggi di frequenza, un corpo come passaggio dallo spostamento territoriale all’ubiquità. Un corpo che muta le proprie sembianze per meglio adattarsi al caos presente¹⁴.

In ragione di questo il primo episodio, *At Home*¹⁵, diventa ancora più polifonico e ancora condizione potenziata per il *ricoscer-si*. Un manifesto nel manifesto il cui protocollo non è né decisivo né definitivo e che però parla la lingua di un neo inconscio collettivo. La luce è quella inconfondibile di un mattino romano; con una carrellata all’indietro la videocamera – che parte da un balcone ornato da una vegetazione lasciata libera, selvaggia, nel suo essere ermafrodita, connubio di amplessi reinventati instancabilmente – indugia sul corpo che si risveglia da quella specie di morphing che è la dimensione onirica e che ancora si dilata e stiracchia nelle prime ore del giorno. Un prelievo dalla notte è questo giorno. Il corpo *mutante* di Silvia Calderoni *inciampa* nel proprio risveglio, fatto di gesti ordinari, di piccoli esercizi per sollecitare i muscoli e i tendini. Riattivare la circolazione per riattivare il pensiero. Pensiero che si presenta anch’esso come nuova figura dell’immaginario. Da un televisore acceso le parole del filosofo e attivista, esperto di biopolitica, sessualità, pornografia e teoria queer, Paul B. Preciado¹⁶, irrompono come un parto anticipato: «ma sai di cosa sto parlando, Silvia? Sai che cosa si intende con questa rivoluzione, Silvia».

¹⁴ Francesca Alfano Miglietti, *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Costa&Nolan, Ancona-Milano, 1999, p. 64.

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=TrEftKOYR9>

¹⁶ Nato Beatriz Preciado, nel 2014 ha annunciato pubblicamente di aver intrapreso un percorso di transizione, adottando il nome Paul mantenendo come secondo nome Beatriz. Il suo testo *Manifesto contra-sessuale* del 2002 è considerato un fondamentale punto di riferimento per la teoria queer.

Il punto di vista dell'intera azione nel soggiorno è, adesso, frammentato rispetto all'azione, la camera è ora fissa ora scorta del corpo. Si sposta con il corpo. E il risultato è un corpo in movimento dimezzato, alterato, quasi spiato dalla televisione stessa e che enfatizza la scelta di collezionare identità multiple, sottratte a qualsiasi interezza, se appartenenti a regole binarie. L'occhio registico appoggia questo ulteriore *confine*. L'azione, a questo punto, potrebbe veramente svolgersi in quell'appartamento su Urano¹⁷. La nozione di corpi validi e non validi, utili alla procreazione o meno, tutte divisioni che – nelle parole di Paul B. Preciado – potrebbero «essere viste attraverso una lente trasversale» essendo l'uomo «un essere che, in un modo o nell'altro, è all'apice della natura, e della natura quale oggetto, quale qualcos'altro, una fonte illimitata di estrazione». Tuttavia, questa specie di massificazione, altro non fa che fornire come risultato «un'epistemologia che funziona all'interno di una tassonomia e gerarchia binaria, [ed] è stata la distruzione ecologica, un incremento alla violenza, e dello sfruttamento politico».

Una rivoluzione, dunque. Un dibattito per scardinare una società che ostracizza l'eterodossia, la trasforma in malattia, in una infermità per la quale ogni *transrealtà* (di corpi e menti e sentire) è un plurale da ghettizzare. L'impero del *disgusto* (proprio di una società oramai desueta, improntata su regimi patriarcali) verrà al fine soppiantato da quella rivoluzione antropologica che darà adito a una nuova intelligenza corale; la scelta della propria identità verrà detratta a sesso, etnia, culto grazie all'appropriazione di una rivoluzione appassionata di un corpo ibrido e *nomade*, genererà nuove forme di comunicazione anch'esse ibride fatte di una semiotica di segni in espansione (questo progetto di Gucci ne è un esempio) e sarà «una rivoluzione dell'amore, sul cambiamento e sui desideri. Sarà una questione di cambiare i desideri, di trasformare i desideri». E, dunque, contemporaneamente, a trasformarsi sarà anche la rappresentazione. Poiché il processo che stiamo vivendo è un risveglio, ma soprattutto è uno «svegliare i mostri. [E] l'artista o filosofo contemporaneo, e quindi ognuno di voi», prosegue Paul B. Preciado, «sarà il mostro che inizia a parlare e probabilmente dice no».

“Facce di tulipano” annota Silvia Calderoni su un foglio ai suoi piedi, quasi una risposta alla disamina dello scrittore.

Dissidenti dal sistema genere/sesso, artifex di una soggettività che è innanzi-

¹⁷ *Un appartamento su Urano. Cronache del transito* è un libro di Paul B. Preciado (uscito in Italia per la Fandango Libri, nel 2020) nel quale lo scrittore formula il concetto di uranismo per definire il “terzo sesso”.

tutto ideazione di una coscienza alternativa, collettiva, politica. Si può (si deve) essere tutto ciò che si desidera. E in ragione di questo aprire un armadio pieno di abiti diventa *glicogeno* di *quella* rivoluzione che abbraccia uno stile giocoso (e che diviene *modus vivendi* a trecentosessanta gradi), totalmente fuori dagli schemi. Allora, l'indossare un abito dai colori tenui, che sembra uscito da una scatola di caramelle, ricoperto di perle, demarcare il proprio volto con una cuffia di paillettes rosa confetto è *solo* un altro modo per *contagiare* l'assioma, per alludere a una omeostasi eretica. La lettera che poco dopo aprirà Silvia Calderoni contiene già la scritta che sarà anche sul francobollo del terzo episodio. Una frase manifesto, uno slogan, il fil-rouge che lega e slega e annoda tutto il plot: "dire tutto senza dire niente". Un nuovo idioma. Cosa rimane da fare per completare questa *transizione* del pensiero, per liberare le plurime identità che – senza interferenze – ci rendono ciò che siamo e soprattutto non siamo? Un gesto simbolico, magico. Un gesto che può sembrare insignificante, stereotipato e che eppure, qui, viene utilizzato nella sua pienezza. Un abito rosso costellato di fiori viola e bianchi (di chi è? Di chi *era*, verrebbe da dire) viene innalzato da Silvia Calderoni a mo' di specchio. Davanti a sé. Dondolante nel vuoto, da un balcone. Una postura che istituisce un continuum fra oggetto e corpo e che viene radicalmente tramutato. Un abito senza corpo e un corpo in cerca di nuovi *abiti*. Essere corpo indossato, indossare – anche – il proprio corpo. Va lasciato andare, quel *vecchio* abito. Lentamente, come un rito, un voto, con grazia. Con quella specie di veggenza che è anche una specie di fede. Una correzione del tempo. L'abito lasciato andare si gonfia e muta la propria silhouette nel cadere, non è più un abito (solo un abito), ma assume le forme di una nuova creatura, non ancora completamente nata. Silvia Calderoni lo asseconda con lo sguardo, lo lascia andare. E poi lo sguardo si concentra sulla nuova mimesi in strada: splendide creature dai contorni indistinti per identità e genere, passano e si nutrono di vita sotto il suo balcone. Lei sorride. Un feedback simultaneo. La locandina di *The Dream* di Mary Shelley appoggiata alla parete di un corridoio rimarca, ancora, il rovesciamento del concetto di mostro, di freak, di strana creatura, inneggiando al sogno, a un nuovo Prometeo. L'autrice di *Frankenstein* diviene, quindi, una distratta messaggera delle parole di Paul B. Preciado: «vivirò per amare. Forse che tutte le cose non amano?»¹⁸.

La percezione dell'esperienza del corpo, proprio e dell'altro-da-sé, come risultato di un medesimo atto variabile, l'essere «mai cosa e [...] mai co-

¹⁸ Mary Shelly, *Il sogno*, tr. it. La vita Felice, Milano, 2019, p. 17.

scienza nuda»¹⁹ – poiché nasciamo dal mondo e contemporaneamente nasciamo al mondo –, l'hybris sottesa in ogni gesto sovversivo di contrasto è anche alla base del quarto episodio, *The Theatre*²⁰, nel quale all'interno dello spogliatoio dove i danzatori della compagnia di Sasha Waltz²¹ (Sasha Waltz and Guests) iniziano a cambiarsi e a scaldarsi campeggia nuovamente, su uno degli armadietti, il criptico messaggio che ritroviamo nei vari episodi (nella lettera, sul francobollo...). Una *poesia visiva* che attraverso la molteplicità delle immagini mentali che produce è in grado di risvegliare una suggestione che, ancora una volta, va presa come possibile chiave di lettura polifunzionale e che saltella da un episodio all'altro dipanando un grande manuale di sensazioni. La dicotomia che si plasma tra Silvia Calderoni, nel foyer, tesa e nervosa – «tu pensi troppo. [...] Esci dalla tua mente! Butta tutto fuori. E non preoccuparti delle linee, non preoccuparti delle estensioni» – (gli suggerisce il drammaturgo e attore americano Jeremy O. Harris²²) e la fluidità dei corpi sul palco che stanno provando la coreografia e che si muovono eseguendo le indicazioni della coreografa – «respirate. [...] Cercate di percepire la sensazione del tocco. La profondità del peso» – è subito sciolta dall'ingresso di Silvia Calderoni sul palco, insieme ai danzatori della compagnia. Sulle note di *Bolero* di Joseph Maurice Ravel – tappeto sonoro che vi è sin quasi dall'inizio dell'episodio, e che sembra filtrare i differenti momenti dei protagonisti in un unico distillato, un *fuori* scena che è già un dentro alla scena e che di fatto annulla ogni possibile *quarta parete*, istituendo uno spazio-temporale che appare come un unico *abitare* – Silvia Calderoni viene invitata a unirsi alla danza. A poco a poco nel crescendo di *Bolero* si amplia, cresce, anche la gioia: la festa di un corpo che trae linfa vitale e ossigeno dall'unione con altri corpi, dalla conoscenza e scoperta di altri corpi, sintesi clorofilliana che coinvolge anche gli astanti in platea che raggiungono la compagnia in un unico terreno d'indagine: tutto il corpo in danza, tutti i corpi sono danza. Ancora una volta: «dire tutto senza dire niente». Non diversamente si espresse già Pina Bausch: «certe cose si possono dire con le parole, altre con i movimenti. Ci sono anche dei momenti in

¹⁹ Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, tr. it. Il Saggiatore, Milano, 1965, p. 578.

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=6mnrHWbrHyo>

²¹ <https://www.sashawaltz.de/en/>

²² <https://jeremyoharris.me/>

cui si rimane senza parole, completamente perduti e disorientati, non si sa più che cosa fare. A questo punto comincia la danza»²³.

Questo innovativo format per una sfilata di moda ha il suo culmine nel sesto episodio, *The Vintage Shop*,²⁴ che si apre sul primo piano di un manichino anni Settanta particolarmente espressivo dinnanzi al quale Silvia Calderoni si commuove essendo, forse, emblematica immagine di un sé che ancora si sente immutabile, osservato, fra l'essere e il non (poter) essere. Del resto, né vivi né morti, sono i manichini, muti, come spaesati. Nella pittura metafisica rappresenteranno il superamento del soggetto, definitosi in epoca rinascimentale, a favore di una metamorfosi che rivela l'unione di volti e corpi anonimi che si sono affrancati dalla propria basica individualità per diventare *altro*. Per un transfert di significati nella figura del manichino ecco che si ribalta, allora, il sentire comune attraverso un altro uso dei sinonimi e dei contrari, tanto che a mutare è la stessa etimologia. Se dunque il concetto di manichino è per lo più associato a un qualcosa di inanimato, qui, con un'abile trucco da prestidigitazione diviene il primo attore d'ogni possibile contraddizione post-human. Una ri-significazione che distribuisce una nuova struttura semantica.

Sul crinale di ogni proposito inemendabile, nel mondo-Gucci è come se non esistessero taglie, nel senso che ogni codifica, ogni misura, sono sviliate al cospetto di una salvifica mutazione dell'io. E dunque le taglie divengono i biglietti che vengono lasciati, quasi delle istruzioni, a caso (ché tanto il caso non esiste mai), nelle tasche dei capospalla appesi alle loro grucce o indossati, nelle borse dei clienti che si muovono in una variopinta materia fluida resa da stoffe e accessori e che rinvia a un'immersione inventata, cioè come sognata, desiderata. A scriverli e a lasciarli in dono è la carismatica scrittrice e cantautrice britannica Florence Welch (già apparsa nel video di Floria Sigismondi del 2020) che come un *deus ex machina* sembra riportare un ordine iniettando poeticamente segni, domande, risposte, sobillazioni: «domani potrebbe essere un amico; con la pioggia vengono i segreti; miele in strada...». Ancora una volta *tutto* parla, se lo si sa ascoltare senza corrompere il pensiero.

L'ultimo episodio, *A Nightly Walk*²⁵, non scrive un finale, ma anzi si

²³ Parte del discorso enunciato per la laurea ad honorem, nel 2000, all'Università di Bologna: <https://semioticabologna.wordpress.com/2013/09/12/analisi-teatro-danza-di-pina-bausch/>

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=UyNmQwQkUhI>

²⁵ https://www.youtube.com/watch?v=HbZMquT7O_A

pone, senza argini, come una nuova e possibile ouverture. Un campanello viene insistentemente premuto da Silvia Calderoni. All'interno dell'appartamento la musica quasi ne copre il suono, il cantante e attore cinese Lu Han è intento a stirare un abito rosso. Abito con il quale improvvisa passi di danza, che verrà customizzato con forbici da sarta (il simbolo della customizzazione come rafforzativo di quello (s)personalizzare che è sottinteso nei sette capitoli) e che guida l'inizio di questo ultimo racconto. Nel momento in cui risponde al citofono irrompe, inaspettata, una dichiarazione d'amore che è anch'essa (s)personalizzata, priva di un preciso destinatario. È sia dichiarazione sia dedica, sia poesia sia prosa, sia monologo sia dialogo: «Rosa... ti adoro, Rosa. Rosa la città, rosa la notte. Potrebbe essere che nulla andrà bene. Ma Rosa [...] ti voglio [...] i fiori chiamano il tuo nome. So che nulla sarà come prima. [...] Rosa sii mia, sii Rosa. Sogni rosa, luna rosa...». «Un altro mondo» gli fa eco Lu Han.

Dal punto di vista di una continuità narrativa ci si aspetterebbe che Lu Han scelga di far salire il mittente di tanto fervore, invece Gus Van Sant mescola i diversi registri e lascia cadere, sospendendola, la scena. E, anzi, rafforza questa sproporzione di senso uscendo egli stesso dal portone, quasi firmando con la sua presenza la drammaturgia dell'azione. Per poi ribaltare questa traccia allontanando Silvia Calderoni dall'edificio per renderla protagonista dell'espansione di quella che era stata la sua invocazione a una *vie en rose*. Un cambio di prospettiva che diventa una passeggiata notturna, un giro in vespa – delicato omaggio al film di William Wyler *Roman Holiday (Vacanze romane)* del 1953 – in una Roma resa deserta dalla pandemia e che pure ispira ed espira attraverso i palazzi, le antiche rovine, i monumenti. Roma è magnifica, in questa notte di luna piena. Una sinfonia della città durante la quale il mondo accade. Rimasta nuovamente sola per le vie del centro storico, Silvia Calderoni si imbatte un'altra volta nella misteriosa epigrafe che ormai è diventata una vera e autentica indicazione: “mi hai detto tutto senza dire nulla”.

Cosa rimane? *Il teatro e il suo doppio*, inteso proprio come ce lo aveva descritto Antonin Artaud nella sua analogia con la peste:

la peste dunque, a quanto sembra, si manifesta – prediligendoli – in tutti i punti del corpo, in tutti i luoghi dello spazio fisico, dove la volontà umana, la coscienza e il pensiero sono presenti e in grado di manifestarsi.

[...] Come la peste la rappresentazione teatrale è un delirio, ed è comunicativa²⁶.

Dalle strade semibuie Silvia Calderoni si ritrova al centro di un prosce-
nio, in un cerchio di luce. Alle spalle una scenografia che sembra mutuata
da un dipinto di Paul Delvaux o di René Magritte, una messa in scena che
è anche un inno alla notte alla maniera di Novalis²⁷: acme a un tempo ri-
assuntivo dove ogni possibilità è vissuta sul crinale tra il sonno e la veglia.
Una specie di *imaginatio agens* che diviene neo-nata *sliding doors* (inteso
come elemento imprevedibile in grado di ribaltare gli eventi), fino a rendere
questa *partitura scenica* un'ermeneutica del simbolico. Non troppo lontana
dall'interpretazione dello psicanalista James Hillman il quale ha tracciato
un interessante parallelismo laddove ha paragonato il sogno a uno spetta-
colo di ombre cinesi (dove colui che sogna è sia attore sia spettatore) proiet-
tando il lavoro onirico sul piano di un autentico dramma:

nel dramma dei nostri sogni, voi ed io, anche se siamo tra il pubblico,
siamo sulla scena, tutti attori, tutte persone del sogno; e indossiamo la
maschera adatta al personaggio da rappresentare e al modo in cui dobbia-
mo rappresentarlo²⁸.

Se dunque siamo ombre, l'oniromanzia – in incubazione sin dal primo
episodio – potrebbe avere una sua possibile catarsi nella coscienza di ciò che
può essere solo recitato («le cose che sembrano»²⁹, avverte Amleto) scisso da
ciò che è *effettivamente* accaduto: «in verità noi guardiani di notte e poeti,
assai poco ci occupiamo dell'umano daffare; ognuno sa che con la luce gli
uomini si fanno altamente quotidiani, mentre solo quando sognano valgono
qualcosa»³⁰.

E se quindi questo diario double-face delle forme immaginate ci ha resti-

²⁶ Antonin Artaud, *Il teatro e il suo doppio*, tr. it. Einaudi, Torino, 1968-2000, pp 140-145.

²⁷ Novalis, *Inni alla notte. Canti spirituali*, tr. it. Mondadori, Milano, 1991.

²⁸ James Hillman, *Il sogno e il mondo infero*, tr. it. Edizioni di Comunità, Milano, 1984, pp 99-100.

²⁹ William Shakespeare, *Amleto*, Mondadori, Milano, 1993, p. 9.

³⁰ *I notturni di Bonaventura*, BUR, Milano, 1950, p. 23.

tuito ombre e presenze è lecito chiedersi se tutto questo sia *realmente* accaduto. Se sta per accadere o se avrà il tempo di accadere, anche considerando che «potrebbe essere che veramente nulla andrà bene...». Tuttavia non c'è bisogno di fornire una risposta. Perché *questa* di Gus Van Sant e Alessandro Michele è una zona che parla la lingua del simbolo. E perché se è vero quanto sostiene lo scrittore britannico James Graham Ballard, ossia che la «moda [è il] riconoscimento che la natura ci ha fornito una pelle in meno e che un essere pienamente senziente dovrebbe indossare il proprio sistema nervoso in superficie»³¹ è anche vero che questo progetto, scritto e diretto a quattro mani, è un autentico atlante del sentire e dell'ascolto, dove il sistema nervoso – inteso anche come agente di emozioni – riesce a essere indossato come carne, dilatando il tempo necessario al *cambiar pelle*. Del resto: «ci vogliono i poeti per dare coerenza ai sogni»³².

Sempre per Gucci, e in collaborazione con Kenneth Anger, Floria Sigismondi firma anche il video *Chateau Marmont*³³, girato nell'omonimo e leggendario albergo (al pari del Chelsea Hotel di New York) sul celebre Sunset Boulevard di Los Angeles e noto soprattutto perché qui, nel 1968, Jim Morrison al termine di un party cadde dal balcone della sua stanza e perché, nel 1982, in una delle sue camere venne ritrovato il corpo senza vita di John Belushi.

“72 ore nello Chateau Marmont di Los Angeles”, così si legge come intro al progetto (nato come inserto speciale di «System Magazine»³⁴) nel sito ufficiale di Gucci. Fra le stanze di questa architettura vagamente ispirata al castello di Amboise in Francia, il controverso ed eccentrico regista e autore del libro cult *Hollywood Babylon*³⁵ veste i capi della collezione *Gucci Cruise*

³¹ James G. Ballard, *Progetto per un glossario del XX secolo*, in Francesca Alfano Miglietti, *Identità mutanti*, cit., p. 179.

³² Luigi Pirandello, *I giganti della montagna*, in Id., *Maschere nude*, vol. IV, Mondadori, Milano, 1952, p. 650.

³³ <https://www.gucci.com/it/it/stories/inspirations-and-codes/article/cruise-2019-system-chateau-marmont>

³⁴ «System Magazine» è una pubblicazione semestrale rivolta agli addetti ai lavori dell'industria della moda e si pone come rivista esploratrice del panorama mondiale di quest'ultima.

³⁵ Uscito per la prima volta in Francia nel 1959, traccia una sorta di cronistoria degli scandali, dei casi di cronaca nera e degli intrighi della comunità cinematografica di Hollywood, dagli esordi fino agli anni cinquanta. In Italia è uscito in due volumi per Adelphi.

2019, tra cui quelli adornati con Pan, il logo dello Chateau Marmont. Con stilemi di ripresa e montaggio tipici del New American Cinema (l'utilizzo tremulo della camera a mano, che restituisce un taglio documentaristico, street; dettagli dall'angolatura innaturale, obliqua, dall'alto; zoomate repentine e cambi di prospettiva "a schiaffo"; fuori fuoco e sfocature che ammortizzano la nitidezza delle figure e dei primi piani), Floria Sigismondi crea una specie di docu-intervista nella quale intervalla immagini giovanili di Kenneth Anger, convulsi fotogrammi estrapolati dalle sue pellicole a momenti d'intimità biografica nei quali, raccontandosi, Anger quasi si mette a nudo svelando retroscena della sua amicizia con l'artista e regista surrealista Jean Cocteau, le ispirazioni che lo hanno portato alla creazione di *Fireworks* (1947) e *Scorpio Rising* (1963) – nei quali esplora esplicitamente i temi dell'omosessualità, del sadomasochismo e della magia – e il rammarico per non essere mai riuscito a realizzare un lungometraggio.

Il volto rovesciato e riflesso in un vassoio-specchio rivela la natura – da visionario insoddisfatto – del regista, il suo continuo peregrinare per arrivare al grado zero dell'immagine e della meta-narrazione, l'ostinata tendenza al cercare, scavare. Un volto anch'esso scavato e ridisegnato dalla chirurgia estetica. Un enfant terrible che ha fatto della sua vita un'autentica opera d'arte, pagandone sia le crude conseguenze sia le lodi. Si racconta attraverso un diario per immagini, quasi senza punteggiatura, intervallando il flusso di parole con pause in cui il silenzio – mentre guarda in un punto indefinito della sala – è spesso più esplicativo delle parole stesse. Altero e flebilmente sprezzante, il trickster Kenneth Anger rivela in soli cinque minuti una sorta di nostalgica propensione all'abbandono, la malinconia che gioca d'anticipo sugli eventi restituendo (perfettamente ancora in linea con la poetica di Gucci) l'esigenza della creazione di un terreno alternativo al presente eppure così inconsapevolmente dedito alla collezione di ogni singola sfumatura del qui e ora: «ho colto la realtà e l'ho sfruttata per tutta la vita»³⁶, sottolinea. L'occhio di Floria Sigismondi quasi lo spia, cerca di intercettare il non detto, rimane sul crinale dell'indagine, dell'analisi. Si concentra sui dettagli delle mani, della bocca che sorride sardonica per poi piegarsi in una smorfia, del profilo e degli zigomi marcati. Lo riprende mentre cammina, di spalle, avvolto in mantelli o vestaglie-kimono, ne crea un contraltare con i soffitti e i lampadari dell'hotel,

³⁶ Traduzione mia.

si concentra sulla copertina del celebre saggio *Hollywood Babylon* rispetto al quale, Anger, non si risparmia:

schadenfreude³⁷ è una caratteristica propria dell'uomo. È una sorta di devozione inversa per le celebrità, in cui le persone vogliono saperne di più sul proprio idolo e quando poi vengono a sapere del suo arresto o di altre vicende, ne sono ancora più intrigate³⁸.

E alla domanda sul tatuaggio con la scritta "Lucifero" lascia che sia un interdetto a darne l'onesto significato, mentre un ascensore in discesa consegna simbolicamente Anger a un ipotetico regno di Ade:

è una parte di me che appartiene al passato, a cui piaceva fare cose radicali. Mi sono sempre considerato intenzionalmente un ribelle, a discapito dei miei genitori. Non ho mai dovuto imparare a esserlo; era già qualcosa che mi apparteneva...³⁹.

Una ribellione che è indiscutibilmente *luciferina*, laddove Lucifero (figlio del mattino) è l'angelo caduto per aver osato sfidare Dio dichiarando non serviam. In quest'ottica vi è solo una delle tante possibili chiusure del cerchio, un *matrimonio del cielo e dell'inferno*, a dirla con William Blake.

Il video termina con una ripresa dal piano inclinato che restituisce alla figura del regista un'aura da sacerdote, da fiero guerriero – complice anche l'opulenza della veste riecheggiante un immaginario alla *Turandot*. In piedi, per strada, all'ora rossa del tramonto, alle spalle l'insegna dell'Hotel, fari di auto, lenti che alterano i colori, un time-lapse che trasfigura le espressioni facciali in una specie di maschera da animale, indefinibile, ma non discrepante.

Mettere intenzionalmente in contatto un certo modello di cinema sperimentale con il mondo della moda è forse uno degli aspetti più interessanti di questa collaborazione. Floria Sigismondi che ha – nella sua produzione artistica – indubbiamente uno stretto rapporto con questa estetica sembra assecondare senza sosta la commistione di citazioni che fanno da background all'arte sovversiva di Anger.

³⁷ Termine tedesco letteralmente traducibile con "gioia per il male altrui".

³⁸ Traduzione mia.

³⁹ Traduzione mia.

Kenneth Anger è davvero atemporale, nel senso che il suo nerbo iconoclasta è praticamente tutto radunato sul risiedere in un'epoca che non c'è più. Le stelle sono cadute. Le star anni Venti (gli anni ruggenti del secolo scorso) con il loro glamour intoccabile non potranno più esistere perché a esistere non è più quel divismo; quella, cioè, divinizzazione di una persona la cui immagine diventa un'icona da adorare. Rimane un ossessivo catalogo di feticci; rimane l'idolatria per un lungo guanto di seta, l'ossessione per i dettagli. Una Babilonia (appunto) che è una teca di piume, frange e lustrini e maquillage esagerato. Un feticismo antico che è un raccogliere per conservare, che è mancanza di un'epoca andata e non riproducibile, se non mediante grottesche imitazioni. Hollywood e le sue attrici consumate dalla gloria e dal declino, l'arroganza del desiderio di un Olimpo irraggiungibile, il cinismo dello star system. L'arte e l'esistenza di Anger sono un ripetuto flashback in cerca di un primo piano, di luci della ribalta. Sono il divario fra i divi e la gente comune. Come nel suo cortometraggio, del 1954, *Inauguration of the Pleasure Dome* dove, ispirato dalla filosofia di Aleister Crowley, una festa in maschera è presa a prestito per celebrare un cerimoniale camp in cui il travestimento e il travestirsi da Dèi si consuma come rito orgiastico, ossessivo e reiterato, in cerca di nuovi costumi e personaggi da (re)inventarsi. Oppure come *Puce Moment* (1949) che si presenta come un all over di stoffe e ricami tipici dell'abbigliamento da flapper anni Venti e dove promana imperituro il feticismo del tessuto, il piacere erotico di far scivolare sulla propria pelle un abito, creando una pelle alternativa. Stesso dicasi per *Lucifer Rising* del 1972, nel quale la mitologia egizia e la fantascienza sono messi in relazione al fine di istituire una neo cosmogonia che sia ventre per concepire nuovi Dèi dalla identità ibrida. O per *Kustom Kar Kommandos* (1965) dove in tre minuti, sulle note di *Dream Lover* di The Paris Sisters, riesce a condensare il tema delle pulsioni sessuali di un giovane intento a pulire la propria motocicletta con la suggestione di un abbigliamento alla James Dean, alternando in questo modo le diverse estremità del significato di fanatismo.

A ulteriore testimonianza di questo connubio tra cinema sperimentale e moda anche lo stesso Kenneth Anger realizza un fashion film; e lo fa per Missoni⁴⁰ nel 2011 (*MISSONI by Kenneth Anger*)⁴¹, creando una pastosità dell'immagine che è erede della famosa stampa "put-together" dove, solo a prima vi-

⁴⁰ <https://www.missoni.com/it>

⁴¹ https://www.youtube.com/watch?v=P0_ChZ2FIK0

sta, vi è una casuale mistura e sovrapposizione di punti e fantasie, associabile ai colori in movimento di un dipinto di Giacomo Balla, avvalorata da una colonna sonora ipnotica e magnetica (eseguita da Koudlam) che è anch'essa un "patchwork" di suoni apparentemente disorganizzati. Lo fa indugiando sui dettagli, inserendo graffi e pennellate di colore in post produzione, riuscendo a forgiare un universo altro, soprannaturale, sdoppiando le immagini come in un caleidoscopio, destrutturando il concetto di abito a favore della stampa vibrante. Omaggiando i numerosi componenti della casa di moda, che compaiono nel video, in un mosaico che è, ancora, rivelazione della tavolozza utilizzata nelle collezioni di maglieria dall'iconico tessuto "fiammato".

Sempre in piena pandemia, il regista britannico Jonathan Glazer avvia una collaborazione con Sarah Burton, direttrice creativa della casa di moda Alexander McQueen⁴². Il video che ne deriva si pone anch'esso come presentazione della collezione Spring Summer 2021 donna e della Pre Fall/Winter 2021 Uomo e, contemporaneamente, come messaggio di un ritorno alla vita attraverso la continua evocazione di simbologie legate al tema della metamorfosi e della rinascita.

*First Light*⁴³ (questo il titolo del progetto, del 2021) è tutto giocato sull'elemento dell'acqua, lungo le rive del Tamigi. La sensazione imperante è quella di uno scenario post apocalittico. Creature liminali, come tante Effimere, escono dall'acqua, sopravvissute, in cerca di un nuovo *battesimo*. Gli abiti stessi – per forma e volumi – appartengono a un mondo liminale: c'è la pienezza dei bozzoli delle crisalidi in metamorfosi o le linee essenziali delle silhouette strutturate; e c'è l'evocazione a connessioni ancestrali, rimandi ad antiche armature. Ogni confine è, anche in questo caso, revocato; il *linguaggio* emanato dagli abiti e dai ragazzi è in armonia con l'eco delle gocce d'acqua, tanto dilatata da sembrare quasi il suono uscito da uno xilofono. Un suono impercettibile, intervallato da canti di uccelli. Tutto partecipa di un risveglio di primavera – come in ogni ciclo di morte e rinascita –, all'idea di un nuovo maggese da lasciar riposare ancora un poco, per permettere che riacquisti la sua fertilità. Il rimando iconico è a *Le Déjeuner sur l'herbe* di Édouard Manet, ma in questo caso non sull'erba di un giardino, ma sui sassi del fiume, in primo piano rispetto alle strutture industriali londinesi. L'atmosfera sospesa, di indugio, di sonnolenta quiete è in alcuni

⁴² <https://www.alexandermcqueen.com/it-it>

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=N6RrNFmOUS4>

momenti spezzata dalla spavalderia di un gruppo di giovani, ma in generale ciò che promana è l'attesa di un nuovo mattino, il sostare sul crinale, anche di un'emozione. Argilla e fango divengono forma e trasformazione, elementi *biblici* per la nuova creazione dei corpi. Per una nuova umanità. Per nuove energie da mettere in circolo. Stilemi non tanto dissimili da quelli che il regista aveva già sperimentato con il film, del 2013, *Under the Skin*.

Un altro interessante dialogo, nato dalla fascinazione fra il cinema sperimentale e il mondo della moda, si è instaurato fra Gaspar Noé e la storica firma YSL (Yves Saint Laurent)⁴⁴. Il visionario regista non era comunque a digiuno, dal momento che già nel 2005 realizza uno stroboscopico ritratto, suddiviso in tre tempi, della modella Eva Herzigová (*Eva Herzigova by Gaspar Noé*)⁴⁵, nel quale i classici temi del doppio e del sosia vengono smontati dalla totale mancanza di una narrazione lineare (solitamente utile a sciogliere l'enigma) per arrivare a un risultato totalmente alienante e psichedelico a cui fa da substrato un continuo rimando all'analisi della natura delle pulsioni più ataviche. L'immagine-pulsione che ne deriva, dunque, partecipa di un teatro totalmente artificiale, dove il concetto di entropia sposta continuamente l'informazione arrivando solo ad accennare, ma in modo circolare, rotondo. Una vertigine (elemento caro a Noé, basti pensare a *Enter the Void*, 2009) che rende feticcio il corpo della modella in una serie di ripetizioni che però non sono mai uguali, ma bensì giocate oltre che sulla confusione fra ciò che è reale o meno anche sul raffinato gusto dell'allucinazione. Tre episodi che entrano in rapporti diversi di contraddizione o di complementarità, a seconda di ciò che il regista tende a mostrare o celare.

C'è da sottolineare un dato per certi versi rivoluzionario, per quanto concerne questa nuova geografia di direttori creativi di case di moda che chiamano outsider del cinema contemporaneo con il fine di disegnare inediti e avanguardistici scenari che la moda adopera per raccontarsi, ovvero il fatto che l'ultimo lavoro di Noé, realizzato in forma di mockumentary – *Lux Aeterna*⁴⁶ (2019) – è integralmente prodotto proprio dalla maison Saint Laurent come parte di un progetto multidisciplinare (nello specifico il quarto episodio) che il suo direttore artistico, Anthony Vaccarello, sta realizzando con il nome di *SELF*⁴⁷, una sperimentale

⁴⁴ <https://www.ysl.com/it-it>

⁴⁵ <https://www.nowness.com/picks/eva-herzigova>

⁴⁶ <https://www.ysl.com/it-it/video-saint-laurent-self04>

⁴⁷ Il progetto, tutt'ora in-progress, è visibile nel sito della maison alla voce Sain Laurent Self: <https://www.ysl.com/it-it>

esplorazione artistica che travalica, anche in questo caso, ogni possibile confine laddove sono chiamati a raccolta cineasti, fotografi e artisti rinomati per le loro ottiche iconoclastiche e contemporanee atte a reinterpretare le collezioni, l'anima della Maison con uno sguardo obliquo sulla società, in totale libertà espressiva.

Una vera e propria *fenomenologia della rappresentazione* che, anche per *Summer of '21*⁴⁸ (2020), diviene stimolo conduttore dell'idea. Realizzato, come il progetto per Gucci di Gus Van Sant, da quel tempo sospeso, originato dalla pandemia, il video si presenta sin da subito con una grammatica delle forme e dei colori che definisce i significati di una traccia metanarrativa dove la presentazione della collezione per l'estate 2021 è solo pretesto per esplorare nuovamente il tema psicastenico dell'ossessione. Sulle note ipnotiche di *I Feel Love* (celebre brano di Donna Summer, qui reinterpretato dal musicista francese electro house SebastiAn) il racconto si apre su una donna, in un bosco, all'interno di una struttura rurale, simile a un utero di pietra, non dissimile da certi cerchi magici utilizzati per le cerimonie legate al culto del Sole, che improvvisamente fugge, gridando, come se fosse inseguita dal bosco stesso. Una specie di forza cosmoteLLurica, un richiamo, che dà avvio all'intreccio del plot. Si ritrova all'ingresso di una villa, la cui illuminazione contribuisce a virare le scene a più nuances di rosso, un colore caro a Kenneth Anger e di cui Noé non ne tradisce l'influenza. Una red zone, dunque, che accoglie sin da subito un'altera Charlotte Rampling intenta a riflettersi in uno specchio, come un Grimilde che scruti – oltre che se stessa – l'intera umanità. Un'area sacra e inviolabile che sosta nell'attesa di un cerimoniale in grado di ribaltare l'ordine degli eventi. La ripresa non è lineare, ma rapidamente intervallata da attimi di nero, secondo quella modalità da "crisi epilettica" tipica di Gaspar Noé. Battendo tre volte a terra quello che sembra un bastone sciamanico, quasi a chiamare a raccolta gli *adepti* di questa *società segreta* indefinita, Charlotte Rampling – simbolicamente una neo Pizia, presso l'omphalos (l'ombelico del mondo) – si avvia, scendendo i gradini di una scala a chiocciola (un elemento tipico di certi riti iniziatici) verso le sale principali dove, restituito mediante la tecnica dello split screen, siamo catapultati in un universo femminile di *atti irrepresentabili* che conducono in un tempo congelato, apatico, fatto di errabondi atti *mancati*. Una specie di negazione vagabonda che accenna all'azione solo mediante uno stanco spostarsi tra le stanze della villa, sostando sulle poltrone, cercando un energizzante in grado di riportare sangue

⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=Dd5vHr-RJPg>

alle arterie. Un vocabolario dallo sguardo assonnato che accoglie distrattamente la giovane fuggita che viene invitata a seguire la processione di donne che si sta avvicinando ai velluti di un teatro. A poco a poco il senso pervasivo di *mefistofelico* nichilismo è annientato da un sipario da teatro all'italiana che alzandosi lentamente svela il boccascena e poi un palcoscenico ricoperto da un tappeto di foglie secche sul quale Charlotte Rampling, portandosi alla ribalta, traduce una danza dall'andamento dionisiaco – elemento primario già presente in *Climax* (2018) – come ingrediente catalizzatore d'una rinascita delle coscienze. Dall'autunno all'estate. Da un bosco minaccioso (simbolo saturnale della pandemia), sostando in una specie di bolla atemporale per poi germogliare a un giovane vigore, come nei rituali di liberazione e di risveglio.

Sulla base delle esperienze sin qui analizzate sembra proprio che sia annunciata la risoluzione concreta, per il futuro prossimo, del mito della *sintesi delle arti* tanto agognato dalla prime avanguardie storiche, quando, per esempio il musicista russo Aleksandr Skrjabin esplorava le potenzialità di assegnare un colore a ogni nota musicale o quando Vasilij Kandinskij, dalle pagine de *Lo spirituale nell'arte*, auspicava che una nuova esperienza artistica fosse in grado di tradursi in una nuova epoca:

necessaria è quella forma che sa parlare all'anima e sa raggiungere l'anima delle cose. La necessità coincide allora con l'efficacia espressiva, nel duplice senso di una capacità di comunicare con l'interiorità e di comunicare l'interiorità, [preannunciando] la nozione heideggeriana di arte come linguaggio dell'essere⁴⁹.

Non troppo diversamente si esprimerà su questa visione, decenni dopo, l'artista ucraino Ilya Kabakov⁵⁰ quando svilupperà il concetto di *installazione totale* come possibile viatico per intendere e percepire l'arte in ogni sua espressione, imparando a guardarla e leggerla da più angolazioni con il fine di istituire un nuovo codice che possa estendersi anche alla sperimentazione e all'uso di tutti i cinque sensi.

⁴⁹ Elena Pontiggia, *Postfazione*, in Vasilij Kandinsky, *Lo spirituale nell'arte*, SE, Milano, 1989, p. 120.

⁵⁰ <http://www.kabakov.net/>

Capitolo 2

Once upon a time...

*Melany (Elena Petitti di Roreto e Mauro Chiarello),
Matteo Garrone, Marion Fayolle, Teresa Cherubini,
Noriko Okaku, Antonio Marras & Roberto Ortu*

Entrammo in spazi incantati e illuminammo
il buio con la punta delle dita.
(Ingeborg Bachmann)

«Il piacere che proviamo quando ci lasciamo coinvolgere da una fiaba, l'incanto che avvertiamo, proviene [dal fatto che] le fiabe arricchiscono la vita [...] e le danno un carattere magico»¹.

La relazione fra mondo della moda e possibili sconfinamenti in mondi *altri* si è già vista essere alla base di molte produzioni. *Rappresentazioni* multiformi, *liminali*, dove quel che accade è ancorato al presente e contemporaneamente incursione in realtà sostitutive in grado di concedere una specie di tregua all'*adesso*. Tuttavia, si può esplorare e sperimentare attingendo direttamente da un territorio fiabesco in grado di restituire una dimensione fatata, di inesauribile meraviglia, senza per questo eludere la realtà stessa e pur continuando a parlare la lingua del simbolo. È il caso di *Becco di rame. Film in six tableaux*² (2016) del collettivo formato da Elena Petitti di Roreto e Mauro

¹ Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, tr. it. Feltrinelli, Milano, 1977-2005, pp. 18-24.

² <https://vimeo.com/169364773>

Chiarello, chiamato Melany, dove il recupero di una fiaba (scaturita da fatti realmente accaduti) si interseca con l'universo degli umani riscrivendo una specie di *bestiario* in cui l'elemento della comparsa di un animale dalle avventure epiche approda a un universo antropomorfo rispetto al quale il concetto di corpo in metamorfosi diviene il punto focale. *Becco di rame* nasce da una vicenda accaduta nelle campagne toscane, non lontano da Firenze. È la rocambolesca storia notturna di un'oca Tolosa che, per proteggere l'aia della fattoria dalle insidie di una volpe, lotta violentemente con questa perdendo la parte superiore del becco. Tuttavia un veterinario, il dottor Alberto Briganti³, per salvarla, fabbrica una protesi di rame che le restituisce una vita normale. Prendendo spunto da questa *fabula*, Melany, si lascia ispirare per raccontare gli abiti della fashion stylist Veronica Mazziotta⁴.

Il primo capitolo (*Quando mi sono perso*)⁵ si apre su un bosco autunnale dove un giovane, visto di spalle, sta urinando. Intento ad alzarsi la cerniera dei pantaloni si guarda attorno cauto per poi avventurarsi fra gli alberi resi gialli dalla stagione indossando abiti che sembrano però troppo over per la sua fisicità, come se fossero stati dati in prestito da una conformazione totalmente aliena al suo corpo. Avvicinandosi a un ruscello e come sotto gli influssi di un sortilegio, grazie a una manipolazione digitale dell'immagine dal sapore pittorico, il ragazzo si fonde con l'acqua e il fogliame, scomparendo. Un quadro che si scioglie e che contemporaneamente risucchia il corpo in una dimensione artificiale, figlia di un sortilegio che accarezza la suggestione di una simbiosi fra la natura zoomorfa e il suo ospite umano.

Questo *atto magico* dà avvio al secondo capitolo, introdotto dalle parole: «*Quando ho incontrato l'oca dal becco ramato e sono entrato nella sua storia*»⁶ che compaiono (insieme al recitato) in sovrimpressione, sull'immagine di un piccolo sacello a forma di tempio ai cui piedi è seduto un giovane la cui immagine si riflette in uno stagno, come in attesa. Un neo-Narciso, ma anche

³ L'ingegnoso veterinario ne scriverà un libro per bambini (*Becco di Rame. La più bella favola per bambini tratta da una storia vera*, Edizioni Becco di Rame, Firenze, 2016) che è diventato, attraverso la vicenda raccontata, un punto di riferimento per spiegare, soprattutto ai più piccoli, i concetti di disabilità e diversità. La storia *Becco di rame* è altresì diventata uno spettacolo teatrale. Per quanto concerne la Fondazione Becco di Rame si veda: http://www.beccodirame.com/#!/page_splash

⁴ <https://www.veronicamazziotta.com/>

⁵ Traduzione mia.

⁶ Traduzione mia.

una neo-Chimera, che assume i contorni di un codice atto a decrittare ciò che si cela dietro alle primigenie forze naturali. Un nuovo prodigio sta per compiersi: il ragazzo del primo capitolo ricompare, vestito di bianco, con una camicia che assomiglia a un circuito di bende, nell'atto di accarezzare un'oca⁷, l'oca dal becco di rame. E di carezza in carezza, tramite piccoli lampi di flashback (resi mediante una telecamera di sorveglianza, a raggi infrarossi, che rimanda le immagini dell'invasione di una volpe in un pollaio) riceve su di sé il dramma vissuto dall'animale.

La metafora del mondo animale incontra, così, la metafora del mondo umano dando adito a una irrealtà nella quale la contaminazione distribuisce una specie di direzione verso una dimensione di nuove estensioni del corpo. Questo momento si lega subito al terzo capitolo (*A proposito della volpe*)⁸ nel quale, una volpe imbalsamata, congelata nell'atto di inferire un attacco, quasi dialoga con Becco di rame in una specie di alterco simulato nel quale si inserisce un dettaglio più specificamente umano: intervallato all'immagine del ragazzo che corre, come scappando, l'ottica dell'inquadratura si sofferma su un bicchiere dal contenuto inquietante: al suo interno, infatti, sono conservati calchi dell'arcata dentaria superiore e inferiore nei quali alcuni denti sono dorati o coronati di brillanti. Così, il quarto capitolo (*La perdita: completamento del nostro transfert*)⁹ delinea, già dall'intestazione, ciò che la conoscenza fra il ragazzo e Becco di rame ha *ermeticamente e magicamente* realizzato: un transfert, anche proprio dal punto di vista psicanalitico, uno scambio di energie, una compenetrazione e quindi un corpo ibrido, sradicamento *mutante*. L'aver visto e vissuto la tragedia dell'animale ha dunque creato un territorio neutro nel quale un processo di trasposizione inconsapevole ha fatto sì che determinati schemi (emozionali e di pensiero) affioranti da un passato siano entrati in relazione, contatto, con questo nuovo legame. Una percezione reciproca che è anche *terapia* (re)agente per il superamento del trauma. Come se a compiersi sia stato un *telepatico* passaggio di memorie che ha trasmesso un atto metafisico originario. Il ragazzo appare in una posizione ieratica, non ha più integralmente le gambe, da metà coscia:

⁷ La simbologia di questo animale, soprattutto se rapportata alla storia, è molto interessante dacché è considerato messaggero dell'Altro Mondo e viene cavalcato, nella tradizione sciamanica, per poter far ritorno dagli Inferi. A tal proposito si veda: Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, Vol. II, tr. it. BUR, Milano, 1986, pp 145-147.

⁸ Traduzione mia.

⁹ Traduzione mia.

il niente. Come se per impedire nuovi sortilegi, del quale potrebbe essere *messaggero*, come *contromagia* avesse fatto a pezzi il proprio corpo. Levita, sospeso, mentre frammenti d'immagine di lui che corre si frammischiano, come tanti lampi mnemonici, ai dettagli della storia sino a ora raccontata. Una scomposizione che è però l'insieme chiarificatore degli eventi. Contaminazioni sincroniche che traghettano verso il finale.

Nel quinto capitolo (*La redenzione o la bellezza della protesi*)¹⁰ su uno sfondo di gallinacci impagliati e di immagini bucoliche Becco di rame, illuminato come in un dipinto fiammingo, guarda verso l'osservatore, come in uno studio reciproco. Il passaggio è repentino, il volto del ragazzo – protagonista anch'esso di questa fiaba – è subentrato a quello dell'animale, il labbro inferiore mostra una dentatura dorata in guisa di un becco; una protesi. Con un sguardo di sfida guarda in macchina, l'espressione è quella fiera di chi ha ricevuto un dono, l'oggetto magico, l'*aiutante*, che nelle fiabe riveste il ruolo peculiare per lo scioglimento della trama. Tamburi tribali assecondano il momento; stacco su Becco di rame che dispiega rapidamente le ali, come a prender volo. La compenetrazione quasi *totemica* è suggellata: Becco di rame e il ragazzo sono diventanti lo spirito protettivo l'uno dell'altro. L'orientamento è, al fine, verso il ristabilimento dell'equilibrio¹¹. Il sesto e ultimo capitolo (*La fine*)¹² è un'ode al coraggio e all'amicizia. Una didascalia racconta la vera storia dell'oca, di quanto questa sia diventata l'emblema della resistenza, della forza per affrontare le disabilità, le diversità. Di quanto metaforicamente sia divenuta vessillo di un inno alla vita, nonostante una fisicità o abilità discordanti rispetto a quelle ritenute comunemente "normali", con una morale finale tipica, fra l'altro, di ogni fiaba di Esopo.

Anche in questo caso, il pretesto di un fashion film diventa viatico per nuove forme di comunicazione che esulino dall'essenziale concetto di abito, laddove esso viene sovente utilizzato – nei lavori che stiamo analizzando – come simbolo di una umanità in grado di scrivere nuovi archetipi.

Se le fiabe che hanno come protagonisti gli animali sono ormai entrate nell'immaginario collettivo, anche le fiabe che narrano di fate, ninfe ed esseri idilliaci, abitanti quel locus amoenus che è prima di tutto desiderio di ricon-

¹⁰ Traduzione mia.

¹¹ A tal proposito si veda Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, tr. it. Einaudi, Torino, 2000.

¹² Traduzione mia.

giunzione con il divino, quando sacro e profano erano un tutt'uno, sono un terreno da indagare.

Matteo Garrone¹³ è un regista che ha senz'altro esplorato le plurime sfaccettature dei mondi fiabeschi, soprattutto con *Il racconto dei racconti-Tale of Tales* (del 2015) e il recente *Pinocchio* (2019). Non stupisce, quindi, che sia stato ingaggiato dalla storica Maison francese Christian Dior¹⁴ per narrare una nuova e magica storia. Girato tra la lussureggiante edera e i bambù del Giardino di Ninfa, la riserva naturale di Monte Rufeno e il bosco di Sasseto, nel comune di Acquapendente, in provincia di Viterbo, *Dior Le Mythe*¹⁵ (2020) è un raffinato intreccio di memorie artistiche e citazioni mitologiche. Ma anche di memorie storiche. Difatti, una delle suggestioni più affascinanti di questo video è l'omaggio a un'avventura conosciuta con il nome di Théâtre de la Mode. All'indomani della fine della Seconda guerra mondiale viene organizzata una mostra itinerante di manichini di moda, di circa 1/3 delle dimensioni della scala umana, realizzati dai migliori stilisti di Parigi, a testimonianza che il mondo dell'haute couture è ancora vivo e pronto a riaffermarsi dopo l'oblio bellico. Sul finire del 1945 i tessuti sono pressoché introvabili e la richiesta di capi d'alta moda praticamente azzerata, così case di moda – come, per esempio, Nina Ricci, Balenciaga, Jeanne Lanvin, Pierre Balmain – decidono di creare oltre duecentotrenta look da presentare, appunto, su piccoli manichini¹⁶.

Maria Grazia Chiuri (direttrice creativa di Dior) ha deciso di riproporre, insieme a Matteo Garrone – per la collezione Dior Fall/Winter 2020/21, largamente ispirata alla donne del Surrealismo – questo inedito e poetico modo di presentare gli abiti anche e soprattutto come possibile risposta al buio stagnante pandemico. Un incoraggiamento al non arrendersi e a fare dell'immaginazione un elemento trainante per nuove energie:

il Théâtre de la Mode è stato un riferimento importante in quanto ha promosso la cultura in tutto il mondo in un periodo molto difficile. È

¹³ <https://www.matteogarrone.eu/>

¹⁴ https://www.dior.com/it_it

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=yxBFwqRbI8c>

¹⁶ La mostra originale del Théâtre de la Mode ebbe talmente tanto successo che girò l'Europa e poi gli Stati Uniti, entrando a far parte delle collezioni permanenti del Maryhill Museum of Art nello stato di Washington.

stato un modo per permettere a stilisti ed artisti di riunirsi e dire che la tradizione della couture era ancora viva a Parigi. Ho realizzato 37 look per *mannequin* in miniatura, che verranno presentati all'interno di un baule da spedire in tutto il mondo alle nostre clienti couture. Riceveranno anche i cartamodelli di dimensioni reali in modo da provare i capi. In questo periodo si è parlato molto di digitale, che è importante ma, allo stesso tempo, c'è un lavoro artigianale e ci sono i dettagli che non è possibile vedere e apprezzare in un video o in una foto. Nella couture, occorre poter toccare con mano i materiali e vedere i capi indossati sul corpo. L'artigianalità è una tradizione importante che potrebbe andar persa in questo momento così complesso¹⁷.

Così, al modo di una compagnia teatrale itinerante, capace di instillare fantasticherie e desideri, dall'immaginario trovarobato Garrone fa comparire la sorpresa dello stupore, *imbastendo* transizioni simboliche e strati di *dialoghi*, plasmabili su più registri espressivi. Come in una fiaba le sapienti mani delle sarte cuciono e ricamano un sogno¹⁸. Una fucina di mani indaffarate a preparare gli abiti di un'ipotetica festa di fate. Inserendo gocce d'ispirazione estrapolate dallo shakespeariano *Sogno di una notte di mezza estate*, amalgamandole con le influenze estratte dai dipinti di Leonora Carrington o dei Preraffaelliti, si assiste a un continuo tableau vivant in cui veglia e sonno coesistono e si svincolano delle coordinate mondane di spazio e tempo. Una *teatralizzazione* – elemento tipico del processo onirico – che relaziona il corpo inanimato del manichino alla potenza vitale insita in ogni indumento. Avvalendosi della collaborazione del musicista e direttore d'orchestra Paolo Buonvino¹⁹ l'accompagnamento sonoro è anch'esso fiabesco, come il gioco di un bambino: si tratta dell'arrangiamento di un brano presente all'interno di *Gymnopédie N. 1* di Erik Satie, dove è stato inserito il suono dell'arpa e uno svolgimento esotico, un poco arabeggiante. Una

¹⁷ Intervista a Maria Grazia Chiuri apparsa su «Vogue»: <https://www.vogue.it/moda/articolo/maria-grazia-chiuri-dior-haute-couture-matteo-garrone-intervista>

¹⁸ La funzione della sarta, soprattutto per quanto concerne l'alta moda, è tratto distintivo della maison Dior. Già nel 2014, nel documentario di Frédéric Tcheng, *Dior and I* (dedicato all'arrivo di Raf Simons presso gli atelier Dior), la figura della sarta acquisisce, attraverso la passione e la fatica connesse a ogni creazione, un ruolo per certi versi intoccabile e sacro.

¹⁹ <https://www.paolobuonvino.com/it/biografia/>

ninna-nanna salmodiata, che sembra uscita da un carillon scordato – e per questo flebilmente *sinistra* – che da un lato asseconda, sì, il prodigio al quale stiamo assistendo, ma dall’altro gli restituisce l’aura di un *qualcosa* che per accedervi abbisogni di una specifica formula magica. Giocare su questi due registri dicotomici è uno dei tratti vincenti del progetto, laddove qualsiasi esubero di leziosità è subito confutato da un senso di leggera inquietudine misto a sonnambulismo e trance possessiva. Di incantamento, del resto, stiamo parlando. E di *seduzioni*.

Una fluidità ipnagogica che, attraverso la semplice riproduzione di un significato, inaugura uno schema simbolico nel quale il flusso continuo di oggetti parzialmente frammentati cela un’ipotetica teca – appartenente a un altrettanto ipotetico collezionista – contenente piccoli abiti, essenzialmente identici a quelli creati per l’essere umano, ma appannaggio esclusivo per il mondo liminale delle bambole e delle marionette. Una malia come *prova del sogno*.

Un guardaroba portatile, solennemente trasportato da due gemelli in livrea, introduce al desiderio, al forgiare l’interpellanza di una richiesta generata da una fascinazione incontenibile. Nel bosco incantato un ruscello intriso di piante sommerse, lunghe alghe e muschio d’acqua, è l’habitat di una sirena che nuota alla maniera di una sinuosa *biscia d’acqua* a opera di Gustav Klimt; poco distante lo svago di un gruppo di Naiadi intente a rincorrersi in un’atmosfera accuratamente preraffaellita, che sembra materiata di intenzioni simboliche come in un dipinto di John William Waterhouse (*Ila e le Ninfe* del 1896) o di Edward Coley Burne-Jones (*Lo specchio di Venere*, 1878). Il recupero romantico del mito di Arcadia, come scenografia di un’esistenza idilliaca, prosegue con la chimera di una donna-lumaca alla quale viene insinuato il desiderio mediante la lusinga di un abito che sottende un altro desiderio: mutare da essere mitologico a essere umano. Invero, uscire dalla fiaba ed essere protagonista di un nuovo racconto. Il mondo della fiaba si compenetra, anche in questo caso, con quello umano ed è restituito dai piccoli abiti che divengono idoli da adorare. Si prendono le misure sui corpi dell’essere fatato per realizzare un abito il cui prototipo ha resuscitato con tanta fermezza la nostalgia di un’esistenza *altra* mai concessa a un non-umano, nell’esilio di un paesaggio ameno deformato dai racconti.

Se noi esseri umani subiamo la fascinazione del fiabesco è possibile che allo stesso modo i personaggi di una fiaba sognino una realtà umana? Narciso stesso

(qui rimodulato sul dipinto, del 1903, *Eco e Narciso*, del già citato Waterhouse) sovverte il mito se, distratto dall'arrivo del teatro girovago, abbandona per un attimo il rimirare la propria effigie, come sotto i flussi di un sortilegio; lo stesso dicasi per una statua (non dissimile dalle sculture del danese Bertel Thorvaldsen) che prende vita, si desta di esuberante brama alla vista di un abito che desidera subito toccare, accarezzare, possedere; o per due giovani (il riferimento è al mito di *Apollo e Dafne*) intenti a baciarsi nell'incavo di un albero che desistono dalle effusioni per spostare l'atto amoroso nei confronti dei minuti desideri cuciti sui piccoli manichini (eppure provvisti di uno spirito vitale tanto possente da diffondersi mediante la presenza di una continua magia impalpabile).

L'incantesimo è compiuto. Negli atelier di Dior, adesso, si lavora agli stessi abiti, ma questa volta sul cartamodello delle misure umane. L'inventario portatile dei piccoli esemplari di sogno realizzabile ha sortito il risveglio del desiderio. Se in tempi pandemici (e a suo tempo, quando venne concepito il Théâtre de la Mode, bellici e post bellici) il desiderare è stato negato, solo appellandosi a un sogno avverabile è possibile riscoprire anche la speranza di soddisfare il piacere, di riscoprire la sensazione tattile di ogni possibile linguaggio, senza resistenza alcuna. Il desiderio nasce sempre da una mancanza, direbbe lo psicanalista e filosofo Jacques Lacan, e il nutrire desideri è il tratto peculiare dello stare al mondo. Donare la sensazione di una mancanza, dunque, significa donare nuove perpensioni al desiderare.

La metafora della fiaba è qui indagata anche come argomento sovversivo di ciò che ingabbia il concetto di ruolo, senza possibilità alcuna di affrancamento. La stessa Maria Grazia Chiuri (fra l'altro, la prima donna a essere chiamata a dirigere la Maison Dior) non manca di sottolineare quanto l'esigenza di riscoprire le donne surrealiste – che hanno ispirato la collezione – sia soprattutto urgenza di ricognizione per il riscatto della donna artista e la sua dignità. Con un piglio apertamente femminista (sua la collezione, del 2016, che sosteneva il titolo del saggio della scrittrice nigeriana, Chimamanda Ngozi Adichie²⁰, *We Should All Be Feminist*) dichiara il contributo fondamentale che queste artiste hanno dato non solo al mondo dell'arte, ma anche alla società stessa. Anticonformiste, sperimentatrici anche nell'abbigliamento, intellettuali, avant-garde rispetto ai tempi in cui vivevano, hanno intrapreso una vera e propria rivoluzione partendo dal ribaltamento del loro ruolo più divulgato, quello di muse, a favore

²⁰ <https://www.chimamanda.com/>

di un riscatto del proprio operato artistico. Dora Maar, Lee Miller, Jacqueline Lamba, Leonora Carrington sono solo alcune delle artiste a cui si fa riferimento sia per quanto concerne le suggestioni cromatiche di alcuni abiti sia per il trattamento dell'immagine in post produzione. Ma c'è un dettaglio degno di nota, che avvalorata il sottotesto di un video che solo in apparenza sembra mero tributo a una collezione di moda, ma che in realtà stila un compendio di de-regole. Un abito in particolare – che non compare nel video analizzato, ma che è *fil rouge* della poetica della nuova era Dior – è ricamato con le parole:

«*Blanche et muette, habillée des pensées que tu me prêtes*», che significa «Bianco e muto, vestito dei pensieri che mi presti». [Ed] è ironico perché si tratta di un verso tratto da un'opera del poeta belga Marcel Mariën, un uomo, e il messaggio era che le donne non sono solo muse ma artiste in sé e per sé²¹.

Lo stesso spirito di urgenza di ricognizione permea anche *Disturbing Beauty*, la collezione Dior Fall/Winter 2021-22. Come ormai tanti stilisti stanno intraprendendo vie per un linguaggio che sia anche ricerca di nuovi dialoghi (soprattutto in questo tempo pandemico), anche per il presente progetto non si tratta *semplicemente* di una sfilata (quantomeno non come eravamo abituati a fruirne) quanto piuttosto di un'*avanzata* rappresentativa che intende abbracciare più fenomenologie conoscitive. Ispirata (come abbiamo già visto con l'esito *Dior Le Mythe*) al mondo fiabesco – nello specifico la narrazione prende avvio da *La Bella e la Bestia* (la cui scrittura è attribuita a Madame de Villeneuve unitamente ad altre autrici donne, quali Madame d'Aulnoy e Madame Leprince de Beaumont) – allo stesso tempo si pone come ulteriore riflessione sul mondo femminile, sul rapporto che ogni donna ha con lo specchio, sulla valenza dicotomica di quest'ultimo. La sfilata stessa è stata realizzata nella Sala degli Specchi della Reggia di Versailles e, per sottolineare l'ambiguità archetipale, insita nella superficie riflettente, è stata chiamata l'artista Silvia Giambrone²² la quale ha riconsegnato la Sala degli Specchi a un'autentica *zona liminale* per la ricerca di conferme sulla propria identità, dove ogni effigie, riflesso del sé e del non sé, ha subito la mutazione,

²¹ Intervista a Maria Grazia Chiuri apparsa su «Vogue», cit.

²² <http://www.silviagiambrone.com/>

quasi psicologica, in una *féerie* destinata a emblematizzarsi in opachi specchi di cera bianca nella quale sono stati inseriti rami di acacia che rammentano quanto il cercarsi nella propria immagine possa essere anche respingente, doloroso, tuttavia viatico necessario per un redento vedersi; nondimeno crinale d'un ipotetico atto irrapresentabile.

In questa specie di *io diviso*, dunque, il concetto di specchio diviene una porta magica per indagare la comprensione e l'interpretazione non già di un mero narcisismo, bensì della consapevolezza d'una esibizione che è, allo stesso tempo, anche inibizione o quanto meno pudore per ogni sfaccettatura della propria immagine. In questo senso la narrazione della propria storia – condensata nel simbolismo dello specchio – si fa anche ri-narrazione, ovvero nuova *vis* per protendersi verso il futuro, accogliendo e accettando ogni possibile *inseminazione* ora di grazia, ora violenta, ora implacabile, ora indulgente che il riflesso di sé restituisce attraverso la mediazione dello sguardo su e dentro di sé; perché se è vero che la madre è il primo specchio, è altresì vero che – in un territorio dell'ubiquità – la potenzialità di essere madri di se stesse e di se stessi potrebbe accrescere la duplice conoscenza del sé. Al contempo, non più proiezione immaginaria, dunque, ma distaccata appartenenza. Disincanto. Non solo dinnanzi, allo specchio. Ma dietro. E oltre. E attraverso. Poiché è esso *unicamente* un oggetto ed è lo sguardo a dare significato a ciò che vi si riflette, il contrasto fra *La Bella e La Bestia* assume il compito di farsi estuario per una esplorazione in fieri che fa dell'elemento del disturbo (gli specchi stessi dell'installazione non riflettono, ma stimolano a vedersi comunque, a scoprirsi con occhi nuovi, con nuove modalità percettive) il motore primario per confutare ogni certezza che avevamo sulla nostra immagine, invitando a cercare nuove conferme identitarie che vadano più in là di un mero corpo e che siano, invece, luogo di una spetanza, anche se vulnerabile o disordinato.

Mettere in discussione la fede che ogni immagine pone nel proprio riflesso, lambendo un discorso che affonda nel femminile e nello sguardo che ogni donna getta su di sé, fino all'egemonia dell'immagine mediata, conduce Maria Grazia Chiuri verso nuove potenzialità espressive che proprio cinque illustratrici, da lei chiamate, hanno distribuito e restituito attraverso la creazione di animazioni che hanno fatto da teasing della sfilata²³. Non tradendo le propria

²³ In questa sede non analizzeremo tutti i cinque video teaser. Essi sono visibili sulla pagina ufficiale della Maison Dior di Instagram: <https://www.instagram.com/dior/>

estetica e la propria poetica improntate alla ricerca di un *femminismo* che sia soprattutto superamento avanguardistico di ogni possibile cliché la direttrice artistica della maison, ancora una volta, sonda nuovi linguaggi per istituire un campo di iscrizioni in grado di ospitare inediti codici poetici, attraverso l'espedito poco convenzionale dell'animazione, arrivando a toccare, al contempo, inesplorati angoli della femminilità e del suo ruolo nella società; e lo fa appellandosi nuovamente al mondo della fiaba, e questo perché come lei stessa ha affermato: «la fiaba non è un dispositivo di fuga, ma serve a rimettere in discussione e aggiornare gli stereotipi archetipici»²⁴.

Il video teaser²⁵ presentato dalla francese Marion Fayolle (artista e co-fondatrice, con Matthias Malingrey e Simon Roussin, della rivista di fumetti «Nyctalope») si pone non solo come una celebrazione della creatività femminile, ma come un autentico ed esplicito richiamo al corpo, qui riassunto mediante una narrazione che ha come protagonista uno degli elementi che maggiormente contraddistingue un corpo femminile: il seno. Giocato con una modalità atta a *mascherare* un discorso più profondo attraverso l'espedito di un taglio ironico e flebilmente sarcastico, l'attraversamento del corpo diviene, al fine, motivo di incontro tra il sé rapportato all'altro da sé. Una riflessione sul rapporto con il proprio corpo che è al contempo anche riflessione su tutti i rapporti che il nostro corpo instaura con gli altri corpi. Quasi fosse la messa in scena di un pensiero inizialmente solo interiorizzato e improvvisamente espletato all'esterno, il seno che viene gonfiato a dismisura, come fosse un palloncino, alterandosi sia in parte organica sia in parte inorganica, richiama a sé un energico contrappunto in grado di farsi allusione dei rapporti, spesso distorti, che si instaurano fra il corpo e la sua sessualizzazione. Il dominio di un seno che prende il sopravvento, oltre che corpo come opera, avvia un processo di compimento che sovverte il concetto di mutazione del proprio aspetto in una decodifica atta anche a riplasmare gli stereotipi stessi, dando inizio a un possibile nuovo dibattito sul *senso* di cosa significhi “fare a pezzi” un corpo (sia dal punto di vista individuale sia dal punto di vista socio-culturale).

Sottendendo un nuovo ribaltamento dei modelli tipici dell'immaginario fiabesco, Teresa Cherubini (artista nata in Italia, ma americana d'adozione) con

²⁴ <https://www.elle.com/it/moda/tendenze/a35767324/vestiti-autunno-inverno-2021-2022-sfilata-dior/>

²⁵ <https://www.instagram.com/p/CMHRcx6D4ZT/>

il suo contributo²⁶ ci porta alla scoperta di una moderna principessa che per fare se stessa non ha bisogno di essere risvegliata dal bacio di un principe. Anzi, le avventure della protagonista inanellano una picaresca sequenza di avvenimenti che solo in ultima istanza prevede una danza con un principe che è però solo la tappa conclusiva di una travagliata ricerca del sé attraverso un'anarchica *seconda pelle* affatto in ostaggio bensì percepita come metamorfica crescita nell'indipendenza. Il sognare di poter avere come prima condizione esistenziale il fatto che di volta in volta si può scegliere di essere ciò che si vuole, in questo video diviene l'orlo necessario per stimoli e incentivi rinvigorenti e rinnovanti atti, soprattutto, a non cacciare, recriminare, nessuna sfaccettatura del proprio desiderio.

Dal canto sua l'artista giapponese, con sede a Londra, Noriko Okaku riscrive una delicata fiaba²⁷ che si pone come una specie di rivisitazione di piccoli haiku in grado di destinare il racconto ad azioni poetiche distillate mediante un lavoro di editing che non esclude l'intervento manuale come prosecuzione di un'antica memoria artigianale. Il video è infatti realizzato unendo la sapienza di più media: inizialmente sono state scattate delle fotografie che, una volta stampate, sono state alterate da sottili pennellate di colori a tempera. In seguito, dopo averle passate allo scanner, sono state montate le sequenze video in modo di restituire l'andamento di un racconto per immagini. Un racconto che è contemporaneo e effimero come una stampa giapponese, ma che nomina la protagonista, celata da un mantello, indecifrabile presenza che si fa portavoce, anch'essa, di un nuovo messaggio sull'identità e sulla ricerca di questa. Riservare il ruolo predominante di una storia a una figura priva di volto sottolinea la simbiosi di più identità possibili protese alla ricerca di una fusione evolutiva che innesca il superamento di *regole*, oltre che di genere, anche di quelle facenti parte degli scenari stantii che ostacolano la libera affermazione della proprie caratteristiche individuali. Ma è, altresì, anche sperimentazione visiva che nasconde un ineluttabile recupero del senso vitale stesso che da un lato è arcuato verso un *tutto* che continua a mutare, nella sua impermanenza, dall'altro è ricerca dell'accettazione proprio di questo status che appartiene all'estetica del wabi-sabi, secondo la quale è l'imperfezione a rendere *ogni* bellezza foriera di quella sottile malinconia che ne accresce il valore di unicità.

²⁶ <https://www.instagram.com/p/CMi0RII6jD/>

²⁷ <https://www.instagram.com/p/CMGnNUfIQ9S/>

Recita un'antica tradizione popolare sarda che chiunque riesca a compiere tre giri intorno a un albero su cui canta un cuculo, senza interrompere il verso, diventerà poeta, capace di modulare parole evocatrici di mondi fantastici e sotterranei²⁸.

Concepito come un canto della memoria, *De Innui Ses*:²⁹ (in *lingua* sarda significa: *Di dove sei?*) è la domanda che Antonio Marras³⁰, nel nuovo progetto artistico diretto da Antonio Ortu, per la collezione Fall/Winter 2021-22, girato tra i nuraghi di Barumini (risalenti al II millennio a.C.), si chiede e ci chiede. Essere isolani e soprattutto *sardus*³¹ implica che la domanda sottenda un più arguto: “chi sei?” e questo perché quasi certamente in Sardegna – più che in ogni altro non-luogo – l'identità singola è altresì memoria storica e archetipale di tutte le sue genti *millenarie*. «Partendo dal racconto del *Decamerone*, inizia questo viaggio e la meta diventa il nuraghe. Nello short movie le persone migrano per scappare, incontrando altri personaggi durante il percorso. Lì trovano una regina che ha il potere di guarire la malattia, la peste che li ha fatti fuggire»³².

Ancora una volta, dunque, ci troviamo nel ventre dell'incanto e del sogno per provare a resistere alla pandemia, istituendo un non-tempo più *istintivo*, simbolo di quella perpetua *cucitura* che è l'esistenza, durante il quale affidarsi al racconto di fiabe per scoprire l'*inimmaginabile* “mollica di pane” da lasciare dietro di sé per non perdersi e per poi ritrovare la strada di *casa*. Poiché «la dimensione poetica, la dimensione dell'arte nasce da un impegno personale a recuperare ciò che è radicato nella nostra coscienza»³³ parlare di Sardegna e par-

²⁸ Maria Elvira Ciusa, *Maria Lai, il filo dell'esistere*, Carlo Delfino Editore, Sassari, 2017, p. 11.

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=jCo109FGeZ0>

³⁰ <https://antoniomarras.com/>

³¹ L'origine dei sardi è tutt'ora incerta, dacché comprende ceppi iberici, fenici, greci, romani, del vicino Oriente e dell'Europa occidentale, anche se si sostiene conservino caratteristiche genetiche specifiche che li rendono diversi dalle altre popolazioni europee per via di quella formula conosciuta come *deriva genetica*, quale risultato dei pochi incontri esterni, in grado di mutarne il DNA, determinati da una popolazione ridotta e dai pochi contatti con altre popolazioni.

³² Antonio Marras, *intervista al sognatore di Alghero*, <https://www.amica.it/2021/02/26/antonio-marras-intervista-sfilata-autunno-inverno-2021/>

³³ Giuseppina Cuccu, Maria Lai, *Le ragioni dell'arte. Cose tanto semplici che nessuno capisce*, Arte Duchamp, Cagliari, 2002, p. 23.

lare di leggende e di incantesimi presuppone parlare (anche) di Janas, le ancestrali presenze femminili che hanno dato il *respiro* all'isola. Così Maria Lai³⁴:

il dio decide di rinunciare alla dimensione divina e di conquistare quella umana, limitata ma felice. Sarà il primo uomo che sogna. Cerca nel pianeta terra, che è come un granellino di sabbia nell'universo, un'isola disabitata (per sognare, bisogna essere isolati). [...] Si nutre di miele, il cibo che uno sciame di api divide con lui che cura l'alveare. Poiché passa molte ore a sognare ed è vecchio, ogni tanto sta tra la veglia e il sonno. Un giorno un'ape lo disturba durante una pennichella e il dio fa un gesto involontario per allontanarla. Gli sfuggono dalle dita alcune scintille di quei poteri divini tenuti a freno. Avviene l'imprevedibile: tutto lo sciame si trasforma in una tribù di piccolissime divinità femminili. Nascono le janas, le fate. [...] Sono divinità, piccole, come piccole *Diane* (da cui mi sembra derivi la parola). Ma a me piace pensare che Jana venga, per associazione, anche da *ianna*, porta, che nella lingua dell'isola si chiama anche *ienna*. Porta come passaggio. Passaggio dal divino all'umano, dal cielo alla terra. [...] Le janas conservano l'ago e la memoria genetica dell'operosità, dell'ordine di una geometria e di una organizzazione sociale molto severa. Ereditano dal dio padre il potere sull'isola, ma soprattutto il desiderio di essere umane. [...] Le janas vivranno per qualche millennio *in attesa delle donne* che sarebbero arrivate all'isola con i primi abitanti umani. Inoltre nell'attesa sognano di essere donne, fingono di esserlo, costruiscono case scavate nella roccia e telai d'oro su cui nascono i doni, *trappole di sogni*, che avrebbero offerto alle donne dell'isola. [...] Le prime imbarcazioni umane portarono una tribù di guerrieri, duri, severi e tristi, seguiti dalle loro donne, pazienti e allegre. Poiché l'isola è piena di sassi progettano costruzioni che chiamano nuraghi, e affidano alle donne la fatica dei lavori pesanti.

³⁴ Il rapporto tra Antonio Marras e l'artista Maria Lai è sempre stato molto intenso. Più volte definita dallo stesso amico e compagna di viaggio, dopo molti anni dalla scomparsa di Maria Lai, avvenuta nel 2013, Marras realizza un'importante mostra, intitolata *Trama doppia. Maria Lai, Antonio Marras*, in cui attraverso più di trecento opere, alcune realizzate a quattro mani, l'artista-stilista rende omaggio al loro indissolubile connubio artistico-spirituale. La mostra è stata inaugurata a Matera, a Palazzo Lanfranchi, l'8 dicembre del 2020. Per un'intervista ad Antonio Marras, inerente il progetto, si veda: <https://www.exibart.com/arte-contemporanea/maria-lai-e-antonio-marras-a-matera-in-anteprima-le-foto-della-mostra/>

Le janas volano invisibili sulle teste delle donne, ronzando danno consigli, mettono pulci nell'orecchio, le convincono a liberarsi dalla schiavitù maschile. Quando le donne entrano nel mondo delle janas, dei fili, dei telai, imparano a filare e a tessere. Si incontrano la severa organizzazione delle janas e l'infinita pazienza che le donne avevano maturato: gli elementi su cui può nascere la creatività. Le donne producono tessuti con immagini costruite nell'ordine di un ritmo, e insieme ricche di continui mutamenti di forme e colori. Queste opere tessute cambiano la storia del mondo. [...] Le immagini passano dai fili alle pietre, dai simboli ai significati. Nasce l'alfabeto, la comunicazione attraverso il tempo e lo spazio, la memoria. La memoria si allarga e si fa ritmo. Con la memoria matura una trasformazione dell'essere umano: Nasce il poeta: un concentrato di uomo, donna e divinità. È il punto d'arrivo di quel cammino che il dio aveva avviato³⁵.

Dunque, come una fiaba dentro un'altra fiaba il viaggio all'interno del mito e dentro una terra antica e leggendaria è reso mediante un passo reiterato che come un *diaframma* accresce e fa da albergo alla simbologia della soglia, da intendersi come portale da cui emergono visioni inesplorate. In questo kòmos – avviato dalla voce narrante iniziale la quale annuncia che «camminare è già di per sé una penitenza e una redenzione» – i sopravvissuti a una *malattia* si legano fra loro e all'unità cosmica, camminando come in un esodo in cerca di una nuova *terra promessa* dove riannodare i fili del pensiero e della propria esistenza. Perché se questo tempo pandemico è una *Cassandra* un po' stonata, la *verità* del mito e del sogno rimane una coreutica a cui dar ascolto. Così come ne *Il verbo degli uccelli* (poema mistico persiano a opera del poeta Farid al-Dīn 'Attār) l'allegoria del viaggio degli uccelli in cerca di Simurgh (simbolo della divinità) è una rappresentazione simbolica dei diversi stati in cui l'anima, con costante progressione, raggiunge la salvezza divina, allo stesso modo i custodi del segreto (e sono tutti volti sardi, alcuni dai lineamenti antichi, volutamente scelti come eletti per una nuova conoscenza), rappresentati da questo popolo nomade in cerca d'una rinascita, ci accompagnano al luogo deputato, sacro, del villaggio fortificato nuragico (lo Stonehenge sardo), dove la maestosa Nuraxina, la Regina del Nuraghe (interpretata dall'attrice Lia Careddu), come una Sibilla Cumana è in attesa

³⁵ Giuseppina Cuccu, Maria Lai, *Le ragioni dell'arte*, cit., pp. 48-50.

di raccontare il nuovo oracolo che passando dall'incubazione sarda possa poi, auspicabilmente, estendersi all'umanità tutta. Un protezione e una salvezza sono perciò gli esiti del viaggio, restituito come una processione, ma al contempo come una transumanza, un gregge biblico, rafforzato dallo strano *dio* nudo che porta in braccio un cane, quasi fosse un Agnus Dei, a metà tra il rito più arcaico e pagano e una religiosità che, al fine, è solo la metrica per una nuova preghiera.

Un taumaturgico avanzare, monito al non fermarsi, se non per contemplar(si), stratificato come stratificati sono gli accenni alle leggende del folklore, dove i campanacci dei Mamuthones³⁶ hanno lunghi nastri alle cui estremità sono legati nidi – simbolo della casa, della protezione, del microcosmo rapportato al macrocosmo –, dove gli accenni cromatici alla femina Accabadora³⁷ vengono rovesciati in favore di una vitalità perpetua, dove il Maschinganna³⁸ recupera la sua valenza sapienziale di custode dei tesori nascosti e l'Orcu³⁹ diventa un amico domestico e ospitale. Stratificati come sono stratificati anche gli abiti stessi, rispetto ai quali Antonio Marras usa queste parole:

³⁶ Creatura che probabilmente trae origine dal pagano pantheon fenicio, legato ai riti per la pioggia, e che si è compenetrata con la cultura cristiana assumendo i connotati di essere demoniaco. È un costume tipico del carnevale di Mamoiada (che si tiene ogni anno il 17 gennaio) ed è caratterizzato da maschere lignee nere, pelli di pecora e campanacci atti a richiamare la pioggia.

³⁷ È una figura tra il mito e la realtà. Si presenta come una donna vestita di nero, con il volto coperto, con il compito di mettere fine alla vita dei moribondi. Probabilmente il termine deriva dal verbo spagnolo *acabar*, che significa “finire” o “terminare”, ma potrebbe anche avere a che fare con il sardo *accabaddare*, un vocabolo dai diversi significati: “incrociare le mani a un morto”, oppure “mettere a cavallo”, cioè far partire.

³⁸ È un demone non particolarmente terrificante, anzi ha i connotati che lo avvicinano più al mondo dei folletti o degli spiriti burloni. Ha la capacità di adottare qualunque aspetto, spesso quello di un bambino o di un animale, ma può manifestarsi anche solo con la voce. È comunque dedito a impaurire gli uomini, senza far loro del male fisico, oppure ad avvertire i pastori di un pericolo imminente. Spesso è considerato il guardiano dei tesori nascosti (*Scusorgius*). È associabile al Linchetto o Buffardello toscano o al Berlic valdostano.

³⁹ È esso l'orco che compare in ogni tradizione folklorica. In Sardegna abitano essenzialmente i Nuraghi, tanto che si rilevano molte torri nuragiche che portano il nome di “Sa dom”è s'Orcu”. Riconoscibili dalla imponente statura, la corporatura robusta e dalle braccia lunghe e pelose.

ho incominciato a lavorare su strutture e volumi a contrasto. Ho provato a capire cosa potesse essere questa amalgama di colori, forme, tessuti e tecniche. Ho “tagliato” la tradizione con il punk, con i kilt, ho fatto a brandelli i ricami e ho inserito frasi che si dicono ai forestieri. Ho dato di nuovo vita a delle giacche da uomo vecchie e ne ho prese alcune dei pastori per intarsiale con ricami. Dei capo spalla diventano sartoriali nel senso più stretto, fatti a mano con tecniche antiche. C'è una scelta di abiti e di storie⁴⁰.

Frammenti di un mosaico di strappi, cuciture, legami etnici dove il mito del divino femminile rivive attraverso le Janas e Nuraxina, dove nel nuovo giorno che sorge – rendendo i protagonisti orgogliosi totem di pietra, come i Gentiles (i più antichi abitatori dell'isola, di statura gigantesca e forza sovrumana) – l'opera *Tenendo per mano il sole* di Maria Lai (1984) si estende di nuovi significati che vanno ad aggrovigliarsi – come un gesto memoriale – all'altra maestosa opera, *Legarsi alla montagna* (1981), per la quale in un'azione collettiva, l'artista, chiama a raccolta gli abitanti di Ulassai (suo borgo d'origine) affinché si uniscano per riparare, ritessere. Difatti, reinterpretando un'antica leggenda del paese, collega tutte le porte, le vie e le case utilizzando circa ventisette chilometri di nastri di stoffa celeste, insieme agli abitanti, coinvolgendo donne, bambini, pastori, anziani, inaugurando un battito comune non dissimile da quello proposto da Antonio Marras. E dunque l'ordito dell'esistenza, il disporre i fili, è dato proprio dal gesto artigianale del *tessere* qui come richiamo a un'unione che segna una continuità, un legame indissolubile.

Di nastri, di fili, metaforici o meno, liberi di uscire anche intricati è stato, altresì, il terreno comune sul quale Antonio Marras ha eretto la diaristica installazione site specific alla Triennale di Milano, nel 2016, curata da Francesca Alfano Miglietti, *Nulla dies sine linea*, per la quale il concetto di relazione fin d'allora ha assunto plurime visioni restituite attraverso un linguaggio polifonico affidato a disegni, collage, appunti, ambienti, suggestioni sonore, poetiche Janas, ricordi d'infanzia, sogni e allucinazioni sul confine fra cinema, architettura e teatro. Trasformando la fissità di un'opera, ancora, in un movimento continuo, per cui il cammino di un'opera diviene cammi-

⁴⁰ Antonio Marras, *intervista al sognatore di Alghero*, cit.

no collettivo, stacco temporale eppure non concluso perché costante, d'una *recherche* che al modo di Marcel Proust è sì del tempo perduto, ma anche di un tempo, perpetuamente in divenire, nella cui circolarità la zona che sembra d'ombra è in realtà ammantata di una luce che lega a sé contemporaneità e dinamiche ancestrali, primitive. Di traccia in traccia, di orma in orma in una a-cronologia che è però un andare incontro a Chronos per confonderlo, per allontanare ogni perdita di memoria, ogni desolazione. Dove il recupero di ogni oggetto è un riviverlo, un dargli nuovo riposo, ricostruendo e ritessendo trame interrotte affinché la visione prenda la forma d'una presenza. Laddove in ogni elemento creduto abbandonato si possano riscoprire le radici di una umanità a cui dare nuova armonia; «tracce di umanità invisibili, fuse con la perdita di ogni coordinata»⁴¹.

Da un battito e un desiderio di relazioni comuni nasce anche *De Innui Ses?*, questo guardare dal di fuori, ma facendone esperienza e per questo diventandone parte; in un'ostinata *lotta* protesa al ricominciare, prendendo a prestito le varie forme di ogni ciclo annuale e stagionale, chiamando a raccolta, dunque, giovani guerrieri per un *combattimento* rituale fino a che *l'estate* possa vincere. Abbattendo, con il sole all'acme nel solstizio, la pena data dalle tenebre di un pianto funebre.

Questo video è tutto un "ricorda(ti)", è la messa in moto del simbolo stesso dell'isola, quell'*Ichnusa* che dal greco antico significa proprio "orma di piede" e che ancora ci riporta al senso del camminare, del lasciare impronte che sono anche memorie di sangue, tappe d'una *sacralità* misconosciuta per una gnosi che sia crescita e saggezza, voluta anche dall'andare verso una direzione comune. Una *stella polare* che aiuti a tracciare nuove mappe, nuovi sentieri, verso l'*alba*. E l'alba, nell'epilogo del video, già sta sorgendo. In questa fiaba si narra, in qualche modo, anche la *fiaba* che i nostri nonni ci hanno più volte raccontato, quella che parla della fine di una guerra, quando dal *giorno dopo* tutto è stato un canto e una danza. Quando i corpi ebbero modo di riscoprire il piacere di incontrarsi e allora si ballò sotto le ultime maceria, ma i bombardamenti erano terminati, il cielo aveva ripreso a macchiarsi di quei cerulei che quasi non ricordavano più e bastarono un Twist, un accenno di Rock 'n Roll a far muovere i fianchi, sorridendo. Lo stesso accade qui. Il cuore non è

⁴¹ Francesca Alfano Miglietti, *Antonio Marras, Nulla dies sine linea. Vita, diari e appunti di un uomo irrequieto*, Skira Editore, Milano, 2016, p. 19.

più imbalsamato, il mattino sta sorgendo e porta con sé la voglia di una danza che è anche tributo al nuovo Sole; la colonna sonora affidata al gruppo musicale Barrantas ci arriva come una *sinfonia dal nuovo mondo*, è irresistibile e fa crescere il pensiero e la speranza che si possa andare ancora lontano. Ancora un altro po'. La notte è stata lunga.

Capitolo 3

Rompere la monotonia del bello.

Mondi altri fra arte contemporanea e riferimenti

pop: Mathieu Cesar, Karen Jerzyk, Anna Radchenko

La mia scultura preferita è un muro con un buco
che incornici lo spazio dall'altra parte.
(Andy Warhol)

Parlare di contemporaneo significa parlare attraverso una codice metamorfico e metastatico. Delineare le coordinate di una geografia che possa essere coerente è pressoché impraticabile. Tutto è, per certi versi, *incontrollabile* perché troppo *controllabile*. L'intelligenza artificiale è sempre meno intelligente e sempre più rispondente a meccanismi di reiterazione di schemi e modelli che appartengono al flusso schizofrenico di immagini che proliferano senza sosta imbrattando le nostre sinapsi. Tuttavia l'incoerenza, con la sua propensione allo zapping più disattento, nasconde, in nuce, strumenti in grado di attivare una neo-comunicazione come smistamento randagio di informazioni in grado di alterare il suo stesso funzionamento. In ragione di questo il melting pot che ingloba arte, sperimentazioni visive e moda è un esempio di come diversi tipi di cultura possano coesistere fra di loro senza discriminazione reciproca. Unire un'estetica *alta* con formule e riferimenti più propriamente da cultura *bassa* crea una dissolvenza che favorisce connessioni di ubiquità grammaticale. Che è come dire che se il linguaggio è formato dalle parole è anche essenziale riconoscere che l'utilizzo delle parole e del loro *fraseggio* è pressoché infinito. La semantica dell'immagine risponde agli stessi criteri. Gli autori di cui ci occuperemo in questo capitolo possono essere considerati, pertanto, *traslocatori* di linguaggi e atmosfere ibride ed eterogenee.

In questo senso il fotografo francese Mathieu Cesar è un irriducibile iconoclasta. Indiscutibilmente inserito all'interno di un sistema più prettamente commerciale è però anche continuatore di quella tradizione di ritrattisti che hanno segnato la storia della fotografia, come per esempio August Sanders o Irving Penn. Strenue difensore del bianco e del nero i suoi lavori si presentano come universi giocati sulla gamma dei grigi fino a servirsi del nero più viscerale come risultato di una specie di procedura per ampie campiture.

Presentato come un tributo allo stilista e fotografo francese Thierry Mugler¹, il video, del 2015, *Vers l'infini et au-delà*² (la cui frase dà il titolo anche a un libro fotografico dello stesso³ ed è mutuata da una battuta del personaggio Buzz Lightyear di *Toy Story* del regista e animatore statunitense John Lasseter, del 1995) è il racconto di una muta; non dissimile, fra l'altro, dalle iconiche e prismatiche boccette dei due profumi più famosi di Mugler: Alien e Angel. Ed è anche un viaggio che trama spazi e figure recuperate da una tradizione fantasy in cui ogni conformazione diviene allegoria di una *meccanica* in cui si fondono passato, presente e futuro tanto da istituire un non-tempo rispetto al quale corpi polimorfi contaminano ogni singola nozione di corpo stesso a favore di identità mutanti. Non dissimili da certi stilemi intercettabili nei romanzi dello scrittore e biochimico Isaac Asimov, l'attrazione per la fantascienza e i viaggi interstellari frammischiati agli sviluppi dell'intelligenza artificiale e delle interazioni uomo/macchina divengono, in Cesar, prologo a un discorso dal quale far diffondere la forza creatrice insita in ogni energia che, trascendendo il reale, diffonde e rivela una sorta di magnetismo divino atto a innescare nuove dimensioni virtuali per l'incontro fra cibernetica e biologia.

Un cavallo si aggira fra le strade di un borgo deserto, dimenticato, in qualche modo abbandonato – come dopo un ipotetico conflitto. L'atmosfera che regna è quella di un futuro distopico, rarefatto, sospeso e incerto. Non ci sono segni di umanità, a eccezione di una tenda lasciata morbidamente defluire da una finestra. Il bianco e nero che qui utilizza Cesar vira all'argento opaco, i bianchi sono polverosi e il nero del destriero che avanza occupa quasi l'intero campo visivo. Dal portone di una corte lasciata a se stessa esce una

¹ <https://inter.mugler.com/>

² <https://vimeo.com/142297827>

³ A questo link è possibile vedere il making of del progetto fotografico: <https://vimeo.com/97980795>

misteriosa figura, quasi fluttuando. È l'iniziatrice del destino di una nuova umanità, e svela sin da subito la sua alterazione in androide. Un robot che, spogliandosi delle vesti umane, può dar finalmente accesso alla propria specie rivelando un corpo scultoreo fatto di acciaio e plastica trasparente, come l'armatura di una sovversiva Giovanna d'Arco, le cui caratteristiche rimandano al leggendario film del 1927, di Fritz Lang, *Metropolis*, nel quale un androide dalle sembianze femminili ispira alla rivolta i lavoratori relegati in un mondo sotterraneo. Una *space opera* che mescola le onde elettromagnetiche delle ispirazioni fantascientifiche alle suggestioni di una struttura morfologica capace di modificarsi per sopravvivere e che inaugura un'inedita *quarta dimensione* in grado di incrementare ogni padronanza di trasformazione ed estensione. Fornendo a ogni micro e macro cosmo le istruzioni per la riformulazione di un nuovo codice espressivo del corpo.

Karen Jerzyk⁴ è una fotografa e videoartista americana che ha fatto del mezzo espressivo un canale per sperimentare e costruire più stratificazioni di codici gergali. Interessata soprattutto a restituire una vita agli spazi abbandonati, spesso costruendo anche dei veri e propri set con i resti di tali ambienti, si muove all'interno di un'estetica mutuata dall'unione di cimeli più prettamente legati alla tradizione con incursioni più specificamente pop e dedite alla nobilitazione di dettagli kitsch dalle connotazioni solitamente considerate superflue e insignificanti. Surreale e intrisa di dettagli inquietanti, la sua arte nasconde un senso di impassibilità apotropaica che crea percorsi narrativi dal forte impatto psicologico, e che assomiglia agli appunti presi frettolosamente al mattino relativi agli attori e alle figure che possono aver visitato un sogno. Recuperando allucinazioni già sperimentate da David Lynch o mutate dalle illustrazioni e dai collage di Dave McKean⁵ la sua reinterpretazione risulta comunque controbilanciata da una partitura che sfora nell'onirico più giocoso, quasi ironico e certamente dal respiro magico-fiabesco, dove i colori primari sono restituiti attraverso una propensione alla pastosità e alla piena saturazione. Quasi clonando, anch'essa, corpi dalle multiple identità con ricercate manipolazioni delle stanze e degli esterni, la polifonia finale risulta in qualche modo una continua metamorfosi sul crinale tra fotografia e pittura, con incursioni nel mondo della moda certamente più artistiche che commer-

⁴ <https://karenjerzykphoto.zenfolio.com/>

⁵ <https://www.davemckean.com/>

ciali. Come in *Old Ghosts Odditorium*⁶ (2019) dove recupera l'immaginario freak mescolato a quello malinconico circense, o *Set Design-Floral*⁷ (2017) in cui non vi si nasconde una certa influenza cromatica mutuata da David LaChapelle⁸. O come in *California BTS Shots*⁹ (2018) giocato fra l'incertezza di un video e un making of dove l'indagine del sepiato diviene pretesto per raccontare una storia mistica e fantascientifica, fino ai viramenti fluo – da aurora boreale – riscontrabili, per esempio, in *Deana Jeremy Wedding*¹⁰ (2018).

Risale, invece, al 2017 la sua collaborazione con il brand Ashley Rose Couture (il cui stile unisce suggestioni gotiche con incursioni vittoriane, romantic-goth e costumistica teatrale apparentemente estratta dai film di Tim Burton, pur mantenendo un approccio più sperimentale e all'avanguardia) per il quale realizza *My Dearest Dust*¹¹ (dal nome della collezione stessa dove spicca l'uso dei bianchi, prolungamento della precedente *Shadows of the Realm* del 2016, giocata sui toni del nero). *My Dearest Dust* è un epitaffio scritto da Lady Catherine Dyer, nel 1641, per il marito defunto, nel quale prega di essere presa nel sonno perché impossibilitata a vivere senza il proprio amato. Una supplica straziante che cela l'immensità di un amore nella sofferenza per non poterlo vivere nella pienezza. Ispirata da questi versi, Ashley Rose Couture, realizza ampi abiti bianchi, come metafora dell'imponenza di questo tragico destino. Una favola oscura girata tra le stanze di una villa abbandonata nella quale il concetto di rovina diventa il leitmotiv di tutto il racconto che si presenta con un intercalare immaginifico al crocevia tra leggenda, mito, folklore e antropologia. Mescolando suggestioni ricavate da tradizioni nordiche, con richiami alla calavera messicana, le ambigue figure femminili – mutate dalla suggestione sciamanica della donna cervo (già cara ad Alexander McQueen che, per la Paris Fashion Week Fall 2006, porta in passerella la rivisitazione di questo mito) – si muovono costantemente in una zona d'ombra amplificata ed enfatizzata dai drappeggi delle vesti. In questa eccentrica commistione di talenti, che sembra anche proporzionata sull'immaginario delle favole dei fratelli Grimm, la costante dicotomia manichea amplifica il senso di magia

⁶ <https://vimeo.com/369903715>

⁷ <https://vimeo.com/254143465>

⁸ <https://www.davidlachapelle.com/>

⁹ <https://vimeo.com/307414761>

¹⁰ <https://vimeo.com/324493710>

¹¹ <https://vimeo.com/232419475>

che aleggia in ogni immagine del video. Se la collezione *My Dearest Dust* è interamente giocata sullo studio dei bianchi, per Karen Jerzyk, Ashley Rose Couture si lascia tentare anche da intuizioni scaturite dalla sperimentazione di colori audaci e luminosi in grado di amplificare le affermazioni potenti degli spazi decadenti scelti come location; lasciando in questo modo che gli abiti e il set design della fotografa creino una comune cassa di risonanza.

Il video è suddiviso in due parti. La prima è come un sogno reiterato e costellato da un senso costante di oppressione. L'accento alla morte è riconsegnato alla simbologia di un gruppo di vermi che si muove nel terriccio e su petali di rose destinate alla sfioritura. Una bambina giace su un piccolo letto di ferro battuto ricoperto da una coltre di pizzo avorio, vestita di piume e tulle. Ai suoi piedi, sul pavimento, del terriccio, dal quale spuntano rose rosse e bianche. Un giardino cimiteriale aggrega gli angoli della stanza, dove tutto è pervaso da un bianco abbacinante che impedisce la vista totale, amplificando gli effetti di una fotofobia e imbrogliando le percezioni. Come sotto gli influssi di una zoonosi una donna con un copricapo – ricavato da un teschio caprino assemblato con corna di cervo, perle, ricami, fiori secchi – offre alla bambina un bicchiere contenente acqua e un pesce Black Moor e la bambina, guardandovi dentro, *vede* il volto di una giovane, ricoperto da un velo da sposa, perdersi e riemergere dall'acqua.

In concomitanza con questa azione una figura è intenta a salmodiare, come in un ipnotico rito sacrificale. Più che a una narrazione lineare si assiste a un continuo reverse dove l'aspetto allucinatorio-onirico ricopre un ruolo predominante. Un tempo rovesciato e ripiegato su se stesso nel quale ogni araldica anagrafica risulta sciogliersi nelle varie età della donna. Angeli o spettri dell'oltremondo si muovono lentamente in una specie di neo danse macabre e i loro contorni si perdono in un controluce color cipria che ammorbidisce e priva il reale di affidabili e logiche coordinate, restituendo alla nebbia la sua funzione primaria di porta verso l'*oltre*. L'azione, in questa atmosfera da cecità albina, è dunque minimale e fatta di tanti piccoli gesti simbolici che assecondano soprattutto un patto matriarcale, dove ogni donna è specchio dell'altra nel ricordo di una perdita.

Una carrellata verso il buio di un sottotetto introduce la seconda parte del video, che è da intendersi come un risveglio. Una figura piumata si dondola sui rami di un grande albero che, sovvertendo la propria natura, è riuscito a invadere la soffitta della villa, entrando da un tetto collassato. Un immagi-

nario uccello a metà tra uno dei Paradiseidi e un corvo dalla vista obliqua. Piume di gallo nero ricoprono il corsetto di una neo dea della fertilità il cui ombelico è prolungamento di una ramificazione fiorita. Sacerdotesse di un tempo perduto, *crepuscolare*, partecipano di un rito propiziatorio attraverso il fuoco con il quale viene data alla fiamme l'intera villa che ci appare, adesso, come un modello in scala ridotta, adagiato su una zolla di terra lasciata andare nell'acqua di un fiume. Come la casa in fiamme di *Offret* (*Sacrificio* di Andrej Tarkovskij, del 1986). Come una zattera nei riti funebri di cremazione. Il finale è un inno al *ritorno* della primavera. Un totem di frutti e fiori vermigli, sormontato dall'iconica modella off Melanie Gaydos la cui figura vestita in rosso si staglia contro un turchese dorato, come un profeta la cui potenza sia in grado di richiamare attorno a sé gli altri elementi dell'opus alchemico. Così, in questo ipotetico crogiuolo conclusivo l'adunanza del bianco (albedo), del nero (nigredo) e del rosso (rubedo) sembra partecipare dell'attesa di una nuova stagione cosmogonica di cambiamento e resurrezione.

A sovvertire l'idea classica di *bello*, facendo del suo contraltare (le manifestazioni della *bruttezza*) un degno alleato è anche Anna Radchenko¹² per la quale presenze perturbanti abitano un contemporaneo dove il rapporto fra umano e *mostruoso* può essere rovesciato «a seconda che lo sguardo vada da noi al mostro [...] o dal mostro [...] a noi»¹³. Il fatto che gli esiti dell'artista siano più glam che effettivamente emersi da un modo orrifico, rende i suoi lavori certamente più stratificati, ma al contempo non privi di un rapporto parentetico con una tradizione che affonda le sue origini nel disturbante. Anzi, l'uso continuato di colori prettamente rassicuranti – come il rosa o gli azzurri pastello – altro non fa che esacerbare un continuo senso di disagio che installa un cortocircuito per il quale l'ingentilimento cromatico serve a nascondere il lato appannato del *morboso*.

Su questa ambiguità gioca *Detour*¹⁴ del 2017, per la stylist Danielle Goodman, che esplora la domanda che la fotografa russa (con sede a Londra) sfogliando una rivista di moda si è posta, scatenando l'idea primaria che sottende all'intero video: «e se i capelli fossero vivi e lentamente iniziassero a occupare sempre più spazio?»¹⁵.

¹² <https://annaradchenko.com/>

¹³ Umberto Eco (a cura di), *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007, p. 12.

¹⁴ https://www.youtube.com/watch?v=UNwTHw5MIEE&feature=emb_title

¹⁵ Intervista apparsa su: <https://www.infringe.com/detour/> Traduzione mia.

La radice dei capelli contiene il codice genetico (anche per questo sono considerati una forma di legame e un simbolo magico dell'identificazione) e insieme alle unghie e alla barba sono le uniche parti del corpo che crescono continuamente durante il corso della vita, rappresentando dunque un elemento vitale che abbisogna però dell'essere umano per continuare a esistere. Una specie di senso parassitario, pertanto, aleggia in un elemento che solitamente è visto nella sua accezione di positività. Ma i capelli sono, altresì, considerati la sede dell'anima in molte culture e dal punto di vista simbolico sono collegati all'erba (la chioma della terra) e quindi a tutta la vegetazione con la quale spartiscono una capacità di *ramificazione* somigliante.

Il video si apre sulle porte chiuse di un ascensore rosa shocking, da zucchero filato, che potrebbe essere uscito da *The Grand Budapest Hotel* (*Grand Budapest Hotel*), il film del 2014 di Wes Anderson. Tutti gli ambienti e gli abiti indossati sono giocati sui toni del rosa, da quello più caldo, passando dal rosa antico, dal rosa sorbetto fino al rosa più pallido. Soprattutto per le pareti viene usato un rosa particolare: il Baker-Miller Pink (o Drunk Tank Pink), una tonalità che vira al corallo e che, negli Stati Uniti, venne sperimentato dallo scienziato Alexander Schauss per dipingere le celle delle prigioni con il fine di contenere l'aggressività dei detenuti, visto che – secondo la cromoterapia – è un colore che, agendo sul sistema nervoso, infonde quiete e rilassamento. In ragione di questo è interessante notare quanto una situazione di calma apparente nasconda, invece, uno schema di inquietudine e inaspettato nervosismo. Difatti, in questo ibrido codice poetico incline a sovvertire quella che potrebbe apparire come una elementare disamina tricologia, ciò che *sembra* si stravolge nel suo stesso significato.

La doppia e surreale dimensione che si dipana a poco a poco è quella che scopre un cosmo dominato e soffocato dai capelli. Una deviazione in cui un benigno argomento feticista (lunghe chiome che inizialmente vengono adorate per le loro caratteristiche legate al gesto sensuale del toccare) diviene fulcro per una storia di padronanza che conduce allo smarrimento dato dall'invasione di un'incalcolabile capigliatura (le scenografie di Lisa Jahovic¹⁶ e Helen Sirp¹⁷, per amplificare il senso di asfissia e oppressione, sono strutturate alternando lunghissime extension di capelli sintetici) che inizia a prendere vita e dominio delle stanze, aumentando di volume man mano che si arrotola su se stessa, trasfor-

¹⁶ <https://www.lisajahovic.com/>

¹⁷ <https://helensirp.com/>

mandosi in un incubo dall'umor un po' spietato. Come un *blob* incontrollabile che invade senza possibilità alcuna di salvezza. Come un essere *estraneo* frutto di un errore che prende le redini di un laboratorio per esperimenti.

Una suggestione non nuova, nella storia dell'arte. Meret Oppenheim già aveva indagato, con i suoi feticci alterati in chiave onirica, un universo non dissimile. Basti pensare all'opera *Colazione in pelliccia* (*Déjeuner en fourrure*), una scultura surrealista del 1936, che consiste in una tazza da tea, fornita di cucchiaino e piattino, totalmente ricoperti di pelliccia che scosse non poco l'opinione pubblica dell'epoca, facendo emergere un senso di disagio nei confronti di utensili, solitamente associati alla buona borghesia, trasformati in un simbolo animalesco e sessuale, laddove il cucchiaino venne associato a un argomento fallico, la tazzina a uno vaginale e il rivestimento ai peli pubici.

Non diversamente fa Anna Radchenko, alternando serio e faceto, con questo lavoro – apparentemente innocente – nel quale rileva uno degli aspetti più contraddittori della curiosità umana: l'ostinata predilezione, pruriginosa, per tutto ciò che è strano, inquietante e repellente. E lo fa mantenendosi lontana da ogni accenno di realismo preferendo il campo surreale di una rappresentazione poetica semplificata, abbozzata, per la quale il calembour visivo serve da sottotraccia per la riflessione su come sarebbe intraprendere una nuova relazione con un ambiente (anche e soprattutto dal punto di vista antropologico) che all'inizio sembra ospitale e amichevole, ma che poi lentamente rivela una natura opposta che si fa rifiuto e minaccia per il mantenimento di una coabitazione in equilibrio.

Del resto, anche nel video *Represent*¹⁸ del 2019 (per il marchio di moda Represent Clothing)¹⁹ esplora un argomento piuttosto scomodo, non *ostinatamente* bello, soprattutto se consegnato allo scenario fashion. Ma il fatto che Anna Radchenko sia, prima di tutto, una visual artist certamente la mette al riparo da una committenza esclusivamente soggiogata al solo rispetto delle regole di marketing. Ed è proprio in questo accordo, al confine tra arte e moda, che i suoi video e i lavori fotografici vanno collocati.

Inserire il tema della morte e dell'aldilà è certamente un'operazione coraggiosa, ma al contempo è elemento indistinguibile quando si intende parlare di umanità e più di ogni altra cosa di corpo, di corpo come linguaggio.

Recuperando, quindi, l'arké di una possibile vita ultraterrena mescolandolo

¹⁸ <https://vimeo.com/343676236>

¹⁹ <https://representclo.com/>

ai richiami di una certa letteratura fantascientifica e inserendo accenti fumettistici, il progetto trasforma un fashion film in una riflessione su che cosa significhi accorgersi di una mutazione in se stessi; mutazione che modifica sia la struttura morfologica sia quella funzionale sia quella percettivo-sensoriale.

Intervallando le prime scene, attraverso un montaggio sincopato, dove un ragazzo si prepara per incontrare un amico, a quelle di un incidente in auto con la scritta (inserita al contrario, quasi fosse già un presagio): “*never comin’ down*”, il plot si dipana mediante una continua alterazione di immagini e *sensazioni*. Il momento dell’incidente è restituito attraverso un montaggio rapido e privo di retorica: l’auto, il volante, primo piano su un hood ornament a forma di Bull terrier, stacco sul volto dei giovani che scherzano in auto, la tortuosa strada di una campagna brumosa, di nuovo il volante, il sorriso dei ragazzi, un Bull terrier in mezzo alla via (preannunciato dall’hood ornament), nebbia, lo schianto. Rottami contorti di lamiera, il luogo dell’incidente come documento da annoverare ai fatti. E poi, la silhouette del ragazzo deceduto stagliata contro un cielo rosso, quasi luminescente. Una specie di tempesta elettromagnetica copre il sole rendendolo nero, come in una eclissi. L’atmosfera è quella labirintica del transito in una zona – tra il mondo dei vivi e quello dei morti – inesplorata, dove la proiezione di un dubbio circolare crea una perpetua indeterminatezza. Flash di vita ancora pulsante si mescolano alle distorsioni del corpo che appare deformato nei contorni, come filtrato da una lente di vetro. Sul palmo delle mani del ragazzo si aprono ferite argentate, come stigmate, dalle quali escono sfere di mercurio che assumono le forme di esseri fatati che lo conducono dinnanzi a un monolite che apre un varco spazio-temporale dove il doppio angelico-alieno chiama a sé il corpo umano appena deceduto. Un corpo estraneo con-fuso alla carne rimasta al crocicchio dei due mondi.

Lo stile neoterico (nell’accezione di disposizione al capovolgimento delle convenzioni consolidate) dell’artista, anche in questo caso, apre a una moltiplicazione di indagini su come sarebbe vivere in un contesto che ha rovesciato ogni consueto statu quo laddove si è istituito un nuovo ecosistema.

Uno degli ultimi progetti di Anna Radchenko si concentra ancora una volta su una questione controversa. Contro la discriminazione generazionale riflette su un cosmo in cui sia possibile una gravidanza in età senile, invitando a rivalutare i concetti di “bello” e “giovane”. *GRANDmothers*²⁰ (2020, per i brand

²⁰ <https://vimeo.com/460843003>

russi Outlaw Moscow²¹, Roma Uvarov Design²² e FAKBYFAK)²³ composto da un video e un racconto fotografico, è dunque una proposta di inversione. Il diritto di invecchiare con grazia e lievità, di scegliere abiti e accessori che meglio ci rappresentino – indipendentemente dallo stereotipo anagrafico –, la rivalutazione di un corpo che non debba avere solo ed esclusivamente lo scopo della procreazione in età fertile (annegando ogni possibile efficienza della donna una volta raggiunta l'età della menopausa, facendo del suo corpo un elemento avulso dalla società), ma anche il concetto stesso di gravidanza che non dovrebbe essere motivo di inserimento socio-culturale, bensì solo una scelta individuale, sono la punta di un discorso più stratificato che inserisce il concetto di fertilità nell'inesauribile forza creatrice insita in ogni donna, senza vincoli dati dall'età. Età fertile contro età non feconda sono cliché da azzerare, soprattutto se dal punto di vista archetipale recuperiamo il concetto che una donna è sempre *madre*, Dea Madre.

E così, queste ipotetiche neo veneri steatopigie figlie di Baubo²⁴ divengono le protagoniste di una storia di contrapposizioni, contraddizioni e una indubbia risposta alle pressioni di quella parte della collettività che intima di adeguarsi a maniere e norme in base all'età.

Con un ritmo techno e un mood da music video, ironiche e sprezzanti donne anziane esibiscono come risultato – restituito attraverso abiti dai colori sgargianti e animalier, crop top dai quali emergono con disinvolture pance grvide, trucco esagerato e nail art giocata sulla sovrapposizione di pigmenti fosforescenti – un autentico inno all'emancipazione da ogni ruolo precostituito.

Tuttavia il dibattito potrebbe porre anche questioni di ordine etico, si tratta di plus natura o di contro natura? In realtà, il lavoro di Radchenko, quasi fosse una specie di nuovo manifesto femminista, parte dall'esplorazione di una possibile gravidanza in età avanzata, ma svia in una riflessione molto più ampia, ovvero quella che abbraccia le possibilità di poter prendere le proprie decisioni, apertamente e senza controindicazioni.

Il tema era già stato introdotto da un lavoro del 2017, il video *Silver God-*

²¹ <https://outlaw.ru/>

²² <https://www.notjustalabel.com/roma-uvarov-design>

²³ <https://www.fakbyfak.com/>

²⁴ Un'antica divinità greca facente parte delle dee primitive della sfera sessuale e della fertilità, definita anche dea dell'oscenità poiché raffigurata con un volto al posto della vagina.

*desses*²⁵, in cui ancora una volta il mondo della moda (qui rappresentato dai brand Rebecca Kellet, Chanel²⁶, Krasimira Stoyneva²⁷, Alice Katie Hughes, Carl Christian Bro, Alexander McQueen, Liberty Von Crème, Hiroshi Goto e Fakoshima²⁸) era stato espediente per indagare la ghettizzazione anagrafica attraverso la *trasgressione* portata in scena da una eccentrica tribù di corpi e volti âgée totalmente incuranti di un contesto sociale facilmente incline al giudizio sessista, alla censura e al castigo delle gabbie estetiche.

Memorie collettive di donne, dunque, si riuniscono in questo immaginifico *risveglio* da mito dell'eterna giovinezza sottolineato da dee argentate (riferimento all'orgogliosa esibizione di fluenti chiome tenute al naturale, senza tinte a camuffarne l'incanutimento – altro tabù piuttosto esteso del mondo femminile) che saltano su tappeti elastici costellati da piccole stelle variopinte, si accendono sigarette con la fiamma di una candela da compleanno che segna centouno anni, liberano il corpo da uno svilente drappo nero per scoprire giacche dal vivido *piumaggio* fatto di lingue di fuoco, danzando e sorridendo direttamente in camera, con sguardo ammiccante di sfida, scattando selfie e avanzando su cavalli di legno, piccoli tricicli o roteando su pattini a rotelle, mentre indossano futuristici occhiali da sole, sbeffeggiando gli stereotipi della terza età e anzi istituendo un nuovo tempo, tra sacro e profano, per il quale il ritorno alla dimensione della fanciullezza è avvio per una nuova e luminosa generazione che non ha nessuna intenzione di prendersi troppo sul serio. Ed è anche marcatura di quanto nei recessi misteriosi della donna si nascondano incalcolabili desideri – febbrili, ostinati e indelebili – che nessun anno di nascita potrà mai sedare.

Queste riflessioni sul ruolo della donna nel contemporaneo non possono però prescindere da tutte quelle artiste che intrapresero una vera e propria rivoluzione di genere e di costume attorno gli anni Sessanta e Settanta. In particolare, l'artista americana Mary Kelly dedica un'interessante riflessione al tema della gravidanza con un'opera concettuale, di poesia visiva, suddivisa in due tappe. La prima intitolata *Antepartum* (1973), basata su di un singolo scatto dell'artista mentre si accarezza l'addome con il suo bambino che si sposta nel liquido amniotico, la seconda intitolata *Post-Partum Document* (1973-

²⁵ <https://vimeo.com/210924821>

²⁶ <https://www.chanel.com/>

²⁷ <https://krasimirastoyneva.com/>

²⁸ <https://fakoshimaeyewear.com/>

1979), a sua volta suddivisa in sei parti, dove si serve di elementi sia personali sia teorici per documentare il rapporto madre-figlio. Il lavoro diaristico *Post-Partum* è, tutt'oggi, considerata un'opera d'arte femminista imprescindibile soprattutto perché si pone come una principale descrizione del significato della maternità per le donne contemporanee, del ruolo della donna madre e lavoratrice; è altresì una riflessione sulla sessualità e delinea le caratteristiche del senso di esclusione sotterraneo alle intromissioni sociali nella relazione ideale tra madre e figlio in termini di desiderio, presenza e assenza.

Del resto, la riflessione di un'artista che si interfaccia con il tema della gravidanza (la stessa Anna Radchenko è diventata madre di recente) implica anche un discorso che contempla il processo artistico stesso, nella misura in cui "figlio" è anche – per estensione – l'opera finale e questo pone una fondamentale considerazione sul ruolo dell'artista stessa in quanto progenitrice, sulle regole che definiscono le identità femminili e che sono in grado di mettere in discussione le conoscenze tipiche delle nostre culture filtrate, anche, dai media.

Capitolo 4

Ritagliare abiti su corpi performativi: Floria Sigismondi, Maria Burns, Damien Krisl & Lucian Bor, Christophe Dolcerocca, Marie Schuller

C'è qualche cosa cui far posto:
il mio corpo. [...] Il corpo umano è una pila elettrica
a cui sono state castrate e inibite le scariche.
[...] Fate danzare l'anatomia umana, infine.
(Antonin Artaud)

È il 1964 quando Yoko Ono, uno dei primi membri dello storico gruppo d'avanguardia Fluxus, realizza la performance artistica *Cut Piece* durante la quale invita il pubblico a tagliare con delle forbici i vestiti che indossa, provocando una reazione *a specchio* attraverso il dialogo – fra costruzione e decostruzione del legame soggetto/oggetto – che si instaura tra astanti e opera d'arte. Una situazione, di fatto, che rende il pubblico parte attiva della consapevolezza di un segno implicitamente aggressivo e che istituisce un territorio instabile tra vittima e carnefice incentrato sull'atto di spogliare un corpo femminile che non oppone resistenza.

Agli inizi degli anni Ottanta Jean Baudrillard dinnanzi a una cultura sempre più orientata alla devozione dell'aspetto esteriore, di modo che il corpo inizia ad assumere i connotati di un simulacro tanto aperto alla decodificazione quanto alla manipolazione, annota l'aumento della tendenza a una «simulazione [in grado di rimpiazzare] la rappresentazione»¹.

Tuttavia, la *mimesis*, il sé simulato hanno origine con l'umanità stessa, ma il passaggio alla sfera artistica è rintracciabile, per esempio, in Rose Sélavy

¹Jean Baudrillard, *La precessione dei simulacri*, in *Simulacri e impostura: bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, tr. it. Cappelli, Bologna, 1980, p. 45.

(l'alter ego femminile inventato da Marcel Duchamp e fotografato da Man Ray nel 1921 e che ha ispirato *Doublematione* (Marcel) di Yasumasa Morimura, nel 1988, in cui appare come modello indossando costumi dal genere liminale che ne nascondono solo parzialmente la vera identità), negli enigmatici giochi di mascheramento mutante di Claude Cahun negli anni Venti e Trenta, nelle polaroid *Self-Portrait in Drag* (1981) di Andy Warhol, nelle performance fotografiche che sembrano riscrivere l'“io è un altro” di Arthur Rimbaud di Robert Mapplethorpe. E, particolarmente, sono orientamenti rintracciabili in tutta una serie di artisti che hanno fatto dell'identità esposta un modo per comunicare e denunciare i ruoli precostituiti dalla società e dai suoi costumi.

Parlare di abiti (e lo abbiamo già sottolineato attraverso l'analisi dei video sin qui esposti) significa anche e soprattutto parlare di un corpo utilizzato come tela bianca su cui comporre un lessico visivo di identificazione, simulando e accogliendo identità multiple e variabili attraverso il codice di segni rappresentato da abiti, maquillage, maschere, costumi e accessori *scenici*.

In ragione di questo l'arte performativa ha spesso utilizzato l'abito e l'abbigliarsi come prolungamento di un messaggio specifico soprattutto nell'esplorazione di un passaggio, parafrasando la performance artist Gina Pane, «dall'io al singolare all'io plurale»².

Adrian Piper, nel 1975, con la serie *The Mythic Being: Cruising White Women* gira per le strade di Cambridge mascherata da giovane androgino, dalla razza incerta, con t-shirt nere, pantaloni a zampa d'elefante, enormi occhiali da sole e parrucche afro, oppure, nella performance *Catalysis* (1970-71), si presenta in metropolitana indossando abiti dall'odore sgradevole e naso, capelli e denti contraffatti da grandi palloncini. Più o meno nello stesso periodo, nel 1975, Carolee Schneemann realizza una delle sue performance più dibattute, *Interior Scroll*, durante la quale si presenta vestita semplicemente di un lenzuolo annunciando la lettura di stralci del suo scritto, *Cezanne. She Was a Great Painter*, per poi denudarsi e passare a dipingere i contorni del proprio corpo e volto con del fango per poi salire su un tavolo e iniziare a leggere il testo assumendo le posture di una modella. E, lasciato cadere il libro, iniziare a estrarre dalla vagina – come in un rito arcaico, ma istintivo – un rotolo di stoffa sul quale sono stati riportati frammenti estrapolati da testi femministi annotati per

² Sophie Duplaix, *Gina Pane (1939-1990). “È per amore vostro: l'altro”*, Giunti, Firenze, 2012, p. 212.

un'opera precedente. Sempre lo stesso anno, l'artista cileno Carlos Leppe, con l'opera *Perchero*, ribalta il significato e l'uso degli oggetti comuni – per sfidare i canoni stereotipati del machismo – servendosi di grucce e attaccapanni per appendervi la documentazione fotografica di un'azione performativa atta a mostrare la trasformazione del suo corpo attraverso la progressiva mutazione di un abbigliamento inizialmente maschile e poi esclusivamente femminile. Nel 1994 Lyle Ashton Harris e Renée Cox si servono ancora dell'abbigliamento come strumento di camouflage per un gioco delle parti nell'opera *Queen, Alias & Id: The Child* col fine di mettere in discussione il mito della famiglia borghese presentandosi entrambe, attraverso la trasgressione di una identità mutata, vestite al maschile e con un bambino in braccio. Nel 1996 Mariko Mori con *Miko no Inori (L'ultima partenza)* riprende, attraverso una performance fotografica successivamente manipolata con la tecnologia digitale, stilemi e costumi futuristici (tutù di plastica, cavigliere alate, pelle sintetica) per interpretare, come in un cosplay, l'avveniristico resoconto di un'identità sci-fi inesistente, sul crinale tra citazioni cyborg occidentali (come per esempio il film *Blade Runner* di Ridley Scott del 1982) e mantenimento della tradizione degli *anime* giapponesi. Già nel 1956 Atsuko Tanaka, sulla base di una commistione tra mantenimento della cultura tradizionale e sguardo al futuro, aveva lavorato al concetto di estensioni del corpo che ne dilatano l'ampiezza comunicativa realizzando *Vestito elettrico (Denki fuku)*: un abito ispirato al sistema circolatorio del corpo umano formato da un telaio di cavi elettrici che indossa, in performance, alla maniera delle spose giapponesi, fondendo le linee del kimono tradizionale con la tecnologia moderna.

L'abito come protesi ed estensione del corpo viene sperimentato anche da Rebecca Horn mediante la realizzazione di sculture corporee in tessuto. In particolare *Arm-Extensionen* (1970) viene concepito durante il suo ricovero in ospedale (a causa di problemi polmonari dovuti a un'intossicazione da poliestere, utilizzato nella scuola d'arte che frequentava) quando, impossibilitata a comunicare con il mondo esterno, sviluppa un sistema di protesi attraverso oggetti legati al proprio corpo che risulta così potenziato attraverso l'uso di bende, legno, cotone, piume. Al modo di un neo costume teatrale in grado di rafforzare – anche attraverso l'impedimento provocato degli stessi – il suo desiderio di esser-ci. L'inclinazione alla teatralità del sé (esasperata per superare la timidezza della propria natura e corporatura reputate “anormali”; era un omosessuale alto più di due metri per più di cento chili di peso corporeo)

è anche alla base dei costumi dell'artista Leigh Bowery creati come strumento per esplorare i confini fra perversione e normalità e caratterizzati da enormi spalle imbottite, zeppe esagerate, trucco molto pesante, ma anche da scultoree braccia sferoidali, seni posticci, gambe deformi. L'abito come veicolo di messaggi socio-culturali è riscontrabile anche negli esiti di Lucy Orta che, soprattutto per *Refuge Wear* (1996), si avvale di indumenti dei clochard per realizzare abiti modulari, avvalendosi di tessuti e prototipi sperimentali, in grado di modificarsi a seconda delle esigenze (per esempio, i sacchi a pelo possono diventare giacca o borse, le coperte fungere da tende per ripararsi). Orta, anni dopo, sulla base di questi primi esempi realizza anche *Collective Wear*, un indumento in grado di dare protezione e rifugio a sedici persone. Con lo stesso principio di integrazione, atto a incrementare il legame simbolico fra le persone, nel 1969, James Lee Byars realizza *Five in a Dress*: un unico costume di scena, di seta rosa, indossabile da cinque persone che fornisce il primo modello per le creazioni successive concepite per più individui in contemporanea: pantaloni per tre, un copricapo per cento, un abito per cinquecento.

Louise Bourgeois concepisce, dagli anni Settanta, i suoi abiti-costumi come diretti elementi scaturiti dall'inconscio più oscuro arrivando a realizzare sculture indossabili caratterizzate da dettagli spesso derivati dalla simbologia sessuale dalla cifra stilistica prettamente archetipale in cui *l'organico* diviene un nuovo spazio sociale *incarnato*. Nelle istruzioni alle modelle, per le proprie performance, Vanessa Beecroft indica spesso: «comportatevi come se foste vestite»³ e rispetto al fattore moda sostiene che: «mi attrae per la sua natura effimera. La elevo a elemento carico di significati che fa parte di un'opera d'arte, ma mi annoia presto. La rispetto per la sua fotogenia, diversamente dagli indumenti ordinari, è concepita per essere fotografata»⁴. Ciononostante, per il numero cartaceo di gennaio 2020 di «Vogue Italia», realizza *Nudes* una serie di acquerelli in forma di fashion story in cui mescola bozzetti e ideali combinazioni di abiti, filtrati dai maggiori designer, espandendo in questo modo la propria poetica allegando un ipotetico guardaroba alle figure femminili di solito descritte nella loro nudità. Capovolgendo il mero aspetto commerciale, attraverso un contributo artistico, in un meta-discorso in grado di innovare la relazione arte-moda con un linguaggio più avanguardista e

³ Marcella Beccaria, *Scene di conversazione*, in Id. (a cura di), *Vanessa Beecroft. Performances 1993-2003*, Skira Editore, Milano, 2003, p. 18.

⁴ *Ivi*, p. 20.

intellettuale.

Nondimeno Cindy Sherman, fin dagli inizi del suo operato artistico, è forse una delle artiste che più ha scardinato il ruolo stereotipato della donna e della sua *funzione* sociale. Mediante articolati e dettagliati autoritratti – delle vere e proprie messe in scena – in cui i soggetti spaziano dalle figure femminili più ingenuie e infantili a *femmes fatales* da cinema classico hollywoodiano a casalinghe insoddisfatte e frustrate, l'immagine del sé che allestisce è frutto di un lavoro che ha ben presente la necessità di disegnare nuove mappe di orientamento, in cui ogni configurazione di psiche/soma arriva a compenetrarsi fino all'annullamento reciproco in un territorio in cui coabitano le plurime contraddizioni dell'essere umano e della società. Il conflitto che ne scaturisce, mediante simulazioni/rappresentazioni caricaturali, è dunque tutto giocato sulla sottilissima linea di demarcazione fra *self-portrait* e *portrait* laddove l'immagine stessa è resa finzione da un *io/sé* che si traveste recitando un ruolo. Una specie di autobiografia che mescola e connette fra loro le biografie di *dramatis personae* recuperate dai brandelli di storie indefinibili.

Per esempio quando nei primi anni Ottanta viene chiamata dalla rivista «Interview» per realizzare fotografie di moda che implicino l'utilizzo di creazioni di noti stilisti, tra i quali *Comme des Garçons*⁵ e Jean-Paul Gaultier⁶, si serve di questa committenza per rovesciare il concetto di *glamour* insito nell'alta moda e crea le maschere di un teatro immaginario dove lo *charme* è affidato alla parodistica di pose artefatte che crea un'iperbole con l'immagine stereotipata delle riviste patinate (come in *Untitled #122* e *Untitled #131* del 1983). Per «Vogue» si spingerà ancora oltre restituendo una donna depressa, furibonda, lunatica, con il corpo mortificato da cicatrici, come reduce da una violenza, e totalmente turbato dalla follia (come in *Untitled #138* e *Untitled #139*, 1984). Ciononostante, benché il fine fosse quello di sconfessare le identità artificiose offerte alla donna dall'industria della moda, relegandola al perenne ruolo di oggettivazione passiva, quest'ultima – quasi una disputa a suon di *coup de théâtre* – si serve di queste immagini proprio per la loro valenza teatrale considerata ottimale per esaltare la pubblicità degli abiti attraverso la marcatura caratteriale fornita da Cindy Sherman stessa e dalle sue donne manifestanti i lati più oscuri e misteriosi dell'identità femminile.

⁵ <https://www.comme-des-garcons.com/>

⁶ <https://www.jeanpaulgaultier.com/it-it/>

Il rapporto tra arte performativa e abbigliamento come metafora del corpo è dunque, in questa rapida carrellata di esempi, frutto di una stratificazione che sposta continuamente il confine fra soggettivo e oggettivo. Pertanto, e non in maniera troppo dissimile, è possibile individuare delle esperienze – rintracciate nel campo della moda – che restituiscono mediante l'utilizzo di un corpo performativo un legame che affonda le radici in questi esiti artistici.

In questa camaleontica commistione di moda e ricerche sperimentali ancora una volta è Floria Sigismondi a introdurci a quelle disamine che hanno come protagonista il corpo performativo. *Knowing Through Nothing*⁷ del 2014, che vede la modella e musicista Jamie Bochert indossare la collezione Fall/Winter 2014 di NewbarK (il brand delle stylist Marjan e Maryam Malakpour) e firmare la musica del video, è giocato sull'alternanza e la compenetrazione dei temi della superstizione, delle fatalità e della mistica. Un'esplorazione onirica in cerca di significati, connessioni e risposte che viene affidata al movimento di un corpo che sembra rispondere costantemente a un'attitudine a farsi ora assente ora presente, ora visibile ora invisibile. Qui l'azione si fa mantra e nasconde la possibilità di accedere all'azione originaria, generando un movimento spiraliforme che di volta in volta muta il proprio linguaggio e l'interconnessione con i vari simboli che il corpo acquisisce.

In uno spazio dall'atmosfera cupa, la debole illuminazione non cela, ma anzi amplifica il profilo del corpo che nei suoi movimenti sembra quasi seguirla. Come in una formula magica l'utilizzo di più specchi irregolari (alcuni istoriano gli abiti stessi) e delle loro rifrazioni forniscono la simbologia di più varchi, percettivamente dilatati per accedere al risveglio di *visioni* arcane e iniziatiche. La *poiesis* del volto coperto – uno degli innumerevoli attributi di Selene, dea della luna: un «*velo* la manteneva parzialmente celata, indiretta»⁸ – assume così le caratteristiche di un tributo al regno di Ade. Ne deriva un rituale simbolico attraverso il quale il corpo si mescola con il divino, in un linguaggio incomprensibile e oscuro per i non *eletti*.

Come in un Mistero eleusino, la danza ditirambica che ne consegue – quasi risvegliata dalla compenetrazione del corpo umano con le statue e i calchi con i quali entra in dialogo – è ulteriore alterazione identitaria che culmina in un continuo alterco fra anabasi e catabasi in cerca di un'ascesa finale. I rimandi alla cultura

⁷ <http://www.floriasigismondi.com/film/fashion-short-films/newbark-knowing-through-nothing/>

⁸ James Hillman, *Saggio su Pan*, tr. it. Adelphi, Milano, 1977, p. 106.

ellenica e ai suoi miti sono ulteriormente rafforzati dall'altro ideale mosaico di suggestioni che crea un colloquio incrociato tra una maschera e una frutto, entrambi dorati. Così, in questa allusiva skené⁹, dove assistiamo a un neo viaggio sapienziale, la maschera si riappropria del suo antico significato per cui «nascondere il proprio volto nella sua cavità per ammantarsi dell'Altro dissolveva la vita precedente»¹⁰ e il frutto si fa diretto richiamo del pomo d'oro della discordia come traccia di un nuovo tempo imminente, restituito da un corpo sul quale è proiettato un motivo damascato che poi abbandona, come un'impronta, sulla parete alle spalle. Un doppio corpo nasce, in questa *coincidentia oppositorum*, e viene lasciato alla conoscenza di una nuova sapienza attraverso il *niente* (simboleggiato dal teschio *amletico* del finale).

Maria Burns¹¹ è un'autrice con base a New York. Con *Vakuu*¹² (realizzato nel 2016, con l'apporto della stylist Courtney Ann che qui utilizza vari brand, fra i quali La perla¹³ e Agent Provocateur¹⁴), esplora l'antico dilemma della perdita di Dio, se non proprio della sua esistenza, allorché anche la sua assenza genera un vuoto perpetuo che spesso la sola fede non è in grado di colmare. Pronunciare domande in forma di preghiera e non riceverne risposta è forse parte di una colpa reciproca che rende cosciente un traviamiento che incrina e incrimina il concetto di Creazione stesso. Emil M. Cioran definisce l'atavico dubbio che è al contempo paradossale e contraddizione:

e certo saremmo del tutto diversi se l'era cristiana fosse stata inaugurata con l'esecrizione del creatore, la licenza di umiliarlo avrebbe infatti alleggerito il nostro fardello, e reso meno opprimenti i due ultimi millenni. [...] Abbiamo il conforto, almeno, di constatare come, nella storia [della Chiesa], ciò che vi è di più seducente siano i nemici intimi, tutti quelli da lei combattuti e respinti, e che per tutelate l'onore di Dio, e rischiando il

⁹ «La skéné – che si ergeva tra l'orchestra e il bosco, come ancora ci documenta il teatro di Epidaurò – veniva a costituire il limite entro cui il rito della “rappresentazione” era possibile». Cfr. Fernando Mastropasqua, *Metamorfosi del teatro*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 1998, p. 95.

¹⁰ *Ivi*, p. 89.

¹¹ <https://www.maria-burns.com/>

¹² <https://www.maria-burns.com/vakuu>

¹³ <https://it.laperla.com/>

¹⁴ https://www.agentprovocateur.com/eu_en/

martirio, ricasarono la sua qualità di creatore¹⁵.

Quando Friedrich Nietzsche annuncia la morte di Dio e l'ammonizione affinché debba rimanere morto lo fa senza mezze misure, tuonando un perentorio atto d'accusa a tutta l'umanità come unica artefice della sua morte distribuendo come soluzione, per dilavare tale colpa, quella di istituire un *Übermensch* in grado di farsi carico di una nuova essenza divina per sopprimere allo sgomento di non poter reggere il peso di tale *omicidio*. Un nuovo uomo, dunque, caratterizzato da qualità divine e in grado di superare se stesso istituendo nuovi valori dati da un accrescimento spirituale dispensatore di una precipua volontà costruttiva che metta in discussione gli ideali prestabiliti. Perpetrando un nuovo ordine istituito partendo dall'abolizione dell'apoliteo a favore di un *modus dionisiaco*, fatto di un processo creativo in cui ogni gioia è anche tragica perché in grado di abbracciare la bellezza e il caos più terrificante insiti in ogni turbamento.

Così, se Vladimir Majakovskij con *La nuvola in calzoni* (1913-14) aspirava a dare del "tu" a Dio, promuovendo un «carosello sull'albero della conoscenza del bene e del male¹⁶», non diversamente *Vakuum* sottende l'alba di una nuova religione in grado di restituire quella condizione umana che pare domandarsi fino a che punto si possa indirizzare il viaggio per diventare Dio. Questa domanda, di fatto, è la spina dorsale del video. Il tema è certamente complesso, soprattutto se rapportato al mondo della moda: ciononostante da Maria Burns è restituito attraverso la prosa di una riflessione leggera, poetica, senza recinzioni protettive.

Un grande cubetto di ghiaccio – che segue il suo destino verso lo scioglimento in acqua – è il topos che regge l'intera azione performativa. La presenza femminile – quasi un *artifex* sulla *vis spiritualis* – attraversa la sua stessa immagine in un continuo slittamento ipertrofico che affida a visioni eteroclitiche il compito di indagarne dilatazioni e contrazioni; avvalorato anche da un serie di dati che lambiscono la guancia come una perpetua lacrima digitale. L'alterazione continua dell'immagine e del corpo riconsegnata grazie all'uso del glitch – che simbolicamente sottolinea anche un clima disordinato e aperiodico – istituisce un terreno fatto di ripetuti disturbi di frequenza e un'oltremisura ri-

¹⁵ Emil M. Cioran, *Il Demiurgo cattivo*, tr. it. Adelphi, Milano, 1986, p. 17.

¹⁶ Vladimir Majakovskij, *La nuvola in calzoni*, in Angelo Maria Ripellino (a cura di), *Poesia russa del Novecento*, Feltrinelli, Milano, 1954, p. 270.

spetto alla quale il corpo diviene medium di un passaggio dall'animale-uomo all'uomo-divino. Enfatizzato da sofisticati harness e metallici e avveniristici reggiseni dalle coppe preformate, il corpo diventa quindi involucro di un'apostasia addormentata che annulla il Dio creato dalle credenze a favore di una *imaginatio agens* trascolorante in una filosofia che spinge a toccare altezza e profondità, luce e buio. In una simbiosi degli opposti *perfetta* in grado di far germogliare una nuova e deifica terra vergine, preannunciata da quel Giano bifronte la cui effigie è simbolicamente richiamata dalla maschera che nel video fa quasi da cesura tra una prima e una seconda età.

Di tutt'altro registro, *Cocoon Redux*¹⁷ (2018) introduce, invece, il tema classico del legame che si instaura tra modella e artista nel momento dell'atto creativo. È ispirato a una fotografia di Rossano B. Maniscalchi¹⁸, intitolata *Cocoon* (un corpo femminile avvolto da un bozzolo di garza nell'atto di mutare status, di ri-nascere grazie a una metamorfosi), ed è caratterizzato da una vena poetica per la quale ogni compenetrazione gestuale – sia dello stylist sia della musa – crea un continuum relazionale in cui il colloquio diventa canovaccio comune, rispetto al quale l'elemento dell'improvvisazione si fa trait d'union dei corpi in movimento.

Grazie all'uso della stop motion, che restituisce all'intero movimento l'andamento di una danza sincopata in grado di dare vita ai singoli dettagli degli abiti e degli accessori (il video si apre sull'ironica indipendenza dei lacci di un paio di scarpe maschili, la cui punta sollevata ricorda quelle di Charlie Chaplin, e sulle dita di un guanto bianco che si muovono seguendo un ritmo autonomo e interno) le azioni che si succedono sono caratterizzate dal gioco della trasformazione che cela l'energia prodigiosa utile a creare nuove personalità, nuovi corpi e nuovi mondi dove allestire un tempo dedicato alla creazione e alla sperimentazione degli stili più disparati. *Ricamando* su zone illuminate e coni d'ombra i corpi, assecondando la *ricreazione* come in una ipotetica serata dadaista, diventano l'involucro dello spirito che anima ogni abito, ne diventano gli interpreti, in un prolungamento di dissolvenze che incrociano e sovrimpongono descrizioni soggettive, voyeurismo e paradigmi privi di regole.

Il *daimon*, qui insito nei singoli indumenti che vengono lanciati alla rinfusa,

¹⁷ <https://www.maria-burns.com/cocoonredux>

¹⁸ <https://www.rossanobmaniscalchi.com/>

ma che magicamente ricompaiono subitaneamente indossati e assemblati come pronti a sfilare, disegna una nuova polarizzazione entro cui far convergere il processo creativo e il suo esito finale passando dal corpo che riesce, tramite la sua mediazione, a decifrarne l'idea iniziale rivelando, altresì, una posizione interessante sull'anticonformismo offrendo, mediante una gestualità affatto stereotipata, una nuova prospettiva sul materialismo del mondo della moda al quale viene restituita la sua valenza di incubatrice per la ricerca di nuove poetiche.

Non dissimile da quest'ultimo video analizzato è l'intreccio che permea *Ignited*¹⁹, diretto dal regista e artista Damien Krisl²⁰ e dal fotografo Lucian Bor²¹, nel 2016; lo styling è affidato a Vanessa Naudin. Tematicamente affine all'argomento dominante presente in *Blow-Up* (1966) di Michelangelo Antonioni, ma anche a tante fotografie che ritraggono il fotografo stesso nell'atto di immortalare la modella (espediente riscontrabile, per esempio, in Helmut Newton), è strutturato in modo tale da porsi come obiettivo quello di restituire la percezione sensoriale del momento artistico in cui nasce un'immagine.

La trama è semplice e lineare, eppure nasconde un utilizzo dei corpi che riesce a sottolineare ciò che sta accadendo proprio avvalendosi dello studio del gesto e dell'azione. Essere parte di un'immagine, intuire posture e giochi asimmetrici che aiutino a far emergere la profondità estetica di uno shooting; infine, definire il proprio corpo, sentirlo, per restituirlo all'occhio dell'inquadratura, implica oltre che un'accurata conoscenza delle potenzialità del corpo anche una sapienza interpretativa. Conoscere l'origine di una foto, mediante questa specie di back-stage, quasi una connessione di occhi diversi (quelli della modella, quelli del fotografo e quello della videocamera) è già un sentire ciò che la macchina fotografica è riuscita a cogliere.

Strutturato mediante un'alternanza fra bianco e nero e colore, il passaggio alternato dei due registri cromatici è funzionale a uno script giocato sul desiderio e il suo compimento. Laddove l'uso del bianco e del nero asseconda le prime fasi dell'incontro, il colore delle immagini (con predominanza dei rossi) – essi prendono vita attraverso una ipotetica cortina atta a dividere i due momenti, resa da un pigmento fluido che come lava si muove e amalgama in cerca di una destinazione in cui perdere il controllo – enfatizza l'incontro passionale tra il fotografo e la sua musa in una commistione di sguardi e

¹⁹ <https://vimeo.com/134851206>

²⁰ <https://damienkrisl.com/>

²¹ <http://www.lucianbor.com/>

simulacri in cui il corpo è l'inevitabile destinatario finale.

Il regista danese Christophe Dolcerocca²² nel 2016 sigla, con *Jean Paul Gaultier – Les Parfums – V2*²³, un tributo al corpo tramite le iconiche boccette dei profumi *Le male* e *Classique* di Jean Paul Gaultier, alcune delle quali, soprattutto se in edizione limitata, sono divenute delle vere e proprie opere da collezione. Il design del flacone si deve a Saint Gobain mentre per quanto concerne l'altrettanto iconico contenitore tubolare cromato il disegno preparatorio è dello stesso stilista francese. La boccetta dell'eau de toilette in vetro rosa smerigliato a forma di busto che delinea una guêpière, capo emblematico della moda femminile Jean Paul Gaultier, diviene così l'alter ego del corpo che, nel video, è chiamato a essere anche immagine in movimento (stesso dicasi per la versione maschile caratterizzata da un busto mariniera, che richiama la leggendaria t-shirt, anch'essa simbolo della Maison).

Malgrado si tratti di un lavoro prettamente commerciale, atto a pubblicizzare il prodotto, lo scarto interpretativo che ne dà Dolcerocca ha un taglio poco convenzionale e certamente affine a un esito videoartistico: organizzato su finestre che compongono quattro rettangoli verticali (e poi nei loro multipli), su fisicità meticce che riescono a confondere i generi – amplificandoli in un insieme corale originato dalla fusione di corpi e volti – la sinusoide creata dai singoli movimenti origina un movimento unico, senza intervalli, che spezza il singolo movimento – perché incorniciato e tagliato dal rettangolo che scompone l'intero campo visivo – ma che, in modo del tutto sincrono, prosegue in quello del movimento successivo, quasi fosse dentro una lanterna magica. Un'ambiguità di pelle e confini corporali che evolve in incontro nell'insieme finale. Un accoppiamento necessario, sensuale e arcadico, dal cui misterioso e alchemico amplesso hanno origine i due profumi.

Un esempio di come lavorare per committenze commerciali non implichi, soprattutto per gli artisti dei quali ci stiamo occupando, rinunciare alla propria ricerca personale è dato dal video *Abys*²⁴, del 2020.

Inspirato alla pièce teatrale *Happy Hour* di Cristian Ceresoli²⁵, in cui i *giorni felici* di Samuel Beckett paiono esauriti²⁶, svuotati a tal punto che all'insoddi-

²² <https://dolcerocca.com/>

²³ <https://vimeo.com/134534972>

²⁴ <https://dolcerocca.com/music/new-portfolio-item>

²⁵ <https://www.cristianceresoli.it/>

²⁶ Molte sono le assonanze con il drammaturgo irlandese, a partire dall'iniziale drammaturgia

sfazione collettiva è rimasta un'ora sola di felicità, rappresentata dal momento in cui, durante l'aperitivo, gli alcolici vengono venduti a prezzi scontati, questa opera di poesia rock, a metà fra teatro e impulsiva performance, si presenta come una reiterata ed estenuante ricerca del senso dell'esistenza che si è, a poco a poco, ingarbugliata su se stessa nell'oblio di un bicchiere, sempre troppo mezzo vuoto, e nella corsa spasmodica per *esserci* nell'unica accezione – ostinatamente infantile, capricciosa e vulnerabile – dell'*apparire*.

Il nuovo mantra – *appaio, dunque sono* – viene allora fatto confluire nel concetto di *happy hour*: la ghehizzante, invero, ora d'aria dalla quale ci si aspettano i tanto famigerati *quindici minuti di celebrità* che, in questa partitura scenica – scenograficamente giocata sulla simbologia del ring – restituiscono un'umanità paurosamente indirizzata verso la *deformità* più ingovernabile nella nevrosi di essere al posto giusto nel momento giusto.

La pièce è dedicata a Stefano Dolce e Domenico Gabbana (il brand D&G)²⁷, emblematici destinatari di tutto un mondo elitario di abbondanza e glamour, ma proprio per questo desiderato dai più come alternativa al grigiore dell'estenuante sopportazione al *viverSI*. Questa dittatura del dover essere felici, dimenticando il vuoto che attanaglia quotidianamente, è dunque spunto anche per *Abys*s.

L'insopportabile “vuoto a perdere” del lavoro di Dolcerocca prende avvio dalle parole di Friedrich Nietzsche che compaiono in epigrafe:

chi combatte con i mostri deve guardarsi dal non diventare egli stesso un mostro. E se guarderai a lungo nell'abisso, l'abisso guarderà dentro di te.

Sulle note composte dal musicista Oscar Fogelström²⁸, il video si presenta come un viaggio il cui inizio viene fatto coincidere con la perdita dell'innocenza fino al suo acme: accessibile nell'alterazione in mostruosità del corpo umano. Realizzato in bianco e nero, con ampie zone grigie a simboleggiare il sottostare, passivo e inerte, alla condizione di intuire il mostro, ma di essere impossibilitati alla lotta per conoscerlo e superarlo, vede l'utilizzo del corpo come medium per una indagine che si fa estensione di un vuoto che è al

di Cristian Ceresoli, *La merda*, di cui *Happy Hour* si pone come una specie di secondo atto.

²⁷ <https://www.dolcegabbana.com/it/>

²⁸ <https://www.oscarfogelstrom.com/>

contempo presenza e parvenza fisica, in uno spazio però concreto, tangibile, rispetto al quale si ha una fusione fra quest'ultimo e il corpo stesso.

Il corpo come spazio, come luogo dell'azione performativa, è ritagliato sull'incastro (im)praticabile delle emozioni che arrivano – ingovernabili – ad alterarlo in creatura deforme e frammentata, in cerca perenne di un reset che possa riportarlo entro i limiti dell'identità smarrita. Così, in questa ricerca claustrofobica di un'Ananke purchessia che serva a riacquistare fiato, per prendere il tempo necessario a esplorare il mostro che abita in ognuno di noi, l'emorragia senza sosta del corpo e la veste-bozzolo rivestono il ruolo peculiare di impalcatura sulla quale erigere una barriera metallica in grado di spezzare ogni possibile catena (rappresentata dalla sottile teoria di ferro della tenda-sipario). Il corpo diviene dunque anche ricettacolo di memorie, recuperando incessantemente i contenuti mnemonici attraverso un'organizzazione dinamica che è centripeta, ma mai definita, come se il centro al quale mirare tradisca spostandosi di continuo. In questa miopia – rispetto alla quale lo scivolamento è continuo – il corpo è schiavo di metamorfosi incontrollabili, diviene mera superficie sulla quale instaurare un'osmosi con gli abiti che accorrono a sostituire la pelle perduta.

Esaurisce, infine, il controllo di sé consumando gli arti in distorsioni animalesche, i cui contorni assomigliano a certi dipinti di Francis Bacon²⁹ nei quali la soggettività è azzerata in favore di una ibridazione ora resa da rigonfiamenti, tumescenze, ora da scarnificazioni, rientranze, cavità inumane. Dove la carne dei corpi tormentati non è più quella umana, ma autentica carne da macello. La videocamera stessa si fa minaccia: entra quasi nel corpo, lo esplora, lascia che questo costruisca il suo spazio e poi glielo abolisce, come per punirlo. Un alterco continuo – fra reale e virtuale – alcune volte accelerato, altre rallentato, in ogni modo: soffocante; fatto anche di un erotismo che però è tossico poiché annebbiato da una invalida ricerca dell'immortalità che annulla l'identificazione in plurimi tentativi di figurazione che qui sembrano ritardare all'infinito.

Il corpo come luogo *sincero* dell'equivocità e della contraddittorietà rappresenta quel confine di pelle – fra noi e il resto del mondo – che è al contempo desiderio di esserci e desiderio di una condizione che è spesso liminale, contraddittoria anch'essa. Essere al mondo ed essere nel mondo presuppone un'aderenza affatto scontata, ma anzi foriera del dire troppo o del non dire mai

²⁹ <http://www.francis-bacon.com/>

abbastanza. Il corpo è perenne assenza, un'incubatrice di sensazioni aleatorie, ma ingombranti, costantemente in cerca di identità per reinventarsi, per creare una bellezza futura rinnovata e rinnovabile. E questo perché, come sostiene la fotografa Bettina Rheims: «è la mancanza che ci attira. È la lacuna che ci richiama a sé, lasciando il vuoto necessario affinché entri l'altro»³⁰.

In ragione di questo un'ipotetica ermeneutica che tenga conto delle sfaccettature del corpo, delle identità e delle emozioni a esso correlate, ma anche di tutto ciò che di quel corpo è pubblico e privato, diventa un terreno d'indagine in cui il corpo è "mio" (e quindi concorre anche a definirmi), ma contemporaneamente è corpo tra gli altri corpi e per questo soggetto a r-identificarsi ripetutamente, di dialogo in dialogo, di linguaggio in linguaggio; fino ad arrivare a voler (quasi per forza) affermare una propria identità. Una condanna all'ombra del corpo in cerca di liberazione dal corpo stesso, carne dell'essere. Tuttavia è un tradire Narciso e di fatto sedurlo. Il soggetto domanda, esige, pretende un luogo nel quale ri-conoscersi sostituendo l'ignoto sé con un alfabeto immaginifico riconsegnato da un corpo indossato con distrazione, ma tenacemente innalzato a musa. Un corpo affidato alla fotografia e al video è sì un documento che narra il manifesto, l'immagine, ma al contempo è anche fenomenologia d'una semantica di morte perché, di fatto, *quel* corpo "rapito" non è già più *quel* corpo, semplicemente perché impossibilitato ad accadere due volte. Qualsiasi *sguardo*, dunque, può essere introspettivo e scrutatore nella misura in cui tende a concentrarsi sul restituire un *momento*. Al contempo è anche uno sguardo atto a de-costruire il soggetto il quale assume una nuova forma mediante l'esito finale. L'accezione: "io mi mostro" (nel senso fenomenologico) in realtà significa che "io" esisto e non esisto, ma questo è possibile unicamente in uno, due, cento frammenti di "me" che si disperdono in nuove appercezioni.

Un esempio di de-costruzione di un soggetto è individuabile nel ciclo *Fashion Fetish* di Marie Schuller³¹, una regista e fotografa con sede a Londra, specializzata in contenuti di moda, che con tre micro-narrazioni sonda l'alterazione identitaria rapportata all'esaltazione feticistica del sé e del sé rapportato all'oggetto che ne ha intensificato il desiderio. Sviluppatisi con la produzione di SHOWstudio i tre video rappresentano una trilogia in cui corpo individuale e corpo sociale estendono un'azione per la quale il corpo

³⁰ Bettina Rheims, *Il mio elogio dell'imperfezione*: https://www.corriere.it/cronache/08_novembre_03/bellezza_bettina_rheims_foto_141f827e-a9d9-11dd-bcaf-00144f02aabc.shtml

³¹ <https://www.marieschuller.com/>

femminile è percepito come involucro di plurime conoscenze della libido, ma soprattutto come detonatore di proiezioni immaginarie, nonché come spazio di una rappresentazione del sé sulla scena dell'esistenza.

*Fashion Fetish-Oyster*³²(2012) accoglie un corpo che, dall'inesplicabile femminino, designa un terreno ancora non bonificato. Ambientato all'interno di una metropolitana londinese, la presenza ferina del video attraversa il suo corpo – e in questo modo, simbolicamente, ogni corpo presente – mediante una reiterazione di piccole azioni che la libera progressivamente degli indumenti. Il corpo nudo si osserva soprattutto assorbendo gli sguardi dei passeggeri che pure sembrano non vederla sino in fondo, anzi, lo scarto principale di tutta l'azione sta proprio in questa gestualità che sembra consumata nel privato e che è però restituita in un ambiente pubblico. Il corpo nudo che si aggira per il vagone, attraverso una danza erotica e liberatoria a un tempo, assume gli aspetti di una ritualità atta a riscattare il femminino dalla sfera castrante del primitivo e dell'arcaico per istituire i punti cardinali di una nuova biodiversità – affatto clandestina – come via di una rapsodia che vediamo accrescersi in quanto prelievo di una propagazione dei sensi che accoglie e fa da trainante, laddove: «il desiderio non cessa di effettuare l'accoppiamento di flussi continui e di oggetti parziali essenzialmente frammentari e frammentati»³³.

La figura femminile assume su di sé il compito *faustiano* di essere portavoce di una appartenenza che è soprattutto sgombero della strada verso il centro del proprio essere. Un allestimento scenico che è, al fine, un guardarsi attraverso uno specchio, spiazzante in quanto non immediatamente restituito, tuttavia parente d'una conversione dove il guardare è sempre anche un *ri-guardare*. Il corpo è dunque nudo, esposto all'*oscenità* inscritta nella pelle, ma è una nudità rafforzata da un dettaglio eversivo per cui ogni emozione esiste in quanto indomita: al corpo denudato è concesso il calzare una simbologia. Laddove l'atto dello spogliarsi è rottura di un compromesso, l'indossare un paio di *platform shoes* create da Vivienne Westwood³⁴ acquisisce tutto il sapore di una rivoluzione in quanto la stilista stessa è messaggera di un immediato *schiaffo al gusto corrente*³⁵. L'intuizione rafforza l'anticonvenzionale rottura

³² <https://www.youtube.com/watch?v=bRsz2OJ2wPc>

³³ Gilles Deleuze, Felix Guattari, *L'Anti-Edipo*, tr. it. Einaudi, Torino, 1975, p. 67.

³⁴ <https://www.viviennewestwood.com/it/>

³⁵ Slogan del manifesto del Cubofuturismo russo. A tal proposito si veda: Serena Vitale, *L'avanguardia russa*, Mondadori, Milano, 1975.

con ogni dogma precostituito, diviene punk soprattutto nell'accezione anarchica d'una *pirateria* restituita da un'essenza grezza, diretta, nata dalla rottura di quei valori considerati ora passatisti e quindi fondante di nuove regole sintattiche che abbraccino un *disordine* come espressione diretta di un'alterata attitudine a corrodere qualsiasi regola fissata a priori. Il nuovo ordinamento è dunque appuntato sulla libertà di un corpo nudo, libero di *uscire* e di manifestare la propria carica sessuale senza che questo significhi attestazione di un consenso – esibire il proprio corpo non significa renderlo accessibile – ma sottintendendo una ribellione che è discorso incrociato d'una sintomatologia che se sceglie di indossare qualcosa lo fa attraverso un emblema rivoluzionario, che caratterizzi e descriva una contestazione che implica il dissenso per ogni significato e significante sotteso all'essere donna. Ed è così che il corpo si iconizza in quanto icona di se stesso, in quanto pervenuta consapevolezza di avere, abitare, il proprio corpo senza la necessità di uno sguardo maschile, senza guardarsi come guarderebbe un uomo. Dirigendo, semmai, ogni *altro* sguardo possibile.

Questa vista mitopoietica prosegue con *Pierce*³⁶ (sempre del 2012) con una sensibilità che sembra mutuata da alcuni racconti fotografici, a metà tra gli esiti diaristici di Nan Goldin e quelli poetici di Ren Hang. Rifutando di segregare il concetto di bellezza su un piano unicamente fine a se stesso, in questo video sovrasta quella frangia della contemporaneità che ricerca il bello inteso come tappa di un percorso di metamorfosi e rinnovamento del sé; che sia soprattutto invenzione *mitica* della propria identità. Una dottrina che investe un'antropologia per la quale il sostituire una cicatrice con un'altra cicatrice è esperienza – psicologica e anch'essa *risanante* – sottesa alla pratica del tatuaggio e del body piercing che diviene anche emblema di un racconto d'amore indossato sulla propria pelle. Una cicatrice che trasforma il corpo in una mappa del sé attraverso l'esplorazione di un sentire nel profondo lembi di pelle, nervi, con un'intensità tale da restituire un contatto più *antico*, immediato, senza filtri con il corpo e al contempo con quel confine labile, spesso sconosciuto perché ignorato soprattutto perché tabù, fra piacere e dolore.

In dialogo con la cerimonia, le due giovani donne del video irradiano l'emozione che scaturisce dalla *bellezza* impressa sulla carne istituendo un nuovo codice corporeo nato da un atto intimo, quasi segreto, che anche per

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=9e-07N9nz50&bpctr=1614512900>

questo lavoro diventa comunitario attraverso il suo racconto. Ma è altresì un corpo che richiama a sé il desiderio di un'aggiunta che possa decorarlo (al pari di un abito o di un accessorio) e al contempo descrivere. Sdoganato dal suo ruolo di elemento quasi esclusivo in connessione con le pratiche BDSM, il piercing diviene tassonomia di un nuovo paesaggio umano in cui coagula una pulsione che è de-contestualizzazione legittimata, nel continuo slittamento d'una proiezione simbiotica fra soggetto e oggetto. E questo perché «il corpo è soprattutto la più iperbolica e sublime macchina del desiderio errante: il desiderio di essere desiderato e quello di desiderare³⁷».

Sul crinale fra erotismo e autoerotismo, attraverso una scena strutturata come un fuori scena, quasi spiata, pedinata, il focus è sull'atto di due giovani donne che si spogliano in attesa che i propri capezzoli siano *rivestiti* da un piercing. L'immagine è articolata su due rettangoli verticali che vanno a tagliare i copri di entrambe a metà, ma è ricostruita in modo tale che combacino in un corpo unico, siamese, ancora una volta ibrido, ancora una volta poliforme. Non sappiamo niente delle due. Non conosciamo la loro storia. Ma i loro corpi uniti che formano un nuovo corpo – accomunato anche dal piercing simmetrico (una sul seno destro, l'altra sul seno sinistro) – restituisce già un'unione che è appartenenza, *amicizia* d'intenti. In sottofondo le voci delle piercer, chiamate a ricamare i seni, si mescolano alle loro mani che procedono all'intervento; l'atmosfera è gioiosa, morbida, immersa in una luce bianca, carezzevole. È un dialogo di più corpi che si inventano tramite atti di resistenza giornalieri.

La feticizzazione del proprio seno è come una maternità, trasparente come spazio della scelta; questo video si riappropria della dignità di quell'elemento fragile spesso profanato – si pensi alle tenaglie nell'iconografia di Sant'Agata – eppure così potente per forme e funzioni. In questo piccolo video trasparente il vigore di un tributo a quest'organo femminile che secerne latte per il nutrimento, che è scandaloso, idolatrato, oltraggiato, aumentato o diminuito con la chirurgia estetica, raccolto, umiliato, offeso, riconsegnato, desiderato. Ma che in ogni disseminazione linguistica, attrattiva o repulsiva che sia, è sempre esistente.

Con *Visiting Hour*³⁸ (2012) Marie Schuller ci accompagna alla chiusura

³⁷ Teresa Macrì, *Cinemaschine del desiderio*, Costa&Nolan, Milano, 1998, p. 23.

³⁸ https://www.youtube.com/watch?v=jzDPH_9zmTE

del cerchio. In questa disamina in cui «il nesso corpo-desiderio produce in scena e sullo schermo un campo di forze di grande potenza»³⁹, la bellezza del passaggio a un'età matura rivendica la scarcerazione di una soggettività soggiogata alla sottomissione di un ruolo che ne arresta il suo potenziale liberatorio, divenendo sbarramento nel progresso di emancipazione. Le differenze fisiche percepibili in un corpo non più giovane sono perlopiù considerate indicatori di debolezza e inferiorità, essendo viste attraverso la lente prospettiva penalizzante di un modello socioculturale radicato. Ancora di più, la sessualità nei corpi anziani femminili è difficilmente ammessa come status fluido e solitamente viene relegata in uno sbrigativo e distratto angolo de-sessualizzato, rispetto al quale la menopausa è indicatore di una interruzione laddove l'atto sessuale è considerato superfluo perché non più dedito alla funzionalità della procreazione. Parlare, invece, della regale supremazia di un corpo che ancora desidera e che ancora esige, chiede, di essere desiderato (lo abbiamo già visto con Anna Radchenko) è anche rappresentazione delle fantasie più recondite che abitano un involucro che prima di tutto è edificato su un intricato sistema di impulsi ed emozioni che non ammette sdegni. «L'ambizione a rimanere sempre giovani non ci preserva, anzi, ci erode. [...] In ognuna di noi ci sono delle stagioni propizie»⁴⁰ ed è anche per questo che il nudo di una donna matura diventa forse l'ultimo baluardo a cui appellarsi per far parlare, e onestamente, il proprio corpo. Osteggiando intenzionalmente lo stereotipo delle donne mature nell'immaginario sessuale il video ne offre, al contrario, una descrizione acuta come esseri sessuali, affascinanti e potenti. Se la sessualità femminile nella terza età socialmente è considerata quasi un lusso fuori stagione, qui invece si riconquista l'altare sul quale innalzare tutte le possibilità espressive date dalla *generosità* fisica. Assistiamo ancora a un corpo fiero e consapevole, in sé e per sé.

La costruzione del video dà il senso del passare del tempo attraverso immagini sequenziali, riquadri, occhi voyeuristici reciproci in cui traspare la consapevolezza di essere spiati, e al contempo di spiare, chiamando direttamente in causa sia il proprio occhio – che scruta il proprio corpo – sia lo sguardo della videocamera-voyeur, in una specie di rapporto in cui la co-conspirazione è l'anello di congiunzione per esplorare momenti solitamente privati e tenu-

³⁹ Stefania Rimini, *Every body needs some body... Figure del desiderio e linguaggi della visione*, Edizioni Kaplan, Torino, 2019, p. 9.

⁴⁰ Bettina Rheims, *Il mio elogio dell'imperfezione*, cit.

ti nascosti all'esterno. Il rimando immediato è a *Contact* (2001) dell'artista inglese Sam Taylor-Wood (un documento fotografico di oltre 2000 stampe e immagini di provini in cui pubblico e privato dialogano in una esplorazione del corpo e delle emozioni a esso correlate, attraverso un racconto unico dove ogni spersonalizzazione in realtà getta luce sulle singole individualità), ma anche alla configurazione vintage di un possibile fotoromanzo in movimento, in cui realtà e artificio concorrono a creare una storia foriera di più interpretazioni. Allo stesso modo il racconto di questo video permette di narrare l'eroticismo e l'esibizione del corpo con accenti da auto-ripresa in cui anche la propria *macchina corporea* intraprende un tracciato di esasperazioni rimarcando di volta in volta i raccordi con le immagini che si creano. È come se la donna restituisse la propria immagine attraverso più specchi, dove lo specchio è sia essa stessa, sia l'occhio che si guarda, sia l'occhio della videocamera; e il corpo il mediatore dei ruoli.

A pari di una ipnosi *epidermica*, l'emissione desiderante rapportata al suo processo emozionale riflette una idiosincratia percezione della realtà che viene sostituita da un corpo abbandonato all'ebrezza e all'estasi di se stesso. Le perversioni più sotterranee si frammischiano a una lingerie audace, dai dettagli fetish, il corpo abita una soggettività che accresce la propria molteplicità al pari di un orgiastico e orgasmico incontro con la parte più istintiva e incorruttibile del sé catalizzando l'attenzione sul corpo come esca sognante e sognata. Riscoperte e rinnovate la propria bellezza e la propria bramosia, la donna *appare* con il suo corpo, lo accarezza, lo esplora quasi fosse un corpo nuovo. Gioca con esso e ne sperimenta le perdute possibilità espressive poiché, adesso, le ha riconquistate, fatte riemergere da una obnubilazione che era solo assopita. Il corpo brama, si ricostruisce a partire dall'anestesia che lo aveva imprigionato, si feticizza in un alterco amoroso in cui ogni lembo di pelle diviene amante e vigore, invero: sorgente di proiezione e immedesimazione attraverso la quale impone un'inedita e seduttiva potenza fisica del riflesso, in contemporanea alla conversazione con il sé – anche quando apre la porta a occasionali avventori: partecipanti, tuttavia a condizione di non essere gli attori protagonisti sulla scena.

Per assonanze emozionali e compositive il video rimanda altresì a uno specifico lavoro fotografico di Annette Messager intitolato *Mes Voeux (I miei desideri)*. Un progetto che copre gli anni che vanno dal 1988 al 1991 e che si presenta con un suggestivo impianto installativo site-specific composto da

fotografie incorniciate singolarmente e fissate alla parete mediante dei fili. L'osservazione che si può tributare a quest'opera è duplice: l'occhio abbraccia un insieme che da un lato definisce un impianto complessivo – pur senza mai coglierne una visione compiuta – ma dall'altro, man mano che l'occhio si avvicina, un sottile gioco di associazioni e rimandi sostituisce il tutto in una wunderkammer che non si riesce mai ad arginare. Il concetto di desiderio, perciò, è frammentato e la sua scissione è rafforzata dai frammenti del corpo (mani, bocche, genitali, occhi eccetera) che l'artista accosta in modo arbitrario, adducendo una spersonalizzazione che di fatto, però, collega l'accumulazione delle parti in un corpo ideale e anelante.

Allo stesso modo il concetto di *sineddoche* si può applicare a questo ultimo video di Marie Schuller nel quale il corpo documentato, sul confine tra identità in mostra e identità assorta, fra erotismo e autoerotismo, occupa uno spazio mediano tra oggettività e artificio in cui l'espedito primario è quello che intende raccontare un corpo in cui il passato è sovrascritto dal presente, in cui il corpo è semplicemente offerto – anche quando si confronta con la nudità o la ricreazione di un intenzionale abbellimento artefatto – senza pudore, senza sottrazioni, in una messa in scena che però tradisce accenti del reale, frammischiando quindi una mitologia del sé ad aspetti e memoria del quotidiano che però non si annullano l'uno nell'altra, ma anzi rafforzano un archivio in cui anche il confine tra oggettivo e soggettivo diviene una nuova traccia da seguire, laddove a registrarsi sono i segni che il corpo assume su di sé e i segni che il corpo stesso lascia dietro di sé.

I tre video – che di fatto stabiliscono una trilogia – non solo si limitano a un ipotetico racconto delle età della donna, ma sconfinano in un filtro che si pone da un lato come nuova memoria e dall'altro come affermazione che affida il proprio linguaggio ai plurimi sensi sociali e culturali. Le azioni dei corpi, pertanto, possono essere anche lette come le tappe di un rito di passaggio fatto di iniziazioni e di progressive esplorazioni del proprio io più remoto e segreto nella salvifica speranza di una mutazione vitale. Il primo si può dunque leggere come una sorta di liberazione del corpo dall'insopportabile panorama dogmatico sociale, il secondo come un appassionato contraltare in cui si sceglie di abbellire il corpo come meglio si crede, il terzo come un perentorio e meritato: invecchio come mi pare e nessuno può dirmi come farlo.

Capitolo 5

Il grido di un alveare e altre storie:

Millie Brown & Mary Rozzi

Mentre il corpo c'è, e c'è, e c'è
e non trova riparo.
(Wisława Szymborska)

Un evidente esempio di come il rapporto tra performance art e fashion film possa restituire una rappresentazione generata sulle continue contaminazioni è il lavoro, del 2019, *Self-Pollination*⁴¹, dove la regista e fotografa di moda Mary Rozzi dirige la performer britannica Millie Brown⁴². L'esito videoartistico inizialmente è uscito in esclusiva per la rivista «PlayBoy». Ne è stata anche presentata, in occasione di Art Basel a Miami 2019, al Faena Bazaar, una performance in cui, circondata da piante tropicali, Millie Brown si è sdraiata nuda, con il corpo interamente ricoperto di api, mentre i suoni provenienti dal Sole, registrati dalla NASA, risuonavano come sottofondo.

Millie Brown è particolarmente nota per il suo lavoro che coinvolge il vomito, dopo una serie di collaborazioni con la musicista Lady Gaga che ha commissionato a Millie Brown una delle sue performance – realizzate con vomito di vernice lattiginosa – eseguita durante alcuni concerti. Tuttavia inizia la sua carriera non ancora maggiorenne su un palco a Berlino, con un'esibizione durata più due ore, dove vomita su una tela dopo aver bevuto bicchieri di latte colorato. Nel 2016 con l'azione meditativa *Wilting Point*

⁴¹ <https://vimeo.com/491163717>

⁴² <http://milliebrown.world/about>

trascorre 168 ore su un letto di fiori freschi in una galleria di New York, nutrendosi solo di acqua di cocco e senza mai interagire con i presenti. Malgrado sia stata osteggiata per le sue performance, reputate non cool, perché è il vomito a non esserlo, così come l'associazione alla bulimia (la stessa non fa mistero di esserne stata affetta), la poetica che sottende tale gesto è assolutamente archetipale e riscontrabile in certe pratiche primitive secondo le quali il bere sostanze velenose da rigurgitare significa guarire dalla malattia scaturita dall'infezione di esperienze traumatiche, portando alla luce il demone che soggiace nell'oscurità dell'inconscio.

Usare il proprio corpo come territorio visivo e attivo in cui proiettare possibili giunture collettive è alla base di molte performance artist che hanno fatto del proprio corpo un corpo neutro, a sostegno di una comunicazione che oltrepassasse la soggettività di un corpo – solitamente nudo – troppo sbrigativamente e *comodamente* sessualizzato per sottolineare, invece, un discorso che è sempre stato, prima di tutto, una *situazione*. Al contempo, rendere pubblici e collettivi quelli che solitamente sono atti intimi e personali, sulla base di una specie di ipocrisia che osteggia troppo spesso la corporeità esibita, è certamente un atto rivoluzionario che costella la storia della body art e della performance art. Se dunque il vero e autentico tabù è ancora il corpo, con i suoi odori, malfunzionamenti, umori, sporcizia, malattia, sessualità, deterioramento, morte, è anche vero che il corpo è probabilmente l'unico elemento paritario che è concesso all'essere umano. Non accettare questo è l'unica *pornografia* deprecabile e tutto ciò che è considerato *osceno* (fuori scena) è, in ogni modo, parte integrante del corpo. Facciamoci pace, senza troppi sensi di colpa. Del resto, si tratta di imparare a «Uscire CON il proprio corpo»¹ anche perché «là dove si senta puzza di merda si sente l'essere»².

Così, molte artiste e molti artisti utilizzano il proprio corpo come terreno d'indagine (fra tutti annoveriamo quelli facenti parte del movimento artistico austriaco chiamato Azionismo viennese, caratterizzato da tematiche di matrice sado-masochistica e autolesionistica, restituite attraverso azioni demistificanti nei confronti dei simboli religiosi, delle funzioni del corpo e delle pratiche sessuali e *Seebed* di Vito Acconci, del 1972, performance basata sulla masturbazione – nascosta alla vista, poiché Acconci rimane per tutto il tem-

¹ Antonin Artaud, *Per farla finita col giudizio di Dio*, tr. it. Stampa Alternativa, Roma, 2001, p. 88.

² *Ivi*, p. 29.

po in una nicchia integrata al pavimento – che avviene al ritmo dei passi dei visitatori alla Sonnabend Gallery di New York). Soprattutto, l'intricata diade arte e femminismo, termine che spesso viene utilizzato senza precisare che viene visto e vissuto come punto di vista separato da ciò che è ordinariamente accettato, partorisce esiti dai quali Millie Brown non ne trascura le *affinità elettive*, soprattutto per la performance video di *Self-Pollination*.

Trasformare la feticizzazione del soggetto femminile in un soliloquio, che sia anche dialogo aperto, è pratica comune di molte stagioni artistiche. Per esempio, Carol Rama nei suoi lavori pittorici indaga il corpo e le sue contraddizioni restituendo una nudità *crudelmente* amputata degli arti o ingabbiata su letti di detenzione, munita di protesi ortopediche, vene irritate, parti anatomiche ipertrofiche, nell'atto di masturbarsi o di copulare con animali; ponendosi come «Demiurgo delle larve cui dà vita»³ ha sondato malattia, il senso della vergogna, difformità, follia senza risparmiarsi, in una perpetua messa in scena di quel gran mistero che sono l'essere umano e il suo corpo, rivendicandone l'imperfezione. Shigeo Kubota, con la performance *Vagina Painting* (1965), trasforma la propria vagina in fonte di scrittura, mettendo in discussione lo stigma del genitale femminile come luogo della mancanza e anzi rovesciando la deficienza fallica in un'azione *eiaculatoria* di fertilizzazione mediante un pennello fissato ai propri slip. Soprattutto il dialogo è sempre stato molto serrato con le varie componenti della natura, rispetto alle quali l'artista donna si è da sempre sentita, in modo atavico, parte integrante, soprattutto perché, con il sangue mestruale, portatrice di ogni simbolico ciclo di morte e di rinascita. In questo senso, rompendo il tabù della purezza, *Red Flag* di Judy Chicago del 1971, una litografia fotografica che ritrae l'artista nell'atto di estrarre dalla vagina un tampone mestruale insanguinato, è un'opera-tributo sulla realtà del corpo della donna poiché, in modo assolutamente schietto e non retorico, porta allo scoperto un processo corporeo femminile socialmente ritenuto da mimetizzare. Non dissimile la direzione di sdoganamento di certi cliché che permea *Breast Form Permutated* (1972) di Martha Wilson nella quale – ponendo l'una affianco all'altra diverse immagini di seni femminili – sottolinea la variabilità dei singoli corpi delle donne. O quella di Hannah Wilke che per *S.O.S. Stratification Object Series* (1974-

³ Lea Vergine, *Carol Rama: eroica, esotica, eretica*, in AA. VV., *La passione secondo Carol Rama*, Silvana Editoriale, Milano, 2016, p. 71.

1979) realizza una serie fotografica nata dalla performance in cui a seno nudo sfida gli spettatori a masticare chewing gum che poi essa stessa fissa sulla sua pelle plasmandoli come sculture vulvari. Il corpo come scultura (e come *materiale* da scolpire) è anche alla base del lavoro, composto da 144 istantanee in bianco e nero, di Eleanor Antin del 1973 intitolato *Carving: A Traditional Sculpture* nel quale l'artista ogni mattina si fotografa da quattro angolazioni diverse per descrivere il cambiamento del proprio corpo sottoposto a un regime di dieta ferrea, attraverso la descrizione di come viene *intagliata* la massa in sovrappeso sottolineando, inoltre, quanto la supremazia della materia del suo corpo *scolpito* le permetta di controllare quello stesso corpo. Dal canto sua Anna Mendietta ha da sempre impiegato il proprio corpo come ricettacolo di più esperienze; come in *Rape Scene*, del 1973, dove in diverse performance inscena il luogo di uno stupro, identificandosi con le vittime esibendo il corpo nudo martoriato e ricoperto di sangue. Con *Body Tracks* (1974) si copre le braccia e le mani di sangue e poi le striscia sul muro abbassandosi sino a inginocchiarsi, lasciando delle linee che seguono l'andamento del corpo. In una serie di quadri "scritti col sangue" (non dissimili, per concetto, dalle *Antropometrie blu* di Yves Klein del 1960) dipinge premendo il suo corpo seminudo e cosparso di sangue direttamente contro il muro, trascinandosi verso il basso per lasciare le tracce dei seni e della forma del corpo. Nella serie *Body Imprints*, sempre dello stesso periodo, si copre il corpo nudo e insanguinato con un lenzuolo nero che una volta tolto, come una neo sindone, mostra impresso il segno rosso della sua figura.

Nel 1992 l'attivista del porno femminista, Annie Sprinkle, con *Post-Porn Modernist Show*, concede il suo corpo – in un rituale – atto a capovolgere la scala di potere tra oggetto e soggetto – in cui raggiunge l'orgasmo masturbandosi con un vibratore per poi inserirsi uno specchietto all'interno della vagina invitando il pubblico a confrontarsi con quest'ultima. Nell'investigazione del corpo come documento, soprattutto rapportato al legame vita/morte, Gina Pane, nel 1974, affronta questo tabù e le paure a esso correlate, sottolineando quanto in realtà entriamo in dialogo con la morte sin dalla nascita in un continuum temporale, con *Death Control*, che include due monitor dove vengono mostrate in contemporanea immagini diverse; nel primo una specie di vita postuma dove il volto e il corpo dell'artista compaiono ricoperti da vermi che quasi – in un alterco di carni – arrivano a scarnificarla, nel secondo un compleanno dove bambini giocano e sono intenti a distruggere una torta abbinando, in questo modo, due

tipi di tempo inesorabilmente correlati fra di loro (il compleanno: che ricorda la nascita e che però è associato a un countdown che ritma l'arrivo della fine). Lo stesso tema è anche indagato da Marina Abramović: nei primi anni Novanta, con la performance *Cleaning the Mirror I e II* cerca di pulire ostinatamente uno scheletro, sporcandosi però sempre di più – nel perpetuo ribaltamento dei concetti di corpo vivo e corpo morto – per poi sdraiarsi con lo scheletro posato sopra il proprio corpo nudo, concentrando l'azione sul suo respiro che diventa anche il respiro dello scheletro. Allo stesso modo il corpo vulnerabile e fragile e morente è alla base del lavoro di Hannah Wilke: attraverso vari media (fotografie cromogeniche, autoritratti ad acquerello, oggetti medicali utilizzati per sculture, collage che includono i capelli persi durante le cure) *Intra-Venus Series* (1993) diviene un doloroso documento sia personale sia leggibile all'esterno come testimonianza di un corpo che sta per morire di cancro e le cui fattezze subiscono le mutazioni degli effetti della chemioterapia. Al confine di un cammino verso la morte della propria identità e il risorgere a una nuova identità si pone il lavoro documentaristico di Orlan. Soprattutto *Omnipresence* (1993) fa parte di una lunga ricerca sugli stereotipi della bellezza femminile attraverso operazioni di chirurgia plastica a cui sottopone il proprio volto. Trasfigurazioni (in particolare, questa *operazione performativa*, viene trasmessa in diretta via satellite da New York in quindici città diverse) che sono alla base di un catalogo di fisiognomica ideale che s-combina i tratti e li ricombina assemblando soggetti noti della storia dell'arte; catalogo realizzato anche a partire dalle fotografie del volto tumefatto nel post operatorio che Orlan giustappone a immagini modificate al computer di dee greche, ponendo l'accento sulla deturpazione fisica e sulla sofferenza a essa associata che l'artista sceglie di subire pur di conquistare il canone di una bellezza idealizzata, sottendendo anche una feroce critica agli standard stessi.

Dalle suggestioni mitologiche e iconografiche di Danae che si lascia fecondare da Zeus sotto forma di pioggia dorata a l'emblematico *L'origine du monde* di Gustave Courbet (1866), il corpo femminile è dunque emblema di una forza di più elementi in grado di creare un'ermeneutica *oltre* i confini del corpo. E se c'è un'artista che più di altre può essere affiancata alla ricerca sottesa in *Self-Pollination* probabilmente questa è la videoartista svizzera Pipilotti Rist⁴.

⁴ <http://pipilottirist/>

L'artista, infatti, ha ispezionato, esplorato il proprio corpo, il corpo e la sua sessualità, con esiti ora gioiosi, ora maniacali, ora da sfacciata osservatrice dotata di una doppia vista; plurimi esiti atti a incontrare, quasi clandestinamente, le quantità e le modellazioni in-formi delle tracce corporali. Con *Pickel Porno* (1992) tramite un uso quasi sfrenato del chroma key e dei drop ha reso le pieghe del proprio corpo un alveo dove incubare agrumi, ha amplessi con piante e fiori e il suo corpo si interseca con quello maschile dando origine a una neo rivisitazione del dipinto di Gustave Coubert appoggiando un mappamondo all'entrata della cavità vaginale, ri-creando una nuova *origine del mondo*, inanellando, dunque, di reciproci e metaforici significati, il rimando a una deità che ha generato la Terra dall'antro vulvare. Con *Blutclip*, nel 1993, anch'essa esplora i *segreti* del ciclo mestruale creando una raffinata ovulazione – nuda, immersa nella natura, con il corpo ricoperto di screziate gemme prismatiche – che culmina nel primo piano degli slip macchiati di sangue mentre la videocamera risale tutto il corpo, deformandolo in una specie di idolo antico, di paleolitica Dea Madre. Un corpo riportato alla sua essenza ferina, provocatoriamente scrutato nelle gambe: da dove in controluce emerge una peluria che la rende energica figlia della natura ciclica femminile, richiamata più volte dall'immagine della Luna e dai suoi crateri che si compenetrano con gli anfratti vaginali. Una cosmogonia che sottolinea il momento di trasformazione mensile che sottende un cambiar pelle attraverso la morte del rivestimento dell'utero, l'endometrio, che si fa al contempo spazio fisico ed emotivo riconsegnato al corpo dallo scorrere del sangue. Ma è a *Mutaflor* (1996) che forse Mary Rozzi e Millie Brown hanno guardato. In questo video spiraliforme, auto-nutrimiento e auto-digerimento sono l'endoscopia di un corpo *sensorialmente* conosciuto che dà adito a un'economia autosufficiente nella quale ano e bocca divengono i due poli di un traslato dell'immagine e del chiasma come *spazio* del rovesciamento del fenomeno oggettivo in cui ogni somiglianza genera un effetto matrioska rispetto al quale ogni immagine è racchiusa in un'altra, fino all'ipnosi. Frutta e verdura, come ingredienti di un sostentamento primario, vengono utilizzati da Pipilotti Rist per rafforzare i concetti del mangiare, digerire, defecare, ma al contempo gli orifizi divengono anche emblemi di un corpo che intende rapportarsi con il proprio interno e con l'esterno, senza ostracismo. Dallo sguardo al guardare all'esser guardati, dove il corpo è l'unico strumento per interpretare un habitat comune fatto di pelle, tatto, gusto, olfatto, vista e udito. Laddove Pipilotti Rist ha fatto questo, Millie Brown ha risposto trasformando il proprio corpo in alveare.

Sia Mary Rozzi sia Millie Brown sono state intervistate da «PlayBoy Magazine» circa il progetto *Self-Pollination* e sui molteplici significati sottesi. A tal proposito si esprime Mary Rozzi:

sono rimasta affascinata dall'importanza dell'ape regina come unica femmina sessualmente sviluppata nella colonia, così come dal ruolo vitale delle api da miele in ogni aspetto del nostro ecosistema. Allo stesso tempo, stavo pensando a cosa significasse seduzione e a come sedurre noi stessi e gli altri in un clima post-MeToo. Come si traducono i miei desideri sessuali e il mio fascino e come possiamo esprimerci liberamente in modo positivo senza paura?⁵

Con queste parole le fa eco Millie Brown:

ho trovato questa citazione del XVI secolo: «La saggezza è come un fiore da cui fa l'ape il suo miele e il ragno il suo veleno, ciascuno secondo la propria natura». Questa è la premessa del video. Ha un lato che tocca moltissimo, ovviamente, il tema della seduzione, della sessualità e degli esseri umani, e anche come questo si traduca in una premessa più ampia di seduzione in termini di ambiente, come perpetuiamo la vita sulla Terra. [...] Non puoi aver paura di dire qualcosa che è vero per te stesso perché hai paura di quello che diranno o perché potrebbe essere visto come troppo sessuale o troppo aggressivo. Non è questo il modo per progredire come umanità. [...] Uso sempre me stessa come tela per l'opera d'arte perché è ciò con cui sono nata, [il mio corpo] è stato il primo strumento con cui ho creato arte. Il soggetto principale di questo lavoro è la forma femminile, e in questo momento il corpo femminile è oggetto di divisione e opinione politica, ma la forza femminile è la creatrice di tutto⁶.

Se dunque è vero, come sostiene Simone de Beauvoir, che «il corpo è una situazione»⁷, è altresì vero che ogni situazione è corpo. Avvento del corpo come *altro*. Come *racconto*. E la simbologia insita nell'immagine dell'alveare è richia-

⁵ *The Sweet Sting of Seduction With Millie Brown*, apparsa su <https://www.playboy.com/read/millie-brown-self-pollination>. Traduzione mia.

⁶ *Ibidem*, traduzione mia.

⁷ Simone de Beauvoir, *Il secondo sesso*, tr. it. Il Saggiatore, Milano, 1961, p. 60.

mo sia alla vagina (per assonanza di forme) sia all'atto dell'impollinazione. Di più, il concetto di autoimpollinazione (cioè quando il polline della stessa pianta arriva allo stigma di un fiore o all'ovulo) è un *andare in amore* con se stessi (per certi versi) e sicuramente un altro modo per gettare lo sguardo nella possibile incarnazione di se stessi attraverso la vagina, su, fino al cuore. In questa dialettica interna, che anticipa il controcanto d'una phonè per la quale essere nel proprio corpo acquista il *mistico* significato di eucarestia, vi è dunque anche una comunione come discorso ontologico atto a interpretare l'altro esistenziale discorso su ciò che amplifica o meno il concetto stesso di creazione. Una coltivazione somatica e introspettiva, in definitiva, che è anche dichiarazione del non voler risiedere il mondo umano sotto mentite spoglie.

Il grembo come antro dell'origine di tutto, in questa poesia della contaminazione, dove si contempla l'atto del ritrovamento anche attraverso una perdita, diviene dunque, ancora, discorso meta-sessuale fatto di *neurofeedback* che sbirciano un'intimità – ora fremente ora romantica – in cui il profilarsi di un qualsiasi spasmo è subito confutato da una sensazione di mistero che, di fatto, non può avere immagine (se non supposizioni) proprio laddove il corpo vorrebbe esserne, invece, l'immagine. La nudità esposta, ciò che dice (e soprattutto non dice) è, al fine, un *dubbio* o, quantomeno, una forma di domanda. Un'interrogazione *fragile* poiché il corpo nudo, esposto, di fatto poggia sullo sguardo e quello stesso sguardo può comprendere, altrimenti opprimere. La sottrazione risiede nell'avvertimento che dà un corpo nudo. Un corpo nudo è neutro poiché dichiara che non ha nient'altro da togliersi, che la pelle è l'unica forma di esso non vendibile, non sindacabile. Il corpo nudo rigurgita se stesso proprio perché è spogliato senza spogliarsi oltre, ha se stesso come abito. Ancora, un corpo nudo che si offre come territorio di esperienze artistiche è oltremodo *oggettivo*.

L'auto-fecondarsi è perciò, in questo lavoro, non già il riflesso del meccanismo di un atto onanistico, bensì contributo (in)visibile a un processo di alterazione che è ricerca di appartenenza e di legame con la Terra. *Self-Pollination* è un atto poetico, ma anche politico in cui l'*immedesimazione* diventa l'itinerario in cui collocare un nuovo modo di vedere e non l'illusione di un nuovo modo di vedere. È una messa in scena, ma al contempo un manifesto in cui il corpo in performance fa da tramite e cesura per un agglomerato di richiami ora sociali, ora pop, ora ambientalisti, ora glam-porno, ora artistici, ora animalisti, ora fashion. È un corpo che non si sottrae, non fugge e non maschera nessuna delle possibili decodificazioni. «Si escludono così tutti i

punti di vista predefiniti che possono “pre-cludere” o canalizzare lo sguardo in una direzione prevedibile⁸, ma nello stesso momento si assiste a un continuo spostamento e rovesciamento delle associazioni in cui il nudo è sia metafora della sessualità vissuta sia azione indefinibile rivolta a un riempimento che è completamente comune del sé in rapporto all’altro da sé.

«Là dove succhia l’ape succhio anch’io»⁹ canticchia Ariel nella scena prima del V atto de *La Tempesta* di William Shakespeare. Allo stesso modo il corpo della performer diventa anch’esso miele in un ripetuto atto eretico (nell’accezione etimologica di prendere, ma anche di scegliere) in cui il corpo muta in un super (anima)le in grado di attirare su di sé una sensazione tattile e olfattiva che diventa sempre più reale. In questo modo il corpo di Millie Brown diventa sia ferita sia cicatrice della Terra, simboleggiata da quell’animale, l’ape, che più di tutti partecipa all’equilibrio dell’ecosistema.

Una rosa rossa che sboccia dalla vagina è l’intro del video, la simbologia di una voce dal corpo che chiama a sé e che diventa il *primitivo* cenno a una memoria archetipale per la quale il rosso simboleggia il mestruo e una rinascita, una rigenerazione, verso un’iniziazione ai misteri che sono consacrazione a ogni frammento selvaggio del sé. La drammaturgia del corpo si presenta dunque già come nettare in grado di attrarre su di sé una colonia di api che iniziano a lambire il corpo – statico e al contempo estatico – quasi si trovasse in un giardino in cerca di polline; ma qui il corpo è al contempo giardino e ape, se non altro per quella atavica suggestione che affonda le sue origini in una tradizione ellenica per la quale le api rivestivano un ruolo iniziatico e liturgico¹⁰. Le analogie con accenti provenienti dall’antica Grecia procedono con il video stesso: Brown si presenta come una scultorea dea greca, immobile in una posa plastica, su un altare di pietra, mentre accoglie su di sé il febbrile andirivieni degli insetti. «Alla Signora del Labirinto, un’anfora di miele» si legge, tracciata con la scrittura lineare B, su una tavoletta di terracotta rinvenuta nel palazzo di Cnosso, a Creta. Nella misteriosa scritta minoica (datata attorno il 1400 a.C.) emerge dunque il potere della Grande Dea. La Signora del Labirinto (da non sottovalutare che la civiltà cretese fu prettamente di

⁸ Francesca Alfano Miglietti, *A perdita d’occhio. Visibilità e invisibilità nell’arte contemporanea*, Skira Editore, Milano, 2018, p. 23.

⁹ William Shakespeare, *La tempesta*, Feltrinelli, Milano, 2014, p.129.

¹⁰ A Eleusi e a Efeso, le sacerdotesse portavano il nome di *api*. (Cfr. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, cit., p. 73).

tipo matriarcale) aveva l'autorità di liberare dagli Inferi e lei stessa ne poteva far ritorno assumendo, in questo caso, il nominativo di Aridela (la "Chiarissima"). Per i cretesi Ardidela (ma anche Ariadne) rappresentava la *kore* divina, una dea liminale signora anche del regno dei morti e in grado di riportare alla vita. Il mitologo e studioso delle religioni Károly Kerényi specifica che a partire da Omero ella divenne una principessa mortale, figlia del re cretese Minosse e di Pasifae (la conosciamo con il nome di Arianna e per il mito del gomito che donò a Teseo, del quale era innamorata, affinché egli potesse far ritorno dal labirinto dove era sceso per uccidere il Minotauro)¹¹. Dunque, il suo grembo è associato al grembo della morte e, in pari tempo, alla fonte della fertilità, da cui esce tutto ciò che è in divenire.

L'archetipo del labirinto associato all'utero, all'antra da penetrare e da cui sgorga la vita, è riscontrabile anche in *Self-Pollination*, nell'ambrosia mitica che traccia, come piccoli frammenti di dialogo, l'andamento narrativo delle immagini mentre prosegue con l'imbastitura di altre simbologie estrapolate da più ispirazioni. Accovacciata come una neo Danae, pronta a ricevere l'inseminazione deifica, il corpo della performer, in questo piccolo rito della fertilità, origina esso stesso miele che ora sgorga e la invade, lambendo le reni, scivolando dai fianchi, confondendosi con i capelli. Il corpo trema, ospita, lo sguardo è diretto all'osservatore e il respiro diaframmatico è come quello di un parto.

L'altro da sé, l'animale, ma anche l'ibridazione in un immaginario *bestiario* come computazione di tutti i viceversa possibili, fino alle metamorfosi più teratologiche che umanizzano l'animale (e rendono l'uomo animalesco) ammette una

storia dei rapporti passionali tra l'uomo e gli animali [che è] essenziale per la conoscenza sia della natura che dell'uomo. [...] L'uomo ha sempre fatto ricorso all'animale per mezzo di effigi, maschere, totem, tabù alimentari, leggendarie metamorfosi, per esprimersi, per comunicare con gli altri e con se stesso [poiché] permane la nostalgia di un Paradiso perduto [tanto che] il nostro spirito è colmo di un favoloso serraglio¹².

¹¹ A tal proposito si veda: Károly Kerényi, *Figlie del Sole*, tr. it. Bollati Boringhieri, Torino, 1991.

¹² Jean-Paul Clébert, *Bestiaire Fabuleux*, in Lea Vergine, *Il perduto dell'uomo o delle verità nascoste*, in AA VV., *Il Bello e le bestie. Metamorfosi, artifici e ibridi dal mito all'immaginario scientifico* (a cura di Lea Vergine e Giorgio Verzotti), Skira Editore, Milano, 2004, p. 17.

Dunque, l'animale è da sempre il latore di verità recondite e veicolo di conoscenza di sé e degli altri sé. Al contempo la simbologia arcaica che lo accompagna evoca il tema del *favoloso* che spinge verso un'istintiva contaminazione, ora zoomorfa ora zoofobica, che ha innervato le sue radici in ogni nostro codice espressivo. L'uomo contaminato dall'animale si fa allora tempo oracolare, alterità provocatoria d'una *mascherata* atta a stilizzare la prossimità di un incrocio dove lo specismo subentra come un virus trasmissibile reciprocamente. De-formazione che muta e che rende mutabili l'inconscio e gli impulsi, istituendo un ibrido terreno atto a essere fertilizzato.

In ragione di questo, attingere a un'immaginaria *apicoltura* serve a distribuire una gerarchia architettonica che, ancora una volta, drena la muta che agisce sul corpo stesso, istituendo una specie di tempo, indeciso fra l'essere sacro o pagano. A ogni modo: fragile, ma non intoccabile. L'ape regina, la madre di tutte le api presenti nell'alveare, che si sviluppa da una larva selezionata dalle api operaie, l'unica che ha accesso alla nobile pappa reale affinché se ne cibi per raggiungere la maturità sessuale, è dunque il centro di una sofisticata società della quale è indiscussa vestale.

Proprio per questo Matthew Barney attinge a tale fascinazione per rappresentare gli intricati contorni di una esperienza fenomenica nel suo *Cremaster 2*¹³, del 1999. Qui, quasi al confine onirico d'una ipotetica umanità polimorfa ventura, l'apertura è affidata a una scultura ricoperta di piccoli specchi le cui fattezze ricordano un'ape regina, un'arnia, ma anche l'apparato riproduttivo femminile. Lo specchio, utilizzato nella sua simbolica e magica alleanza con il guardare, per aver accesso a una lettura divinatoria del presente del passato e del futuro, è dunque modellato sull'iconografia di quell'insetto che, lo abbiamo già visto, è sovente utilizzato come espressione d'una capacità fecondante quasi autosufficiente o quantomeno esclusiva. Il concetto di impollinazione diventa così motivo trainante di tutta l'azione successiva e va a coprire la prima parte del video in questione. Incentrati sui motivi della visione e delle sue valenze simbolico-sapientziali i primi momenti sono tutti dedicati alla fecondazione resa possibile da un elemento misterico che prende le mosse dalla vicenda di Gary Gilmore, un serial killer americano (la cui condanna a morte è descritta nel libro *The Executioner's Song* di Norman Mailer uscito nel 1979) attorniato da un'aura magica soprattutto perché ritenuto nipote dell'illusio-

¹³ <http://www.cremaster.net/cremaster2.htm>

nista Harry Houdini (il padre di Gilmore, secondo quanto sostiene la madre, ne è figlio illegittimo). Sotto gli influssi di un'ambientazione giocata a metà tra gli stilemi di un rito di fertilità e quelli di una loggia massonica, alla presenza di una veggente/chiomante (l'ipotetica nonna di Gilmore) che officia i sacrifici necessari per esperire il concepimento, la triade ape regina-alveare-fertilizzazione si fa incantesimo per restituire una *unio mystica* comprendente nascita-vita-morte e infine rinascita. Il necessario atto sessuale conseguente, per portare a termine questa specie di profezia che aleggia sui protagonisti, assimila quindi tutti i dettagli di un'esistenza all'interno di un alveare.

Il conflitto dei sessi rappresentato dall'ape regina e dai suoi fuchi attiva il fluire di una liturgia in cui i corpi stessi divengono arnie pronte ad accogliere una moltitudine di api che concorrono a discendere nel corpo-verziere. Così la vagina in primo piano, che riceve la penetrazione e le cui labbra esterne hanno assunto le sembianze di una falena, è sia spazio-animale sia ipotetica *psyché* che con il suo movimento instilla il respiro di una s-materializzazione atta a servirsi del fallo nella sua unica funzione di coadiuvante per il concepimento, annullando ogni richiamo amoroso. Il fallo stesso, nella sua eiaculazione, ha preso le sembianze dell'universo regale delle api risultando sia insettivoro sia affetto da una trasmutazione che ne ha reso il glande un'allusione all'alveare stesso. Il suo sperma, così, veicola il concepimento ma è altresì antro per le api che dopo il coito vi fuoriescono come stessero trasportando le prime stille di miele nel favo, al quale l'uomo non ha accesso, dopo che è stato relegato a una specie di autodafé della noncuranza. Ancora una volta il richiamo a un intero compiuto, matriarcale e autosufficiente, prende le sue mosse da una danza dell'accoppiamento in cui a dirigere i giochi è l'ape regina: unicamente mossa da un istinto di sopravvivenza amalgamato a quello riproduttivo, «obbedendo all'ordine dell'anima dell'alveare [...] nel suo reame di cera»¹⁴.

Concedimi le ali
O i petali, o una dote di ronzio
Cavalcare quell'ape...¹⁵.

¹⁴ Maurice Maeterlinck, *La vita delle api*, in Id., *La vita delle api. La vita delle termiti. La vita delle formiche*, tr. it. Newton Compton Editori, 2020, Roma, pp. 78-143.

¹⁵ Emilie Dickinson, *Poesie*, Mondadori, Milano, 1995, p. 361.

Riferimenti bibliografici

- AAVV, *Mary Kelly*, Phaidon, Londra, 1997.
- AAVV, *Vanessa Beecroft. Performances 1993-2003*, Skira Editore, Milano, 2003.
- AAVV, *Il Bello e le bestie. Metamorfosi, artifici e ibridi dal mito all'immaginario scientifico*, Skira Editore, Milano, 2004.
- AAVV, *Orlan. Le récit The narrative*, Edizioni Charta, Milano, 2007.
- AAVV, *Ana Mendieta. She Got Love*, Skira Editore, Milano, 2013.
- AAVV, *La passione secondo Carol Rama*, Silvana Editoriale, Milano, 2016.
- AAVV, *Fashion Film and Transmedia. An Anthology of Knowledge and Practice*, VIA Film & Transmedia Research & Development Centre, Aarhus, 2017.
- Alfano Miglietti F., *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Costa&Nolan, Ancona-Milano, 1999.
- Alfano Miglietti F., *Antonio Marras, Nulla dies sine linea. Vita, diari e appunti di un uomo irrequieto*, Skira Editore, Milano, 2016.
- Alfano Miglietti F., *A perdita d'occhio. Visibilità e invisibilità nell'arte contemporanea*, Skira Editore, Milano, 2018.
- Amaducci A., Arcagni S., *Music Video*, Kaplan, Torino, 2007.
- Amaducci A., *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010.
- Amaducci A., *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, Torino, 2014.
- Amaducci A., *Screendance. Sperimentazioni audiovisive intorno al corpo tra film, video, computer grafica*, Kaplan, Torino, 2020.
- Artaud A., *Il teatro e il suo doppio*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1968-2000.
- Bachelard G., *La poetica dello spazio*, Edizioni Dedalo, Bari, 1975.
- Bartlett D., Cole, S., Rocamora A. (a cura di), *Fashion Media. Past and Present*, Bloomsbury Publishing Plc, New York, 2013.
- Berger J., *Questione di sguardi. Sette inviti al vedere fra storia dell'arte e quotidianità*, Il Saggiatore, Milano, 1998.
- Bertetto P., *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio, Venezia, 1983.
- Bertetto P. (a cura di), *Il grande occhio della notte. Cinema d'avanguardia americano 1920-1990*, Lindau, Museo Nazionale del Cinema di Torino, Regione Piemonte, Torino, 1992.

Riferimenti bibliografici

- Bertetto P., Toffetti S. (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa*, Il Castoro, Milano, 1996.
- Castaldo Lunden E., *Exploring the Intersections of Fashion, Film and Media*, «Networking Knowledge», XI, 1, April 2018, disponibile su <https://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/issue/view/fashionfilmmedia/Fashion-filmmedia>
- Celant G., *Mapplethorpe. La ninfa Fotografia*, Skira editore, Milano, 2014.
- Ciusa M.E., *Maria Lai, il filo dell'esistere*, Carlo Delfino Editore, Sassari, 2017.
- Cotton C., *La fotografia come arte contemporanea*, Einaudi Editore, Torino, 2010.
- Cuccu G., Lai M., *Le ragioni dell'arte. Cose tanto semplici che nessuno capisce*, Arte Duchamp, Cagliari, 2002.
- De Beauvoir S., *Il secondo sesso*, Il Saggiatore, Milano, 1961.
- Deplaix S., *Gina Pane (1939-1990). "È per amore vostro: l'altro."*, Acted Sud, Arles, 2012.
- Di Bernardi V., Gioia Monda L., *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, Massimiliano Piretti Editore, Bologna, 2018.
- Di Marino B., *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelvecchi, Roma 2001.
- Di Marino B., *Segni sogni suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano, 2018.
- Dusi N., Saba C., Matthew Barney. *Polimorfismo, multimodalità, neobarocco*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2012.
- Eco U. (a cura di), *Storia della bellezza*, Bompiani, Milano, 2004.
- Eco U. (a cura di), *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007.
- Hall D., Fifer S. (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture-BAVC, New York, 1990.
- Kaiser P. (a cura di), *Cindy Sherman. Imitation of Life*, Prestel Publishing, New York, 2016.
- Lange A., *Grammatik des Fashion-Films: Ein Genre zwischen Kunst und Kommerz. Über die Funktionsmuster eines neuen Genres*, Akademiker Verlag, Saarbrücken 2014.
- Lischi S., *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa 1991-2009.
- Lischi S., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco & Nero, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Roma, 2001.

- Lischi S., *La lezione della videoarte. Sguardi e percorsi*, Carocci Editore, Roma, 2019.
- Loveless R., *The Computer Revolution and the Arts*, University of South Florida, Tampa, 1998.
- Macrì T., *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa&Nolan, Genova, 1996.
- Macrì T., *Cinematiche del desiderio*, Costa&Nolan, Genova, 1998.
- Marra C., *Fotografia e arti visive*, Carocci Editore, Roma, 2014.
- Mazzucchelli S., *Oltre lo specchio. Claude Cahun e la pulsione fotografica*, Johan & Levi Editore, Milano, 2013.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano, 1975.
- O'Reilly S., *Il corpo nell'arte contemporanea*, Einaudi Editore, Torino, 2011.
- Perrella C, Cascella D. (a cura di), *Videovibe. Arte, musica e video in Gran Bretagna*, Castelvecchi, Roma, 2000.
- Preciado P.B., *Un appartamento su Urano. Cronache del transito*, Fandango Libri, Roma, 2020.
- Quèau, P., *Metaxu*, De-Champ Vallon, Paris, 1988.
- Quèau, P., *Eloge de la simulation*, De-Champ Vallon, Paris, 1989.
- Reckitt H. (a cura di), *Arte e femminismo*, Phaidon, Londra, 2005.
- Reckitt H. (a cura di), *Il corpo dell'artista*, Phaidon, Londra, 2006.
- Rees-Roberts N., *Fashion Film. Art and Advertising in the Digital Age*, Bloomsbury Publishing Plc, New York, 2018.
- Shanken E., *Art and Electronic Media*, Phaidon, New York, 2009.
- Sontag S., *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Einaudi Editore, Torino, 1978.
- Uhlirova M., *100 Years of the Fashion Film: Frameworks and Histories*, Bloomsbury Publishing Plc, New York, 2013.
- Valentina V. (a cura di), *Ritratti di Greenaway, Martini, Pirri, Viola*, De Luca, Roma, 1987.
- Valentini V. (a cura di), *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, Gangemi, Roma, 1993.
- Valentini V. (a cura di), *Visibilità zero*, Gangemi, Roma, 1997.
- Valentini V. (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma, 1998.
- Vergine L., *La vita, forse l'arte*, Archinto, Milano, 2014.
- Whitney J., *Digital Armony*, Mc-Graw Hill, New York, 1980.

Indice dei nomi citati

- 'Aṭṭār, Farīd al-Dīn 118
Abeyssekera, Matt 60
Abramović, Marina 31, 159
Acconci, Vito 156
Adichie, Chimamanda Ngozi 111
Alfano Miglietti, Francesca 89, 96, 120,
121, 163
Anderson, Wes 129
Anger, Kenneth 83, 85, 96, 97, 98, 99,
102
Ann, Courtney 141
Antin, Eleanor 158
Antonioni, Michelangelo 144
Aphex Twin 29
Arice (Andrea Arice) 71, 74, 75, 76, 77
Arnold, Drew 12, 28
Artaud, Antonin 94, 95, 135, 156
Ashton Harris, Lyle 137
Asimov, Isaac 77, 78, 124
Askill, Daniel 45
Atlas, Charles 51, 55, 57, 59

Bachmann, Ingeborg 104
Bacon, Francis 21, 147
Baker, Jonathon Luke 49, 129
Balla, Giacomo 100
Ballard, James Graham 96
Barney, Matthew 50, 165
Barrittas 122
Battistini, Chiara 67, 68
Baudrillard, Jean 135

Beccaria, Marcella 138
Beckett, Samuel 145
Beecroft, Vanessa 138
Belusci, John 96
Bene, Carmelo 83
Berlioz, Hector 87
Bettelheim, Bruno 104
Björk 12, 24, 53
Blake, William 98
Blakey, Holly 63
Blanco, Mykki 63
Blumenfeld, Erwin 41, 42
Bochert, Jamie 140
Bonito Oliva, Achille 87, 88
Bor, Lucian 135, 144
Bourgeois, Louise 138
Bowery, Leigh 137
Bowie, David 42
Brakhage, Stan 13
Brambilla, Marco 51-55
Breed, Salvador 44, 66
Breton, André 42
Brook, Kelly 40
Brothers Quay 85
Brown, Millie 155, 157, 160, 161, 163
Bullock, Wynn 27
Buñuel, Luis 31
Buonvino, Paolo 109
Burne-Jones, Edward Coley 110
Burns, Maria 135, 141, 142
Burton, Sarah 100, 126

Indice dei nomi citati

- Burton, Tim 100, 126
- Cage, John 18
- Cahen, Robert 14
- Cahun, Claude 136
- Čajkovskij, Pëtr Il'ič 54
- Calderoni, Silvia 87, 89-95
- Careddu, Lia 118
- Caro, Marc 5, 51
- Carrington, Leonora 109, 112
- Cave, Susie 85
- Ceresoli, Cristian 145
- Cesar, Mathieu 6, 123, 124
- Chaplin, Charlie 143
- Cherry, Neneh 62
- Cherubini, Teresa 6, 104, 114
- Chevalier, Jean 106, 163
- Chiarello, Mauro 6, 104, 105
- Chicago, Judy 157
- Chiuri, Maria Grazia 108, 109, 111, 112, 113
- Chopinot, Régine 51
- Cioran, Emil M. 141
- Ciusa, Maria Elvira 116
- Clark, Michael 5, 58, 59
- Clébert, Jean-Paul 164
- Cocteau, Jean 97
- Collapsing Market 79
- Correa, Correa 27
- Courbet, Gustave 159
- Cowley, Olivia 17
- Cox, Alex 49, 137
- Cox, Renée 49, 137
- Crochan, Claire 6, 71, 78
- Cronenberg, David 50
- Crowley, Aleister 99
- Cuccu, Giuseppina 116, 118
- Cumming, Ellie Grace 38
- Cunningham, Chris 29, 55
- Cunningham, Merce 29, 55
- Dalí, Salvador 31, 44, 47, 71
- Dean, James 99
- De Beauvoir, Simone 161
- De Keersmaecker, Anne Teresa 68
- De La Jara, Enya 50
- Delerue, Georges 54
- Deleuze, Gilles 149
- Del Valle, Kiani 62, 63
- Delvaux, Paul 95
- Demy, Jacques 85
- Deneuve, Catherine 85
- De Sagazan, Olivier 21
- Dickinson, Emilie 166
- Dolcerocca, Christophe 6, 135, 145, 146
- Dolce, Stefano 146
- Donizetti, Gaetano 84
- Duchamp, Marcel 27, 116, 136
- Duplaix, Sophie 136
- Du Preez, Warren 5, 64, 65
- Dyer, Catherine 126
- Eco, Umberto 111, 128
- Eno, Brian 17
- Esopo 107
- Etting, Emlen 61
- Farin, Rick 71, 78
- Fayolle, Marion 6, 104, 114
- Fenwick, Richard 40
- Ferguson, Kathryn 62
- Fini, Leonor 85

- Fischinger, Oskar 13
Fogelström, Oscar 146
Foster Wallace, David 83
Frilet, Kevin 64, 66
Fury, Alexander 16
- Gabbana, Domenico 146
Gainsbourg, Charlotte 15
Galliano, John 16
Garrone, Matteo 104, 108, 109
Gasic, Carla 49
Gaultier, Jean Paul 16, 51, 52, 139, 145
Gaultier, Jean-Paul 16, 51, 52, 139, 145
Gaydos, Melanie 128
Gheerbrant, Alain 106, 163
Giambrone, Silvia 112
Gilmore, Gary 165, 166
Giraud, Jean 51
Glazer, Jonathan 6, 83, 100
Godard, Jean-Luc 54
Goldfrapp 42
Goldin, Nan 150
Gold, Zach 29, 30, 31, 32, 34
Gondry, Michel 25, 34, 54
Graganiello, Catello 6, 71, 77
Graham, Martha 37, 96
Greenaway, Peter 25
Gremmler, Tobias 69-71
Grimm, fratelli 126
Guattari, Felix 149
- Hang, Ren 150
Han, Lu 94
Hansen, Beck 15
Hardstaff, Johnny 59
Harlech, Amanda 16
- Harris, Jeremy O. 92, 137
Heffington, Ryan 62, 64
Herzigová, Eva 101
Hess, Bart 35-39
Hill, Gary 24
Hillman, James 95, 140
Hogben, Ruth 38, 64, 65
Horn, Rebecca 137
Houdini, Harry 166
Hourani, Rad 58
Huang, Andrew Thomas 12, 24, 25, 26
Huston, Anjelica 85
Hynes, Devonté 62
- Jacobsen, Jon 47-50
Jagaciak Jankic, Monika 14
Jahovic, Lisa 129
Jerzyk, Karen 123, 125, 127
Jeunet, Jean-Pierre 51
Jones, Dylan 59, 64, 65, 110
- Kabakov, Ilya 103
Kafka, Franz 49
Kandinskij, Vasilij 103
Kapuściński, Jarosław 16
Kelly, Mary 40, 133
Kerényi, Károly 164
Kiat 63
Kiss 33, 34
Klein, Calvin 55, 158
Klein, Yves 55, 158
Klimt, Gustav 110
Knight, Nick 12-20, 22-24, 34, 43, 69,
70
Koudlam 100
Krisl, Damien 135, 144

Indice dei nomi citati

- Kubota, Shigeko 157
- Laban, Rudolf 57
- Lacan, Jacques 111
- LaChapelle, David 126
- Lady Gaga (Stefani Joanne Angelina Germanotta) 155
- Lagerfeld, Karl 16
- Lai, Maria 116, 117, 118, 120
- Lamba, Jacqueline 112
- Lang, Fritz 125
- Lasseter, John 124
- Lavelle, James 43
- Lee Byars, James 138
- Leppe, Carlos 137
- Lexx & Silver Room 65
- Lin, Agnes 70
- Lisberger, Steven 38
- Lock, Édouard 58
- Lynch, David 125
- Maar, Dora 112
- Mackie, Alister 14
- Maeterlinck, Maurice 166
- Magritte, René 23, 31, 95
- Maia, Marcell 27
- Mailer, Norman 165
- Majakovskij, Vladimir 142
- Malingrey, Matthias 114
- Maliphant, Russell 65
- Manet, Édouard 100
- Mangiola, Paolo 59
- Maniscalchi, Rossano B. 143
- Man Ray 27, 42, 136
- Manson, Marylin 39
- Mapplethorpe, Robert 136
- Marey, Étienne-Jules 27
- Mariën, Marcel 112
- Marras, Antonio 104, 116, 117, 119-121
- Massive Attack 69
- Mastropasqua, Fernando 141
- Mazziotta, Veronica 105
- McGregor, Wayne 21, 22, 24, 65
- McKean, Dave 125
- McLaren, Malcolm 27
- McQueen, Alexander 20, 100, 126, 133
- Mekas, Jonas 13
- Melany 104, 105
- Mello Cavallaria, Marcos 12, 27, 28
- Mendieta, Anna 158
- Merleau-Ponty, Maurice 92
- Messenger, Annette 153
- Michele, Alessandro 83, 86, 96
- MikeQ 64
- Mili, Gjon 27
- Miller, Lee 112, 129
- Moreau, Gustave 85
- Mori, Mariko 137
- Morimura, Yasumasa 136
- Morrison, Jim 96
- Mugler, Thierry 124
- Naudin, Vanessa 144
- Nef, Hari 62
- Newton, Helmut 144, 166
- Nietzsche, Friedrich 142, 146
- Nikolais, Alwin 37
- Noé, Gaspar 27, 40, 83, 101, 102
- Novalis (pseud. di Georg Freiherr von Hardenberg) 95
- Odell, Jonas 42

- Okaku, Noriko 104, 115
Olivieri, Uta 83
Ono, Yoko 135
Oppenheim, Meret 130
Orlan 159
Orta, Lucy 138
Ortu, Antonio 104, 116
OY 73
- Paduano, Mari 74
Paik, Nam June 13
Pane, Gina 136, 158
Paris Sisters, The 99
Penn, Irving 124
Perrault, Charles 85
Petitti di Roreto, Elena 6, 104
Piper, Adrian 136
Pirandello, Luigi 96
Poly, Natasha 52, 53
Pontiggia, Elena 103
Porter, Roly 21
Preciado, Paul B. 89, 90, 91
Propp, Vladimir 107
Proust, Marcel 121
Pugh, Gareth 20, 22, 24, 63, 65, 68
Quayola, David 19
Radchenko, Anna 123, 128, 130-132,
134, 152
Rama, Carol 157
Ramos Obregón, Daniel 47, 48
Rampling, Charlotte 102, 103
Ravel, Joseph Maurice 92
Residents, The 27, 52
Rheims, Bettina 148, 152
Rimbaud, Arthur 136
Rimini, Stefania 83, 152
- Ripellino, Angelo Maria 142
Rist, Elisabeth Charlotte “Pipilotti” 159,
160
Rock, Mick 42, 121
Rosseau, Henri Julien Félix 84
Roussin, Simon 114
Rozzi, Mary 155, 160, 161
Ruttmann, Walter 13
Rybczyński, Zbigniew 24, 25, 54
- Salomé, Andreas L. 83
Sanders, August 124
Satie, Erik 109
Sato, Aya 64
Schauss, Alexander 129
Schneemann, Carolee 136
Schuller, Marie 135, 148, 151, 154
Scott, Ridley 137
Scott, Stella 59, 61
SebastiAn 102
Seidel, Robert 13
Sejersen, Casper 68
Sélavy, Rose (alter ego di Marcel Duc-
hamp) 135
Setälä, Vilho 27
Severnigni, Liana 67
Shakespeare, William 95, 163
Sharman, Jim 33, 42
Shelley, Mary 91
Sherman, Cindy 139
Sigismondi, Floria 83-85, 93, 96-98, 135,
140
Signý Ragnarsdóttir, Elín 61
Simonini, Arthur 66
Simons, Raf 109
Sirp, Helen 129

Skrjabin, Aleksandr 103
 Snow, Michael 26
 Sprinkle, Annie 158
 Spungen, Nancy 27
 Styles, Harry 88
 Sudakova, Elena 17
 Summer, Donna (pseud. di LaDonna
 Adrian Gaines) 100, 102
 Sundsbø, Sølve 39, 40, 41, 42, 43, 44
 Sutton, Jacob 64
 Švankmajer, Jan 46
 Szymborska, Wisława 155

 Tanaka, Atsuko 137
 Tarkovskij, Andrej 128
 Taylor-Wood, Sam 31, 153
 Tcheng, Frédéric 109
 Tell No One 14, 59
 Thévenin, Chloé 59
 Thornton Jones, Nick 64, 65
 Thorvaldsen, Bertel 111
 Tsukamoto, Shin'ya 38
 Turner-Smith, Jodie 85
 Turvey, Alex 62

 Vaccarello, Anthony 101
 Vandekeybus, Wim 68
 Van Herpen, Iris 20, 29, 30, 44, 65
 Van Sant, Gus 83, 86, 88, 94, 96, 102

 Vergine, Lea 157, 164
 Vicious, Sid 27
 Viola, Bill 17, 26
 Vitale, Serena 149
 Vukovic, Karina 48

 Wachowski, Lana 45
 Wachowski, Lilly 45
 Walcott, Derek 83
 Waltz, Sasha 92
 Warhol, Andy 57, 123, 136
 Waterhouse, John William 110, 111
 Weekes, Remi 14
 Welch, Florence 85, 93
 Westwood, Vivienne 27, 149
 White, Luke 14, 53, 136
 White, Paul 14, 53, 136
 Whitney, John 13
 Wilke, Hannah 157, 159
 Wilson, Martha 16, 17, 157
 Wilson, Robert 16, 17, 157
 Witkin, Joel Peter 31
 Woman Inside, The 39
 Wyler, William 94

 Xi, Ming 6, 69, 70

 Zeitguised 71, 72, 73

orizzonti

- Giaime Alonge, *Uno stormo di Stinger. Autori e generi del cinema americano*
- Alessandro Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*
- Alessandro Amaducci, *Zbigniew Rybczyński. Sperimentazioni cinematografiche e video*
- Alessandro Amaducci, *Screendance. Sperimentazioni visive intorno al corpo tra film, video e computer grafica*
- Giulia Carluccio, *Scritture della visione. Percorsi nel cinema muto*
- Giulia Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*
- Alessandro De Filippo, *Per una speranza affamata. Il sogno industriale in Sicilia nei documentari dell'Eni*
- Piero Deggiiovanni, *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*
- Luciano De Giusti, *Quarantotti Gambini e il cinema. Trasfigurazioni di una poetica*
- Alessandro Faccioli, *Leggeri come in una gabbia. L'idea comica nel cinema italiano*
- Alessandro Faccioli, *Visioni della Grande guerra. Vol 1. Immagini sopravvissute, ritrovate, riutilizzare*
- Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*
- Anton Giulio Mancino, *Il processo della verità. Le radici del film politico-indiziario italiano*
- Anton Giulio Mancino, *Schermi d'inchiesta. Gli autori del film politico-indiziario italiano*
- Elena Marcheschi, *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva*
- Andrea Martini (a cura di), *L'antirossellinismo*
- Andrea Martini, Simona Micali (a cura di), *Storia patria tra letteratura e cinema. Senso e Vanina Vanini*
- Ilario Meandri, Andrea Valle (a cura di), *Suonolimmagine/genere*
- Paolo Noto, *Dal bozzetto ai generi. Il cinema italiano dei primi anni Cinquanta*
- Valentina Re, Leonardo Quaresima (a cura di), *Play the Movie. Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*
- Alberto Scandola, *L'immagine e il nulla: l'ultimo Godard*
- Paolo Simoni, *Lost Landscapes. Il cinema amatoriale e la città*
- Bruno Surace, *Il destino impresso. Per una teoria della destinalità nel cinema*
- Chiara Tognolotti, Laura Vichi, *De la photogénie du réel à la théorie d'un cinéma au-delà du réel : l'archipel Jean Epstein*